22

Inhalt

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Ein mertalischer Maskenball von Stewie

Layout

Daniel Bruxmeier
basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:

Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Ein mertalischer Maskenball

Basierend auf der Komödie „Viel Lärm um nichts“ von William Shakespeare

Das folgende Abenteuer spielt in Mertalia, im Anwesen der Stadthalterin Leona Tarisan. Hier können die Abenteurer eine Intrige verhindern und so zwei Liebende zusammenbringen oder aber für die Gegenseite agieren und einen unterlegenen Heerführer bei seiner Rache helfen.

Personen:

- **Leona Tarisan** (Mensch, 42, Lebedame, füllig): Stadthalterin und Gastgeberin
- **Gondan Tarisan** (Mensch, 18, poetisch, blonde locken): Sohn von Leona
- **Katina Alvios** (Mensch, 30, gutmütig, Narbe am Auge): Überlegene Heerführerin, Mutterfigur für Danica
- **Danica Kulmak** (Mensch, 20, schweigsam, Kurzhaarschnitt): Junge Offizierin im Gefolge von Katina, verliebt in Gondan
- **Jorgo Sertin** (Zwerg, 80, verbittert, Goldzahn), Unterlegener Heerführer, Gefangener von Katina

Vorgeschichte:
Kleinere Scharmützel zwischen den Städten des Mertalischen Städtebundes sind nicht selten, auch wenn weitaus mehr Schlachten auf dem diplomatischen Parkett geschlagen werden.

Die beiden Kommandeure Jorgo und Katina stehen dabei jeweils im Sold unterschiedlicher Städte. Wobei Katina, nicht zuletzt aufgrund der Initiative Danicas, siegreich aus den letzten Scharmützel hervorgehen konnte. Dabei gelang es ihnen sogar, Jorgo gefangen zu nehmen. Bis zur Zahlung eines Lösegeldes wird Jorgo in ihrer Obhut bleiben, wobei er seinem Stand entsprechend gut behandelt wird.

Auf der Rückreise von der Schlacht macht die Gruppe rast in einer kleinen Stadt. Leona, die lokale Stadthalterin, lädt die Gruppe ein und gibt ihnen und ihren überragenden Sieg zu Ehren ein Maskenball. Danica hat dabei sofort ein Auge auf Gondan geworfen und will um seine Hand anhalten.

Einstieg:
Die Abenteurer befinden sich als Gäste von Leona oder im Gefolge Katinas auf dem Anwesen Leonas. Die Zeit vor den Maskenball kann genutzt werden, um die Nicht-Spieler-Cbaraktere einzuführen. Außerdem kann das Gerücht aufgeschnappt werden, dass Danica ein Auge auf Gondan geworfen hat. Am Ende des Einstieges kommt es zu einer Anwerbung durch eine der beiden Seiten: lassen sie diese möglichst kurzfristig vor den Maskenball stattfinden – so dass auf diesem agiert wird.

Ein Auftrag:

Agenten der Liebe:
Katina hat Danica zugesagt in ihren Namen auf den Maskenball um Gondans Hand zu werben – nun ist sie kurzfristig verhindert und bittet einen der Abenteurer dies für sie zu tun.
Sollten die Abenteurer Danica schon länger kennen (etwa weil sie an dem Feldzug teilgenommen haben), wird sie sie direkt um den Gefallen bitten: Katina nimmt in diesen Fall an Maskenball teil.

Agenten der Rache:
Jorgo hat in Erfahrung gebracht, dass Danica im Zuge des Maskenballes um die Hand von Gondan anhalten will. Das will er verhindern, und im Anschluss möchte er aus der Gefangenschaft fliehen. Für beides wendet er sich an die Abenteurer. Hierbei steht es den Abenteuern frei ein eigenes Vorgehen zu Entwickeln.

Ein Maskenball
Zunächst einmal benötigen die Abenteurer – wie alle anderen Gäste auch – Kostüme. Diese können von einfachen Gesichtsmasken bis hin zu aufwendigen Verkleidungen reichen. Leona hat eine umfangreiche Sammlung an Verkleidungen aus denen sich die Abenteurer bedienen können, bei Bedarf kann diese auch ein Ausrüstungsbonus auf *Redegewandtheit (Verkleiden)* geben.

Die meisten Ballgäste sind offen für neue Bekanntschaften und durchaus experimentierfreudig - da sie sich unerkannt wähnen. Neben der Verfolgung ihres eigentlichen Auftrages, können sie die Abenteurer damit beschäftigen, dass sie von anderen Gästen umworben werden. Vielleicht gibt sich auch ein Gast als einer der Abenteurer aus und verkompliziert so den Abend.

Egal für welche Seite die Abenteuer agieren stehen sie vor den Problem auf den Maskenball erst einmal die richtige Person ausfindig zu machen (*Wahrnehmung, Redegewandtheit, Diplomatie, Empathie*). Gleichzeitig können sie sich aber auch leicht als andere Person ausgeben (*Redegewandtheit (Verkleiden*)) (Umstände zum Verkleiden siehe: Splittermond: Die Regeln S. 126) - mit voranschreiten des Abends und ein steigenden Alkoholpegel der Gäste wird dies zunehmend leichter.

Das Umwerben bzw. Abwerben lässt sich mittels der Regeln für Soziale Konflikte (Splittermond: Die Regeln S. 147) abbilden, wobei Regeln angelegt an die *Manipulation* zur Anwendung kommen. Die Abenteurer sollten die Einstellung Gondans gegenüber Danica auf *Enger Vertrauter* respektive *Erzfeind* bringen – zu Beginn des Abends ist seine Einstellung dabei *Neutral.* Wird die Verkleidung nicht durchschaut, ist alle 2 Stunden ein Versuch möglich, die Einstellung Gondans gegenüber Danicas in eine beliebige Richtung zu verschieben. Ein verheerender Misserfolg kann hier alternativ bedeuten, dass Gondan den Versuche durchschaut. In diesem Fall verschlechtert sich seine Einstellung gegenüber den Abenteurer um 2 Stufen.

Auflösung:

Agenten der Liebe:
Jorgo suggeriert Danica, dass die Abenteurer nicht – wie abgesprochen - für sie werben, sondern für einen der Abenteurer selbst. Danica wird die Person außer sich vor Wut zu einem Duell fordern. Die Abenteurer können sie aber hoffentlich davon überzeugen, dass sie einer Intrige aufgesessen ist. Jorgo nutzt die Aufregung und flüchtet von dem Anwesen – und die Abenteurer werden beauftragt, ihn wieder einzufangen.

Agenten der Rache:
Katina wirbt - sich als Danica ausgebend für diese um Gondans Hand und sie untergräbt dabei die Fortschritte der Abenteurer. Die Abenteurer sollten einen Plan entwickeln, um sie zu stoppen. Können die Abenteurer etwa Danica davon überzeugen, dass Katina in Wahrheit für sich selbst wirbt, kommt es zu einen Duell zwischen Katina und Danica, in welchem eine der beiden schwer verwundet wird. Die damit entstandene Aufregung lässt sich vorzüglich für Jorgos Flucht vom Anwesen nutzen.