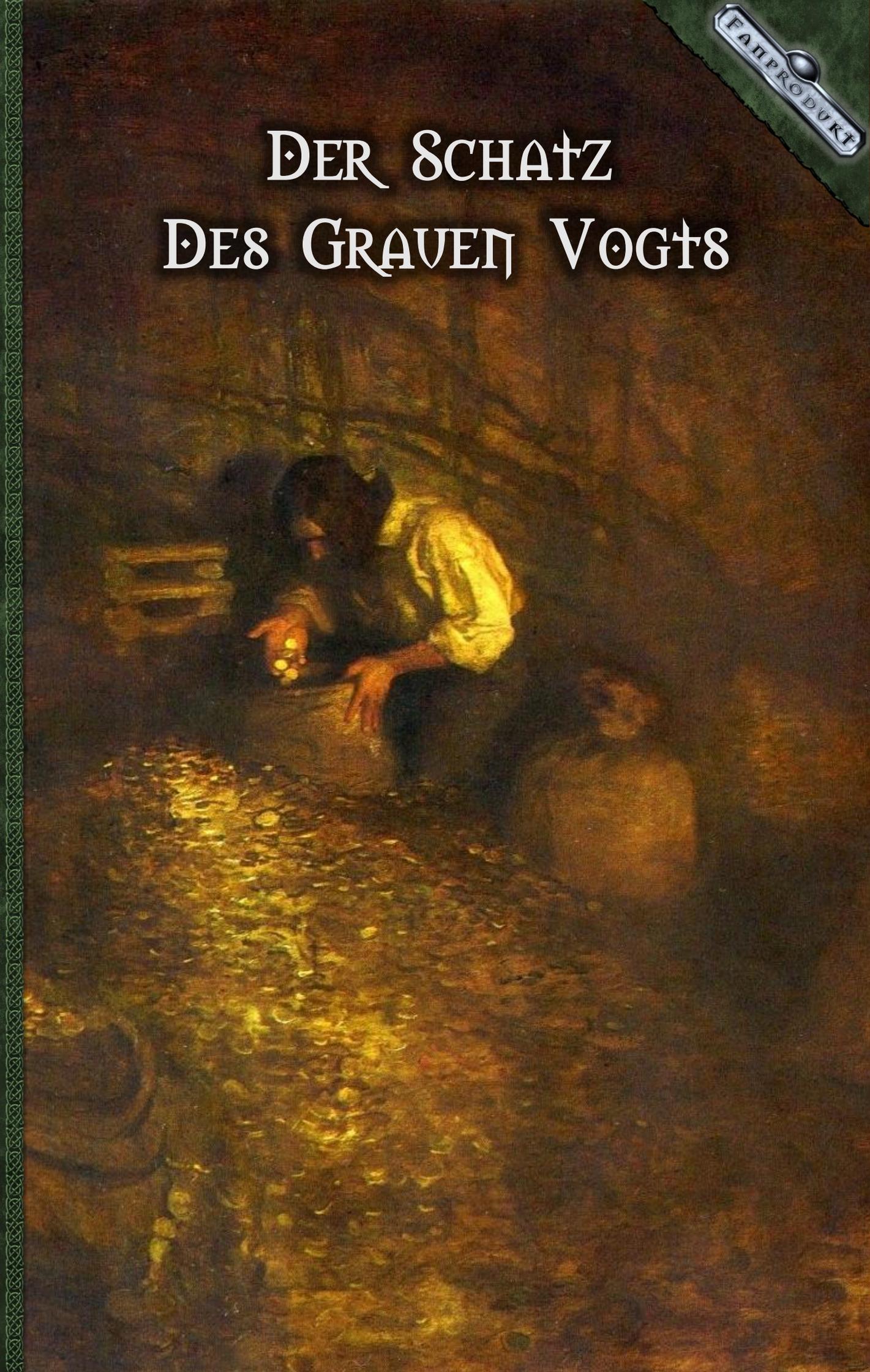


FAIPRODUKT

DER SCHATZ DES GRAVEN VOGTS

– EIN D&A-3-ABENTEUER FÜR 3–5 HELDEN HOHER ERFAHRUNG –



DER SCHATZ DES GRAVEN VOGTS

– EIN D&A-3-ABENTEUER FÜR 3–5 HELDEN HÖHER ERFAHRUNG –



DEM MEISTER ZUM GELEIT

Der Schatz des Grauen Vogts ist ein DSA-Abenteuer nach den Regeln der dritten Edition und ist in gewisser Weise eine Hommage an das Aventurien der frühen 90er Jahre. Ein großer Teil der Handlung spielt sich in der legendären „Stadt der Diebe“ – Phexcaer – ab. Zur Ausgestaltung dieses Ortes ist die Regionalspielhilfe **Das Orkland** vonnöten. Zahlen, die manchen Gebäuden und Orten beigelegt sind, beziehen sich auf die Nummerierung des Stadtplans, der sich im genannten Regionalband befindet. Kenntnisse der Nachfolgepublikation, **Reich des Roten Mondes**, können von Vorteil sein, sie sind aber keinesfalls notwendig.

Zur zeitlichen Verortung des Abenteuers: Es wird davon ausgegangen, dass der *Dritte Orkensturm* bereits erfolgt, die „Stadt der Diebe“ von den Orks aber noch verschont geblieben ist. Die Handlung lässt sich also frei innerhalb der Jahre 1013-1029 BF platzieren.

Noch ein Wort zu den Helden: Da der erste Teil des Abenteuers die Spieler in eine städtische Umgebung führt, können gesellschaftlich orientierte Charaktere hier voll zum Zug kommen. Der zweite Teil spielt über weite Strecken in der Wildnis und wird eine Reihe

kriegerischer Auseinandersetzungen beinhalten. Die Gruppe sollte daher einigermaßen wehrhaft sein. Gelingt es den Helden, die Herausforderungen des Abenteuers zu meistern, winken am Ende große Reichtümer als Belohnung – **Der Schatz des Grauen Vogts** kann deshalb durchaus den Endpunkt einer langen Abenteurer-Karriere markieren und zum Anlass genommen werden, gestandene Recken in den verdienten Ruhestand zu schicken.

Wie Sie beim Durchlesen des Abenteuer-Textes feststellen werden, spielt eine geheimnisvolle Tätowierung eine große Rolle für die Handlung. Das Rätsel um diese sehr spezielle Hautbemalung ist auch Gegenstand des offiziellen Abenteuers **Fuchsspur** aus der Anthologie **Abenteuer im Orkland**. Helden, die die Geschehnisse aus **Fuchsspur** erlebt haben, sind für das vorliegende Abenteuer daher nicht geeignet.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen wünscht
Gurrgak



Inhaltsverzeichnis

Das Abenteuer (Hintergrund)	S. 04
Der Weg ins Abenteuer	S. 05
Recherche in Phexcaer	S. 06
Rendezvous mit einem Elfen	S. 11
Die Prüfung	S. 12
In die Wildnis	S. 16
Der Wolf im Schwarzpelz	S. 19
Weitere Begegnungen	S. 19
Am Ziel	S. 21
Das Finale	S. 23
Ausklang	S. 24
Dramatis Personae	S. 24
Anhang	S. 27

DAS ABENTEUER (HINTERGRUND)

Was vor langer Zeit geschah

Phexcaer – „Haus des Phex“: Die dem Gott der Diebe geweihte Stadt am Bodir liegt inmitten der öden Kaltsteppe des südwestlichen Orklandes und wurde 308 BF unter dem Namen *Myrburg* im Einflussgebiet der kriegerischen Orks vom Stamme der Zholochai errichtet. Diese bestaunten von Beginn an die starken Mauern, hielten sich aber fern. Sie sahen ihre Zeit erst gekommen, als das Reich vom *Krieg der Magier* heimgesucht wurde. Doch der im Orkland lebende Riese *Orkfresser* stellte sich auf die Seite der Siedler, und so zogen sich die Orks für längere Zeit zurück. Erst im Jahre 797 BF unternahm die Zholochai einen erneuten Belagerungsversuch, doch abermals scheiterten sie, diesmal an dem Bandenführer *Jirtan Orbas*, der auch als der *Graue Vogt* bekannt war. Jirtan war aus Gareth geflohen, nachdem ein Kopfgeld von mehreren hundert Dukaten auf ihn ausgesetzt worden war, und zog seitdem mit einer Schar von Gesetzlosen umher, beseelt von dem Traum, alle Vogelfreien der Welt an einem Ort zu einen und anschließend Rache am Bürgertum zu nehmen.

Den Myrburgern war die kriminelle Meute nicht willkommen, aber es waren schlussendlich Jirtan und seine Leute, die die Orks vertrieben und die Stadt aus der Umklammerung der Zholochai befreiten. Es gelang Jirtan sogar, den Anführer der Orks, den großen Häuptling *Bradratork*, zu stellen und ihm einen Pakt „anzubieten“, den dieser in seiner misslichen Lage nicht ablehnen konnte. So wurde der *Graue Vogt* zum Herren von Myrburg, das er in Phexcaer umbenannte. Kaum hatte Jirtan seine Macht gesichert, machte er sich daran, seine Idee eines aventurienweiten Diebesbundes in die Tat umzusetzen.

Dieser Bund wurde von den Orks *Sho-taka'sa* genannt, was so viel wie „die Schattengefährten“ bedeutet. Häuptling *Bradratork* verpflichtete sich dazu, den „Schattengefährten“ freies Geleit durch die Stammesgebiete der Zholochai zu garantieren. Als Erkennungszeichen diente eine Tätowierung (ein stilisierter Fuchskopf mit gebleckten Zähnen). Der Träger einer solchen Hautbemalung wurde von den Zholochai als „Schattengefährte“ anerkannt und konnte sich dementsprechend im Orkland frei bewegen, ohne behelligt zu werden.

Auch wenn der Bund und die Tätowierung unter den Menschen heute weitestgehend in Vergessenheit geraten sind, gilt dies nicht für die Zholochai. Deren Tairach-Schamanen haben das Wissen um die Tätowierung und den damit verbundenen Schwur von Generation zu Generation weitergegeben, so dass sich die Zholochai nach wie vor daran halten. Davon profitieren auch heutzutage noch einige wenige Bewohner

Phexcaers, denen die Tätowierung ein gefahrloses Reisen durch die Lande der Zholochai ermöglicht.

Was vor kurzem geschah

Die junge Phex-Akoluthin *Laille Zandor* führt ein Doppelleben. Wer ihr in den Gassen Phexcaers begegnet, wird sie für ein einfaches Mädchen von der Straße halten und sie wohl kaum weiter beachten. Was niemand ahnt: Laille spioniert im Auftrag der örtlichen Phexkirche dem selbsternannten „Hohepriester des Gülden“, *Ektor Gremob*, nach. Dieser betreibt im verlassenen, ehemaligen Efferdtempel der Stadt einen obskuren Kult, über den gemunkelt wird, es handle sich um eine dem Namenlosen nahestehende Sekte.

Um an Ektor heranzukommen, hat Laille sich zum Schein dessen Gemeinschaft angeschlossen. Innerhalb der Sekte wird ihr mittlerweile vertraut, so dass es ihr möglich war, heimlich in Ektors Geschäftsräume einzudringen, um seine Dokumente auf verdächtige Inhalte zu durchsuchen, welche den wahren Hintergrund seines Kultes offenlegen könnten.

In Ektors Villa fand Laille zahlreiche Dossiers, Akten und Briefwechsel sowie eine große Menge ungeordneter Notizen. Viele Aufzeichnungen waren brisanter Natur und dienen Ektor dazu, einflussreiche Persönlichkeiten der Stadt zu erpressen; andere Schriftstücke hingegen waren rätselhafter. Eines dieser mysteriösen Dokumente, offenbar sehr alten Datums, erregte die Aufmerksamkeit Lailles besonders:

*Am Strom, der keinen Namen trägt,
tief im Land der Blaubepelzten
liegt vergraben der Schatz des Grauen Vogts,
den zu finden, nur demjenigen gelingen mag,
der das Zeichen der Schattengefährten auf seiner
Haut trägt.
Suche dort, wo der Unbändige der
Asche Angroschs feuchte Kühle schenkt.*

Der Hort des *Grauen Vogts* wurde nie gefunden, obwohl der Reichtum *Jirtan Orbas'* bis heute Stoff etlicher Legenden ist. Besessen von der Idee, den Schatz nach mehr als 200 Jahren „im Land der Blaubepelzten“ bergen zu können, beschließt Laille, auf eigene Faust fähige Recken für eine solche Unternehmung zu rekrutieren. Und hier kommen Ihre Helden ins Spiel ...

Was geschehen wird

Laille wirbt die Helden in Phexcaer an und präsentiert ihnen das Pergament mit den kryptischen Hinweisen auf den Schatz. Die Gruppe soll ihr helfen, das Rätsel zu lösen und anschließend Jirtans Schatz in der Wildnis bergen (ihrer Kirche hat sie nichts von ihrem brisanten Fund erzählt).

Um dies zu erreichen, müssen die Helden zuerst hinter das Geheimnis der Tätowierung kommen und sich das begehrte Hautbild stechen lassen.

Schaffen die Helden es, die Tätowierung zu erhalten (es gibt in Phexcaer nur eine einzige Person, die heutzutage noch in der Lage ist, sie anzufertigen), können

sie gefahrlos als „Schattengefährten“ in das „Land der Blaubepelzten“ reisen, wo der Schatz versteckt sein soll (im Gebiet der Zholochai, die für ihren blaustichigen Pelz bekannt sind; südöstlich von Phexcaer).

Die Begegnungen mit den Zholochai verlaufen tatsächlich mehr oder minder friedlich, dennoch geraten die Helden alsbald erneut in Gefahr: Die Schatzsucher treffen in der Einöde unglücklicherweise auf einen Okwach der Orichai, der sich nicht im mindesten an den Schwur der Zholochai gebunden fühlt, schließlich gehört er nicht deren Stamm an. Die Helden werden alle Hände voll zu tun haben, sich (und den Schatz!) vor dem hartnäckigen orkischen Verfolger zu retten.

DER WEG INS ABENTEUER

Anwerbung und Auftrag

Die Helden werden von Laille in Phexcaer rekrutiert. Idealerweise geht der Gruppe bereits ein gewisser Ruf voraus, der plausibel macht, dass Laille in den Abenteurern geeignete Mitstreiter für ihr Vorhaben sieht. Folgende Möglichkeiten bieten sich an:

- ❖ Am Flusshafen geht ein morscher Kai zu Bruch, einige Straßenkinder stürzen dabei ins Wasser und drohen zu ertrinken – die Helden greifen rechtzeitig ein.
- ❖ Drei Halunken bedrängen eine Prostituierte – die Helden erteilen den Gaunern eine Lektion, die sich gewaschen hat.
- ❖ Die Abenteurer haben sich an einer Expedition zum Einsiedler-See beteiligt, um an dessen Ufern Kairanrohr zu ernten – da es heißt, der See sei verflucht, trauen sich nur äußerst Wagemutige dorthin; in der Region gelten die Helden nun als besonders unerschrocken.
- ❖ Jedes Jahr zieht es gewaltige Steppenrind-Herden auf der Suche nach Weideplätzen ins Bodirtal – die Helden haben sich mit außerordentlichem Erfolg an den gefährlichen Treibjagden auf die Rinder beteiligt, so dass ihr Heldenmut nun in aller Munde ist.

Dass Laille das Pergament mit den Hinweisen auf Jirtan Orbas' Schatz in den Räumlichkeiten des berühmten Ektor Gremob gefunden hat, wird sie natürlich verschweigen. Sie wird den Helden stattdessen weismachen, das Schriftstück sei ihr in die Hände gefallen, als sie für ein geringes Entgelt beim Entrümpeln des halbverfallenen Stadthauses geholfen habe.

Willigt die Gruppe ein, ihr bei der Suche nach dem Schatz zu helfen, bietet Laille den Helden an, dass im Falle eines Erfolges jeder den gleichen Anteil erhalten soll (sie wird sich an die Abmachung halten). Achten

Sie als Spielleiter darauf, dass Laille vertrauenswürdig und ehrlich wirkt. Es sollte der erfahrenen Streunerin leicht fallen, die Helden für sich zu gewinnen. Mit ihrer kleinen Tochter auf dem Arm und in ihrer abgenutzten Gewandung macht sie (bewusst) einen hilfsbedürftigen bis mitleidserweckenden Eindruck. Idealerweise löst Laille bei den Helden den Wunsch aus, ihr, die es im Leben bislang gewiss nicht einfach gehabt hat, helfend zur Seite zu stehen.

Das Pergament

Es bedarf keines Expertenwissens, um festzustellen, dass das Blatt mit den Hinweisen auf den Schatz äußerst alt sein muss. Es handelt sich um sehr gut erhaltenes Pergament, weich und geschmeidig, das offenbar einst von kundiger Hand aus mit Kalkmilch gebeizten Schafs- oder Ziegenhäuten hergestellt wurde.

Des Rätsels Lösung

Um sich auf die Suche nach Jirtan Orbas' Schatz machen zu können, muss in einem ersten Schritt das Rätsel gelöst werden, welches das Pergament bereithält:

- ❖ *Am Strom, der keinen Namen trägt*

Gemeint ist: **ein Zufluss des Bodir**. Die Quelle dieses Zustroms, der sich ungefähr 50 Meilen hinter dem Dorf Groenvelden in den Bodir ergießt, befindet sich im Nördlichen Steineichenwald. Aus nicht bekannten Gründen hat bis heute niemand diesem Fluss einen Namen gegeben. Auf Karten ist der Strom zwar durchaus verzeichnet, aber nie mit einer Bezeichnung versehen.

- ❖ *tief im Land der Blaubepelzten*

Das Fell der Zholochai-Orks ist von blauschwarzer Farbe. Demgemäß ist mit dem *Land der Blaubepelzten* das **Territorium dieser Orks** gemeint, das östlich von

Phexcaer liegt (hier entspringt auch der oben genannte Zufluss des Bodir).

❖ *liegt vergraben der Schatz des Grauen Vogts*

Der *Graue Vogt* ist niemand geringeres als der legendäre Bandenführer **Jirtan Orbas**, einer der reichsten Verbrecher der aventurischen Geschichte.

❖ *den zu finden, nur demjenigen gelingen mag, der das Zeichen der Schattengeführten auf seiner Haut trägt*

Das *Zeichen auf der Haut* beschreibt **das geheime Erkennungszeichen** der *Sho-taka'sa*, **die Fuchskopf-Tätowierung, die man benötigt, um sich unbehelligt im Stammesgebiet der Zholochai aufhalten zu können**. Nur der in Phexcaer lebende Elf *Arvil Asroth* ist in der Lage, so eine Tätowierung anzufertigen.

❖ *Suche dort, wo der Unbändige der Asche Angroschs feuchte Kühle schenkt*

Bei der *Unbändige* handelt es sich um **einen Beinamen des Gottes Efferd**, während die *Asche Angroschs* eine (vor allem unter Zwergen) geläufige Bezeichnung für **Basalt** (Vulkangestein) ist. Gemeint ist ein **Wasserfall** im namenlosen Zufluss des Bodir, **der sich über eine Felsformation aus Vulkangestein ergießt** („*feuchte Kühle schenkt*“). Hinter dem Wassersturz befindet sich

eine **Höhle**, in dieser ist der Schatz des *Grauen Vogts* versteckt.

Manches werden die Helden sich unter Umständen selbst erschließen können (ein Zwerg aus den Bergen wird wissen, was *Angroschs Asche* ist, ein erfahrener Orklandreisender mag schonmal einem Zholochai begegnet sein und sich dessen blauschimmerndes Fell eingepägt haben). Einige Komponenten des Rätsels werden sich jedoch nur durch hartnäckige Nachforschungen in Phexcaer entschlüsseln lassen (besonders das Geheimnis um die Fuchstätowierung).



RECHERCHE IN PHEXCAER

Phexcaer für den eiligen Leser

Region: freie, voranging von Menschen besiedelte Stadt am südwestlichen Rand des Orklandes

Einwohner: schwankend; 1300 bis 1500

Herrschaft: von Bandenführern bestimmter Magistrat; einflussreiche Persönlichkeiten

Tempel: *Peraine*, *Phex*, „Tempel des Güldenen“ (angeblich eine Kultstätte des Namenlosen)

Handel und Gewerbe: Pelze, hin und wieder Güter aus Thorwal

Besonderheiten: angeblich größter *Phex*-Tempel Aventuriens, Kult um den „Güldenen“, Herrschaft ausgeübt durch eine Vielzahl von miteinander konkurrierenden Diebesbanden

Stimmung in der Stadt: gesetzlos, geheimniskrämerisch, Konflikte zw. Bürgern und Ganoven

Phexcaer

Die Stadt, ursprünglich 308 BF unter dem Namen *Myrburg* an den Ufern des Bodir gegründet, gilt vielen Aventuriern als besonders phexgefällig, schließlich

wimmelt es hier nur so von Betrügern, Taschendieben und anderen Ganoven. Im Volksmund wird Phexcaer auch „Phexenstadt“ oder „Stadt der Diebe“ genannt und es heißt, jeder könne hier einen Neuanfang wagen, der andernorts alles verloren hat.

Doch das Leben in Phexcaer ist hart. Am Ende des Tages ist hier jeder sich selbst der nächste, denn die Stadt wird größtenteils von Banditen bewohnt. Die Sitten sind entsprechend rau, Morde allerdings selten.

In Phexcaer konkurrieren zahlreiche Banden um die Macht. Diese Zusammenschlüsse waren ursprünglich gewöhnliche Diebesbanden, bewältigen mittlerweile aber auch die regulären städtischen Aufgaben, welche sie unter sich aufgeteilt haben:

Die *Dolche* sind für die Bewachung der Stadt zuständig, während die *Füchse* als Späher die nähere Region im Auge behalten. Die Mitglieder der *Hunde* hüten das Kleinvieh auf den Weiden vor der Stadt und die *Otter* sind für den Bewässerungsbau zuständig. Dazu gesellen sich noch die *Störche*, die die Feldwirtschaft auf den umliegenden Äckern übernommen haben, sowie einige Banden mehr. Der Frieden zwischen diesen Gruppierungen ist brüchig und wäre ohne das fortwährende Eingreifen der Vogtvikarin *Delia Natjal* vermutlich schon des Öfteren geplatzt.

Nachforschungen

Im Folgenden finden Sie eine Auflistung an „Stationen“, die die Helden „anlaufen“ können, um das Rätsel um das Schatzversteck zu lösen. Das Spiel in der Stadt bringt mit sich, dass es den Helden vollkommen frei steht, in welcher Reihenfolge sie vorgehen wollen. Um der Gruppe den Einstieg in den Recherche-Teil des Abenteuers zu erleichtern, können Sie auf *Gassenwissen*-Proben zurückgreifen, die den Helden bei Erfolg offenbaren, wo sich umzuhören Sinn machen könnte.

Laille Zandor

Laille wird die Abenteurer bei ihren Nachforschungen nicht begleiten (vor allem, weil sie sich nicht allzu lange von Ektor entfernen kann, ohne ihren Spionageauftrag zu gefährden). Sie bewohnt mit ihren zwei Kindern ein Zimmer in einem heruntergekommenen Haus nahe der westlichen Stadtmauer. Hier können die Helden sich mit ihr verabreden, um mit ihr die Ergebnisse ihrer Nachforschungen zu besprechen. Natürlich macht es Sinn, sich zu Beginn mit Laille zu beraten und das jeweilige Vorwissen auszutauschen. Laille kann nicht allzu viel beitragen, aber immerhin kann sie den Helden von der Legende um den *Grauen Vogt* erzählen, die in Phexcaer jedes Kind kennt. Sie weiß, dass Jirtan Orbas einer Art „Geheimbund“ vorstand und dass er als mächtigster Bandenführer seiner Zeit einen enormen Reichtum angehäuft haben soll. Seine zusammengeraubten Schätze wurden nach seinem Tod jedoch nie gefunden, so dass manche Phexcaerer vermuten, der *Graue Vogt* habe tatsächlich all sein Geld in den Ausbau des örtlichen Phex-Tempels gesteckt. Andere wiederum sind sich sicher, dass er die Mittel für den Tempelbau vom Diebesgott höchstselbst erhalten habe (s. **Reich des Roten Mondes**, S. 184) und daher nicht einen Heller seines eigenen Vermögens für das Bauprojekt aufgewendet hat.

Delia Natjal, Vogtvikarin

In ihrem langen Leben musste Delia (geduldig, gelassen, zweifelt manchmal an Phex) schon viele Nieder schläge hinnehmen und einst verlor sie sogar gänzlich das Vertrauen in ihren Gott. Doch letztendlich konnte die Geweihte weder ihre Mitbürger noch die Überzeugung aufgeben, dass diese Stadt doch ein besonderes Kleinod in Phexens Schatzkammer sein muss. Sie spürt jedoch die Last des Alters und ahnt, dass Boron ihr nicht mehr viele Jahre zugestehen wird. Delia ist in ständiger Sorge um „ihre“ Stadt und fürchtet, dass der Kult um den „Gülden“ weiter erstarken könnte (weshalb sie Laille als Spitzel auf Ektor und dessen Gefolge angesetzt hat).

Von dem Pergament weiß die Geweihte nichts, da Laille dieses nur den Helden gezeigt hat. Gelingt es den Abenteurern, bei Delia einen guten Eindruck zu machen, wird sie ihnen gestatten, die Chronik des Tempels durchzusehen. Als Anhängerin des listigen Phex

erwartet sie nicht, dass die Helden ihre Beweggründe offenlegen.

Lesen die Abenteurer die Aufzeichnungen sorgfältig durch, können sie mehr über Jirtan Orbas erfahren, erwähnt die Chronik den Bund der „Schattengefährten“ doch gleich mehrfach.

Fragen die Helden Delia nach dem „*Zeichen der Schattengefährten*“, wird sie behaupten, nichts Genaueres darüber zu wissen, was allerdings nicht der Wahrheit entspricht. Sie weiß sehr wohl um die Bedeutung und die Geschichte der Tätowierung, doch ist sie überzeugt, dass derjenige, der dieses Zeichen zu tragen begehrt, sich dieses Privileg durch seinen eigenen Scharfsinn verdienen muss. Immerhin wird sie den Helden bei entsprechender Nachfrage den Hinweis geben, dass es heißt, es gebe immer noch einige Einwohner, die sich zum Bund der „Schattengefährten“ zählen. Sollten die Helden bereits wissen, dass Arvil Asroth derjenige ist, der die Tätowierung stechen kann, wird Delia – vom Wissen der Helden durchaus beeindruckt – der Gruppe helfen, Kontakt zu dem Elfen aufzunehmen.

Der von Delia geführte (und aus Geldmangel von ihr auch bewohnte) Phextempel (25) ist übrigens in einem erbarmungswürdigen Zustand, so dass die Geweihte gezwungen war, Teile des Komplexes unterzuvermieten. Im unteren Stockwerk haben sich ein Seiler, ein Schuster und sogar ein Gastwirt („*Billiges Bier unter heiligem Dach!*“) einquartiert.

Familie Dorrfield, Fuhrunternehmer

Auch wenn der *Sho-taka'sa*-Bund und die Fuchstäowierung längst in Vergessenheit geraten sind, gibt es in Phexcaer noch einige wenige Personen, die von der alten Vereinbarung mit den Zholochai profitieren. Allen voran sind hier die Mitglieder Dorrfield-Sippe zu nennen, die die Tätowierung seit Orbas' Tagen erhalten und stets an die nächste Generation „weitergeben“. Dies ermöglichte es den Dorrfields durch die Jahrhunderte hindurch das Gebiet der Zholochai zu durchqueren, was ihrem Fuhrbetrieb bis heute sehr zugute kommt.

Aktuell sind es *Xhingan Dorrfield* und seine beiden Töchter *Mara* und *Gerde* sowie sein Sohn *Stane*, die den größten Teil des städtischen Handels erledigen. Ihre Touren führen durch das gefährliche Orkland bis ins Svelttal, aber auch über den Steineichenwald lenken die Dorrfields ihre Fuhrwerke, um in Nostria und Andergast Geschäfte zu machen. Der Fuhrhof (16) befindet sich am Fischmarkt und zeugt vom Reichtum der Familie.

Manch Einwohner wundert sich zwar über die Möglichkeiten, die sich den Dorrfields bieten. Hinter das Geheimnis der Tätowierung ist bislang aber kaum einer gekommen, denn Xhingan und seine Kinder hüten dieses Mysterium wie ihren Augapfel – schließlich wollen sie keine Konkurrenz. Auch den Helden werden die Dorrfields niemals freiwillig den Grund verraten,

weshalb sie die Territorien der Zholochai gefahrlos durchqueren können.

Nut mithilfe von Magie oder Gewalt werden die Abenteurer die Dorrfields zum Reden bringen können, allerdings werden sie sich dadurch mächtige Feinde machen, denn Xhindan ist ein sehr einflussreicher und darüber hinaus äußerst reicher Mann. Haben die Helden dem Fuhrunternehmer das Wissen um die Tätowierung gewaltsam abgepresst, wird er den Meuchler *Sehnen-Alrik*, einen vollendeten Bogenschützen aus dem Svellttal, auf sie ansetzen.

Yanis Gutsen, Fuhrfrau

Yanis, die einen eigenen kleinen Fuhrbetrieb unterhält (49), gehört nicht zu einer alteingesessenen Familie der Stadt. Daher hat sie, anders als die privilegierte Dorrfield-Sippe, kein „traditionelles Anrecht“ auf die Fuchstätowierung. Da sie deshalb die von den Zholochai kontrollierten Gebiete östlich der Stadt nicht befahren kann, macht sie ihre Touren den Bodir entlang und wickelt den Fuhrbetrieb nach Thorwal ab, wobei ihr der Ruf vorausseilt, besonders schnell und zuverlässig zu sein.

Wie genau die Dorrfields es anstellen, durch die Stammesgebiete der Zholochai zu reisen, ohne dass ihnen dabei etwas zustößt, weiß Yanis nicht. Allerdings vermutet sie, dass dies auf einem alten Abkommen beruht, dessen Zustandekommen wohl bis in die Zeit des *Grauen Vogts* zurückreiche, wie sie den Helden achselzuckend erklären wird.

Lutia Dunkelfarn, elfische Prostituierte

Die zutiefst ins *badoc* abgesunkene Lutia empfängt in ihrem kleinen Häuschen (46) Freier, „Patienten“ und „Wahrheitssuchende“. Sie bietet körperliche Liebe an, legt aber auch abergläubischen Kunden die Karten und versteht sich ein wenig aufs Heilen von Krankheiten. Mit ihren Diensten, besonders der Prostitution, finanziert sie sich ihre Rauschkrautsucht.

Zu ihren regelmäßigen Freiern gehört *Stane Dorrfeld*, was – sehr zum Ärger seines Vaters – schon für einiges Gerede sorgt (die Helden können also leicht davon erfahren). Es liegt in der Natur der Sache, dass die Elfe im Zuge ihrer „Arbeit“ Stane schon des Öfteren nackt gesehen hat und ihr deshalb auch die Fuchstätowierung aufgefallen ist, die der Dorrfeld-Spross unterhalb der Achselhöhle trägt. Für ein paar Münzen ist sie gerne bereit, darüber Auskunft zu geben. Auch kann sie den Helden erzählen, dass die Tätowierung so filigran und meisterlich gestochen ist, dass nur ein bestimmter Tätowierer aus Phexcaer als Urheber in Frage kommt, nämlich der Elf Arvil Asroth. Wo sich dieser aufhält, weiß Lutia jedoch nicht, denn Arvil ändert seinen Wohnsitz ständig und soll sich manchmal sogar für einige Zeit in die Wildnis zurückziehen.

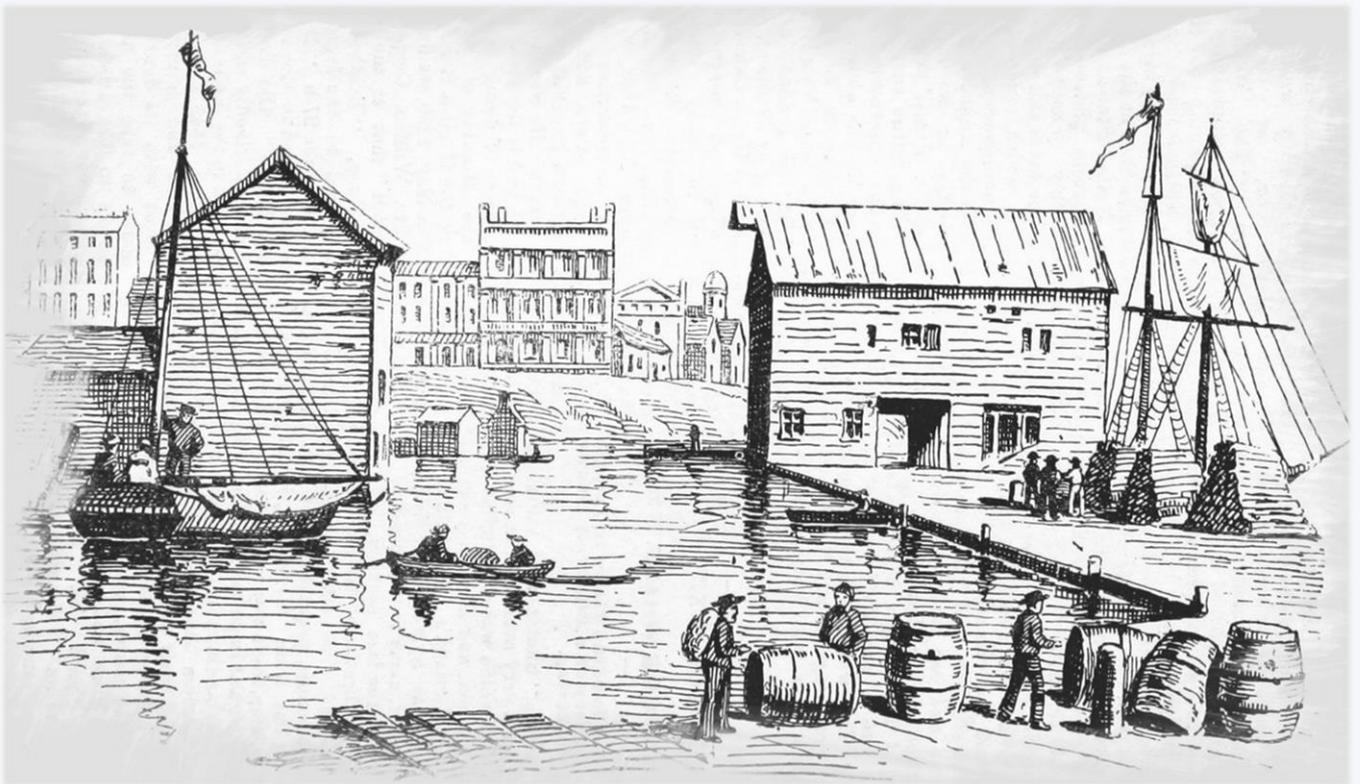
Dexter Griff, Peraine-Geweihter

Der betagte Dexter ist selten in dem von ihm geführten *Tempel des Lebens* (10) anzutreffen, da er tagsüber auf den Feldern im Umland arbeitet. Nichts ist dem Geweihten so zuwider wie sinnloser Müßiggang, deshalb ist ihm das Treiben in den Kneipen und Spielhallen ein Dorn im Auge. Er ist wenig im Bilde über das Leben der anderen Städter, kennt sich aber im näheren Umland aus und wird „den Strom, der keinen Namen trägt“ als Zufluss des Bodir benennen können.

Im Stadthaus

Der Magistrat hat seinen Sitz im durchaus ansehnlichen, wenn auch heruntergekommenen alten Kastell (28). In den Räumlichkeiten des vierstöckigen Gebäudes stapeln sich Akten über Akten, teilweise in einer Geheimsprache abgefasst, die geduldig ihrer Bearbeitung harren. Wollen die Helden einen Blick in die Stadtchronik werfen, lässt man sie gewähren, allerdings wird die Gruppe ein wenig Zeit darauf verwenden müssen, sich durch den Wust teils völlig ungeordneter Abschriften zu arbeiten.

- ❖ Haben die Helden die nötige Geduld dafür, können sie eine einige Einträge zu Jirtan Orbas‘ Aktivitäten finden (Sieg über die Zholochai 798 BF, Vollendung des Phextempels 806 BF). Zu dem Bund der „Schattengefährten“ findet sich aus dieser Zeit jedoch nichts, hat der *Graue Vogt* doch von Beginn an Wert auf Geheimhaltung in dieser Sache gelegt.
- ❖ Anders verhält es sich mit einem Eintrag aus jüngerer Zeit, der das Jahr 1009 BF behandelt. Hier ist von einer Streitmacht der Zholochai die Rede, die vor den Mauern der Stadt campierte und die Auslieferung einer Gruppe Abenteurer forderte, die nach Phexcaer geflohen war. Dieser Konflikt sei der Chronik zufolge jedoch friedlich beigelegt worden, da die Abenteurer Mitglieder „des alten Orbas-Bundes“ gewesen seien. Nachdem das „Missverständnis“ aufgeklärt worden sei, hätten die Zholochai darauf verzichtet, den Glücksrittern weiter nachzustellen (das Szenario **Fuchspur** aus der Anthologie **Abenteurer im Orkland** behandelt diese Ereignisse).
- ❖ Ein weiterer Eintrag neueren Datums, der Bezug auf die Dorrfields nimmt, kann zudem hilfreich für die Helden sein: So ist über den Winter des vergangenen Jahres zu lesen, dass in der Stadt große Nahrungsknappheit geherrscht habe. Die Versorgung der Bevölkerung sei aber nicht gefährdet gewesen, da die Späher der Orks die von den Dorrfields durchgeführte Lebensmittelzufuhr nicht behindert hätten.



In der Jirtan-Schule

Es war der ausdrückliche Wunsch Jirtans, dass die Bewohner der Stadt Lesen und Schreiben lernen sollten und so wurde die nach ihm benannte Schule (42) kurz nach dem Bau des Phextempels ins Leben gerufen. Auch heute noch können die Städter ihre Kinder hier zum Unterricht schicken. Die Schule wird mit Mitteln des Magistrats am Leben gehalten, finanziert sich aber vor allem über Spenden. Leisten die Helden eine solche, haben sie den Schulleiter *Cordovan Feenwald* sofort zum Freund.

Cordovan versteht es als seine Aufgabe, das Andenken an Jirtan Orbas zu wahren und an seine Schüler weiterzugeben. Kommen die Helden auf den Geheimbund des *Grauen Vogts* zu sprechen, kann Cordovan ihnen erzählen, dass das Erkennungszeichen der Mitglieder ein unter die Achselhöhle tätowiertes Symbol war. Um was für ein Bild es sich genau gehandelt hat, weiß er nicht und er geht (fälschlicherweise) davon aus, dass es heute keine Träger dieser Tätowierung mehr gibt. Über die Orks und ihre zahlreichen Stämme weiß Cordovan recht gut Bescheid, so dass er auch in dieser Sache ein guter Ansprechpartner ist.

In den Tavernen der Stadt

Natürlich sind auch die zahlreichen Schänken der Stadt ein guter Anlaufpunkt, um Informationen zu gewinnen oder um in Kontakt mit wichtigen Persönlichkeiten Phexcaers zu kommen:

- ❖ **Wilder Bodir** – Diese Taverne (3) wird von *Telgin, Sohn des Tark* geführt, der ein ziemlicher Griesgram ist und Bandenmitglieder ungern in seinem Haus sieht. Wollen die Helden herausfinden, um

was es sich bei *Angroschs Asche* handelt, werden sie dies von *Telgin* erfahren können, sofern sie den Zwerg nicht im Laufe des Gesprächs verärgern.

- ❖ **Pier Vier** – Hier versammeln sich in erster Linie die örtlichen Flussschiffer und Fischer. In der recht gemütlichen Kneipe (18) ist jeder willkommen, der eine Lage *Premier Feuer* in die Runde wirft. Die Flussschiffer kennen die nähere Umgebung gut und werden den Helden bestätigen können, dass der *Bodir* in nordöstlicher Richtung von einem Fluss gespeist wird, der keinen Namen hat. Ebenso weiß man hier aus eigener leidvoller Erfahrung, dass *Efferd* nicht zu Unrecht den Beinamen „*der Unbändige*“ trägt, treten doch jedes Jahr zur Schneeschmelze die Flüsse über die Ufer, um sich in reißende Ströme zu verwandeln.
- ❖ **Lämmlein und Wölfe** – In dieser recht zünftigen Schänke (19) verkehren die Mitglieder der *Wölfe*, einer Bande, die in starker Konkurrenz zu den *Füchsen* steht. Die zierliche Wirtin *Thilia Djilat* gibt sich kindlich und furchtsam, um den Beschützerinstinkt der Gäste zu wecken. Unter den selbsternannten Beschützern kommt es des Öfteren zu wüsten Schlägereien – die „unschuldige“ Wirtin räumt den bewusstlosen Verlierern dann die Taschen leer. Die Bandenmitglieder, die sich hier versammeln, kennen sich gut in der Region aus und können den Helden allerlei Fragen, auch zu den ansässigen Orks, beantworten. Wer zu viel wissen will, macht sich allerdings schnell verdächtig und haben die *Wölfe* das Gefühl, es handle sich bei den Helden um Spitzel der Konkurrenz, kann es schnell ungemütlich werden.



- ❖ **Taverne am Markt** – Ein vergleichsweise biederer Laden (24), der sich, wie der Name bereits vermuten lässt, am Großen Markt befindet. Hier verkehren vor allem Mitglieder der *Störche*, die die städtische Landwirtschaft in Gang halten. Diese wissen über die ansässigen Orks, besonders über die braunpelzigen Mokolash aus den Sümpfen, gut Bescheid. Es ist leicht, mit den *Störchen* ins Gespräch zu kommen, aber weiterführende Informationen gibt es hier kaum zu gewinnen.
- ❖ **Zwei Füchse** – Der Name ist Programm, handelt es sich bei dieser Schänke doch um das Stammlokal (22) der *Füchse*. Wer nicht Mitglied besagter Bande ist, meidet die Kneipe besser, denn die *Füchse* bevorzugen es, unter sich zu bleiben. Sind die Helden selbst Mitglieder, sind sie natürlich willkommen. Die *Füchse*, aus deren Reihen sich die städtischen Kundschafter rekrutieren, verfolgen die Aktivitäten der *Zholochai* genau. Sind die Helden auf der Suche nach Informationen über diesen Stamm, sind sie bei den *Füchsen* an der richtigen Adresse. Da es zu den Aufgaben der Bande gehört, das Umland zu überwachen, kennen sich die Mitglieder hervorragend in der angrenzenden Wildnis aus und verfügen auch über detailliertes Kartenmaterial, welches die Helden unter Umständen in ihren Besitz „überführen“ können.
- ❖ **Lange Nase** – Dieses wenig bemerkenswerte Haus (28) wird von *Gerhild Elstein* geführt, einer resoluten Phex-Anhängerin. Sie verachtet den Kult um den „Gülden“ zutiefst und wird nicht müde, ihre Gäste vor der Sekte zu warnen. Gerhild ist mit Arvil Asroth bekannt, der ihr Haus hin und wieder besucht. Konnten die Helden sich bereits einen Namen als phexgefällige Recken machen,

ist sie gern bereit, Kontakt zu dem Elfen herzustellen.

- ❖ **Sommerwind** – Wer nicht nur trinken will, sondern auch auf der Suche nach einem bezahlbaren Bett ist, wird in dieser eher unscheinbaren Taverne (32) fündig. Allerdings treiben sich hier viele Diebe herum, um die Durchreisenden auszunehmen, die sich hier für eine Nacht einquartieren. Mit etwas Glück können die Helden im Schankraum erfahrenen Orklandreisenden begegnen, die möglicherweise Relevantes zu berichten haben.

- ❖ **Sieben Kreuzer** – In diesem recht ordentlichen Haus (34) verkehren vor allem die Knechte und Dienstmägde der begüterteren Phexcaerer Bürger. Wer begierig auf Klatsch und Tratsch ist (z.B. über die *Dorrfelds*), sollte einen Abstecher in diese Taverne machen.

- ❖ **Am Großen Haus** – Eine Kneipe (35) zum Davonlaufen: Billigstes, gestrecktes Bier und Rauschkraut erbärmlichster Qualität werden hier in einem schmutzigen Schankraum serviert. Am Tresen kann man des Öfteren die Elfe *Lutia Dunkelfarn* antreffen, die entweder auf der Suche nach Freiern ist oder sich mit billigen Drogen beauscht.

- ❖ Noch elendiger geht es wohl nur in der Taverne **Dickspecht** (45) zu, in der sich allabendlich eine noch armseligere Kundschaft als im *Großen Haus* versammelt. Ab und zu kann man hier *Esindion Turmwart* begegnen, der bis zu seinem Rauschmiss wegen Trunkenheit fast ein Jahrzehnt lang als Knecht für die *Dorrfelds* gearbeitet hat. Geben die Helden ihm einige Schnäpse aus, plaudert er gerne so manches Detail über seine ehemaligen Arbeitgeber aus ...
- ❖ **Orkobr** – Das Stammlokal der *Krähen* (41) wird von *Ogdan Herlob* geführt, der gleichzeitig der Anführer besagter Bande ist. Über *Ogdan* und seine Gruppe wird gemunkelt, dass sie Menschenhandel betreiben würden und mehrere Mädchen gegen ihren Willen an die hiesigen Bordelle „verschachert“ hätten – stichhaltige Beweise konnten bislang allerdings nicht geliefert werden.
- ❖ **Südfeste** – Eine weitere Kneipe, die fest in der Hand einer Bande ist: In der *Südfeste* (50) verkehren fast ausschließlich die Mitglieder der *Kapuzen*: Eine kleine Diebesbande, die nur aus Frauen besteht. Die *Kapuzen* hassen *Ogdan Herlob* zutiefst und stellen sich mit jedem gut, der ihn zum Feind hat.
- ❖ **Schnapphahn** – In dieser Taverne (22) treffen sich vor allem die Mitglieder der *Otter*, Wirt *Rude Tavo* heißt aber auch Zugezogene und Durchreisende willkommen und veranstaltet zu später Stunde

Ringkämpfe in seinem Haus. Da er selbst ein erfahrener Boxer ist, arten die Kämpfe selten aus – er beendet sie im Zweifelsfall selbst mit ein paar gekonnten Schlägen. Haben die Helden Glück, können sie im *Schnapphahn* außerdem dem Zwerger *Drogon, Sohn des Duin* (14) begegnen, der Edelsteinschleifer von Beruf und darüber hinaus ein meisterhafter Fälscher ist. Wollen die Abenteurer herausbekommen, um was es sich bei der *Asche*

Angroschs handelt, können sie von Drogon erfahren, dass dies eine Bezeichnung für schwarzes Vulkangestein ist. Für den Transport seiner teilweise „heißen“ Ware nimmt Drogon oft die Dienste der Dorrfelder in Anspruch, denen er vollends vertraut, da er um das Geheimnis der Tätowierung weiß. Er ist durchaus bereit, dieses Wissen mit den Helden zu teilen, aber nur, wenn sie gewillt sind, dafür sehr viel Geld zu zahlen.

Helden in der Sackgasse?

Freilich kann der Fall eintreten, dass die Helden sich verzetteln und sich Ratlosigkeit breit macht. Machen Sie sich in diesem Fall das Terrain, also die Stadt mit ihren vielen Bürgern, zunutze: Die Helden können stets auf „geschwätzige Einwohner“ treffen, die den ein oder anderen Hinweis ausplaudern. Außerdem darf nicht vergessen werden, dass wir uns in der Stadt des Listigen befinden – Phex persönlich mag deshalb den Abenteurern hin und wieder auf die Sprünge helfen und zu diesem Zweck glückliche Fügungen herbeiführen, die die Helden wieder „auf Kurs“ bringen.

Natürlich können Sie auch Laille stärker in Erscheinung treten lassen, die nicht nur in ihrer Rolle als Spinin, sondern auch über ihre Verbindungen zu den *Rohrspatzen* mehr mitbekommt, als sie zuerst preisgibt. Will es den Helden partout nicht gelingen, eine Komponente des Rätsels zu lösen, so kann Laille im Zweifelsfall den entscheidenden Hinweis einbringen. Ebenfalls denkbar ist es, die Vogtvikarin mehr in den Vordergrund zu rücken. Sind die Helden Delia sympathisch, kann sie der Gruppe (sofern diese sich bislang redlich bemüht hat) etwas mehr unter die Arme greifen.

RENDEZVOUS MIT EINEM ELFEN

Die Helden müssen Arvil nicht zwangsläufig selber finden – er wird von sich aus irgendwann auf sie zukommen, denn es wird dem Elfen nicht verborgen bleiben, dass sich einige Abenteurer für ihn, den geheimen Bund und die Fuchstätowierung interessieren. Dies wiederum weckt das Interesse Arvils und so wird er den Helden einen Boten schicken (wahrscheinlich ein Straßenjunge aus der der Phexkirche nahestehenden *Rohrspatz-Bande*).

Dieser überreicht den Abenteurern ein Schreiben, in welchem Arvil (ohne seinen Namen zu nennen) um ein Treffen mit der Gruppe bittet: „*Ihr begehrt etwas, das nur ich euch geben kann. Findet euch zur Rahjastunde im Schnapphahn ein und wir können reden.*“

Im »Schnapphahn«

Folgen die Helden der Aufforderung und begeben sich zur abgemachten Uhrzeit in den *Schnapphahn*, platzen sie mitten in einen der von Wirt Rude Tavo organisierten Boxkämpfe. Am heutigen Abend stehen sich zwei ranghohe Mitglieder der *Wölfe* und der *Dolche* gegenüber, die jeweils ihren Anhang mitgebracht haben. Unter den Anfeuerungsrufen der Gäste findet ein wilder, aber sportlich ablaufender Faustkampf statt, während Rude die Wetten der Zuschauer annimmt. Da alle Augen auf den Kampf gerichtet sind, kann man sich einigermaßen ungestört unterhalten (sofern man denn

gegen den Lautstärkepegel ankommt). An einem abgelegenen Tisch in der hintersten Ecke des Schankraumes wartet Arvil auf die Helden.

Der Elf erwartet von den Abenteurern nicht, dass sie ihn gänzlich in ihr Vorhaben einweihen (das wäre kaum im Sinne des Listenreichen), dennoch will er natürlich im Groben Bescheid wissen, warum die Helden das Land der Zholochai bereisen und zu diesem Zweck in den *Sho-taka'sa*-Bund aufgenommen werden wollen. Kann die Gruppe Arvil überzeugen, dass ihre Queste eine phexgefällige ist, so ist der Elf bereit, sich als derjenige zu erkennen zu geben, der als einziger in der Lage ist, die begehrte Tätowierung anzufertigen. Er wird den Helden die Hautbilder aber nur stechen, wenn sie sich als würdig erweisen. Um ihre Tauglichkeit unter Beweis zu stellen, müssen die Helden eine Prüfung bestehen.

Eine phexgefällige Queste

Arvil verlangt von den Helden, dass sie in Ektor Gremobs Tempel einbrechen, um die Tempel-Kasse zu stehlen, die stets gut mit dem Geld der Rauschkraut-süchtigen gefüllt ist, die ihre Drogen von der Sekte beziehen. Arvil geht es dabei nicht um persönliche Bereicherung (sein elfisches Erbe macht ihn immun gegen allzu weltliche Gelüste), sondern darum, dem heimtückischen Zirkel eins auszuwischen.

Haben die Helden Erfolg, sollen sie sich nach dem gelungenen „Bruch“ in der Taverne *Lange Nase* einfinden und sich bei der Wirtin Gerhild Elstein mit den

Worten: „*Flink und listig zogen die Füchse durch die Nacht*“ melden.

DIE PRÜFUNG

Der Kult des »Gülden«

Sind die Helden auf das Angebot, das Arvil ihnen gemacht hat, eingegangen, müssen sie nun einen Weg finden, in den Tempel des „Gülden“ einzudringen, um die Kultisten um ihre Einnahmen zu erleichtern. Die Helden stehen also vor der Situation, dass sie in Räumlichkeiten einbrechen müssen, in denen sich ihre Auftraggeberin, Laille, zumindest tagsüber recht frei bewegen könnte. Freilich können die Helden von diesen Zusammenhängen nichts ahnen, da Laille sie nicht in ihre Tätigkeit als Spitzel eingeweiht haben dürfte. Tauschen die Helden sich mit Laille aus und berichten ihr von der Prüfung, vor der sie nun stehen, kann diese auch nichts unternehmen, um den Helden den Einbruch leichter zu gestalten. Sie ist für den Kult viel zu unbedeutend, als dass sie in irgendeiner Weise Einfluss auf dessen Geschehen nehmen könnte.

Der Tempel (13) befindet sich direkt am Fischmarkt und macht einen etwas heruntergekommenen Eindruck. Ektor betreibt ihn nur noch, um über die hier getätigten Drogenverkäufe die Orgien zu finanzieren, die er in seiner Villa (6) in illustrierter Gesellschaft abhält – fernab jeder Öffentlichkeit.

Die Halunken, die Ektor zur Bewachung des Tempels abgestellt hat, interessieren sich nicht für den Kult und sind typische Söldnerseelen. Ektor selbst lässt sich nur hin und wieder im Tempel blicken. Alle paar Tage hält er eine „Messe“ vor den „Gläubigen“ ab. Bei Letzteren handelt es sich in der Mehrheit um tiefgefallene, suchtkranke Seelen, die ihr letztes Geld im Tempel für Rauschgift ausgeben, das ihnen vom Kult als „heiliges Brot“ angepriesen wird. Neuankömmlingen wird die hochgradig abhängig machende Droge generös zum Geschenk gemacht, aber schon beim nächsten Besuch gibt es neuen „Stoff“ nur noch gegen harte Münzen.

Die Bewohner des Tempels

Es ist gänzlich den Helden überlassen, auf welchem Wege und zu welcher Tageszeit sie in den Tempel einsteigen wollen. Das Gebäude ist stets von den bereits erwähnten Söldnern bewacht, die von einem einäugigen Bornländer namens *Ladimir Sidortschik* angeführt werden. Auf Ektors Wunsch hin sind alle Wachen in Kutten gehüllt, um auf Außenstehende einen „klerikalen Eindruck“ zu machen.

Tagsüber halten zwei der Söldner Wache am Eingang des Tempels, nachts wird die Tür verschlossen und die Söldner ziehen sich gemeinsam mit ihrem Anführer

ins obere Stockwerk zurück. Die Schar der „Gläubigen“ wird zur Dämmerung vor die Tür gesetzt.

Ein weiterer ständiger Bewohner des Tempels ist die ausgebildete Schauspielerin *Tsarella Verbenaca*, die aus dem Lieblichen Feld stammt. Tsarella wird von Ektor dafür bezahlt, eine Priesterin zu mimen, um während seiner Abwesenheit wenigstens ein Mindestmaß an „religiösem Flair“ aufrechtzuerhalten.

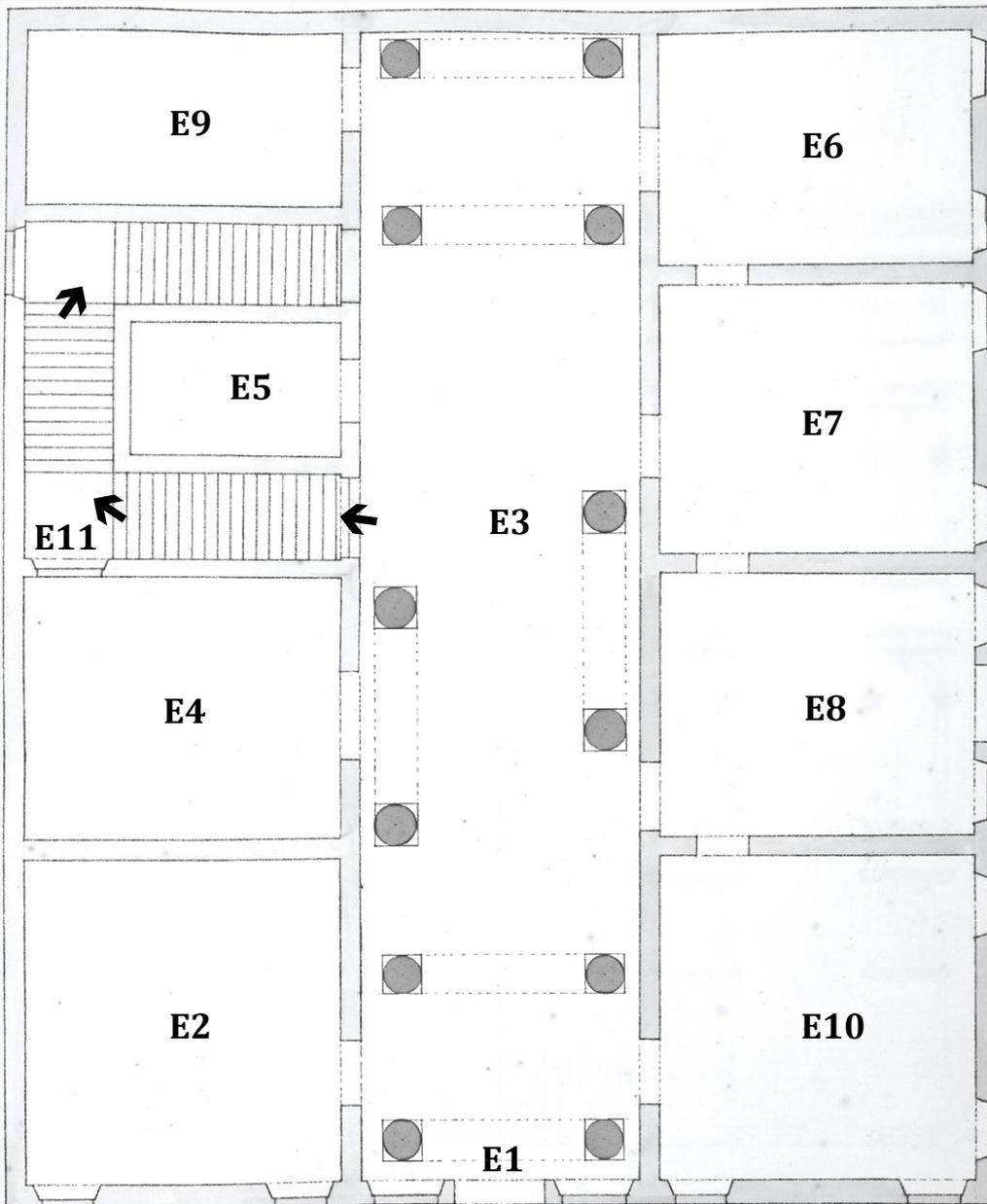


Hin und wieder „predigt“ Tsarella in einer Fantasiesprache vor der berauschten „Gemeinde“ oder führt einen monotonen Tanz auf, gepaart mit einem obskuren Singsang. Über Ektors Absichten weiß Tsarella nichts, sie hält den Kult für eine Zweckgemeinschaft gewöhnlicher Krimineller.

Der Tempel

Im Folgenden werden die Räumlichkeiten des Tempels im Detail beschrieben. Für den Meister zur Orientierungshilfe: Die Tempel-Kasse, die die Helden stehlen sollen, befindet sich im **Obergeschoss, Raum 6** (die Spieler müssen natürlich selber danach suchen).

Erdgeschoss



Erdgeschoss

E1. Eingang – Um die schwere, verriegelte Doppeltür zum Innenhof zu öffnen, bedarf es einer gelungenen Probe auf *Schlösserknackten*+6. Machen die Abenteurer Lärm, sind die Wachen natürlich sofort alarmiert.

E2. Andachtsraum – In diesem mit Gebetsbänken versehenen Zimmer werden die „Andachten“ abgehalten. Tagsüber ist der schwarzgestrichene Raum bevölkert von zugeröhnten „Gläubigen“.

E3. Hof – In der Mitte des länglichen, teils überdachten Hofes befinden sich ein Brunnen sowie ein Becken, in welches das frische Wasser geschöpft werden kann. Das Innere des Brunnens ist mit einigen Stiegen versehen, so dass ein geschickter Kletterer sich hier für eine Weile verstecken kann. Auch die Säulen, welche das Dach und das Obergeschoss abstützen, können ein guter Sichtschutz sein.

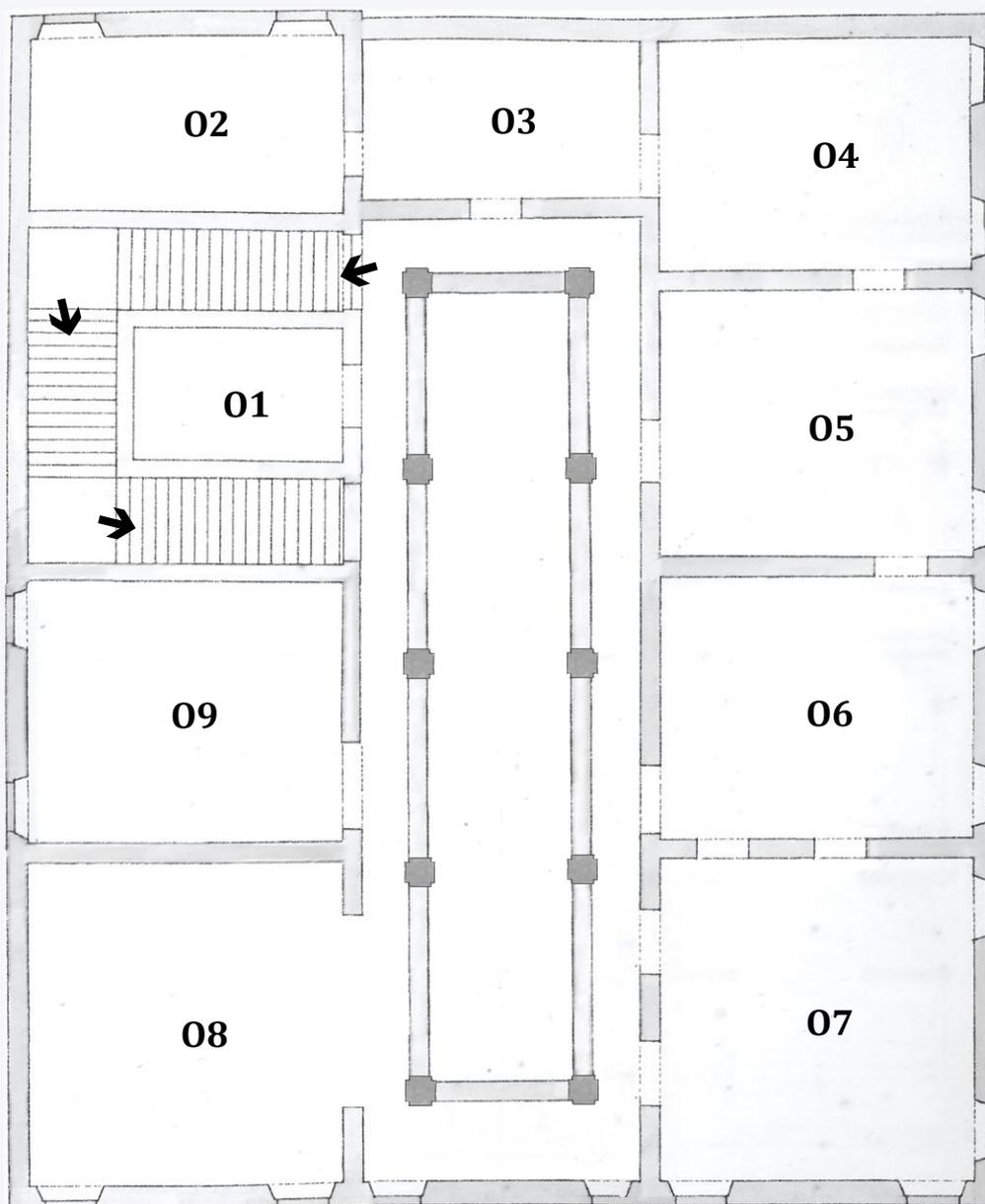
E4. Abstellraum – Allerlei Krempel wird in diesem Zimmer aufbewahrt, allerdings nichts von Wert.

E5. Weinlager – Hier lagern mehrere gefüllte Weinfässer (Likörwein und Rosenwein) sowie ein Fass mit billigem Branntwein. Ab und zu stiehlt sich eine Wache zu den Fässern, um sich einen Schluck Schnaps zu genehmigen.

E6. Küche – Hier wird das „heilige Brot“ zubereitet, eine sehr starke Droge, die es Ektor Gremob ermöglicht hat, viele Phexcaerer in die Abhängigkeit zu treiben. Die Herstellung des „Brottes“* erfolgt durch den skrupellosen Druiden *Yantur Shabanas* (siehe S. 26), der deshalb manchmal im Tempel weilt.

* Einem bewanderten Alchimisten und Pflanzenkundler unter den Abenteurern mag es gelingen, die einzelnen Bestandteile zu ermitteln, die den Oblaten beigemischt werden. Es handelt sich um: *Brabaker Vitriol*, *Alraune*, sowie Beigaben von in *Boronwein* gesottener und anschließend getrockneter *Rauschgurke*, dazu noch eine geringe Dosis *Schleimiger Sumpfknöterich*.

Obergeschoss



E7. Vorratskammer – Dieses Zimmer verfügt zum Innenhof hin über eine robuste Tür mit einem stabilen Schloss (Probe auf *Schlösserknacken*+3) – kein Wunder, wird hier doch unter anderem das fertigproduzierte „heilige Brot“ für die „Gläubigen“ aufbewahrt. Tagsüber hält hier hin und wieder eine der Wachen ein Nickerchen. Nachts begeben sich allerdings alle von ihnen ins obere Stockwerk.

E8. Schreibstube – Auf einem Schreibtisch stapeln sich Rechnungen und Einnahmelisten. Zur Straße hin gibt es eine Tür, vor die jedoch ein massiver Schrank gestellt worden ist, so dass man das Gebäude hier weder betreten noch verlassen kann.

E9. Stall – Die Söldner halten sich ein paar Hühner und zusätzlich eine Ziege. Sind die Helden unachtsam und erschrecken die Tiere, können sie leicht von den Wachen entdeckt werden.

E10. Zelle – Hier werden unliebsame Gäste hin verbracht, um sie – ganz gesetzestreu – der Stadtwache zu

überstellen. An der Wand sind Ketten angebracht, um Gefangene festzuhalten.

E11. Aufgang – Eine knarrende Holztreppe führt in die obere Etage (erfolgreiche Proben auf *Schleichen*+4 sind nötig, um die Treppe lautlos zu begehen). Ein verriegelter Dienstboteneingang führt zur Straße (*Schlösserknacken*+5, um die Tür zu öffnen)

Alle Fenster im Erdgeschoss sind vergittert.

Obergeschoß

01. Alte Schatzkammer – In diesem, immer noch fest verschlossenen Raum befand sich früher der Tempelschatz. Mittlerweile hat Ektor das Vermögen des Kultes jedoch in seine Villa überführt, so dass die Truhen allesamt leer sind.

02. Ausrüstungslager – Hier lagert die Ausstattung der Söldner: Kleidung, Armbrustbolzen, Pfeile, Seile, Reitzug usw. Glasfenster gibt es hier nicht, sondern lediglich mit Tierhäuten überspannte Öffnungen in

der Mauer. Wollen die Helden über die obere Etage in den Tempel einsteigen, können sie dies hier vergleichsweise leicht.

03. Schlafzimmer – In diesem Raum schlafen nachts die Wachen. In der Regel ist aber immer mindestens eine von ihnen auf den Beinen und schreitet in unregelmäßigen Abständen das Obergeschoß ab.

04. Tsarella Verbenacas Zimmer – Die Schauspielerin verfügt über dutzende Schmink- und Puderboxen, die sorgsam aufgereiht auf einem Tischchen drapiert sind. Unter ihrem Bett befindet sich eine Kiste, in der sie ihr Priesterinnen-Kostüm aufbewahrt. Tsarella hat einen überaus leichten Schlaf.

05. Altes Besuchszimmer – Gelegentlich empfing Ektor hier früher „Freunde des Hauses“. Die einst gemütliche Sofaecke ist mittlerweile ziemlich durchgesessen und macht nicht mehr viel her. Die Fensterläden sind kaputt, so dass man sich hier relativ leicht Zutritt zum Haus verschaffen kann, wenn man erfolgreich die Fassade hochgeklettert ist.

06. Ladimir Sidortschiks Quartier – Von diesem Zimmer aus hat Ektor früher seine Geschäfte getätigt, bevor er sich ein neues Arbeitszimmer in seiner Villa einrichtete. Mittlerweile nutzt Ladimir das Zimmer als Wohnung. Hin und wieder bestellt er sich eine Dirne auf sein Zimmer, die er mit Geld bezahlt, das er heimlich von den „Brot“-Verkäufen abzwackt. Die Türen des Raumes sind mit stabilen Schlössern gesichert; um sie zu öffnen, ist eine Probe auf *Schlösserknacken*+4 abzulegen.

- ❖ In einem Wandregal befindet sich das Kästchen, in dem die Wocheneinnahmen des Tempels aufbewahrt werden (22 Dukaten). Es ist der Auftrag der Helden, dieses Geld zu stehlen und zu Arvil zu bringen.
- ❖ (Um dem Elfen zu beweisen, dass es sich wirklich um die Einnahmen des Tempels handelt, empfiehlt es sich, das Kästchen mitzunehmen, welches mit allerlei Fantasiesymbolen verziert ist, die wohl auf den „Gülden“ hindeuten sollen.)

07. Ektors ehemaliges Wohnzimmer – Auf dem Boden ist das Fell eines erlegten Orklandbären ausgebreitet, die Sofas machen, wie im Besuchszimmer, einen etwas verwahrlosten Eindruck. In den Regalen lassen sich einige Groschenromane finden.

08. Leeres Zimmer – In diesem nur von drei Wänden eingefassten Raum befinden sich lediglich zusammengekehrte Trümmer, die noch von der Zeit zeugen, als das Gebäude leer stand. Bisher hat sich niemand die Mühe gemacht, für wirkliche Ordnung zu sorgen. Die Fenster dieses Raumes wurden nicht erneuert, sondern sind mit Brettern vernagelt worden; diese sind mittlerweile ziemlich morsch und lassen sich von außen leicht eindrücken.

09. Alter Rauchsalon – Ektor raucht gern ab und zu eine Wasserpfeife und ließ sich zu diesem Zweck einen

Salon einrichten. Pfeifenköpfe und Schläuche geben Aufschluss über den Zweck dieses Zimmers, in dem es ansonsten nichts Interessantes zu finden gibt.

Mögliche Ereignisse

- ❖ Tsarella Verbenaca ahnt, dass Ladimir heimlich Geld abzwackt und droht dem Söldneranführer damit, ihn bei Ektor anzuschwärzen. Es kommt zu einem lautstarken Streit zwischen den beiden, der von dem Einbruchversuch der Helden ablenkt.
- ❖ Eine Prostituierte befindet sich auf dem Weg zu Ladimir. Wenn die Helden es geschickt anstellen, können sie, wenn das Tor für die Besucherin geöffnet wird, die Wachen überrumpeln und in den Hof des Tempels eindringen.
- ❖ Zwei von Ladimirs Leuten haben nicht nur reichlich dem Branntwein zugesprochen, sondern verbotenerweise auch von dem für die „Gläubigen“ vorgesehenen „heiligen Brot“ genascht – eine verhängnisvolle Kombination, die die beiden für Stunden völlig außer Gefecht setzt.
- ❖ Gerade, als die Helden sich daran machen wollen, in den Tempel einzusteigen, kommt eine Patrouille der Stadtwache die Straße herunter.
- ❖ Ektor hat sich ausgerechnet heute dazu entschlossen, die Einnahmen des Tempels abzuholen und in sein Hauptquartier (Villa Gremob) zu überführen. Zu diesem Zweck hat er seine Leibgarde entsandt, die genau dann im Rücken der Helden auftaucht, als es diesen gerade gelungen ist, in den Tempel einzudringen.
- ❖ Gelingt es Ektors Garde, die Tempelkassen zur Villa zu bringen, müssen die Helden dort einsteigen, um die von Arvil gestellte Aufgabe zu erfüllen. Ein weitaus schwierigeres Unterfangen!

Für den Fall, dass es zu einem Gefecht mit den Kultisten/Söldnern kommt, hier deren *Werte*:

Söldner (Anzahl Helden +1)

MU 14; **LE** 44; **AT/PA** 13/11; **TP** 1W+2 (Kurzschwert); **RS** 1; **AU** 60; **MR** 2; **Schusswaffen**: 14 (L. Armbrust)
Wichtige Talente: Sinnesschärfe: 8, Schleichen: 9

Anführer (Ladimir Sidortschik)

MU 16; **LE** 52; **AT/PA** 14/12; **TP** 1W+4 (Schwert); **RS** 2; **AU** 68; **MR** 4; **Schusswaffen**: 18 (L. Armbrust)
Wichtige Talente: Sinnesschärfe: 10, Schleichen: 10, Sich Verkleiden: 10, Reiten: 8, Klettern: 8

6 Leibgardisten Ektor Gremobs

MU 12; **LE** 45; **AT/PA** 11/13; **TP** 1W+3 (Säbel); **RS** 3; **AU** 60; **MR** 3; **Schusswaffen**: 16 (Kurbogen)
Wichtige Talente: Sinnesschärfe: 9, Schleichen: 8

Tsarella Verbenaca

MU 10; **LE** 30; **AT/PA** 9/7; **TP** 1W+1 (Dolch); **RS** 0; **AU** 45; **MR** 2
Wichtige Talente: Betören: 7, Sich verkleiden: 8

Nach dem Einbruch

Ist es den Helden gelungen, den Kult um seine Wocheneinnahmen zu erleichtern, können sie sich, wie mit Arvil ausgemacht, in der *Langen Nase* einfinden und über die Wirtin Kontakt zu ihm aufnehmen. Der Elf wird daraufhin den Helden eine Nachricht zukommen lassen und sie in einem leerstehenden Haus am nördlichen Stadtrand empfangen.

Zurück bei Arvil

Präsentieren die Helden Arvil die Beute (idealerweise haben sie noch einige Gegenstände mehr mitgehen lassen, die beweisen, dass sie tatsächlich im Tempel waren, mindestens aber das Kästchen, in dem die Dukaten aufbewahrt wurden), ist der Elf bereit, die Abenteurer in den Bund der *Sho-taka'sa* aufzunehmen und ihnen die Hautbilder zu stechen, welche sie in Zukunft als „Schattengefährten“ ausweisen werden.

Die Tätowierung

Arvil wird jedem Helden unterhalb der Achselhöhle einen grausilbernen Fuchskopf mit gebleckten Zähnen und aufgerichteten Ohren stechen. Er benötigt für die Anfertigung eines Hautbildes ungefähr eine Stunde. Das Ganze ist für die Helden weniger schmerzhaft als gedacht, denn Arvil ist ein sehr versierter und erfahrener Tätowierer. Es scheint zudem so, als habe der Vorgang eine starke karmale Komponente. Dafür spricht, dass die Tätowierungen binnen weniger Stunden vollständig abgeheilt sind (bei gewöhnlichen Tätowierungen nimmt der Heilungsprozess Wochen in Anspruch).

Sollten die Helden Arvil drängen, auch Laille ein Hautbild zu stechen, wird der Elf darauf verweisen, dass sie an der Prüfung nicht teilgenommen und deshalb ihre Eignung auch nicht unter Beweis gestellt hat. Laille wird dies akzeptieren und von sich aus auch nicht um eine Tätowierung bitten.

IN DIE WILDNIS



Bevor es auf Schatzsuche geht, sollten die Helden:

- ❖ die Tätowierungen erhalten,
- ❖ und die Hinweise auf das Versteck des Schatzes so vollständig wie möglich entschlüsselt haben.

Aus

*Am Strom, der keinen Namen trägt,
tief im Land der Blaubepelzten
liegt vergraben der Schatz des Grauen Vogts,
den zu finden, nur demjenigen gelingen mag,
der das Zeichen der Schattengefährten auf
seiner Haut trägt.
Suche dort, wo der Unbändige der
Asche Angroschs feuchte Kühle schenkt.*

sollte für die Helden ungefähr

*Am nordöstlichen namenlosen Zufluss des Bodir,
in den Stammesgebieten der Zholochai
liegt vergraben der Schatz Jirtan Orbas',
den zu finden, nur demjenigen gelingen mag,
der die Tätowierung der Schattengefährten trägt.
Suche dort, wo sich das (Fluss-)Wasser
über Vulkangestein ergießt.*

geworden sein.

Aufbruch

Den Abenteurern sollte klar sein, dass sie für eine Weile in der Wildnis zurechtkommen müssen. Dementsprechend sollten sie sich ausreichend Gedanken zu Verpflegung und Ausrüstung machen. Es ist zudem von Vorteil, sich eine halbwegs aktuelle Karte des Umlands zu beschaffen.

Ist es den Helden gelungen, den Hinweis auf das Vulkangestein zu entschlüsseln, wissen sie, dass sie einen Ort am östlichen Bodir-Zufluss ausfindig machen müssen, der sich aller Wahrscheinlichkeit nach in den Bergen befinden dürfte, denn nur hier könnte es Vulkangestein geben (in den Steppen des Orklandes lässt sich kein Basalt finden).

Machen die Helden sich Richtung Gebirge auf (*Nördlicher Steineichenwald*, östlich von Phexcaer), können sie anfangs noch recht komfortabel auf den Überresten der *Via Rudesia* reisen, doch verliert sich die Straße rasch in der Bergwildnis. Insgesamt werden die Helden eine Distanz von mindestens 70 Meilen zurücklegen müssen.

»Feindkontakt«

Das Pergament mit den Hinweisen auf Jirtan Orbas' Schatz wurde in längst vergangener Zeit abgefasst und beschreibt demgemäß die damalige Situation, geht also von einer unerschütterlichen Vorherrschaft der „Blaupelze“ über die gesamte Region aus. Die Zeiten, in denen die Zholochai allein die Steppe und die Berge rund um Phexcaer dominierten, sind jedoch schon lange vorbei. Mittlerweile hat der Stamm sein Haupt Herrschaftsgebiet weiter im Osten und kontrolliert die Blutzinnen sowie die Thaschpforte. Trotzdem haben die Zholochai das Bodirtal und die angrenzenden Regionen nie aufgegeben, weshalb sie rund um Phexcaer stets einen Teil ihrer Krieger stationiert haben – mal mehr, mal weniger offen sichtbar für die ansässigen Glatthäute. Sobald die Helden tiefer in die Wildnis eingedrungen sind, werden sie also unausweichlich Bekanntschaft mit den Spähern der Zholochai machen, die auch den Nördlichen Steineichenwald immer noch als ihr Territorium begreifen.

Aufmarsch der Zholochai

Erst ist es nur ein Zholochai, der ininigem Abstand den Helden folgt, bald sind es schon zwei, die vom Rücken ihrer struppigen Ponys aus die Abenteurer im Blick behalten. Kurz darauf ertönt das unheimliche Dröhnen von Kriegstrommeln und ehe sie sich versehen, sind die Helden beidseitig von berittenen Zholochai flankiert – mindestens eine fünffache Übermacht. Die Krieger nähern sich der Gruppe maximal auf 20 Schritt, ein Ausweichen zur Seite ist nicht mehr möglich. Offenbar wollen die Orks die Helden in eine gewisse Richtung (weiter ins Gebirge hinein zu ihrem Stützpunkt) „bugsieren“.

Die Zholochai

leben als urtümliche Jäger und aggressive Krieger nomadisch im Orkland, in den Gipfeln der Blutzinnen und im Nördlichen Steineichenwald. Besonders ihre berittenen Bogenschützen stellen eine Gefahr für jeden unliebsamen Eindringling dar. Das Leben der Zholochai ist nicht Gravesch oder Rikai geweiht, auch in Tairachs Totenreich wollen sie nicht so schnell eingehen – die Zholochai führen ein Leben ganz im Zeichen des gehörnten Brazoragh. Zu ihrem Ruf als gefürchtete Krieger trägt bei, dass sie sich mit den Zähnen und Skalps erschlagener Feinde schmücken. Fell und Behaarung der meisten Zholochai sind von blauschwarzer Farbe. Sie sind in der Regel zwei Finger größer als die Orks anderer Stämme.

Lassen die Helden sich auf dieses Spiel ein (nicht, dass sie wirklich eine Wahl hätten; es bliebe allenfalls ein Rückzug nach Phexcaer), kommt ihnen nach ein paar Meilen *Khurraz Bärentöter*, der Hauptmann der Zholochai-Späher, entgegen. Er wird von weiteren Elitekriegern sowie einem Standartenträger begleitet (Proben auf *Geschichtswissen+6*, *Staatskunst+8* oder *Kriegskunst+10*, um das Banner den Zholochai zuzuordnen). *Khurraz* bedeutet sowohl den Helden als auch seinen Kriegern anzuhalten, und lenkt dann sein Pony an die Abenteurer heran, um sie aus der Nähe geringschätzig zu betrachten. Grimmig fordert er die Helden auf, zu erklären, was sie in „seinem Land“ verloren hätten. Die Situation sollte den Helden sehr bedrohlich erscheinen, umringt von den bis an die Zähne bewaffneten Orks dürfte sich ein mulmiges Gefühl einstellen.

Feuerprobe

Präsentieren die Helden *Khurraz Bärentöter* ihre Tätowierungen, betrachtet der Ork diese für eine gefühlte Ewigkeit, gibt dann jedoch seinen Kriegern das Zeichen, die gezückten Klingen und gespannten Bögen herunterzunehmen. Nachdem diese seinem Befehl nachgekommen sind, richtet *Khurraz* das Wort an die Helden: „*Wir Zholochai haben Zrak und halten uns an den alten Schwur. Heute wird kein Takai vergossen. Die Woschra des Sho-taka'sa-Stammes mögen weiterziehen.*“

Die Zholochai lassen die Helden passieren und wenden dann ihre Ponys, um sich in die Wildnis zurückzuziehen. Die Abenteurer können fürs erste ungehindert weiterreisen und wissen nun, dass die Fuchstätowierung tatsächlich die ihr zugeschriebene Wirkung auf die Zholochai hat!

Es ist nicht vorgesehen, dass es mit *Khurraz'* Kriegern zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung kommt. Sollten die Helden dennoch so töricht sein, auf ihre Fäuste anstatt auf die Tätowierungen zu setzen, finden Sie hier für den Fall der Fälle die Werte der Orks:

Zholochai-Krieger (Anzahl Helden x5)

MU 14; **LE** 38; **AT/PA** 15/11; **TP** 1W+3 (Säbel); **RS** 2; **AU** 52; **MR** -1; **Schusswaffen:** 15 (Reiterbogen)
Wichtige Talente: Sinnesschärfe: 9, Schleichen: 10, Reiten: 10, Klettern: 8

Anführer (Khurraz Bärentöter)

MU 17; **KL** 11; **CH** 7; **GE** 12; **KK** 16; **LE** 52; **AT/PA** 16/10; **TP** 1W+4 (Säbel); **RS** 3; **AU** 70; **MR** 0
Wichtige Talente: Sinnesschärfe: 10, Schleichen: 10, Reiten: 12, Klettern: 10

Unter »Blaupeizen«

Haben die Helden die Hälfte des Weges zum Schatzversteck zurückgelegt, treffen sie erneut auf einige Reiter der Zholochai. Diesmal stoßen sie auf die *Okwach* des Tairachi und Sippenführers *Gruufhairork*, der von dem legendären Oberhäuptling *Garzlokh* abstammt. Letzterer hatte 1009 BF den Mut, den *Aikar Brazoragh* höchstselbst herauszufordern und versuchte sich zudem an einer selbständigen Invasion Thorwals. Als dieses Unternehmen scheiterte, unterwarf er sich dem *Aikar*, wurde jedoch von dessen General, *Sadrak Whassoi*, erschlagen.

Gruufhairork ist stolz auf seinen berüchtigten Vorfahr, ist jedoch auch vom *Aikar* beeindruckt und ist mit den Jahren dessen loyaler Gefolgsmann geworden. *Gruufhairork* sieht sich (und die Zholochai im Ganzen) als die absolute Ork-Elite; eine Haltung, die auch seine engen Vertrauten, allesamt kampferprobte *Okwach*, teilen.

Ebenjene halten die Helden in der Wildnis auf (auch hier sieht sich die Gruppe einer erdrückenden Übermacht ausgesetzt) und fordern sie auf, ihnen zu *Gruufhairork* zu folgen. Weigern sich die Helden, werden sie rasch überwältigt und dann wenig sanft ins Lager der Orks gebracht.

Der Wettkampf

Ist das Zeltlager der Orks erreicht, werden die Helden *Gruufhairork* vorgeführt. Zeigen die Helden ihre Tätowierungen vor, nickt der Tairachi wissend, verlangt von den Helden aber, dass sie sich die Passage durch sein Stammesgebiet „verdienen“ ...

Um sich als würdig zu erweisen, sollen die Helden *Gruufhairorks Okwach* in einem körperlichen Wettstreit ihrer Wahl schlagen. Dabei kann es sich um ein Wettschießen mit Pfeil und Bogen, einen Faustkampf, ein Wettrennen zu Pferde oder etwas Vergleichbares handeln. Fällt den Helden selbst nichts ein, schlägt *Gruufhairork* vor, ein Wettreiten auf einem wilden Steppenrindbullen durchzuführen. Wer sich am längsten auf dem Rücken des ungestümen Tieres halten kann, soll der Sieger sein. Um auf den Rücken des

Stiers zu klettern, ist eine Probe auf *Klettern*+1 abzulegen. Um sich auf dem Tier zu halten, müssen Proben auf *Reiten* gelingen (die nach jedem Wurf +1 schwieriger werden).

Es ist es im Übrigen völlig unerheblich, ob die Helden den Wettkampf gegen die orkischen Krieger gewinnen oder ob sie den *Okwach* unterliegen – der Tairachi will lediglich austesten, ob es sich bei den Glatthäuten um tapfere Recken handelt. Selbst wenn die Helden sich überhaupt nicht auf einen Wettstreit einlassen, wird er sie ziehen lassen, denn der alte Schwur verpflichtet ihn dazu (aber das können die Helden kaum voraussehen und in Anbetracht der erstmal bedrohlich wirkenden Situation werden sie den Tairachi auch nicht unbedingt auf die Probe stellen wollen).

Okwach (Elite-Krieger)

MU 16; **LE** 44; **AT/PA** 16/12; **TP** 1W+4 (Säbel); **AT/PA** 17/16 (Boxen); **AT/PA** 16/14 (Ringeln); **RS** 3; **AU** 59; **MR** 1; **Schusswaffen:** 17 (Kurzbogen)

Wichtige Talente: Körperbeherrschung: 11, Schleichen: 12, Reiten: 11, Klettern: 10, Schwimmen: 7

Gruufhairork (Tairach-Schamane)

MU 16; **KL** 13; **CH** 12; **GE** 7; **KK** 11; **LE** 45; **AT/PA** 10/7; **TP** 1W+2 (Ritualmesser); **RS** 1; **AU** 52; **AE/KE** 32 **MR** 2

Wichtige Talente: Geschichtswissen: 16, Alchimie: 10
Gruufhairork ist außerdem auf dem Gebiet der Beschwörungen und in einigen Schamanenzaubern bewandert (orkische Variationen, nach Belieben ausgestaltbar).

Entspannung

Ist der Wettkampf überstanden, laden die Zholochai die Helden dazu ein, in ihrem Lager zu nächtigen, damit diese sich von den Strapazen der bisherigen Reise erholen können. Fragen die Helden nach dem Bodirzufluss und dem Vulkangestein, das sie suchen, werden die Orks ihnen erzählen, dass es unweit der Flussquelle einen Wasserfall gibt, der sich über eine „Klippe aus schwarzem Fels ergießt“.

Ein orkisches Gelage

Nehmen die Helden das Angebot der Zholochai an und verbringen die Nacht in *Gruufhairorks* Lager, feiert man die friedliche Zusammenkunft mit den „mutigen *Sho-taka'sa*“. Es wird rohes Wildfleisch gereicht, Blut wird aus Widderschädeln getrunken und als besonderer Leckerbissen geht eine Platte mit abgetrennten Orklandkarnickel-Köpfen herum (Probe auf *Selbstbeherrschung*, um den Fraß herunterzuwürgen). Auch dem Alkohol wird kräftig zugesprochen, so dass sich die Abenteurer schon bald inmitten völlig berauschter Zholochai wiederfinden, die zu den aufpeitschenden Rhythmen ihrer Trommler wild zu tanzen beginnen.

DER WOLF IM SCHWARZPELZ

Unter Gruufhairorks Kriegern, die aufgrund ihres blaustichigen Pelzes leicht als Zholochai zu erkennen sind, hat sich auch eine Handvoll Orks gemischt, deren Fell von reinem Schwarz ist. Diese Orks fallen auch deshalb auf, weil sie eine weit weniger martialische Tracht als die Kämpfer der Zholochai tragen. Während letztere sich mit den Knochen erschlagener Feinde und erlegter Tiere schmücken, tragen die offensichtlich nicht zur Sippe gehörenden schwarzpelzigen Orks einfache Lederrüstungen und Fellmützen. Gelingt einem Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe+2*, werden ihm die „fremden“ Orks auffallen. Verweilen die Helden länger im Lager, genügt eine erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe-2*, um irgendwann Notiz von der Gruppe zu nehmen, die zumindest optisch nicht so recht zu den anderen Orks passen will.

Marfogh Tatzenbrecher

Bei besagten Schwarzpelzen handelt es sich um einige *Khurkach* der Orichai, die zu Gast in Gruufhairorks Lager sind. Angeführt werden sie von dem *Okwach Marfogh Tatzenbrecher*. Dieser hat das Treiben um die Helden interessiert verfolgt und sich erschließen können, dass die Zholochai der Gruppe aufgrund eines alten Abkommens nichts tun (können). Dies hat durchaus Ehrfurcht in Marfogh geweckt, gleichzeitig aber auch seinen Ehrgeiz:

Gelänge es ihm, diese erfahrenen und von ihrem Volk gewiss verehrten Menschenkrieger zu besiegen oder gefangen zu nehmen, wäre ihm die Anerkennung seines Stammes sicher. In die in absehbarer Zeit ausbrechenden Kämpfe um die Häuptlingswürde ginge er so äußerst gestärkt ...

Marfogh fasst deshalb den Entschluss, die Helden heimlich zu verfolgen, um sie bei günstiger Gelegenheit zu überfallen. Vorerst wird er aber gute Miene zum bösen Spiel machen und die Helden freundlich und respektvoll behandeln. Suchen diese seine Nähe, so wird er sich bereitwillig mit ihnen unterhalten

Die Orichai

Vor dem jüngsten *Orkensturm* waren meist die Orichai gemeint, wenn die Glatthäute geringschätzig von „den Schwarzpelzen“ sprachen. Die Orichai sind der größte Stammesverband im Orkland und bei ihnen muss man wirklich von einem Verband sprechen, denn es gibt dutzende Sippen, die sich den Orichai zugehörig fühlen. Sie leben überall in der Steppe und ernähren sich von der Jagd, manche Sippen sogar von der Scholle. Raubzüge führen sie nur noch sporadisch durch, was dazu beigetragen haben mag, dass die Orichai trotz ihrer beachtlichen Mannstärke nur noch eine untergeordnete Rolle spielen. Es sind vor allem die zahlenmäßig fast ebenbürtigen, jedoch ungemein kriegslustigeren Zholochai, die den Orichai inzwischen den Rang abgelassen haben.

(schließlich gibt ihm dies die Möglichkeit, die Kampfstärke der Gruppe genauer einzuschätzen).

Verdächtig nüchtern

Sind die Helden beim Gelage der Zholochai noch zugegen, offenbart ihnen eine Probe auf *Sinnesschärfe+2*, dass Marfogh und seine Krieger nur so tun, als würden sie vom herumgereichten Schnaps trinken (die Orichai wollen einen klaren Kopf bewahren, um die Helden am nächsten Tag „katerfrei“ verfolgen zu können).

Sprechen die Helden Marfogh auf seinen Verzicht an, wird er ihnen erklären, dass es in seiner Sippe nicht üblich sei, Alkohol zu trinken, da er und seine Stammesbrüder „sehr ursprünglich“ leben würden. Unabhängig davon, ob die Helden Marfogh glauben oder nicht (Probe auf *Menschenkenntnis+4*, um die Lüge zu durchschauen) – zu einer Konfrontation sollte es an dieser Stelle noch nicht kommen. Marfogh und seine Krieger werden den Helden noch früh genug zusetzen, wenn es ans Finale des Abenteuers geht ...

WEITERE BEGEGNUNGEN

Haben die Helden die Aufeinandertreffen mit den Zholochai erfolgreich hinter sich gebracht und sind sie zu dem Marfogh Tatzenbrecher und seinen Anhängern begegnet, sind die für den weiteren Abenteuerverlauf *notwendigen* Begegnungen bereits abgehandelt.

Die Abenteurer können nun die Suche nach dem Wasserfall fortsetzen. Im Folgenden werden Ihnen ein

paar *optionale* Begegnungen an die Hand gegeben, mit denen Sie die weitere Reise durch die Ausläufer des Nördlichen Steineichenwald etwas „würzen“ können. Bedenken Sie jedoch, dass die Helden sich in der Wildnis befinden – versehen Sie die Reise bis zum Schatzversteck daher nicht mit zu vielen Ereignissen, kann dies doch schnell „überfrachtet“ wirken.

Zufallsbegegnungen (2W6)

2 – Menschen: Wer sich in den Ausläufern der Berge herumtreibt, muss schon einen wirklich guten Grund dazu haben. Häufig handelt es sich um lichtscheues Gesindel auf der Flucht, zuweilen aber auch um ehrbare Leute in einer *wirklich* dringlichen Angelegenheit. In der Regel werden die Helden aber Einsiedler oder Jäger treffen, sollten ihnen tatsächlich Menschen begegnen, die sich ihnen zu erkennen geben. Die Waldläufer des Nordens sind sehr darauf bedacht, nicht von den Orks entdeckt zu werden und meist sehr wortkarg. Sie tauen möglicherweise etwas auf, wenn man ihnen Pfeifenkraut oder einen Schluck Brantwein anbietet.

Gelingt es den Helden, sich gut mit einem Jäger zu stellen, können sie von diesem möglicherweise erfahren, wo genau der Wasserfall und die „schwarzen Klippen“ liegen, die sie suchen.

3-5 – Wildschweine: Eine Rotte von W6+2 Tieren bricht aus dem Unterholz hervor und attackiert die Helden. Ein Wildschwein zieht sich zurück, sobald es mehr als die Hälfte seiner LE verloren hat. Haben mehr als die Hälfte der Tiere die Flucht ergriffen, nimmt auch der Rest der Rotte Reißaus.

Wildschwein

MU 15; RS 2; LE 20; AT/PA 8/2; TP 1W+2

6 – Waldspinne: Nachdem ein Held einen über den Boden gesponnenen Faden versehentlich durch einen unbedachten Schritt zerrissen hat, betrachtet eine Waldspinne die Gruppe als willkommene Beute und greift an. Sie kämpft bis zum Tod.

Waldspinne

MU 7; RS 1; LE 23; AT/PA 9/0; TP 1W+1

7 – Waldwölfe: Ein Rudel von 2W6 Waldwölfen greift die Helden an. Ein Wolf zieht sich zurück, wenn er mehr als die Hälfte seiner LE verloren hat. Ist ein Drittel des Rudels geflohen oder unschädlich gemacht, ergreifen die restlichen Wölfe die Flucht. Die Waldwölfe haben keine Angst vor Feuer!

Waldwolf

MU 12; RS 2; LE 22; AT/PA 11/6; TP 1W+3

8 – Auerochsen: Drei angriffslustige Wildrinder setzen den Helden zu. Hat eines der Tiere mehr als die Hälfte seiner LE eingebüßt, ziehen sich die Ochsen zurück.

Auerochse

MU 20; RS 2; LE 40; AT/PA 11/7; TP 1W+6

9-10 – Rotluchs: Der Luchs springt von einem Baum herab einen Helden an (AT-Wurf auf 18, nicht parierbar). Sinkt seine LE auf 10, flieht er in den Wald zurück.



Rotluchs

**MU 15; RS 1; LE 30; AT/PA 14/6; TP 1W+4 (Kral-
len)/1W+6 (Biss)***

**) Der Luchs greift mit den Tatzen an, bei einer guten AT beißt er gleichzeitig zu.*

11 – Orklandbärin: Ohne es zu merken, haben sich die Helden einem Bärenweibchen mit Nachwuchs genähert. Die Bärin greift die Gruppe an, flieht aber, wenn sie mehr als 30 LE verliert oder wenn die Helden sich nach spätestens 10 KR von sich aus zurückziehen.

Orklandbärin

MU 15; RS 3; LE 60; AT/PA 9/7*; TP 2x(2W+1)

**) Die Orklandbärin hat 2 AT pro KR, die immer gegen denselben Gegner gerichtet sind.*

12 – Orks: Ermitteln Sie mit einem W6-Wurf, um was für Orks es sich handelt: 1-4: Zholochai-Patrouille; 5-6: Fallensteller vom Stamm der Keschuwai.

Treffen die Helden auf Zholochai, müssen sie nur ihre Tätowierungen vorzeigen und man lässt sie passieren. Handelt es sich um Keschuwai-Orks, die den Abenteurern über den Weg laufen, so handelt es sich in der Regel um friedfertige Jäger, die keinen Ärger suchen. Die

Keschuwai sind ein unbedeutender kleiner Stamm, der recht zurückgezogen lebt. Kommen die Helden mit einem Keschuwai ins Gespräch, mag sich dieser dazu bereiterklären, ihnen den Weg zum Wasserfall zu weisen (sofern er von diesem Ort Kenntnis hat und die Helden sich verständlich machen können).

Greifen die Helden einen Keschuwai-Ork an, wird dieser fliehen, um seine Stammesbrüder zur Hilfe zu holen. Diese werden die Helden dann bevorzugt nachts überfallen.

Zholochai-Krieger (Anzahl Helden x2)

MU 14; **LE** 38; **AT/PA** 15/11; **TP** 1W+3 (Stoßspeer); **RS** 2; **AU** 52; **MR** -1; **Schusswaffen:** 15 (Kurbogen)
Wichtige Talente: Sinnesschärfe: 9, Schleichen: 10, Reiten: 10, Klettern: 8

Keschuwai-Jäger

MU 9; **LE** 24; **AT/PA** 10/8; **TP** 1W+1 (Holzspeer); **RS** 1; **AU** 30; **MR** -4; **Schusswaffen:** 12 (Kurbogen)
Wichtige Talente: Sinnesschärfe: 5, Klettern: 5, Schleichen: 5, Schwimmen: 4

AM ZIEL



Haben die Helden die Quelle des Flusses in den Ausläufern des Nördlichen Steineichenwalds erreicht, müssen sie dem Verlauf des Stroms ab der Quelle in nordöstlicher Richtung folgen. Nach sechs Meilen erreicht die Gruppe dann eine Stelle, an der sich der Fluss unter lautem Getöse über eine tiefschwarze, schroffe Klippe aus Vulkangestein ergießt.

Der Wasserfall

Das Wasser stürzt hier ungefähr 15 Schritt tief, um sich dann seinen Weg ins Tal hinab zu bahnen. Um den verborgenen Eingang zum Schatzversteck zu finden, müssen die Helden zunächst links- oder rechtsseitig des Wasserfalls ins Tal hinabklettern.

Der versteckte Eingang zur Höhle

„Suche dort, wo der Unbändige der Asche Angroschs feuchte Kühle schenkt“ – so steht es auf dem Pergament geschrieben; gemeint ist eine Höhle, die genau hinter dem Wasserfall liegt, und deren Eingang deshalb von den herabstürzenden Wassermassen („feuchte Kühle“) verdeckt wird. Glücklicherweise ist das Flussbett vor dem Wassersturz sehr flach (maximal brusttief), so dass die Helden bis zum Wasserfall waten können.

Begeben sie sich dann durch das herabfallende Wasser, gelangen sie direkt in die Höhle, die auf einem Felsvorsprung liegt (Probe auf *Klettern*+3, um sich aus dem Wasser auf das Sims hochzuziehen). In der Höhle ist es natürlich dunkel – die Helden sollten also Acht geben, dass sie mindestens eine Fackel unbeschädigt durch den Wasserfall transportiert bekommen.

Wenn Sie das Abenteuer in einem Wintermonat stattfinden lassen, erleidet jeder nicht kälteresistente Held 1W6 SP beim Durchschreiten des Wasserfalls.

Die Höhle

In der ungefähr 15x10 Schritt großen Höhle herrscht aufgrund des Licht schluckenden Vulkangesteins stets Dunkelheit, nur äußerst schwach dringt tagsüber ein wenig Sonnenschein durch den dichten Wasservorhang. In der dem Eingang gegenüberliegenden Wand befindet sich ein etwa anderthalb Schritt hohes Loch, an das sich ein niedriger Gang anschließt, der in die Tiefe führt. Ihm entströmt ein unangenehmer, an Verwesung gemahnender Geruch. Helden, die schon einmal mit Ogern zu tun hatten, werden ahnen können, dass es sich bei der Höhle möglicherweise um den Eingang zu einer Menschenfresser-Behausung handelt.

Blicken lassen sich die tumben Gesellen jedoch vorerst nicht und die Helden müssen auch zunächst nicht weiter in die Tiefe vorstoßen – der Schatz Jirtan Orbas' befindet sich tatsächlich in dem Raum, der direkt hinter dem Wasserfall liegt und in dem sich die Helden gerade aufhalten.

Das Schatzversteck

In der hinteren linken Ecke der Höhle ist ein auffälliger Steinhaufen aufgetürmt, der nicht auf natürlichem Wege entstanden sein kann (ggf. Probe auf *Sinnesschärfe*). Untersuchen die Helden das steinerne „Gebilde“ und räumen einige der Brocken mittels erfolgreicher KK-Proben beiseite, so kommt eine massive Truhe zum Vorschein:

Die hölzernen Wände der Kiste wurden von kundiger Hand nach alter Technik haltbar gemacht (verbrannt, abgeschabt und dann mit Öl behandelt), die Eisenbeschläge sowie das einst sicherlich sehr stabile Schloss sind jedoch vollkommen durchgerostet und leicht zu entfernen. Es sollte den Helden daher leichtfallen, die Truhe zu öffnen, nachdem es ihnen erstmal gelungen ist, sie von der Last der Steine zu befreien.

Der Schatz des Grauen Vogts

... ist also kein Mythos – es gibt ihn wirklich! Folgende Reichtümer lassen sich in der Truhe finden:

- ❖ 120 *Balihoer Räder* (umgerechnet 1200 Dukaten)
- ❖ 400 Golddukat
- ❖ 1000 Silbertaler
- ❖ Tafelsilber im Wert 200 Dukaten
- ❖ Edelsteine im Wert von 500 Dukaten
- ❖ Gold- und Silberschmuck und anderer Zierrat für rund 200 Dukaten
- ❖ Fünf Prunkdeggen im Wert von 150 Dukaten

Sind die Helden jetzt unfassbar reich? Zumindest in der Theorie – der Schatz muss natürlich geborgen und in Sicherheit gebracht werden. Selbst wenn die Helden Packpferde mitgeführt haben, wird es schwer sein, die gesamten Reichtümer in einer Tour aus der Wildnis abzutransportieren. Überhaupt müssen die Schätze erst einmal aus der Höhle hinaus, durch den Wasserfall hindurch, ins Freie gebracht werden. Zu diesem Zweck wäre es ratsam, ein kleines Lastfloß zu bauen – vielleicht kann man so sogar die gesamte Beute über den Fluss bis zum Bodir bringen und dann weiter nach Phexcaer transportieren?

Die Helden werden wahrscheinlich ein wenig hin- und herüberlegen – manch erfahrenem Spieler mag indes bereits dämmern, dass die Sache bisher etwas zu glatt über die Bühne gegangen ist –, sobald sie aber die Höhle verlassen, kündigt sich surrend neuer Ärger an:



Hinterhalt

Während die Helden damit beschäftigt waren, die Schatzkiste zu öffnen, haben sich Marfogh Tatznenbrecher und seine Krieger vor dem Wasserfall im Ufergebüsch in Stellung gebracht. Auf den Rücken ihrer Ponys haben sie die Abenteurer seit Tagen verfolgt und nun will Marfogh seinen Plan, die „Schattengeführten“ zu seiner Beute zu machen, in die Tat umsetzen. Sobald einer der Helden hinter dem Wassersturz hervortritt, saust ihm ein Pfeil entgegen, der sein Ziel nur knapp verfehlt. „Großzügigerweise“ gibt Marfogh den Helden die Gelegenheit, sich zu ergeben – ein Angebot, das die Spieler wohl ausschlagen werden. Marfogh, mit einem herausfordernden Kampf rechnend, nimmt den Wagemut der *Sho-taka'sa* abschätzig zur Kenntnis. Mit gefletschten Hauern tönt er:

„Oh, kleine Sho-taka'sa meinen es ernst! Doch hübsche Bilder können euch nicht vor Marfogh schützen! Bevor der nächste Morgen anbricht, sollt ihr meine Ergoch sein! Der ganze Stamm wird sehen: Es war der mächtige Marfogh Tatznenbrecher, der die Sho-taka'sa, vor denen selbst die Zholochai erzitterten, in die Knie zwang!“

Mehr gibt es nicht zu sagen und von nun an lassen die Orks einzig ihre Bögen und Klingen sprechen.

DAS FINALE

Marfoghs Taktik

Die Orichai und ihr Anführer wissen nichts von dem Schatz und er interessiert sie auch nicht (Gold, Silber und Edelsteine spielen in der archaischen Kultur der Orks ohnehin kaum eine Rolle). Marfoghs ganze Aufmerksamkeit gilt den Helden – diese will er gefangen nehmen oder bezwingen, um sich in Zukunft mit dieser prestigeträchtigen Tat schmücken zu können.

Der Ork geht dabei sehr planvoll und geduldig vor. Er lässt sich nicht zu einem Sturmangriff verführen und geht davon aus, dass die Helden in der Falle sitzen, denn dass es noch weitere Ausgänge aus der Höhle gibt, weiß er nicht (davon haben vermutlich auch die Helden noch keine Kenntnis). Mit gespannten Bögen warten die Orichai am Flussufer und feuern hin und wieder ein paar Pfeile ab, die jedoch den Wasserfall nicht durchschlagen können. Nur wenn die Helden wirklich über mehrere Tage ausharren, gehen die Orks zum Sturm über. Sollten es die Helden solange ausgehalten haben, haben sie den Vorteil, dass die Angreifer zuerst den Wasserfall durchschreiten und dann auch noch den Höhlenboden erklimmen müssen, um in den Nahkampf gehen zu können. Während dieses Manövers können die Orks keine Angriffe parieren.

Marfogh wird nicht bis zum Tod kämpfen. Sollte er die Hälfte seiner Krieger verloren haben oder nur noch über ein Drittel seiner LE verfügen, wird er sich zur Flucht wenden und zähneknirschend die *Sho-taka'sa* als ihm überlegene Streiter anerkennen.

Orichai-Krieger (Anzahl Helden +1)

MU 14; LE 38; AT/PA 14/12; TP 1W+3 (Säbel); RS 2; AU 52; MR -2; Schusswaffen: 15 (Reiterbogen)
Wichtige Talente: Sinnesschärfe: 9, Schleichen: 10, Reiten: 10, Klettern: 8, Sich verstecken: 10

Marfogh Tatzenbrecher

MU 17; KL 10; CH 6; GE 13; KK 16; LE 50; AT/PA 15/11; TP 1W+4 (Breitschwert); RS 3; AU 70; MR 1
Wichtige Talente: Sinnesschärfe: 10, Schleichen: 10, Reiten: 12, Klettern: 10, Sich verstecken: 12, Lügen: 11

Das Vorgehen der Helden

Sitzen die Helden nicht gern in der Falle, können sie natürlich zum Gegenangriff übergehen. Der Fernkampf scheidet als Option für sie jedoch aus, da sie von hinter dem Wasserfall aus nicht auf ihre Gegner schießen können.

Wollen die Helden den Nahkampf suchen, müssen sie hinter dem Wassersturz hervortreten, was Marfoghs Kriegern die Möglichkeit gibt, sie mit Pfeilen einzudecken. Haben die Helden die Höhle einmal verlassen, müssen sie durch das Flussbett ans Ufer warten, was nur sehr langsam geht und den Orks die Möglichkeit gibt, erneut die Bögen zu spannen.

Von den „Höhlenogern“

Diese Oger-Abart ist von besonderer Scheußlichkeit. Zwar sind Höhlenogern nur etwas größer als Menschen, dafür aber fast genauso breit gebaut wie ihre großen Vettern. Sie verfügen über scharfe Sinne, sind aber so gut wie blind. Da sie sich in der Regel nicht an die Sonne wagen und ihre unterirdischen Behausungen kaum verlassen, ist ihnen ihre mangelhafte Sehkraft aber selten von Nachteil. Laut schnüffelnd tasten sie sich durch die Dunkelheit ihrer Gänge, stets auf der Suche nach Nahrung, um ihre Fressgier zu befriedigen. Aufgrund ihrer leichenblassen Haut, unter der sichtbar das schwarze Ogerblut pulsiert, wirken sie gespenstisch und absolut grauerregend.

Eine aussichtsreichere Möglichkeit, der Situation Herr zu werden, besteht darin, einen anderen Ausgang aus der Höhle zu finden, um den Orichai anschließend in den Rücken zu fallen. Der einzige alternative Weg, der sich den Abenteurern bietet, führt jedoch in die Tiefe – und dort riecht es verdächtig nach Oger ...

Die Oger

An die Höhle hinter dem Wasserfall schließt sich ein Schacht an, der nach einigen Windungen in eine tiefergelegene, deutlich größere Höhle führt. Hier lebt eine Ogerfamilie, die aus zwei erwachsenen Ogern und zwei, noch nicht ganz „ausgewachsenen“ Jungogern besteht. Es handelt sich um sogenannte *Höhlenogern* (s. obenstehenden Infokasten).

Die Ogerfamilie meidet die höhergelegene Höhle, die direkt hinter dem Wassersturz liegt. Wie alle Vertreter ihrer Art reiben sie sich gerne mit ranzigem Fett ein und meiden deshalb Wasser, welches die „liebvoll“ aufgetragene Fettschicht abspülen könnte. Da sie als Höhlenogern so gut wie blind und außerdem äußerst lichtempfindlich sind, ist ihnen bereits das wenige, schummrige Licht zu grell, das durch die herabstürzenden Wassermassen dringt.

Die Schatzkiste ist ihnen nie aufgefallen – sehen können sie die Truhe sowieso kaum und da dem Behältnis kein Geruch entsteigt, der an Essbares gemahnt, lohnt es sich für die Oger ohnehin nicht, sich mit diesem Winkel der Höhle zu befassen.

Da die Oger die Tiefen ihres Baus nur ungern verlassen, warten sie ab, was die Helden machen. Erst wenn diese sich in ihre Nähe wagen, werden die Oger aktiv und versuchen, den Helden im Dunkeln aufzulauern. Von ihrer Wohnhöhle führen drei Gänge steil bergauf an die Oberfläche. Ist es den Abenteurern gelungen, die Oger zu besiegen (oder zu überlisten), können sie

durch einen dieser Ausgänge ins Freie gelangen. Die Helden finden sich dann am oberen Ende des Wasserfalls wieder (oberhalb der Basalt-Klippe).

Sollte es in der Höhle direkt hinter dem Wasserfall zu einem Kampf der Helden mit den Orichai kommen, werden die Oger angreifen, sobald das erste Blut geflossen ist (dem betörenden Geruch frischen Blutes können sie als Kannibalen nicht widerstehen). Sie werden zwischen den Abenteurern und den Orks keinen Unterschied machen und beide Parteien attackieren.

Haben sich die Oger erst einmal in einen Blutrausch hineingesteigert, werden sie bis zum Tod kämpfen.

2 Höhlenoger (ausgewachsen)

MU 18; LE 55; AT/PA 10/4; TP 3W+4 (Keule); RS 2; AU 68; MR -3

2 Jungoger

MU 16; LE 38; AT/PA 9/3; TP 2W+2 (Faust); RS 2; AU 52; MR -4

AUSKLANG

Mit dem Sieg über Marfogh Tatzenbrecher und dessen Schergen endet das Abenteuer – womit allerdings nicht gesagt ist, dass es nun für die Helden nichts mehr zu tun gibt. Nach wie vor muss ein Weg gefunden werden, den Schatz des *Grauen Vogts* aus der Höhle zu bergen. Doch nach den überwundenen Strapazen können sich die Helden nun alle Zeit der Welt damit lassen.

Wir wollen davon ausgehen, dass die Abenteurer später so viel Anstand haben, ihrer Auftraggeberin den ihr zustehenden Anteil zu überbringen. Natürlich sollte dies in aller Heimlichkeit geschehen. Wer mitten in der Stadt der Diebe mit seinen Reichtümern prahlt, wird nicht lange Freude an ihnen haben.

Laille Zandor wird ihren Teil des Schatzes dafür verwenden, im Süden des Kontinents ein neues Leben mit ihren Kindern zu beginnen. Sie wird Phexcaer den Rücken kehren, aber vor ihrer Abreise dem Phextempel anonym noch eine ansehnliche Spende zukommen lassen – immerhin hat der Listige ihr heimliches Unterfangen offenbar wohlwollend begleitet ...

Die Helden sind natürlich im Verlauf des Abenteurers nicht nur reich an Schätzen, sondern auch reich an Erfahrung geworden: **200-250 Abenteuerpunkte** haben sie sich redlich verdient.



DRAMATIS PERSONAE

Arvil Asroth, elfischer Phex-Geweihter

Arvil (unbestimmbares Alter, wach, gewitzt, geheimnisvoll) ist der vermutlich einzige Elf Aventuriens, der sein Leben dem Gott der Diebe und Händler geweiht hat. Arvil lebt als heimlicher Phex-Geweihter im Rang eines *Mondschaten* in der Stadt und hält sich als Tätowierer und durch kleinere Gaunereien über Wasser.

Bevor Arvil sein Leben in den Dienst des Phex stellte, war er ein einfacher Abenteurer, der auf einer Questen einen frühen Tod fand. Phex jedoch gewährte Arvil ein zweites Leben, das dieser aus Dankbarkeit seinem göttlichen Retter weihte. Über Arvils eigentliche Bestimmung – nämlich das Wissen über den Bund der *Sho-taka'sa* und die Fuchstätowierung zu wahren – wissen nur sehr wenige Bescheid. Genau wie die Vogtvikarin Phexcaers fiel auch Arvil einst vom Glauben ab,

hat jedoch zu Phex zurückgefunden. Ein Leben im Tempel behagt dem freiheitsliebenden Elfen jedoch nicht; er zieht es vor, sein eigener Herr zu sein, vereinen sich in ihm doch das verträumte Wesen eines Elfen und die Gewitztheit eines Streuners.

Arvil ist eine der zentralen Figuren des Abenteurers. Nur von ihm können die Helden die Tätowierung bekommen, die es ihnen ermöglicht, außerhalb der Stadt nach Jirtan Orbas' Schatz zu suchen, ohne Gefahr zu laufen, von den Kriegern der Zholochai angegriffen zu werden.

Arvil Asroth

**MU 15; KL 16; IN 16; CH 17; FF 15; GE 17; KK 13
LE 59; AU 67; RS 1; MR 14**

**AT/PA 17/14; TP 1W+4 (Degen, persönliche Waffe)
Herausragende Talente:** Lügen: 16, Betören 12

Jirtan Orbas (der »Graue Vogt«), verstorbenen, legendärer Bandenführer

Auf seiner wilden Flucht aus Gareth, bevor er zum Herren über Myrburg bzw. Phexcaer wurde, verbarg sich Jirtan einmal vor seinen Verfolgern in einer gut versteckten Höhle, deren Eingang hinter einem tosenden Wasserfall lag. Kurz vor seinem Tod kehrte er hierhin zurück, um seine Reichtümer zu verstecken, so dass nur ein wirklich listenreicher, von Phex überaus gesegneter Glücksritter diese einst würde finden können.

Es ist anzunehmen, dass Jirtan selber das Rätsel verfasst hat, das zu dem Schatz führt. Wahrscheinlich hat Jirtan damals niemandem von dem Versteck erzählt, sonst wäre die Truhe sicherlich nicht über die Jahrhunderte unberührt geblieben, sondern bald nach dem Ableben des *Grauen Vogts* geleert worden. Oder aber Jirtan hat seine damaligen Mitwisser einfach aus dem Weg geräumt – der edle, mildtätige Gesetzlose, den die Legenden aus ihm machen wollen, war er bestimmt nicht ...

Laille Zandor, Phex-Akoluthin

Trotz ihres recht jungen Alters ist Laille bereits verwitwet: Ihr Mann ertrank bei einem Hochwasser. Zurück blieb sie mit ihren zwei Kindern, dem zwölfjährigen *Wlastimil* und der siebenjährigen *Xantilia*. Doch dieser Schicksalsschlag hat Laille nur kurzzeitig aus der Bahn werfen können. Auch wenn sie arm ist, hat sie weder ihre Zuversicht noch den Glauben an Phex verloren, dessen Akoluthin sie schließlich wurde.

Die städtische Hochgeweihte des Listigen, Vogtvikarin Delia Natjal, betraute Laille jüngst mit einer besonderen Aufgabe: Sie soll den umtriebigen Ektor Gremob bespitzeln, um in Erfahrung zu bringen, ob es sich bei ihm lediglich um einen (gefährlichen) Fantasten handelt oder tatsächlich um einen Geweihten des Namenlosen, wie hinter vorgehaltener Hand von manchem Bürger vermutet wird. Um Ektor nah zu sein, heuerte Laille bei ihm als Magd an und gewann bald das Vertrauen des „Hohepriesters“. Als Teil von Ektors Dienerschaft arbeitet Laille für gewöhnlich in dessen Villa, nur äußerst selten ist sie im „Tempel“.

Um sich Ektor noch gewogener zu machen, tat Laille sehr geschickt so, als halte sie ihn für einen großen Philosophen und als nähme sie seine wirren Lehren für bare Münze. „Großmütig“ nahm Ektor sie daraufhin in die „wahre Gemeinde des Güldenens“ auf – zahlt ihr aber selbstverständlich weiterhin nur einen Hungerlohn, von dem Laille wohl kaum leben könnte, würde sie nicht zusätzlich Geld vom Phextempel für ihre Spionagetätigkeit erhalten.

Laille ist natürlich bei weitem nicht so naiv, wie Ektor glaubt, denn sie geht bei ihren Ermittlungen so geschickt vor, dass der „Hohepriester“ bislang keinerlei Verdacht gegen sie hegt. Die junge Akoluthin ist andererseits auch nicht ganz so vertrauenswürdig, wie die

Vogtvikarin annimmt: Laille teilt längst nicht alles, was sie über Ektor und den Kult herausfindet, mit der Geweihten. So hat sie Delia auch nichts von den Hinweisen auf Jirtan Orbas' Schatz erzählt, denn sie vermutet, dass die Vogtvikarin die Reichtümer vollumfänglich für den notorisch klammen Phextempel beanspruchen würde – schließlich ist der *Graue Vogt* dessen Begründer und so könnte man sein Vermögen mit einigem Recht zum Tempelschatz deklarieren ...

Auch gegenüber den Helden spielt sie nicht gänzlich mit offenen Karten. Laille wird ihnen weder etwas von ihrer Nähe zur Phexkirche noch von ihrer Tätigkeit als Spitzel erzählen. Dies sollte allerdings kaum das Misstrauen der Gruppe wecken – in Phexcaer gehört Geheimniskrämerei schließlich zum guten Ton.

Ektor Gremob, Hochstapler und Intrigant

Der fettleibige selbsternannte „Hohepriester des Güldenens“ begann seine zweifelhafte Karriere als Rauschgiftschmuggler unter dem Namen *Morkus Delta*. Seit er sich in Phexcaer niedergelassen und den leerstehenden Efferd-Tempel zu seiner persönlichen Kultstätte umgebaut hat, lebt er von den armen Seelen, die Trost und Halt bei ihm suchen, von ihm jedoch durch Drogen willenlos gemacht und in die Abhängigkeit getrieben werden.



Durch seine Skrupellosigkeit ist Ektor mittlerweile zu einer der reichsten und einflussreichsten Persönlichkeiten in Phexcaer geworden. Er genießt seinen Wohlstand und feiert in seiner Villa häufig dekadente Feste. In seinem Tempel, der immer mehr zu einer reinen Rauschgifthöhle verkommt, lässt er sich nur noch so selten wie möglich blicken. Auf seinem Anwesen hat er derweil eine beachtliche Anzahl Getreuer um sich

geschart, die ihn zum Teil tatsächlich für einen Priester halten. Es gibt aber auch andere, die einen realistischen Blick auf die Dinge haben und sich nur deshalb an Ektor binden, weil sie hoffen von seinem beträchtlichen Einfluss profitieren zu können.

Ob Ektor jemals selbst Ambitionen hatte, das Rätsel um den verschollenen Schatz zu lösen, und ob er den Diebstahl des Pergaments bemerkt, obliegt dem Meister.

Wie aus den unten stehenden Werten ersichtlich, verfügt Ektor über keinerlei Karmaenergie. Auch wenn er damit kokettiert, sein Leben dem Namenlosen geweiht zu haben, handelt es sich bei seinem „gülden Gott“ um ein reines Phantasieprodukt.

Ektor Gremob

MU 12; KL 15; IN 13; CH 14; FF 10; GE 9; KK 10

LE 45; AU 55; RS 1; MR 5

AT/PA 10/9; TP 1W+2 (Mengbilar)

Herausragende Talente: Lügen: 12, Betören: 10, Sich Verkleiden: 10, Malen/Zeichnen: 9, Lesen und Schreiben: 14

Yantur Shabanas, Druide

Der alchimistisch äußerst begabte Druide (braunes, langes Haar, graue Augen, stechender Blick) hat sich mit den Jahren, die er für Ektor Gremob arbeitet, zunehmend zu einem gefühlkalten, zynischen Menschen entwickelt. Am Verkauf der von ihm hergestellten Drogen, dem „heiligen Brot“, verdient er so gut, dass er seine Praxis nur noch selten öffnet. Natürlich weiß Yantur, dass es sich bei Ektors Kult um puren Schwindel handelt, aber solange er von den suchtkranken „Gläubigen“ profitiert, ist ihm das einerlei.

Das Abenteuer sieht nicht vor, dass die Helden Yantur persönlich begegnen. Es spricht aber nichts dagegen, ihn auftauchen zu lassen. Allerdings sollte der Druide vorerst ungeschoren davonkommen – er wird im „offiziellen Aventurien“ zumindest noch am Rande eine Rolle spielen.

Yantur Shabanas

MU 15; KL 13; IN 15; CH 12; FF 11; GE 10; KK 11

LE 50; AE 50; AU 64; RS 1; MR 11

AT/PA 12/11; TP 1W+1 (Vulkanglasdolch)

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 12, Schleichen 10; Lügen 13; Pflanzenkunde 12; Alchimie 13, Magiekunde 10; Heilkunde Wunden 13, Heilkunde Gift 10; Sinnesschärfe 11

Wichtige Zauberfertigkeiten: Hellsicht trüben 10; Böser Blick 12, Herr über das Tierreich 12, Imperavi 6; Druidenrache 11, Fluch der Pestilenz 10

Xhindan Dorrfeld, Fuhrunternehmer

Nach eigener Ansicht ist Xhindan der Mann, der Phexcaer im Alleingang am Leben hält – und so ist es nur recht und billig, dass er sich seine Dienste teuer bezahlen lässt. Seine Fuchstätowierung ermöglicht ihm, das Orkland zu bereisen, ohne von den allorts lauern den Zholochai verfolgt zu werden; dieses Geheimnis würde er jedoch nie freiwillig preisgeben und ihn dazu zwingen zu wollen, ist nicht ganz ungefährlich. Über die

ursprüngliche Geschichte der Tätowierung weiß der Fuhrunternehmer nichts genaues. Alle Mitglieder seiner Familie erhalten sie bereits im Kindesalter, wohl „aufgrund einer alten Tradition“, deren Hintergründe ihm jedoch nicht im Detail bekannt sind.

Xhindan Dorrfeld

MU 17; KL 16; IN 14; CH 11; FF 12; GE 14; KK 14

LE 67; AU 74; RS 3; MR 9

AT/PA 16/14; TP 1W+4 (schw. Säbel)

Herausragende Talente: Fahrzeuglenken: 14, Feilschen: 15, Orientierung 11, Wettervorhersage 12

Gruufhairork, Tairach-Schamane der Zholochai

»Tairach blickt mit Wohlwollen, auf den, der keine Furcht zeigt. Wie ich sehe, zitterst du am ganzen Leib, Woschra...«

Gruufhairork hat seine Sippe nach dem Dritten Orkensturm zurück ins Orkland geführt, denn für seinen Geschmack ist das Leben am Svellt zu weich für „echte Zholochai“. Seitdem hat sich seine Sippe, abgesehen von vereinzelt Beutezügen gegen andere Stämme, nicht mehr an größeren Feldzügen beteiligt. Mit Billigung des Aikar Brazoragh „überwacht“ Gruufhairork mit seinen Kriegerern die Region östlich von Phexcaer. Wer seinen Reitern in die Hände fällt, wird in der Regel rücksichtslos niedergemacht.

Stellen Sie den Tairachi als einen abgeklärten Anführer dar, der sich seiner Herrschaft sicher ist. Alles hört auf seinen Befehl und das weiß er genau. Befinden sich Frauen unter den Helden, wird Gruufhairork nur mit ihnen reden, wenn es sich absolut nicht vermeiden lässt.

Gruufhairorks spielrelevante Werte finden Sie auf S. 18.

Marfogh Tatzenbrecher, Okwach der Orichai

»Eine prächtige Arbakka, die du führst, Woschra. Sag, wo bekommt man so hervorragend geschmiedeten Stahl?«

»Ergreift diese Hunde! Morrza!«

Der bullige Okwach ist innerhalb seines Stammes, den Orichai, für sein intrigantes Wesen bekannt. Marfogh ist durchtrieben und pflegt seine Ziele eher durch Einschüchterungen und Ränkespiele zu erreichen als durch rohe, unüberlegte Gewalt (was für einen Ork-Krieger durchaus ungewöhnlich ist). Er trachtet danach, den Häuptling seiner Sippe abzulösen und versammelt deshalb unzufriedene Khurkach seines Stammes um sich. Die Helden zu besiegen oder zu überwältigen, brächte ihm in der Heimat natürlich ein gehöriges Maß an Prestige ein, wo es sich bei den Abenteurern doch offenbar um Mitglieder eines Geheimbundes handelt, dem selbst die unerschrockenen Zholochai mit Ehrfurcht begegnen ...

Die Zholochai um den Tairachi Gruufhairork, mit denen er im Auftrag seiner Sippe Handel treibt, betrachtet Marfogh mit Abneigung. Weil die Zholochai seinem Stamm aber militärisch weit überlegen sind, verbirgt er seine Geringschätzung. Er gibt sich Gruufhairork (und den Helden) gegenüber freundlich. Da Marfogh

„zivilisierter“ als die Krieger der Zholochai wirkt, fühlen die Helden sich eingangs möglicherweise sogar etwas zu ihm hingezogen.

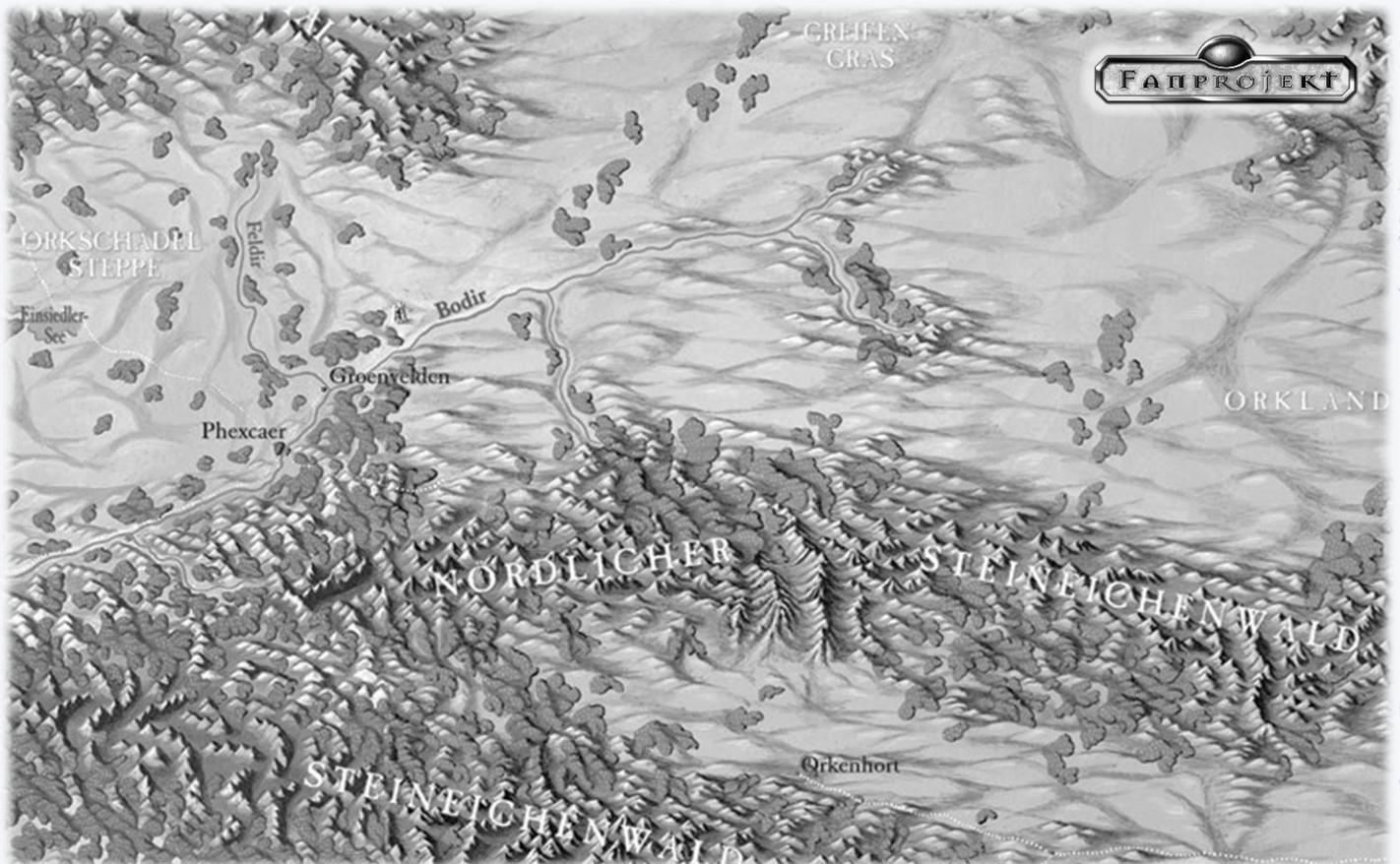
Sollte der hinterlistige Orichai die Handlung überleben, können Sie ihn in einem Folgeabenteuer erneut als Gegenspieler auftreten lassen. Wenn Sie es wünschen, kann Marfogh dann tatsächlich die Herrschaft über seine Sippe an sich gerissen haben und dadurch zu einem bedeutend einflussreicheren Feind geworden sein.

Marfoghs spielrelevante Werte finden Sie auf S. 23.

Kleines orkisches Glossar

Aikar Brazoragh – Einiger der Stämme, *Ashim Riak Assai*
Brazoragh – Ork-Gottheit (Naturgewalten)
Ergoch – Sklaven, Kriegsgefangene
Gharyak – Oger
Harordak – Sippenführer, bestehend aus Häuptling und Schamane
Khurkach – Kaste der Krieger
Okwach – Elitekämpfer
Orichai – zahlenmäßig größter Orkstamm
Sho-taka'sa – Diebesbund aus Phexcaer
Takai – Blut
Tairach – Ork-Gottheit (Totenwelt, Zauberei)
Woschra – Mensch („Glatthaut“)
Zholochai – großer, sehr kriegerischer Orkstamm
Zrak – Ehre

ANHANG I: KARTE PHEXCAER UND UMGEBUNG



ANHANG II: SPIEL IN PHEXCAER

In den Gassen der Stadt – Mögliche Zufallsbegegnungen

1W20/Ereignis

- 1 – ein korrupter Trupp der Stadtwache verlangt Schutzgeld
- 2 – Bettler bedrängen Passanten
- 3 – ein hilflos Betrunkener liegt in der Gosse
- 4 – ein Straßenhändler bietet Ramsch an
- 5 – Straßenkinder bewerfen Passanten mit Kastanien
- 6 – ein Wanderprediger verkündet den baldigen Weltuntergang
- 7 – Prügelei zwischen Mitgliedern konkurrierender Banden
- 8 – ein Dieb flüchtet vor seinen Verfolgern über die Dächer der Stadt
- 9 – ein Wagen hat Achsbruch erlitten und versperrt den Weg
- 10 – ein Haufen Thorwaler randaliert
- 11 – ein Magie-Dilettant führt Zaubertricks vor
- 12 – ein Bestohler sucht nach Zeugen
- 13 – ein Halbork wird schikaniert
- 14 – Taschendiebe lauern auf Opfer
- 15 – ein reisender Barde macht in der Hoffnung auf ein paar Münzen Musik
- 16 – eine Wunderheilerin bietet ihre Dienste an
- 17 – ein gehörnter Ehemann verprügelt seinen Nebenbuhler
- 18 – Sektierer des „Güldenens“-Kultes versuchen, Passanten in ihren Tempel zu locken
- 19 – Werber einer Bande versuchen, neue Mitglieder zu rekrutieren
- 20 – ein Goblin verkauft Felle erlegter Ratten

Gerüchte –

Was die Phexcaerer sich über den Tempel des »Güldenens« erzählen

2W6/Gerücht

- 2 – „Früher hat sich dieser seltsame Gremob ja fast noch Mühe gegeben, aber heute? Das ist kein Tempel, das ist eine Ruine!“
- 3 – „Dieser ‚Kult‘ war schon immer ein großer Schwindel! Dieser sogenannte ‚Hohepriester‘ denkt nur daran, sich auf Kosten der Schwachen die Taschen vollzumachen!“
- 4 – „Der ‚Güldene‘? Nein, mein Freund, diese Saubande huldigt dem Rattenkind ... Und das in aller Öffentlichkeit! Eine Schande für unsere Stadt!“
- 5 – „Ich hoffe, die Stadtwache nimmt diesen ‚Tempel‘ bald mal auseinander! Diesem fetten Verführer Ektor Gremob gehört der Prozess gemacht!“
- 6 – „Ich kenne jemanden, der auf all das Gerede über den Kult nichts geben und sich selbst ein Bild machen wollte. Leider habe ich ihn seitdem nicht mehr gesehen ...“
- 7 – „Die Anhänger des ‚Güldenens‘ verdienen sich eine goldene Nase mit Menschenhandel. Ogdan Herlob, der Wirt vom *Orkohr*, hängt mit in der Sache drin!“
- 8 – „Leben und leben lassen ... Mir haben diese Kultisten nichts getan und solange sie sich friedlich verhalten, gibt es doch keinen Grund zur Sorge. So halten wir es hier in Phexcaer!“
- 9 – „Was interessieren mich diese Spinner? Wir haben andere Sorgen, immerhin lauert in der Steppe unablässig der Ork!“
- 10 – „Haben die in ihrem Tempel nicht diese adrette Priesterin? Von der würde ich mir gerne mal die Messe lesen lassen!“
- 11 – „Das ist kein Kult, das ist ein Rauschgift. Das ganze ‚göttliche‘ Geseier ist nur Tarnung!“
- 12 – „Gelobpreist sei der ‚Güldene Gott‘, der mir Erkenntnis und Glückseligkeit gab! Gepriesen sei das ‚Heilige Brot‘, das mir Erhabenheit schenkt!“

ANHANG III:

HINWEISE ZUM SPIEL MIT »SHO-TAKA'SA«-HELDEN

Helden, die die Fuchstätowierung erhalten haben, verfügen von nun an über eine gewisse „Absicherung“, wenn sie sich im gefährlichen Orkland bewegen. Allerdings stellt das *Sho-taka'sa*-Zeichen keinen universellen Schutz dar.

Zur Erinnerung: Nur die Zholochai erkennen die Hautbemalung als „Passierschein“ an. Für die Orks anderer Stämme hat die Tätowierung keine Bedeutung. Auch sei den Spielern davon abgeraten, das Schicksal zu sehr herauszufordern. Die Zholochai bestehen aus unzähligen Sippen und die Tairach-Schamanen, die das Wissen um die Tätowierung und die „Schattengefährten“ bewahren, interpretieren den alten Schwur teilweise sehr unterschiedlich. Es kann durchaus Schamanen geben, die darauf bestehen, den Helden, solange diese sich in Zholochai-Gebieten aufhalten, Geleitschutz zu geben, um sie aktiv vor Gefahren zu schützen. Andere Tairachi hingegen mögen den Eid schon dadurch als erfüllt ansehen, dass sie ihren Stammesbrüdern einen Angriff auf die *Sho-taka'sa* verbieten.

Glauben die Helden, sie seien aufgrund der Hautbemalung gänzlich vor den Zholochai gefeit, so irren sie sich. Sollten die Abenteurer ihr Privileg missbrauchen, um sich zum Beispiel in Territorien der Zholochai niederzulassen, werden die Orks diesem Treiben nicht ewig tatenlos zusehen. Wer trotz Aufforderung nicht weiterzieht, wird über kurz oder lang angegriffen – Tätowierung hin oder her. Sind die Helden gar so hinterlistig und attackieren von sich aus einen Zholochai, weil sie denken, dieser dürfe sich aufgrund des alten Schwurs nicht dagegen wehren, so liegen sie falsch (und werden ihren besonderen Status vermutlich schnell verlieren).

Impressum

Konzeption, Text, Layout: Gurrgak

Illustration Phex-Symbol: Sir Gawain, entnommen aus: *Vignettenpaket mit Göttersymbolen 1.0.0* –

<https://www.orkenspalter.de/filebase/index.php?file/2707-vignettenpaket-mit-g%C3%B6ttersymbolen/> –
Lizenz: *Attribution-NonCommercial 3.0 Unported* (CC BY-NC 3.0) – <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>

Zierbalken (Umschlag): Reylena (Nandurion-Fanpaket; *Attribution-NonCommercial 3.0 Unported* (CC BY-NC 3.0))

Zierbalken (Fließtext): Reylena (Nandurion-Fanpaket; *Attribution-NonCommercial 3.0 Unported* (CC BY-NC 3.0))

Zierbalken (Seitenränder): Das-Schwarze-Auge-Fanpaket (Ulisses Spiele 2013)

Illustrationen (gemeinfrei): Flickr-Account British Library <https://www.flickr.com/photos/britishlibrary/>



Disclaimer

DAS SCHWARZE AUGER, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Das vorliegende Dokument enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.