



# Im Zeichen DES DRACHEN

-  
DAS KROYARTEFAKT

Ein Abenteuer der Drachenzwinge für  
Swashbucklers of the 7 Skies  
von Lule  
Das Abenteuer spielt auf Barathi.

## VORWORT

Dies ist eine Version des Abenteuers, welche beim Wettbewerb abgegeben wurde. Sie unterscheidet sich von der abgegebenen Version lediglich im Layout.

## DANKSAGUNG UND WIDMUNG

Mein Dank gilt allen ehrenamtlich Tätigen auf der Drachenzwinge. Ohne sie wäre die Gemeinschaft mit ihren vielfältigen Möglichkeiten zum Onlinespiel von Pen & Paper - Rollenspielen nicht gegeben. Besonderer Dank gilt den Gründern, den Administratoren, Moderatoren und Mitglieder im Hilfetteam sowie allen, die einmal eine solche Funktion innehalten. Ohne Euch alle könnte ich mein Hobby nicht so ausleben, wie ich es zurzeit kann. Vielen Dank dafür!

Euch allen ist dieses Abenteuer gewidmet. Auf das es immer Menschen wie Euch gibt, die mit ihrem Engagement die Drachenzwinge am Leben erhalten.

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Allgemeines</b>	<b>4</b>	<b>Anhang</b>	<b>37</b>
		Wichtige Regeln auf einen Blick	37
<b>PDQ# und Swashbucklers of the 7 Skies (S7S)</b>	<b>5</b>	Beziehungsübersicht	39
		Zeitstrahl	40
<b>Das Abenteuer</b>	<b>7</b>	Karten von Cividad Arachnos	41
Der Ausgangspunkt	7	Ideen für zukünftige Abenteuer	43
Der Weg nach Barathi	8	Bildernachweis	43
Der Auftrag	9		
Erste Entdeckungen	10		
Durchbrechen der 1. Linie - Die Drachenbande kommt ins Visier	13		
Überwindung der 2. Linie - Der Verdacht fällt auf das Haus			
Moreno	14		
Beschaffung des Koldunartefakts	17		
Abschluss	18		
<b>Personen (NSCs)</b>	<b>19</b>		
Juliette Vanadi	19		
Vamon Thurhanson der Gelassene - „Der Drache“	20		
Zora Moreno	21		
Henri Urison	21		
Antoni Moreno	22		
Begleiter von Antoni Moreno beim Kampf um das Artefakt	23		
Imre Fausto	23		
Riko (Adlerauge) - Hauptmann der Drachenbande	24		
Weitere Mitglieder der Drachenbande	24		
Carla Martinez	25		
Fernando Galán	26		
<b>Hintergrund</b>	<b>27</b>		
Ailwu	27		
Namenstabelle für weitere NSCs	27		
Die Drachen	28		
Die Drachen	29		
Gerüchte	29		
Barathi	30		
Koldunartefakt von Kroy	32		
<b>Regelwerkergänzung auf S7S-PDQ#</b>	<b>33</b>		
Charaktererstellung	33		
Nationen	33		
Gaben und Koldun	34		

# ALLGEMEINES

Dieses Abenteuer ist insbesondere als Einstiegsabenteuer konzipiert. Aus diesem Grund enthält es auch mehr Informationen als ein normales Abenteuer, wie man der Gliederung bereits entnehmen konnte. Daher wurden dem eigentlichen Abenteuer ein paar Anmerkungen zum Rollenspielsystem PDQ# und der Welt der Sieben Himmel vorangestellt. Sie sollen knapp die Kernelemente vorstellen und einen ersten Überblick ermöglichen.

Das vollständige Regelwerk inklusive der Beschreibung zur Spielwelt ist in Englisch bei Evil Hat Productions erschienen. Es kann als Buch inklusive einer PDF bei Sphärenmeister (<http://www.sphaerenmeisters-spiele.de>) erworben werden. Der Preis ist nicht hoch und das Regelwerk gut ausgearbeitet, ohne die Freiheiten von Spielleitung und SpielerInnen zu sehr einzuschränken. Daher lohnt sich die Anschaffung, wenn man gefallen am Regelwerk und Spielwelt gefunden hat.

Die Anschaffung ist für dieses Abenteuer jedoch nicht unbedingt notwendig. Für „Swashbucklers of the 7 Skies“ hat Evil Hat Productions einen Teil des Regelwerks frei veröffentlicht. Dieses wurde von Achim Leidig & Thorsten Göbel ins Deutsche übersetzt und kann im Internet kostenlos heruntergeladen werden ([http://www.finstere-zeiten.de/pdq/PDQ%20Sharp%201\\_1\\_1641\\_sw.pdf](http://www.finstere-zeiten.de/pdq/PDQ%20Sharp%201_1_1641_sw.pdf)). Allerdings sind nicht alle für dieses Abenteuer relevanten Regeln enthalten. Aus diesem Grund finden sich am Ende des Dokuments entsprechende Ergänzungen. Die Ergänzungen sind jedoch nicht so umfassend, dass sie zusammen mit dem freien Regelwerk das kostenpflichtige Regelwerk ersetzen.

Das Abenteuer selbst könnte der Auftakt zu einer ganzen Reihe „Im Zeichen des Drachen“ sein. In diesem Abenteuer kommen die Helden nur in Kontakt mit einer Gruppierung, welche sich „Die Drachen“ nennt und sich in den Sieben Himmeln für Gerechtigkeit und Menschenrechte einsetzt. Sie verfolgt also schon fast revolutionäres Gedankengut, was si-

cherlich viele unterschiedlichste Abenteuer ermöglicht. Ein paar grobe Ideen sind bereits im Anhang aufgelistet.



# PDQ# UND SWASH- BUCKLERS OF THE 7 SKIES (S7S)

PDQ# basiert auf mehreren Kernelementen und verwendet lediglich sechseckige Würfel. Zu den Kernelementen gehören Schwächen, Stärken inklusiver der sogenannten Schatten, Stilwürfel und Techniken. Es ist ein System, welches gut zu cineastischem Spielstil passt und diesen auch fördert. Die Helden heben sich deutlich um Normalbürger ab. Häufig gelingt ihnen aus Normalbürgersicht Unmögliches. Entsprechend kann jeder Spieler und jede Spielerin mit seinem Charakter Glanzpunkte setzen und jede Menge Spaß haben, vor allem, wenn die Gruppe gut untereinander agiert.

Die Kernelemente sollen durch dieses Abenteuer den Spieler und Spielerinnen sowie der Spielleiterin, dem Spielleiter näher gebracht werden. Wesentlich für das System sind darüber hinaus Herausforderungen und Duelle. Auch für diese bietet das Abenteuer reichlich Raum. Herausforderungen und Duelle sind unter „Regelwerkgängung auf S7S-PDQ#“ -> „Auf einen Blick“ am Ende dieses Dokuments kurz näher beschrieben. Detailliertere Beschreibungen finden sich in den Regelwerken, sowohl dem kostenlosen als noch ausführlicher im kostenpflichtigen.

Jeder Spielercharakter besitzt mindestens eine Schwäche. Diese muss aber vom Spieler nicht ausgespielt werden. Wenn er sie jedoch ausspielt (und sie auch im jeweiligen Fall Nachteile für ihn hat), bekommt er einen Stilwürfel (mehr dazu später).

**Stärken** sind vom System nicht im Detail vorgegeben. So kann der Spieler diese zumindest zum Teil frei aussuchen und benennen. Das mag manche stören, weil sie damit nicht genau umrissen sind. Gerade das ist ihre Stärke. Das System nennt diese Vagheit Schatten einer Stärke. Der Trick ist, den Schatten nicht zu groß aber auch nicht zu klein werden zu lassen. Ist er zu groß, wird er beliebig und damit langfristig langweilig. Hat man den Schatten zu

klein angelegt, fehlen Möglichkeiten mit seinem Charakter glänzen zu können, was dem Spielspaß schadet. Ein Beispiel für eine Stärke wäre „Wache“. Als Wache kann man beispielsweise sowohl kämpfen, als auch kriminalistisch vorgehen und Menschen befragen. In all diesen Fällen oder was auch sonst noch durch „Wache“ abgedeckt ist, kann man diese Stärke nutzen. Nutzt man eine Stärke, so wird der Modifikator aus dieser Stärke mit dem Würfelergebnis addiert.

Stärken haben unterschiedliche Ränge mit unterschiedlichen Modifikatoren. Sie können auch gestapelt werden, wenn diese Stärken rollenspieltechnisch ausgespielt werden und die Spielleitung der Aufaddierung der Modifikatoren in diesem Fall nicht widerspricht.

**Techniken** sind Eigenarten, Ausbildungen oder der Hintergrund des Helden. Sie können genutzt werden, um einen Würfel mehr zu werfen und dann die besten auswählen zu dürfen oder um einen Bonus auf die Ergebnisse von +1 zu generieren. Techniken gibt es in folgenden Bereichen: Form (Art oder Stil, beispielsweise akrobatisch, sarkastisch, wild), Ort/Situation (auf dem Schiff, in der Kneipe, in Verhandlungen), Manöver (Überzeugen, Ausweichen, Lügen, Werfen), Feind oder gegen etwas sein (Schmuggler, Kriminelle, Militär, Person X Y), Werkzeug oder Waffen (Degen, Pistole, Nähzeug, Abakus).

**Stilwürfel** haben vielfältige Funktionen in diesem System. Sie ermöglichen es den Spielern, ihre Charaktere noch besser dastehen zu lassen. Jeder Spieler und jede Spielerin erhält zu Beginn des Spieles mindestens einen Stilwürfel und kann während des Spiels weitere hinzugewinnen. Zugleich legt die Anzahl an Stilwürfel, die ein Spieler, eine Spielerin besitzt, die Initiative und damit die Reihenfolge der Handlungsmöglichkeiten fest. Näheres siehe unter „Regelwerkgängung auf S7S-PDQ#“ -> „Auf einen Blick“ am Ende dieses Dokuments.

Spieler haben Macht über die Spielwelt und das Abenteuer. Sie können, indem sie Stilwürfel ausgeben Fakten schaffen und die Welt verändern. Das ist

nie eine Frage des ob, sondern eine Frage der Anzahl der Spielwürfel. Da es sich bei den Stilwürfeln um ein Kernelement von PDQ# handelt, sollte dies auch immer zugelassen werden. Entsprechend schwierig ist es ein Abenteuer zu leiten, welches strikt nur nach einem bestimmten Muster zu lösen ist.

Wichtig ist, eine Grundidee, ein paar Eckdaten sowie die bedeutendsten NSCs im Kopf zu haben. So gesehen liefert dieses Abenteuer bereits viel zu viele Informationen. Entsprechend stellen die Elemente des Abenteuers nur Ideen und Angebote dar, an die man sich nicht sklavisch halten sollte. Der Spaß für alle, auch der Spielleitung, sollte im Vordergrund stehen. Daher spricht nichts dagegen, wenn die SpielerInnen auf andere, plausible Lösungen kommen oder die Spielleiterin oder den Spielleiter auf solche bringen. Ganz im Gegenteil sollten solche Ideen gefördert werden, weil die SpielerInnen dann häufig mehr Spaß an den Abenteuern haben.

Zu Beginn ist dieses Abenteuer eher detailliert ausgearbeitet, vor allem um der Spielleiterin, dem Spielleiter den Einstieg in dieses System und die Welt zu erleichtern. Im weiteren Verlauf werden immer mehr Ideen der SpielerInnen eingefordert, wobei hier auch immer Vorschläge gemacht werden, wie diese aussehen könnten. Kommen die SpielerInnen nicht darauf, könnte man sie auf diese Möglichkeiten hinweisen und sie so nach und nach damit vertraut machen, dass sie auch die Welt beeinflussen können. Dieses Abenteuer ist eigentlich nicht zu lösen, wenn die Spielerinnen und Spieler das nicht im Verlauf des Abenteuers lernen. Trotz all der Ausarbeitungen und Vorschläge gilt das in den zwei vorherigen Absätzen geschriebene.

Bei **Swashbucklers of the 7 Skies** handelt es sich um eine Welt, in der es sechs große, schwebende Wolkeninseln gibt. Alle befinden sich in einem halbkugelförmigen Dom über dem Blau, der sich in die Sieben Himmel aufteilt. Innerhalb des Doms sind Reisen auf Wolkenschiffen zwischen den einzelnen größeren und

kleineren Inseln möglich. Wolkenschiffe sind mit Segelschiffen vergleichbar. Während sie in den Sieben Himmeln schweben, müssen sie sobald sie den Nebel einer Insel passieren wassern. Außerhalb der Wolkeninsel und der sie schützende Nebel können Lebewesen atmen und leben. Allerdings fallen sie, sofern sie nicht fliegen können oder sich auf einem fliegenden Gegenstand befinden, auf den Boden der Halbkugel. Dort befindet sich das mysteriöse, viskoseartige Blau, welches zwar den Fall abfedert, in das sie dann aber langsam und unaufhaltsam einsinken. Was sich unter dem Blau befindet, ist nicht bekannt. Von dort ist noch nie jemand zurückgekehrt.

Die Welt bietet viele Möglichkeiten, Mantel und Degenabenteuer mit (leichter) Fantasyeffärbung zu spielen. Die einzelnen Inseln decken dabei verschiedene Szenarios ab. Sie reichen von Liebe, Wildnis, Piraten, religiösen oder königlichen Musketieren bis hin zu Intrigen und Mystizismus. Die Welt verspricht jede Menge Abenteuer. Barathi, die Wolkeninsel auf der dieses Abenteuer spielt, ist die größte der sechs Wolkeninseln und die Heimat der Intrigen.



# DAS ABENTEUER

## DER AUSGANGSPUNKT

Der Kaiserin von Barathi wurde ein mächtiges Koldunartefakt gestohlen, welches aus dem verschollenen Kroy stammt. Zora Moreno erhält von ihr den Auftrag, den Diebstahl aufzuklären und die Schuldigen dingfest zu machen. Die Kaiserin vergibt im Imperium der Intrigen den Auftrag an Zora Moreno nicht ohne eine Absicherung. So lässt sie die Schritte der Matriarchin durch die Imperialen Spinnen (der Geheimdienst in Barathi) genau beobachten.

Tatsächlich wurde das Artefakt im Auftrag von Zora Moreno gestohlen und befindet sich bereits in ihrem Besitz. Hiervon weiß die Kaiserin wiederum nichts. Für diese Arbeit hat sich Zora Moreno einer Bande bedient, welche von Antoni Moreno, ein ihr tief ergebener Kavalier (=Rang; siehe Hintergrund - Barathi), geformt wurde. Er ist der Kontaktmann zur Bande und hat bei ihrem Aufbau im Hintergrund mitgewirkt. Durch seine Gabe und Koldunfähigkeit hat er sie fest im Griff. Die Bandenmitglieder sind nur seine Marionetten. So geht der Name „Die Drachen“ durchaus auf Antoni zurück. Er hat von einer solchen, äußerst geheimnisvollen Gruppe gehört. Viel konnte er nicht in Erfahrung bringen. Sie seinen mysteriös, mächtig und überall und nirgends in den Sieben Himmeln anzutreffen. Genau richtig, um die eigenen Vorhaben anderen in die Schuhe zu schieben. Als zweite Absicherungslinie sind die Grundlagen dafür gelegt, dass man die Taten der Bande der verhassten Familie Fausto unterschieben kann. Mit diesen besteht eine sehr alte, fast in Vergessenheit geratene Vendetta, welche in einem etwa 120 Jahre alten Morgani (Vertrag, siehe „Hintergrund“ -> „Barathi“) niedergeschrieben ist. Mehr zur Vendetta findet sich bei der Beschreibung von Zora Moreno.

Die Bande (weitere Informationen siehe „Hintergrund“ -> „Drachenbande“) besteht aus einem Hauptmann mit dem Namen Riko und mehreren Bandenmitgliedern. Die Bandenmitglieder sind fest da-

von überzeugt, ihr eigener Herr zu sein. So denken sie auch, dass der Name eine ihrer eigenen Ideen war. Keiner in der Bande weiß von einer anderen Gruppe, welche sich „Die Drachen“ nennt.

In Antonie, den sie nur als Orvo Fausto kennen, sehen sie einen gelegentlichen Auftraggeber. Er hat sich als ehrgeiziger Sprössling (= Rang; siehe „Hintergrund“ -> „Barathi“) des Hauses Fausto ausgegeben, der viel Geld besitzt und gewillt ist, es auch für seinen Aufstieg zu nutzen. Solange er gut zahlt, ist es der Bande reichlich egal, was er beabsichtigt. Nach der Übergabe des Artefakts erhielten sie von Antoni die Anweisung, sich bedeckt und unauffällig zu verhalten. Wenn ihnen das gelingen würde, erhalten sie nochmals eine ordentliche Geldsumme. Entsprechend sind sie bemüht, dies zu tun.

Die große Frage ist, warum es einer so kleinen und durchaus stümperhaften Gruppe gelungen ist, die Kaiserin zu bestehlen. Nun hier kam die Koordination des Zeitpunkts und der Mittel durch Antonie Moreno zum Tragen. Dabei hat er es, wie immer, so angestellt, dass die Bande glaubt, es seien alles ihre eigene Ideen gewesen. Antonie wählte einen Zeitpunkt, an dem die Kaiserin und der gesamte Hofstaat in der Sommerresidenz verweilten. Im Palast selbst war nur eine kleine Wachabordnung anwesend. Diese setzte die Bande durch ein sehr potentes Koldunarkosemittel außer Gefecht und sendete sie in das Land der Träume. Das Mittel befand sich in flüssiger Form in luftdicht verschlossenen Tongefäßen. Wird es der Luft ausgesetzt, so reagiert es zu einem extrem starken und schnell wirksamen Betäubungsgas. Die Bande selbst schützte sich vor diesem Gas mit Tüchern, welche in einer speziellen Substanz getränkt waren. Diese Substanz reagiert mit dem Narkotikum und macht es unschädlich.

Für Zora Moreno selbst bildet Antoni Moreno eine dritte Sicherheitslinie. Sie weiß um seine extreme Loyalität ihr gegenüber und würde diese auch ausnutzen. Sollte es soweit kommen, dass die Intrige bis zu ihrem Haus verfolgt oder sogar das Artefakt in ihrem Anwesen gefunden wür-

de, wird sie Antoni opfern und ihm die volle Schuld zuschieben. Es ist klar, dass dadurch auch ihr Haus etwas leidet, aber sie kann sich so mit leichten Blessuren aus der Affäre ziehen.

„Die Drachen“ (Näheres siehe „Hintergrund“ -> „Die Drachen“) sind bisher noch nicht auf den Namensklau und die Missetaten aufmerksam geworden, welche unter ihrem Namen verübt wurden. Allerdings ist Henri Urison, ein ehemaliger Drache, welcher sich auf Barathi als Händler niedergelassen hat, auf die Gruppe durch Gerüchte und kleinere Einbrüche auf der mittleren Ebene aufmerksam geworden. Sein Quartier befindet sich in der mittleren Ebene der Isla Faya. Er beginnt, erste eigene Nachforschungen anzustellen. Erst wenn er konkrete Hinweise auf den Missbrauch des Namens mit großer Reichweite hat, wird er seine alten Kanäle nutzen und Kontakt mit „Den Drachen“ aufnehmen.

## DER WEG NACH BARATHI

Wieso die Gruppe oder die einzelnen Charaktere nach Barathi fahren, soll die Spielleitung, gerne in Abstimmung mit den Spielern, festlegen. Dennoch sollen hier ein paar Ideen präsentiert werden:

So könnte jemand nach Barathi reisen, um Verwandtschaft oder Freunde zu besuchen, Handel zu treiben, Zutaten für ein Alchemie- und Koldunartefakt zu besorgen (beispielsweise Wasser vom Baum des Lebens, große Perlen, ...) oder um einen Botedienst zu erledigen.

Wichtig ist lediglich, dass alle Charaktere, die nicht die Nationalität Barathi haben, sich erst in der Anreise befinden. Charaktere von Barathi können bereits auf der Wolkeninsel verweilen. Sollte eine Gruppe bereits länger zusammen sein, kann sie sich bereits auf Barathi befinden, wenn die Gruppe dieses Mitglied unterstützt, sofern es von seinem Adelshaus einen Auftrag erhält.

Nähert man sich der Wolkeninsel von Barathi, kann man bereits von Weitem erkennen, dass recht wenig Handelsverkehr herrscht. Zugleich sieht das militärisch geübte Auge, dass Kriegsschiffe so positio-

niert sind, dass sie jedes Schiff von oder zu der Insel aufhalten könnten. Ein Großteil der Kriegsflotte von Barathi ist hierfür im Einsatz. Die Mannschaft wird nervös, wenn sie die Blockade bemerkt. Zur Verwunderung aller können sie aber unbehindert passieren und in den schützenden Nebelschild eindringen.

Sobald dieser durchquert ist, riecht es stark nach Ozean. Sofort fällt auch der stachelige Kranz von Klippen, Felsen und Riffen auf, welcher sich rund um den äußeren Rand der Wolkeninsel zieht. Als bald setzt das Wolkenschiff mit einem klatschen auf dem Meer auf. Nun muss diese natürliche Barriere durchquert werden, die nicht umsonst die Krone der Wagnis genannt wird. Es gibt nur wenige Wege hindurch. Die berühmteste und wohl auch meist genutzte Passage geht durch die Reiszähne des Todes. Ihren Namen trägt sie aufgrund der links und rechts der Passage steil hinaufragenden, felsigen Inseln. Innerhalb der Krone der Wagnis befinden sich Myriaden von Seeinseln mit allen möglichen Klimazonen zwischen Tundra und Dschungel.

Das Schiff nähert sich nun unaufhaltsam dem Haupthafen von Barathi, dem Inselcluster von Cividat Arachnos. Die Stadt ist zugleich Hauptstadt von Barathi. Die Inseln sind mit einem Netz von Seilbahnen (Spinnenbahnen genannt) untereinander und über alle Ebenen verbunden. Schon von Weitem kann man die Aufteilung erkennen. Je höher die Häuser auf einer Insel stehen, desto prächtiger und opulenter werden sie. Entsprechend beherbergen die untersten Ebenen den Hafen mitsamt Lagermöglichkeiten, zwielichtigen Kneipen, Rotlichtviertel sowie Armen- und Arbeiterviertel.

Im Hafen angekommen wartet der Hafenmeister begleitet von einigen Soldaten bereits am Peer. Dieser teilt per Zuruf dem Kapitän des Schiffes mit, dass das Schiff bis auf Weiteres keine Waren aufnehmen darf, da Barathi momentan auf Befehl der Kaiserin abgeriegelt wird. Nur Personen mit Gepäck bis zur Größe einer kleinen Tasche dürften ausreisen. Die Wareneinfuhr sei frei. Alle Passagiere sollten



ihm und den Soldaten folgen. Es werde dann geprüft, ob sie gleich einreisen dürfen oder warten müssten, bis Abriegelung aufgehoben ist.

Neben den Helden gibt es noch einige Passagiere, bei welchen es sich aber ausnahmslos um Händler oder Barathi handelt. Alle werden in eine große Halle gebracht, in der sich mehrere Tische und eine längere Schlange an Menschen befinden. Für Barathi gibt es ebenfalls ein paar Tische und eine extrem kurze Schlange. Dort läuft die Abwicklung sehr schnell und unproblematisch ab. Anders sieht dies bei Nichtbarathi aus. Sie werden je nach Zusammengehörigkeit einzeln oder in Gruppen vernommen. Jede Vernehmung dauert eine weile und die Personen werden unter teilweise großem Protest abgewiesen und bei heftigem Protest sogar von Soldaten abgeführt.

Bei Helden, die Barathi sind, werden die Papiere gründlich auf Fälschungen geprüft sowie in einem Register (Geburts- und Einbürgerungsregister) nachgeschlagen. Insbesondere werden hier die Ausreisestempel und -dokumentation geprüft. Schließlich können sie aber einreisen, wenn sie nicht gefälscht sind. Sobald sie sich bei ihrem Haus melden, werden sie vor den Patriarchen beziehungsweise die Matriarchin zitiert. Sie erhalten den Auftrag, vorübergehend dem Hause Moreno zu dienen. In einem Morgani habe sich ihre Familie verpflichtet, auf Anfrage von den Morenos jemand für eine Aufgabe zu stellen. Dieser Gefallen wurde nun eingefordert und die Wahl ist auf diesen Charakter gefallen.

Helden, die nicht von Barathi stammen, werden befragt. Sie müssen Angaben dazu machen, woher sie stammen, warum sie einreisen wollen und was sie gedenken, zu tun. Darüber hinaus wird nach ihren Fähigkeiten und Fertigkeiten gefragt, inkl. ihrer Motivation (im Prinzip der gesamte Heldenbogen bis auf Schwächen und Techniken). Hiernach wird ihnen mitgeteilt, dass niemand zurzeit auf Barathi einreisen dürfe. Allerdings könnte ihnen vom Haus Moreno, welches mit dieser ganzen Situation von der Kaiserin beauftragt wurde,

ein Angebot gemacht werden. Sofern sie bereit sind, einen Ermittlungsauftrag von der Matriarchin Zora Moreno anzunehmen, so dürften sie schon jetzt einreisen. Andernfalls müssten sie warten, bis die Kaiserin die Abriegelung wieder aufhebt und solange an Board verbleiben.

Hieran kann auch ein Gruppenmitglied aus Barathi nichts erreichen, da er nicht zum Haus Moreno gehört. Nur wenn sich die Spielleiterin, der Spielleiter sich sicher ist, dass die Gruppe den Charakter aus Barathi bei dem Auftrag unterstützen wird, den dieser/ diese noch bekommt, so kann die Gruppe unter Einsatz von Stilwürfeln passieren. Gaben und Koldunkräfte können nicht eingesetzt werden, da die offiziellen Personen und Soldaten durch Abwehramulet und andere Abwehrgegenstände gut geschützt sind.

Sollte die Gruppe vorziehen auf das Schiff zu gehen, so ist das Abenteuer für sie zu Ende, bevor es begonnen hat. Natürlich könnte der Barathicharakter mit seinem Auftrag zurückkehren und versuchen, die Gruppe zu überreden. Wenn auch dies misslingt, so ist das Abenteuer tatsächlich erledigt und das Haus Moreno lehnt die Hilfe durch den oder die Barathicharakter ab. Es verlangt andere Helfer mit anderen Fähigkeiten. In diesem Fall wird die Kaiserin die Abriegelung in etwa 1-2 Wochen aufheben.

Hat die Gruppe oder die Mitglieder einer zukünftigen Gruppe die Bedingungen akzeptiert, werde sie von Wachen des Hauses Moreno zu deren Familiensitz begleitet. Dort angekommen warten sie, bis alle eingetroffen sind, in einem Vorraum, welcher den Reichtum und die Macht einer mittelmächtigen barathischen Adelsfamilie widerspiegelt.

## DER AUFTRAG

Nach etwas Wartezeit wird die Gruppe zu Zora Moreno vorgelassen. Diese teilt der Gruppe mit, dass sie von ihrer Imperialen Majestät Juliette Vanadi, der Kaiserin von Barathi, den Auftrag erhalten hat, alles Notwendige einzuleiten, damit ein der Kaiserin gestohlenes kroysches Koldunar-



tefakt wieder beschafft wird. Es sei vor zwei Tagen gestohlen worden. Als Belohnung bietet sie jedem Mitglied der Gruppe eine kleine Flasche Wasser vom Baum des Lebens an. Zudem könnten sie sich auf Barathi bewegen, wenn sie den Auftrag annehmen. Andernfalls müssten sie entweder wieder abreisen oder die Zeit auf dem Schiff verbringen.

Wenn die Helden den Auftrag annehmen, erhalten sie entsprechende Papiere und werden zum Palast auf der Isla Vanadi entsendet. Dort sollen sie bei der Palastwache vorsprechen.

## ERSTE ENTDECKUNGEN

Am Palasttor angekommen, werden ihre Papiere geprüft und ein Hauptmann gerufen. Dieser führt sie zunächst zu zwei Leichen, welche durch versteckte Fallen im Palast getötet wurden. Auf dem Weg dorthin berichtet er, dass alle Wächter unverehrt geblieben waren, jedoch niemanden beobachtet hätten. Manche berichten von einem schweren Kopf. Der Hauptmann glaubt jedoch, dass dies nur Ausreden seien, damit sie ihrer Bestrafung entgehen. Darüber hinaus zeigt er der Gruppe ein gemaltes Bild des Artefakts, beschreibt dessen Beschaffenheit (Kristall und Flammen) und nennt die ungefähren Abmaße und das Gewicht des Artefakts (siehe „Hintergrund“ -> „Koldunartefakt von Kroy“).

Die Leichen riechen schon etwas, da sie bereits zwei Tage tot sind. Es handelt sich um eine Frau und einen Mann. Der

Hauptmann teilt mit, dass die Leichen bisher nur daraufhin untersucht wurden, ob sie Papiere bei sich tragen. Dies sei jedoch nicht der Fall. Man habe keine Hinweise auf ihre Identität gefunden. Bei der Durchsuchung des Palastes nach Gegenständen, welche nicht hierher gehörten, wurden verschiedene Gegenstände von der Palastwache entdeckt. Diese befinden sich auf einem Tisch im gleichen Raum. Auf diesem liegen ein Wurfhacken, ein Funiketseil, verschiedene Scherben aus gebranntem und nicht weiter bearbeitetem Ton, Holzwolle, ein Knopf, zwei Korken sowie ein kleines Stück schwarzen, zerrissenen Stoffes. Der Hauptmann teilt ihnen mit, dass sie diese Gegenstände gerne mitnehmen dürften.

Bei Wurfhacken, Holzwolle, Stoff und Knopf handelt es sich um alltägliche Gegenstände, die nicht nachverfolgbar sind. Das können die Helden herausfinden, wenn sie entsprechende Stellen aufsuchen (Schmiede, Händler, Schreiner, Schneider, was auch immer plausibel ist). Die Scherben lassen sich teilweise zusammensetzen (Herausforderung 9). Gelingt dies macht es den Eindruck, als ob das Gefäß ursprünglich etwa faustgroß, rund und mit einem Einfüllstutzen versehen war. Zudem fallen dann kristalline Rückstände auf den Tonscherben auf. In den Einfüllstutzen passen die Korken genau hinein, was auch ohne gelingende Herausforderung ersichtlich ist. Beim Funiketseil handelt es sich ebenfalls um eine Standardausführung. Allerdings hat diese Art von Seilen besondere Eigenschaften (siehe „Hintergrund“ -> „Barathi“). Entsprechend können mit diesem Stück die Bandenmitglieder nicht langfristig gefesselt werden, da es sich für diese die Knoten immer lösen werden.

Die Leichen können auch untersucht werden. Als Erstes wird neben der einfachen, schwarzen Kleidung jeweils ein Drachentattoo auffallen, welches beide auf dem rechten Oberarm tragen und bisher durch lange Ärmel verdeckt sind. Des Weiteren fällt bei einer gelungenen Herausforderung mit einer Schwierigkeit von 9 auf, dass von den Tüchern, mit denen die Mündern und Nasen bedeckt sind, ein



merkwürdig süßlicher Duft ausgeht. Offensichtlich wurden die Tücher mit etwas getränkt. Die Tücher dürfen ebenfalls mitgenommen werden. Sind die Untersuchungen abgeschlossen, so werden die Leichen am Ende des Tages den Fischen zum Fraß vorgeworfen, wie man es häufig mit Kriminellen tut.

Werden die Tattoos nicht entdeckt, weil die Leichen nicht gründlich untersucht werden, macht der Hauptmann auf diese aufmerksam. Immerhin könnten sie Hinweise auf die Identität der Personen liefern und deren Identifizierung erleichtern. Er wird auch mitteilen, dass er Gerücht über eine mächtige Gruppierung gehört hat, welche in allen Sieben Himmeln aktiv ist. So haben sie angeblich schon Schiffe überfallen, Personen befreit und Artefakte gestohlen. Er ist überzeugt, dass es nur eine solche geheimnisvolle und mächtige Gruppierung gelingen konnte, die Palastwachen zu überlisten und das Koldunartefakt zu stehlen. Seine Vermutungen wird er auch äußern, wenn die Gruppe die Tattoos entdeckt.

Zum Schluss wird die Gruppe von dem Hauptmann noch zu dem Ort geführt, wo die Gruppe in das Palastgelände eingedrungen ist. Hier befindet sich ein Garten. Dieser wird durch die Außenmauer, einem Dienstgebäude, in dem die Küche untergebracht ist, einer Hecke und dem eigentlichen Palast begrenzt. Von einem Balkon des Palasts hing das Seil mit dem Wurfhaken herunter. Auf der Außenmauer wurde an einer Glasscherbe das Stück zerrissenen schwarzen Stoffes gefunden. Die Helden können sich in diesem Bereich des Gartens umsehen. In den Palast dürfen sie aus Sicherheitsgründen nicht. Dort wurden die anderen Gegenstände gefunden. Der Hauptmann versichert, dass alles gründlich durchsucht wurde.

Dennoch kann bei einer gelungenen Herausforderung mit der Schwierigkeit von 15 ein intaktes Tongefäß mit dem Narkotikum gefunden werden. Es befindet sich unter einem Busch an der Mauer in einer kleinen Bodenkuhle und ist bis auf einen winzigen Teil vollständig durch Laub bedeckt. Es ist sehr schwer zu sehen, daher

auch der hohe Schwierigkeitsgrad, zumal zuvor die Wache bereits gründlich gesucht hatte. Selbst dieser Fund führt aber nicht dazu, dass die Gruppe den Palast durchsuchen darf. Der Hauptmann versichert jedoch, nochmals von seinen besten Leuten alles absuchen zu lassen. Er wird sie kontaktieren, wenn sie noch etwas finden. Es wird aber nichts mehr gefunden.

Öffnet jemand aus der Gruppe das Gefäß, so strömt sofort Qualm daraus hervor. Wird die Luft eingeatmet, so fallen diese Personen sofort in einen tiefen etwa 4 Stunden dauernden Schlaf und sind durch nichts zu wecken. Nur in sehr dichter Konzentration ist das Narkotikum als Qualm sichtbar, verteilt sich aber schnell im Raum. Daher reicht normales Atmen aus. Selbst wenn nur vorsichtig geschnuppert wird, erleidet dieser Charakter Kratzer in der Höhe von 5 Schadensrängen und ist etwas benommen. Lediglich sofortiges Luftanhalten und Verlassen des Raumes oder der Stelle im Freien (Radius hier etwa 3 Meter, wenn das Gefäß schnell wieder verschlossen wird, etwa 1 Sekunde). Geht das Gefäß gar zu Bruch, so fallen alle Personen im Raum oder solche die den Raum für die nächste Stunde betreten sofort in den Schlaf. Im Freien betrifft es die Leute im Umkreis von 25 Metern, sofern sich nicht fliehen. Geht kein Wind, so bleibt die Wolke auch im Freien etwa 15 Minuten aktiv, bis sie sich soweit verdünnt hat. Danach treten für weitere 15 Minuten die Folgen auf, welche oben unter Schnuppern beschrieben wurden. In einem unbelüfteten Raum bleibt diese benebelnde Wirkung für eine weitere Stunde erhalten.

Geschieht dies im Beisein des Hauptmannes, so wird dies die Bestrafung der Wachen abmildern. Fällt er selbst in den Schlaf (1-2 auf einem W6), so wird es keine Bestrafung geben. Bekommt der Hauptmann davon nichts mit, weil die Gruppe den Gegenstand später untersucht, so kann die Gruppe berichten und dadurch die Strafe abmildern. So oder so könnte daraus der regeltechnische Rückenwind oder Ephemera nach Abschluss der Sitzung „Freunde bei der Pa-



lastwache“ entstehen.

Die Gruppe kann die Tücher und Scherben selbst analysieren, wenn sie einen Charakter mit der Stärke Alchemie oder Koldun hat. Gelingt eine Herausforderung mit dem Zielwert 11, erkennt derjenige, dass es sich eindeutig um ein Koldunmanufakt handelt, indem sehr wahrscheinlich auch seltene Zutaten zum Einsatz kamen. Beides spricht dafür, dass es extrem teuer gewesen sein muss, selbst wenn die Verwender es selbst herstellen konnten.

Eine genauere Analyse kann ebenfalls erfolgen. Hier hängt der Zielwert davon ab, ob die Untersuchung in einem voll ausgestatteten (= 15) oder in einem tragbaren Labor stattfindet (= 17). Gelingt die Herausforderung, die selbstverständlich einen halben bis ganzen Tag dauert, so sind auch die Zutaten klar. Für das Narkotikum wurde Schwarzwolle von Crail, seltene Duzah Kristalle, Coelin (die Substanz am Boden der Sieben Himmel und nur schwer zu gewinnen) sowie destillierter Blautangextrakt, welches in dieser Konzentration ein extrem starkes Schlafmittel ist, verwendet. Zur Herstellung der Substanz, in welche die Mundtücher getränkt wurden, wurde mithilfe von Schwarzwolle von Crail, Wasser vom Baum des Lebens (Barathi), Fekgift aus Viridia und Feuerjacks, einem Kürbis von Sha Ka Ruq, hergestellt.

Selbst die Herstellung wäre möglich, wenn die Gruppe die Zutaten beschaffen kann. Diese kann nur durch einen Koldun erfolgen. Hierzu ist eine Herausforderung mit dem Zielwert von 13 in einem vollständig ausgestatteten Labor und von 15 in einem tragbaren Labor notwendig.

Ist die Gruppe zur Untersuchung oder Herstellung in einem tragbaren Labor selbst nicht in der Lage, so kann hier, wie an andere Stelle auch, die Möglichkeit zum Tragen kommen, dass Spieler die Welt verändern können. Jemand kann einen NSC mit Labor erschaffen, den ein Spielercharakter kennt. Das Labor könnte dann entsprechend genutzt werden. Dies würde ein Stilwürfel kosten.

Normalerweise dürfte die genaue Ana-

lyse und Herstellung einem Einsteigercharakter nicht gelingen. Es könnte auch ein NSC geschaffen werden, welcher die Analysen vornimmt. Dieser benötigt aber eine meisterliche Koldunstärke [+6], damit die Analysen sinnvoll stattfinden können. Auch ein solcher kann erschaffen werden. Hierfür wären jedoch bereits vier Stilwürfel notwendig (einen für den NSC und jeweils einen für einen Stärkerang, meisterlich = 3 Ränge). Dieser Weg ist für die Gruppe jedoch nicht sinnvoll, da sie alleine durch den Besuch einer neugierigen Alchemistin (diesem Beruf gehen auf Barathi hauptsächlich Frauen nach; siehe „Hintergrund“ -> „Barathi“) bereits erste Informationen erhalten. Sie trägt den Namen Carla Martinez. Hinweise auf Carla Martinez erhalten sie entweder von der Palastwache oder einem anderen Alchemisten, der aufgrund von Terminarbeiten momentan keine weitere Aufträge annehmen kann, aber gerne an seine Lieblingskollegin verweist.

Nach einer kurzen, interessierenden Untersuchung wird Carla Martinez ihnen mitteilen, dass es sich um Koldunmanufakt handeln muss, bei dem sehr wahrscheinlich sehr teure Zutaten verwendet wurden. Sie bietet der Gruppe auch an, gegen 50 Dukaten [temporärer Wohlstand [+0] = 1 Stielwürfel] genauere Untersuchungen vorzunehmen. Carla lässt hier nicht mit sich verhandeln, da dies gerade so ihre Materialkosten decken wird. Sie sagt auch dazu, dass die Gruppe es nirgends günstiger erhält. Geht die Gruppe zu einem anderen Alchemisten, werden die Preise beim Doppelten bis Vierfachen, bei einem Koldun sogar beim Zehnfachen liegen. Hier kann verhandelt werden, jedoch wird niemand unter 50 Dukaten gehen, Koldun (Geschlechter sind hier gemischt, je nach Schwerpunkt ihrer Arbeit; siehe „Hintergrund“ -> „Barathi“) nicht unter 100 Dukaten. Für die Untersuchung wird die betroffene Person einige Zeit benötigen.

Spätestens am nächsten Morgen frühestens nach sechs Stunden, hat die Gruppe jedoch die Ergebnisse und die genauen Zutaten. Die Alchemistin bietet an, das sie versucht herauszufinden, wer das Koldunmanufakt hergestellt hat. Carla ist sich si-

cher dies auch herauszufinden, wenn es sich um eine ansässige Person handelt.

Darüber hinaus kann die Gruppe versuchen, mehr zu den Drachentatoos herauszubekommen. Sie wird auf Gerüchte stoßen, welche sowohl auf die Drachenbande als auch „Die Drachen“ zurückgehen. Sie sind jedoch selten. Eine Liste mit Ideen für Gerüchte findet sich im „Hintergrund“ -> „Gerüchte“. Zu beachten ist, dass die Ursprünge der Gerüchte je nach Bevölkerungsschicht unterschiedlich sind. In den oberen 2/3 der Bevölkerung sind eher Gerüchte vorherrschend, welche auf „Die Drachen“ zurückgehen. Im unteren Drittel überwiegend Gerüchte, die mit der Drachenbande zu tun haben.

Da die Drachen entweder außerhalb von Barathi oder von einem Bandenmitglied gestochen wurden, wird man nicht fündig, wenn man alle Tätowierer aufsucht, was aber sicher einige Zeit benötigen wird.

Es könnte gut sein, dass die Gruppe am Anfang erst in Richtung „Die Drachen“ ermittelt. Dies liegt daran, dass sie häufiger auf Gerüchte treffen dürfte, welche auf sie zurückgehen. Zum anderen waren für die Durchführung des Diebstahls einige Finanzmittel notwendig. Vielleicht geht die Gruppe auch davon aus, dass die Drachenbande ein lokaler Ableger „Der Drachen“ ist. Insbesondere, wenn dieses Abenteuer der Auftakt einer Reihe von „Die Drachen“ Abenteuern werden soll, sollte versucht werden in diese Richtung zu steuern. Je stärker dies geschieht, desto wahrscheinlicher ist, dass der ehemalige Drache oder „Die Drachen“ selbst mit der Gruppe Kontakt aufnehmen.

## DURCHBRECHEN DER 1. LINIE – DIE DRACHENBANDE KOMMT INS VISIER

Bei dem Narkotikum und den Tüchern kommt die Gruppe selbst nur dann voran, wenn sich jemand aus Barathi unter ihnen befindet. Dieser kann versuchen selbst oder über seine Kontakte herauszufinden, von wem diese Gegenstände hergestellt

wurden. Ansonsten kann natürlich eine solche Kontaktperson auch per Stielwürfel geschaffen werden oder die Gruppe greift auf Carla Martinez (neugierige Alchemistin) zurück.

So oder so können sie erfahren (ursprüngliche Quelle ist eine Angestellte des herstellenden Koldun), dass die Tontiegel und die Tinktur von einer Person mit Drachentattoo abgeholt wurden. Diese Person habe auch eine andere Sache bestellt, die noch abgeholt werden müsse. Zum eigentlichen Auftraggeber kann die Angestellte nichts sagen, weil sie es nicht weiß. Um an diese Information heranzukommen, müsste man den Koldun bestechen bzw. bestechen lassen. Carla Martinez weiß sehr gut, welche Summen für was gezahlt werden müssten. Will es jemand aus der Gruppe selbst versuchen, so muss eine Herausforderung mit dem Zielwert 9 bestehen. Stärken, die hier zum Einsatz kommen können, sollten Kenntnisse in Intrigen und Bestechungen abdecken, bspw. Nationalität Barathi. Kommt es zu einer Falscheinschätzung, kann die Gruppe von Kontaktpersonen noch entsprechende Hinweise erhalten. Für 500 Dukaten [temporärer Wohlstand [+2] = 2 Stielwürfel] wird man die Information erhalten können. Jedoch ist dann nicht gewährleistet, dass der Auftraggeber nicht gewarnt wird. Dies ist erst bei einer Bestechungssumme von 5000 Dukaten [temporärer Wohlstand [+4] = 3 Stielwürfel] gewährleistet. Näheres zu den Informationen, die auf diesem Wege gewonnen werden können sowie die Auswirkungen der unterschiedlichen Bestechungssummen siehe nächsten Abschnitt „Überwindung der 2. Linie - Der Verdacht fällt auf das Haus Moreno“.

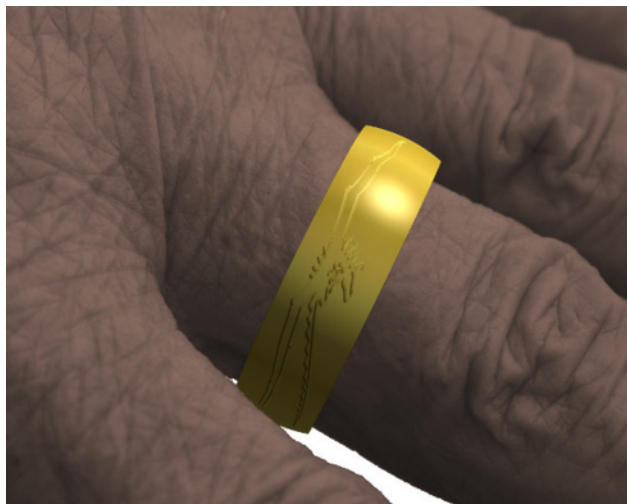
Die Informationen aus der Bestechung erhält die Gruppe erst nach dem sie die Drachenbande in irgendeiner Form gestellt hat. Vorher wird entweder Carla Martinez noch keine Gelegenheit gehabt haben, mit dem Koldun zu sprechen oder die Gruppe konnte ihn bisher nicht antreffen.

Die Gruppe kann dem Mitglied der Drachenbande folgen, wenn dieses die bestellte Ware beim Koldun abholt. Wenn sich die Gruppe schwer tut, könnte einem



Mitglied der Gruppe auch jemand mit einem entsprechenden Tattoo auffallen. Vielleicht ist die Gruppe auch manchen Gerüchten nachgegangen, welche auf eine Bande in den Hafenvierteln hindeutet. Oder ein von der Gruppe geschaffener NSC mit niedrigem Stand kann die Gruppe auf die Drachenbande aufmerksam machen.

Zu guter Letzt könnte der ehemalige Drache, Henri Urison, die Gruppe unterstützen, wenn sie irgendwo hängt. Die Wahrscheinlichkeit ist umso höher, je eher sie am Anfang in Richtung „Die Drachen“ ermittelt hat. Er wird sie aufklären, dass hinter der Tat nicht „Die Drachen“ stecken, sondern eine Bande aus den Hafenvierteln, welche den gleichen Namen trägt. Er zeigt der Gruppe auch einen Ring, auf dem ein Drache eingraviert ist.



Dieser hat aber keine Ähnlichkeit mit dem Drachentattoo, sondern ist das Erkennungszeichen der Gruppe „Die Drachen“. Wenn er den Ring auf eine bestimmte Weise berührt, so sieht man für einen kurzen Augenblick in den Gravurrillen ein gelb-rötliches Leuchten. Bei genauem Hinsehen sieht es so aus, als ob in den Gravurrillen ganz kleine Flammen brennen würden. Offensichtlich handelt es sich um ein Koldunmanufakt, welches als Erkennungszeichen dient. Diesen Effekt kann nur der lebende Eigentümer selbst hervorrufen. Trägt der Eigentümer den Ring nicht am Körper, so verschwindet selbst die Gravur.

Sollte die Gruppe der Drachenbande zu sehr auf die Pelle rücken, wird sich

diese ihnen zum Kampf stellen. Nachdem sie besiegt sind, erfahren sie, dass die Bande von einem gewissen Orvo Fausto für diesen Diebstahl beauftragt wurde. Er hinterlasse in der Seitengasse dort - es wird hingezigt - hinter einem losen Backstein der Hauswand immer die Aufträge und Informationen. Sie erwarten noch weitere Anweisungen, welche in den nächsten Tagen erfolgen sollte. Die Gruppe kann also versuchen unauffällig herauszufinden, wer dieser Orvo Fausto (in Wahrheit Antoni Moreno) ist und ihn dann verfolgen oder stellen.

## ÜBERWINDUNG DER 2. LINIE - DER VERDACHT FÄLLT AUF DAS HAUS MORENO

Die Gruppe kann mit der Information zu Orvo Fausto das Haus Fausto konfrontieren. Diese werden angeben, dass sie kein lebendes Familienmitglied mit dem Namen Orvo haben. Der Letzte mit diesem Namen sei vor fünf Jahren im Alter von 78 Jahren gestorben.

Wird Orvo (Antoni) verfolgt und beschattet, so bekommt die Gruppe heraus, dass er immer wieder in das Anwesen des Hauses Moreno geht und dort auch übernachtet. Bevor er das Anwesen der Morenos aufsucht, sollte er zumindest einmal kurz verloren gegangen sein. Die Gruppe findet ihn aber innerhalb von einer oder wenigen Minuten wieder, er kommt beispielsweise gerade aus einem Geschäft. Spricht die Gruppe ihn an, so wird er sich als Antoni Moreno ausgeben. Wird er damit konfrontiert, dass er Orvo Fausto sein soll, wird er dies leugnen. Er wird auch sagen, dass er häufiger verwechselt wird. Bleibt die Gruppe penetrant, so wendet er seine Gabe auf die Gruppe an. Dazu sagt er: „Ich bin nicht Orvo Fausto!“, und macht eine wischende Bewegung mit der rechten Hand. Er würfelt mit seiner Expertenstärke [+4] „Gabe: Basilisk“ eine Herausforderung. Damit die Helden ihm dies glauben, liegt der Zielwert bei Charakteren ohne diese Gabe oder ohne Koldunstärke und der entsprechenden Technik (Basilisk) bei



9. Andernfalls erhöht sich der Zielwert entsprechend des Stärkerangs dieses Charakters in den betreffenden Stärken.

Funktioniert dieser Trick bei der Mehrheit der Gruppe, so wird er die Möglichkeit nutzen und verschwinden. Sollte keine Verwirrung entstehen und/oder ein Charakter der Gruppe versuchen ihn festzuhalten, so wird dieser Charakter verflixtes Pech haben (3 Stilwürfel für den Spieler, die Spielerin) und Antoni verschwindet.

In den nächsten Tagen kann die Gruppe Orvo Fausto immer wieder begegnen und ihn dann verfolgen. Er wird ebenfalls immer wieder das Anwesen der Morenos aufsuchen und auch dort übernachten. Er wird wieder versuchen, genauso zu agieren, wie oben beschrieben. Versucht er allerdings ein zweites Mal den Trick anzuwenden, so wird dieser ihm nicht gelingen. Dann zur Rede gestellt, wird er einräumen, dass er in Wahrheit tatsächlich Orvo Fausto ist und ein Spion des Hauses Fausto und in das Haus Moreno eingeschleust ist.

Wird Zora Moreno mit diesem Fakt konfrontiert, so wird sie sehr höflich der Gruppe danken, um sie anschließend zu entlassen. Fragt jemand aus der Gruppe nach, was nun mit Antoni bzw. Orvo passieren soll, so wird sie mitteilen, dass nichts passieren wird. Immerhin sei es gut zu wissen, wo eine fremde Spinne im Netz sitzt, um sie mit falschen Informationen füttern zu können. Sie wisse zwar auch nicht, warum das Haus Fausto meint, einen Spion in ihrem Haus zu benötigen. Kurz: Sie wolle ihn für ihre Zwecke benutzen. Entsprechend wird sie nichts gegen ihn unternehmen.

Das Haus Fausto könnte wiederum damit konfrontiert werden. Dieses wird leugnen, einen Spion bei den Morenos zu haben. Doch kann man dieser Aussage in einer solch intriganten Gesellschaft wie der von Barathi glauben? Spätestens hier sollte ein Charakter, der von Barathi stammt auf die Idee kommen, die Morgani und Vendetten zu prüfen (siehe „Hintergrund“ -> „Barathi“). Gibt es keinen solchen Charakter, so könnte irgendein NSC,

beispielsweise Carla Martinez (Alchemistin) oder Henri Urison (ehemaliger Drache), sie darauf aufmerksam machen. Die Prüfung kann laut Regelwerk nur durchführen, wer die Stärke Advokato<sup>1</sup> hat. Die Gruppe findet aber bestimmt auch ganz leicht jemanden, der dies für sie tut (Einsatz von Stilwürfeln). Das Ergebnis wird sein, dass es eine sehr alte Vendetta 5. Grades zwischen dem Haus Moreno und Fausto gibt. Vonseiten des Hauses Fausto gab es bereits mehrere Versuche diese Vendetta abzulösen oder im Rang zu senken. Das Haus Moreno habe dies jedoch jeweils als unannehmbar abgelehnt. Der Letzte dieser Versuche liegt bereits ebenfalls einige Jahre zurück. Bis diese Auskunft vorliegt, vergehen ein paar Tage, da hier tief im Archiv gegraben werden muss.

Auf Rückfrage beim Hause Fausto wird man erfahren, dass diese Vendetta nicht geleugnet wird. Auch wird man auf die Bestrebungen hinweisen, die Vendetta aus der Welt zu schaffen. Aber seit es mit dem Haus bergab geht, habe man nicht mehr die Mittel, um dieses Streben weiter zu verfolgen.

Konfrontiert man Zora Moreno mit dieser Vendetta, wird sie sagen, dass sie nichts von einer solchen wisse. Sie lasse die Angelegenheit prüfen und müsse nun wichtigeren Geschäften nachgehen.

Sollte die Gruppe auf die Idee kommen und das Anwesen der Faustos zu beobachten oder gar zu durchsuchen, so werden sie nichts Auffälliges oder Hinweisen finden. Wie soll es auch anders sein, wo das Haus ja gar nichts mit dem Diebstahl zu tun hat. Damit die Durchsuchung möglich wird, kann die Gruppe über den Einsatz von Stilwürfeln die Welt verändern. So könnte das gesamte Haus Fausto bei einer befreundeten Familie zu einem großen Bankett eingeladen sein, der Aufführung eines Sohns im Theater beiwohnen, oder, oder, oder. Natürlich könnten auch das gefundene Narkotikum und die Tücher verwendet werden. Die Gruppe könnte aber auch gegen entsprechende Stilwürfel sich

<sup>1</sup> Diese Stärke kann nur von einem Charakter mit barathischer Nationalität gewählt werden.

Tücher und solches Narkotikum besorgen. (Preise siehe nächsten Abschnitt „Beschaffung des Koldunartefakts“.)

Wurde Zora Moreno mit der Vendetta konfrontiert und/oder Antoni Moreno zu viele unangenehme Fragen gestellt beziehungsweise war die Bestechungssumme für den Koldun zu klein gewesen, so wird die Gruppe eines Abends in einer kleinen Seitengasse von einer größeren Gruppe angegriffen. Die Gruppe sollte so dimensioniert sein, dass jeder Charakter mit der Anzahl an Gegnern konfrontiert wird, die dessen Modifikator der Kampfstärke entspricht, jedoch mindestens 3. Bei den Angreifern handelt es sich um gute Schergen [+2] des Hauses Moreno. Sie sollten die Helden ausschalten, was ihnen jedoch nicht gelingen sollte, hier müsste schon sehr viel Würfelpech dazukommen. Wer hinter dem Angriff steckt, kann die Gruppe nach dem Kampf erkennen, wenn sie die ausgeschalteten Gegner untersucht und bei allen das Emblem des Hauses Moreno findet.

Egal ob die Gruppe das Haus Moreno bzw. Antoni bereits hinter dem Diebstahl vermutet oder nicht, ist nun ein guter Zeitpunkt Henri Urison erneut auftauchen zu lassen oder sogar einzuführen. Hat die Gruppe noch keinen Verdacht, so wird er Hinweise geben oder gar vorbringen, dass seine Informanten berichten, dass das Artefakt sich im Besitz des Hauses Moreno befände. Hat die Gruppe bereits einen entsprechenden Verdacht, so wird er dies bestätigen und nur mitteilen, was die Gruppe ohnehin bereits weiß. Wenn Henri Urison an dieser Stelle erst eingeführt wird, wird er sich zu erkennen geben. Er habe durch Informanten mitbekommen, dass die Gruppe mit der Klärung des Diebstahls beauftragt worden sei. Daher habe er den Kontakt gesucht, weil auch er ein Interesse hat, dass der Name von „Den Drachen“ nicht mit solchen Taten in Verbindung gebracht wird. Auf Nachfrage wird er vielleicht auch den ein oder anderen Hintergrund für ein Gerücht über „Die Drachen“ darlegen. „Die Drachen“ sollten spätestens hier so beschrieben werden, dass sie zwar nicht immer die jeweiligen Gesetze achten, aber sie die hinter den

Gesetzen stehenden und höherwertigen Prinzipien der Gerechtigkeit und Menschenwürde verfolgt und bestrebt ist, diesen Geltung zu verschaffen. Er wird auch mitteilen, dass er Kontakt zu „Dem Drachen“ aufgenommen hat, und über diese missbräuchliche Verwendung des Namens informiert habe. Er rechne damit, dass dieser ihn innerhalb der nächsten Wochen kontaktieren wird.

Zu guter Letzt treffen die Informationen aus dem Bestechungsversuch ein. Hier sollte die Gruppe idealerweise bereits ahnen, dass das Haus Moreno hinter der Sache steckt. Zumindest sollte sie Antoni Moreno in starkem Verdacht haben. Es sollte sich sozusagen nur noch um die Bestätigung des bisher vermuteten handeln. Die Gruppe wird erfahren, dass es Antoni Moreno war, welcher den Auftrag für die Koldunmanufakte gab. Er war es auch, der die seltenen Zutaten lieferte und an anderer Stelle besorgt habe. Bezahlt worden sei über die Sammelrechnung für das Haus Moreno. Diese wurde von der Schatzmeisterin des Hauses Moreno bezahlt. Die Schatzmeisterin sei immer sehr pingelig und prüfe zuerst alle Rechnungen, bevor sie diese zahle, damit sich kein Familienmitglied privat bereichere. Sie habe in der Vergangenheit auch schon mehrfach Posten genau aus diesem Grund nicht bezahlt. Diese Rechnungen seien aber anstandslos bezahlt worden.

Wurde die geringe oder gar keine Bestechungssumme gezahlt, so wird das Haus Moreno informiert. Dies sollte die Beschaffung des Artefakts etwas schwerer machen, aber nicht so schwer, dass es selbst mit Einsatz von Stilwürfeln nicht zu regeln wäre. Der Koldun wird in diesem Fall gegenüber der Familie Moreno angeben, dass es bei ihm einen Einbruch gegeben habe. Nach diesem Einbruch lag das Buchführungsbuch auf dem Schreibtisch und nicht mehr im verschlossenen Tresor. Entsprechend wäre es möglich, dass von den Einbrechern eine Verbindung zwischen den Koldunmanufakten und dem Haus Moreno hergestellt werden kann.



## BESCHAFFUNG DES KOLDUNAR- TEFAKTS

Damit die Gruppe das Anwesen der Morenos durchsuchen kann, müsste sie mittels Einsatz von Stilwürfel erst eine Situation schaffen, in der dies gefahrlos möglich ist. Zumindest sollte sich die Gruppe frei im Anwesen bewegen können. Das Ganze sollte die Gruppe 2-3 Stilwürfel kosten.

Beispielsweise könnte die Gruppe zu einem großen Fest/Ball/Maskenball im Hause Moreno eingeladen werden. Durch die vielen Gäste sind die Wachen damit beschäftigt, die Gäste in den Bereichen zu halten, die dafür vorgesehen sind. Durch Überredung, Schleichen, Klettern oder was auch immer, gelingt es den Gruppenmitgliedern dann, in den ruhigeren Bereich vorzudringen. Bei entsprechender Vorsicht könne sie den wenigen dort patrouillierenden Wachen aus dem Weg zu gehen. So können Sie schließlich auch den Raum finden, in welchem sich das Artefakt befindet. Eventuell könnte Antoni Moreno von der Gruppe beobachtet werden, wie er auffällig schauend, ob er beobachtet oder verfolgt wird, in einen Raum geht, dort ein paar Minuten bleibt. Beim Hinausgehen schaut er wieder die Gänge entlang, und wenn er denkt, die Luft ist rein, so wird er den Raum wieder sorgfältig verschließen.

Oder Zora Moreno verlässt mit einem Großteil ihrer Wachen sowie Familie das Anwesen, um das Wochenende auf dem Sommeranwesen der Familie auf einer weit entfernten Insel zu verbringen. Sie hat jedoch kein größeres Gepäck dabei, weil das Sommeranwesen so ausgestattet ist, dass man ohne großes Gepäck dort anreisen kann. Entsprechend kann davon ausgegangen werden, dass das Artefakt nicht mitgenommen wurde. Auch in diesem Fall wird es ein paar Wachen geben, welche die Gruppe aber umgehen kann, solange sie nicht mutwillig in sie hineinflüht. Nachdem mehrere Zimmer durchsucht wurden, finden sie in einem Zimmer eine Geheimtür, welche zu einem Raum mit dem Artefakt führt.

Oder in einem Teil des Moreno Anwesens lagert eine größere Menge Schießpulver, sowohl von Koldun hergestelltes als auch das deutlich installiere, welches von Alchemisten hergestellt wird. Im daneben liegenden Gebäude kommt es zu einem Feuer oder der Gruppe gelingt es, dort ein Feuer zu legen. Entsprechend dem Gefahrenpotenzial werden alle Kräfte helfen, das Feuer zu löschen. Die höheren Stände der Familie fliehen in Sicherheit ohne größere Gegenstände mitnehmen zu können oder helfen sogar selbst beim Löschen des Brandes. Der Rest des Anwesens ist entsprechend verlassen und kann durchsucht werden. Auch hier findet die Gruppe schließlich den Raum mit dem Artefakt.

Die Gruppe kann auch das Narkotikum zum Einsatz bringen, damit ihr dies gelingt. Sie kann aber nur einmal das Narkotikum anfertigen lassen. Danach ist es nicht möglich, die seltenen Substanzen in ausreichender Menge wieder zu beschaffen. Für 500 Dukaten [temporärer Wohlstand [+2] = 2 Stielwürfel] können zwei Tongefäße des Narkotikums beschafft werden. Die Tinktur für die Tücher kostet nochmals 50 Dukaten [temporärer Wohlstand [+0] = 1 Stielwürfel].

Egal wie die Gruppe den Raum gefunden hat, wird kurze Zeit nach der Entdeckung Antoni Moreno die Gruppe entdecken. Je nachdem wie die Spieler in der Runde ticken, kann man ihnen Antoni Moreno entweder alleine oder mit Gefährten gegenüberstellen. Solange die Gruppe einzeln, wenn auch vielleicht abwechselnd mit Antoni Moreno kämpft, wird er eher alleine die Gruppe entdecken. Diese Variante bietet rollenspieltechnisch viel Raum für schöne Szenen und ist zudem schneller. Wollen alle aus der Gruppe ihre eigenen Gegner, so sollen jeder auch ein bis zwei erhalten. Antonie Moreno wird sich ergeben, bevor er vollständig außer Gefecht gesetzt und damit fast tot ist. Die Begleiter werden mit ihm kapitulieren, sofern sie nicht bereits fast tot sind. Tun sich Spieler gegen einen Gegner zusammen, so ist dies wirklich schlechtes Rollenspiel, da keiner der Gegner wirklich eine ernsthafte Gefahr ist. Das sollte man als Spielleitung

auch sagen und das schlechte Rollenspiel benennen. Davon abgesehen hat schlechtes Rollenspiel im Gegensatz zum guten keine Konsequenzen, höchstens mal ein längeres Gespräch (unter vier Augen), wenn es ein dauerhafter Zustand ist. Vor allem dann, wenn der Spaß der Gruppe darunter leidet.

Bis zum Ende des Kampfes haben sich, soweit es zum Szenario passt, welches sich die Gruppe zur Untersuchung des Moreno-anwesens überlegt hat, Zuschauer versammelt. In den obigen Vorschlägen wäre dies durchaus in allen möglich. Je nach Szenario wären es zwar durchaus unterschiedliche Zuschauer, was aber keine Rolle spielt. So könnten es Bedienstete und/oder Besucher des Fests/Balls/Maskenballs sein. Sobald der Kampf vorbei ist, wollen diese wissen, was hier passiert ist. Das sollte die Helden etwas von Antonie ablenken. Gibt es diese Ablenkung nicht, so sollte man als SpielleiterIn eine andere schaffen. Dies könnte das Geräusch einer umfallenden Vase, das Bellen eines Hundes an der Tür oder ein lauter Knall einer Pistole sein. Diesen Augenblick der Ablenkung wird Antonie nutzen, um sich selbst mit einem Stich ins Herz zu töten. Ihm ist klar, dass er so oder so sein Leben verwirkt hat. Durch seinen Tod kann er einer Befragung durch die Imperialen Spinnen (barathischer Geheim- und Assassinendienst) umgehen. Auf diese Weise schützt er seine große Liebe Zora Moreno. Das ist der letzte Liebesdienst, den er ihr erweisen kann.

Gab es am Ende Zuschauer des Kampfes, wird darunter ein Spitzel der Imperialen Spinnen gewesen sein. Entsprechend schnell wird die Palastwache informiert und anwesend sein. Sie werden das Artefakt konfiszieren und abtransportieren. Gibt das Szenario das nicht her, so wird die Gruppe beim Verlassen des Anwesens mit dem Artefakt von einem Agenten, einer Agentin der Imperialen Spinnen beobachtet, welche(r) auf sie angesetzt war. Bevor die Gruppe weit kommt, werden sie von Wachen und dem Agenten, der Agentin gestellt. Wenige Minuten später treffen auch Palastwachen ein, welche dann das Artefakt konfiszieren und abtransportie-

ren.

## ABSCHLUSS

Durch den Tod von Antoni hält die dritte Absicherungslinie. Man wird Zora Moreno nichts nachweisen können. Auch die Begleiter von Antoni haben nur auf seinen Auftrag hin gehandelt. Auch alles andere, beispielsweise die Bezahlung der Rechnungen kann das Haus auch ganz einfach auf Antoni schieben. Er habe die wahre Verwendung der gekauften Gegenstände und Personen verschleiert und gefälscht. Zudem kann man jederzeit auf seine Gabe verweisen, um etwas zu plausibilisieren.

Sicherlich wird der Ruf von Zora Moreno unter diesem Vorfall leiden, aber das ist besser, als eine Vendetta mit ihrer imperialen Majestät zu riskieren. Die Nachteile aus dem gesunkenen Ruf ist besonders auf Barathi nicht gerade ein geringer Schlag. Entsprechend wird das Haus Moreno geschwächt aus der Angelegenheit hervorgehen.

Zora Moreno wird sich bei der Gruppe bedanken und die versprochene Belohnung, eine kleine Flasche mit Wasser vom Baum des Lebens (= eine Anwendung, wirkt selbst pur gegen die meisten Gifte) für jeden überreichen. Darüber hinaus wird sie sehr glaubwürdig bestürzt und schockiert wirken. Sie tut so, als wenn sie nicht fassen könne, dass Antoni das ihr und ihrem Haus angetan habe. Und dann sei er auch noch zu feige gewesen, sich vor der Kaiserin für seine Taten zu verantworten.

Kurz bevor die Gruppe Barathi wieder verlässt oder ein paar Tage nach der Lösung des Falls, wird „Der Drache“, Vamon Thurhanson, persönlich Kontakt zu Gruppe aufnehmen. Er bietet jedem Mitglied an, bei „Den Drachen“ mitzuwirken. Die Helden bekommen die Ephemera „Drachen“ [+2]. Sie besitzen in der Organisation den offiziellen Status „Drachling“ (siehe „Hintergrund“ -> „Die Drachen“), solange die Ephemera besteht. Entsprechend sind sie noch kein Mitglied „Der Drachen“. Jedoch sind sie gegenüber anderen Drachlingen privilegiert und verfügen über die Ressourcen eines Glücksdrachens (siehe „Hin-



tergrund“ -> „Die Drachen“) solange der Ephemera besteht.

Wandeln die Spieler diese Ephemera in eine Stärke um, so werden sie „Mitglied der Drachen“ (= Name der Stärke) und steigen in der Stufe Königsdrache in die Organisation ein. Erhalten sie den Ephemera „Drachen“ nach einer der folgenden Spielsitzungen nicht, so müssen sie, wenn sie Mitglied bei „Den Drachen“ werden wollen, irgendein anderes Abenteuer erleben, bei dem sie wieder einen entsprechenden „Ephemera“ erhalten.

Etwa zur gleichen Zeit, wie die Kontaktaufnahme durch Vamon Thurhanson erhält die Gruppe ein Schreiben ihrer Imperialen Majestät Juliette Vanadi von Barathi. In diesem bedankt sich die Kaiserin bei der Gruppe für ihre Hilfe. Es wird kein persönliches Treffen geben, da die Kaiserin die Gruppe nicht selbst angeheuert hat. Bereits ein Schreiben zu erhalten, ist ein großes und seltenes Zeichen der Anerkennung. Entsprechendes werden sie auch durch den Überbringer erfahren.

Dieses System sieht keine Belohnung in Form von Abenteuerpunkten oder Ähnlichem vor. Allerdings können im Laufe des Abenteuers durch gescheiterte Herausforderungen sogenannte Trainingspunkte gewonnen werden. Mithilfe dieser Punkte kann der Charakter gesteigert werden.

## PERSONEN (NSCs)

### JULIETTE VANADI



Ihre Imperiale Majestät Juliette Vanadi von Barathi ist die Kaiserin der Nation Barathi. Sie sitzt mitten im Netz der Intrigen, Heiraten, Gift und Blut. Sie hält alle Fäden zusammen. Juliette Vanadi ist eine gerissene Frau, welcher der Weg nach ganz oben gelungen ist. Ihr Aufstieg begann mit einer Heirat als Zweitfrau an den Baron des Hauses Octavi. Den weiteren Aufstieg verdankt sie einer geschickten Nutzung ihres Besitzes sowie dem umsichtigen Einsatz von Gift. Nach all diesen Herausforderungen an ihrem Ziel angekommen, langweilt sie sich nun und sucht immer wieder neue Amusements.

Eines dieser Amusements besteht darin, nicht nur die Imperialen Spinnen oder Wachen mit Dingen und Aufgaben zu betrauen. Manche Aufgaben überträgt sie den Patriarchen oder Matriarchinnen der Adelshäuser. Sie beobachtet dann, wie diese, mit den teilweise heiklen Aufgaben umgehen, und versuchen diese zu bewältigen sowie mit dem ungeheuren Druck umgehen, welcher auf ihnen lastet. Natürlich tut sie das bei für das Reich wich-



tige Aufgaben nie, ohne im Hintergrund die Imperialen Spinnen ebenfalls auf die Aufgabe anzusetzen. Zumindest lässt sie die Erfüllung genauestens von den Imperialen Spinnen beobachten. Hier kommen ihr die Gerüchte zugute, dass manche Personen eines Morgens als Erstes einem Assassinen der Imperialen Spinnen begegneten, wenn sie die Aufgabe nicht richtig erfüllten.

Aktuell hat sie genau aus diesem Grund Zora Moreno beauftragt, den Diebstahl des kroyschen Koldunartefakts aufzuklären und ihr dieses wieder zu beschaffen. Der schnelle Aufstieg dieses Hauses in den letzten Jahren ist ihr ein Dorn im Auge, da er das Gleichgewicht im Netz gefährdet. Hier kam ihr der Diebstahl gerade recht. Sie nimmt an, dass Zora Moreno den Fall nicht aufklären kann und einen entsprechenden Dämpfer bekommt. Sie konnte ja nicht wissen, dass sie die Diebin zum Ermittler machte ...

### VAMON THURHANDSON DER GE- LASSENE - „DER DRACHE“



Stammt in Wirklichkeit von Ailwu (siehe „Hintergrund“ -> „Ailwu“), gibt sich aber

wie die meisten Bewohner von Ailwu als Crailese aus. Aktuell ist er das Oberhaupt „Der Drachen“, eine Organisation, welche eine seiner Vorfahren gegründet hat. Von seinen Eltern wurde er zur Gerechtigkeit und zum Eintreten für Menschenrechte erzogen. Hieraus zieht er seine Motivation. Es bildet aber zugleich auch seine Schwäche. Vamon Thurhanson ist Archkoldun und beherrscht damit alle bekannten Koldungen und kann sie auch kombiniert einsetzen. Darüber hinaus besitzt er, wie die meisten seiner Vorfahren zusätzlich die Gabe „Drache“. Das mag sicherlich der Grund für den Namen der Organisation sein.

Vamon Thurhanson hat ein im Allgemeinen ruhiges und gelassenes Wesen, lediglich wenn er für Gerechtigkeit und Menschenrechte eintritt, kann er das sehr vehement und deutlich tun. Durch seine Schwäche (siehe unten) kommt es vor, dass er manchmal über das Ziel hinauschießt. Meist bewahren ihn aber seine reflexive Art und seine Vertrauten davor, die Grenze zu übertreten, sodass nicht aus dem Streben nach Gerechtigkeit Ungerechtigkeiten hervorgehen.

#### Werte:

Schwäche: seine Motivation  
 Motivation: Gut [+2] Menschenrechte/  
 Gerechtigkeit  
 Nationalität: Gut [+2] Ailwu  
 Vergangenheit: Experte [+4] Kapitän/  
 Anführer

#### Swashbuckling

Stärke: Meisterlich [+6] Koldun

#### Weitere

Stärken: Gut [+2] Gabe: Drache,  
 Durchschnittlich [0] Vehi-  
 kel: Himmelsschiff (Gut  
 [+2] heimlich)

#### Techniken:

Koldun: Basilisk, Greif,  
 Hippokamp, Pegasus, Don-  
 nervogel, Einhorn, Chimä-  
 re, Mantikor, Qilin, Drache



## HENRI URISON



Henri Urison ist ein altgedienter Drache, der ursprünglich von Colorona stammt. In der Organisation hat er es bis zum Rang eines Kaiserdrachen gebracht. Durch sein Alter ist er ruhiger geworden und bleibt lieber im Hintergrund. Wenn es sein muss, schmeißt er aber auch seine gesamte Erfahrung in die Waagschale.

Vor etlichen Jahren ist er aus der Organisation auf eigenen Wunsch ausgeschieden. Seither ist er als Händler auf Barathi tätig. Er hat den Kontakt zu „Den Drachen“ nie abbrechen lassen und versorgt sie bis heute immer wieder mit relevanten Informationen.

Henri Urison konnte sich bereits ein kleines Netzwerk auf Barathi aufbauen und kann der Heldengruppe helfen, wenn sie nicht mehr weiter kommt oder nicht realisiert, dass sie mit dem Einsatz von Stilwürfeln sich selbst Kontakte schaffen kann. Er verfolgt die Dinge aber im Hintergrund und stellt eigene Nachforschungen an, worauf die Gruppe durchaus einmal indirekt von einem NSC hingewiesen werden kann („Ihr seit nun schon die Zweiten, die danach fragen.“ oder so ähnlich).

### Werte:

Schwäche:	schwerhörig
Motivation:	Gut [+2] Menschenrechte/Gerechtigkeit
Nationalität:	Gut [+2] Colorona
Vergangenheit:	Experte [+4] Drachenmitglied
Swashbuckling	
Stärke:	Experte [+4] Händler
Weitere	
Stärken:	Gut [+2] Fechten
Techniken:	Händler: eigenes Geschäft (Ort), von den Lippen ablesen (Form); ungebunden: reaktionsschnell (Form)

## ZORA MORENO



Zora Moreno ist die Matriarchin des Hauses Moreno. Innerhalb der letzten Jahrzehnte ist es unterer ihrer Rigide von einem unbedeutenden zu einem mächtigeren Haus aufgestiegen.

Zora Moreno hat die Geschicke ihres Hauses gut im Griff. Sie ist durch und durch eine Barathi und kennt sich bestens mit allen Facetten des intriganten, Macht nutzenden und verflochtenen Gesellschaftsgefüges sowie seiner Mittel aus. Es gibt nur wenige, welche es in dieser Hin-



sicht mit der Kaiserin aufnehmen können und Zora Moreno gehört zweifelsfrei zu ihnen. Letztlich hat die Kaiserin dennoch meist die besseren Karten, da ihr Haus über größere Ressourcen verfügt und die Kaiserin auch Zugriff auf die Imperialen Spinnen und die Akademie der Advokaten besitzt.

Aus Angst nicht mehr allen selbst ausgesprochenen Vendetten nachgehen zu können, hat sie das kroysche Koldunartefakt stehlen lassen. Diesem wird nachgesagt, dass es nach jeder Anwendung den Alterungsprozess eine Zeit lang aufhält, zumindest aber stark verzögert. Mithilfe des Artefakts hofft nun Zora Moreno an all denen Rache nehmen zu können, denen sie Rache während des mühsamen Aufstiegs ihres Hauses geschworen hat.

Die Vendetta mit dem Haus Fausto ist bereits sehr alt. Sie wurde damals vom Hause Moreno ausgesprochen, als eine Absprache platzte und das Haus Moreno nachhaltig schwächte. Damals begann auch der kontinuierliche Fall des Hauses Moreno, bis die Mutter von Zora Moreno es schaffte, den Fall zu stoppen. Zora Moreno trat in die Fußstapfen ihrer Mutter und schaffte es sogar, dem Haus zu neuem Glanz zu verhelfen. Auch wenn das Haus Fausto in der Zwischenzeit durch andere Geschehnisse lediglich ein Schatten seiner Selbst ist, so verfolgt Zora Moreno immer noch die alte Vendetta. Nach dem Aufstieg des Hauses Moreno und der Schwäche des Hauses Fausto hat sie nun die Möglichkeit, immer wieder neue Intrigen gegen das Haus Fausto zu spinnen.

#### Werte:

Schwäche: nachtragend  
 Motivation: Gut [+2] alle Vendetta erfüllen  
 Nationalität: Meisterlich [+6] Barathi  
 Vergangenheit: Gut [+2] Spion  
 Swashbuckling  
 Stärke: Experte [+4] Matriarchin  
 Weitere  
 Stärken: keine  
 Techniken: Matriarchin: Verstellen (Form), Barathi (Ort), Broysche (Gegenstand), tiefer

Blick in die Augen (Manöver), unter Druck (Situation)

#### ANTONI MORENO



Antoni Moreno ist ein Kavalier des Hauses Moreno. Als Kind wechselte er zusammen mit seiner Mutter durch einen Morganvertrag in das Haus Moreno. Dort wurde er gut angenommen. Als er in die Pubertät kam, verliebte er sich unsterblich in Zora Moreno. Durch geschicktes Vorgehen von seiner Seite konnte er sich ihr annähern. Heute verbindet die beiden eine selbst im Haus Moreno kaum bekannte dauerhafte Affäre.

Sie merkte schnell, dass er für sie zu allem bereit ist, sodass er für heikle und geheime Aufgaben zu ihrer rechten Hand wurde. Für diese Aufgaben kommen seine Koldunkenntnisse und seine Baseliskengabe ihm sehr zu Hilfe. Beide Gaben ermöglichen es ihm, andere Personen auf subtile Weise zu beeinflussen.

Gegen Zora Moreno hat er seine Gaben nie angewendet, denn er wollte ja mit ihr selbst und nicht mit einer Marionette zusammen sein. Zu Beginn schützte sich Zora

Moreno noch mittels eines versteckten Abwehramuletts gegen seine Gaben. Dieses besondere Abwehramulett erzeugt eine leichte Wärme, wenn es den Träger schützt. Daher bemerkte sie schnell, dass er nie seine Gaben gegen sie einsetzte. Seitdem sie sich auf eine dauerhafte Affäre mit ihm eingelassen hat, verwendet sie keine Abwehramulette mehr im Umgang mit ihm.

#### Werte:

Schwäche: unsterblich verliebt in Zora Moreno  
 Motivation: Gut [+2] Zora Moreno zufriedenstellen  
 Nationalität: Gut [+2] Barathi  
 Vergangenheit: Gut [+2] Fechter  
 Swashbuckling  
 Stärke: Experte [+4] Koldun  
 Weitere  
 Stärken: Experte [+4] Gabe: Basilisk  
 Techniken: Koldun: Mantikor; Fechter: Anwesen der Moreno (Ort), leichtfüßig (Form)

#### BEGLEITER VON ANTONI MORENO BEIM KAMPF UM DAS ARTEFAKT

Hier handelt es sich um eventuelle Begleiter von Antoni Moreno, wenn sie für den letzten Kampf von Nöten sein sollten. Sie sind deutlich schwächer als Antoni Moreno oder Spielercharaktere. Dennoch sollten pro freien Spieler nur ein bis zwei dieser Charaktere auftreten. Sollten sie in der Summe zu stark sein, so kann man als SpielleiterIn die Schwäche an gegebenen Stellen nutzen und manche fliehen lassen. Auch hier gilt die Schwäche kann, muss aber nicht ausgespielt werden.

#### Werte:

Schwäche: feige  
 Motivation: Gut [+2] Ruhm des Hauses Moreno mehren  
 Nationalität: Gut [+2] Barathi  
 Vergangenheit: Gut [+2] Diebesbande  
 Weitere  
 Stärken: Experte [+4] Wachen, Gut [+2] Beschatten

#### IMRE FAUSTO



Imre Fausto ist ein alter Patriarch, der den Niedergang seines Hauses miterlebt hat. Er war als Diplomat für die Kaiserin tätig. Als seine Frau und zwei Kinder von Piraten während einer Kaperung getötet wurden, verfiel er in eine Depression. Diese führte dazu, dass er eine diplomatisch heikle Aufgabe nicht entsprechend der Wünsche der Kaiserin erfüllte. Sie ließ ihn daraufhin mehrere Jahre im dunklen Kerker schmoren, was seinen Zustand nicht verbesserte. Schließlich hatte selbst die Kaiserin Mitleid mit seiner Situation, beendete die Vendetta und entließ ihn aus dem Kerker. Dennoch konnte sich Imre Fausto nie aus der Umklammerung der Depression befreien.

All dies führte zu dem langsamen aber unaufhörlichen Fall des Hauses Fausto. Schon lange führt er die Geschäfte des Hauses nur nach Außen hin. Im Hintergrund wirken jedoch andere Mitglieder des Hauses. Sie sehen keinen großen Grund Imre Fausto zu beseitigen, da er sie ohnehin durch sein Nichtstun gewähren lässt. Leider sind seine Nachfahren durch Inzucht nicht annähernd so fähig, wie Imre Fausto selbst, als er noch gesund war.



Entsprechend konnten sie bisher nicht den Fall des Hauses aufhalten.

**Werte:**

Schwäche: depressiv  
Motivation: Gut [+2] Haus Fausto retten  
Nationalität: Gut [+2] Barathi  
Vergangenheit: Gut [+2] einflussreich  
Swashbuckling  
Stärke: Experte [+4] Duellant  
Weitere  
Stärken: Experte [+4] Diplomat  
Techniken: Duellant: elegant (Form);  
Diplomat: verzwickte Lage (Situation), guter Zuhörer (Form)

**RIKO (ADLERAUGE) – HAUPTMANN DER DRACHENBANDE**



Riko gehört keinem Haus an und gilt damit in der barathischen Gesellschaft als Klienten. Er hat besonders gute Augen, was ihm den Spitznamen Adlerauge einbrachte.

Nachdem er auf legalem Wege nicht sonderlich erfolgreich war und seine Familien nicht richtig versorgen konnte, hat er eine kleine Bande gegründet. Dies ge-

schah vor allem wegen der Einflüsterungen von Antoni Moreno.

Riko war vor der Gründung der Bande mal hier, mal dort angestellt, allerdings nie wirklich lange. Die Gründe dafür waren unterschiedlicher Natur und reichte von Betriebsaufgabe bis dahin, dass er mit dem autoritären Führungsstil seiner Vorgesetzten nicht zurechtkam. Häufiger fiel er auch denn auf Barathi allgegenwärtigen Intrigen zum Opfer.

**Werte:**

Schwäche: Goldgier  
Motivation: Gut [+2] Familie versorgen  
Nationalität: Gut [+2] Barathi  
Vergangenheit: Gut [+2] Feinmechaniker  
Swashbuckling  
Stärke: Experte [+4] Bandenanführer  
Weitere  
Stärken: Gut [+2] Adlerauge

**WEITERE MITGLIEDER DER DRACHENBANDE**

Bei den restlichen Mitgliedern der Drachenbande handelt es sich um NSCs der niedrigsten Klasse, sogenannte Schergen. Sie haben alle die gleiche Stärke Gut [+2] „Bandenmitglied“, damit sie sich im Kampf zu Gruppen zusammenschließen können. Die Anzahl der Mitglieder beim Kampf wird bewusst nicht festgelegt, damit sie an die Stärke der Gruppe angepasst werden kann.

Als Daumenregel kann man sagen, dass es für einen Helden eine einfache Herausforderung ist, es mit der gleichen Anzahl an guten [+2] Schergen aufzunehmen, die seinen relevanten Modifikatoren entspricht. Damit es nicht ganz so einfach ist, sollten sich jedem Helden, bis auf dem, der sich dem Hautmann Riko stellt, ein bis zwei Bandenmitglieder mehr stellen. Es sollten jedoch immer mindestens drei Bandenmitglieder sein. So sollten sich einem Experten [+4] in Fechten mindestens 5-6 [4+ 1 bis 2] Bandenmitglieder in den Weg stellen.





Carla Martinez ist eine freie Alchemistin auf Barathi, stammt aber ursprünglich aus dem Königlichen Colorona. Schon zu ihrer Ausbildung kam sie nach Barathi. Weil im königlichen Colorona Frauen nur als Menschen zweiter Klasse gelten, sah sie nur auf Barathi für sich eine Zukunft als Alchemistin.

So langsam gewöhnt sie sich an die barathische Kultur, auch wenn sie sich an den Intrigen nicht beteiligen will. Genau aus diesem Grund will sie auch keinem Adelshaus angehören und lässt sich auch von keinem vereinnahmen. In einem kleinen Kreis hat sie sich bereits einen relativ guten Ruf erarbeitet. Insbesondere zu anderen Alchemisten und sogar zu manchem Koldun unterhält sie gute Kontakte.

Carla Martinez ist eine schöne junge Frau, die ihren Mann fürs Leben noch nicht gefunden hat. Daher flirtet sie auch gerne mit Kunden, die ihr Gefallen. Sie wird über diese Sache aber nie ihren Gewinn vergessen. Vielmehr wird sie auf eine freundliche aber bestimmte Art und Weise den Preis verlangen. Schließlich stammt sie aus einer alten Handelsfamilie.

Als wahre Romantikerin hält sie aller-

dings die Liebe hoch und kann nicht nachvollziehen, warum auf Barathi eine Heirat aus Liebe so etwas unverstellbares ist. Genau in diesem Punkt eckt sie immer mal wieder an. Zwar ist Liebe den Bewohnern von Barathi nicht unbekannt, aber sie spielt für sie höchstens bei Affären eine Rolle. Barathische Kunden sind entsprechend Flirts nicht abgeneigt, aber Carla musste schon leidvoll erfahren, dass niemand bereit ist, sie aus Liebe zu heiraten. Entsprechend ist sie noch immer auf der Suche nach ihrem Mann für das Leben.

Wenn sie ihre Neugier packt, vergisst sich schon mal ihren Gewinn. In diesen Fällen verlangt sie lediglich ihre Materialkosten sowie für die benötigt Zeit anteilig die Miete und ihre Nahrungsmittelkosten. Das führte in der Vergangenheit dazu, dass sie von der ein oder anderen Person neugierig gemacht und dann ausgenutzt wurde. Hat sie das Gefühl, dass sie nur benützt wird, so wird sie beim nächsten Auftrag reguläre Preise verlangen und im Zweifelsfall ihre Neugier unterdrücken.

#### Werte:

Schwäche:	neugierig
Motivation:	Gut [+2] Mann fürs Leben finden
Nationalität:	Gut [+2] Königreich Colorona
Vergangenheit:	Gut [+2] Handelsfamilie
Swashbuckling	
Stärke:	Meisterlich [+6] Alchemie
weitere	
Stärke:	Gut [+2] Kontakte zu Alchemisten und Koldun
Techniken:	Alchemie: im eigenen Labor (Ort), interessiert (Form), früh morgens (Situation), übermüdet (Situation), alte Lederschürze (Gegenstand)

## FERNANDO GALÁN



Swashbuckling

Stärke:

Techniken:

Meisterlich [+6] Koldun

Koldun: Donnervogel, Pegasus, Einhorn, Qilin, Chimäre

Fernando Galán ist ein angesehener Koldun und Alchemist auf Barathi, was ihm jedoch noch nicht reicht. Er will zu dem angesehensten Koldun seiner Zeit in den Sieben Himmel werden und sich so einen Platz in den Geschichtsbüchern sichern. Allerdings hat der bisher erreichte Ruhm ihn auch so schon unglaublich arrogant werden lassen. Entsprechend verlangt er für seine Produkte horrenden Preise. Wer sich diese nicht leisten kann, soll sehen, ob er sie bei jemand anderen überhaupt oder in gleicher Qualität beziehen kann.

Als Koldun hat er sich bisher auf die Gaben Donnervogel, Pegasus, Einhorn, Qilin und Chimäre (Näheres siehe „Anhang“ -> „Regelergänzungen“ weiter unten) spezialisiert. Diese setzt er zumindest teilweise auch in seinem Labor ein, beispielsweise zur Belüftung oder um gefährliche Stoffe aus sicherer Entfernung zu vermengen.

### Werte:

Schwäche: arrogant

Motivation: Gut [+2] angesehener Koldun/Alchemist werden

Nationalität: Gut [+2] Barathi

Vergangenheit: Experte [+4] Alchemist



## DAMENSTABELLE FÜR WEITERE NSCs

weibliche Vorname	männliche Vorname	Nachname
Maria	Antonio	Sánchez
Carmen	José	Fernández
Josefa	Manuel	Gómez
Isabel	Francisco	Rodríguez
Dolores	Juan	Albiol
Antonia	David	Bayarri
Teresa	Javier	Santos
Ana	Carlos	Blasco
Cristina	Miguel	Ruíz
Laura	Pedro	Navarrete
Pilar	Rafael	Domingo

## HINTERGRUND

### AILWU

Ailwu ist ein sehr winziger Teil des ehemaligen Crailwuz. Crailwuz wurde von den Kroy mittels eines mächtigen Koldunarte-fakts zerstört. Ailwu selbst ist kaum größer als die anderen kleinen Wolkeninseln. Allerdings habe nur sehr wenige Personen Kenntnis von der Existenz von Ailwu und die Bewohner dieser Wolkeninsel tun alles dafür, dass dies so bleibt. Alle Ailwu gehören zur Vereinigung „Die Drachen“. Letztlich ist Ailwu eine Mischung aus Crail und Ilwuz (siehe „Regelwerkergänzung auf S7S-PDQ#“ -> „Nationen“). Die Kultur ist so interkulturell wie die von Crail und die Ailwu lieben die Freiheit, wie die Ilwuzi. Bei allen Ailwu gelten Frauen und Männer als absolut gleichberechtigt.

Die Interkulturalität entsteht im Gegensatz zu Crail jedoch nicht dadurch, dass viele fremde Menschen Ailwu besuchen. Vielmehr reisen die Ailwu viel in den Sieben Himmeln umher. Zudem werden immer wieder verdiente Mitglieder „Der Drachen“ als Bewohner von Ailwu aufgenommen, was ihnen ein Wohnrecht auf Ailwu sichert. Aufgrund dieser gemeinsamen Interkulturalität geben sich gebürtige Ailwu meist als Crailesen aus.

Die Wolkeninsel Ailwu teilt mit der Wolkeninsel Ilwuz ebenfalls ein paar Ei-

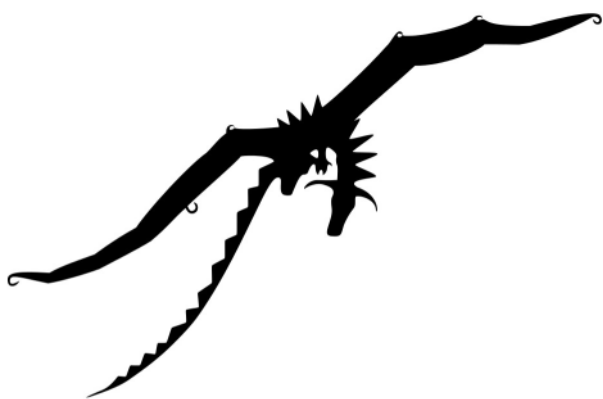
genschaften. So verschwindet sie ebenso wie Ilwuz, um im selben Augenblick an anderer Stelle in den Sieben Himmeln wieder aufzutauchen. Allerdings passiert dies in einem Rhythmus von 180 Tagen. Darüber hinaus ist sie durch ihren besonderen Nebel fast unsichtbar. Nur wer ein scharfer Beobachter ist, sieht ein leichtes Flimmern des „Hintergrundes“ an der Stelle, an der sich Ailwu befindet. Erst wenn man den Nebel durchdrungen hat, wird die Insel sichtbar. Nur auf Ailwu geborene Personen können die Insel ohne Hilfe finden.

Die ersten Bewohner von Ailwu waren ausschließlich Koldun oder Personen mit mindestens einer Gabe. Sie hatten auf Crailwuz eine kleine Gemeinschaft gebildet, welche nichts mit der Piraterie zu tun haben, sondern ein friedliches und freies Leben führen wollte. Kurz vor der Zerstörung von Crail hatten viele, welche die Gabe „Hippokamp“ besaßen oder beherrschten, eine Vision. Sie sahen eine große Gefahr auf sich zukommen, die aber nur sehr verschwommen und undeutlich war. Die Gemeinschaft beschloss sich mittels der vereinter Kräfte zu schützen und bildeten einen Schutzschild über ihrer Ansiedelung. Ohne diesen, wäre die Gemeinschaft sicherlich bei der Zerstörung von Crailwuz vernichtet worden. Trotz des Schutzes überlebten nicht alle die Zerstörung von Crailwuz. Die Überlebenden wurden durch diese schreckliche, gemeinsame



Erfahrung noch stärker zusammenschweißt. Die stärkste Koldun unter ihnen formte aus diesen Überlebenden eine Gemeinschaft, die sich bald den Namen „Die Drachen“ gab.

## DIE DRACHEN



Die Gründung der Drachen liegt nun bereits viele Jahrhunderte zurück. Die Gründerin, Flor Stephanos die Weiße, war eine Archkoldun und besaß zusätzlich die Gabe des Drachen. Seither haben die meisten Anführerinnen und Anführer der Drachen diese Kombination aus Koldunfähigkeiten und der Gabe des Drachen. Laut den Chroniken waren alle AnführerInnen mindestens Archkoldun.

Relativ schnell machten es sich die Drachen zur Aufgabe, für Gerechtigkeit und Menschenrechte einzutreten. Bei beidem handelt es sich allerdings nicht über die Zeit festgeschriebene Werte. So wurde beispielsweise früher die Sklaverei der Wilden nicht als unrecht angesehen, weil man in ihnen keine intelligenten Wesen sah. Erst durch Diskussionen innerhalb der Drachen erkannte man diesen Irrtum. Der Grund für die Ausrichtung der Drachen auf Gerechtigkeit und Menschenrechte liegt wahrscheinlich in der Entstehung der ursprünglichen Gruppe. Diese grenzte sich zunächst wegen der Gräueltaten von den Piraten ab und mussten dann das Unrecht der Kroy am eigenen Leib erfahren. Beides wurde so stark verachtet, dass daraus nach und eine allgemeine Liebe zur Gerechtigkeit und Menschenrechten erwuchs.

Die Drachen haben eine hierarchische

Struktur mit unterschiedlichen Rängen:

Drachling	Zuarbeiter, keine Mitglieder
Jungdrache	NSC: Schergen-Klasse [Minion]
Glücksdrache	NSC: Handlanger-Klasse [Sidekick] SC: Ephemera „Drachen“
Königsdrache	NSC: Leutnant-Klasse [Lieutenant] SC: Stärke „Mitglied Der Drachen“ auf der Stufe Meister [+2]
Kaiserdrache	NSC: Schurken-Klasse [Villain] SC: Stärke „Mitglied Der Drachen“ auf der Stufe Meister [+4]
Goldener Drache	NSC: Erzschorken-Klasse [Archvillain] (Schurken-Klasse + 1 Stärkerang) SC: Stärke „Mitglied Der Drachen“ auf der Stufe Meister [+6]
Astraldrache	Höchste regulär erreichbare Stufe innerhalb der Drachen. NSC: Erzschorken-Klasse [Archvillain] (Schurken-Klasse + 2 Stärkeränge) SC: Stärke „Mitglied Der Drachen“ auf der Stufe Meister [+6] und besonderer Verdienst für die Drachen.
Ewiger Drache	Ein Ehrenrang, dessen TrägerInnen den engsten Kreis an BeraterInnen bilden und zu den Freunden des Drachen gehören. Personen der Stufe „Astraldrache“ erlangen diesen Ehrenrang nur, wenn sie als „Astraldrache“ „Dem Drachen“ einmal das Leben gerettet haben. NSC: Erzschorken-Klasse [Archvillain] (Schurken-Klasse + 4 Stärkeränge)

Aus den Stufen erwachsen nicht nur Pflichten, sondern auf Rechte. So hat jede Person das Recht, zeitlich befristet einen Handlanger aus der nächstniedrigeren Stufe zur Seite gestellt zu bekommen. Soweit die von den Spielern geführten NSCs Stielwürfel besitzen können (ab Schurken-Klasse), stammen diese aus Vorrat der jeweiligen Spielerin/ des jeweiligen Spielers. Davor können für einen solchen Handlanger keine Stielwürfel ausgegeben werden.

## DRACHENBANDE



Die Drachenbande besteht nun schon etwa drei Jahre und hat am Anfang klein als Straßenbande angefangen. Von daher ist sie in den untersten Ebenen der Isla Farola Roja bekannt und gefürchtet. Auf den angrenzenden Inseln Isla Roca, Isla Nobleza und Isla Arachnos ist die Bande auf den untersten Ebenen etwas bekannt. Die Personen, die sie dort kennen, sind durch die Bande zumindest eingeschüchtert. Auf den anderen Inseln sind sie selbst in den untersten Ebenen unbekannt. Nur extrem wenige Personen von den mittleren Ebenen haben bisher von der Bande selbst etwas mitbekommen. Sollte überhaupt jemand aus den obersten Ebenen von Ciudad Arachnos mit ihnen Kontakt gehabt haben, so wird sie oder er dies sich nicht anmerken lassen oder gar einräumen.

Die Bande denkt, dass sie sich bei der Gründung in der heruntergekommenen Hafenkneipe „Drachenreiter“ den Namen

„Die Drachen“ gab. Allerdings war das Ganze von Antoni Moreno inszeniert. Er hat die Mitglieder ausgewählt und durch Einflüsterungen zusammengeführt. Er steckt hinter der Ortsauswahl für das Gründungstreffen und hat aus einiger Entfernung die Gedanken der Bandenmitglieder so beeinflusst, dass sie sich diesen Namen gaben.

Mit der Zeit sind ihnen, da durch Antoni gefordert und gefördert, immer größere Coups gelungen. Dennoch sind sie außerhalb der oben genannten Vierteln nicht bekannt. Allerdings gibt es zwar in unterschiedlichem Ausmaß aber überall in Ciudad Arachnos Gerüchte vom Hörensagen über die Drachen. Diese Gerüchte speisen sich aus zwei Quellen: Aktivitäten der Drachenbande und „Den Drachen“. Über die gesamte Gesellschaft gesehen sind die Ursprünge der Gerüchte gleich verteilt. Im unteren Drittel trifft man häufiger auf Personen (etwa jede 10. Person), die schon einmal von den Drachen gehört haben. Diese Gerüchte gehen überwiegend auf die Drachenbande zurück. In den oberen zwei Dritteln der Gesellschaft gibt es weniger Personen als im unteren Drittel (etwa jede 20. Person), die schon einmal etwas über die Drachen gehört haben. Dafür gehen hier die Gerüchte überwiegend auf „Die Drachen“ zurück.

## GERÜCHTE

Hier finden sich ein paar Ideen für Gerüchte. Selbstverständlich ist das keine abschließende Aufzählung. Gerüchte müssen nicht wahr sein, können aber einen wahren Kern enthalten. Es sind eben Gerüchte.

## DIE DRACHEN

- Reicher Barathihändler: „Sie haben eines meiner Schiffe angegriffen und die gesamte Fracht geraubt.“ Auf Nachfrage, was die Fracht war, erfährt die Gruppe, dass es sich um Sklaven gehandelt hat.
- Einem Sammler von Crail sollen sie einen Kultgegenstand der Wilden von



Sha Ka Rug entwendet haben. Dieser wurde erst kurz zuvor unter hohem Aufwand und Verlusten nach Crail gebracht. (Hier handelt es sich um ein Heiligtum, welches im Auftrag des Sammlers entwendet wurde.)

- Sollen ein Schiff voll mit Getreide einfach so in Flammen aufgehen lassen haben. (Es handelte sich um vergiftetes Getreide, mit welchem ein Verrückter Tausende im Sultanat von Colorona töten wollte.)
- Drachen sollen Feuerspuker können.
- Bei den Drachen soll es sich um einen mysteriösen Geheimbund handeln, der eine dunkle Agenda verfolgt und alle unterjochen will.
- Aus dem Staatsgefängnis des Sultanats von Colorona soll ein Koldun durch die Drachen befreit worden sein.
- Die Drachen sollen neulich auf Crail einen korrupten Falken auffliegen lassen haben, der gute Chancen hatte, als Richter berufen zu werden.
- Angeblich wurde der viridianische Henker Ram der Sadistische, der berühmt und berüchtigt dafür war, den Verurteilten einen langsamen und äußerst qualvollen Tod zuzufügen, von den Drachen getötet.
- „Die Drachen sind doch die Piratenbande, welche wie aus dem Nichts kommen und Wolkenschiffe im Handumdrehen entern.“
- „Es soll Schiffe mit Drachenflagge geben, die in einem Augenblick hier und im nächsten dort sind.“, und dann flüsternd „Das sollen alles Geister und Geisterschiffe sein.“ (Beruht auf einer Illusion, welche häufiger zur Flucht genutzt wird.)

#### DRACHENBANDE

- Soll eine kleine, unbedeutende Straßenbande in den Hafenvierteln sein.
- Sollen den Hafenmeister auf Isla Arachnos umgebracht haben.
- Auf der Isla Farola Roja ist ein aufgeschlitzter und verbrannter Leichnam gefunden worden. Dahinter soll eine Bande stecken, welche sich die Drachen

nennt.

- Auf der Isla Roca steht an einer Häuserwand im Hafenviertel: „Nur tote Drachen sind gute Drachen.“
- Vor einem Jahr gab es auf der Isla Nobleza ein Feuer bei einem reichen Händler. Es wurden angeblich Feuerspukende Drachen gesehen, welche das Anwesen ausgeraubt haben sollen, bevor es abbrannte.
- Auf der Isla Viento soll es eine Kneipenschlägerei zwischen einer Schiffsmannschaft und Personen mit Drachentattoos gegeben haben.
- Auf der Isla Farola Roja gab es in den Armenvierteln viele Tote. Ursache soll ein Bandenkrieg gewesen sein, den die Drachen gewonnen haben sollen.
- „Ich habe gehört, wer einen Drachen verrät, der soll keine Woche mehr zu leben haben.“
- Sie sollen Personen, die nicht das tun, was sie wollen, einen Finger nach dem anderen abschneiden.
- Hinter einem spektakulären Raub im Anwesen der Zebulos sollen die Drachen stecken. Allerdings wird von diesem Haus der Raub geleugnet.

#### BARATHI

Ist die größte Wolkeninsel in den Sieben Himmeln. Sie ist von einem riesigen Ozean mit Myriaden von Inseln bedeckt. Der Haupthafen und zugleich die Hauptstadt ist Cividat Arachnos. Cividat Arachnos besteht aus einer Inselgruppe, deren Hügel teilweise steil etwa 500 Meter über das Wasser herausragen. All diese Flecken werden von den Anwesen verschiedener Adelshäuser in Anspruch genommen. Alle relativ ebenen Flächen der Inseln werden von Häfen inklusive Lagerungsmöglichkeiten, Armen- und Arbeitervierteln in Anspruch genommen. In den mittleren Ebenen wohnen Kaufleute und das Bürgertum sowie der niedrige Adel. Jede der Inseln hat einen Hafen. Die größte Hafenanlage befindet sich auf der Isla Portuario. Sie ist auch die Anlaufstelle für die meisten Wolkenschiffe.

Über ganz Cividat Arachnos liegt der



salzige und frische Geruch von Seetang und dessen Verarbeitungsmanufakturen in der Luft. Dies ist zwar der allgegenwärtige Duft auf Barathi, hier ist er jedoch besonders intensiv. Je nach Art und Verarbeitung können aus Seetang die unterschiedlichsten Dinge gewonnen werden. Die Bandbreite ist riesig und reicht von Nahrungsmitteln, Öl, Textilien, Papier, Medikamente bis hin zu Drogen und Giften und vielem mehr. Manche Sorten von Seetang können getrocknet geraucht werden. Eines der berühmtesten und beliebtesten Produkte von Barathi ist das Funiketseil. Entsprechend ist es auch ein barathischer Exportschlager, mit dem sich viel Geld verdienen lässt. Das Funiketseil ist flexibel und zugleich extrem beanspruchbar, weshalb es gerade bei Seeleuten sehr beliebt ist. Ihm werden aber auch unheimliche Eigenschaften nachgesagt. So soll es nicht dauerhaft gegen den Willen des Eigentümers einsetzbar sein. Es wird von Fällen berichtet, in denen sich Fesseln mitten in der Nacht gelöst haben sollen.

Barathi wird von Adelshäusern regiert, an deren Spitze die Kaiserin steht. Jedes Adelshaus herrscht über eine Anzahl an Inseln und werden von Matriarchinnen oder Patriarchen regiert. Die Adelshäuser sind unterschiedlich mächtig, aber selbst die

schwächsten unter ihnen haben immer noch atemberaubend viele Mittel, um ihre Pläne und Intrigen zu verfolgen.

Da Barathi sehr nachtragend sind, führen sie eine genaue Liste über Vorfälle, die sie gekränkt haben. Die Rache erfolgt nicht zwingend sofort. Sie verfügen über die Geduld Jahrzehnte zu warten, um dann ihre Rache genießen zu können. Dabei werden verschiedene Stufen unterschieden, welche sich in den Graden der Vendetten ausdrückt. Sie reichen von milden, umgänglichen Konkurrenzgeplänkel zwischen Geschäftsrivalen (1. Grad), über semi-gewalttätigen, romantischen Mehrrechtsbeziehungen zwischen Liebenden (4. Grad) bis hin zur absoluten Vendetta, in welcher Adelshäuser einen Blutkrieg austragen.

Die barathische Kultur ist polyamöris. Heiraten finden jedoch nicht aus Liebe, sondern im Dienst des jeweiligen Adelshauses statt. Sie sind allesamt arrangiert. Auf Barathi gilt die Heirat aus Liebe als eine radikale Idee. Personen mit solchen Flausen im Kopf werden zumindest kritisch beäugt.

Sowohl die Vendetten als auch die Heiratspolitik haben dazu geführt, dass sich die Morganiverträge und ein eigener Berufszweig mit Akademie entwickelt haben. Sie sind mittlerweile ein essenzieller Bestandteil der barathischen Kultur. Eine Heirat ohne Morganivertrag, der alle Rechte und Pflichten zwischen den Adelshäusern genau regelt, ist absolut undenkbar. Auch die Eröffnung und der Abschluss einer Vendetta bedürfen der Vertragsform. Advokaten arrangieren, verhandeln und führen die Verträge aus. Sie stellen aber auch Forschung und Nachforschungen dazu an. Alle Advokaten müssen Barathi sein und werden in der Akademie der Advokaten ausgebildet. Damit ein Vertrag gültig wird, muss er in Kopie jedem betroffenen Haus sowie der Akademie zugehen.

Über die Zeit hat sich so ein dichtes Netz von Verträgen entwickelt, welches die Adelshäuser gegenseitig abhängig macht. In der Mitte dieses Netzes sitzt die Kaiserin und hält die Fäden in der Hand. Sie herrscht über das Imperium und ihr ei-



genes Haus, befiehlt die Imperialen Spinnen und sitzt der Akademie der Advokaten vor. All das zusammen ermöglicht es ihr die Fäden zu verknüpfen, welche die Adelshäuser an das Imperium binden.

Die Imperialen Spinnen ist der über Barathi hinaus berühmt und berüchtigte Geheimbund der Kaiserin aus Spionen und Assassinen. Alle Mitglieder besitzen an unterschiedlichen dezenten Stellen winzige Spinnentattoos.

Die Gesellschaft auf Barathi ist klar Hierarchisch aufgebaut. An der Spitze steht die Kaiserin. Unter ihr kommen die Patriarchen und Matriarchinnen der einzelnen Adelshäuser. Die zweite Ebene in einem Adelshaus trägt den Titel Markiz beziehungsweise Markiza. Sie herrschen und verwalten meist eine eigene Insel oder andere Besitztümer außerhalb von Barathi. Darunter gibt es bedeutende adlige Personen eines Hauses mit unterschiedlichsten Pflichten. Sie tragen den Titel Kavalier oder Dame. Alle anderen Mitglieder eines Adelshauses besitzen den Rang Sprössling. Bürger ohne Hauszugehörigkeit werden als Klient/Klientin oder Bauer/Bäuerin bezeichnet. Die unterste Schicht der barathischen Kultur bilden Sklaven. Nur Adelshäuser besitzen Sklaven.

In der barathischen Kultur hat sich eine besondere Arbeitsteilung zwischen den Geschlechtern herausgebildet. So steht es außer Frage, dass Frauen besser für interne, lokale und/oder konkrete Angelegenheiten geeignet sind. Entsprechend fallen unter anderem die Bereiche Gesundheit, Medizin, Verteidigung, Architektur, Agrikultur, Mathematik, Buchführung sowie Naturwissenschaften in ihre Zuständigkeitsbereich. Männer haben dagegen ihre Stärken bei externen, entfernten oder abstrakten Angelegenheiten. Hierzu zählen beispielsweise Handel, Kriegsführung, Angriff, Kunst & Literatur, Philosophie und Kommunikation. Von beiden Geschlechtern gibt es einen starken Chauvinismus und Gängeleien bezüglich der jeweils eigenen Bereiche.

## KOLDUNARTEFAKT VON KROY



Das Koldunartefakt stammt von der verschollenen Wolkeninsel Kroy. Es konnte kurz vor bevor Kroy in den Himmel des Feuers eindrang und zu Schlacke verbrannte, von einer kaiserlichen Expedition geborgen werden. Seither befindet es sich im Besitz der barathischen Herrschaftsfamilie. Diesem Koldunartefakt wird nachgesagt, dass es den Alterungsprozess für eine gewisse Zeit stoppt oder aber zumindest stark verlangsamt.

Das Artefakt selbst ist 73 cm hoch und scheint aus einem bearbeiteten Kristall zu bestehen. Es ist daher entsprechend schwer (47 kg) und zerbrechlich. Aus diesem Grund kann es nur von 2-3 Personen sicher getragen werden. Idealerweise transportiert man das Artefakt in Holzwolle und mit Schwebescheiben. Bei Schwebescheiben handelt es sich um ein gebräuchliches Koldunmanufakt, welches Gegenstände bis zu einem gewissen Gewicht anhebt, sodass dieser Gegenstand schweben transportiert werden kann. Im Kristall lodern Flammen, die immer schwächer werden, je geringer die Ladung ist. Wie alle Koldunmanufakte muss es von Zeit zu Zeit von einem Koldun wieder aufgeladen werden. Wird das Artefakt ange-

fasst, so ist es bis auf die Kugel, welche den Kopf ersetzt, kalt. Die Kugel selbst strahlt eine Wärme aus. Berührt man sie, so spürt man eine geringe Hitze (47° C). Fasst man sie einige Minuten an, sie erleidet man Verbrennungen ersten Grades.

## REGELWERKERGÄNZUNG AUF S7S-PDQ#

### CHARAKTERERSTELLUNG

In Abweichung zu der in dem kostenlosen Regelwerk beschriebenen Charaktererstellung gibt es nicht vier, sondern nur drei frei verteilbare Stärken [+2]. Statt der vierten Stärke wählt man eine Nationszugehörigkeit [+2] für den Charakter aus. Welchen Schatten die Nationen haben, soll die Kurzbeschreibung einer jeden Nation anreisen.

### NATIONEN

#### BARATHI

Ist die größte Wolkeninsel und beherbergt einen riesigen Ozean mit Myriaden von Inseln. Die Barathi sind das älteste Volk und haben das Imperium gegründet. Die Kultur und das Leben sind durch Intrigen und Rache geprägt. Die Adelshäuser zanken und duellieren sich oder verüben Anschläge, sowohl untereinander als auch mit Vertretern anderer Nationen.

#### KÖNIGREICH COLORONA

Teilt sich mit dem Sultanat die Wolkeninsel „Colorona“. Das Königreich ist sehr kosmopolit geprägt und die Kultur ist durch Romantik, Liebe und Ehre geprägt. Krieg und Kampf spielt durch die Geschichte eine wichtige Rolle und die meisten Bewohner zeichnen sich durch gute Reitfähigkeiten aus. Die Landschaft ist durch Prärie und weiche, bewaldete Hügel geprägt.

#### SULTANAT COLORONA

Das theokratische Sultanat Colorona herrscht über den wüstenartigen Teil von Colorona. Die Kirche von Vaoz hat hier ihren Ursprung. Der Sultan herrscht zugleich über das Sultanat und die Kirche. Die Kirche lehrt, wie man ehrenhaft ist, ehrenhaft handelt, spricht und lebt.



Entsprechend ist die Kultur des Sultanats durch Religion und Ehre geprägt. Auch diese Nation hat sowohl gute Reiter als auch Krieger und Klingenkünstler hervorgebracht.

#### CRAIL

Bevor die Insel „Crailwuz“ durch einen Zwischenfall in zwei große Teile zertrennt wurde, war sie die Heimat von Piraten. Zu diesem Zwischenfall kam es, weil die nun untergegangene Nation Kroy eine mächtige Koldunwaffe schuf und sie vor ihrem Einsatz gegen die Erzfeinde von Barathi an einer anderen Wolkeninsel testen wollten. Kroy bezahlte diesen Einsatz mit seinem Untergang.

Seit dem Zwischenfall ist der schützende Nebel um die Welt geschwächt und große Flächen verwandelten sich in Wüsten. Die kleine Insel befindet sich aber an einer günstigen Stelle in den Sieben Himmeln und bildet da Herz fast aller Handelsrouten. Entsprechend wurden die verbleibenden Piraten nach dem Zwischenfall von dem damals noch nicht geteilten Colorona befriedet. Sie setzen eine unabhängige Regierung ein und der Aufbau einer Handelsnation konnte beginnen. Crail ist mittlerweile zu einer wichtigen Anlaufstelle für alle Völker und ein wahrer Schmelztiegel der Nationen geworden.

#### ILWUZI

Ist der andere größere Teil des alten „Crailwuz“. Der Zwischenfall bewirkte, dass die Insel keine feste Position in den Sieben Himmeln mehr hat. Seither verschwindet sie alle 49 Tage, um sofort an einer anderen Stelle zu erscheinen. Nur gebürtige Ilwuzi haben die Fertigkeit zu wissen, wo ihre Heimat sich gerade befindet. Im Gegensatz zu Crail blieb dieser Teil der Insel subtropisch und von Piraten bewohnt. Die Piratenkultur wurde durch die Eigenschaft der Wolkeninsel sogar noch befördert. Die Kultur ist wild, freiheitsliebend und unkonventionell.

#### SHA KA RUQ

Ist die neuste Wolkeninsel in den Sieben Himmeln und schwebt in den untersten Bereichen der Sieben Himmel. Sie erschien nach der Zerstörung von Kroy aus dem Blau, welches den „Boden“ der Sieben Himmel bildet. Flora und Fauna sind durch Dschungel und wilden Regenwald geprägt. Sie ist das Zuhause von Wilden und einigen Kolonisten unterschiedlichster Nationen sowie einigen Piraten. Das markanteste Tier auf der Insel sind der Ruq, riesige papageienartige Vögel. Eine Art dieser Vögel konnte domestiziert werden und wird als fliegendes Reittier genutzt.

#### VIRIDIA

Viridia ist rau und felsig. Es gibt nur wenig tierisches und pflanzliches Leben, was durch den Reichtum an Mineralien ausgeglichen wird. Das mytische Metall „Wix“ gibt es nur auf dieser Wolkeninsel. Ursprünglich war Viridia eine barathische Strafkolonie für Radikale. Heute beherbergt sie ein Volk von Kriegern. Hier herrscht eine Allianz an freien Grundeignern, die von ihrem Kriegsherrn angeführt wird. Das Volk ist expansiv und kraftvoll. Die Kultur ist durch Pragmatismus und einer raubeinigen Ehre geprägt. Männer und Frauen sind hier absolut gleichberechtigt, was sich auch in der Sprache durch geschlechterneutrale Nomen und Pronomen ausdrückt. Wegen ihrer Bedeutung und als Anerkennung ihrer Leistung gibt es für schwangere und stillende Frauen extra Fälle.

#### GABEN UND KOLDUN

Gaben sind besondere, mytische Fähigkeiten, die ein Charakter als Stärke besitzen kann. Charaktere können alle Gaben bis auf die versteckten Gaben (unten entsprechend gekennzeichnet) von Geburt an als jeweils eine Stärke besitzen. So könnte ein Charakter beispielsweise die Stärke „Gabe: Basilisk“ besitzen. Besitzt ein Charakter mehrere solcher Gaben als eigene Stärke, kann er sie auch gleichzeitig ein-

setzen. Er könnte also beispielsweise gleichzeitig jemanden beeinflussen und einen Gegenstand schweben lassen.

Charaktere können aber auch eine allgemeine Begabung für diese Gaben haben. Werden sie als Koldun ausgebildet, so können sie sich nach und nach mit den Gaben vertraut machen. Koldun haben eine Stärke mit dem Namen „Koldun“. Die Gaben können soweit sie beherrscht werden als Techniken an die Koldunstärke gebunden werden. Einer Koldun, einem Koldun ist es auch möglich, die versteckten Gaben zu erlernen. Entsprechend kommen Koldun dem am nächsten, was in anderen Systemen als „MagierIn“ oder „ZauberIn“ gilt.

Beherrscht ein Charakter alle 10 Gaben, so ist er oder sie ein Archkoldun. Nur Archkoldun können mehrere Gaben über ihre Koldunstärke gleichzeitig einsetzen. Alle anderen Koldun sind nur in der Lage eine der Gaben gleichzeitig zu verwenden. Allerdings könnte ein Charakter neben der Stärke „Koldun“ auch eine Gabe als Stärke besitzen. In diesem Fall kann er diese Gabe zusammen mit seiner Koldunstärke einsetzen und über diesen Weg verschiedene Gaben zum Einsatz bringen, aber eben immer nur die Gabe aus der separaten Stärke und eine weitere Gabe über die Koldunstärke, soweit die entsprechende Technik bereits erlernt wurde.

#### BASILISK

Personen mit dieser Gabe können selbst die leisen Gedanken anderer hören. Sie sind aber auch in der Lage Gedanken zu übermitteln. Entsprechend können sie andere Personen beeinflussen, Illusionen oder Gefühle und Emotionen hervorrufen. Indem sie bestimmte Signale senden, die das Gehirn überfordern, sollen sie sogar in der Lage sein, geistig schwache Personen zu paralysieren. Eine langfristige Kontrolle der Gedanken liegt aber meist außerhalb ihrer Möglichkeiten.

#### DRACHE

Diese Gabe ermöglicht es Dinge oder Personen schmockeln, rauchen oder in Flam-

men ausbrechen zu lassen. Sie ermöglicht es, Feuer zu kontrollieren, was soweit gehen soll, dass die Anwender selbst durch das Feuer nicht zu Schaden kommen. Personen mit dieser Gabe können durch Flammen über weite Entfernungen kommunizieren. Wenn sie ihre Emotionen allerdings nicht unter Kontrolle haben, kann es passieren, dass sie Gegenstände an sich oder in ihrer Umgebung unabsichtlich entzünden. Aus diesem Grund tragen die Meisten von ihnen keine Feuerwaffen oder andere gefährliche Gegenstände, die explodieren könnten.

#### GREIF

Die Gabe des Greifs ermöglicht eine besondere Kontrolle über den eignen Körper. So kann die Leistungsfähigkeit weit über die normalen Grenzen hinaus gesteigert werden, was auch die Regeneration des Körpers angeht. Greifen sollen sogar Geister greifen können. Sie sind sehr widerstandsfähig gegenüber Schmerzen, Folter oder Beeinflussungen des Geistes. Darüber hinaus können sie ihre Aura als Koldun oder begabte Person verstecken.

#### HIPPOKAMP

Ein Hippokamp hat einen übernatürlichen Sinn der Wahrnehmung. Sie können manchmal die spirituellen Kräfte des Koldun und der Gaben als schimmernde Linie zwischen Anwender und Ziel fließen sehen. Darüber hinaus haben sie Visionen über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Ihre geistige Augen können sie um Ecken, durch Wände, große Distanzen oder gar die Zeit senden. Ein Hippokamp ist in der Lage Angriffe und Paraden ihrer Gegner zu sehen, bevor sie eintreten. Je häufiger sie die Gabe nutzen, desto unklarer werden die Bilder. Gleiches gilt, wenn ein anderer Hippokamp die aktuelle Situation beobachtet, unabhängig davon, ob dies aus der Vergangenheit, der Gegenwart oder der Zukunft geschieht.

#### PEGASUS



Personen, welche über die Gabe Pegasus verfügen, können mithilfe ihrer Gedanken Gegenstände greifen, schieben oder ziehen. Geübte Pegasi können mit ihrer Kraft einen robusten Pfeil aus Energie aussenden, aus der Distanz würgen, Angriffe oder Projektile mitten in der Luft abwehren, bevor diese zuschlagen können. Darüber hinaus können geübte Pegasi sogar ohne weitere Hilfsgegenstände fliegen. Allerdings ist es für sie geradezu eine Qual, gefesselt oder einem kleinen Raum gefangen zu sein. Sie können meist nicht ruhig sitzen und müssen sich oder Gegenstände auf irgendeine Weise bewegen.

#### DONDERVOGEL

Donnervögel beherrschen die Winde, Wolken und Gewitter. Sie können das Wetter besser vorhersagen, als Hippokampi und sind widerstandsfähiger bei Wettereinflüssen als Greife. Ihre Fähigkeit geht so weit, dass sie in der Lage sind, Unwetter herbeizurufen, Personen elektrisch zu paralisieren oder kleine Blitze zu werfen. Zusätzlich sagt man ihnen nach, dass sie vom Glück verfolgt werden.

#### EINHORN

Diese Gabe kann Schaden an Geist und Körper heilen und Schmerzen lindern. In den meisten Fällen ist hierzu das Auflegen der Hände notwendig. Genauso können sie dies dem Geist oder Körper schaden, Lebensenergie rauben. Sie sind sehr empfindsam für die Schmerzen der Personen um sie herum und empfinden diese ein Stück weit mit. Pflanzen scheinen auf Einhörner zu reagieren. Sind sie glücklich, so wachsen sie schneller, sind sie traurig, so leiden sie oder gehen gar ein. Einhörner können ihre Kräfte auf sich selbst anwenden.

#### CHIMÄRE (VERSTECKT)

Chimären können ihre Aura verändern, verstecken oder andere Auren kopieren. Dies ermöglicht es ihnen sogar Flüche und Tabus zu brechen, die auf sie gesprochen

wurden. Sie können ihre Gestalt verändern und besitzen dann deren körperliche Eigenschaften. Begabte Chimären können sogar nur Teile ihres Körpers verwandeln. Eigene Wunden können sie viel schneller heilen, als jemand mit der Gabe des Greifs. Sehr mächtige Chimären sollen sogar andere verwandeln können. Allerdings sind alle Verwandlungen umso schwieriger, je stärker der Unterschied zwischen dem Anfangs- und Endzustand ist und je länger der Zustand aufrechterhalten wird.

#### MANTIKOR (VERSTECKT)

Eine Person mit der Mantikorgabe ist unglaublich charismatisch. Sie kann andere mit ihren Worten, Aktionen und Gedanken kontrollieren. Sehr gute Mantikore können anderen Menschen wie Puppen übernehmen und über deren Sinne wahrnehmen. Allerdings haben sie keinen direkten Zugang zu den Gedanken der Anderen.

#### QILIN (VERSTECKT)

Sehr leichtfüßig und agil sind die Qilin. Die Gabe verleiht eine extrem gute Balance, sodass sie bei entsprechender Beherrschung der Gabe selbst über die dünnsten Fäden laufen können. Manche behaupten sogar, sie könnten über Rauch und Nebel laufen oder auf Wolken stehen. Personen mit dieser Gabe können an einem Ort verschwinden und an einem anderen binnen eines Wimpernschlages auftauchen. Allerdings ist das nur bei vertrauten Orten oder innerhalb der Sichtweite möglich. Extrem mächtigen Qilin soll sogar die Mitnahme anderer Personen möglich sein.

# ANHANG

## WICHTIGE REGELN AUF EINEN BLICK

### HERAUSFORDERUNGEN

Hier werden zwei Würfel + Modifikatoren aus Stärken und Techniken gegen einen Zielwert geworfen. Der Wurf muss diesen Wert erreichen oder übertreffen.

Eine besondere Form der Herausforderungen ist das Auftrumpfen. Hierbei handelt es sich um eine Möglichkeit, einen Gegner durch eine besondere Aktion einzuschüchtern und zu schwächen. Gewürfelt wird hier nicht gegen einen festen Wert, sondern gegen eine andere Herausforderung. Der Sieger bekommt einen Stilwürfel und der Verlierer erleidet einen Kratzer. Bei einem Unentschieden unterliegt der NSC.

### DUELLE

Bei Duellen werden 3 Würfel geworfen, die auf Angriff und Verteidigung verteilt werden. Es ist zulässig, alle Würfel für Angriff oder Verteidigung heranzuziehen. Werden Techniken verwendet, kann ein Würfel mehr geworfen werden. Der schlechteste fällt dann weg. Zu den Würfeln werden die Modifikatoren aus den Stärken hinzuaddiert, gegebenenfalls auch eine Technik. Verglichen wird die Attacke des Angreifers mit der Parade des Verteidigers. Ist die Attacke höher, wird Schaden erzeugt. Die Differenz zwischen Attacke und Parade machen die Schadensränge aus, welche auf Stärken verteilt werden können. Ist Attacke und Parade gleich hoch, so unterliegt der NSC und erhält einen Schadensrang. Beim Duell Spieler gegen Spieler passiert in diesem Fall nichts.

### SCHADEN

Kratzer/Fehlschläge sind Schäden, die am Ende der Szene wieder regeneriert werden. Sie entstehen in

Herausforderungen und beim Auftrumpfen.

Wunden sind schwererwiegend. Es gibt zwar eine Regeneration am Ende der Szene/Abschnitts, sie können aber auch länger bestehen bleiben. Sie entstehen hauptsächlich im Duell, in sehr seltenen Fällen auch in Herausforderungen.

Jeder Kratzer und jede Wunde reduziert eine Stärke um einen Rang. Eine Stärke kann maximal auf einen Wert von -2 abgesenkt werden, was einem Rang unter 0 entspricht. Senkt ein Spieler nochmals den Rang, so ist die Stärke ausgeschaltet und kann nicht mehr verwendet werden. Sind alle Stärken ausgeschaltet, so ist ein Charakter ausgeschaltet und fast tot. Hier kann ein tödlicher Gnadenstoß ohne weiteren Wurf durch den Gewinner erfolgen, was jedoch schlechtem Stil entspricht.

Nach der Szene können Wunden regeneriert werden. Man würfelt 2W6 und kann entsprechend der Augenzahl Stärkeränge von nicht ausgeschalteten Stärken regenerieren. Ausgeschaltete Stärken müssen zuvor mittels eines Stilwürfels erst wieder regenerierbar gemacht werden also auf -2 angehoben werden. Kratzer regenerieren sich automatisch vollständig.

### STILWÜRFEL

Stilwürfel sind sechseitige Würfel und stammen entweder aus der Schachtel („unendlicher“ Vorrat), der Schale („beschränkter“ Vorrat, welcher sich durch Spielmechanik auffüllen kann) oder von anderen Spielern, welche diese am Anfang oder im Laufe einer Sitzung erhalten haben. Am Ende einer Sitzung verfallen alle nicht genutzten Stilwürfel, sie können also nicht von den Spielern über das Sitzungsende hinaus gehortet werden.

### Vor dem Spiel:

- Anwesenheit -> 1 Würfel aus Schachtel an SpielerIn
- Gastgeber -> 1 Würfel aus Schachtel an SpielerIn
- Knabberzeug/Getränke mitgebracht ->



- 1 Würfel aus Schachtel an SpielerIn
- anderen Spielern Material zur Verfügung stellen (Papier, Stifte, Würfel, usw.) -> 1 Würfel aus Schachtel an HelferIn
- Leistungen außerhalb der Runde für die Runde -> 1 Würfel aus Schachtel an SpielerIn
- Füllen der Schale -> 2 x Anzahl an Mitspielern am Tisch (inkl. Spielleitung) Würfel aus der Schachtel in die Schale

#### **Während des Spiels:**

- „Guter Stil“ aus Sicht der Spielleitung -> 1-x Würfel aus Schale an SpielerIn
- „Guter Stil“ aus Sicht von SpielerIn -> 1-x Würfel von SpielerIn an SpielerIn
- Ausspruch „Guter Stil“ eines Spielers bestätigen -> 1 Würfel aus Schachtel in Schale
- Ausspruch „Guter Stil“ eines Spielers unterstreichen „wirklich guter Stil“ -> 2 Würfel aus Schachtel, einer an SpielerIn und einer in Schale
- SpielerIn von Schwäche betroffen -> 1-x Würfel aus Schachtel an SpielerIn
- Haupthandlung oder Subhandlungen vorantreiben, der Spielleitung gute Ideen für Handlungen oder Änderung derselben liefern -> 1 Würfel aus der Schale an SpielerIn
- Verflixtes Pech durch Spielleitung für SpielerIn -> 3-x Würfel aus Schachtel an SpielerIn (als Ausgleich)
- Auftrumpfen gewinnen -> 1 Würfel aus Schachtel an SpielerIn

Nicht honoriert werden wiederholende oder sehr ähnliche Aktionen, welche SpielerInnen nachempfinden, nachdem ein anderer Spieler, eine andere Spielerin dafür Stilwürfel bekommen hat. Nur wenn sie noch eindrucksvoller ist, kann die Handlung belohnt werden.

#### **Auswirkung von Stilwürfel:**

Reihenfolge der Initiative richtet sich nach der Anzahl der Stilwürfel vor den Spielern und der Spielleitung.

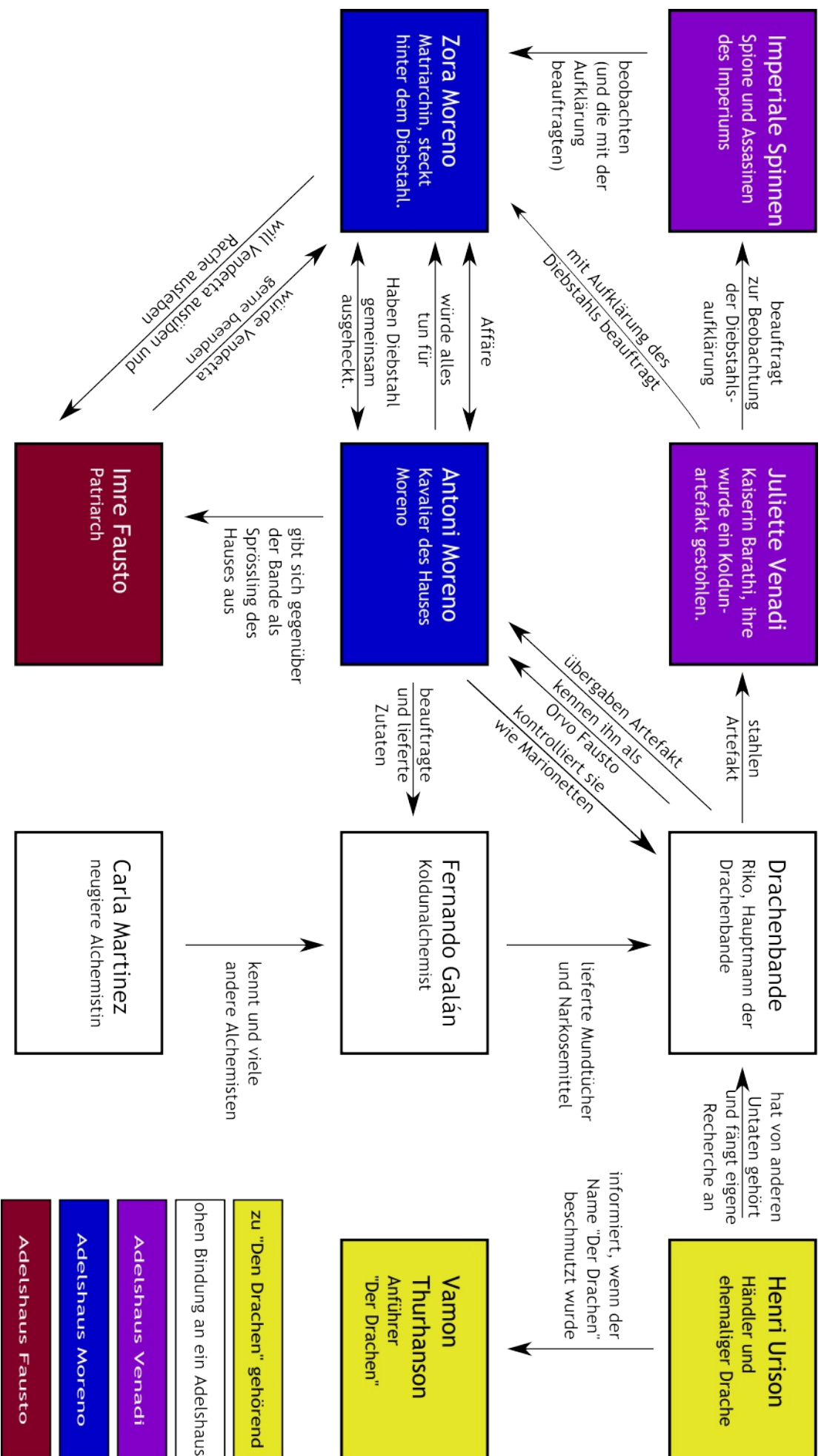
#### **Stilwürfel verwenden:**

- Beeindrucken -> entweder Würfel in einen Bonus von +1 für Modifikator

umwandeln oder einen Würfel nochmals würfeln

- Atem holen -> Regeneration von Schaden (Würfelerggebnis an Schadensrängen regeneriert)
- Ephemera über Sitzungsende behalten -> 1 Würfel
- Welt verändern:
  - Fakten schaffen -> 0-2 Würfel
  - NSC der Schergenklasse einführen -> 1 Würfel
  - NSC aufwerten -> 1 Würfel für Technik, 1 Würfel für einen Stärkerang (Start bei Durchschnitt [+0])
  - temporärer Ruhm, Getreuer/Freund, Reichtum, Gegenstand (Ausrüstung) -> 1 Würfel pro Rang (Start bei Durchschnitt [+0]) [können gestohlen oder verbraucht werden, können kein Schaden absorbieren und verschwinden am Ende der Sitzung]
- „Guten Stil“ anderer SpielerInnen honorieren -> 1-x Würfel an SpielerIn
- Tabu verhängen (nur Koldun) -> 1 Würfel

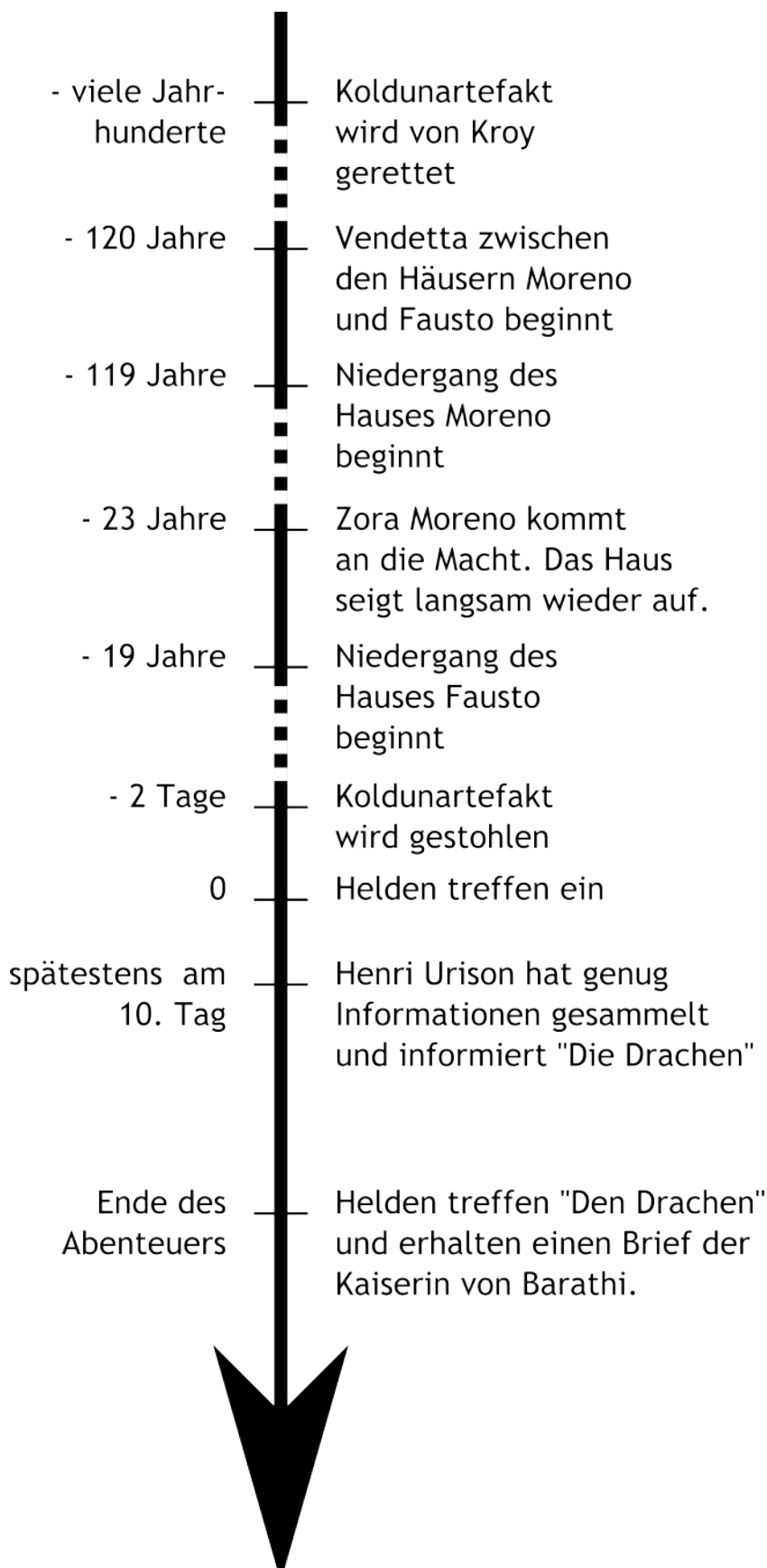
# BEZIEHUNGSÜBERSICHT





## ZEITSTRAHL

Der Zeitstrahl kann nicht alle Elemente des Abenteuers enthalten, die Reihenfolge verschiedene Ereignisse nicht feststehen. Daher tauchen hier nur die Ereignisse auf, die als gesetzt gelten.





DAS

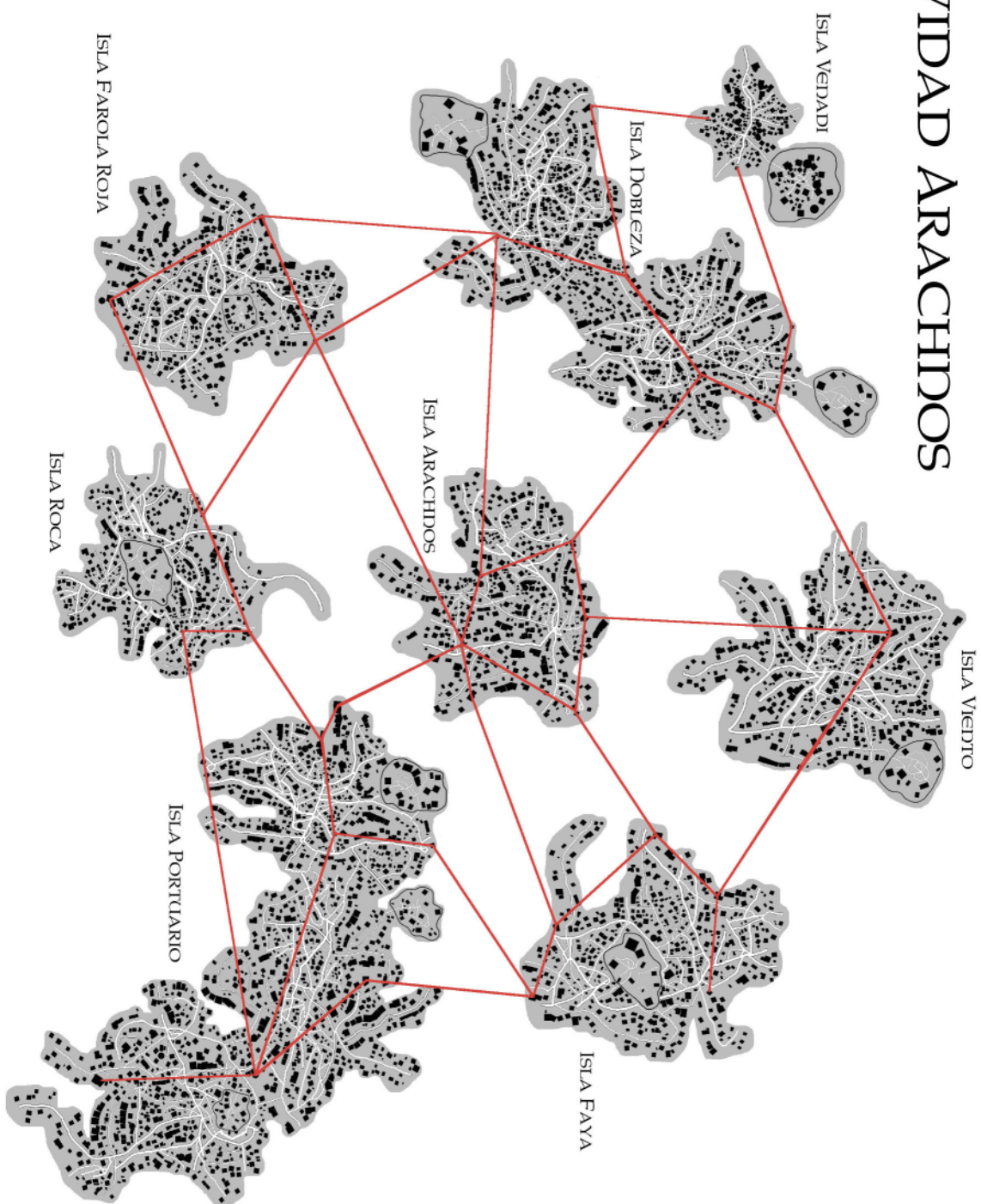
KROY

-

ARTEFAKT



# CIVIDAD ARACHIDOS



KARTEN VON CIVIDAD  
ARACHIDOS



DAS

KROY

-

ARTEFAKT







D A S

K R O Y

-

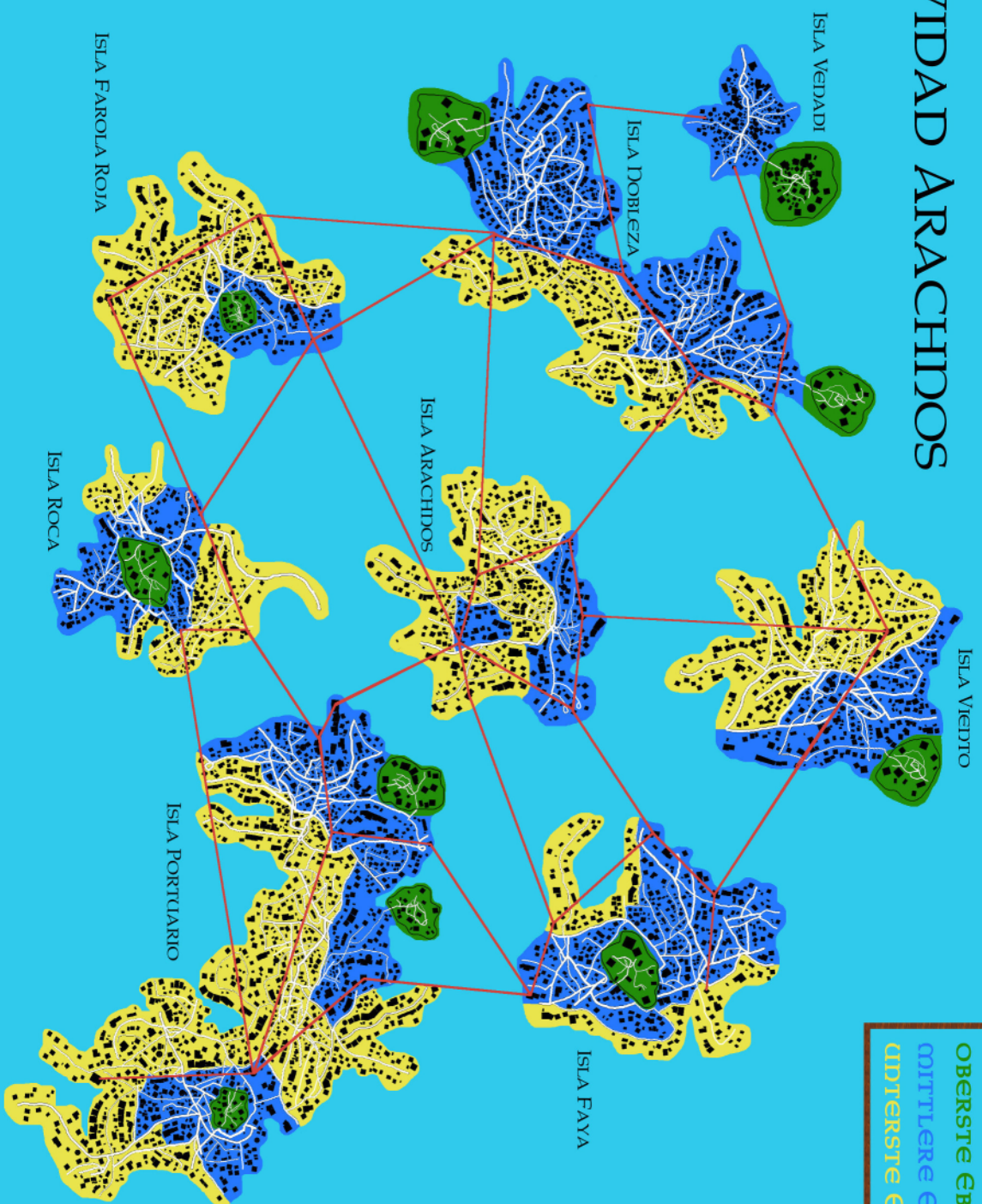
A R T

E F A

K T



# CIVIDAD ARACHIDOS



OBERSTE EBEDEN  
MITTLERE EBEDEN  
UNTERSTE EBEDEN



D A S

K R O Y

-

A R T

E F A

K T



## IDEEN FÜR ZUKÜNFTIGE ABENTEUER

Manche Ideen sind bewusst sehr einfach gehalten, damit man sie auch mal an einem Abend durchspielen kann.

1. Die Helden bekommen den Auftrag, einem Sha Ka Ruq-Häuptling zu helfen. Sie sollen helfen, die Krieger des Stammes aus der Sklaverei zu befreien. Diese befinden sich noch auf Sha Ka Ruq in einem Lager.
2. Die Helden sollen den hinter Szenario Nr. 1 steckenden Sklavenhändlering sprengen.
3. Die Helden sollen Menschen vor einem verrückt gewordenen Koldun retten, welcher an Menschen schreckliche „medizinische“ Experimente durchführt.
4. Die Helden sollen einen Piraten stellen, der „Wilde“ nur aus Spaß und Tollerei tötet und quält.
5. Die Helden sollen eine barathische Wissenschaftlerin daran hintern, weiterhin Ureinwohner von Sha Ka Ruq einzusperren und zu misshandeln. Später stellt sich heraus, dass die Ureinwohner zwar gegen ihren Willen festgehalten werden, aber dieser Wille aufgrund einer merkwürdigen Krankheit darin besteht, andere Menschen bei lebendigem Leibe zu fressen. Die Wissenschaftlerin versucht, in dem Lager eine Heilung zu finden und hat nicht mit der Krankheit zu tun.
6. Die Helden sollen die Verursacher des 5. Szenarios ausfindig machen und ausschalten. Diese bereiten gerade das nächste Experiment vor, bei dem auf einer kleinen Wolkeninsel die gesamte Bevölkerung einer Substanz ausgesetzt werden soll. Diese Substanz bewirkt, dass die Bevölkerung nur noch Aggressionen und Hass spürt, sodass sie gegenseitig aufeinander losgehen.
7. Die Helden sollen einem Verrat an den Drachen nachgehen, der dazu führte, dass ein Schiff geentert werden konnte, in welchem wichtige Informationen transportiert wurden. Im Laufe der

Ermittlungen stellt sich heraus, dass die Verstrickungen tiefer sind und es eine kleine Verschwörergruppe innerhalb der Drachen gibt, welche selbst die Macht ergreifen wollen. Sie gilt es auszuschalten oder vielleicht zu unterstützen, je nach Grund für die Verschwörung.

## BILDERNACHWEIS

Deckblatt

Drache: Selbst erstelltes Bild.  
S7S-Logo: Selbst erstelltes Bild, nach der Vorlage im Regelwerk. Alle Rechte liegen bei Evil Hat. Productions.

Erste Entdeckungen

Drache: Selbst erstelltes Bild.

Durchbrechen der 1. Linie - Die Drachenbande kommt ins Visier

Hand mit Ring: Selbst erstelltes Bild unter Verwendung des Drachens der Drachenzwinge. Alle Rechte am Drachen liegen bei der Drachenzwinge ([www.drachenzwinge.de](http://www.drachenzwinge.de)).

Personen (NSCs)

Bei diesen Bildern handelt es sich um Ausschnitte der unten angegebenen Bilder. Die Bilder stammen aus der Wikimedia Commons gelten in Deutschland als gemeinfrei.

Rahmen

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7f/Empty-frame.png>

Juliette Vanadi

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dd/Mengs%2C\\_Anton\\_Raphael\\_-\\_Maria\\_Luisa\\_di\\_Borbone\\_Spagna%2C\\_granduchessa\\_di\\_Toscana\\_-\\_1770\\_-\\_Prado.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dd/Mengs%2C_Anton_Raphael_-_Maria_Luisa_di_Borbone_Spagna%2C_granduchessa_di_Toscana_-_1770_-_Prado.jpg)



Vamon Thurhanson

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a2/Carracci\\_Self-portrait.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a2/Carracci_Self-portrait.jpg)

Henri Urison

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7f/Giovanni\\_Battista\\_Tiepolo\\_083.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7f/Giovanni_Battista_Tiepolo_083.jpg)

Zora Moreno

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3f/Queen\\_Maria\\_Josepha%2C\\_Wife\\_of\\_King\\_Augustus\\_III\\_of\\_Poland.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3f/Queen_Maria_Josepha%2C_Wife_of_King_Augustus_III_of_Poland.jpg)

Antoni Moreno

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/14/Adam\\_Elzheimer\\_self-portrait\\_01.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/14/Adam_Elzheimer_self-portrait_01.jpg)

Imre Fausto

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ee/David\\_Beck\\_-\\_Chancellor\\_of\\_the\\_Realm%2C\\_Count\\_Axel\\_Oxenstierna\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ee/David_Beck_-_Chancellor_of_the_Realm%2C_Count_Axel_Oxenstierna_-_Google_Art_Project.jpg)

Riko (Adlerauge)

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/88/Rembrandt\\_Harmensz\\_van\\_Rijn\\_-\\_Portret\\_van\\_een\\_man\\_met\\_de\\_handen\\_in\\_de\\_zij\\_1658.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/88/Rembrandt_Harmensz_van_Rijn_-_Portret_van_een_man_met_de_handen_in_de_zij_1658.jpg)

Carla Martinez

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d5/Angelika\\_Kauffmann\\_-\\_Self\\_Portrait\\_-\\_1784.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d5/Angelika_Kauffmann_-_Self_Portrait_-_1784.jpg)

Fernando Galán

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0c/Nicolas\\_Poussin\\_079.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0c/Nicolas_Poussin_079.jpg)

Die Drachen  
Drache:

Drache der  
Drachenzwinge. Alle  
Rechte liegen bei der

Drachenzwinge

([www.drachenzwinge.de](http://www.drachenzwinge.de)).

Die Drachenbande

Drache: Selbst erstelltes Bild.

Barathi

Wappen:

Selbst erstelltes Bild nach  
Vorlage im Regelwerk. Alle  
Rechte liegen bei Evil Hat.  
Productions.

Koldunartefakt

Abbildung: Selbst erstelltes Bild.

Beziehungsübersicht

Abbildung: Selbst erstellte Grafik.

Zeitstrahl

Abbildung: Selbst erstellte Grafik.

Karten von Cividat Arachnos

Alle: Selbst erstellte Bilder.



D  
A  
S

K  
R  
O  
Y  
-

-

A  
R  
T  
É  
F  
A  
K  
T



D  
A  
S

K  
R  
O  
Y  
-

-

A  
R  
T  
É  
F  
A  
K  
T





## KURZBESCHREIBUNG FÜR SPIELERINNEN:

Der Kaiserin von Barathi, Ihrer Imperialen Majestät Juliette Vanadi, wurde ein mächtiges Koldunartefakt gestohlen. Dieses stammt aus dem verschollenen Kroy. Sie beauftragt Zora Moreno, die Matriarchin eines anders Adelshauses, damit, dieses Artefakt wieder aufzutreiben und ihr die Schuldigen zu nennen. Zora Moreno versucht nun Personen zu finden, welche sich dieser Sache annehmen.

## KURZBESCHREIBUNG FÜR SPIELLEITERINNEN:

Der Kaiserin von Barathi, Ihrer Imperialen Majestät Juliette Vanadi, wurde ein mächtiges Koldunartefakt gestohlen. Dieses stammt aus dem verschollenen Kroy. Sie beauftragt Zora Moreno, die Matriarchin eines anders Adelshauses, damit, dieses Artefakt wieder aufzutreiben und ihr die Schuldigen zu nennen. Was ihre Imperiale Majestät jedoch nicht weiß ist, dass sie damit die Person mit der Aufklärung des Diebstahls betraut hat, welche diesen veranlasst hat.

Zora Moreno versucht nun Personen zu finden, welche sich dieser Sache annehmen. Die Gruppe sollte kompetent genug wirken, damit man ihr keine zu großen Vorwürfe machen kann, wenn das Artefakt nicht wiedergefunden wird. Zugleich sollten sie aber nicht so gut sein, dass sie das Artefakt tatsächlich finden. Wird sich Zora Moreno täuschen?

