Ungesühnte Schuld

Ein DSA-Kurzabenteuer

Für den Meister und 3-5 Helden mittlerer Erfahrung

Von Heinz-Volker Bersinger

»Wer stirbt, bezahlt alle seine Schulden.«
—William Shakespeare

Inhaltsverzeichnis

Zum Geleit S. 3

Ein Wort vorab S. 3

Übersicht S. 3

Abenteuer-Hintergrund S. 4

Vier mutlose Gardisten S. 4

Ein alter Hass wird neu entflammt S. 4

Das Abenteuer S. 5

Einstieg S. 5

Yrramis – Eine Stadt unter orkischer Knute S. 6

Die ersten Tage in Yrramis S. 9

Der erste Mord S. 10

Der zweite Mord S. 11

Auf Spurensuche S. 12

Der dritte Mord S. 14

Aus dem Verkehr gezogen S. 15

Der Fall klärt sich auf S. 16

Finale S. 17

Das Ende des Abenteuers S. 18

Anhang S. 20

Was genau geschah S. 20

Dramatis Personae S. 21

Das Einnahmegift Kukris S. 23

Gebäudepläne S. 24

Quellennachweise S. 26

Zum Geleit

Ein Wort vorab

Allgemeines zum Abenteuer

Bei dem vorliegenden Abenteuer handelt es sich um ein Kurzabenteuer. Das bedeutet, dass sind nicht alle Handlungsstrenge bis ins letzte Detail ausgearbeitet sind. Ihnen als Spielleiter kommt es daher zu, die Geschichte an einigen Stellen auszufeilen und auf Ihre Heldengruppe abzustimmen. Da das Abenteuer im Wesentlichen aus einem kurzen, knackigen Kriminalplot besteht, ist einiges an Vorbereitung, aber auch an Improvisation nötig: Zu vielfältig sind die Möglichkeiten, die sich den Helden bieten, als dass es möglich wäre, alle Handlungsoptionen vorauszusehen und im Vorfeld entsprechend abzufassen.

Da die Handlung nicht zu komplex ist, eignet sich das Abenteuer auch für Einsteigerhelden, die im Abenteuer angegebenen Gegner-Werte gehen allerdings von erfahrenen Helden aus. Verstehen Sie diese Werte auf keinen Fall als statisch, sondern passen Sie diese sinnvoll an die Stärke ihrer Gruppe an.

Danksagung

Bedanken möchte ich mich bei Jens Blome und Jens Matheuszik, die das Kurzszenario **Krimheldes Scholarin** entwarfen, das in der Anthologie **Die Geheimnisse von Grangor** (DSA 3, 2001) erschienen ist und dessen Grundidee im vorliegenden Abenteuer verwendet, wenn auch in einem ganz anderen Setting präsentiert wird. Des Weiteren bedanke ich mich bei Michael Masberg, der im **Aventurischen Boten 133** den Ort des vorliegenden Abenteuers, den von Orks besetzten Handelsposten Yrramis, mit Leben füllte. Auf seine Ausführungen stützt sich die Stadtbeschreibung Yrramis' an späterer Stelle.

Bannbaladin!

Heinz-Volker Bersinger, Berlin, im Mai 2016

Kritik und Anregungen bitte an: heinz-volker.bersinger@web.de

Übersicht

Ort und Zeit der Handlung: südliches Svelltland, Thaschgebirge; Sommer eines beliebigen Jahres ab 1032 BF
Anforderungen (Helden): Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Wildniskunde, Interaktion mit Meisterpersonen, detektivischer Spürsinn
Genre: Mischung aus Detektivszenario, Stadt- und Wildnisabenteuer

Auswahl der Helden

Bei den Helden gibt es kaum Einschränkungen. Die Gruppe darf am Anfang ihrer Glücksritter-Karriere stehen, sollte aber nicht ganz unerfahren sein. Ein wildniskundiger Charakter kann sich als nützlich erweisen, ebenso ein Held, der sich eher in städtischen Gefilden zu Hause fühlt. Von allzu exotischen Helden sollten Sie Abstand nehmen, vor allem von Orks und Goblins.

Ort und Zeit

Da dieses Abenteuer in keinem großen aventurischen Kontext steht, ist der Zeitpunkt relativ frei wählbar. Allerdings müssen die Drugash-Orks bereits aus Yrramis vertrieben worden sein, was im Tsa 1031 BF geschah, und die neuen orkischen Gewalthaber sollten ihre Macht über den Ort bereits gefestigt haben. Daher empfiehlt es sich, das Abenteuer nicht vor 1032 BF zu platzieren. Die Jahrszeit ist auf Sommer festgelegt.

Regelwerk und Lektüre

Das Abenteuer ist für **DSA4/4.1** gedacht, lässt sich allerdings auch ohne großen Aufwand an andere Editionen des Schwarzen Auges anpassen. Da die Handlung im Svelltland spielt, sind Kenntnisse der Spielhilfe **Reich des Roten Mondes (G11)** unverzichtbar. Ebenso empfiehlt sich die Lektüre des **Aventurischen Jahrbuchs für das Jahr 1036 BF**, in dem die jüngere Geschichte des Svelltlandes ausführlich beleuchtet wird.

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Ulisses Spiele.

Der vorliegende Text enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ und zur Welt „Aventurien“. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Inhalten stehen. Der vorliegende Text darf weder ganz noch in Teilen zu kommerziellen Zwecken vervielfältigt, wohl aber zum privaten Gebrauch genutzt werden.

Alle Rechte der verwendeten Illustrationen liegen bei den jeweiligen Zeichnern (siehe Quellennachweise im Anhang).

Abenteuer-Hintergrund

Vier mutlose Gardisten
(und ein Mädchen, das überlebt)

Was bereits geschah

Die vernichtende Gewalt des Orkensturms erreichte Tiefhusen Anfang Rahja 1010 BF: Die Orks schlugen eine Bresche in die Stadtmauer und strömten zu Hunderten in den Ort hinein. Unter dem Kommando des silberpelzigen *Mardugh Orkhan* eroberte die Streitmacht der Korogai schließlich die Stadt und wütete plündernd und mordend in den Straßen, während sich die letzten Verteidiger in kühnen Rückzugsgefechten auf die königliche Burg zurückziehen mussten.

Ein paar Tage konnte die Feste noch standhalten, bis *König Arion III.* den Kampf schlussendlich verloren geben musste und vor den Orks kapitulierte. Zwar fiel die Burg nicht im eigentlichen Sinne, aber während die Orks noch in der Stadt tobten, wurde das Leben auf der Festung durch Hunger und Krankheiten so unerträglich, dass an eine Fortführung des Kampfes bald nicht mehr zu denken war. So entschied Arion, die Waffen zum Wohl der Überlebenden zu strecken.

Tiefhusen, das seitdem von den Schwarzpelzen besetzt ist, glich nach der verlorenen Schlacht einer Ruinenlandschaft: Tagelang hatten die Korogai gebrandschatzt und etliche Bewohner der Stadt in den Tod geschickt. Unter den Getöteten waren auch der Wirt der Gaststätte *Goldschatz*, *Ruprecht Groppel*, und dessen Frau *Malinda*. Als Zeugin des an dem Ehepaar verübten Massakers überlebte nur *Peraina*, die damals siebzehnjährige Tochter der Groppels, die von ihren Eltern rechtzeitig in einem Schlupfloch versteckt worden war.

In den quälenden Erinnerungen Perainas spukt seither nicht nur das Bild, wie ein Schwarzpelz mit seinem Säbel ihren Vater und dann ihre Mutter grausam niedermetzelt, sondern auch jenes, wie vier Mitglieder der Tiefhusener Garde trotz der verzweifelten Hilfeschreie ihrer Eltern kehrtmachen und davonlaufen, um sich selbst in die sichere Burg zu flüchten …

Nachdem die Orks Tiefhusen endgültig unter ihre Kontrolle gebracht hatten, wurden die durch die Belagerung entstandenen Schäden unter Aufsicht der neuen Machthaber schnell beseitigt und ein halbwegs »normales« Leben wurde in der Stadt wieder möglich – wenn auch unter strenger orkischer Besatzung. Doch für die von Trauer gebrochene und traumatisierte Peraina konnte es nach dem Tod ihrer Eltern kein Bleiben in Tiefhusen geben. So begab sie sich auf eine ziellose wie auch gefährliche Wanderschaft, die sie Richtung Süden führte.

Schließlich erreichte sie das ebenfalls von Orks besetzte Städtchen Yrramis, wo sich die *Familie Alberg*, Betreiber des örtlichen Gasthauses *Am Kreuzweg*, des verstörten Mädchens annahm und sie unter ihre Fittiche nahm.

Ein alter Hass wird neu entflammt

Was geschehen wird

Die Helden befinden sich im südlichen Svelltland und werden von *Otho Urdorf von Svalltingen-Bispelquell*, Oberst in der Rebellengruppe *Kaiser Renos Wilder Haufen*, angeworben. Ihr Auftrag beläuft sich darauf, ins von Orks besetzte Yrramis zu reisen, um dort einige Agenten des *Wilden Haufens* zu treffen. Diesen sollen die Helden eine wichtige Depesche mit neuen Instruktionen übergeben.

Einen Tag nachdem die Helden Yrramis erreicht haben, treffen wie vereinbart die Agenten der Rebellen ein, vier an der Zahl, und die Helden übergeben ihnen Othos Schreiben. Damit scheint ein unbedeutender Routineauftrag erfolgreich abgeschlossen zu sein, doch zwei Tage beginnen sich die Ereignisse zu überschlagen: Einer der Agenten wird im Morgengrauen tot vor dem Gasthaus *Am Kreuzweg* aufgefunden. Ein Unglücksfall?

Als am Folgetag die Leiche eines weiteren der vier Rebellen gefunden wird, wollen die Helden nicht so recht an einen Zufall glauben. Sind die verbliebenen zwei Agenten des *Wilden Haufens* auch in Gefahr? Hat es jemand gezielt auf Mitglieder des antiorkischen Widerstandes abgesehen?

Unglücklicherweise geraten die Helden selbst plötzlich unter Verdacht. Als die Abenteurer es sind, die den dritten toten Rebellen finden, werden sie dabei von Kriegern des orkischen *Statthalters Atrrazan Ogerschelle* überrascht. Der argwöhnische Kommandeur *Thukraz Goldkette* lässt die Helden einsperren. Der Statthalter glaubt den Helden jedoch, als diese ihre Unschuld beteuern, und gesteht ihnen zu, die Morde weiter zu untersuchen.

Des Rätsels Lösung

Hinter den Morden steckt Peraina Groppel. Bei den vier Agenten vom *Wilden Haufen*, die sich in Yrammis aufhalten und von denen einer nach dem anderen umkommt, handelt es sich um jene vier Tiefhusener Gardisten, die damals tatenlos zusahen, wie die Orks Perainas Eltern abschlachteten. Alle vier schieden nach der Besetzung Tiefhusens aus der Garde aus und wurden danach von Otho für den *Wilden Haufen* rekrutiert.

Als die vier Ex-Gardisten im Gasthaus *Am Kreuzweg* einkehren, in dem Peraina seit Jahren als Schankmagd arbeitet, erkennt diese in ihnen sofort jene Feiglinge wieder, die ihrer Ansicht nach mitschuldig am Tod ihrer Eltern sind. Augenblicklich fasst sie den Entschluss, sich zu rächen und die vier umzubringen.

Um Peraina schlussendlich überführen zu können, werden die Helden geschickt vorgehen müssen: Yrramis ist ein rauer Ort. Die Schwarzpelze haben hier das Sagen und obendrein ist die Stadt auch ein Anzugspunkt für allen erdenklichen menschlichen Abschaum …

Das Abenteuer

Einstieg

»Kaiser Renos Wilder Haufen«

Die Einwohner des kleinen Weilers Svallmunds staunten nicht schlecht, als ihr Freund und Nachbar *Reno Guttheil* eines Tages im selbstgeschneiderten Hermelinmantel vor die Tür seines Hauses trat, schnurstracks in die Dorfschänke marschierte und sich zum »Kaiser der Lande an Svellt, Berg und Golf« erklärte.

Reno, seines Zeichens eigentlich Pelzhändler, genoss als reichster Mann des Ortes seit jeher hohes Ansehen und war bereits vor seinem skurrilen Auftritt in einer einflussreichen Position, hatten ihn die Svallmunder doch zum inoffiziellen Schiedsrichter über all die kleinen Streitigkeiten im Dorf ernannt. Offensichtlich waren Reno sein Reichtum und seine herausragende Stellung zu Kopf gestiegen, als er an jenem denkwürdigen Tag aus dem Nichts heraus das »Imperium des Svelltischen Bundes« ausrief und sich selbst zum Gebieter des Svelltlandes ernannte.

Mit der Zeit gewöhnten sich die Svallmunder an »ihren Kaiser«, den sie für einen harmlosen Irren hielten. Doch mit dem Dritten Orkensturm änderte sich die Lage und gewann tödlichen Ernst. Versprechungen, Gerüchte und Erzählungen ließen Reno immer wieder Flüchtlinge und Abenteurer zuströmen, aus denen sich bis heute sowohl seine »Armee« als auch sein »Hofstaat« bilden. Parallel fuhr Reno munter damit fort, »diplomatische Korrespondenzen« zu pflegen, »verdiente Kameraden« in den Adelsstand zu erheben und »treue Vasallen« mit Lehen zu beschenken, die in Landstrichen liegen, welche er selber nie gesehen hat.

Heutzutage sind Reno I. und seine Anhänger als *Kaiser Renos Wilder Haufen* bekannt. Mehr oder minder fähige Berater, darunter Oberst Otho Urdorf von Svalltingen-Bispelquell, ehemaliger Leutnant der Tiefhusener Garde, haben den »Kaiser« bislang glücklicherweise von größeren Maßnahmen abhalten können. Reno, der sich für den Liebling des Praios und den »geraubten Sohn des letzten Kaisers« (?) hält, träumt nämlich von einem Befreiungsschlag wider die Orks und phantasiert davon, dereinst seine »Armee« in die Steppen des Orklandes zu führen, um dort die »Entscheidungsschlacht im Heimatland des Feindes« zu suchen. Dass ein solcher, völlig sinnloser Marsch in die Steppe nur den Untergang von *Kaiser Renos Wildem Haufen* bedeuten würde, ist immerhin Oberst Otho klar, der mittlerweile Erfahrung darin hat, die verrückten Pläne des »Kaisers« in sinnvollere Bahnen zu lenken. So gelingt es dem »Oberst« immer wieder, Renos kopflosen Aktionismus zu bremsen, und den *Wilden Haufen* für kleinere Attacken gegen die Orks einzusetzen. Zwar handelt es sich dabei im Grunde nur um bedeutungslose Nadelstiche, doch machen diese so manchem Svelltländer Hoffnung, dass sich die Schwarzpelze vielleicht irgendwann doch wieder vertreiben lassen.

(Siehe auch **Roter Mond 70, 160**.)

Die Anwerbung

Für die Rekrutierung der Helden bietet sich das südliche Svelltland an. Auftraggeber Otho kann mit den Helden in Lowangen, wo *Kaiser Renos Wilder Haufen* eine Art »Botschaft« unterhält, in Kontakt treten. Denkbar ist aber auch, dass es in einem der Rebellenverstecke, beispielsweise in Svallmund oder Svellmja, zu einem Zusammentreffen mit dem Oberst kommt. Solange Sie die Handlung vor 1036 BF anlegen, können die Helden auch von König *Arion III. v. Westak-Tiefhusen* an den *Wilden Haufen* vermittelt werden (siehe das Abenteuer **Königsspiel**).

Idealerweise ist die Heldengruppe kein ganz unbeschriebenes Blatt in der Region und hat vielleicht schon im Auftrag des *Wilden Haufens* (oder im Auftrag Arions) das ein oder andere Abenteuer erlebt. Otho sollte einen guten Grund haben, der Gruppe zu vertrauen. Gelten die Helden unter »Kennern« bereits als rechtschaffen, kann dies den Einstieg ins Abenteuer sehr erleichtern.

Der Auftrag

Die Helden bekommen von Otho einen versiegelten Umschlag überreicht, den sie in Yrramis einer Agentengruppe des *Wilden Haufens* übergeben sollen. Diese spioniert für Otho im Umfeld des orkisch besetzten Handelspostens. Treffpunkt in Yrramis ist das Gasthaus *Am Kreuzweg*. Wirtin *Mywara Alberg* gehört lose dem Widerstand gegen die Ork-Besatzer an. Bei ihr sollen die Helden vorstellig werden. Mywara wird die Helden bei sich einquartieren, bis Othos Agenten eingetroffen sind und die Helden diesen die Nachricht übermittelt haben.

Der Inhalt des Schreibens ist für das Abenteuer nicht weiter relevant, nur so viel: Es handelt sich um eine Reihe von Anweisungen, die Otho seinen Agenten übermitteln will. Othos Interesse gilt dabei vorranging den Umtrieben des Ork-Führers Atrrazan Ogerschelle, der Yrramis unter seine Knute gezwungen hat und die Stadt brutal und autoritär beherrscht. Für den *Wilden Haufen* ist es von Wichtigkeit, zu erfahren, was der orkische Statthalter, der in enger Verbindung zum *Aikar Brazoragh* steht, für die Zukunft

plant. Gestalten Sie den Inhalt des Strategiepapiers beliebig aus, falls es im Verlauf des Abenteuers noch einmal zum Thema wird.

Die Anreise

Yrramis ist einer der wichtigsten Verkehrsknotenpunkte des südwestlichen Svelltlandes und daher sehr gut angebunden. Hier treffen der *Saljethweg* über den Finsterkamm nach Greifenfurt, der *Nôrrnstieg* über den Finsterkamm nach Nordhag in Weiden, der *Svelltuferweg* nach Lowangen und der *Thaschweg* über Thasch und Messergrassteppe nach Teshkal aufeinander.

Auf allen Wegen lungern die Schwarzpelze: Die relativ nah an Yrramis gelegene *Thaschpforte* zwischen Blutzinnen und Thasch ist einer der wenigen Zugänge zum zentralen Orkland (und war Aufmarschgebiet im Orkensturm 1010 BF), die (bis 1036 BF) orkisch besetzte Feste Greyfensteyn kontrolliert den Sattel zwischen Thasch und Finsterkamm.

Abgesehen von der allgegenwärtigen Gefahr durch die Orks müssen Reisende sich zudem vor Erdrutschen und Harpyien in Acht nehmen, die sich hier besonders wohl zu fühlen scheinen und auch dem Vieh der Bauersleute untenan arg zusetzen. Und man hüte sich, seinen Fuß ab des Weges zu setzen und in unbekanntes Terrain vorzustoßen, denn unmittelbarer und unberechenbarer als anderswo scheinen hier die Elemente. Plötzliche Wetterwechsel sind an der Tagesordnung, wie aus dem Nichts treffen Gewitter den unvorbereiteten Reisenden.

Yrramis – eine Stadt unter orkischer Knute

»Yrramis. Nirgendwo wirst du mehr Abschaum und Verkommenheit versammelt finden als hier.«
—ein Rondrageweihter im Gespräch mit einem Pagen der Göttin, neuzeitlich

»Über allem liegt das Wort des Hauptmanns Atrrazan, das das einzige Gesetz in Yrramis ist – und das nicht so willkürlich ist, wie es klingen mag. Ohne Frage ist Yrramis ein rauer Flecken, aber es ist doch das einzig nennenswerte Zeichen von Zivilisation in der Wildnis.«
—Tarona, reisender Abenteurer, im Rondra 1032 BF

Yrramis für den eiligen Leser

Einwohner: 750 (davon 60% Schwarzpelze)
Herrschaft/Politik: Hauptmann Atrrazan Ogerschelle als Statthalter des *Aikar Brazoragh*
Garnison: 40 Khurkach, diverse Söldner
Tempel: Tairach, Kor
Stimmung in der Stadt: rauer Handelsposten in der Wildnis, bestimmt durch Sittenverfall und die Herrschaft der Schwarzpelze, die dank Anführer Atrrazan Ogerschelle nicht ganz so willkürlich wie andernorts ist

Wo unzählige Quellen ihren Weg aus den Gebirgshängen finden und in kleinen Bächen im Lowanger Svellt aufgehen, liegt der Handelsposten Yrramis, der nun schon seit gut 25 Jahren in der Hand der Schwarzpelze ist.

Unter der Oberherrschaft von Atrrazan Ogerschelle blüht das Dorf wirtschaftlich auf: Innerhalb der letzten Jahre konnte Yrramis trotz der Orkknute weiter wachsen und ist von einem kleinen Städtchen zu einem bedeutenden Umschlagsplatz für Waren aller Art herangewachsen. Bedingt durch die günstige Lage an zwei weit genutzten Handelsrouten läuft ein Großteil des svelltschen Handels über Yrramis. Sehr zum Wohlgefallen Atrrazan Ogerschelles, der jedem einen horrenden Wegzoll abpresst, der seine Handelsgüter über die Stadt umschlagen will. Im Gegenzug unterstehen diese Händler dem Schutz von Atrrazans Khurkach (vor allem vor Räuberbanden, die es in der Region fast ebenso zahlreich wie Schwarzpelze gibt).

Es nimmt einen nicht wunder, dass aus Yrramis ein rechter Sündenpfuhl geworden ist und die Stadt vermehrt zwielichtiges Gesindel anlockt. Bestechung, Glücksspiel, Prostitution sowie das

erkleckliche Geschäft des (Schwarz-)Handels prägen das Alltagsleben im Ort.

Die Sitten in Yrramis sind demgemäß sehr rau. Kein Wunder, denn hier begegnen sich nicht nur menschliche und orkische Kultur, hier werden auch Branntwein und Sklaven aus Lowangen, Metallwaren von den Thaschzwergen, oftmals gestohlene Rinder und Pferde aus Weiden sowie Pelz- und Ledererzeugnisse aus dem Orkland getauscht. Entsprechend häufig entstehen Reibereien zwischen Svellttaler Händlern, Weidener Viehdieben und orkischen Sippen, und während in den schäbigen Schänken das Recht des Stärkeren gilt, herrscht Hauptmann Atrrazan mit strenger Hand über den Markt und die Mietschwerter, die in Yrramis darauf harren, als Bedeckung für Handelszüge angeheuert zu werden. Seine Khurkach, die immerhin ein minimales Maß an Recht und Ordnung bewahren und von den Händlern, Wirten, Schleppern und Zuhältern Abgaben kassieren, sind mittlerweile als *Goldhauer* bekannt und gefürchtet, lassen sie sich doch als Zeichen ihrer Loyalität zu Atrrazan Ogerschelles ihre Hauer mit Gold überziehen.

Yrramis ist von einem Palisadenwall umgeben, innerhalb dessen die wichtigsten Gebäude der Stadt angesiedelt sind, außerhalb sind aber zusätzlich dutzende Hütten und Zelte aufgerichtet worden, welche von Händlern, Glücksrittern, Söldnern und Orksippen als Unterkunft genutzt werden.

Wichtige Orte

Marktplatz/Sklavenmarkt

Auf dem Markt, der im Zentrum von Yrramis liegt, wird alles gehandelt, was seinen Weg in die Abgeschiedenheit des südlichen Svellttals findet. Es lässt sich in den Bretterverschlägen und Zelten der Markthändler so ziemlich alles kaufen und verkaufen: Fisch und Schwemmgold aus dem Svellt, Alkoholika aus Lowangen, Metallfunde (vom *Sternenregen* 1029 BF), Waffen aus Kharkush, Rinder und Pferde aus Weiden, bunte Stoffe und Tuche aus Andergast sowie Sklaven aus orkischen Raubzügen.

Der Marktplatz steht unter Beobachtung der *Goldhauer*, die stets ein wachsames Auge auf die Geschäfte haben. In der Vergangenheit hat Atrrazan mehrere Versuche unternommen, den Verkauf von Schnaps zu reglementieren, musste sich jedoch rasch eingestehen, dass selbst er gegen den Durst von orkischen wie menschlichen Söldnern machtlos ist. Einzig den Ausschank von Branntwein an Goblins konnte Atrrazan erfolgreich unterbinden.

Atrrazan Ogerschelles Feste

Direkt am Markt hat Atrrazan Ogerschelle ein gewaltiges, zweistöckiges Blockhaus mit Innenhof errichten lassen, das trutzig den Markt und das gesamte Dorf dominiert. Der Gebäudekomplex dient nicht nur seinen Kriegern als Behausung, sondern wird auch als Lagerplatz für die eingezogenen Tribute genutzt, die zweimal jährlich nach Khezzara transportiert werden. Gleichzeitig ist das Blockaus auch Atrrazans persönliches Domizil, in dem auch sein Harem (ca.15 Orkfrauen) untergebracht ist.

Bisweilen lädt Atrrazan verdiente menschliche Söldner aus seinem Gefolge dazu ein, seinen orkischen Gespielinnen beizuwohnen, meist allein deshalb, um sich darüber zu amüsieren, wie sich die »Beschenkten« aus diesem großherzigen Angebot herauszuziehen versuchen, ohne dass sie Atrrazan dabei beleidigen.

Tairaich-Tempel

Neben Atrrazans Amtssitz ist das Heiligtum Tairachs der Mittelpunkt des Dorfes (zumindest für die Schwarzpelze). Zurzeit betreut der Tairach-Schamane *Rakkaz* das Heiligtum und bildet zusammen mit Atrrazan das Harordakgespann von Yrramis.

Im entweihten und umgewidmeten Boron-Tempel der Stadt wird dem Tairach nach alte orkischer Tradition durch blutige Opfer gehuldigt. Im Herzen des Kuppelbaus steht der durch das Blut zahlloser Schlachtopfer rotbräunlich gewordene Altar, geschmückt mit Totenschädeln von Stieren, Menschen, Zwergen, Elfen und Orks. Nur wenige Einwohner können sich noch daran erinnern, dass unter der dicken Kruste aus geronnenem Blut der Altarstein Borons ruht.

In so manch finsterer Nacht finden die menschlichen Bewohner Yrramis' keinen Schlaf, wenn dumpfes Dröhnen von Trommeln und schaurige Gesänge aus dem Inneren des Heiligtums schallen.

Kor-Tempel

Gegenüber dem Tairachheiligtum ist der aus Nostria stammende Korgeweihte *Kornax de Rysvik* in den Ruinen des alten Praios-Tempels untergekommen und hat das verfallene Gebäude provisorisch zu einem Kor-Tempel umgewandelt.

Zwar gleicht der Bau nach wie vor einer Ruine (in der ehemals goldenen Kuppel klafft ein gut zwei Schritt durchmessendes Loch und Risse ziehen sich durch das gesamte Mauerwerk), da aber immer mehr Söldner zum Schutz der Handelszüge in Yrramis angeheuert werden, wächst die Schar der Gläubigen stetig. Da zu den Korgläubigen auch immer mehr orkische Söldner gehören, steht der Tempel unter ständiger Beobachtung durch die *Goldhauer*. Außer Kornax lebt noch die Novizin *Xamanda Redo* im Tempel.

Bordell »Tempel der Freude«

Der anmutige Name täuscht: So befindet sich das Bordell *Tempel der Freude* außerhalb der Palisade und ist in einem Bretterverschlag untergebracht. Der schäbige Betrieb gehört *Aldare Steinkübel*, die unter dem Namen *Rahjanna* die Kunden bedient und herrisch über die angestellten Lustknaben und Huren gebietet. Die kräftige ältere Dame, der man leicht ansehen kann, das sie vor ihrer Zeit in Yrramis eine Söldnerin war, verfügt über gute Beziehungen zu den *Goldhauern* und ist immer noch sehr rüstig. So versteht sich Aldare nach wie vor darauf, Meinungsverschiedenheiten mit ihrem (inzwischen etwas rostigen) Streitkolben handfest zu »schlichten«.

Das Bordell ist mittlerweile *der* Anlaufpunkt für all den Abschaum, den das schnelle Gold nach Yrramis gelockt hat. Selbst Orks werden hier gegen einen entsprechenden Aufpreis bedient, was immer wieder zu Streitigkeiten führt.

Wirtshaus »Am Kreuzweg«

Gegenüber von Atrrazans Feste hat die füllige und recht barsche Wirtin Mywara Alberg das Wirtshaus *Am Kreuzweg* eröffnet. Neben Bier und billigem Fusel kann man hier sein Geld auch beim Glücksspiel, meist Boltan oder Würfelspielen, und bei einigen Huren und Lustknaben loswerden. Pferde von durchreisenden Gästen können im zum Gasthaus gehörigen Stall untergebracht werden (einen Plan des Gebäudes finden Sie im **Anhang**).

Die Zimmer im Obergeschoss lassen sich auch für ganze Nächte mieten. Da in Yrramis der Ausschank sowohl an Menschen als auch an Schwarzpelze erlaubt ist, wird die Schankstube gleichermaßen von Orks und Menschen aufgesucht. Der Umgang unter-

einander ist ruppig, und zu fortgeschrittener Stunde kommt es in großer Regelmäßigkeit zu Streit. Mywara hat frühzeitig die Konsequenzen aus den ständigen Raufereien gezogen und so ist das Mobiliar des Wirtshauses einfach, billig und leicht zu reparieren.

Als Peraina Groppel nach Yrramis kam, nahm sich die alte Wirtin *Haldara Alberg* ihrer an. Als die Wirtin bereits im Folgejahr starb, übernahm ihre Tochter Mywara die Leitung des Gasthauses, und bot Peraina an, bei ihr zu bleiben und im *Kreuzweg* zu arbeiten. Peraina willigte ein und hat Yrramis seitdem nicht wieder verlassen.

Bedeutende Einwohner

Atrrazan Ogerschelle

Als Statthalter des *Aikar Brazoragh* für das südliche Svelltland ist Atrrazan Ogerschelle (*1001 BF, 1,92 Schritt, führt die Ogerschelle und trägt ein geschwärztes Kettenhemd) eine der bedeutendsten (Ork-)Persönlichkeiten der Region.

Er diente in der Vergangenheit sowohl in der *Uhdenberger Legion* als auch in der *Garde des Roten Mondes*, was ihn zu einem meisterlichen Krieger und harten Strategen formte. Im *Winter des Aufstandes* sprengte er mit seinen Kriegern den Belagerungsring um Lowangen. Daraufhin wurde er vom *Aikar Brazoragh* zum Statthalter von Yrramis ernannt (siehe **AB 131 u. 132**) und kontrolliert damit einen der wichtigsten Handelsposten in der Region.

Unter den Schwarzpelzen genießt der nach orkischen Maßstäben riesige Atrrazan beträchtliches Ansehen, während Nicht-Orks versuchen, sich mit ihm zu arrangieren. Für Atrrazan ist das Wort des *Aikar Brazoragh* Gesetz, er erkennt jedoch auch Kampfesstärke und Kühnheit anderer an, doch reicht dieser Respekt selbstverständlich nur solange vor, wie sein Gegenüber nicht den Anspruch der Orks auf das Svellttal in Frage stellt.

> ***Zitat:***
> »Ich habe nichts gegen dich, *Shara*. Aber wenn du in meine Stadt gekommen bist, um Ärger zu suchen, reiß ich dir dein *Hûn* heraus und werf' es den Hunden zum Fraß vor.«

Thukraz Goldkette

Der semi-fähige und Atrrazan treu ergebene Khurkach (*1012 BF, 1,74 Schritt, schwarzes Fell, rote Augen, Kette aus vergoldeten Bärenzähnen) ist der Anführer der *Goldhauer* und gilt als halbwegs menschenfreundlich. Thukraz folgt Atrrazans Devise, dass eine geschlachtete Gans keine Eier mehr legt, und knöpft den Blankhäuten lieber hohe Schutzgelder ab, als dass er ihnen anderweitig schadet. Dennoch ist der eher tumbe Thukraz mit Vorsicht zu genießen. Wenn Menschen meinen, ihn hinters Licht führen zu können (bzw. wenn Thukraz glaubt, dass sie das tun, und er sich überfordert fühlt), wird er sehr schnell sehr ungemütlich, was in der Regel auf eine gewalttätige Konfrontation hinausläuft.

> ***Zitate:***
> »*Ai, ai!* Wenn *Woschra* sooo klug, warum gehört ganze Stadt dann Orks?«
> »*Kruzmoch durk!* Genug Zeit mit Reden jetzt vergeudet!«

Rakkaz

Als Schamane bzw. als Priester des orkischen Totengottes Tairach nimmt der uralte Rakkaz in der Orkgesellschaft Yrammis' eine besondere Stellung ein. Wie unter Schwarzpelzen üblich, gehen die ansässigen Orks davon aus, dass Rakkaz als ihr Tairachi im Geheimen weiß, welche Prüfungen die im Kampf gefallenen Krieger nach dem Tod im Reich Tairachs erwartet und dass er versucht, diese darauf vorzubereiten.

Es kommt Rakkaz zu, den anderen Orks Legenden und Geschichten der Vorfahren des Stammes zu erzählen und auf die Einhaltung orkischer Gesetze und Traditionen zu achten, sowie diese seinem Volk immer wieder ins Gedächtnis zu rufen. Er führt jedoch nicht durch autoritäre Befehle, sondern nutzt seine Funktion als Leiter von Ritualen, Opferzeremonien und Magie, um Furcht und Zorn nach Belieben zu schüren und so die anderen Orks in ihrem Verhalten zu lenken.

> ***Zitat:***
> »Die *Marchuk* der Blankhäute sind kraftlos. Wieso sonst beherrschen wir Orks dieses Land, wenn nicht Tairach*, der als Erster das Blut trank,* der mächtigste unter den Göttern ist?«

Kornax de Rysvik

Kornax (*990 BF, wirres schwarzes Haar) ist aufgrund seiner angespitzten Zähne leicht zu erkennen. Die Vergangenheit des Yrramiser Kor-Geweihten liegt im Dunkeln, bekannt ist nur, dass

er viele Jahre unter wechselnden Feldherren im Osten gekämpft hat. Einst betrachte er den orkischen Kriegsgott Brazoragh als einen Herausforderer Kors. Mittlerweile ist Kornax aber zu dem Schluss gelangt, dass es sich bei Brazoragh um einen »Waffenbruder« Kors handeln muss, der gemeinsam mit ihm gegen das Chaos jenseits der Sphären streitet.

> ***Zitat:***
> »Ob Schwarzpelz, ob Mensch: Das Blut der Schwachen säubert die Straßen.«

Mywara Alberg

Mywara (*998 BF, rote Haare, untersetzte Figur, derbe Ausdrucksweise) leitet seit dem Tod ihrer Mutter nicht nur das Gasthaus *Zum Kreuzweg*, sondern ist auch ein wenig im Widerstand gegen die orkischen Besatzer aktiv (wovon freilich nur wenige Eingeweihte wissen). Seit einiger Zeit steht sie in Kontakt mit Otho Urdorf von Svalltingen-Bispelquell und den Rebellen vom *Wilden Haufen*. Hin und wieder stellt sie den Freischärlern ein Zimmer zur Verfügung, sodass das Gasthaus kleineren Rebelleneinheiten immer mal wieder als Schlupfloch oder Treffpunkt dient. Trotz ihrer losen Verbindung zum Widerstand ist Mywara nicht allzu idealistisch und stellt im Zweifelsfall ihr eigenes Wohlergehen über solidarischen Anstand.

Das Verhältnis von Mywara und Peraina ist trotz der vielen gemeinsamen Jahre nicht allzu eng, dennoch schätzen die beiden Frauen einander und erwecken bei Fremden bisweilen sogar den Eindruck, Schwestern zu sein (und das obwohl sie äußerlich sehr unterschiedlich sind). Dabei wird die grobschlächtige Mywara stets für die Ältere gehalten, obwohl sie fünf Jahre jünger als Peraina ist.

> ***Zitate:***
> »Pissbrühe, sagst du? Du hältst besser dein Maul, bevor ich dir die Pissbrühe sonst-wohin kippe!«
> »Weißt du, was wir hier nicht mögen? Leute wie dich. Und Leute, die so reden wie du. Oder so aussehen.«

Die ersten Tage in Yrramis

Im Gasthaus »Am Kreuzweg«

Ein zugerauntes »Otho schickt uns« reicht aus und die üblicherweise sehr schroffe Mywara wird sich gegenüber den Helden vergleichsweise freundlich verhalten.

Nach den genauen Absichten der Helden erkundigt sie sich nicht, denn sie weiß, dass zu viel Wissen gefährlich werden kann (gerade wenn man sich wie in Yrramis im Auge des Orkans bewegt). Erklären die Helden ihr, dass sie sich im Auftrag Othos mit einigen Mitgliedern des *Wilden Haufens* treffen wollen, die über kurz oder lang ebenfalls im *Kreuzweg* aufschlagen werden, reicht ihr diese Information vollkommen aus, um nicht weiter nachzufragen. Ein Zimmer im Gasthaus bietet sie den Helden aber auf jeden Fall an. Ein Angebot, auf das die Abenteurer sicherlich gerne eingehen, denn verglichen mit allen anderen Übernachtungsoptionen, die Yrramis bietet, ist ein Zimmer im *Kreuzweg* als echter Luxus zu betrachten.

Da Othos Agenten, für die die Nachricht bestimmt ist, noch nicht eingetroffen sind, haben die Helden Zeit, sich mit der Stadt und ihren Einwohnern vertraut zu machen. Im *Kreuzweg* können sie außerdem Peraina kennenlernen, die in der Regel tagsüber im Schankraum arbeitet und die Gäste bewirtet.

Das Rebellen-Quartett stellt sich vor

Am nächsten Tag treffen zu später Stunde die vier Agenten des *Wilden Haufens* ein. Auch sie sind erstmalig in Yrramis und müssen sich daher erst etwas orientieren. Nachdem sie Mywara als die Wirtin identifiziert haben, fragen sie diese, ob es »etwas Neues vom Oberst« gäbe, worauf Mywara mit einem stummen Nicken auf die Helden deutet.

Bei dem Vierergespann handelt es sich namentlich um *Arnbold Grabensalb, Eichward Rodiak, Uhlfing Peutler* und *Oldrich von Schwarzenacker* (der »Adelstitel« Oldrichs wurde diesem von Reno als Anerkennung für »besondere Verdienste« verliehen und ist somit praktisch wertlos). Alle vier sind in zweckmäßige Leder- und Pelzkleidung gewandet und dürften bereits zwischen 40 und 50 Sommer hinter sich gebracht haben. Optisch machen die vier den Eindruck, als handele es sich bei ihnen um gewöhnliche Waldläufer, Fallensteller oder Glücksritter. Oldrich entpuppt sich als der Anführer der Gruppe und führt daher das Wort. Haben die Helden ihm die Depesche Othos übergeben, zieht er sich mit seinen drei Kameraden in eine Ecke des Gasthauses zurück und diskutiert leise mit ihnen über den Inhalt des Briefs.

Wenig später kehren sie in die Mitte des Schankraums zurück und laden die Helden auf eine Runde Bier ein. Da Otho den Helden vertraut, vertrauen auch Oldrich und seine Leute der Gruppe. Oldrich bittet die Helden an einen freien Tisch und weist Arnbold und Eichward an, Bier für alle am Tresen zu ordern. Die beiden werden von Peraina bedient, die in ihnen sofort zwei der vier der Gardisten wiedererkennt, die ihre hilflosen Eltern dem Tode weihten, indem sie sie den marodierenden Orks überließen, um selbst entkommen zu können.

Nachdem Arnbold und Eichward mit dem Bier zum Tisch zurückgekehrt sind, können die Helden mit den vier Rebellen ins Gespräch kommen. Über ihren konkreten Auftrag und den Inhalt von Othos Depesche reden die vier zwar nicht und sie halten sich (erwartungsgemäß) auch dann sehr bedeckt, wenn es um die Aktivitäten des *Wilden Haufens* im Allgemeinen geht, aber im Laufe der Unterhaltung können die Helden immerhin erfahren, dass Arnbold, Eichward, Uhlfing und Oldrich bereits vor ihrer Rebellenzeit untereinander bekannt waren, da sie bis zur Besetzung Tiefhusens gemeinsam in der königlichen Garde der Stadt dienten.

Ein Unwetter zieht auf

Der Himmel hatte sich bereits tagsüber verfinstert und so ist es wenig überraschend, dass es in der Nacht zu gewittern beginnt. Stundenlang tobt ein Unwetter und ein fortwährender, stundenlanger Regen weicht die Straßen und Pfade auf. Die zahlreichen Bächlein aus den Bergen schwellen durch die plötzlichen Wassermassen an und verwandeln sich über Nacht in reißende Ströme.

Hatten die Helden bereits den Plan gefasst, ab- bzw. weiterzureisen, so müssen sie sich nun darauf einstellen, zumindest noch solange in Yrramis zu verweilen, bis die Gebirgsbäche wieder abgeschwollen sind und die Überschwemmungen zurückgegangen sind, die die Wege blockieren. Konkret bedeutet das, dass die Gruppe noch mindestens eine Woche in Yrramis bleiben muss.

In Folge des Unwetters tun es Arnbold, Eichward, Uhlfing und Oldrich den Helden gleich und mieten sich ebenfalls für die kommende Zeit im Gasthaus *Am Kreuzweg* ein. In den nächsten Tagen kommt es immer wieder zu heftigen Schauern und kleineren Gewittern.

Ein nächtlicher Diebstahl

Am nächsten Morgen ist unter den Einwohnern Yrramis nicht nur der nächtliche Sturm Thema, denn es ist in der Nacht darüber hinaus zu einem Einbruch gekommen: Der Händler *Landerich Ochsenklamm*, der hauptsächlich mit Branntwein sowie Bier handelt und sein Quartier/Lager in der Baracken- und Zeltsiedlung außerhalb der Palisade hat, wurde mitten in der Nacht niedergeschlagen und bestohlen. Gleich drei Schnapsfässer wurden ihm geraubt.

Unbestätigte Gerüchte besagen, dass hinter dem Einbruch einige Goblins stecken würden, die in direkter Nähe zu Yrramis im Unterholz eine Höhle bewohnen würden und bereits in der Vergangenheit im Schutze der Nacht räuberische Streifzüge durchgeführt haben sollen. Seit Atrrazan Ogerschelle durchgesetzt hat, dass an die Rotpelze kein Alkohol mehr verkauft werden darf, hätten es die Goblins besonders auf die Schnaps-, Wein- und Biervorräte der Händler abgesehen.

Eine wüste Prügelei

Am späten Abend des gleichen Tages kommt es im *Kreuzweg* zu einer Prügelei. Ein betrunkener Viehhändler aus Weiden namens *Finglan Sturmklamm* (*997 BF, aufgedunsen, verschwitzt) sucht gezielt Streit, um seinen Frust über ein geplatztes Geschäft abzureagieren. Dabei gerät er an die vier Männer vom *Wilden Haufen*. Finglan wird von Oldrich rasch mit einem wohlplatzierten Haken in die Schranken gewiesen (was nicht schwer ist, da Finglan bereits viel zu betrunken ist, um sich vernünftig verteidigen zu können). Allerdings fällt Finglan unglücklich und reißt im Sturz einen orkischen Zecher um. Dieser wiederum fällt in eine Gruppe Boltan-Spieler und verdirbt diesen die Runde. Ehe man sich versieht, ist eine Massenschlägerei ausgebrochen, die Helden mittendrin.

Prügelnder Zecher
Raufen: INI 10+W6 **AT** 13 **PA** 11 **DK** H **TP** 1W (A)
Schlagring: INI 10+W6 **AT** 13 **PA** 11 **DK** H **TP** 1W+2 (A)
Schwerer Dolch: INI 10+W6 **AT** 12 **PA** 10 **DK** H **TP** 1W +2
AuP 33 **LeP** 33 **KO** 12 **RS** 1 **GS** 7 **MR** 4

Prügelnder Ork
Raufen: INI 14+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **DK** H **TP** 1W6+2 (A)
Arbach: INI 14+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **DK** N **TP** 1W6+4
AuP 42 **LeP** 38 **KO** 15 **RS** 2 **GS** 8 **MR** 2
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen

Nachdem der Kampf so plötzlich wieder vorbei ist, wie er begonnen hat, und sich die Situation im Schankraum zusehends wieder beruhigt, kommt Viehhändler Finglan wieder zu sich, dem zwischenzeitlich die Lichter ausgegangen waren. Wüste Flüche gegen Oldrich ausstoßend, wild von Rache faselnd, stolpert er unter allgemeinem Gelächter aus dem *Kreuzweg*.

Der erste Mord

Anmerkung:
Die folgenden Abschnitte haben die vier Morde zum Thema, die Peraina im Laufe der Handlung an Arnbold, Eichward, Uhlfing und Oldrich begeht bzw. zu begehen versucht. Bei den nachfolgenden Schilderungen stehen dabei das Erleben und die Ermittlungen der Helden im Vordergrund.

Eine Zusammenfassung der exakten Ereignisse rund um die einzelnen Mordanschläge finden Sie im Abschnitt **Was genau geschah**, auf Seite 20 f. im **Anhang**.

Leichenfund im Morgengrauen

Tags darauf: Der Morgen dämmert noch, als ein spitzer Schrei die Helden aus dem Schlaf aufschrecken lässt: Eine Einwohnerin, die gerade auf dem Weg zum Markt war, hat den toten Oldrich gefunden. Die Leiche liegt unweit des Eingangs vom *Kreuzweg*, neben einem ausrangierten Pferdewagen. Oldrichs Kopf weist eine blutige Platzwunde auf. Ebenso ist Blut an der Kante des Wagens zu finden. Es scheint, als sei Oldrich gestürzt und dann unglücklich mit dem Kopf auf dem Wagen aufgeschlagen. Er muss bereits mehrere Stunden tot zu sein.

Uhlfing und Eichward sind bestürzt, gehen aber von einem Unglück aus und meinen sich zudem zu erinnern, dass Oldrich gestern reichlich dem Schnaps zugesprochen hätte, was möglicherweise seinen Schritt hat unsicher werden lassen und zum Sturz geführt haben könnte.

Arnbold ist skeptischer. Ihm fällt der Viehhändler Finglan Sturmklamm wieder ein, mit dem Oldrich gestern eine Auseinandersetzung hatte (woran sich auch die Helden erinnern können). Hatte Finglan nicht sogar noch gedroht, er würde sich an Oldrich »rächen«? Wäre es denkbar, dass der Viehhändler nach seinem Abgang nochmal zurückgekehrt ist, um sich Oldrich vorzuknöpfen?

Durchsuchen die Helden Oldrichs Leiche, finden sie (neben einigen wenigen persönlichen Habseligkeiten) ein rechteckiges Papierstück. Es macht ganz den Eindruck, als sei das Papier Oldrich unters Hemd geschoben worden – wahrscheinlich nachdem er bereits tot war. Das leicht bläuliche Papier ist von keiner hohen Qualität. Es handelt sich offenkundig um sogenanntes »Lumpenpapier« (siehe **Handelsherr und Kiepenkerl 159**), das qualitativ nicht an hochwertiges Holzpapier heranreichreicht, aber im Svelltland schon aufgrund mangelnder Alternativen am gebräuchlichsten ist.

Bedeutend auffälliger ist der Inhalt des Papiers, denn es ist beschrieben. Mit roter Tinte hat jemand in Großbuchstaben R und O, zusammengenommen »RO«, darauf geschrieben. Initialen? Eine Abkürzung? Oder Teilstück eines Namens? Weder Uhlfing noch Eichward noch Arnbold können sich einen Reim darauf machen. »RO« sollte den Helden also erstmal ein Rätsel bleiben.

Die »Goldhauer« mischen sich ein

Von den Schaulustigen angezogen, die sich vor dem Gasthaus *Am Kreuzweg* versammelt haben, erscheinen nach ein paar Minuten einige Khurkach der *Goldhauer*. Diese lassen sich kurz erklären, was vorgefallen ist. Da aber niemand etwas Genaues sagen kann und eventuell nur ein tragischer Unfall vorliegt, ziehen die Orks rasch wieder ab (plötzliche Todesfälle sind in Yrramis an der Tagesordnung und erregen schon lange kein allzu großes Aufsehen mehr). Bevor sich die Orks wieder ins Blockhaus zurückziehen, geben sie an die Umstehenden allerdings noch den Befehl aus, die Leiche außerhalb der Stadt zu begraben, es sei denn, »die Ratten sollen sich den toten *Woschra* holen«, wie einer der Krieger sich ausdrückt.

Erste Nachforschungen

Es ist nicht unwahrscheinlich, dass den Helden die ganze Sache jetzt schon mehr als merkwürdig vorkommt. Das Papier mit der rätselhaften Beschriftung allein ist Grund genug für eine solche Annahme.

Eine erste Spur, die die Gruppe verfolgen kann, ist der Viehhändler Finglan Sturmklamm, der – wie Arnbold richtig erinnert hat – am Vorabend wüste Drohungen gegen Oldrich ausgesprochen hat. Gehen die Helden der Sache nach, müssen sie sich eine Weile durchfragen, können aber Finglan schließlich finden. Es stellt sich allerdings heraus, dass der Viehhändler mit dem Tod Oldrichs schlechterdings nichts zu tun haben kann: Nachdem er aus dem *Kreuzweg* gestolpert war, suchte er eine weitere Schänke auf, wo er abermals einen Streit vom Zaun brach. Diesmal geriet er an einen Ork, der ihn dermaßen verprügelte, dass Finglan den Rest der Nacht halb bewusstlos unter einem Kneipentisch liegend verbrachte. Finglan, der nüchtern wieder recht umgänglich ist, kann sich rauschbedingt zwar an nichts erinnern, aber es gibt genug Zeugen, die den Vorfall mit dem Ork und den anschließenden Zusammenbruch Finglans bestätigen können. Es steht somit zweifelsfrei fest, dass der schwer angezählte Viehhändler nicht in der Lage gewesen sein kann, zum Gasthof *Am Kreuzweg* zurückzukehren, um Oldrich niederzuschlagen.

Der zweite Mord

Oldrichs Begräbnis

Uhlfing und Eichward kümmern sich am nächsten Tag um das Begräbnis Oldrichs, während Arnbold, dem der Tod des Anführers offensichtlich sehr nahe geht, passiv im *Kreuzweg* sitzen bleibt. Er lässt sich von seinen zwei Kameraden nicht dazu bewegen, am Abschied von Oldrich teilzuhaben und starrt abwesend auf seinen Bierkrug. Schließlich gehen Uhlfing und Eichward, mit zwei Spaten ausgerüstet, ohne ihn Richtung Wald. Den unter einigen Tüchern verborgenen Leichnam Oldrichs haben sie auf einem Karren dabei. Vorher bitten sie die Helden, ihnen bei der traurigen Veranstaltung Gesellschaft zu leisten.

Lehnen die Helden dies ab und bleiben im *Kreuzweg*, da sie bereits misstrauisch sind und sie es deshalb für keine gute Idee halten, Arnbold alleine und unbeaufsichtigt zu lassen, müssen Sie als Spielleiter eine Situation schaffen, die es der Gruppe unmöglich macht, Arnbold permanent im Auge zu behalten. Da Arnbold sich vorerst nicht aus dem Schankraum wegbewegt, müssen Sie gegebenenfalls dort eine Szene platzieren, die die Helden in ausreichendem Maße ablenkt bzw. sie am besten sogar involviert. Zumindest kurzzeitig müssen die Helden Arnbold, der das nächste Opfer Perainas ist, aus dem Fokus verlieren. Die nötige Ablenkung kann z.B. durch einen Streit zwischen zwei Händlern geschaffen werden oder aber Sie lassen einen Goblin ins Gasthaus stürzen, der von einem aufgebrachten Mob Yrramiser gejagt wird, die den Rotpelz beschuldigen, zu der Räuberbande zu gehören, die vor kurzem den Händler Landerich bestohlen hat.

Jeder stirbt für sich allein

Nachdem Uhlfing und Eichward ihren Freund und Anführer eine Meile außerhalb des Ortes begraben haben, kehren sie nach einigen Stunden zurück – und finden Arnbold tot auf seinem Zimmer. Da die Helden und Mywara die einzigen Personen in Yrramis sind, denen die beiden vertrauen, weihen sie die Gruppe und die Wirtin eiligst ein.

Der Tote liegt auf seinem Bett und weist keinerlei äußere Verletzungen auf. Auch eine magische Einwirkung lässt sich nicht

nachweisen. Fast sieht es so aus, als wäre Arnbold einfach eingeschlafen und nicht wiederaufgewacht, wenn da nicht der verkrampfte Gesichtsausdruck und die schreckensgeweiteten Augen wären, die das Antlitz des Toten zur Fratze entstellen.

Den Helden dürfte rasch dämmern, dass Arnbold aller Wahrscheinlichkeit nach das Opfer eines Giftanschlages wurde. Ein kürzlich benutztes Trinkgefäß findet sich allerdings nicht im Zimmer, was darauf hindeutet, dass Arnbold das Gift zu sich genommen hat, bevor er auf seine Kammer ging. Die tödliche Wirkung des Giftes hat sich vermutlich erst entfaltet, als Arnbold sein Zimmer bereits erreicht hatte.

Auch bei Arnbold können die Helden ein Papierstück entdecken, das in puncto Beschaffenheit jenem gleicht, welches die Helden bei Oldrich gefunden haben. Auch diesmal ist das Papier beschriftet, offensichtlich von gleicher Hand, abermals mit blutroter Tinte. Diesmal ist »HAL« auf dem Papier zu lesen. Eine Anspielung auf seine allergöttlichste Magnifizienz *Hal von Gareth*?

Versuchen die Helden sich im *Kreuzweg* umzuhören, können sie kaum brauchbare Informationen bekommen. Das Gasthaus ist zwar den ganzen Tag über gut gefüllt gewesen – und ist es auch jetzt noch, da das schlechte Wetter die Einwohner scharenweise in die Wirtschaften treibt –, aber einzig Mywara glaubt sich zu erinnern, dass Arnbold irgendwann seinen Platz am Tresen verließ, um sich ein wenig hinzulegen. Was dann passiert ist und ob ihm jemand gefolgt ist (bzw. vorher etwas in seinen Humpen getan hat), weiß auch sie nicht.

Thukraz Goldkette mischt sich ein

Da Mywara die Entwicklungen nicht geheuer sind und sie nicht in die Sache mithineingezogen werden will, informiert sie die *Goldhauer* über den Todesfall, der sich unter ihrem Dach ereignet hat, bevor dies noch jemand anderes erledigt (gegebenenfalls tut sie das hinter dem Rücken der Helden).

Diesmal erscheinen die *Goldhauer* mit ihrem Anführer Thukraz Goldkette. Dass der Tote offensichtlich nicht durch sichtbare Gewalteinwirkung gestorben ist, registriert Thukraz zwar mit Erstaunen, gleichsam ärgert ihn dieser Umstand auch, da der Fall dadurch unnötig kompliziert wird – noch mehr ärgert ihn, dass niemand irgendetwas gesehen hat, was den Fall *noch* komplizierter macht. In seiner Ratlosigkeit fällt ihm nichts Besseres ein als den Leichnam von seinen Kriegern konfiszieren zu lassen. Uhlfing und Eichward protestieren zwar dagegen, doch gerade dieses Aufbegehren scheint Thukraz in seiner Entscheidung zu bestärken. Auf die Frage, was die Orks mit dem toten Arnbold vorhaben, gibt Thukraz keine Antwort (vor allem weil er es selbst noch gar nicht weiß). Versuchen sich die Helden in einem Gespräch mit Thukraz, kanzelt dieser sie rasch ab. Er interessiert sich auch nicht für etwaige Theorien der Helden, die den Fall betreffen. Werden die Abenteurer zu aufdringlich, fasst Thukraz dieses Verhalten als Anmaßung bzw. als Angriff auf seine Autorität auf. Sollte dieser Fall eintreten, bekommen die Helden seinen Jähzorn zu spüren und schalten spätestens dann besser einen Gang zurück.

Da war'n es nur noch zwei …

Dass Arnbold durch die Verabreichung von Gift getötet wurde, ist der naheliegendste Schluss, und es spricht einiges dafür, dass auch Oldrich durch Gift ermordet wurde – und dann erst gestürzt ist, vielleicht sogar schon tot war, bevor er mit dem Schädel auf der Kante des Pferdewagens aufschlug.

Uhlfing und Eichward, die sich sicher sind, dass der Mörder es auch auf sie abgesehen hat, verschanzen sich nach dem Tod Arnbolds in ihrer Kammer im *Kreuzweg*. Da sie ein weiteres Giftattentat befürchten, nehmen sie nichts mehr zu sich, was nicht unter ihren Augen zubereitet wurde (weder Speis noch Trank). Beide warten nur noch darauf, dass sich das Wetter endlich bessert, damit sie Yrramis so schnell wie möglich verlassen können. Gleichzeitig bitten sie die Helden, ihnen zu helfen und den Täter zu finden, bevor dieser erneut zuschlagen kann. Sowohl Uhlfing als auch Eichward brüten natürlich über der Frage, wer ihnen nach dem Leben trachtet, kommen aber zu keinem Ergebnis. Wenn es einzig darum ginge, dem *Wilden Haufen* zu schaden, hätte der Mörder sie auch einfach bei Atrrazan Ogerschelle oder den *Goldhauern* anschwärzen können. Doch darum scheint es dem Täter, der offensichtlich nicht den Schwarzpelzen zuarbeitet, nicht zu gehen.

Auf Spurensuche

Entspannung (?)

In den nächsten drei Tagen, in denen sich die Helden aller Voraussicht nach der Spurensuche widmen, kommt es zu keinem weiteren Mordanschlag. Der Grund ist schnell benannt: Da Uhlfing und Eichward im Gasthaus keine Getränke mehr zu sich nehmen, kann der Mörder – wie Sie als Meister wissen: die Mörderin – die beiden nicht so einfach vergiften. So bleibt ein weiteres Attentat vorerst aus – doch die Ruhe ist trügerisch, wie sich bald zeigen wird …

Auf der Suche nach einem Gifthändler

Der Täter muss das Gift, das er für die ersten zwei Morde verwendet hat, selbstverständlich irgendwo beschafft haben. Da man im verderbten Yrramis alles bekommen kann, was es für Geld zu kaufen gibt, ist es nicht unwahrscheinlich, dass der Mörder das Gift direkt in Yrramis erworben hat.

Folgen die Helden dieser Überlegung, können sie in den zwielichtigen Kreisen der Stadt (z.B. von einigen Söldnern) erfahren, dass es in Yrramis einen Händler geben soll, der auch giftige Substanzen vertreibt – und zwar auch solche, die auf dem *Wehrheimer Index* stehen und damit in allen zivilisierten Regionen Aventuriens verboten sind. Bleiben die Helden hartnäckig (kleine »Aufmerksamkeiten« in Form von harten Münzen erleichtern manches Gespräch), erfahren sie den Namen des mutmaßlichen Gifthändlers: Landerich Ochsenklamm. Dabei handelt es sich ausgerechnet um jenen Kaufmann, der vor kurzem Stadtgespräch war, weil Goblins

angeblich bei ihm eingebrochen waren und seine Alkoholvorräte geplündert hatten.

Wird Landerich (*997 BF, dürr, argwöhnisch) mit der Behauptung konfrontiert, er würde mit Giften handeln, streitet dieser kategorisch ab, in solche »schmutzigen Geschäfte« verwickelt zu sein. Selbst wenn die Helden geschickt vorgehen und vorgeben, selber Gift kaufen zu wollen, tut Landerich so, als wüsste er von nichts. Der Händler lügt allerdings: Seit geraumer Zeit handelt er mit verbotenen Substanzen, unter anderem mit dem tödlichen Einnahmegift Kukris.

Machen die Helden den Einbruch der Goblins zum Thema, wird Landerich redseliger und berichtet ihnen davon, wie er nachts heimgekommen sei und die Tür zu seiner Baracke habe aufschließen wollen, als er von hinten niedergeschlagen worden sei. Als er wieder zu sich gekommen sei, hätte die Tür zur Baracke aufgestanden und drei große Fässer Branntwein wären verschwunden gewesen. Diese Schilderungen entsprechen der Wahrheit, unerwähnt lässt Landerich hingegen, dass ihm auch seine Kukris-Vorräte gestohlen wurden.

Die Helden können natürlich den Plan entwickeln, während einer Abwesenheit Landerichs in dessen Baracke einzudringen und selbst nach eventuellen Giftvorräten zu suchen. Das Unterfangen, in die Bretterbude einzusteigen, mag gelingen – nur Gift werden sie keines finden, denn das wurde ja schließlich bereits gestohlen.

Auf der Suche nach einem Haufen Goblins

Über kurz oder lang führt die Spur zu jener Goblinsippe, die, wie sich zeigen wird, völlig zu Recht bezichtigt wird, Landerich bestohlen zu haben. Dabei haben die Rotpelze allerdings »nur« die Branntweinfässer geraubt, mit dem Kukris-Diebstahl haben sie nichts zu tun.

Um dies alles herauszufinden, müssen die Helden die Goblins in erster Linie erstmal finden. Die Rotpelze bewohnen eine Höhle im Nordwesten von Yrramis. Die Höhle liegt im Wald verborgen und es bedarf einiger Anstrengung, sie zu entdecken.

Hilfe beim Aufspüren der Goblins können die Helden von der Köhlerin *Rotrud Andrafaller* (*1001 BF, wortkarg, alkoholkrank) bekommen, die am Waldrand lebt. Rotrud ist zwar keine Frau vieler Worte, kennt sich im Wald allerdings hervorragend aus und weiß, wo die Goblins ihren Bau haben. Um die Köhlerin zum Reden zu bringen, ist eine »kleine Spende« nötig, am besten in Form von Branntwein, da Rotrud suchtkrank und daher ständig um Alkoholnachschub bemüht ist. Mit den Rotpelzen hat Rotrud sich arrangiert und sie gibt den Helden nur Auskunft über die Lage der gesuchten Höhle, wenn sie sicher sein kann, dass die Gruppe den Goblins nichts antun will.

Haben die Helden die Höhle schließlich gefunden (der Weg dorthin sollte beschwerlich sein; zum einen wegen des anhaltend schlechten Wetters, zum anderen wegen der generellen Unwegsamkeit der Region), müssen sie mit den Rotpelzen in Kontakt kommen. Das ist allerdings leichter gesagt als getan, denn die Goblins sind sehr misstrauisch und argwöhnen, dass es sich bei den Helden um Mietschwerter handeln könnte, die den Auftrag haben, ihnen zu Leibe zu rücken.

Gehen die Helden behutsam vor und gewinnen langsam das Vertrauen der Goblins (auch hier helfen natürlich Geschenke), können sie mit den Rotpelzen ins Gespräch kommen. Was den Überfall auf Landerich angeht, streiten die Goblins alles ab und behaupten, nicht das Geringste darüber zu wissen, mit Ausnahme eines jungen Rotpelzes. Dieser signalisiert den Helden (hinter dem Rücken seiner Stammesgenossen), dass er bereit ist, mit der Gruppe offen zu reden. Er raunt den Helden einen Treffpunkt zu und weist sie an, sich dort in einer Stunde einzufinden.

Ein Rotpelz packt aus

Bei dem Goblin, der gewillt ist, den Helden die Wahrheit zu erzählen, handelt es sich um *Uuzvaral* (*1018 BF, für einen Goblin relativ groß und muskulös). Uuzvaral war am Überfall auf Landerichs Lager beteiligt und ist auch durchaus bereit, den Helden davon zu berichten – allerdings verlangt er Geld oder ein hochwertiges Geschenk dafür, dass er redet. Sind die Helden mit Uuzvaral handelseinig geworden, erzählt er ihnen von dem Einbruch:

- Uuzvaral und zehn weitere Goblins waren am Diebeszug beteiligt. Ziel war Landerichs Quartier, weil das Gerücht umging, er würde dort eine Menge Branntwein lagern. Da Atrrazan Ogerschelle durchgesetzt hat, dass kein Alkohol mehr an Goblins ausgeschenkt werden darf, wollten sich Uuzvaral und seine Brüder ihren Schnaps auf diesem Wege holen.
- Als die Goblins sich im Schutze der Nacht dem Lager von Landerich angenähert hatten, bemerkten sie, dass bereits jemand um die Baracke herumschlich. Die Goblins stellten fest, dass es nicht Landerich war, denn der kam just in diesem

Moment aus dem befestigten Teil Yrammis' zurück. Offensichtlich war er in einer Schänke gewesen, denn er torkelte etwas.

- Die Goblins konnten beobachten, wie die andere Gestalt sich im Schatten verbarg und wartete, bis Landerich sich etwas bückte, um das Schloss seiner Tür aufzuschließen. Im gleichen Moment sprang die Gestalt aus dem Schatten hervor und schlug Landerich von hinten nieder. Landerich brach bewusstlos zusammen. Die Gestalt nahm ihm den Schlüssel ab und sperrte die Tür auf, um dann in der Baracke zu verschwinden. Nach wenigen Augenblicken kam die Gestalt dann aber bereits wieder heraus, eilig darum bemüht, einige Ampullen unter ihrem Umhang zu verstecken.
- Die Gestalt ist dann, ohne sich noch einmal umzublicken, Richtung dem Teil von Yrramis verschwunden, der von der Palisade umzäunt ist. Aufgrund der Gangart der Gestalt ist Uuzvaral davon überzeugt, dass es sich um eine Menschenfrau gehandelt haben muss.
- Nachdem die Gestalt verschwunden war, sind die Goblins in Landerichs Lager geschlichen und haben die Branntweinfässer entwendet, mit denen sie sich dann schleunigst in den Wald zurückgezogen haben.
- Vor der Tür zu Landerichs Baracke hat Uuzvaral einen Ring gefunden, der wahrscheinlich der Gestalt gehört hat, die Landerich niedergeschlagen hat.

Mehr weiß Uuzvaral nicht zu berichten. Für die Helden dürften aber genug interessante Informationen dabei gewesen sein. Zum einen wissen sie nun, dass Landerichs Giftvorrat (die von Uuzvaral erwähnten Ampullen) gestohlen wurde, und zum anderen, dass es sich bei dem Dieb um eine Frau gehandelt hat. Der Zeitpunkt des Diebstahls lässt sich ebenfalls klar benennen, da er in der gleichen Nacht wie der Raubzug der Goblins stattgefunden hat, die zeitgleich vor Ort waren und alles beobachtet haben. In der darauffolgenden Nacht starb Oldrich als erstes der bisher zwei Opfer.

Goblins
Raufen: INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **DK** H **TP** 1W6+2 (A)
Speer: INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **DK** S **TP** 1W6+3
AuP 30 **LeP** 25 **KO** 12 **RS** 2 **GS** 7 **MR** 3

Eine falsche Spur

Der Ring, den Uuzvaral gefunden hat, und von dem er annimmt, dass ihn die Frau verloren hat, die Landrich niedergeschlagen hat, gehört in Wahrheit der Kor-Novizin Xamanda Redo (*1011 BF, schwarzes, langes Haar, unbedingter Wille, sich zu beweisen). Es handelt sich um eine Art Siegelring, dessen Prägung das Symboltier des Halbgotts Kor darstellt, den Mantikor (Löwe mit dem Schweif eines Skorpions).

Xamanda, die seit knapp einem Jahr im örtlichen Kor-Tempel lebt und lernt, hat nichts mit den Morden zu tun und sie hat den Ring bereits vor einem halben Jahr verloren, als sie bei Landerich Wein für den Tempel einkaufte. Es ist reiner Zufall, dass Uuzvaral den Ring, der wahrscheinlich durch den heftigen Regen der letzten Tage freigespült wurde, in der Nacht des Überfalls entdeckte.

So die Helden herausgefunden haben, dass der Ring Xamanda gehört, mögen sie auf die Idee kommen, dass diese in die Sache um die toten Rebellen vom *Wilden Haufen* verstrickt ist. Diese Spur erweist sich jedoch, wie bereits erwähnt, als Sackgasse, kann aber freilich für ein paar spannende Intermezzi gut sein.

Der dritte Mord

Dreizehn Messerstiche

Haben die Helden die Spur um Landerich und die Goblins erfolgreich zu Ende verfolgt, kehren sie wahrscheinlich zum Gasthaus *Am Kreuzweg* zurück, um Uhlfing und Eichward über die Ergebnisse der bisherigen Ermittlungen zu informieren.

Uhlfing hält sich nach wie vor in der Kammer im Obergeschoss versteckt, allerdings ist Eichward nicht anwesend. Besorgt erklärt Uhlfing den Helden, dass der leichtsinnige Eichward nur kurz in den Stall wollte, um nach den Pferden zu sehen, aber bislang nicht zurückgekehrt sei. Uhlfing erzählt, dass er versucht habe, Eichward davon abzuhalten, dieser aber meinte, dass am »helllichten Tage schon nichts passieren« würde. Der bange Uhlfing bittet nun die Helden, nachzusehen, ob Eichward etwas zugestoßen ist.

Schauen die Helden im zum Gasthaus gehörigen Stall nach, finden sie Eichwards Leiche. Diesmal scheint ganz offenkundig kein Gift zum Einsatz gekommen zu sein: Eichward wurde durch Messerstiche getötet, gleich dreizehn an der Zahl. Die Einstiche finden sich alle im Brustbereich. Einen Kampf hat es offensichtlich nicht gegeben, denn Eichwards Kurzschwert und auch sein Dolch sind noch am Gürtel. Obgleich die Attacke offensichtlich nicht aus dem Hinterhalt, sondern von vorne geführt wurde, muss sie ihn überrascht haben. Vermutlich hat Eichward den Täter gekannt und nicht mit einem Angriff durch diese Person gerechnet.

Neben der Leiche findet sich wieder ein beschriebenes Stück Papier, das in seiner Beschaffenheit identisch mit jenen ist, die bei Oldrich und Arnbold gefunden wurden. Abermals wurde es mit roter Tinte beschriftet, diesmal mit gleich fünf Buchstaben: »SJUEN«. Könnte das aus dem Thorwalschen stammende Wort *Sjuen* gemeint sein, welches eine Beleidigung für einen untreuen Gatten darstellt? Bevor die Helden dieser und anderen Fragen nachgehen können, kündigt sich abrupt neuer Ärger an …

Thukraz Goldkette mischt sich (nochmal) ein

Kaum haben die Helden den Toten gefunden und den Tatort halbwegs inspiziert, fliegen alle Stalltüren gleichzeitig auf und Thukraz Goldkette stürmt mit mindestens zehn Kriegern der

Goldhauer das Gebäude. Ehe die Helden sich versehen, sind sie von der Schar umstellt.

Was ist geschehen?

Thukraz hat den Helden nachspionieren lassen. Als ihm zugetragen wurde, dass die Gruppe in der Stadt herumschnüffeln und merkwürdige Fragen stellen würde, entschloss der Ork sich dazu, die Störenfriede verfolgen zu lassen. Da die Abenteurer Thukraz ein Dorn im Auge sind, fasste er den Plan, sie vorsorglich im *Kreuzweg* verhaften zu lassen. Als der Zugriff erfolgen sollte, waren die Helden aber schon nicht mehr im Schankraum, sondern gerade zum Stall gegangen. Also entschied sich Thukraz, die Gruppe dort festnehmen zu lassen. Und so stehen die Helden nun umringt von Orks im Stall – und haben in ihrer Mitte eine blutüberströmte Leiche liegen.

Die Khurkach belagern bereits säbelrasselnd die Gruppe, als Thukraz den Toten bemerkt. Höhnisch grinsend verkündet er den Helden, dass sie verhaftet seien. Der neuerliche Leichenfund kommt ihm als Vorwand gerade recht, um die Helden unter Arrest zu stellen. Und wer weiß? Vielleicht sind sie ja wirklich die Täter und geben nur vor, auf Mördersuche zu sein? Indes: Entscheiden will Thukraz das nicht. Er lässt die Helden entwaffnen und fesseln und dann in Atrrazan Ogerschelles Quartier bringen. Soll Atrrazan über diese nervigen Fremden urteilen, die merkwürdigerweise immer genau dort zugegen sind, wo in letzter Zeit eine Leiche gefunden wird …

Es kann freilich passieren, dass die Helden sich nicht so einfach festnehmen und in Eisen legen lassen. Allerdings werden sie der orkischen Übermacht nicht lange standhalten können und nach kurzem Gefecht überwältigt werden. Zur Hilfe wird ihnen niemand kommen. Im Stall sind sie ohnehin ganz auf sich gestellt (Uhlfing hat sich nicht aus seiner Kammer getraut, um die Helden zu begleiten) und es käme auch keiner der Einwohner Yrramis' auf die Idee, bei Kampfeslärm herbeizueilen, um sich mit den *Goldhauern* anzulegen.

10 Khurkach der *Goldhauer*
Arbach: INI 12+W6 **AT** 15 **PA** 13 **DK** N **TP** 1W+4
Byakka: INI 12+W6 **AT** 14 **PA** 12 **DK** N **TP** 1W+5
AuP 44 **LeP** 39 **KO** 15 **RS** 4 **GS** 8 **MR** 3
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, Gegenhalten

Aus dem Verkehr gezogen

In Gefangenschaft

Die Helden werden unter den neugierigen Blicken der wenigen Marktbesucher, die sich trotz anhaltenden Regens auf die Straße gewagt haben, in Atrrazans Feste gezerrt. Dort angekommen, lässt Thukraz sie in eine Zelle im Keller sperren und von einigen Kriegern der *Goldhauer* bewachen. Nach ungefähr einer Stunde sucht er die Gefangenen erneut auf und erklärt ihnen, dass nicht er, sondern Atrrazan Ogerschelle über ihr Schicksal entscheiden wird. Da Atrrazan aber aktuell noch außer Haus sei, müsse die Gruppe sich noch etwas gedulden. Indem er Atrrazan im weiteren Gespräch als blutrünstig und unbarmherzig darstellt, versucht er der Gruppe zusätzlich (noch mehr) Angst einzujagen. So behauptet Thukraz, dass Atrrazan auch als Statthalter stets nach dem alt-orkischen Prinzip *Ai Kattach!* – »Keine Gefangenen!« – handeln würde.

Die Helden mögen während und nach ihrer Verhaftung so viel protestieren, wie sie wollen, nützen tut es nichts, denn es zeigt sich, dass Thukraz für rationale Argumente absolut unempfänglich ist. Dabei ist der Ork im Grunde einfach nur verärgert: Er ärgert sich, weil zwei Morde geschehen sind, ohne dass klar ist, was genau passiert ist (und jetzt ist noch eine dritte Leiche dazugekommen), er ärgert sich, weil eine Gruppe auswärtiger Abenteurer Staub aufwirbelt und ihre Nase in Angelegenheiten steckt, die sie nach seinem Dafürhalten nichts angehen, und er ärgert sich, weil sich das Wetter nicht bessert. Außerdem hat er schlecht geschlafen und leidet an Zahnschmerzen. Summa summarum: Thukraz hat im Grunde einfach verdammt miese Laune, die er gerade nur zu gerne an den Helden auslässt.

Verhör

Atrrazan hat die vergangene Woche nicht in Yrramis verbracht, da er in Khezzara war, um sich mit dem *Aikar Brazoragh* zu treffen. Die Unwetter, die seit einigen Tagen rund um Yrramis wüten, haben seine Rückkehr zusätzlich verzögert. Der Morgen dämmert bereits, als Atrrazan Yrramis erreicht.

Thukraz informiert Atrrazan über das, was sich während der Abwesenheit des Statthalters in Yrramis zugetragen hat, wobei er die Helden in seinem Bericht denkbar schlecht aussehen lässt: So gibt er an, dass die Abenteurer verdächtigerweise stets die ersten am Tatort gewesen wären und später nach zwielichtigen Händlern gesucht hätten, um »ihre Giftvorräte aufzustocken«. Außerdem behauptet er, es würde alles darauf hindeuten, dass es sich bei den Morden um das blutige Produkt einer Fehde zwischen rivalisierenden Banden handle, die vermutlich in Streit um Sternengoldfunde oder dergleichen geraten seien.

Den Helden bietet sich die Möglichkeit, sich gegen diese hinterhältige Anklage zu wehren, denn Atrrazan lässt sie zu sich bringen, um sie zu verhören.

Den Helden sollte klar sein, dass sie bei der Unterhaltung mit Atrrazan äußerst vorsichtig sein müssen. Es gilt einige Fallstricke zu umgehen, um sich nicht noch weiter in Levthans Küche zu bringen. Vor allem auf die Frage des Statthalters, wer die drei Opfer waren, und in welchem Verhältnis die Abenteurer zu ihnen standen, sollte die Gruppe nicht mit der vollen Wahrheit antworten. Erzählen die Abenteurer nämlich allzu freimütig, dass es sich bei den Toten um Angehörige von *Kaiser Renos Wildem Haufen* gehandelt hat, verliert Atrrazan natürlich jedes Interesse daran, dass die Mordserie aufgeklärt wird. Immerhin wäre ihm dann klar, dass die Getöteten zum anti-orkischen Widerstand gehörten und es kommt Atrrazan natürlich zupass, wenn solche Elemente das Zeitliche segnet. Darüber hinaus dürften derartige Informationen neue Fragen aufwerfen: Warum kennen die Helden überhaupt

Personen aus dem *Wilden Haufen*? Was haben sie selbst mit dem Widerstad zu schaffen?

Erweist sich die Gruppe tatsächlich als so unbedarft, dass sie drauf und dran ist, sich um Kopf und Kragen zu reden, greifen Sie ein: Gewähren Sie jedem Helden, der Gefahr läuft, sich zu verplappern, eine einfache KL-Probe, um sich rechtzeitig zu bremsen. Nützen die meisterlichen Interventionen nichts, müssen die Helden die Konsequenzen tragen: Haben sie gegenüber Atrrazan preisgegeben, dass mit Uhlfing noch ein weiteres Mitglied des *Wilden Haufens* in der Stadt ist, wird dieser sofort arretiert und hingerichtet. Auch den Helden dürfte dann ein ähnliches Schicksal blühen. Ob der Gruppe sich die Möglichkeit zur Flucht bietet, obliegt der Entscheidung des Spielleiters.

Stellen die Helden sich geschickter an, sollte es ihnen möglich sein, Atrrazan zu überzeugen, dass sie als Täter nicht in Frage kommen. Dabei können sie sich unter Weglassung der obengenannten Details durchaus an die Wahrheit halten und auch von ihren bisherigen Ermittlungen erzählen. Atrrazan missfällt es, dass jemand in seiner Stadt sein mordlustiges Unwesen treibt und (wahllos?) Glücksritter umgelegt werden. Da Thukraz und die *Goldhauer* bisher nicht gerade mit detektivischem Spürsinn geglänzt haben, billigt Atrrazan den Helden zu, an der Sache dranzubleiben und den Täter weiterhin zu suchen. Hat er durch die Abenteurer von Landerichs Gifthandel erfahren, ist er dankbar für diese Information und verspricht, die Geschäfte des Händlers in Zukunft im Auge zu behalten.

Das Bild des barbarischen Ork-Häuptlings, das Thukraz den Helden gegenüber von Atrrazan gezeichnet hat, bestätigt sich übrigens während des gesamten Verhörs nicht. Solange die Helden dem Statthalter mit Respekt und einigermaßen unverzagt gegenübertreten, verhält dieser sich äußerst neutral – nicht nur für einen Ork, sondern auch nach menschlichen Maßstäben. Folter und einseitige Gewalt lehnt Atrazzan vollständig ab, da er derlei Methoden als unorkisch, d.h. nicht brazoragh-gefällig auffasst.

Bis aufs Blut

Um sich aus der Anklage zu winden, können die Helden auch zu einem ganz anderen Mittel greifen. Da Thukraz sie beschuldigt und in ihrer Ehre verletzt hat, können sie ein Duell mit ihm einfordern, dessen Ausgang über die Freilassung der Gruppe entscheiden wird. Thukraz wird sich einer solchen Aufforderung nicht entziehen. Die Helden können ihrerseits einen Streiter bestimmen. Unter den Augen Atrrazans kommt es dann zum entscheidenden Zweikampf zwischen einem der Abenteurer und Thukraz. Für die Helden macht diese Option nur dann Sinn, wenn sie einen erfahrenen Krieger in ihrer Gruppe haben, der eine realistische Chance gegen Thukraz hat. Ob bis zum Tod oder nur bis zur Kampfunfähigkeit gekämpft wird, obliegt dem Spielleiter. Gewinnt der Kämpfer der Helden, lässt Atrrazan die Gruppe frei. Falls nicht, mag ihm zumindest der Mut der Abenteurer imponiert haben, so dass vielleicht auch dann noch nicht alles verloren ist.

Thukraz Goldkette
Arbach: INI 15+W6 **AT** 17 **PA** 14 **DK** N **TP** 1W+5
AuP 45 **LeP** 40 **KO** 16 **RS** 2 **GS** 7 **MR** 3
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, Hammerschlag, Gegenhalten, Kampfreflexe, Aufmerksamkeit

Wieder auf freiem Fuß

Haben die Helden es geschafft, Atrrazan von ihrer Unschuld zu überzeugen, lässt er ihnen die Fesseln abnehmen und sie laufen. Allerdings behält er einen Teil ihrer Habe als »Entschädigung« für die Zeit, die er für sie aufgewendet hat, ein, macht der Gruppe aber ein Angebot: Gelingt es den Helden, den Mörder zu finden und dessen Schuld zu belegen, sollen sie alles zurückbekommen, was er ihnen abgenommen hat.

Thukraz, der sich schon sicher war, die Helden los zu sein, ist von der Freilassung der Gruppe alles andere als begeistert, hält sich aber zähneknirschend zurück. Sollte er niedergestreckt worden sein, aber überlebt haben, hat sich zumindest der Held, der ihn bezwungen hat, seinen Respekt verdient.

Der Fall klärt sich auf

Abgehauen!

Kehren die Helden zum Gasthaus *Am Kreuzweg* zurück, stellen sie fest, dass Uhlfing nicht mehr da ist. Auch seine Ausrüstung und sein Pferd sind nicht auffindbar. Mywara teilt der Gruppe mit, dass Uhlfing die Nerven verlor, nachdem die Helden von Thukraz abgeführt wurden. Er habe in Panik seine Siebensachen zusammengepackt, sein Pferd gesattelt und sei dann vor ein paar Stunden in Richtung Norden davongeprescht.

Perainas Verschwinden

Während Mywara von Uhlfings Abgang berichtet, registrieren die Helden, dass die sonst eher wenig emotionale Wirtin durcheinander und aufgelöst wirkt. Fragen die Helden nach, erzählt Mywara, dass nicht nur Uhlfing, sondern auch Peraina sich davon gemacht habe. Kurz nachdem Uhlfing den Stall auf seinem Pferd verlassen habe, sei Peraina in ihr Zimmer geeilt, habe einige wenige Habseligkeiten zusammengesammelt und sich dann ebenfalls ein Pferd genommen. Zum Abschied habe sie zu Mywara nur gesagt, dass es für sie nichts mehr in Yrramis zu tun gäbe.

Die sichtlich bestürzte Mywara kann sich das Verhalten Perainas nicht erklären, erzählt aber, dass Peraina schon immer eine eigensinnige und merkwürdige Person gewesen sei, was »in Anbetracht ihrer Lebensgeschichte nicht überraschend« sei. Fragen die Helden nach, was Mywara damit meint, erzählt sie von den tragischen Gründen, weshalb Peraina Anfang des Jahres 1011 BF nach Yrammis kam. Die Helden erfahren auf diesem Wege, …

- dass Peraina ursprünglich aus Tiefhusen stammt und ihre Eltern verlor, als die Schwarzpelze die Stadt stürmten

- dass sowohl Perainas Mutter als auch Vater brutal von den Orks niedergemetzelt wurden.
- dass Peraina einmal davon erzählt hat, dass ihre Eltern noch am Leben sein könnten, wenn sich nicht einige Tiefhusener Gardisten als Feiglinge erwiesen hätten und ihre Eltern im Stich ließen, als diese von den Orks bedroht wurden und um Hilfe riefen.
- dass Peraina nach dem Tod ihrer Eltern Tiefhusen verließ und ziellos Richtung Süden irrte, bis der Zufall sie nach Yrramis trug, wo sich die Eltern Mywaras ihrer annahmen.
- dass Peraina seit dieser Zeit durchgehend im *Kreuzweg* gearbeitet hat (auch als Mywara den Betrieb von ihrer Mutter übernahm) und nie Anstalten machte, Yrramis wieder verlassen zu wollen.

Den Helden dürfte spätestens nun ein Licht aufgehen. Von Arnbold, Eichward, Uhlfing und Oldrich wissen sie, dass die vier vor ihrer Zeit im *Wilden Haufen* Mitglieder der Tiefhusener Garde waren und erst nach dem Sieg der Orks aus dem Dienst ausschieden. Es könnte sich also bei Arnbold, Eichward, Uhlfing und Oldrich um genau die vier Gardisten handeln, die Perainas Eltern nicht vor den Orks beschützten und diese dadurch direkt in Borons Arme trieben. Von dem Goblin Uuzvaral wissen die Helden, dass es eine Frau war, die den Händler Landerich erschlug und ihm einige Ampullen stahl, in denen vermutlich Gift war. Damit deutet alles darauf hin, dass Peraina die Mörderin ist.

Beweise

Durchsuchen die Helden das Zimmer Perainas finden sie dort zwei leere Ampullen, aus denen vermutlich das Gift stammte, mit dem Oldrich und Arnbold umgebracht wurden. Unter dem Bett liegt des Weiteren eine Schürze, die eingetrocknete Blutflecken aufweist (Peraina trugt diese, als sie Eichward niederstach). Öffnen die Helden die Schubladen des Schrankes, in dem Peraina ihre Besitztümer aufbewahrt, fallen ihnen ein Fässchen mit roter Tinte und eine Schreibfeder entgegen. Auch einige leicht bläulich schimmernde Papierstücke lassen sich finden, die in ihrer Beschaffenheit identisch mit jenen sind, die bei den Ermordeten gefunden wurden.

Nun spätestens sollte jeder Zweifel abgelegt und aus Verdacht Gewissheit geworden sein: Die Mörderin ist Peraina.

Finale

Verfolgungsjagd

Es ist offensichtlich, dass Peraina den *Kreuzweg* verlassen hat, um dem geflüchteten Uhlfing nachzusetzen. Sie will ihre Rache vollenden und den letzten »Mitmörder« ihrer Eltern auf keinen Fall entkommen lassen.

Noch lebt Uhlfing und die Helden können seinen Tod vielleicht sogar noch verhindern, wenn sie es schaffen, Peraina einzuholen, bevor diese abermals zur blutigen Tat schreiten kann.

Nehmen die Helden die Verfolgung auf, können sie am Tor von den Wachen erfahren, dass ein Reiter vor einigen Stunden die Stadt verlassen habe und im Galopp auf den Svelltuferweg geprescht sei, der nach Lowangen führt. Wenig später sei eine ebenfalls berittene Frau am Tor erschienen, die – nach kurzer Orientierung (Peraina hat im Morast nach den Hufabdrücken von Uhlfings Pferd gesucht) – ebenfalls auf dem Svelltuferweg davongeritten sei.

Da der Boden vom vielen Regen der letzten Tage aufgeweicht ist, hinterlassen Pferde tiefe Hufabdrücke auf dem Pfad. Dieser gleicht streckenweise einer regelrechten Schlammpiste. Linksseitig des Uferweges braust der Svellt, der sehr viel mehr Wasser als üblich führt. An einigen Stellen ist der Fluss so weit über die Ufer getreten, dass Umwege durchs Unterholz gemacht werden müssen, um weiterzukommen. Insgesamt ist der Ritt äußerst gefährlich. Um Uhlfing und Peraina erfolgreich zu verfolgen, bieten sich, neben obligatorischen Proben auf *Reiten*, (verschärfte) Abfragen der Talente *Fährtensuchen* und *Sinnesschärfe* an.

Entscheidungskampf

Schließlich erreichen die Helden ein kleines, halbverfallenes Holzhaus, das umsäumt von Tannen etwas abseits des Weges steht. Bei dem zur Bruchbude verkommenen Gebäude handelt es sich um eine aufgegebene Wechselstation der *Beilunker Reiter*, die seit dem Orkensturm ausgedient hat. Das Haus ist in Teilen bereits von der Natur zurückerobert worden, die hölzernen Außenwände sind bereits von wildwuchernden Kletterpflanzen überzogen.

Die Fenster sind mit Holzlatten zugenagelt worden, aber durch einige Astlöcher dringt ein heller Schein nach außen, was die Vermutung nahelegt, dass sich jemand im Haus aufhält. An der Hinterseite des Gebäudes befindet sich ein Verschlag, in dem sich zwei angebundene Pferde befinden. Ein gedächtnisstarker Held kann eines der Tiere als Uhlfings Pferd identifizieren.

Schleicht sich ein Held an eines der Fenster heran, ist es ihm möglich, durch eines der Astlöcher ins Innere des Hauses spähen. Dort kann er im spärlichen Schein einer Fackel Uhlfing erkennen, der sich am Kopf eine blutige Platzwunde zugezogen hat und an einen Stützbalken gefesselt wurde. Unweit von ihm befindet sich Peraina, die einen Kelch in der Hand hält, in den sie aus einer Ampulle eine Flüssigkeit gießt. Nachdem sie damit fertig ist, geht sie ruhigen Schrittes zu dem gefesselten Uhlfing und versucht, diesem die Substanz einzuflößen. Uhlfing wehrt sich heftig, soweit dies seine Fesseln zulassen, und presst die Lippen zusammen, um das Gift nicht zu schlucken.

Spätestens jetzt sollten die Helden eingreifen, wenn sie Uhlfing noch retten wollen. Ein Anpirschmanöver mag gelingen (verschärfte Proben auf *Schleichen*), eher empfiehlt sich aber ein eilig geführter Sturmangriff.

Die überrumpelte Peraina fasst sich rasch und zückt ihren Dolch, um sich gegen die Übermacht der Helden zu verteidigen. Läuft sie Gefahr, überwältigt zu werden, wird sie sich von den Angreifern zurückzuziehen, um zu Uhlfing zu gelangen. Gelingt ihr dies,

versucht sie Uhlfing zu erstechen, um ihr Werk doch noch zu vollenden. Es sind reaktionsschnelle Helden gefragt, um diesen letzten Mordversuch Perainas zu vereiteln. Gestalten Sie diese letzte Szene so dramatisch wie möglich, wobei es durchaus im Rahmen des Möglichen sein sollte, dass es den Helden nicht gelingt, Uhlfing vor Peraina zu retten.

Das Ende des Abenteuers

Und jetzt?

Es sind verschiedene Ausgänge der Handlung möglich, je nachdem, welches Ende das Finale genommen hat und wie die Helden damit umgehen. Begreifen Sie keine der im Folgenden skizzierten Möglichkeiten als statisch, sondern nur als Anregung. Womöglich entwickelt Ihre Gruppe ganz andere Ideen.

Option I: Peraina überlebt, Uhlfing stirbt

Die Helden schaffen es, Peraina zu überwältigen, aber der Mörderin gelingt es, ihre Rache zu vollenden.

In diesem Fall sehen sich die Abenteurer mit der Frage konfrontiert, was sie nun mit Peraina anstellen sollen. Diese gesteht jede Einzelheit ihres Rachefeldzuges und klärt die Gruppe auch bereitwillig über die Vorgeschichte auf, die die Helden in Zügen bereits von Mywara kennen. Peraina macht nach dem Tod Uhlfings einen gelassenen Eindruck – sie hat mit dem Leben abgeschlossen.

Helden mit einem ausgeprägten Gerechtigkeitssinn (praiotischer Ausprägung) mögen darauf bestehen, Peraina vor ein anständiges Gericht zu bringen. Atrrazan Ogerschelle bietet sich als Richtherr allerdings kaum an, schon weil Peraina von Mywara erfahren hat, dass Uhlfing und seine Kumpanen zum *Wilden Haufen* gehör(t)en und auch dass die Helden Verbindungen zum Widerstand haben. Würde Atrrazan im Rahmen eines von ihm geführten »Prozesses« von diesen Details erfahren, wäre es schlecht um die Abenteurer bestellt. Die Helden tun daher gut daran, von dieser Option Abstand zu nehmen.

Eine durchführbarere Idee ist es, Peraina einer von Menschen geführten Gerichtsbarkeit zu überstellen. Sie können Peraina beispielsweise nach Lowangen bringen, wo der örtliche Gildenrat die Justiz innehat. Auch hier wird Peraina alles gestehen. Der Gildenrat – sofern er sich zuständig fühlt – wird sie dann zum Tode verurteilen. Ob die Helden mit diesem Ende der Geschichte wirklich glücklich sind, steht auf einem anderen Blatt …

Natürlich kann die Gruppe auch ganz anders entscheiden und Peraina laufen lassen – eventuell, weil sie ihre Motive nachvollziehbar finden und an ihrer Stelle vielleicht sogar ähnlich gehandelt hätten. Was in diesem Fall aus Peraina wird, ist dem Spielleiter überlassen.

Option II: Peraina stirbt, Uhlfing überlebt

Die Helden schaffen es, Uhlfing zu retten, es misslingt aber, Peraina lebend zu überwältigen.

Dank Mywara wissen die Helden von der Feigheit, die Arnbold, Eichward, Uhlfing und Oldrich befiel, als diese den Eltern Perainas hätten zur Hilfe eilen müssen, sich aber für die eigennützige Flucht entschieden. Allerdings liegt der Sturm der Orks auf Tiefhusen mittlerweile über 20 Jahre zurück und das Vergehen Uhlfings und seiner Kameraden ist wohl eher moralischer als juristischer Natur.

Uhlfing macht gar nicht erst den Versuch, die schmachvolle Geschichte schönzureden und gesteht gegenüber den Helden seine Schuld in vollem Umfang ein. Die Helden mögen Uhlfing für sein Fehlverhalten verachten, vielleicht auch nur bemitleiden – haftbar machen lässt er sich dafür in einem rechtlichen Sinne aber wohl kaum mehr (so denn überhaupt dieser Wunsch besteht).

Eventuell kommt den Helden dennoch die Idee, Uhlfing nach Tiefhusen zu bringen und die ganze Geschichte dort König Arion vorzutragen. Falls die Helden überhaupt zum König durchgelassen werden, erklärt dieser Sache jedoch für verjährt und hält die Beweislast für zu dünn: Vor Arion wird Uhlfing alles bestreiten und da der König sich daher ausschließlich auf das Wort der Helden verlassen müsste, wird er kein Urteil sprechen. Ob die Helden Uhlfing überhaupt nach Tiefhusen bekommen, ist indes bereits fraglich, da dieser auf dem Weg versuchen wird zu fliehen.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, Uhlfing zu Otho Urdorf von Svalltingen-Bispelquell zu bringen, um ihm die Entscheidung über alles weitere zu überlassen. Gelingt es den Helden, Uhlfing dem Oberst zu überstellen, wird dieser sich die Vorfälle in allen Details schildern lassen (sowohl die jüngsten Ereignisse aus Yrramis als auch die unrühmlich Geschichte, die sich vor über 20 Jahren in Tiefhusen zugetragen hat). Ob und wie Otho über Uhlfing urteilt, obliegt dem Spielleiter. Es ist sicher nicht unwahrscheinlich, dass Uhlfing aus dem *Wilden Haufen* ausgeschlossen wird (auch aufgrund des Drucks, den andere Rebellen, die Uhlfing nicht mehr in ihren Reihen sehen wollen, auf Otho ausüben werden). Uhlfing wird übrigens alles abstreiten, so dass eine »Verurteilung« nur in Frage kommt, wenn der Oberst den Helden glaubt.

Option III: Peraina und Uhlfing sterben

Die Helden schaffen es nicht, Uhlfing zu retten und auch nicht, Peraina lebend zu überwältigen.

Das vielleicht unbefriedigendste Ende, aber immerhin stellt es die Helden nicht vor ein ganz so großes moralisches Dilemma wie die möglichen anderen Ausgänge der Geschichte, schließlich gibt es im Falle des Todes von Peraina *und* Uhlfing keine Betroffenen mehr.

Die Gruppe entscheidet sich eventuell, Atrrazan Ogerschelle den Leichnam Perainas zu bringen. Immerhin hat der Statthalter einen Teil ihrer Habe einbehalten und versprochen, den Helden ihr Eigentum wiederzugeben, wenn sie ihm den Mörder (bzw. die Mörderin) ausliefern. Da Peraina tot ist, kann sie die Morde allerdings nicht gestehen, so dass Atrrazan sich mit den Ausführungen der Helden zufriedengeben müsste. Kommt die Frage auf das Motiv Perainas, tun die Helden aus Eigeninteresse gut daran, alle Details, die mit dem *Wilden Haufen* zu tun haben, wegzulassen.

Wenn die Abenteurer die Beweisstücke aus Perainas Zimmer an sich genommen haben, können sie ihre Erklärungen vielleicht etwas besser untermauern, so dass Atrrazan eher gewillt sein könnte, ihnen zu glauben. Haben die Helden die Beweismateria-

lien allerdings im *Kreuzweg* liegen lassen, hat Mywara sie alle verschwinden lassen. Zudem wird sie drohen, den Orks zu erzählen, dass die Helden in Kontakt mit *Kaiser Renos Wildem Haufen* stehen, falls die Abenteurer nicht Abstand davon nehmen, Peraina gegenüber Atrrazan als die Täterin zu präsentieren. Dabei handelt es sich zwar um eine leere Drohung (Mywara hat zu viel Angst, dass herauskommen könnte, dass sie ebenfalls Verbindungen zum Widerstand pflegt), aber das ahnen die Helden nicht zwangsläufig voraus.

Option IV: Peraina und Uhlfing überleben

Die Helden schaffen es, Uhlfing zu retten, es gelingt zudem, Peraina auszuschalten, ohne sie zu töten.

Was die überlebende Peraina anbelangt, sehen sich die Helden mit den gleichen Problemen konfrontiert, die in **Option I** beschrieben sind. Da ihr Rachefeldzug nicht den geplanten Abschluss gefunden hat, ist sie allerdings alles andere als gelassen, sondern – im Gegenteil – voller Hass, wobei dieser sich nicht mehr nur gegen Uhlfing richtet, sondern nun auch gegen die Abenteurer, die ihren Plan zerstört haben.

Überlegen sich die Helden, beide Parteien vor Gericht zu bringen, führt ihre Reise wohl am ehesten nach Lowangen oder Tiefhusen (sowohl Peraina als auch Uhlfing werden versuchen, unterwegs zu fliehen). Peraina wird weder vorm Gildenrat von Lowangen noch vor König Arion eine Aussage machen, sondern schweigen. Uhlfing, der vor den Helden seine über 20 Jahre alte Schuld eingestanden hat, wird vor Gericht alles leugnen. Da Peraina keine Angaben macht, müssen sich sowohl der Gildenrat als auch Arion an die Aussagen der Helden halten. Schenkt man der Gruppe Glauben, mag es zu einem Todesurteil über Peraina kommen. Wie es mit Uhlfings weitergeht, liegt im Ermessen des Spielleiters.

Übergeben die Helden Peraina und Uhlfing dem *Wilden Haufen*, wird sich Otho der Sache annehmen. Da Peraina zu allen Vorwürfen schweigt und Uhlfing seine Feigheit aus alter Zeit vor dem Oberst leugnet, ist es nicht ausgeschlossen, dass Otho es ablehnt, eine Entscheidung – welcher Natur auch immer – zu treffen. Es ist aber gut möglich, dass einige Mitglieder der Rebellengruppe dem Wort der Helden glauben, Verständnis für Peraina entwickeln und sie daher befreien und laufen lassen, bevor sie einer offiziellen Gerichtsbarkeit überstellt werden kann.

Es ist natürlich auch im Rahmen des Möglichen, dass die Helden sich dafür entscheiden, sowohl Peraina als auch Uhlfing laufen zu lassen. In diesem Fall wird Peraina ihre Rache vollenden wollen und sich auf die Suche nach Uhlfing machen. Wohin auch immer es diesen verschlägt – er wird vor Peraina nicht sicher sein.

Perainas Botschaft

Auch für Uhlfing hatte Peraina eines jener, mit roter Tinte beschriebenen Papiere vorbereitet, die sie schon ihren drei anderen Opfern beilegte. Unabhängig davon, ob Uhlfing überlebt oder stirbt, finden die Helden bei ihm das letzte Teilstück von Perainas Botschaft. Diesmal sind die drei Buchstaben G, E und R auf dem Papier zu lesen, zusammengenommen »GER«.

Reihen die Helden die Buchstaben aller vier Papiere zusammen (»RO«, »HAL«, »SJUEN« und »GER«), ergibt sich daraus folgendes Wort: »Rohalsjünger«, eine in Aventurien gebräuchliche abwertende Bezeichnung für Feig- und Schwächlinge.

Belohnung

Wie hoch die Punktebelohnung für die Helden ausfällt, bleibt dem Spielleiter überlassen und sollte sich an den üblichen Gepflogenheiten Ihrer Gruppe orientieren. Als Richtwert schlage ich für die erfolgreiche Auflösung des Falles bis zu **250 Abenteuerpunkte** vor. Außerdem kann jeder Held wahlweise *Kulturkunde (Orks)* oder *Kulturkunde (Svelltal)* zu normalen Kosten erwerben. *Spezielle Erfahrungsboni* sind je nach Aktivität der Helden zu vergeben.

Anhang

Was genau geschah

Ungefährer Zeitplan des Abenteuers

Tag X Die Helden treffen in Yrramis ein und werden im Gasthaus *Am Kreuzweg* bei Wirtin Mywara vorstellig.

X+1 Tagsüber verschlechtert sich das Wetter zusehends. Abends bricht ein mehrstündiges Gewitter aus, das die Bäche und Flüsse in der Umgebung in reißende Ströme verwandelt. Reisende sind dadurch gezwungen, für die nächsten Tage in Yrramis zu bleiben.

Die vier Agenten des *Wilden Haufens* – Arnbold, Eichward, Uhlfing und Oldrich – treffen zu vorgerückter Stunde ebenfalls im *Kreuzweg* ein. Die Helden übergeben der Gruppe die Depesche Othos und kommen ins Gespräch mit den Rebellen. Die Helden erfahren beiläufig, dass Arnbold, Eichward, Uhlfing und Oldrich vor ihrer Zeit beim *Wilden Haufen* Mitglieder der Tiefhusener Garde waren.

Nachts stiehlt sich Peraina davon, die in den vier Mitgliedern des *Wilden Haufens* jene Gardisten wiedererkannt hat, die ihre Eltern feige im Stich ließen, und überfällt den Händler Landerich. Sie dringt in sein Quartier ein und entwendet einige Ampullen des Einnahmegiftes Kukris. Eine Rotte Goblins beobachtet sie zufällig dabei.

X+2 Spät abends kommt es im Kreuzweg zu einer Schlägerei, in die Oldrich involviert wird. Der Viehhändler Finglan, der die Prügelei angezettelt hat, wird von Oldrich niedergeschlagen.

In der Nacht wird Oldrich von Peraina mit Kukris vergiftet, ohne dass jemand davon etwas mitbekommt.

X+3 Im Morgengrauen wird die Leiche Oldrichs gefunden. Es macht den Anschein, als sei er unglücklich gestürzt und an einer Kopfverletzung gestorben. Die Ork-Truppe der *Goldhauer* wird auf die Sache aufmerksam, mischt sich aber nicht weiter ein. Die Helden werden eventuell bereits misstrauisch und stellen erste Nachforschungen an.

X+4 Eichward und Uhlfing begraben ihren toten Anführer Oldrich am Waldrand etwas außerhalb Yrramis', während Arnbold im *Kreuzweg* bleibt und sich am Tresen betrinkt. In einem unbeobachteten Moment gießt Peraina ihm Kukris in den Bierhumpen. Arnbold schleppt sich noch auf sein Zimmer, stirbt aber hier infolge der Vergiftung.

Eichward und Uhlfing kehren von dem Begräbnis zurück und finden die Leiche Arnbolds. Sie bitten die Helden um Hilfe und verschanzen sich auf ihrem Zimmer im Gasthaus. Thukraz Goldkette, Anführer der *Goldhauer*, mischt sich in den Fall ein, zeigt allerdings keinen großen Elan. Die Helden beginnen mit ihren Ermittlungen.

X+5,6,7 Ermittlungen der Helden. Über die Goblins, die Perainas Einbruch bei Landerich beobachtet haben, erfahren die Helden, dass es vermutlich eine Frau war, die den Händler niederschlug und ihm mehrere Giftampullen stahl.

Während die Helden noch beschäftigt sind, verlässt Eichward sein Zimmer und geht in den nahegelegen Stall, um sich um sein Pferd zu kümmern. Peraina folgt ihm ungesehen und tötet ihn durch mehrere Messerstiche.

Als die Abenteurer zum *Kreuzweg* zurückkehren, erfahren sie von dem panischen Uhlfing, dass Eichward aus dem zum *Kreuzweg* gehörigen Stall nichtzurückgekehrt ist. Die Helden sehen nach und finden die blutüberströmte Leiche Eichwards. Just in dem Moment werden sie von Thukraz und seinen Kriegern überrascht. Thukraz lässt die Helden festnehmen und sperrt sie in Atrrazan Ogerschelles Quartier ein.

X+8 Am frühen Morgen nimmt sich Atrrazan der eingekerkerten Helden an. Diesen gelingt es, den Statthalter von ihrer Unschuld zu überzeugen, woraufhin sie wieder freigelassen werden.

Uhlfing, der nach Verhaftung der Gruppe in Panik geriet, flieht auf seinem Pferd, wenige Stunden, bevor die Helden wieder freigelassen werden, aus Yrramis. Peraina nimmt sich ebenfalls ein Pferd und verfolgt Uhlfing, ohne dass dieser es bemerkt.

Die Helden, wieder auf freiem Fuß, kehren zum *Kreuzweg* zurück und erfahren von der aufgelösten Mywara, dass sowohl Uhlfing als auch Peraina die Stadt verlassen haben. Mywara erzählt den Helden vom tragischen Tod Perainas Eltern und von den Gardisten, die die Bluttat vielleicht hätten verhindern können.

Alles deutet darauf hin, dass Peraina Arnbold, Eichward und Oldrich getötet hat, weil es sich bei ihnen um jene Gardisten gehandelt hat. Der geflohene Uhlfing soll ihr viertes Opfer sein. Eine Durchsuchung von Perainas Zimmer bestätigt den Verdacht.

X+8/9 Peraina holt Uhlfing ein, als dieser in einer verlassenen Station der *Beilunker Reiter* eine Rast einlegen will. Sie schlägt ihn nieder und fesselt ihn.

Die Helden stoßen dazu und werden Zeugen, wie Peraina mit Gewalt versucht, Uhlfing Kukris einzuflößen. Die Abenteurer greifen ein und versuchen, den Mord zu verhindern. Es kommt zum Kampf mit Peraina, die alles dafür tut, ihre Rache noch vollenden zu können.

Die Tathergänge

Der Mord an Oldrich

Zeitpunkt: Nacht von X+2 auf X+3

Peraina, die in der Nacht zuvor Landerichs Giftvorrat gestohlen hat, wartet auf eine günstige Gelegenheit, um zuzuschlagen. Ihr Vorhaben scheint unter einem guten Stern zu stehen, denn bereits eine Nacht später bietet sich die erste Chance: Das gesamte Haus schläft bereits. Nur Peraina ist noch wach, als Oldrich noch einmal das Bett verlässt, um die Latrine im Hof aufzusuchen. Auf seinem Weg zurück ins Gasthaus trifft er auf Peraina und bittet diese um einen Krug Wasser. Sie kommt der Bitte nach, aber versetzt das Wasser mit Kukris. Oldrich trinkt und das Gift zeigt seine Wirkung. Ihm wird schwarz vor Augen, ein starker Juckreiz befällt ihn und er taumelt vor die Tür an die frische Luft. Dort macht er noch einige Schritte, dann tritt der Tod ein. Oldrich stürzt und schlägt mit dem Kopf auf der Kante eines Pferdewagens auf, der vor dem Gasthaus geparkt wurde.

Der Mord an Arnbold

Zeitpunkt: X+4, tagsüber

Die verbliebenen drei Ex-Gardisten ahnen noch nicht, dass jemand es gezielt auf sie abgesehen hat und auch nicht, dass der Mörder Gift verwendet. Während Eichward und Uhlfing das Gasthaus verlassen haben, bleibt Arnbold im gut gefüllten Schankraum, um sich zu betrinken und ist daher ein leichtes Opfer für Peraina. Als Arnbold erklärt, dass er sich auf sein Zimmer zurückziehen will, kippt Peraina ihm eilig Kukris in den fast geleerten Bierkrug. Arnbold trinkt den letzten Schluck und geht zur Treppe, um ins Obergeschoss zu gehen. Hier beginnt das Gift zu wirken. Arnbold taumelt die Stufen zwar noch nach oben und schafft es bis aufs Zimmer, hier bricht er aber unter Krämpfen tot auf seinem Bett zusammen.

Der Mord an Eichward

Zeitpunkt: X+7, nachmittags/abends

Da Uhlfing und Eichward ahnen, dass Oldrich und Arnbold durch Gift getötet wurden, nehmen sie keine Getränke und Speisen von fremder Hand mehr zu sich. Peraina improvisiert daher. Als Eichward sich wieder sicherer fühlt und sein Pferd im Stall aufsucht, schleicht sie ihm nach. Eichward ahnt nicht, dass Peraina die Mörderin ist und tritt ihr im Stall ohne Argwohn gegenüber. Diese zieht daraufhin ihren Dolch und sticht ohne Vorwarnung auf ihn. Dreizehnmal durchsticht sie seine Brust (bei der Zahl Dreizehn denkt wohl jeder götterfürchtige Aventurier zwangsläufig in den Namenlosen Gott, der auch *Der Dreizehnte* genannt wird – die Anzahl der Stiche ist aber reiner Zufall).

Der Mord(-versuch) an Uhlfing

Zeitpunkt: X+8/9, Tageszeit beliebig

Uhlfing kann zwar aus Yrramis entkommen, doch Peraina holt ihn ein und spürt ihm in sicherem Abstand nach. Als der Verfolgte eine Rast einlegt und dafür eine verlassene Wechselstation aufsucht, überrascht Peraina ihn und schlägt ihn aus dem Hinterhalt nieder. Sie versucht, ihrem Gefangenen Kukris einzuflößen. Intervenieren die Helden, disponiert sie um und versucht, Uhlfing zu erstechen.

Dramatis Personae

Otho Urdorf von Svalltingen-Bispelquell

Der durchtriebene Stratege und einstige Tiefhusener Leutnant (*982 BF) wurde von »Kaiser« Reno während des Orkensturms zum Oberst befördert und 1018 BF in den Adelsstand erhoben. Mittlerweile ist Otho zum wichtigsten »Botschafter« Renos geworden und residiert in Lowangen. Otho ist ein großer Krieger von beeindruckender Ausstrahlung. Er ist ein mit allen Wassern gewaschener, kluger Kopf und ein brillanter Taktiker, der in der von ihm geführten Rebellentruppe *Kaiser Renos Wilder Haufen* uneingeschränkte Autorität genießt. Er ist einer der wenigen, die einen nennenswerten Einfluss auf den geistig umnachteten Reno haben. Es ist allein Otho zu verdanken, dass so manches von Reno geplantes Selbstmordkommando verhindert werden konnte.

Othos Auftreten ist stets korrekt: Er trägt eine blütenweiße Uniform, die mit allerlei Fantasieorden behängt ist, und einen penibel gestutzten Kaiser-Reto-Bart. Seine Halbglatze wird von einem blonden Haarkranz geziert und man sieht den Oberst nie ohne sein aus Bernstein gefertigtes Monokel. Von seinen Leuten erwartet er ein hohes Maß an Disziplin, das er auch von seinen Hunden, zwei *Winhaller Wolfsjägern* mit den martialischen Namen *Blut* und *Eisen*, verlangt, ohne die er so gut wie nie anzutreffen ist.

Zitate:

»Noch ein Wort, bevor ihr aufbrecht: Nächtliche Einzelwachen sind was für Selbstmörder und Zivilisten! Immer dran denken!«

»Wie sagte schon Marschall Golambes? Die Ausrüstung eines Soldaten gehört stets so zurechtgelegt, dass er binnen hundert Herzschlägen marschfertig ist. Merken!«

»Es ist beschämend, dass ich nicht mehr Sold zu zahlen im Stande bin, fürwahr. Doch allein die Gewissheit, seinen Beitrag zur Befreiung des Vaterlandes zu leisten, ist dem guten Soldaten schon ein süßer Lohn.«

Die vier Agenten

Arnbold, Eichward, Uhlfing und Oldrich (alle um 985 BF geboren) waren vor ihrer Zeit in *Kaiser Renos Wilder Haufen* Gardisten in der königlichen Garde von Tiefhusen. Vor dem Orkensturm war dies ein recht gemütlicher Beruf, der keine Heldentaten verlangte. Dies änderte sich im Jahre 1010 BF, als die Schwarzpelze ins Svelltland einfielen und Tiefhusen eroberten. Die vier Gardisten, die vor der Ork-Invasion höchstens kleinere Streitigkeiten hatten schlichten müssen, waren mit dem barbarischen Gegner überfordert und fürchteten sich vor dessen Klinge. Als es ihres Mutes

bedurft hätte, versagten sie, doch ahnten die vier nicht, dass ihre feige Flucht vor den Orks, vor denen sie die Bewohner Tiefhusens als Mitglieder der königlichen Garde hätten schützen müssen, beobachtet worden war …

Die siegreichen Schwarzpelze zwangen König Arion, seine Garde auf 20 Mann zu reduzieren. Arnbold, Eichward, Uhlfing und Oldrich verloren so ihre Anstellung, wurden aber rasch von Otho Urdorf von Svalltingen-Bispelquell rekrutiert, der damals eifrig nach neuen Streitern für den *Wilden Haufen* suchte.

Obwohl die vier Ex-Gardisten mittlerweile über zwei Dekaden bei den Rebellen sind, sind keine tapferen Krieger aus ihnen geworden. Solange es sich bewerkstelligen lässt, halten sich Arnbold, Eichward, Uhlfing und Oldrich nämlich von allen militärischen Missionen des *Wilden Haufens* fern und übernehmen stattdessen lieber Spionage- und Aufklärungsaufträge, bei denen die Wahrscheinlichkeit gering ist, in ein Gefecht zu geraten.

Arnbold Grabensalb

Der leicht untersetzte Arnbold ist im Grunde eine sensible Seele. Er ist nur aufgrund mangelnder Alternativen bei der Garde und später bei den Rebellen gelanet. Im *Wilden Haufen* hat er sich nie wohlgefühlt und er hofft, eines Tages genug zusammengespart zu haben, um das raue Svelltland für immer verlassen zu können. Arnbold ist ein Einzelgänger und im Vergleich zu seinen Kameraden sehr schweigsam.

Arnbold ist das zweite Opfer Perainas.

Zitat:
»Wenn nur dieser scheiss Krieg nicht wäre … «

Eichward Rodiak

Auf den ersten Blick wirkt der kräftige Eichward wie ein echter Haudegen, wird er jedoch geprüft, entpuppt er sich als rechtes Großmaul. Er ist prädestiniert dafür, in brenzlige Situationen zu geraten, allerdings nicht aufgrund etwaigen Heldenmutes, sondern aufgrund von Leichtsinn, Blöd- und Unbedarftheit.

Eichward ist das dritte Opfer Perainas.

Zitate:
»Alles eine Frage der Einstellung. Ich erinnere mich noch gut, als wir mit dem *Haufen* hinter Hilvalla lagen, umzingelt von den Schwarzpelzen. Feindliche Übermacht mindestens drei zu eins. Da kam der gute Oberst zu mir und sagte: "Eichward, ich habe eine Aufgabe für dich, keinem anderen will ich diesen Auftrag anvertrauen." Ich war natürlich Feuer und Flamme und der Oberst erklärte mir dann, dass ich … «
»*(flehend)* Ihr müsst uns helfen! Das ist doch Wahnsinn, was hier passiert! Ich pack das nicht!«

Uhlfing Peutler

Ein Hasenfuß, wie er im Buche steht. Genießt Uhlfing den Schutz einer Gruppe, fühlt er sich sicher, auf sich allein gestellt taugt er wenig, erst recht nicht zum Kämpfer. Er ist sich seiner Schwächen bewusst und versucht nicht, sie mit Maulheldentum zu kaschieren, sondern tritt stets freundlich auf und versucht nicht, sich in den Vordergrund zu drängen. »Bloß nicht auffallen!« lautet der Leitsatz des konfliktscheuen und unsicheren Uhlfing, der immer darum bemüht ist, von anderen gemocht zu werden.

Uhlfing ist das vierte Opfer Perainas.

Zitat:
»Lasst nur Eure Geldkatze stecken, ich zahl gern die nächste Runde.«

Oldrich von Schwarzenacker

Der gutaussehende und wortgewandte Oldrich ist als der Anführer der Vierergruppe zu betrachten. Er tritt selbstsicher auf und ist ein in taktischen Fragen geschulter Mann, der von Oberst Otho sehr geschätzt wird. Dabei ist Oldrich ein Mann des Geistes, nicht der Tat. Er versteht sich darauf, Strategien zu entwerfen, und verschiebt gerne Einheiten auf der Landkarte, ist aber zu feige, um selbst an die Front zu gehen. Sofern eine Aufklärungsmissionen – ohne absehbaren kriegerischen Feindkontakt! – anfällt, ist er aber ohne weiteres mit von der Partie.

Oldrich hat aus Arnbold, Eichward und Uhlfing ein effizientes Trio geschmiedet, wenn es darum geht, Spionage zu betreiben. Er weiß, was er seinen drei Freunden (und sich!) zutrauen kann und was nicht. Bisher ist das Vierergespann aus jeder Unternehmung heil herausgekommen – vor allem weil Oldrich, dem man nicht gerade eine große Risikofreude nachsagen kann, jede Mission abbricht, wenn es das kleinste Anzeichen gibt, dass diese für ihn und seine Kameraden zu gefährlich werden könnte.

Oldrich ist das erste Opfer Perainas.

Zitate:
»Das sind Interna. Darüber wird nicht gesprochen.«
»Man stellt ja so seine Gedankenspiele an. Ihr wisst sicherlich um die von den Orks besetzte Feste Greyfensteyn? Ich habe da verschiedene Szenarien im Kopf, wie man die Schwarzpelze da heraus kriegen könnte. Also … «

Ungefähre Werte der vier Agenten
MU 9-11 **KL** 12-14 **IN** 12 **CH** 9-12 **FF** 14 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 11-14
Langdolch: INI 8-11+W6 **AT** 13 **PA** 11 **DK** H **TP** 1W+2
Kurzschwert: INI 14+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **DK** HN **TP** 1W+2
AuP 32 **LeP** 31 **RS** 2 **GS** 7 **MR** 5
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

Peraina Groppel

Den frühen, gewaltsamen Tod ihrer Eltern, dessen Zeuge sie im Alter von 17 Jahren wurde, hat Peraina (*993 BF) nie verwinden können. Zwar hat sie sich in den letzten Jahren emotional so weit erholt, dass sie ein »normales« Sozialverhalten an den Tag legt, doch handelt es sich dabei wohl eher um eine Maske. Während ihrer Arbeit im Gasthaus *Am Kreuzweg* wirkt sie zwar stets offen und freundlich (zumindest gemessen an den rauen Sitten Yrramis'), aber sie pflegt im Grunde keinen engeren Kontakt zu irgendwem, sondern hat sich den Menschen ganz und gar verschlossen. Einzig Mywara Alberg, der Wirtin und Besitzerin vom *Kreuzweg*, hat sie die tragische Geschichte anvertraut, die dazu führte, dass sie ihre Heimatstadt Tiefhusen verließ.

Peraina lebt seit zwei Dekaden in lethargischer Routine – bis der Zufall die vier Agenten Arnbold, Eichward, Uhlfing und Oldrich nach Yrramis und in den *Kreuzweg* trägt. Als ihr gewahr wird, dass

es sich um jene vier Gardisten handelt, die damals in Tiefhusen die verzweifelten Hilfeschreie ihrer Eltern ignorierten, erwacht sie aus ihrer Gleichgültigkeit und beschließt zu handeln.

Die zierliche Figur Perainas lässt sie harmlos erscheinen, dabei ist sie in Wahrheit durchaus kräftig. Das gefährliche Klima Yrramis' hat sie geprägt und aus dem Mädchen eine zähe Frau gemacht, die gelernt hat, sich durchzusetzen. Durch die vielen Menschen (und Orks), die im *Kreuzweg* ein und ausgehen, weiß sie meistens sehr gut über aktuelle Geschehnisse in der Stadt Bescheid, was sie sich zunutze zu machen weiß. Zu den orkischen Machthabern hat sie ein ambivalentes Verhältnis. Einerseits verachtet sie die Orks, da es Schwarzpelze waren, die ihre Eltern ermordeten, andererseits respektiert sie die Gradlinigkeit der Orks, die sie bei den Menschen vermisst.

Zitate:
»Darf's noch 'ne Runde sein?«
»Ich hab davon überhaupt nichts mitgekriegt. Ich hab' geschlafen wie ein Stein. Würdet Ihr auch, wenn Ihr am nächsten Tag wieder zwölf Stunden hinterm Tresen stehen müsstet.«
»Gift? Entsetzlich! Aber schaut Euch doch um! Der Schankraum ist brechend voll – und unter uns: Das könnte hier jeder gewesen sein. In der Stadt wimmelt es doch nur so vor Abschaum.«

Peraina Groppel
Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** grün
MU 13 **KL** 12 **CH** 13 **IN** 11 **FF** 13 **GE** 13 **KK** 12 **KO** 12
Langdolch: INI 9+W6 **AT** 13 **PA** 11 **DK** H **TP** 1W+2
AuP 30 **LeP** 28 **GS** 8 **RS** 1 **MR** 4
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung, Körperbeherrschung, Überreden (Lügen), Reiten

Das Einnahmegift Kukris

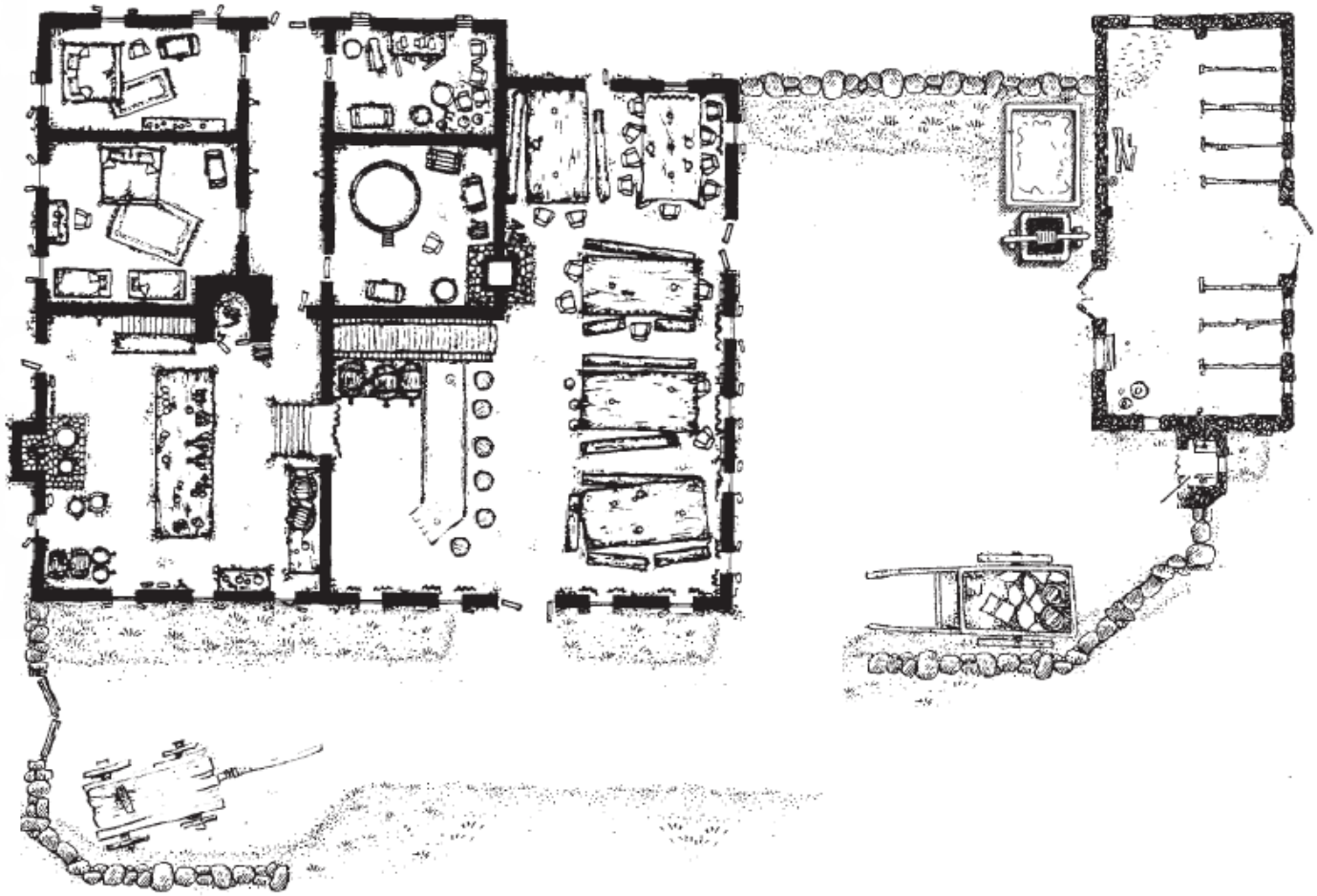
Das aus der *Mirhamer Seidenliane* gewonnene Kukris, das auch »Königsmacher« genannt wird, ist ein tödliches Einnahme- und Waffengift. Bereits der Besitz ist in den meisten zivilisierten Gegenden Aventuriens gemäß des *Wehrheimer Index* strafbar. Kukris ist selbst für einen Troll tödlich und einfach zu handhaben, bei Meuchlern dementsprechend beliebt. Eine Vergiftung führt anfangs zu starkem Juckreiz, dann zu Krämpfen in Armen und Beinen und schließlich, nach nur einer Minute, zum Tode des Opfers.

Kukris
Wirkung: 1W6–1 SP/KR; Juckreiz (KL, FF–1 nach 10 KR), Krämpfe (KK, GE –3 nach 15 KR) / 1W3 SP/KR; leichte Krämpfe (GE, KK –1)
Beginn: 10 KR (Schaden und Juckreiz), 15 KR (Krämpfe)
Dauer: bis zum Tode/50 KR
Preis: 90 D
Haltbarkeit: 3 Mon.
Herstellung: Alchimie +12 oder Pflanzenkunde +9

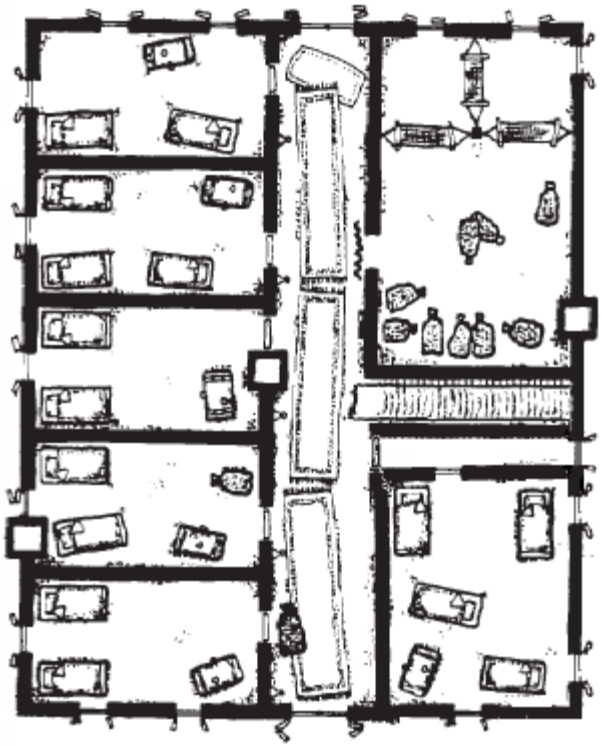
Gebäudepläne

1. Gasthaus »Zum Kreuzweg« (ohne Legende)

Untergeschoss

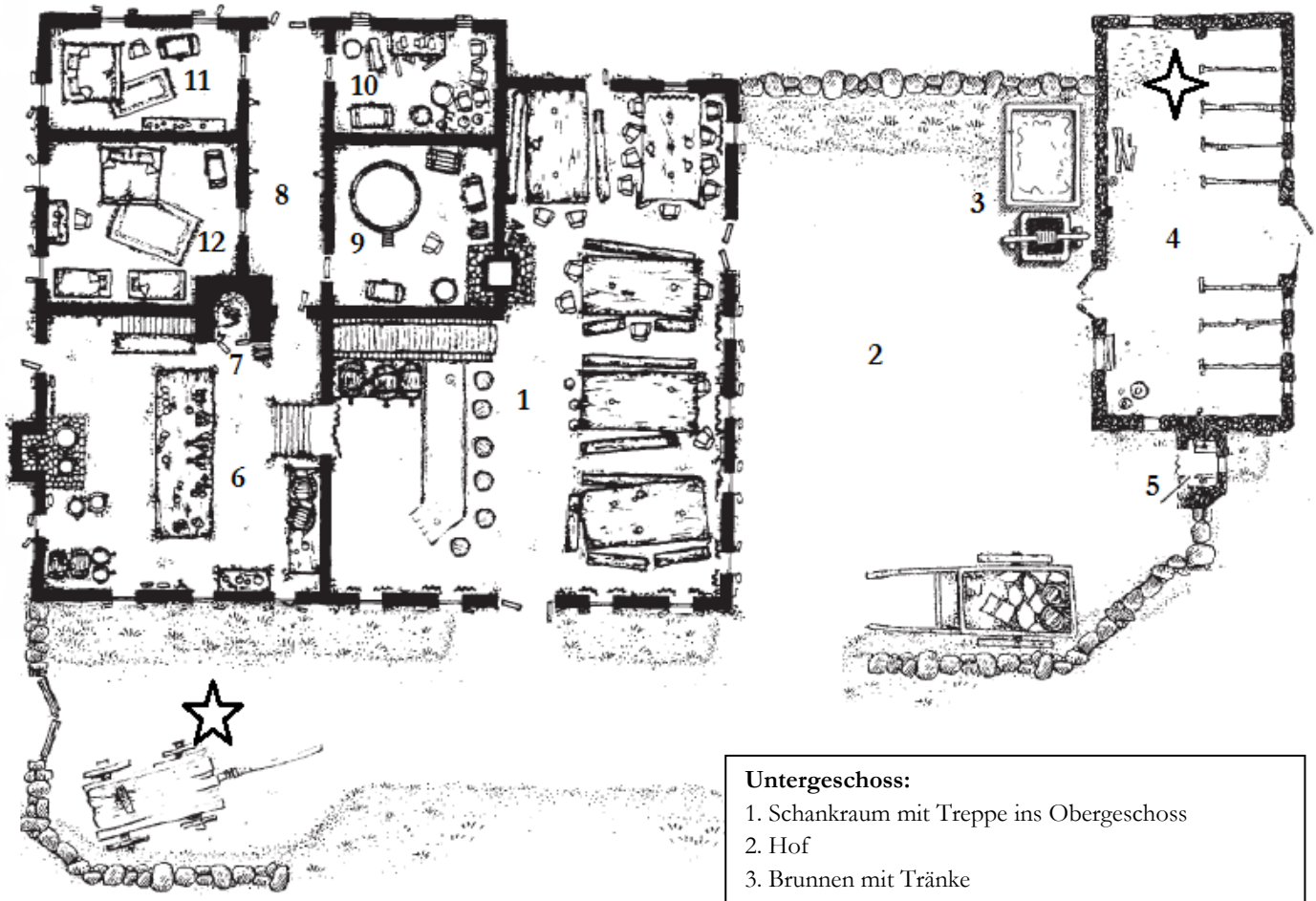


Obergeschoss

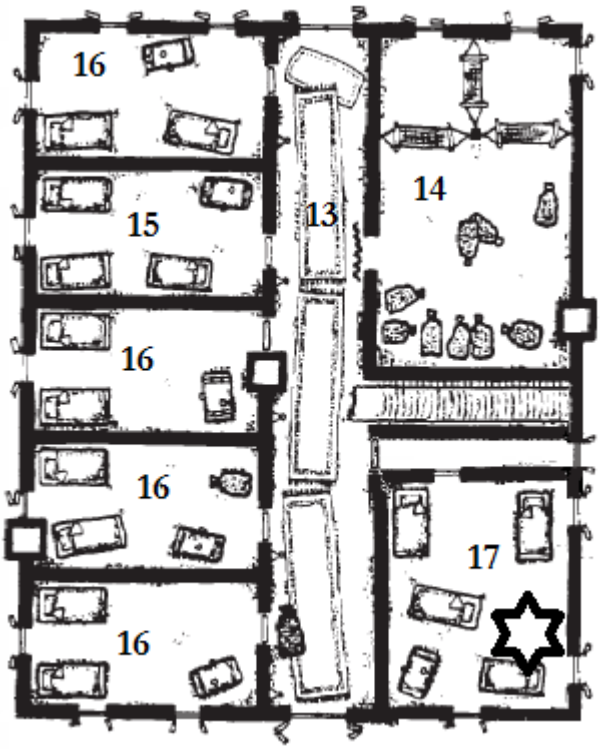


2. Gasthaus »Zum Kreuzweg« (mit Legende)

Untergeschoss



Obergeschoss



Untergeschoss:

1. Schankraum mit Treppe ins Obergeschoss
2. Hof
3. Brunnen mit Tränke
4. Stall
5. Latrine
6. Küche mit Treppe nach oben zum Schankraum
7. Latrine
8. Flur
9. Waschküche
10. Abstellkammer
11. Perainas Zimmer
12. Mywaras Zimmer

Obergeschoss:

13. Flur mit Teppichen
14. Schlafsaal mit Hängematten und Schlafsäcken
15. Zimmer der Helden
16. Leere oder von anderen Gästen belegte Zimmer
17. Zimmer von Arnbold, Eichward, Uhlfing und Oldrich

☆ Fundort von Oldrichs Leiche

✧ Fundort von Eichwards Leiche

✡ Fundort von Arnbolds Leiche

Quellennachweise

Illustration auf Seite 2 aus **Im Reich des Roten Mondes**, **S. 2**.

Illustration auf Seite 6 aus **Aventurisches Jahrbuch 1036 BF**, **S. 119**.

Illustration auf Seite 8 (Atrrazan Ogerschelle) aus **Firuns Flüstern**, **S. 105**.

Illustration auf Seite 8 (Thukraz Goldkette) aus **Ritterburgen und Spelunken**, **S. 31**.

Illustration auf Seite 10 aus **Im Griff der Schwarzen Eiche**, **S. 72**.

Illustration auf Seite 13 aus **Der Preis der Macht**, **S. 33**.

Illustration auf Seite 23 von Anja Steinbauer aus **Heldenatelier-Fanpaket**.