

GÜNSTLINGS DES FUCHSES

Vier Menschen standen in dem abgedunkelten Raum mit dem Ausblick auf den Palazzo. Einer von ihnen, der einen Becher des sündhaft teuren, schwarzen Getränks aus den Kolonien in den Fingern hielt und langsam erkalten ließ, zuckte mit den Schultern. „Länger können wir nicht auf ihn warten, fangen wir an. Pamina, der Tresor ...“

„... steht im vierten Obergeschoss. Ich durchquere den Korridor, gehe durch den Dienstbotengang, knacke dann die Tür zum Balkon, klettere zwei Etagen höher, schleiche mich an den vier Wachen vorbei und steige ins Schlafzimmer ein. Du hast es oft genug gesagt“, sprudelte es aus der Angesprochenen heraus, bevor sie sich prompt umdrehte und das Zimmer durch's Fenster verließ.

Nepolemo schüttelte den Kopf. Dann wandte er sich dem Tulamiden zu. „Hamed, du bist dir sicher, dass sie mit deinem Spielzeug die Beleuchtung bei den Wachen lösen kann?“

„Ich bin mir sicher, dass ...? Dieses 'Spielzeug' ist ein rehermetisierbares Kadunom mit Manifesto-Cantus. Ja, ich

bin mir sicher. Du lieferst den aberwitzigen Plan und ich die Wundermittel. 'Spielzeug', ts ...“ Er verschränkte die Arme.

„Wunderbar. Dann kommt jetzt unser großer Auftritt, Sanya.“ Die Frau lächelte, bevor sich ihre Miene verhärtete und ihr sonst weiches Horathi dem groben Garethi wich. „Sanya? Du meinst sicherlich Luitperga von Brauenklamm. Der Comto wird uns schon bald erzählt haben, an wen er die Manufaktur verkauft hat.“

„Aber gewiss doch, 'Euer Hochgeboren'. Wollen wir?“, fragte Nepolemo, bot ihr einen Arm an und streifte sich mit dem anderen die Fuchsmaske übers Gesicht, während er die Nachtschöne zur Tür führte.

Bevor er sie erreichte, schwang sie schon auf. Eolan trat ins Zimmer, einen reglosen Körper über der Schulter.

„Nepolemo, wir haben ein Problem“, zischte er, als er ihn auf dem Tisch abrud. „Der hier hat dem Leibdiener des Comtos aufgelauert. Seht ihr die Stiefel? Die Al'Anfaner sind hier!“

DIE CHARAKTERE – EIN PHEXGEFÄLLIGER HAUFEN

Schläger, Betrüger, Dieb, Zauberkünstler und Verbrechen-genie – wer hier jetzt sofort an die TV-Serie *Leverage* denkt, liegt damit goldrichtig. Doch besser gut geklaut als schlecht erfunden, nicht wahr? Und wo sollte dieser Grundsatz mehr gelten als bei der perfekten Gruppe für ein phexgefälliges Abenteuer?

Speziell für das DSA5-Beta-Abenteuer **Die Gunst des Fuchses** haben wir für euch nach dem Vorbild der *Leverage*-Charaktere eine Heldengruppe zusammengestellt, mit der ihr euch auf Diebeszug begeben könnt.

EOLAN, DER SCHLÄGER

Eolan ist der Mann für's Grobe. Aufgewachsen in den Gassen hat er schon für zahlreiche Auftraggeber auf beiden Seiten des Gesetzes gearbeitet und einige Dinge getan, auf die er nicht stolz ist. Während er zumeist jovial und freundlich ist, mauert er sehr schnell, wenn es um seine Vergangenheit geht. Tatsächlich versucht er trotz seiner Fähigkeiten mittlerweile, Tote zu vermeiden, wozu gerade im städtischen Milieu seine waffenlosen Kampffähigkeiten zumeist ausreichen.

Wichtige Ausrüstung:

3x Schlafgift

HAMED, DER ZAUBERKÜNSTLER

Hamed ibn Omar, der aus den Tulamidenlanden stammt, lernte dort sein Handwerk bei Jaffar al'Kitab, einem Artefaktmagier der Khunchomer Schule. Während dieser strikt auf den Händlerpfaden Phexens wandelte, ging an Hamed ein halber Schelm verloren. Grenzen der Magie wie des Rechts waren dazu gemacht, ausgetestet zu werden. Eine dieser Eskapaden, die einen grausamen Emirssohn, eine Haremsdame und drei Pfund Khunchomer Pfeffer involvierte, zwang Hamed zu einer schnellen Flucht in die weite Ferne, die sich in diesem Fall als Horasreich entpuppte.

Wichtige Ausrüstung:

2x Heiltrank, Qualität C

1x Liebestrank, Qualität B

"Hameds kleiner Wassereimer": ein hohler, mit Wasser gefüllter Kautschukball von etwa 2 Fingern Durchmesser an einer vier Schritt langen Schnur
Zauberspeicher, 2 Ladungen MANIFESTO (Reichweite erhöht, Wasser)

Auslöser & Wirkung: Wird der Ball geworfen und spannt sich die Schnur straff, wird der Manifesto auf das nächste Feuer in Reichweite ausgelöst.

"Hameds helfende Hand": Ein silberner Anhänger in Form einer greifenden Hand
Zauberspeicher, 1 Ladung MOTORICUS (Reichweite erhöht)

Auslöser & Wirkung: Drückt man den Daumen auf die anderen Finger der Hand, wird ein Motoricus auf ein bis zu 8 Stein schweres Ziel nach Wahl des Nutzers gewirkt.

SANYA, DIE BETRÜGERIN

Sanya, die Nachtschöne der Gruppe, ist jedermann. Ob bornische Bronnjarin oder brabakische Fischersfrau, es gibt wenige Rollen, in die sie nicht schlüpfen kann. Es gibt kaum einen Dialekt oder einen Stand, den sie nicht perfekt vortäuschen kann. Die Opfer ihrer Betrügereien sind meist sehr schnell von ihr bezaubert – im wörtlichen oder im übertragenen Sinn. Woher Sanya genau stammt, wie ihr wirklicher Name ist und weshalb sie tut, was sie tut, ist ihr Geheimnis.

Wichtige Ausrüstung:

Umfangreiche Schminkutensilien, Qualität 6
Schneiderwerkzeug, Qualität 5

PAMINA, DIE DIEBIN

Pamina wuchs zwischen den Jugendbanden ihrer Stadt und sie misshandelnden Zieheltern auf und trug die Spuren davon. Keiner käme auf die Idee, sie für 'normal' zu halten, doch ihre Kompetenz als Einbrecherin, Taschendiebin und Fassadenkletterin ist unbestritten. Der Umgang mit Menschen liegt ihr dagegen eher nicht.

Wichtige Ausrüstung:

Einbrecherwerkzeug, Qualität 6
Kletterhaken & Seidenseile, Qualität 5

NEPOLEMO, DER DENKER

Nepolemo Westfar ist ein Rechtsgelehrter, der in Grangor beim Bankhaus Bosparan ausgebildet wurde und lange Zeit als Spezialist für Sicherheitsfragen dort angestellt war. Ob gefälschte Wechsel, faule Kredite oder vorge-täuschte Sicherheiten: Kaum jemand war so gut wie er darin, solcherlei Schwindel aufzudecken. Doch vor einigen Götterläufen wurde er im Kleinkrieg zweier Grangorer Handelshäuser zum Bauernopfer. Man schob ihm ein Verbrechen zu, das er nicht begangen hatte, er verlor seine Anstellung und wurde vom ehrbaren Gelehrten zum gesuchten Verbrecher. Inzwischen hat er aus der Not eine Tugend gemacht und eine kleine, schlagkräftige Truppe zusammengestellt, die er als kreatives Genie anführt. Richtig wohl fühlt er sich nicht dabei, mit Betrug und Diebstahl sein Geld zu verdienen, doch immerhin kann er manchmal Anderen helfen – und die Stunde der Rache kommt bestimmt auch.

Wichtige Ausrüstung:

Stockdegen
Notiz- & Skizzenbuch
Schreib- & Zeichenutensilien, Qualität 5

