

HELDENWERK



Blutiger Pelz

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Tara Flink, Nikolai Hoch, Christian Nehling

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Christoph Trauth

Lektorat

Frauke Forster, Nikolai Hoch

Korrektorat

Claudia Waller

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nadine Schäkel

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Tristan Denecke, Nadine Schäkel,
Wiebke Scholz, Holger Schulz, Lars Weiler

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Christian Nehling, Nikolai Hoch, Tara Flink, Charlotte Patzer und die Testspieler Daniel Wagner, Sebastian Gadinger, Philipp Wagner, Joshua Gantzert und Antonia Krutz.

Inhaltsverzeichnis

Die Lande am Svellt	3
Im Dienst der HPNC	5
Auf Pelzspuren	7
Die Jagd beginnt	12
Das Finale	14



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnitts übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnitts übernehmen.



Gerüchte: Wenn Helden versuchen an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!



NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.



Erweiterungsregeln: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABE008}.

AKO – Aventurisches Kompendium

Qualität, Preise, Schlafplätze (Q/P/S):

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerlich	sehr billig (50 %)
2	dreckig	billig (75 %)
3	einfach	normal (100 %)
4	gutbürgerlich	teuer (150 %)
5	exquisit	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös	horrend (400 %)

BLUTIGER PELZ



»Tiefhusen ist gefallen? Bei Phex, bringt mir Tinte und Pergament, es gibt viel zu tun.«
—gehört im Kontor der HPNC in Riva, Tsa 1039 BF

»Menschen? Sie reden von Mut, rennen aber feige vor den Herausforderungen, die Brazoragh ihnen schenkt, davon. Sie reden von Ehre, doch ihre Magier und Kriegsmaschinen sind voller Arglist und Tücke. Sie reden von Stolz, aber wimmern, wenn sie ihr Ende kommen sehen. Nein, die Menschen sind schwach und haben nichts, was ein Nach-eifern wert ist. Ihre Zeit ist vorbei!
—Sharkak Rittertod, im Gespräch mit einem jungen Orkkrieger

Stichworte zum Abenteuer: Aufklärung einer Intrige im Dienst der Horaskaiserlich Privilegierten Nordmeer-Compagnie im Svellttal

Genre: Detektiv- und Wildnisabenteuer

Voraussetzungen: Helden, die Orks nicht nur als Schwertfutter ansehen

Ort: Hilgerds Heim und Umgebung, Svellttal

Zeit: Tsa 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Die Lande am Svellt

Das Svellttal ist ein raues Land mit einer bewegten Vergangenheit. Benannt ist es nach dem Fluss Svellt, einem mächtigen, 500 Meilen langen Strom im Norden Aventuriens. Seine Quellen entspringen den Hängen der Tasch-Berge und des Finsterkamms, die sich vereinigt durch sumpfige Auenwälder bis in den Golf von Riva winden. Vor über 30 Jahren gelang es den Orks im Dritten Orkensturm den Svelltschen Städtebund zu zerschlagen und die blühenden Handelsstädte zu unterwerfen. Viele stolze Svellttaler trieb dies in die Verzweiflung oder Resignation. Einige lernten jedoch, sich anzupassen und sich mit den neuen Herren zu arrangieren. Allgemeine Informationen zum Svellttal und den Konflikten zwischen den Kulturen findest du im **Aventurischen Almanach** ab Seite 48.

Was geschehen ist

Während des Orkensturms und der Eroberung des Svellttals durch die Orks im Jahre 1010 BF gelang es dem Stamm der Marrykai unter ihrem Häuptling Gurukh Goldzahn, weite Teile des westlichen Svellttufers zu besetzen. Zeitgleich breiteten sich die Gravachai unter dem aktuell verschollenen Mardugh Orkhan in den östlichen Gebieten aus.

Dieses Mächtigegleichgewicht zwischen den beiden Orkstämmen wurde im Jahre 1039 BF zerstört, als es unter den Gravachai zu einer Rebellion kam. Mardughs Ziehsohn und Nachfolger Morak Mardugh pflegte aus Sicht seiner weniger menschenfreundlichen Kritiker einen zu verweichlichten Umgang mit den Glatthäuten des Landes, denn ähnlich wie Goldzahn ist auch Morak

Orkische Begriffe

Ologhaijan	Garethi
Ai	Nein, Verneinung, Ablehnung, Stehenbleiben!
Ergoch	Sklaven, Kriegsgefangene
Gravachai	Orkstamm im Svellttal, auch Rorwhed-Orks genannt
Gruufhai	orkischer Kriegshammer
Khurkach	orkische Jäger und Krieger
Marrykai	ehemaliger Orkstamm im Svellttal, auch Hilval-Orks genannt, wurde 1039 BF bei der Schlacht um Tiefhusen aufgelöst
Okwach	Elitekämpfer
Oloarkh	niederer orkischer Dialekt, wildes Gemisch aus Ologhaijan und Garethi
Ologhaijan	Hochorkische Sprache
Woschra	Blankhäute/Glatthäute, orkische Bezeichnung für Menschen
Yurach	Orks, die keinem Stamm mehr angehören, da dieser vernichtet wurde oder sie ausgestoßen wurden
Zholochai	mächtiger Stammesverband der Orks
Zra	Ja, Zustimmung, Aufbruch!
Zrak	Ehre



davon überzeugt, dass ein hierarchisch gegliedertes Nebeneinander von Mensch und Ork unter der Leitung der Orks und mit Tributzahlungen der Menschen möglich ist.

Als Häuptling Goldzahn von der sich anbahnenden Rebellion in den Reihen der Gravachai erfuhr, witterte er seine Chance, seinen Einflussbereich auszudehnen, und begann, die Orte Hilvalla, Norhus und Tiefhusen zu besetzen. Doch Goldzahns Plan ging nicht auf. Morak ging siegreich aus der Rebellion hervor und zog anschließend gegen den verhassten Goldzahn aus. Zu diesem Zweck verbündete Morak sich mit dem kampfstarken Stamm der Zholochai, welche die „Vermenschlichung“ und hemmungslose Dekadenz der Marrykai und ihres Häuptlings Goldzahn verachteten. Gravachai und Zholochai zogen gemeinsam in die Schlacht um Tiefhusen, in deren Verlauf Goldzahn getötet und die Stadt vollständig zerstört wurde. Die wenigen überlebenden Marrykai flohen in die weitläufigen Wälder der Umgebung und fristen seitdem ihr Dasein als ausgestoßene Krieger.

Nach dem Fall Tiefhusens und dem damit einhergehenden Niedergang der Königlich Tiefhusener Handelskompanie witterte die Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie (HPNC) in Riva ihre Chance und begann, ihre Handelsbeziehungen mit den siegreichen Gravachai auszubauen. Sie sicherte sich die exklusiven Handelsrechte für Fell- und Lederwaren sowie sicheres Geleit durch das Territorium der Gravachai. Erst kürzlich eröffnete die Handelsgesellschaft unter der Leitung von **♣ Haro ya Pirras** einen Posten in Norhus. Doch in den Reihen der Gravachai gibt es weiterhin Orks, die eine härtere Umgangsart mit den Menschen erzwingen wollen.

Einer von ihnen ist der neue Statthalter in Norhus, **♣ Sharkak Rittertod**. Nachdem dieser als junger Ork den Tod seiner Familie durch Menschenhand mitansehen musste, schwor er allen Glatthäuten fürchterliche Rache. Beeindruckt von den Zholochai und ihrem brutalen Umgang mit Menschen und Halborks in Tiefhusen, beschloss der Krieger, bei passender Gelegenheit das Ende der Herrschaft des Morak Mardugh einzuleiten. Bereits kurz nach seiner Ernennung zum

Statthalter besetzte er die Umgebung von Norhus und erschlug dabei **♣ Hugur Seidenpelz**, den friedlichen Anführer der orkischen Jäger des kleinen Pelzhandelsposten Hilgerds Heim.

Um die Menschen und Orks in Hilgerds Heim gegeneinander aufzubringen sowie den Pelzhandel zwischen Morak Mardugh und der HPNC zu sabotieren, überfallen Sharkak und seine Krieger seit einigen Wochen die menschlichen Pelzjäger. Hierfür schmückten sie sich mit erbeuteten Rüstungsteilen und Kriegsschmuck der Marrykai, um den Verdacht auf die Orks in den umliegenden Wäldern zu lenken. Die Verkleidung verstecken sie zusammen mit den erbeuteten Pelzen und Fellen in einer geheimen Höhle, die von Zeit zu Zeit jedoch auch von der halborkischen Jägerin **♣ Orken-Girta** aufgesucht wird. Girta entdeckte die dort versteckte Beute und erkannte die Brisanz ihres Fundes.

Die wahren Pläne der HPNC

Vordergründig geht es der HPNC um die Handelsrechte mit den ansässigen Jägern. Auch wenn die Pelze ein lohnendes Geschäft versprechen, ist ein möglicher Zugang zu den Schmuggelrouten für das im Orkland vorkommende Sternenmetall der wahre Grund für das aktuelle Interesse. Bereits zehn Jahre vor dem Sternenfall (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 104) kam es über dem Svellmland zum sogenannten Sternenregen. Tausende Sternschnuppen fielen vom Himmel, was zahlreiche Glücksritter und Abenteurer in die Region lockte, da die Sterne Edelmetalle wie Gold und Silber, aber auch noch seltenere Metalle wie Mondsilber, Arkanium oder auch Meteoreisen enthalten. Mit der Zerstörung Tiefhusens löste sich auch die Königlich Tiefhusener Handelskompanie auf, welche die Haupttrouten für den Sternenmetallschmuggel betrieb. Die HPNC will diese Lücke nun schließen und konkurriert diesbezüglich mit dem erst kürzlich gegründeten Stoerrebrandtkontor aus Tjolmar, welches bereits prächtig am Schmuggel verdient.

Sie wurde jedoch von Sharkaks Kriegern überrascht und floh, ohne in Hilgerds Heim von ihrer Entdeckung berichten zu können. Sie schloss sich den friedlichen Marrykai-Flüchtlings an und versteckte sich vor Sharkak in den Wäldern. Seitdem suchen die Anhänger des Statthalters in Hilgerds Heim und Umgebung nach ihr. Sharkak plant, die erbeuteten Pelze an die norbardische Händlerin **Haka Gamanjeff**, eine Mittelsfrau des Stoerrebrandtkontors aus Tjolmar, zu verkaufen. Als Konkurrent der HPNC ist man nur zu gerne bereit, über die Herkunft der Waren hinwegzusehen, um den Horasiern das Geschäft mit den Gravachai zu vermiesen.

Was geschehen kann

Die HPNC beauftragt die Helden, den Grund für das Ausbleiben der Pelze und Felle aus Hilgerds Heim herauszufinden. Bei ihren Ermittlungen kommen sie Sharkaks

Plänen auf die Schliche und finden das geheime Pelzversteck, wo sie auch die verschwundene Orken-Girta antreffen. Es kommt zu einer finalen Konfrontation mit dem Statthalter, aus der die Helden hoffentlich siegreich hervorgehen. Durch die Entlarvung des Anführers können sie den Frieden zwischen Orks und Menschen wahren.

Auswahl der Helden

In diesem Abenteuer sind mutige Helden gefragt, die den orkischen Besatzern unvoreingenommen gegenüber treten. Während gesellschaftliche Charaktere bei den Ermittlungen in Hilgerds Heim auf ihre Kosten kommen, können naturverbundene Abenteurer bei der Suche nach dem Versteck der Beute und Orken-Girta glänzen. Im Finale werden kampferprobte Recken benötigt, wobei der Schwierigkeitsgrad des Kampfes anpassbar ist.

Im Dienst der HPNC

Das Abenteuer beginnt im Tsa des Jahres 1041 BF in der kleinen Siedlung Norhus. Sie liegt im Svellttal, wo die Handelsstraße nach Riva auf die Svellstraße trifft. Dank der Gravachai ist der Ort mit seinen knapp 120 Einwohnern von einem verschlafenen Nest zu einem umtriebigen Zwischenstopp für Händler und Reisende herangewachsen. Seit dem Fall Tiefhusens gibt es auch einige von dort Geflüchtete in Norhus, die versuchen, sich hier ein neues Leben aufzubauen.

Im Schwarzpelz

Die Heldinnen sind im Gasthaus *Schwarzpelz* (Q3/P3/S20) untergekommen. Es bietet alles, was der einfache Reisende begehrt und lädt zum Verweilen ein. Derzeit hat sich kein Ork in den Gastraum verirrt und es herrscht eine gemütliche Stimmung.

Zur gleichen Zeit befindet sich der horasische Händler **Hardo ya Pirras** (37, hagere blasse Gestalt, trägt edle horasische Gewänder, wache Augen, wacher Geist; Handel 10 (14/13/13), Menschenkenntnis 7 (14/13/13), Überreden 8 (13/13/13), Willenskraft 4 (13/13/13), SK 2) in der Schänke. Er hält dort Ausschau nach tapferen Recken, welche im Namen der HPNC das Ausbleiben der Pelzlieferungen aus dem nahen Hilgerds Heim untersuchen sollen. Hardo wird die Heldinnen auf ein Bier einladen und in einem vertraulichen Gespräch folgendes über den Auftrag berichten:

- Erst kürzlich hat die HPNC eine Handelsniederlassung in Norhus eröffnet und exklusive Handelsrechte mit dem Häuptling der Gravachai, Morak Mardugh, vereinbart.
- Im Rahmen dieser Verträge erhält die HPNC Zugang zum Pelzhandel der besetzten Gebiete.
- Dies stellt einen großen Erfolg gegenüber der Konkurrenz, namentlich dem Kontor des Handelshauses Stoerrebrandt in Tjolmar, dar.
- Die prestigeträchtige Handelsbeziehung wird derzeit durch das Ausbleiben der Pelze und Felle aus dem Handelsposten Hilgerds Heim gestört.

- Ein möglicher Grund sind die in den nahen Wäldern lebenden Orks, die beim Fall Tiefhusens aus der Stadt geflohen sind. Eventuell handelt es sich aber auch um eine List des Hauses Stoerrebrandt.
- Vom hiesigen Statthalter, Sharkak Rittertod, ist keine Hilfe zu erwarten, da dieser sich nicht für die Belange der Menschen interessiert.
- Hardo bietet den Heldinnen jeweils vier Dukaten an, wenn sie den Grund für das Ausbleiben der Pelzlieferungen aufdecken und beseitigen. Pro Netto-QS einer Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* zwischen Hardo und den Abenteurern können die Heldinnen die Belohnung um 4 Silbertaler erhöhen (siehe **Regelwerk** Seite 208).
- Bei Annahme des Auftrags erhalten sie für den Zeitraum ihrer Ermittlungen einen Schutzbrief, der sie als Abgesandte der HPNC ausweist. Hardo weist die Heldinnen an, sich insbesondere gegenüber Orks, die etwas zu sagen haben, damit auszuweisen.
- Hardo weist darauf hin, dass sie als Repräsentanten der HPNC möglichst einen direkten Konflikt mit Sharkak und seinen Kriegern vermeiden sollen. Die Horasier erkennen das Hoheitsgebiet der Orks an und wollen den friedlichen und phexgefalligen Handel mit den Schwarzpelzen weiter ausbauen.

Auf der Svellstraße

Hilgerds Heim befindet sich an der Svellstraße, etwa 15 Meilen östlich von Norhus. Während die Straße gen Norden aktuell ausgebaut wird, wurde die Strecke von Norhus über Hilgerds Heim bis nach Tiefhusen seit dem letzten Krieg vernachlässigt. Die für den Monat Tsa typische Schneeschmelze erschwert das Vorankommen zusätzlich. Im Süden rauscht der mit Eisschollen gespickte Svell durch die Auen und nördlich des Weges erstreckt sich ein sumpfiger Wald. Die wenigen Fuhrleute auf der Straße berichten, dass die Svellstraße seit dem Fall Tiefhusens noch gefährlicher geworden ist, da immer mehr orkische und menschliche Räuber die Gegend unsicher machen.

Der Statthalter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr seid bereits seit Stunden auf der Svelltstraße unterwegs. Der kalte Wind schmerzt auf der Haut und der feuchte Boden macht das Vorankommen beschwerlich. Neben einem gelegentlichen Rabenkrächzen ist aufgrund des Wetters nur das Rauschen des Flusses zu hören. Als euer Blick den mächtigen Strom entlang schweift, erblickt ihr plötzlich vier Gestalten auf zotteligen Ponys, die sich auf euch zubewegen. Orks!

Kurz vor Hilgerds Heim treffen die Helden auf eine orkische Patrouille, die offensichtlich gerade von einer erfolgreichen Jagd zurückkehrt, wie die erlegte Beute (einige Hasen und zwei Rehe) verrät. Beim Anführer der Truppe handelt es sich um den Statthalter von Norhus, *Sharkak Rittertod* (siehe Seite 14). Sharkak, dessen Gesicht durch eine Stierschädelmaske verdeckt wird, lässt seinen Begleiter *▲ Morrok* für sich sprechen, da ihm die menschliche Zunge zuwider ist. Er selbst tut so, als verstünde er kein Garethi und spricht nur Orkisch (Ologhaijan) mit seinen Kriegern.

Beherrscht eine Heldin Ologhaijan, kann diese Sharkak verstehen.

Schroff und in gebrochenem Garethi fragt Morrok nach dem Weg der

Gefährten. Bei Vorlage ihres Schutzbriefes mustert Sharkak das Siegel der HPNC kritisch. Wenn die Abenteurer sich dem Ork gegenüber respektvoll verhalten, taucht dieser seinen Ring, der nicht so recht zu einem Ork passen will, in das Blut eines der Beutetiere und stempelt das Dokument mit diesem ab.

Wird Sharkak (oder Morrok) auf das Ausbleiben der Pelzliefierungen angesprochen, reagiert er

gereizt, gibt ihnen aber preis, dass er als Statthalter von Norhus auch für die Umgebung verantwortlich ist, was Hilgerds Heim mit einschließt. Er ist über alles informiert und warnt die Helden, dass sie keinen Ärger machen sollten. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis er die Schuldigen finden und zu Tairach schicken wird. Was die Helden außerdem in Erfahrung bringen können:

- Sharkak trägt einen Gruufhai, einen mächtigen orkischen Kriegshammer. Sein Siegelring sieht sehr fein gearbeitet aus. Augenscheinlich handelt es sich dabei nicht um ein orkisches Schmuckstück. • ○ • • • •
- Zwei der Orks, die Sharkak mit *▲ Gharrz* und *▲ Elgork* anspricht, haben Pfeile, deren Schäfte rot gefärbt wurden. • ○ • • • •
- Die Jäger in Hilgerds Heim werden seit einigen Wochen von Yurach der Marrykai überfallen, welche die Schlacht um Tiefhusen überlebt haben und sich in den Wäldern rund um den Pelzhandelsposten verstecken.
- Eine halborkische Jägerin mit dem Namen Orken-Girta aus Hilgerds Heim hat sich ebenfalls den Marrykai angeschlossen. Für diesen Verrat will Sharkak sie grausam bestrafen.

Untersuchen die Helden den Stempel auf ihrem Schutzbrief genauer, können sie weitere nützliche Informationen erhalten.

Probe auf Etikette (Heraldik)

QS 1 – Auch wenn der Stempel stark verschmiert ist, ist erkennbar, dass er keine bekannten orkischen Symbole zeigt.

QS 2+ – Bei dem Stempel handelt es sich um das Zeichen der Königlich Tiefhusener Handelskompanie. Wahrscheinlich hat Sharkak es bei der Schlacht um Tiefhusen erbeutet und macht sich mit dessen Nutzung über die menschlichen Sitten lustig.

Sharkaks Plan

Der Statthalter ist über die neugierigen Helden nicht erfreut, lässt sie jedoch gewähren. Als offizielle Ermittler der HPNC stehen sie unter dem direkten Schutz von Morak Mardugh und Sharkak hat bisher zu wenig Anhänger, um eine offene Rebellion gegen den Häuptling der Gravachai zu wagen. Er beschließt, die Helden im Auge zu behalten und sie ebenfalls mit der bisherigen falschen Fährte zu täuschen. Sollte es ihnen gelingen, die Marrykai oder Orken-Girta aufzuspüren, kann er sich beider Seiten entledigen und behaupten, die Helden hätten sich mit den Yurach der Marrykai verbrüdet.

• Sharkaks Siegelring, die Waffen der Orks, der Gruufhai und die Pfeile mit rotem Schaft sind für die spätere Spurensuche (siehe Seite 9) wichtig.

Auf Pelzspuren

Hilgerds Heim

Region: Svellttal

Einwohner: 20 Menschen, 14 Orks, davon 8 Krieger aus Sharkaks Gefolge und 6 Jäger

Herrschaft: Tributpflichtiges Gebiet der Gravachai, aktuell vertreten durch den Statthalter von Norhus, Sharkak Rittertod.

Handel und Gewerbe: Pelze, Felle, Lederwaren, Bögen und Armbrüste

Besonderheiten: orkische Zeltsiedlung südlich des Dorfes

Stimmung: Einst war dies ein Ort, an dem das friedliche Zusammenleben von orkischen und menschlichen Jägern harmonisch war. Mittlerweile ist die Stimmung aber sehr angespannt.

Ankunft im Dorf

Hilgerds Heim liegt direkt an der Svellttstraße und ist ein kleiner Pelzhandelsposten mit verfallener Palisade. Der Ort besteht aus sechs Blockhäusern sowie drei orkischen Gemeinschaftszelten südlich der Siedlung. Gegründet wurde die Siedlung einst von dem Jäger Hilgerd, der vor drei Jahren im hohen Alter starb. Seit dem Fall Tiefhusens leben auch zwei Familien in Hilgerds Heim, die sich hier ein neues Zuhause aufgebaut haben, nachdem sie in Tiefhusen alles verloren hatten.

Für die Recherche im Pelzhandelsposten stehen verschiedene Schauplätze und Anlaufstellen zur Verfügung.

Das Gasthaus Zum Waidmann (G01)

Die Schänke Zum Waidmann (Q2/P2/S10) dient als Gasthaus für Reisende und ist der Dreh- und Angelpunkt des ‚gesellschaftlichen Lebens‘ in Hilgerds Heim. Das große einstöckige Blockhaus hat einen kleinen Anbau, der als Stall dient. Im Waidmann können die Heldinnen übernachten und die meisten Bewohner antreffen, sofern diese nicht gerade ihrer Arbeit nachgehen.

Recherche und Gerüchte

Bei ihren Ermittlungen können die Heldinnen viele Gerüchte aufschnappen, die wahr oder aber blanker Unsinn sind.

- Sharkak macht keinen Hehl aus seiner Abneigung gegenüber den friedlichen orkischen Jägern, Halborks und Menschen. Er verlangt hohe Tributzahlungen. (+)
- Das Ausbleiben der Pelzlieferungen liegt an den in den Wäldern lebenden Yurach der Marrykai. Immer wieder kommt es zu Überfällen, denen erst vor drei Tagen zwei menschliche Jäger zum Opfer gefallen sind. (-/+)
- Für das spurlose Verschwinden von Orken-Girta vor drei Wochen sind die Marrykai verantwortlich. (-)
- Aufgrund der Probleme in den Wäldern wird es immer schwerer, die Ernährung der Siedlung sicherzustellen.



Die zwei zugezogenen Familien aus Tiefhusen sind die Ersten, die dies zu spüren bekommen. (+)

Albrecht, der Jäger, war früher mal ein Firungeweiheter. (-)

Die HPNC investiert nur in den Pelzhandel, weil sie am Sternenmetallschmuggel interessiert ist. (+)

An der Zerstörung Tiefhusens war Stoerrebrandt beteiligt, da er die Stadt als unliebsamen Konkurrenten loswerden wollte. (-)

Die orkischen Jäger haben die Überfälle inszeniert, da sie nach Hilgerds Tod die Jagdgebiete für sich allein nutzen wollen. (-)

• Zögere nicht, weitere Figuren und Ansprechpartner einzubauen oder selbst zu erfinden, falls die Spielerinnen bei ihren Nachforschungen besonders gründlich sind und Freude an der Ermittlung haben:

Goldgräber-Tol (41, fettiges schwarzes Haar, Trifauge, freundlich und aufgeschlossen), ein Glücksritter auf der Suche nach Sternengold.

Fährten-Helme (33, langer brauner Bart, zynisch, trinksüchtig), ein Jäger, der bei einem Orküberfall drei Finger verlor und deswegen nicht mehr selbst mit dem Bogen jagen kann.

1 Rohrra die Schankmagd

Beim Betreten des Gasthauses können die Heldinnen mit einer erfolgreichen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) beobachten, wie 1 Rohrra (38, graubrauner Pelz, kleine Hauer, liebt derbe Witze; Menschenkenntnis 5 (12/11/11), Willenskraft 2 (13/11/11), SK 0) einige Zecher mit einem Knüppel zurechtweist und diesen anschließend hinter der Theke versteckt. Die Gastgeberin im *Waidmann* sorgt als tüchtige Orkin mit harter Hand für Ordnung in ihren vier Wänden. Gleichzeitig ist sie eine gute Ansprechpartnerin für Informationen und Gerüchte rund um Hilgerds Heim. Die Heldinnen können von ihr einige allgemeine Informationen über die Überfälle und über Sharkak erhalten.

- In den Wäldern gibt es seit einigen Wochen Überfälle auf die örtlichen Jäger, bei denen ihnen ihre Jagdbeute entwendet wird.
- Bei einem Überfall vor zwei Tagen wurden die Jäger ☼Eber-Ole und ☼Wurzel-Reto grausam niedergestreckt. Der Jäger Albrecht Eichinger (siehe Seite 9) fand ihre Leichen, hat sie geborgen und zurück nach Hilgerds Heim gebracht. Sie wurden noch nicht bestattet, da für eine zwölfgöttliche Bestattung die Erlaubnis Sharkaks nötig ist und er wegen seiner Abwesenheit noch nicht gefragt werden konnte.
- Vor zwei Wochen verschwand eine der fähigsten Jägerinnen im Ort. Sie heißt Orken-Girta, ist eine Halborkin und die Tochter der Krämerin 1 Rike.
- Nach dem Fall Tiefhusens sind überlebende Marrykai in die nahegelegenen Wälder geflohen, wo sie immer noch leben. Viele geben ihnen die Schuld an den Überfällen.
- Sharkak kam vor mehr als einem Jahr nach Hilgerds Heim. In einem Zweikampf erschlug er den Anführer der orkischen Jäger, Hugur Seidenpelz. Für viele war es eine unnötige Machtdemonstration, da die friedlichen Jäger Sharkak so oder so ihre Tribute entrichtet hätten.
- Sharkak mag weder Menschen noch Halborks.
- Der Statthalter fordert hohen Tribut von den Jägern und regiert mit eiserner Hand. Kein ungewöhnliches Verhalten für einen Ork.

Bei zusätzlichen Nachfragen können die Heldinnen mit einer Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) gegen *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*) weitere Informationen erhalten. Bieten die Heldinnen der Wirtin Silbertaler oder vergleichbare Waren an, sind die nachfolgenden Vergleichsproben pro angebotenen Silbertaler oder vergleichbarem Wert um +1 erleichtert (maximale Erleichterung: +3).

Über die Überfälle:

Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) gegen *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*)

Netto-QS 1: Die Stimmung im Ort ist angespannt, wodurch es häufiger zu Streit zwischen den menschlichen und

orkischen Jägern kommt. Beide Seiten geben sich gegenseitig die Schuld für die gehäuften Überfälle.

Netto-QS 2: Rohrra hält die Marrykai in Bezug auf Girtas Verschwinden für unschuldig, kann es aber nicht beweisen. Die ausgestoßenen Krieger sind laut Rohrra ungefährlich und Girta nicht übel gesonnen.

Über Sharkak und seine Krieger:

Vergleichsprobe auf *Überreden* gegen *Willenskraft*

Netto-QS 1: 1 Morrok, Gharrz und Elgork, die Krieger aus Sharkaks Gefolge, trinken häufig bei ihr und prahlen dabei immer wieder über Kriegsbeute aus der Schlacht um Tiefhusen. Gesehen hat sie die Beute nie.

Netto-QS 2+: Als Halborkin litt Orken-Girta besonders unter Sharkaks Repressalien und musste stets den höchsten Tribut an den Statthalter entrichten.

Das Zechduell

Wenn die Helden die Informationen über die trinkfreudigen Krieger Morrok, Gharrz und Elgork (Werte siehe Seite 15) nutzen möchten, können sie die Orks bei einem Zechduell aushorchen. Nach Sharkaks Eintreffen am zweiten Tag der Ermittlungen sind die drei Schergen häufig im *Waidmann* anzutreffen, wo sie dem Alkohol frönen und dabei auch nicht davor Halt machen, die menschlichen Gäste zu schikanieren. Wenn die Helden sich dadurch nicht einschüchtern lassen und imponierend genug auftreten, könnten sie sich unter die Orks mischen und mit ihnen zechen. • ○

Jeder Held kann eine Probe ablegen, der Meister legt für alle Orks eine Probe erleichtert um 1 ab. Nimmt ein Held an dem Zechduell teil und ihm misslingt die Probe, erleidet er 2 Stufen *Betäubung*. Bei QS 1 ist es nur 1 Stufe, ab QS 2 ist der Held so trinkfest, dass er keine *Betäubung* erleidet.

Vergleichsprobe auf *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) gegen *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*)

Netto-QS 1: Die Orks bestätigen, dass sie bei der Schlacht um Tiefhusen Kriegsschmuck, Waffen und Rüstungen erbeutet haben. Morrok zeigt den Helden stolz ein bronzenes Amulett, das er sich im Kampf verdient hat.

Netto-QS 2: Die Beute haben sie in einer Höhle versteckt, verraten aber nicht, wo diese ist. Stattdessen brüsten sie sich damit, dass sie bald noch viel reicher sein werden.

Netto-QS 3+: Die Helden erweisen sich als besonders trinkfest und Elgork lässt im betrunkenen Zustand

• Die Szene kann eine spannende rollenspielerische Herausforderung für die Spieler darstellen. Halte den Helden die angespannte und bedrohliche Situation vor Augen, in der sie sich befinden. Die betrunkenen Orks sind wenig zimperlich im Umgang mit ihren menschlichen Trinkkumpanen, unberechenbar und das Gelage kann bei einem falschen Wort schnell in einer Prügelei enden.

durchblicken, dass Sharkak sie schlecht behandelt und er ihn für einen unfähigen Anführer hält. Die Helden haben das Gefühl, dass Elgork sich bei einer günstigen Gelegenheit und mit Unterstützung vielleicht sogar gegen Sharkak stellen könnte, um selbst den Posten des Statthalters zu übernehmen.

Die Unterkünfte der Jäger (01)

Hilfe, meine Helden nutzen Zauberei oder Götterwirken

Magie und Liturgien sind ein fester Bestandteil der Welt des Schwarzen Auges. Gerade bei Detektivabenteuern können Zauberei und Götterwirken ein Abenteuer schneller vorantreiben oder abkürzen. Hier gilt es, geschickt zu jonglieren, ohne die Lösung auf dem Tablett zu präsentieren oder die Spieler zu frustrieren. Sollten deine Helden die Orks geschickt mit übernatürlichen Fähigkeiten aushorchen, können sie von den Überfällen und der Höhle erfahren. Über den Vertrag zwischen der Händlerin Haka und Sharkak (siehe Seite 5) können sie jedoch nichts in Erfahrung bringen. Die Helden müssen immer noch zur Höhle aufbrechen und Girta treffen, um alle Hintergründe aufzudecken. Bemerken die Orks den Einsatz von Zauberei oder Götterwirken, werden sie ihren Anführer informieren. Dies kann zu einer intensiveren Beobachtung der Helden durch die Orks führen.

Die Unterkünfte der Jäger sind zwei große Blockhäuser mit einem eingezogenen Stockwerk für die Salzlagerung. Südlich befindet sich ein kleiner Platz zum Verarbeiten und Salzen der Felle. Momentan befinden sich nur Fährten-Helme (siehe Seite 7) und Albrecht mit den Leichen von Eber-Ole und Wurzel-Reto in den Unterkünften. Die restlichen Jäger sind wegen der Tributforderungen auf einer mehrtägigen Jagd.

Albrecht Eichinger

Der Jäger *Albrecht Eichinger* (27, breite Schultern, starke Behaarung, skeptisch, aber nicht abweisend; Fährten-suchen 8 (14/14/13), Menschenkenntnis 5 (12/14/11), Willenskraft 2 (14/14/11), SK 2) stammt ursprünglich aus Andergast. Als junger Bursche wollte er Firungeweiheter werden, strandete aber schließlich in Hilgerds Heim, wo er schnell zum Wortführer der menschlichen Jäger aufstieg. Albrecht hadert mit sich, da er sich immer mehr vom Pfad Firuns entfernt und sich den orkischen Sitten anpasst. Geben sich die Helden als offizielle Ermittler der HPNC zu erkennen, wird er ihnen Fragen zu den Überfällen und dem Fundort der Leichen beantworten.

- Die Überfälle haben sich in den letzten Wochen gehäuft und wurden im Laufe der Zeit immer brutaler.
- Es fällt auf, dass überwiegend menschliche Jäger überfallen wurden. Die orkischen Jäger waren nur

selten Opfer der Überfälle. Dies führt zu Missmut und Misstrauen innerhalb der Gemeinschaft.

- Albrecht kennt die Hintermänner der Überfälle nicht. Er hat in der Nähe der Leichen ein Armband gefunden, von dem er weiß, dass Girta es trug. Der Jäger weiß nicht, wie er diesen Fund deuten soll, weshalb er Rike noch nichts davon gesagt hat. Auf Nachfrage überlässt er den Helden das Armband. Es handelt sich um ein ledernes Armband mit Wolfszähnen, das Girta von ihrem orkischen Vater erhielt.
- Seit Girtas Verschwinden durchstreifen Sharkaks Männer häufiger die Wälder. Albrecht vermutet, dass sie die Bedrohung durch die Überfälle endlich ernst nehmen.

Die toten Jäger

Albrecht kann den Helden auch Zugang zu den Leichen der beiden Jäger gewähren, sie befinden sich zur Zeit im Salzlager:

- Bei den Toten handelt es sich um Eber-Ole und Wurzel-Reto: zwei gute, zuverlässige Jäger.
- Die Leiche von Eber-Ole hat eine schwere Kopfverletzung, Wurzel-Reto wurde von Pfeilen durchbohrt.
- Albrecht hat die beiden bei der Jagd gefunden, die Pfeile entfernt, ihre Leichen geborgen und nach Hilgerds Heim gebracht.
- Für eine zwölfgöttliche Beisetzung auf dem Boronanger ist ein Geweihter aus Norhus notwendig, was aber zunächst eine Erlaubnis von Sharkak erfordert (siehe **Sharkaks Residenz (03)** Seite 10). Da die toten Jäger neben den Zwölfen auch den orkischen Göttern zugewandt waren, könnte man ihre Leichen alternativ auch in den Svellt werfen oder in den Wald bringen, wie es hier Sitte der Schwarzpelze ist.

• Ein geweihter Held kann sich dazu bereit erklären, den toten Jägern den Grab-segen zu spenden. Albrecht gibt die Leichen allerdings erst frei, wenn Sharkaks Erlaubnis vorliegt.

Eine Untersuchung der Leichen kann bei einer erfolgreichen Probe auf *Heilkunde Wunden* weitere Erkenntnisse zutage fördern.

Probe auf Heilkunde Wunden

QS 1 – Die Kopfverletzung wurde von einem stumpfen Gegenstand verursacht, beispielsweise einem Knüppel, einem Kriegshammer oder einem Gruufhai.

QS 2+ – Bei der Leiche von Wurzel-Reto finden sich rote Holzsplitter. Blut hätte sich braun verfärbt, wahrscheinlich stammen die Splitter von einem Pfeilschaft, der rot gefärbt gewesen sein muss.

Aufmerksame Helden entdecken bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)*, dass Albrecht ebenfalls rot gefärbte Pfeile besitzt. Eine Erwähnung beschämt ihn. Er erläutert, dass das Färben der

Pfeile eine orkische Sitte ist, die er inzwischen selbst pflegt. Die rote Farbe verbessert nach dem Glauben der Orks die Treffsicherheit. Bei weiterer Nachfrage zu gefärbten Pfeilen verweist er auf **⚔ Bolzen-Wolpert**, den Bogenbauer.

Der Fundort der Leichen

Wenn die Helden nach dem Fundort der Leichen fragen, kann Albrecht ihnen berichten, dass dieser am westlichen Svelltufer liegt, etwa zwei Stunden von Hilgerds Heim entfernt. Nach einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) gegen Albrechts *Willenskraft* ist er sogar bereit, sie zum Tatort zu führen. Am Fundort der Leichen lassen sich allerdings keine nützlichen Spuren mehr finden, weil der Überfall bereits zwei Tage zurückliegt und Albrecht beim Bergen der Toten keine Rücksicht auf die Spuren genommen hat. Bei einer gewissenhaften Suche und gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) -1 lassen sich aber weitere Holzsplitter eines Pfeilschafts finden, der mit roter Farbe bestrichen wurde.

Das Haus des Bogenbauers (02)

In dem kleinen Blockhaus befindet sich Bolzen-Wolperts Werkstatt und seine Privaträume. Den Platz nordöstlich des Hauses an der Palisade nutzt der Bogenbauer als Testfläche für seine Waren.

⚔ Bolzen-Wolpert, der Bogenbauer

Der meisterliche Bogenbauer *Wolpert Sennenfang* (65, schütteres Haar, klapperdürr, kaut ununterbrochen Kautabak; Holzbearbeitung 16 (15/14/12), Menschenkenntnis 4 (14/14/12), Willenskraft 3 (12/14/12), SK 2) hat seinen ursprünglichen Namen seit Jahrzehnten abgelegt und heißt einfach nur Bolzen-Wolpert. Er hat eine große Auswahl an hochwertigen Fernkampf- waffen und kann bei Fragen zu den roten Pfeilen weiterhelfen.

- ☞ Er stellt keine Pfeile mit rot gefärbten Pfeilschäften her.
- ☞ Die rote Farbe ist eine geheime Rezeptur der Orks und soll die Treffsicherheit des Schützen erhöhen.
- ☞ Wolpert schätzt diese Sitte als orkischen Aberglauben ein. Seine Pfeile und Bolzen hält er den orkischen für weit überlegen.

Nach einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (*Verhör*) -1 oder *Überreden* (*Schmeicheln*) gegen Bolzen-Wolperts *Willenskraft* gibt der alte Bogenbauer weitere Informationen preis:

Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (*Verhör*) -1 oder *Überreden* (*Schmeicheln*) gegen *Willenskraft*

Netto-QS 1: Neben Albrecht und den Orkkriegern Gharrz und Elgork benutzt auch Orken-Girta rote Pfeile.
Netto-QS 2+: Er traut Girta die Ermordung der Jäger nicht zu, da sie immer ein gutes Verhältnis zu diesen hatte.

Sharkaks Residenz (03)

Sharkaks Residenz ist das neueste Haus in Hilgerds Heim. Es wurde ursprünglich gemeinsam von den beiden Familien aus Tiefhusen errichtet, aber nach der Fertigstellung von Sharkak und seinen Kriegerern besetzt. Auch wenn der Statthalter selten in Hilgerds Heim anwesend ist, nutzen seine Krieger die Residenz, um nicht bei den orkischen Jägern in den Zelten schlafen zu müssen.

Sharkak Rittertod und seine Anhänger

Einen Tag nach den Helden taucht Sharkak mit seinen Kriegerern in Hilgerds Heim auf, um seinen Pflichten als Statthalter nachzukommen. Er beäugt die Recherche der Helden misstrauisch, mischt sich aber nicht in deren Nachforschungen ein (siehe **Sharkaks Plan** Seite 6). Sharkak empfängt die Helden auf Nachfrage, aber nur wenn sie sich als Ermittler der HPNC zu erkennen gegeben und ausgewiesen haben – falls Sharkak den Schutzbrief der HPNC noch nicht bei ihrem ersten Zusammentreffen gesehen und gesiegelt hat, wird er es jetzt tun, wobei den Helden der ungewöhnliche Siegelring auffallen kann. Sharkak verhält sich wie üblich gegenüber Menschen (siehe **Sharkak Rittertod** Seite 14). Bitten die Helden den Statthalter um die Erlaubnis, Eber-Ole und Wurzel-Reto auf dem Boronanger beizusetzen, gibt er sich großzügig und erlaubt dies. Falls Sharkak bei der ersten Begegnung noch nicht zu den Überfällen befragt wurde, bietet sich hier eine erneute Möglichkeit (siehe **Der Statthalter** Seite 6).

Wenn die Helden Sharkak verlassen, können sie mit einer erfolgreichen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) -2 noch mitbekommen, dass Sharkak seinen Kriegerern einige Befehle auf Orkisch (Ologhaijan) gibt. Beherrschen die Helden diese Sprache, können sie verstehen, dass es um die Suche nach einer Halborkin geht. Wenn keiner der Helden die Sprache der Orks versteht, können sie sich dennoch einige Wortketten und Laute merken, bei deren Deutung die Wirtin Rohrra oder andere Bewohner von Hilgerds Heim behilflich sein können. Sobald Sharkaks Krieger ihre Befehle erhalten haben, verschwinden sie im Wald.

Der Krämerladen (04)

Der Krämerladen ist ein gepflegtes Anwesen, dessen Fassade mit allerlei Federn, Holzschmuck und orkischen Malereien verziert ist.

⚔ Krämer-Rike

Wenn die Heldinnen ihre Ermittlungen in Hilgerds Heim aufnehmen, befindet sich *Krämer-Rike* (49, einfache Kleidung, korpulent, ergrautes langes Haar; Handel 7 (13/12/12), Menschenkenntnis 5 (13/12/12), Willenskraft 3 (12/12/12), SK 2) noch in Norhus, um Waren für ihren Laden zu besorgen. Einen Tag nach den Heldinnen trifft sie in Hilgerds Heim ein. Rike verkauft alles Überlebenswichtige für die Wildnis zu üblichen Preisen. Bei Fragen zu ihrer Tochter weicht sie aus.

- Orken-Girta ist ihre Tochter. Ihr Vater war Hugur Seidenpelz, der von Sharkak erschlagene Anführer der orkischen Jäger (siehe Seite 4).
- Rike ist sicher, dass Girta niemals etwas tun würde, was der Gemeinschaft in Hilgerds Heim schaden würde.
- Als Halborkin litt ihre Tochter besonders unter Sharkaks Repressalien.

Konfrontieren die Heldinnen Rike mit ihren bisherigen Erkenntnissen, wird ihre Widerstandskraft einbrechen. Je nach Vorgehensweise und Indizien wird die nachfolgende Probe erleichtert. Die Heldinnen können die roten Pfeile, die auf Girta deuten, als Druckmittel einsetzen oder ihre Stellung als Gesandte der HPNC nutzen, um Rike in Handelsfragen zu drohen (jeweils +1 bei einer

Probe auf *Einschüchtern* (Drohung oder Verhör)). Alternativ ist es möglich, mit dem Armband ihrer Tochter (siehe **Albrecht Eichinger**, Seite 9) einen emotionalen Zugang zu Rike aufzubauen. Darüber hinaus hilft eine Erwähnung von Sharkaks verstärkter Suche nach einer Halborkin weiter, wenn die Heldinnen ihre Hilfe anbieten möchten (jeweils +1 bei einer Probe auf *Überreden* (Manipulieren oder Schmeicheln)).

• Eine echte Liebesbeziehung zwischen Orks und Menschen kommt auch im Svellttal selten vor, ist aber durchaus möglich. Das Beispiel Hugur und Rike zeigt, wie sehr die orkische und menschliche Kultur in Hilgerds Heim miteinander verwachsen sind.

Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (Drohung oder Verhör) oder *Überreden* (Manipulieren oder Schmeicheln) gegen Willenskraft

Netto-QS 1: Girta trauert um ihren Vater, den von Sharkak erschlagenen Hugur Seidenpelz. Einziger Trost war die Erinnerung an die gemeinsame Jagd. Hugur nahm sie dabei oft zu einer geheimen Höhle mit. Am Tag ihres Verschwindens wollte Girta diese Höhle aufsuchen, da sie zuletzt einige fremde Fußspuren in der Nähe gefunden hatte. Die Witwe kann den Heldinnen eine grobe Wegbeschreibung geben, war selbst aber nie dort. Rike bittet die Heldinnen, ihre Tochter zu finden und ihre Unschuld zu beweisen.

Netto-QS 2: Rike schenkt den Heldinnen einen Heiltrank (QS 1, siehe **Regelwerk** Seite 272).

Netto-QS 3+: Rike schenkt den Heldinnen zusätzlich noch eine Anwendung Waffenbalsam (QS 1, siehe **Regelwerk** Seite 273).

Der Boronanger (05)

Der kleine Boronanger liegt an der nordwestlichen Palisade. Da die Orks ihre Toten in den Svellt werfen oder in den Wald bringen, sind hier nur Menschen begraben. Das auffälligste Grab liegt in der Mitte des Boronangers: hier wurde Hilgerd beigesetzt, der Gründer der Siedlung. Eine kleine Gedenktafel mit zwölfgöttlichen und orkischen Symbolen erinnert an den einstigen Pelzjäger.

Das Lager der Orks (06)

Das Lager der orkischen Jäger befindet sich südlich von Hilgerds Heim. Es besteht aus drei Zelten, einer großen Feuerstelle sowie zwei grob zusammengezimmerten Lagerschuppen für Werkzeuge und Lebensmittel. Zum Zeitpunkt der Recherche sind die orkischen Jäger auf der Jagd und nicht anzutreffen.

Ab in die Wälder

Die orkischen und menschlichen Jäger halten sich in den Wäldern auf. Als Führer bieten sich Albrecht oder Fährten-Helme (identische Werte wie **Albrecht Eichinger**, siehe Seite 9) an. Für je einen Silbertaler werden die Helden in das Jagdgebiet der Orks im Nordosten oder das der Menschen auf der Westseite des Svellts geführt. Die Reise dauert jeweils einen halben Tag. Im jeweiligen Jagdgebiet treffen die Helden auf Gruppen von Jägern, Wortführer ist bei den Orks **! Gach Faulzahn** (26, das schwarze Fell wurde zu wilden kleinen Zöpfen geflochten, schwarze Hauer; Willenskraft 3 (14/11/9), SK 1) und bei den Menschen **! Feuerschopf-Sira** (32, rotes dickes Haar, gutaussehend, flucht gerne; Willenskraft 4 (13/12/15), SK 2). Beide können mehr über den schwelenden Konflikt zwischen den beiden Jagdgruppen berichten:

- Sowohl die menschlichen als auch die orkischen Jäger sind verängstigt und trauen sich nur noch in größeren Gruppen in die Wälder.
- Die hohen Tributforderungen von Sharkak zwingen sie, das Risiko einzugehen und trotz der Überfälle auf Jagd zu gehen.
- Beide Seiten hegen einen Groll auf die jeweils andere.
- Die Svellttaler machen die Orks für die Überfälle verantwortlich, da bisher fast nur Menschen angegriffen wurden. Sie vermuten, dass die Orks ihre Jagdgebiete seit dem Tod von Hugur Seidenpelz vergrößern wollen.
- Die orkischen Jäger fühlen sich zu Unrecht verdrängt und unterstellen den Menschen, die Orks aus der Gemeinschaft vertreiben zu wollen.

Eine Suche nach den Marrykai erfordert ebenfalls eine halbe Tagesreise, denn es ist nicht einfach, die geflohenen Krieger in den Wäldern rund um Hilgerds Heim aufzuspüren. Gelingt es den Helden, können sie auf den Späher **! Netragh** (zögernd, grunzend, mit Pfeil und Bogen bewaffnet; Willenskraft 5 (14/12/11), SK 2) treffen, dem sie ihre guten Absichten erläutern können. Er kann den Helden von Girta und ihrem Plan, eine Höhle aufzusuchen, berichten. Den Standort der Höhle kennt er allerdings nicht. Die Abenteurer können von hier aus aber frischen Spuren folgen, um Girta zu finden, wofür eine gelungene Sammelprobe auf *Fährten suchen* (humanoide Spuren) notwendig ist. Die Probe entspricht der Suche nach der Höhle im Kapitel **Auf heißer Spur** (siehe Seite 12). Auch hier wird Sharkak den Helden folgen, wodurch es zu der finalen Konfrontation an der Höhle kommen wird (siehe **Höhlenbesucher** Seite 12).

Die Jagd beginnt

Auf heißer Spur

Die Spuren auf die Höhle und die vermisste Orken-Girta verdichten sich. Dank Rikes Wegbeschreibung oder Netraghs Informationen haben die Heldinnen die Möglichkeit, die Höhle zu finden. Hierfür ist eine Sammelprobe auf *Fährtsuchen (humanoide Spuren)* (wenn die Helden Girtas Spuren von den Marrykai aus folgen) oder *Orientierung* (wenn die Helden der Wegbeschreibung folgen), 1 Stunde, notwendig, die von einer einzelnen Heldin abgelegt werden muss. Je mehr Stunden für die QS zum Auffinden der Höhle nötig sind, desto mehr Gravachai sind Sharkaks Ruf (siehe **Das Finale** Seite 14) gefolgt und kämpfen im Finale gegen die Heldinnen. Bei 2-3 Stunden, müssen die Heldinnen gegen einen weiteren Ork kämpfen, bei 4-5 Stunden gegen zwei zusätzliche Schwarzpelze, usw. Maximal werden bis zu (Anzahl der Heldinnen) zusätzliche Orks erscheinen.

6 QS: Die Wiederholungsproben (siehe **Regelwerk** Seite 27) im Falle einer misslungenen Probe auf *Fährtsuchen (humanoide Spuren)* oder *Orientierung* werden nicht mehr wie üblich um -1 erschwert.

10 QS: Die Heldinnen finden die Höhle.



Wenn du es den Helden schwerer machen willst, begegnen sie nach einer gewissen Anzahl Stunden bei der Spurensuchen einigen Wildtieren, wie z. B. einem wütenden Wildschwein (Werte siehe **Aventurischer Almanach** Seite 170), das sie im Kampf oder durch Flucht überwinden müssen, oder zwei hungrigen Grimmwölfen (Werte siehe **Aventurischer Almanach** Seite 168), die sie bekämpfen oder mithilfe von Feuer in die Flucht treiben müssen.

Höhlenbesucher

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr seid angekommen. Vor euch erstreckt sich eine kleine Lichtung mit Blick auf eine massive Felswand. Ein Bach sprudelt lautstark aus dem Fels hervor, wobei die Öffnung gerade breit genug ist, um ins Innere zu gelangen. Doch was ist das? Vor dem Eingang liegen zwei tote Orks, anhand der Ausrüstung leicht als Sharkaks Männer zu erkennen. Ihr seht rote Pfeile, die wie lange Dornen in den Körpern der Krieger stecken. Was geht hier vor?



Die Toten waren zwei Wachen, die Sharkak zum Schutz der Beute zurückließ. Weil Girta ihre Unschuld beweisen will, überfiel sie mithilfe von zwei Marrykai das Pelzversteck, um Sharkak zu überführen. Beim Betreten der Höhle können die Helden mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* einen Dialog zwischen Girta und ihren Begleitern belauschen, welche die von Sharkak gestohlenen Pelze inspizieren. Girta spricht erst Ologhaijan, flucht aber auch lautstark auf Garethi: „Sharkak du Hund! ... Verdammter Betrüger! ... Dafür wird er büßen! ...!“

Ob die Helden bemerkt werden, entscheidet eine Vergleichsprobe auf *Verbergen (Schleichen)* der Helden gegen Girtas *Sinnesschärfe* -2.

Dringen die Helden tiefer in die Höhle ein, ist eine Begegnung mit Girta und ihren Begleitern unvermeidbar. Die Helden haben nun die Möglichkeit, mit Girta und den Marrykai zu kämpfen oder zu verhandeln.

Option 1: Tod allen Schwarzpelzen!

Wenn die Heldinnen Girta und ihre Begleiter angreifen, verteidigt sich Girta (siehe Seite 13) zunächst nur und versucht mit Verweis auf ihre Unschuld und einen Beweis auf die Heldinnen einzureden. Nach zwei Kampfrunden greift sie die Helden ebenfalls an und flieht gegebenenfalls. Ihre Begleiter (identische Werte wie **Sharkaks Schergen**, siehe Seite 5) sind zwar vom vorherigen Kampf gegen die beiden Wachen vor dem Höhleneingang noch verletzt (18 LeP), kämpfen aber mutig an Girtas Seite. Sie fliehen erst auf Girtas Kommando zum Rückzug oder bei Girtas Tod. Gelingt



Girta und ihren Kämpfern die Flucht, werden sie vor der Höhle von Sharkak in Empfang genommen und niedergestreckt.

Option 2: Bei Phex, was geht hier vor?

Bei einem Gespräch mit Girta berichtet sie von Sharkaks falschem Spiel. Als Beweis präsentiert sie ein Schreiben aus dem Besitz eines der erschlagenen Krieger, der vor der Höhle Wache hielt. Dieses Schriftstück ist ein Vertrag der norbardischen Händlerin *Haka Gamanjeff* über Pelze, den der Statthalter mit seinem Siegel bestätigt hat. Girta weiß von ihrer Mutter, dass die Norbardin dem Stoerrebrandterkontor in Tjolmar nahesteht. Vergleichen die Helden das Zeichen mit ihrem Schutzbrief, bestätigt sich dessen Echtheit. Die Helden besitzen somit einen schriftlichen Beweis für Sharkaks Verrat. Die angeschlagenen Marrykai schickt Girta nach den Verhandlungen zurück, um ihre Verletzungen zu versorgen. Sie selbst möchte den Abenteurern die erbeuteten Pelze zeigen und das weitere Vorgehen gegen Sharkak besprechen.

Rückendeckung



Sollten die Helden im Kampf Unterstützung benötigen, verbleiben die Marrykai auf Girtas Wunsch bei ihnen in der Höhle, wodurch sie im Finale an ihrer Seite kämpfen.



Tiefer in der Höhle finden die Helden neben den erbeuteten Pelzen auch den Kriegsschmuck der Marrykai, sowie ein zwei Stein schweres Säckchen mit Meteor-eisen im Wert von etwa zehn Dukaten.

1 Orken-Girta

Kurzcharakteristik: Erfahrene Jägerin, Halborkin

Funktion: Falsche Verdächtige, Beispiel für ein friedliches Zusammenleben zwischen Orks und Menschen

Hintergrund: Girtas Hintergrund findest du im Abschnitt **Was geschehen ist** auf Seite 3

Darstellung: Girta ist eine stolze, erfahrene Jägerin, die schnell auf den Punkt kommt. Garethi und Ologhaijan beherrscht sie fließend, wechselt aber beim Fluchen manchmal die Sprachen.

Besonderheiten: Als Kind zweier Welten versucht sie alles, um ein möglichst normales Leben zu führen.

Schicksal: Sollte Girta das Finale überleben, wird sie zu ihrer Mutter zurückkehren und als Nachfolgerin ihres Vaters die orkischen Jäger in Hilgerds Heim anführen.

»Dafür wird Sharkak büßen!«



Orken-Girta

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11

FF 13 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 0 ZK 3 GS 6

Waffenlos: AT 11 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Schwerer Dolch: AT 13 PA 5 TP 1W6+2 RW kurz

Kurzbogen: FK 15 LZ 1 Freie Aktion TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstung bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Schwerer Dolch), Präziser Schuss/Wurf I (Kurzbogen), Schnellladen (Modifikation in Ladezeit bereits eingerechnet)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 6, Orientierung 9, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Überreden 6, Verbergen 7, Wildnisleben 10, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Im Kampf nutzt Girta ihren Kurzbogen und versucht die Fernkämpfer in Sharkaks Reihen in Schach zu halten. Sollte Girta sehen, dass Sharkak einen Helden zu sehr in Bedrängnis bringt, wird sie diesem beistehen.

Flucht: So lange Sharkak lebt, wird Girta ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben kämpfen. Ansonsten flieht sie nach dem Verlust von 50% ihrer Lebenspunkte.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Das Finale

Beim Verlassen der Höhle werden die Abenteurer von Sharkak und (Anzahl der Helden -1) Schergen erwartet. Dieser hat den Aufbruch der Helden bemerkt und Krämer-Rike einen Besuch abgestattet. Nach einem grausamen Verhör der Witwe brach er mit einer Vorhut zur Höhle auf.

• Vielleicht hat Sharkak auch zusätzliche Unterstützung erhalten, weil die Helden sehr viel Zeit bei der Suche nach der Höhle verloren haben (siehe Seite 12).

Bei einer friedlichen Lösung mit den Marrykai unterstützt Girta die Helden (siehe Seite 3). Haben die Marrykai die Höhle vor den Helden verlassen, liegen ihre Leichen mit eingeschlagenem Schädel zu Sharkaks Füßen.

Vor dem Kampf streift Sharkak in einer dramatischen Szene seine Stierschädelmaske ab und stürzt sich mit

einem Kriegsschrei auf die Helden. Gharrz und Elgork werden aus sicherer Entfernung die Helden und ihre Verbündeten unter Beschuss nehmen. Die restlichen Krieger suchen den Nahkampf. Als stolzer Kämpfer der Gravachai flieht Sharkak nicht und kämpft bis zum Tod. Gelingt es den Helden, Sharkak oder einen seiner Verbündeten gefangen zu nehmen, können sie die genauen Hintergründe für seinen Verrat zu erfahren.

Girtas Eingreifen



Falls die Heldinnen sehr kompetent sind und allein gegen die feindlichen Orks antreten sollen, können einige gut platzierte Pfeile Girta aus dem Kampf nehmen. Ob sie stirbt oder nur handlungsunfähig ist, hängt von einer Rettung durch die Abenteurerinnen ab.

1 Sharkak Rittertod

Kurzcharakteristik: Statthalter von Norhus, Okwach der Gravachai

Funktion: Tyrannischer Herrscher und Antagonist des Abenteurers

Hintergrund: Sharkaks Hintergrund findest du im Abschnitt **Was geschehen ist** auf Seite 3.

Darstellung:

Sharkak trägt einen auffälligen Siegelring, den er bei der Eroberung Tiefhusens erbeutet hat und den man eher an der Hand eines reichen menschlichen Händlers vermuten würde, als an der eines orkischen Statthalters. Er setzt seine Stierschädelmaske niemals ab, da Menschen seiner Ansicht nach nicht würdig sind, ihm direkt ins Gesicht zu schauen. Die Helden mustert er von Kopf bis Fuß, als würde er eine Schwachstelle suchen, und zeigt seine Verachtung durch festen Augenkontakt. Sharkak spricht die Helden nicht direkt an und kommuniziert in ihrer Nähe nur über seine Krieger auf Ologhaijan.

Besonderheiten: Sharkak ist schlau genug, seine Wut und seinen Hass auf die Menschen zu unterdrücken. Die Stiermaske trägt er nicht nur zur Einschüchterung, sondern auch um die Orkgötter Brazoragh und Tairach zu ehren. Mehr über die Glaubenswelt der Orks findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 188. Bemerkt er seine Enttarnung, lässt er die Maske sprichwörtlich fallen. Der Statthalter spricht fließend Garethi, was er erst im Finale offenbart.

Schicksal: Sharkaks Schicksal ist es, von den Helden besiegt oder getötet zu werden. Er setzt alles daran, einer Gefangennahme zu entgehen und als Krieger zu sterben.

»Ai Kattach!« (Schlachtruf, Keine Gefangenen!)



Sharkak Rittertod

MU 16 KL 12 IN 11 CH 10

FF 12 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 46 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 4 GS 7

Schip: 3

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6+1 RW kurz

Gruufhai (2H): AT 15 PA 6 TP 1W6+8 RW mittel

RS/BE: 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstung bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Hohe Lebenskraft IV, Kälteresistenz / Bluttausch, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Vorurteile gegen Menschen), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Gruufhai), Sturmangriff (Waffenlos, Gruufhai), Vorstoß (Waffenlos, Gruufhai), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Gruufhai)

Talente: Einschüchtern 11, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 9, Kriegskunst 8, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Verbergen 10, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Sharkak eröffnet den Kampf mit einem **Sturmangriff** auf den in seinen Augen würdigsten Gegner und attackiert diesen danach mit **Wuchtschlägen**. Erleidet Sharkak eine Stufe des Zustands **Schmerz**, erhält er den Status **Bluttausch** (siehe **Regelwerk** Seite 35).

Flucht: Als stolzer Okwach der Gravachai flieht Sharkak nicht und kämpft bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 35 LeP, 23 LeP, 12 LeP, 5 LeP oder weniger

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Gruufhai (2H)	Zweihandhieb Waffen	1W6+6	KK 13	-1/-3	mittel	4,5 Stn	120 HF	120 S

Sharkaks Schergen / Krieger der Marrykai

MU 15 KL 10 IN 11 CH 10

FF 13 GE 12 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 0 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Säbel: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Säbel)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft 4, Zechen 4

Kampfverhalten: Gharrz und Elgork werden aus sicherer Entfernung die Helden unter Beschuss nehmen. Die restlichen Krieger suchen die Konfrontation im Nahkampf.

Flucht: So lange Sharkak lebt, fliehen seine Schergen nicht. Nach dessen Tod fliehen sie nach dem Verlust von 50 % ihrer Lebenspunkte.

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Ausklang

Die Helden haben Sharkak und seine Schergen besiegt. In Hilgerds Heim können sie sich durch das Mitführen seines Gruufhais und des Siegels als Sieger zeigen. Berichten die Helden im Dorf über die Geschehnisse, werden die Bewohner ein Fest feiern. Nach Sharkaks Überfall auf Rike wurde sie von Albrecht Eichinger gefunden und versorgt. Hardo ya Pirras setzt nach einem Bericht der Helden die Handelsniederlassung in Riva und Morak Madrugh über den Verrat des Statthalters in Kenntnis. Der Häuptling ist dankbar für die Beseitigung seines untreuen Gefolgsmannes und wird einen neuen Statthalter in Norhus einsetzen.

Ausblick

Morak Madrugh und die HPNC gehen gestärkt aus den Vorkommnissen hervor. Von den wahren Plänen der Horasier (siehe **Die wahren Pläne der HPNC** Seite 4) weiß der Häuptling der Gravachai weiterhin nichts. Das Stoorrebrandtkontor wird jegliche Verbindung zu Sharkak und der Händlerin Haka Gamanjeff zurückweisen. Haka, die sich während der Geschehnisse in Norhus aufhielt, taucht unter und sucht ihr Glück an anderer Stelle. Aus der Suche nach der Händlerin und dem Nachweis ihrer Verstrickungen in Sharkaks Plan kannst du ein Folgeabenteuer gestalten. Aufgrund der dünnen Beweislage gibt es jedoch keine größeren Konsequenzen für das Handelshaus Stoorrebrandt. In den nächsten Monaten kommt es aber zu verstärkten Kontrollen von Tjolmarer Händlern in den Gebieten der Gravachai, was den Sternenmetallschmuggel erschwert.

Der Mühen Lohn

Neben der Bezahlung durch die HPNC haben sich die Helden in Hilgerds Heim Freunde gemacht. Aus Dankbarkeit schenkt Bolzen-Wolpert einem passenden Helden eine besondere Fernkampf-Waffe (einen Bogen oder eine Armbrust nach Entscheidung des Helden, +1 TP oder +10 % Reichweite^{AKO100}). Für Girtas Rettung überlässt Rike den Abenteurern ihren Heiltrank und den Waffenbalsam, sofern sie diese noch nicht erhalten haben (siehe **Krämer-Rike** Seite 10). Für das Aufklären der Überfälle auf die Jäger und ihren Sieg über Sharkak und seine Schergen erhalten die Helden **12 AP**.





Blutiger Pelz

von Christoph Trauth

Tiefhusen, einst stolze Königsstadt im Svelttal, ist gefallen. Kaum ist das dumpfe Dröhnen der orkischen Kriegstrommeln verklungen, erscheinen Scharen von Glücksrittern, Schmugglern und Händlern, um von den neuen Machtverhältnissen zu profitieren. Bereit, die Lücke der Königlich Tiefhusener Handelskompagnie zu schließen, ringt die Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie (HPNC) um Macht und Einfluss im besetzten Svelttal. Doch nicht alles läuft wie erwünscht.

Das neue Kontor der HPNC in Norhus sucht furchtlose und aufmerksame Helden, die das Geheimnis hinter dem Ausbleiben der Pelzlieferungen aus dem nahen Hilgerds Heim liften. Orkische Kriegsflüchtlinge, unzufriedene Dorfbewohner, unliebsame Konkurrenten – Verdächtige gibt es viele. Sind Hehler oder Diebe am Werk? Warum mussten zwei Jäger sterben? Oder steckt etwas anderes hinter den Geschehnissen am kleinen Pelzhandelsposten? Sicher ist nur, dass Eile geboten ist: Jeder beschuldigt den anderen. Die Stimmung zwischen Orks und Menschen ist aufgeheizt und droht zu einem Konflikt zu werden, bei dem Blutvergießen unvermeidbar ist.

Wird es den Helden gelingen, die Hintergründe aufzudecken und das empfindliche Gleichgewicht zwischen Orks und Menschen zu wahren?



Stichworte zum Abenteuer: Aufklärung einer Intrige im Dienst der Horaskaiserlich Privilegierten Nordmeer-Compagnie im Svelttal

Genre: Detektiv- und Wildnisabenteuer

Voraussetzungen: Helden, welche Orks nicht nur als Schwertfutter ansehen

Ort: Hilgerds Heim und Umgebung, Svelttal

Zeit: Tsa 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW027PDF