

Orbis Incognita

Hinter den Masken
Einstiegsabenteuer für Orbis Incognita

IMPRESSUM

Autor

Niels Bengner, der Schöpfer von Orbis Incognita, wurde 1978 auf Norderney geboren und verbrachte seine Kindheit und Jugend in Ostfriesland. Er beschäftigt sich seit 1994 mit Rollenspiel und studiert seit 1999 in Braunschweig Geschichte. Seine Lieblingsdrogen sind Tee, Schokolade und Bücher. :-)

Version August 2009

Hinter den Masken für Orbis Incognita ist geistiges Eigentum von Niels Bengner. Sämtliche Rechte liegen beim Autor. Das Werk darf nur für den privaten Gebrauch heruntergeladen und ausgedruckt werden. Bei der Weitergabe/Kopie an Freunde und Bekannte ist auf Vollständigkeit zu achten.

Ein Weiterverkauf ist nicht gestattet. Das Werk darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in keiner Weise (z.B. Internet, Printmedien) durch Dritte veröffentlicht werden. Kein Teil dieses Werks darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in kommerzieller/gewerblicher Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Alle Texte und Tabellen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen kann keine Verantwortung oder irgendeine Haftung übernommen werden. Verweise auf die Orbis Incognita Webseiten, Anregungen und Benachrichtigungen über Fehler sind sehr erwünscht. Der Autor und die Spieletester sind stets bemüht, den Belangen der Endanwender nachzukommen, sofern dies in ihren Möglichkeiten steht.

Orbis Incognita hat ausdrücklich keinerlei Bezug auf real existierende Religionen, Rassen oder Weltanschauungen. Die männliche Anredeform wird lediglich der Praktikabilität halber verwendet und dient in keinster Weise dazu, bestimmte Geschlechter zu bevorzugen oder zu benachteiligen.

Danke an alle Spieler von Orbis Incognita !

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Das Treffen	4
Kapitel 2: Die Suche	6
Kapitel 3: Das Finale	9
Kapitel 4: Die PSC	10
Kapitel 5: Anhang	12

Hinter den Masken

Einstiegsabenteuer für Orbis Incognita

Intrigue Grad 1

Spielort: Lagunata

Tipps für den Spielleiter

Das folgende Abenteuer ist als Con-Abenteuer konzipiert, bei dem sich die Charaktere zu Beginn noch nicht kennen. Es ist also auch ideal, um eine neue Gruppe in der flachen runden Welt von *Orbis Incognita* zu starten. Die Hintergründe für die Spielercharaktere können natürlich nach Bedarf modifiziert werden.

Es spielt in Lagunata, und wie in den meisten Städten gilt dort: Auffällige Waffen und Rüstungen erregen sofort den Argwohn der Bürger und Wachen. Der Spielleiter sollte immer einen gewissen Zeitdruck klar machen, sobald der Mörder das erste Mal auftritt. Ansonsten erlaubt der Karneval eine größere Toleranz als andere Jahreszeiten. Es gibt zwar immer Zeugen für alles, dafür sind sie zumeist betrunken, und auch das Tragen von Masken und Kostümen kann für die SC von Vorteil sein.

Kapitel 1: Das Treffen

Vorgeschichte

Lagunata, die Stadt der Kanäle und Masken. Wie jedes Jahr sind zigtausende feierlustige und wohlhabende Reisenden in die Stadt gekommen, um sich drei Wochen lang beim Karneval nach Kräften auszutoben. Doch nicht alle sind hier, um die Sorgen der Welt zu vergessen. Einige haben ihre eigenen, geheimen Ziele - wie auch die Spielercharaktere.

Ohne sich vorher zu kennen sind die SC in drei Gruppen unabhängig voneinander in die Stadt gekommen, nachdem in einer verschlüsselten Zeitungsanzeige eine magische Maske zum Kauf angeboten wurde: Die Maske des Mimikry. Nun hat jede der 3 Parteien einen eigenen Grund, um

sie in die Finger zu bekommen: **Handout 4A, 4B und 4C.**

Szene 1: Auf dem Greifenplatz

Der Abend dämmt, in den Straßen der Stadt werden die vielen bunten Laternen entzündet. Die bunt kostümierten und maskierten Scharen von Einheimischen und Touristen drängen von den öffentlichen Feiern auf den Plätzen und Höfen in die Pallazzos, auf prachtvoll geschmückte Boote oder in die großen Hotels, um bis tief in die Nacht zu feiern und zu tanzen.

3 kleine Gruppen von Feiernden aber halten es länger zwischen den Säulen des Greifenplatzes aus als andere, und jede von ihnen hat einen kleinen aber viel versprechenden Zettel bei sich:

Handout 1

Magische Maske

zu verkaufen, einzigartige tarnende Kraft, Erbstück eines entfernten Onkels. Interessenten melden sich nach Einbruch der Nacht auf dem Greifenplatz und tragen eine abgebrochene Pfauenfeder an ihrem Hut. Festpreis 500 Gulden, es wird nicht verhandelt!

Diese verdächtige Kleinanzeige war mehreren sonst unverdächtigen Flugblättern angefügt, wie sie gerne von **Diebesgilden** als öffentliches Nachrichtensystem genutzt werden - vor allem die Formulierung „Erbstück eines entfernten Onkels“ ist typischer Diebesjargon für frisch erbeutetes Diebesgut und Hehlerware (Probe auf *Gassenwissen* +5).

Die 3 Parteien haben aus verschiedenen **Quellen** diesen Zettel erhalten, sie alle sollen sich aber auf dem Greifenplatz nach der Maske umsehen. Nach und nach wird der Platz immer leerer, die kleinen fahrbaren Erfrischungsstände werden abgebaut und aus dem Ratspalast strömen wankend die kostümierten Narren der Stadt, die

für 3 Wochen die regierenden Räte der Stadt abgelöst haben. Doch immer noch wurde kein SC angesprochen, egal wie demonstrativ er auch seine Feder abknickt.

Schließlich sind nur noch ein oder zwei Dutzend Leute auf dem Platz, zumeist betrunken, in ein Gespräch vertieft oder ungeschickt unter dem Kostüm des Partners fummelnd. Wenn die SC jetzt einfach in ihr Hotel gehen, war es das. Sollten sie sich aber auf dem Platz nach ihrem Kontaktmann umschauen (wobei sie einander bemerken) kann es losgehen. Sofern sie sich nicht gegenseitig ansprechen, wird irgendwann einer von ihnen eine schlaff an eine der Heldensäulen gelehnte Gestalt bemerken, die sich seit längerem nicht bewegt hat. Gehen sie näher heran, erkennen sie die dünne Schnur, die ihren Hals mit der Säule verbindet - dieser Mann ist tot!

Spätestens bei einer näheren Untersuchung werden die SC einander bemerken. Je nach Charakter und Auftrag kann dies in Kooperation oder Konkurrenz enden, jedenfalls wären die Körper der anderen SC hilfreich, um unbemerkt die Leiche untersuchen zu können:

Der Frische der Leiche nach ist sie noch keine halbe Stunde tot (Probe auf *Erste Hilfe +0* oder *Diagnose +5*) und wurde offenbar mit einer dünnen Schnur aus Spinnenseide erdrosselt und an die Säule gebunden, die sie aufrecht hält. Unter der Maske zeigt sich ein blasses Gesicht voller Sommersprossen und roter Haare (typisch für Albion) mit herausgequollener Zunge. An den Handgelenken gibt es Druckstellen, dafür aber keine Zeichen eines Befreiungsversuches an den Fingern, am Unterleib gibt es mehrere nicht sehr tiefe Einstiche (Stilet) sowie (schwerer zu entdecken) einen im rechten Auge (er wurde von den 2 Schergen des Mörders festgehalten und vom Mörder gefoltert, bevor er ihn erdrosselte). Die Kleidung des Toten besteht aus einem billigen Kostüm und einer Maske (Meerkönig, legendärer Diener der Göttin Aquata) wie sie die meisten Touristen tragen, darunter einfache Kleidung eines Kaufmannsgehilfen.

In der Kleidung finden sich nach genauerer Suche folgende Gegenstände: Ein **Dolch** offen im Gürtel getragen, ein **Stilet** im linken Ärmel, ein **Schlüssel** des Hotel „Languste“ Zimmer 23, eine **Geldbörse** mit 4 Gulden, 39 Taler 16 Heller (die 4 Gulden stammen aus Soldale, Silber und Kupfer hingegen zu mehr als der Hälfte aus Albion), einen **guten Dietrich**, offenbar des öfteren in Gebrauch (+1 auf *Schlösser öffnen*, eine Probe auf *Gassenwissen* zeigt, das er typisch für Albion,

genauer gesagt Broadborough ist) sowie einen abgerissenen **versilberten Knopf** mit Wappen (drei Rosen auf schräg gestreiftem Grund, gehört zu Familie Rudore. Eine Probe auf *Gassenwissen* zeigt, das er zu einem Dienstbotenlivree gehört) in der Hosentasche.

Wenn die SC nicht vorsichtig sind, bemerkt irgendein Passant die Durchsuchung und ruft die Wache (die während des Karnevals die meisten Ordnungswidrigkeiten und kleineren Vergehen ignoriert, bei Diebstahl, Raub und Mord aber besonders pissig reagiert - beim Karneval soll man sich sicher fühlen können!). Generell ist die Gefahr aber gering, da es dunkel ist und die meisten Zeugen betrunken oder müde sind.

Da das Wappen erst noch identifiziert werden müsste, bietet sich als nächstes ein Besuch im Hotel an. Spätestens jetzt müssen sich die SC einig werden oder es bricht ein heftiger Streit vom Zaun. Natürlich hätte auch ein netter kleiner Kampf um den Schlüssel oder die Leiche seinen Reiz...

Belohnung bei Erfolg:

Unauffälliges Verhalten 5 MOT.

Durchsuchung der Leiche 5 MOT.

Gruppenbildung 5 MOT.

Blutiger Kampf um die Spuren 20 MOT (dürfte dann der verfrühte Endkampf sein...).

Kapitel 2: Die Suche

Szene 1: Im Hotel

Wenn die SC sich zuerst um den Schlüssel der Leiche kümmern wollen, kommen sie in das Hotel „Languste“. Dieses ist ein ziemlich kärglicher Schuppen aus dunklem Backstein, der nicht einmal innen verputzt ist. Das fünfstöckige Gebäude im Osten der Stadt liegt mitten in einem Wohnblock, ohne Fassade zum Kanal. Die winzigen Zimmer sind kärglich möbliert und können mit bis zu 4 Personen belegt sein - während des Karnevals sind weniger reiche Touristen vom Festland die typischen Gäste, das restliche Jahr Tagelöhner oder verarmte Bürger (Kategorie billig, derzeit Preise x 3, sonst x 2).

Der Portier ist zwar gelangweilt und mehr an seiner Gespielin (Prostituierte des 4. Ranges) interessiert, achtet aber bei allen Gästen darauf, dass sie einen Schlüssel haben oder eines der wenigen noch freien Zimmer mieten (immer wieder schlafen abgebrannte Zecher einfach in den Gängen und Treppenhäusern). Das Hotel hat aus Sicherheitsgründen gleich 2 Treppenhäuser, die in jedem Stockwerk durch einen L-förmigen Gang verbunden sind. Aus vielen Zimmern hört man Gelächter, Grölen oder Streit.

Wenn die SC sich beeilen, finden sie das Zimmer noch nicht leer vor: Gerade als sie die Tür öffnen, sehen sie im Inneren 3 maskierte Gestalten, 2 von ihnen verwüsten sinnlos das Zimmer, der dritte klettert gerade aus dem Fenster zum Innenhof herab. Der Anführer wird sich auf jeden Fall in Sicherheit bringen, da er seine Beute schon sicher unter der Kleidung verborgen hat. Die beiden Schergen reagieren je nach Stärke und Verhalten der Gruppe: Drohung um sie zu vertreiben, Verhandeln um freien Abzug, im Notfall Kampf oder gar Sprung aus dem Fenster (6 Schritt tief, harter Steinboden - 3W6 Schaden).

Der Anführer sollte zumindest vorerst entkommen, die beiden Schergen können aber mitunter auch im Zimmer gefangen oder getötet werden: Bei einer Festnahme verweigern sie jede Auskunft, rufen nach der Wache und behaupten, der Bewohner habe ihnen Geld geschuldet, das sie suchen wollten. Maske? Hat doch jeder in der Stadt auf! Leiche? Wie, tot, den haben wir noch nie gesehen!

Eine Folter (illegal und unmoralisch) bringt im besten Fall das Ergebnis, das sie im Auftrag eines maskierten Kerls „vom Netzwerk“ arbeiten, den Dieb nur festgehalten und irgendeine magische

Maske gesucht haben, wofür sie 10 Gulden erhalten sollten. Weder die Identität des Mörders noch sein Plan ist ihnen bekannt, denn seinen eigenen eingeweihten Helfer, den aus Albion, hat er ja eigenhändig getötet.

Töten oder durchsuchen sie die Kerle, finden sie folgende Gegenstände: Jeder von ihnen hat eine **Brandnarbe** zwischen Daumen und Zeigefinger (Probe auf *Gassenwissen*: Dort haben Mitglieder einer Casmal ihr Abzeichen, das sie nach einer Flucht wegen einer drohenden Hinrichtung natürlich entfernen), einfache Kleidung und Masken, **Dolche**, einer hat **Schlagringe** und der andere einen **Totschläger**. Beide haben die 5 Gulden Anzahlung noch bei sich (soldalische Prägung), der eine dazu eine dicke Goldkette (Wert 20 Gulden), der andere 3 schwere goldene Ringe an der rechten Hand (Wert je 5 Gulden).

Sollten die SC aber allzu lange zögern, bevor sie das Zimmer durchsuchen, sind die 3 längst weg und sie finden nur noch folgenden Sachen: Abgetragene **Kleidung** aus Albion, ein **Seil**, mehrere **leere Weinflaschen**, ein **zerfetztes Bett** mit einer offenbar vor kurzem genähten Stelle im Strohsack sowie, neben einem **Becher mit Milch**, eine **Feder** und mehrere **Flugblätter**. Außer der bereits bekannten Anzeige für die Maske sind darunter mehrere illustrierte pornographische Schriften sowie ein **Aufruf der Sonnenkirche**, von dem sündigen Treiben der Karnevalszeit abzulassen. Wenn die SC dieses hier doch kaum zu erwartende Papier genau untersuchen, am besten im Licht der Kerze, können sie die **Geheimschrift** entdecken, mit der folgender Text zwischen die Zeilen notiert wurde (durch Erhitzen wird die Milch braun und die Schrift damit sichtbar, Probe auf Kryptologie +5 oder Wahrnehmung -5, bei sehr genauer Untersuchung automatisch):

Handout 2

Folgende Personen überwachen:

Larugere (zu viele Leibwächter)
 Barudovvo (nicht in der Stadt)
 Javillano (auch nicht da)
 Rudore (Alte ist weg, knallt sein Liebchen!!!)
 Venedano (zu hässlich, meint der Boss)

Arsch, verkackter, lässt mich schufteln und das für lausige 30 G. Ich riskier alles und der verdient... scheiss auf sein ach so tolles Netzwerk, ich greif mir das Zauberteil und versilber es! Ausserdem bin ich ein ehrbarer Gildedieb, kein dämlicher Messerstecher...

Belohnung bei Erfolg:

Unauffällig ins Hotel 5 MOT.
 Einbrecher überrascht 5 MOT.
 Schergen vor Ort gefasst 10 MOT.
 Geheimschrift gefunden & gelesen 10 MOT.

Szene 2: Hetzjagd bei Nacht

Wenn die SC schnell sind oder einen Aufpasser im Innenhof postieren, können sie vielleicht sogar dem Anführer folgen. In diesem Fall hat er einen mittleren bis großen Vorsprung und rennt zunächst aus dem Hof, dann am Kanal entlang, über eine Brücke, weiter am Kanal, auf ein Boot im Kanal, wieder auf die andere Seite und dann plötzlich ins Wasser, um in einen finsternen Kanal des Rattennetzes zu tauchen, wo er ein Boot als Taucherglocke gelagert hat. In einem finsternen Kanal ohne Luft können die SC ihm dann kaum noch folgen! In diesem Fall braucht er mindestens 2 Stunden bis zu seinem nächsten Einsatz (umziehen), sonst höchstens eine.

Ansonsten gilt zu beachten: Es ist dunkel, alle Leute auf den Straßen sind maskiert, der Mörder kennt seinen Fluchtweg und Waffeneinsatz in der Öffentlichkeit, zumal noch Feuerwaffen, ruft die Wache auf den Plan!

Belohnung bei Erfolg:

Kurz verfolgt 5 MOT.
 Länger verfolgt 10 MOT.
 Bis in das Rattennetz gefolgt 20 MOT.

Szene 3: Der Pallazzo

Wenn die SC sich sofort um den Knopf kümmern oder sehr schnell sind, kommen sie vielleicht noch vor dem Mörder an, ansonsten erst nach seinem Verschwinden. In jedem Fall stellt sich die Frage, wie man überhaupt hinein kommt:

Die **Vorderfront** zu einem der großen Kanäle hat einen eigenen Anleger für Boote, an dem auch die Gondel des Hauses festgemacht ist. Hier ist der Haupteingang, an dem der Hausdiener Gäste empfängt - oder genauer gesagt abweist, denn sein Herr möchte auf keinen Fall gestört werden. Da während des Karnevals derbe Späße häufig sind, wird er kaum auf Mordgerüchte hören, wenn er keine Respektsperson vor sich hat. In dem Fall wird er vorsichtig seinen Herren informieren, was wenigstens eine Viertel Stunde dauert.

Die **Rückseite** führt zu einem Hof, den sich das Patrizierhaus mit einigen anderen Wohnhäusern, einem Lagerhaus und einer Schreinerwerkstatt teilt. Zwei Laternen erhellen ihn flackernd, gerade genug, damit die Nachbarn hinter ihren Fenstern die SC bemerken könnten. Die Hintertür ist Lieferanten und Dienstboten vorbehalten, auf mehrfaches Klopfen öffnet unwillig der kräftige Gondeliero des Hauses, der noch weniger auf Erklärungen hört als der Hausdiener, dafür aber bestechlich ist: Für wenigstens 10 Taler riskiert er es, seinen Herren zu stören und ihm die Geschichte der SC vorzutragen.

Der Mörder selbst kommt **über das Dach** und löst dort vorsichtig einige Ziegel, die er in den vorherigen Nächten schon präpariert hatte. Durch den Dachboden kommt man dann leicht in das Treppenhaus, sofern man gut klettern und die von unten verriegelte Luke öffnen kann.

Ein **Einbruch** egal über welche Seite birgt das Risiko einer Entdeckung, über das Dach ist es aber recht sicher. Sofern die SC leise sind und nicht in die Küche im Erdgeschoss oder die kleinen Dienstbotenkammern im obersten Stock kommen, ist die Gefahr einer Entdeckung gering. Sollten sie aber offene Gewalt anwenden oder sehr laut sein, werden alle Nachbarn wach, und sie haben es schnell mit einem Haufen Knüppel schwingender Bürger und Diener zu tun, nicht viel später kommt dann auch eines der schnellen Boote der Stadtwache mit 12 schwerbewaffneten Wachen, die die Kanäle und Brücken der Gegend sperren, Verstärkung holen und dann alles genau absuchen.

Das Pallazzo selbst, das einer der weniger mächtigen aber doch recht wohlhabenden Familien gehört, hat 4 Stockwerke, eine schön

bemalte Kanalfront und eine einfach verputzte Rückseite, an der Wein rankt. Die Fenster im Erdgeschoss sind mit Eisengittern gesichert, darüber gibt es nur luftige Holzläden. Innen sind die Wände mit teuren bourbonischen Tapeten aus geprägtem und parfümierten Leder bedeckt, es gibt kostbare Möbel, edle Vorhänge und heitere Deckenmalereien. Sollten die SC ihrem Hang zum Diebstahl nachgeben, finden sich Wertsachen für über 1000 Gulden, davon gut 300 tragbar - den Familienschmuck und die Kasse, beide in soliden Truhen gesichert, noch gar nicht eingerechnet!

Im **Schlafzimmer der Herrschaft** werden weniger gierige SC dann fündig: Während aus dem massiven Schrank dumpfes Klopfen zu hören ist, liegt der Hausherr nackt mit dem Gesicht nach unten auf dem prächtigen Himmelbett. Berühren sie ihn oder sprechen sie ihn mehrfach an, schreckt er panisch hoch, kreischt „Mein Gesicht! Wo ist mein Gesicht?“ und entblößt einen nackt und fleischig aussehenden Schädel ohne Haut, aus dem die Augäpfel grotesk hervor starren. Was sie auch machen, er ist vor Schmerz und Schock halb wahnsinnig und nicht ansprechbar. Am besten wäre für ihn eine satte Dosis in Alkohol gelöstes Rauschharz (gibt es im Nachttisch).

Im Schrank hingegen hockt, gefesselt und geknebelt, die ebenfalls nackte Kurtisane des 2. Ranges, mit der sich der Hausherr vergnügt hatte. Auch sie ist geschockt, aber unverletzt, und kann beruhigt werden. Mit sanfter Zusprache kann sie folgendes aussagen:

„Ich... wir waren gerade dabei... im Bett, als der Mann die Tür öffnete und uns mit einem Dolch bedrohte. Ich... ich dachte erst, er wolle nur Geld, aber als er uns beide gefesselt hatte, sperrte er mich in den Schrank. Dann hörte ich gedämpfte Schreie, und dann... er jammerte immerzu... sein Gesicht!“

Tatsächlich hat der Mörder die bösertige Kraft der magischen Maske genutzt, um nicht nur das Gesicht seines Opfers zu stehlen, sondern auch seine Gestalt, seine Stimme, sogar seine Bewegungsmuster und Redewendungen anzunehmen. Damit ist er viel besser getarnt, als mit allen bekannten Illusionszaubern - denn es ist eine fast echte Verwandlung!

Eine Durchsuchung des **Nachttisches**, in dem es auch Rauschharz und andere Drogen gibt, kann den entscheidenden Hinweis geben: Unter einer **kostbaren Maske**, einem Paar **Handschuhen** mit dem Familienwappen und der Skizze eines Künstlers zu einem **Portrait** des Hausherrn liegt eine

auf heute datierte **Einladung** zu einer geschlossenen Gesellschaft:

Handout 3

11. Knospensmond 1036 4. ZA

Geschätzte Brüder der Imperialen Loge, wie jedes Jahr haben wir auch für diesen Karneval ein ganz außergewöhnliches Ereignis organisiert, nämlich einen ganz besonders blutigen Kampf in der besten Grube der Stadt, in der „Hölle“. Da unser geschätzter Großmeister persönlich sich die Ehre geben wird ist es leider eine geschlossene Gesellschaft, es werden ab Mitternacht nur noch bekannte Logenbrüder eingelassen, Begleiterinnen und Diener sind nicht erlaubt!

Gemeint ist damit das berüchtigste Lokal der Stadt, die „3 Welten“, das in die Etagen Erde, Himmel und Hölle eingeteilt ist. Den Keller mit seiner Gladiatorengrube hat die Loge für ihr Treffen gemietet, nicht zuletzt, weil er besonders gut zu sichern ist - der Großmeister, dessen Identität geheim ist, hat nämlich nicht nur Freunde...

Sollten die SC selbst nicht auf die Idee kommen, wird die Kurtisane um Rauschharz aus dem Tischchen bitten, wobei die Einladung den SC auffällt. Sie kann auch über die „3 Welten“ und in geringerem Umfang die beiden beteiligten Logen Auskunft geben (Beschreibung im *Nordreich*, Kapitel *Geheimgesellschaften*). Außerdem garantiert sie den SC eine reiche Belohnung, falls sie irgendwie das Gesicht ihres Kunden wiederbeschaffen könnten...

Belohnung bei Erfolg:

Elegant rein gekommen 20 MOT.

Sich um die Opfer gekümmert 5 MOT.

Die Einladung gefunden 5 MOT.

Den richtigen Schluss gezogen 10 MOT.

Kapitel 3: Das Finale

Szene 1: Im Casino

Die „3 Welten“ sind nicht gerade schwer zu finden, auch wenn die Lage des Ladens nicht die beste ist. Vor seinen Toren scharen sich die Gaffer und Feiernden, die auf eine kostenlose Unterhaltung oder gar einen spendablen Gewinner hoffen. Eintritt in die „Erde“ gibt es ab 5 Talern bei guter Kleidung, auch wenn es gedrängt voll ist. An den Spieltischen ist kaum ein Platz frei, und auch der „Himmel“ im Obergeschoss ist mehr als gut besucht.

Sollten sich die SC mit Einladung, Maske und Kostüm versehen nach unten schleichen wollen, werden sie von einem Logenbediensteten und 4 Rausschmeißern der Arena gebeten, die Maske abzulegen. Kennt der Logendiener sie nicht, werden sie höflich raus geworfen (sie sind nicht die ersten, die sich nach unten schmuggeln wollen, deshalb gibt es auch keine weiteren Strafen). Falls sie eine Illusion anwenden, wird der zweite Test diese enthüllen: Nach dem Abnehmen der Maske hält der Diener jedem Gast eine Kerze dicht ans Gesicht, die empfindliche Illusionen zum Flackern bringen kann (Probe auf WN +2).

Auch die beiden Hintereingänge für Personal und Kämpfer sind gut gesichert. Während sie aber nachdenken, wird vor ihren Augen ein panisch zappelnder Mann nach unten gezerrt:

„Tja, Jungchen, hättest halt nicht deinen Körper verpfänden sollen. Aber bleib locker, wenn du gut kämpfst, kommst du vielleicht lebend aus der Arena und kannst mit den Imperialen feiern!“

Als einfachsten Weg nach unten können die SC einfach einen Kredit bei der Casinobank aufnehmen und sich selbst als Pfand für 10 bis 50 Gulden eintragen. Siegreiche Kämpfer (von denen es nicht sehr viele gibt) dürfen nach dem Kampf an der Feier teilnehmen (natürlich dürfen sie keine Waffen tragen, die werden ihnen nur für den Grubenkampf geliehen). Sofern ihnen nichts besseres einfällt, müssen sie also in die Arena und dort auch noch siegen.

Belohnung bei Erfolg:

Freiwillig in die Grube: 5 MOT.

Alternativer Weg in die Grube: 20 MOT.

Szene 2: Die Grube

Als Casinoschuldner werden die SC von jeweils 2 kräftigen Rausschmeißern gepackt und nach unten gebracht, wo neben der Grube ein stickiger kleiner Raum mit Bänken, Waffen und stinkenden Blutlachen auf dem Boden den Kämpfern als Umkleieraum dient. Die Kämpfer dürfen keine Rüstung tragen und sollten auch leicht bekleidet auftreten. Der Fundus enthält eine komplette Auswahl an Nahkampfwaffen und Schilden, aber keine wirksamen Rüstungen. Die Kämpfer erfahren erst in der Arena, gegen was sie kämpfen müssen:

Schwache oder nicht so verschuldete Kämpfer müssen lediglich gegen 1 bis 3 Wölfe pro Person antreten, einzeln oder als Gruppe. **Starke** oder hoch verschuldete Kämpfer hingegen erwartet ein ziemlich wütender Waldschrat. Dieser drischt mit seinen Astarmen auf die Kämpfer ein, bei einer Gruppe wird er durch einige Wölfe verstärkt.

Der Spielleiter kann auch beliebige andere Gegner anbieten und ihre Werte an die seiner SC anpassen, es sollte einen harten aber noch zu schaffenden Kampf geben. Übrigens führt den verbreiteten Gerüchten entgegen nicht jede Niederlage auch zum Tode, wer einen guten Kampf geliefert hat wird meistens von einigen der Wachen der „Hölle“ geborgen - schlechte oder feige Kämpfer können allerdings keine Gnade erwarten, denn die Gäste wollen ein Spektakel! Nach dem Kampf werden überlebende Kämpfer verbunden und durch einen Hexer per Magie halbwegs geheilt, sofern sie keine schwere Wunden haben, die einen Chirurgen erfordern.

Belohnung bei Erfolg:

Normaler Kampf 20 MOT.

Harter Kampf 50 MOT.

Szene 3: Fangt den Mörder!

Nachdem der Kampf gewonnen ist, werden die entwaffneten SC nach oben gelassen, wo ihnen die Logenbrüder gratulieren und ein reichliches Buffet sie erwartet. Danach können sie sich unter die Menge mischen, zumindest bis der offizielle Teil des Treffens beginnt. In der Imperialen Loge schätzt man nämlich mannhaftige Stärke, auch wenn ein Großteil der Logenbrüder eher zu den Maulhelden gerechnet werden muss.

Der **Plan des Mörders** ist recht einfach: Zunächst wirft er unauffällig einige seiner speziell präparierten Zigarren in die Feuerbecken, dann legt er seinem Opfer eine Würgeschlinge um den Hals und zieht sie zu, so dass sein Opfer ohne fremde Hilfe erstickt. Im Schutze des nach 1 bis 2 Runden entstehenden Feuerwerkes nimmt er die Maske ab und flieht unerkannt mit seinem eigenen, unbekanntem und daher sicheren Gesicht.

Die SC können ihn (dank der Skizze des „Originals“) gleich erkennen oder erst beim Angriff, wenn der Großmeister auftritt. Da er weder Klingen noch Pistole dabei hat, kann er vergleichsweise einfach überwältigt werden, liefert aber auf jeden Fall noch einen harten Kampf und nutzt alle seine Fähigkeiten.

Belohnung bei Erfolg:

Mörder gefasst 20 MOT.
Anschlag verhindert 20 MOT.
Maske erbeutet 20 MOT.

Abschluss: Die finanzielle Belohnung

Die Loge wird die SC aus Sicherheitsgründen rauswerfen, allerdings erhält der daheim gebliebene Logenbroder Alzano Rudore sein Gesicht in dem Moment zurück, in dem der Mörder die Maske absetzt. Je nach Verhalten der SC wird jeder einzelne von ihnen später von der Loge und dem Opfer der Maske eine Summe zwischen 20 und 100 Gulden erhalten, dazu haben sie ihre jeweiligen Aufträge erfüllt und können den Rest des Karnevals entspannt in Lagunata feiern.

Kapitel 4: Die NSC**Der tote Dieb (Screeep Noggels)**

Beschreibung: Ein schwächlicher und nicht sehr großer Mann mit rotem Haar und heller sommersprossiger Haut. Inzwischen tot, mit Drosselmalen am Hals, Blutergüssen an den Handgelenken, oberflächlichen Stichwunden am Unterleib und zerstochemem rechten Auge.

Rolle: Der ehemalige Komplize des Mörders hat für ihn die Maske aufgespürt und seine Kontakte zur Diebesgilde genutzt, um Leute für ihren Diebstahl anzuheuern. Nachdem sein Boss statt einer Belohnung nur einen Hinterhalt für den erfolgreichen Beschaffer übrig hatte, verlor er sein Vertrauen in den skrupellosen Mann. Beim Versuch, die Maske zu verkaufen, wurde er aber von ihm erwischt und nach kurzer aber grausamer und erfolgreicher Folter ermordet.

Ausrüstung: Kostüm, Dolch, Stilett im Ärmel, Schlüssel für das Hotelzimmer, Geldbörse mit 4 G 39 T 16 H, gute Dietriche und versilberter Knopf mit Wappen der Familie Rudore.

2 Schläger (Grad 1)

STR: 12 **GES:** 11 **INT:** 9 **CHR:** 8
WK: 11 **WN:** 10 **VT:** 11 **LP/AP:** 15

Angriffe:

2 x Faust 13 (W6 B) oder
Dolch 12 (W6+1)

Abwehr 6 (12 PW 1)

Wichtige Fähigkeiten: Klettern 10, Heimlichkeit 10, Schwimmen 7, Einschüchtern 11.

Beschreibung: Zwei finster aussehende üble Schlägertypen mit Narben an Stelle ihrer alten Casmal-Zeichen. Nachdem einige Geschäfte ohne Beteiligung der „Familie“ sie den festen Job als Soldat der Casmal gekostet haben, sind sie zu ihrem Schutz in der Casmalfreien Stadt Lagunata und immer auf der Suche nach leicht verdientem Geld.

Rolle: Brutale Schergen, nicht sehr loyal.

Ausrüstung: Dunkle Kleidung, billige Maske, Lederwams, Dolch, Goldkette bzw. Ringe, Schragringe bzw. Totschläger, 5 Gulden.

Vollstrecker des Netzwerkes (Grad 2)**STR:** 12 **GES:** 13 **INT:** 11 **CHR:** 10**WK:** 12 **WN:** 11 **VT:** 11 **LP/AP:** 17**Angriffe:**

2 x Faust 14 (W6 B) oder
 Garotte 14 (Ersticken, löst Panik aus) oder
 Pistole 13 (W6+2 P) oder
 2 Dolche 16 (W6+1)

Abwehr 8 (21 PW 2)

Wichtige Fähigkeiten: Klettern 13, Schwimmen 10, Heimlichkeit 15+2, Einschüchtern 14+3, Schauspielerei 13+3.

Heiße Luft (Lügen bei sozialen Proben +3)

Meucheln (Schaden +W6 bei Überraschung)

Unauffindbarkeit (Heimlichkeit usw. +2)

Beschreibung: Ein schlanker athletischer Mann, immer kontrolliert und von dezent gutem Aussehen. Lächelt diabolisch, wenn er anderen Schmerzen zufügt.

Rolle: Der Meuchelmörder ist ein kaltblütiger Vollstrecker des schwarzen Netzwerkes, und er liebt seinen Beruf. Derzeit soll er den Großmeister der Imperialen Loge ermorden, und dafür benötigt er die Maske des Mimikry. Da ein Versagen für ihn in jedem Fall tödlich ist, kämpft er mit allen Mitteln.

Ausrüstung: Dunkle Kleidung aus Spinnenseide, Maske des Mimikry, 2 sehr gute Dolche und 2 sehr gute Stilette, gute Pistole, 5 Garotten aus Spinnenseide, davon 2 mit einem Laufknoten, der sich nicht mehr öffnen lässt, 4 Zigarren mit Füllung aus Rauch- und Funkenfeuer, 63 Gulden, Geheimzeichen des Netzwerkes (kann aber nur von Mitgliedern als solches erkannt werden).

Hausdiener Ludovigo

Wichtige Fähigkeiten: Guter Organisator und Haushälter, sehr bewandert in Etikette.

Beschreibung: Der nasal redende hagere Mann Ende 50 zeigt so viel überhebliche Unterwürfigkeit, wie sie nur ein langjähriger Diener auf dem Höhepunkt seiner Karriere haben kann.

Rolle: Oberster Diener des Haushaltes, will seinen Herren vor Belästigung schützen.

Ausrüstung: Dienstbotenlivree mit silbernen Knöpfen, Schlüssel des Hauses, feine weiße Handschuhe für die gestrenge Staubprüfung.

Alzano Rudore

Wichtige Fähigkeiten: Ohne Gesicht keine, ansonsten mittelmäßiger Kaufmann, Politiker und Liebhaber.

Beschreibung: In gesundem Zustand ein etwas beleibter gepflegter Adelige, derzeit aber mit dem Hautlos starrenden Schädel ein wirklich furchtbarer Anblick.

Rolle: Der Adelige und Bruder der imperialen Loge hat sich vor allem durch seine heimlichen Liebesnächte für die Rolle des Maskenvorbildes prädestiniert, denn er ist oft mit seiner Kurtisane allein und auch seltsame Geräusche würden die Diener nicht alarmieren.

Ausrüstung: Schönes Stadthaus mit 6 Dienern und reichlich teurem Hausrat, um die 8000 Gulden an Handelskapital.

Jasmira, Kurtisane des 2. Ranges

Wichtige Fähigkeiten: Gebildet und auch in feiner Gesellschaft sicher, ihr fehlt aber das Talent, um in den 1. Rang aufzusteigen.

Beschreibung: Sehr gepflegte schöne Frau mit rötlich getönten dunklen Haaren, blass und stets elegant, wenn sie nicht gerade gefesselt in einem Schrank hockt.

Rolle: Im Gegensatz zu ihrem Stammkunden ist sie noch in der Lage, einigermaßen Auskunft über die Tat und die Stadt zu geben.

Ausrüstung: Teures Kleid, Kosmetik, Schmuck für über 100 Gulden, Fächer mit silbernem Besatz als Zeichen ihres Berufsanges.

Kapitel 5: Anhang

Artefakte

Die Maske des Mimikry

Täuschungsrune Grad 3, 3 Lebensaugen (Größe 3), die kleine schwarze Halbmaske aus Samt ist mit Goldfäden bestickt, die Rune funkelt zwischen den Augen. **Wert 600 Gulden.**

Wird die Maske einer Person aufgesetzt und das Befehlswort gesagt (es ist in Diabolisch auf die Innenseite gestickt) entfernt die Maske dem Opfer das Gesicht, sofern diesem keine Probe auf WK -7 gelingt. Setzt sich dann ein anderer die Maske binnen einer Stunde auf, verwandelt er sich körperlich in ein Gegenstück des Opfers - keine Illusion und ohne magische Analyse kaum zu durchschauen. Der Zauber hält maximal 3 Stunden oder bis die Maske abbesetzt wird, dann erhält das Opfer sein Gesicht sofort zurück. Bis dahin leidet es zwar grauenhafte Schmerzen und verliert 3 LP, erleidet bei Misslungener Probe auf WK sogar einen schweren Schock, erhält sonst aber keine weiteren Schäden. Sollte das Opfer vor Ablauf des Zaubers sterben, endet der Zauber sofort.

Handouts

Handout 1

Magische Maske

zu verkaufen, einzigartige tarnende Kraft, Erbstueck eines entfernten Onkels. Interessenten melden sich nach Einbruch der Nacht auf dem Greifenplatz und tragen eine abgebrochene Pfauenfeder an ihrem Hut. Festpreis 500 Gulden, es wird nicht verhandelt.

Handout 2

Folgende Personen überwachen

Lanugre (zu viele Leibwächter)

Baruchwa (nicht in der Stadt)

Javilland (auch nicht da)

Rudore (Alts weg, knallt sein Liebchen!!)

Venebra (zu hässlich, meint der Boss)

Arsh, verkackter, lässt mich schuffen und das für lausige 30 G. Ich riskier alles und der verdient.. schiss auf sein ach so tolles Netzwerk ich greif mir das Zaubertal und versibaes! Ausser du bin ich ein ehrbare Gilde, keine dämliche Messerster..

Handout 3

11. Knospenmond 1036
4. ZA

Geschätzte Brüder der Imperialen Loge, wie jedes Jahr haben wir auch für diesen Karneval ein ganz aussergewöhnliches Ereignis organisiert, nämlich einen ganz besonders blutigen Kampf in der besten Grube der Stadt, in der „Hölle“. Da unser geschätzter Grossmeister persönlich sich die Ehre geben wird ist es leider eine geschlossene Gesellschaft, es werden ab Mitternacht nur noch bekannte Logenbrüder eingelassen, Begleiterinnen und Diener sind nicht erlaubt.

Hintergrund für einen Dieb, Assassinen oder anderen Gauner:

Handout 4A: Hintergrund 1

Du bist ein ehrbarer Diebesgeselle und hast aus einem reichen Haus in Albion eine seltsame Magische Maske gestohlen. Der Auftraggeber hat dich auch ordentlich bezahlt, aber gerade als du mit deinem Geld gehen wolltest, legte er dir eine heimtückische Würgeschlinge um den Hals. Irgendwie hast du den Mordversuch überlebt, und deine Gilde hat herausgefunden, dass der Mistkerl nach Lagunata gereist ist. Du sollst ihn finden und bestrafen (und nebenbei willst du eine üppige Beute herauschlagen)! Außer dem Flugblatt hast du noch einen weiteren Hinweis: Als einziger der Gilde hast du das Gesicht des Auftraggebers gesehen.

Hintergrund für beliebige andere Charaktere, die ein Mindestmaß an Humanität besitzen:

Handout 4C: Hintergrund 3

Du bist Mitglied in der „Loge der goldenen Hüter“, einer armen aber dennoch einflussreichen politischen Organisation, die gegen die Feinde des Nordreiches und zum Schutz der Schwachen kämpft. Einige eurer Spione im gefürchteten „Schwarzen Netzwerk“ haben berichtet, dass ein Meuchelmörder des Netzwerkes mit irgendeiner magischen Maske nach Lagunata gereist ist. Falls er einen Mord an einer wichtigen Person plant, sollst du dies verhindern und dafür sorgen, dass Mörder und Maske keinen Schaden mehr anrichten können. Neben der Gewissheit einer guten Tat winkt dir dazu die Aussicht, endlich von einem der mächtigen Logenherren eine prestigeträchtige Auszeichnung zu erhalten - der erste Schritt auf dem Weg in eine ehrenvolle Karriere mit Macht und üppigen Pfründen.

Hintergrund für einen Magier, Kleriker oder Forscher:

Handout 4B: Hintergrund 2

Du bist Anwärter auf einen Platz in der „Loge der ewigen Siegel“, einer elitären und mächtigen Vereinigung von Magiern und Gelehrten. Um zu beweisen, dass du in die Loge passt, sollst du eine einzigartige magische Maske beschaffen, die angeblich gerade in Lagunata angeboten wird. Als Kaufsumme hast du einen zweckbestimmten Schuldschein über 500 Gulden, allerdings erhältst du von jeder ausgehandelten Ersparnis 50% als Belohnung. Du hast eine genaue Beschreibung der Maske erhalten und weißt, dass man mit ihr das Aussehen einer Person genau kopieren kann, und zwar angeblich viel besser, als mit den üblichen Illusionen der Nekromanten oder Wurm-priester.