

Abenteurerexposé „Maskenball“

Allgemeine Angaben:

Grad + Anzahl der Spieler: 3 bis 5 Spieler der Grade 4-6

Erforderliche Fähigkeiten: keine besonderen

Region: Parduna / Leonessa

Rahmenhandlung:

Der wohlhabende Kaufmann Giacomo Pitto hat einen Großteil seines Reichtums in früheren Jahren durch die Unterstützung halblegaler Sklavengeschäfte erworben. Vor etwa zehn Jahren hat er sich jedoch aus dem Sklavengeschäft zurückgezogen, hat seine geschäftlichen Aktivitäten auf den Handel mit Chryseia (Import von Wein und Parfüm, Export von Gewürzen) verlagert und ist ehrbares Mitglied der Händlergilde der Stadt geworden. Er hält jedoch nach wie vor Kontakt zu seinen ehemaligen Geschäftspartnern, da er von diesen Informationen über illegale Geschäfte der Händler von Parduna erhalten kann. Vor kurzem hat er offiziell seine Bewerbung um den vakanten Platz des Guildenvorstehers eingereicht und aufgrund seiner sehr guten Verbindungen (die im Wesentlichen auf seinen Informationen beruhen) werden ihm allseits gute Chancen bei der Wahl eingeräumt. Sein härtester Konkurrent um den Posten ist der noch relativ junge, jedoch sehr ehrgeizige und durchsetzungsstarke Stefano di Medico. Stefano, dem sehr gute Verbindungen in die Politik und zum Convendo de Mageo nachgesagt werden, hat er kürzlich die Aufgabe des Patrons der alteingesessenen und hochangesehenen di Medico-Familie übernommen, nachdem sein kinderloser Onkel Marco bei einem Jagdausflug ums Leben gekommen ist. Die genauen Umstände des Unfalls wurden nie aufgeklärt, jedoch

Wird allgemein davon ausgegangen, dass Marco di Medico von seinem Pferd im vollen Galopp abgeworfen wurde und sich bei dem Sturz das Genick brach. Im Umfeld von Stefano wird hinter vorgehaltener Hand vermutet, dass der Unfall eigentlich ein durch Giacomo Pitto angestiftetes Attentat gewesen sei, allerdings hütet sich jedoch jeder dies offen auszusprechen, so lange er keine Beweise für diese Vermutung hat. Vor zwei Tagen ist vor dem Hafen von Parduna ein Schiff aufgetaucht, das lediglich über einige kleinere Fischerboote sich mit frischem Wasser und Verpflegung versorgen lässt. Der Kapitän dieses Schiffes hat der Hafenmeisterei mitgeteilt, dass das Schiff erst in den Hafen einlaufen wird, wenn er von seinem Geschäftspartner das OK zur Abnahme der Ware erhalten würde. In den folgenden beiden Tagen ließen sich sowohl Giacomo als auch Stefano zu dem Schiff rudern. Jeden der Abende kam eine kleine Barkasse mit ca. 10 Seeleuten vom Schiff in den Hafen, um so den Matrosen einen Landgang bis zum nächsten Morgen zu ermöglichen. Für diesen Abend hat die Händlergilde zu ihrem jährlichen Maskenball eingeladen. Während dieses Maskenballs wird einer der Gäste, Captain Andrea de Cesario, der Verlobte von Constanza Pitato, der Tochter Giacomos und Kommandant der Hafentruppen, durch einen Armbrustbolzen getötet. Der Attentäter wird entdeckt, kann jedoch seinen Häschern entkommen. Unglücklicherweise verliert die Wachmannschaft den Attentäter in unmittelbarer Nähe des Gasthauses, in dem die Abenteurer abgestiegen sind, aus den Augen und so werden diese in die Geschichte hineingezogen, da sie als Fremde als verdächtig gelten. Nach ersten Befragungen durch die Ermittler sollten die Abenteurer schon von sich aus gewillt sein, dem Ganzen auf den Grund zu gehen und ihre Unschuld zu beweisen, ansonsten bietet sich Constanza noch als mögliche Auftraggeberin an.

Sobald die Abenteurer mit ihren Ermittlungen beginnen, werden sie in ein Intrigengeflecht hineingezogen, das die nach außen schöne Fassade der Händlergilde konterkariert. Jeder scheint hier dem anderen den Erfolg zu missgönnen und jeder hat dunkle Geheimnisse zu

Verbergen. Wer also hat ein Interesse am Tod des Captain, wer profitiert von seinem Ableben, was sind die Ziele von Giacomo und Stefano, wie umgeht man die lästigen aber scheinbar unfähigen Ermittler und was zum Teufel hat das Schiff damit zu tun. Je tiefer die Abenteurer graben, desto mehr „Leichen“ scheinen aus der Versenkung aufzutauchen und schon bald steht fest, egal, ob die Abenteurer erfolgreich sind oder nicht, nach diesem Attentat wird sich in Parduna so manches ändern.

Im Rahmen der Ermittlungen sind die Abenteurer auf die Gerüchte angewiesen, die sich rund um das Attentat verbreiten. Einige davon gehen ins Leere, andere wiederum sind heiße Spuren. Und bis es schließlich zum finalen Showdown mit den wahren Drahtziehern kommt, müssen die Abenteurer die verschiedenen Puzzleteile zusammentragen und deuten, die wahren Umstände des Todes von Marco di Medico aufklären, in der Vergangenheit Giacomos herumstochern und den Verbindungen Stefanos zum Convento nachgehen. Kommen sie dabei den handelnden Personen zu Nahe (wovon auszugehen ist), so ist auch mit Angriffen und Attentaten auf die Abenteurer zu rechnen. Letztlich sind die Abenteurer gezwungen das Rätsel um den Tod Andrea de Cesarios zu lösen, denn durch ein Verlassen der Stadt werden sie zu den Hauptverdächtigen und zu Gejagten ...