

Intrigenspiel & Leidenschaft



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Axel Spor, Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr, Nikos Petridis

Autor

Hexaplex, Niko Hoch, Jeanette Marsteller,
Alex Spohr, Axel Spor, Nathander Weise

Lektorat

Frauke Forster, Jeanette Marsteller

Korrektorat

Julian Härtl, Alex Spohr

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Annika Maar

Satz, Layout und Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Lâle Favre, Fífa Finnsdóttir, Lalandra Hruschka,
Regina Kallasch, Konrad Krogull, Annika Maar, Julia Metzger, Matthias Rothenaicher,
Maximillian Schiller, Sebastian Watzlawek, Lars Weiler

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Signi icant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Unser herzlichster Dank gilt Sören Berndson, Julian Härtl, Lukas Keese, Lennart Lambers sowie Louisa Würden (für ihr Händchen für gute Erotik), Zoe Adamietz, Gina Flora, Pauline Billert, Jonathan Werle, Ariane Willumeit und Wiebke Berghäuser für Ideen und Kritik.

Und nicht zu vergessen: Anni Angel, Lexi Belle, Sascha Grey, Emma Mae, Marsha May und Delta White.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Spielhinweise	04
Ein Spiel um Macht und Liebe	05
Feuer der Leidenschaft	30
Zeilen, die den Tod bedeuten	43



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

Gerüchte: Wenn Helden versuchen, an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude / mieses Bordell / miese Qualität	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke / betrübliches Bordell / schlechte Qualität	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge / durchschnittliches Bordell / normale Qualität	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus / gutes Bordell / gute Qualität	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel / exquisites Bordell / exzellente Qualität	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft / luxuriöses Bordell / hervorragende Qualität	horrend (400 % der Normalpreise)

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruß! Du hältst gerade einen Abenteuer-Band der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels Das Schwarze Auge in Händen. Zwischen diesen beiden Buchdeckeln erwarten dich gleich drei Abenteuer, die sich mit erotischen Themen beschäftigen und als Begleitabenteuer zum Quellenband **Wege der Vereinigungen** gedacht sind.

In **Ein Spiel um Macht und Liebe** werden die Helden in ein Intrigenspiel um die Wahl des Consiliums von Belhanka verstrickt. Sie sollen einem guten Freund, dem Baron von Caspoeth, zum Sieg über seine Konkurrenten verhelfen. Doch sie werden dabei in Machenschaften seiner Feinde und eine Liebesgeschichte verstrickt.

Das **Feuer der Leidenschaft** ist entflammt zwischen der jungen Patrizierin Sariya dy Macato und der Lyceum-Kurtisane Dominga. Beide müssen ihre Liebe

Meisterinformationen:

Diese Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

Tot-Symbol: Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen, Bordellen und Geschäften wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge oder dem Bordell ist bzw. wie gut die Qualität der handwerklichen Erzeugnisse ist.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.



EIN SPIEL UM MACHT UND LIEBE



von Alex Spohr

Drugon Commarion saß auf seinem mit Samt überzogenen Ebenholzstuhl und ließ sich durch die Anwesenheit seines Nefen Salvodan nicht vom Essen abhalten. Auch wenn er seinem jungen Verwandten nicht zutraute, die Geschicke Belhankas so meisterlich zu lenken wie er selbst, so würde er über ihn die Kontrolle behalten. Und dies war durchaus eine Entschädigung dafür, ein ganzes Jahr lang nicht selbst im Consilium zu sein. Er hatte Salvodan heute eingeladen, damit sie gemeinsam ihr Vorgehen besprechen konnten. Sein Neffe stand nahe dem Kamin und schaute in die Flammen. Er wirkte etwas beunruhigt und kaute auf seiner Lippe herum.

»Worüber machst du dir Sorgen, Salvodan? Es läuft ausgezeichnet. Dein letzter Auftritt auf dem Fest der Primesta hat dir viele Sympathien eingebracht«, knurrte Drugon zu ihm hinüber, während er den Flügel von seinem Brathähnchen abbrach und begann, das Fleisch vom Knochen abzunagen.

»Meine Leute haben mir berichtet, dass viele Bürger Mythraela ya Aranori wählen werden – diese verdammte Schlampe. Sie könnte mehr Stimmen bekommen als ich. Und dann wäre da noch Malrizio ya Duridanya. Er hat angekündigt, dass er sich dieses Jahr um ein Amt als Consilier bewerben wird.«

Drugon hatte ebenfalls davon gehört. Bevor Malrizio verkündet hatte, dass er sich zur Wahl stellen würde, sah es für seinen Plan noch gut aus. Doch mit dem beliebten Malrizio und der aufstrebenden Mythraela würde es schwer werden, einen der fünf Sitze des Consiliums zu bekommen.

»Dann kümmer dich drum!«, war Drugons leicht übellaunige Antwort.

Mythraela ya Aranori hatte es sich zu eigen gemacht, bevor sie mit ihren eigentlichen Reden begann, die Aufmerksamkeit der Bürger zu gewinnen, indem sie ihnen von dem großen Sieg auf den Rosenfeldern berichtete und warum die Belhankaner stolz auf sich sein konnten. Dieses Mal wäre sie aber fast ins Stocken geraten, als sie mitten unter den Zuhörern Salvodan ausmachte. Ihr Körper sehnte sich nach seinen Berührungen, obwohl sie wusste, dass sie mit dem Feuer spielte. Sie liebte ihn, und doch war er ihr Konkurrent.

Amaldo hatte Mythraela heute auf dem Platz der Republik gesehen und nachts von ihr geträumt. In seinem Leben gab es nur zwei Ziele: Die meisterlichste Kreation von Schaumwölken mit Schokoladenüberzug herstellen, die Aventurien je gesehen hat, und Mythraela für sich zu gewinnen.

