

HELDENWERK

36



Der Blaue Bruder

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Zoe Adamietz, Niko Hoch, Johannes Kaub,
Diana Rahfoth, Alex Spohr

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor:innen

Nathan Fürstenberg, mit Beiträgen von Alex Spohr

Lektorat

Anna-Lena Schwenkler

Korrektorat

Sebastian Kreppel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Isabeau Backhaus

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Tim Brothage Tristan Denecke,
Ben Maier, Wiebke Scholz, Malte Zirbel

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos,
Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer,
Katharina Wagner **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust,
Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt,
Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski,
Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann,
Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück,
Susanne Majewski, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel,
Markus Plötz, Elisabeth Raasch, Diana Rahfoth, Nadine
Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt,
Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich,
Jan Wagner **Verlag USA** Robert Adducci,
Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst,
Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb** Stefan Heinrichs,
Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger,
Stefan Tannert, Anke Zimmermann

Inhaltsverzeichnis

Der Blaue Bruder und die Hexe vom Schattenwasser	3
Was bisher geschah ...	3
... und was noch geschehen könnte	4
Die Begegnung mit Lorion	5
Im Auftrag des Blauen Bruders	6
Nachforschungen in Reichsend	7
Die Ruine der Orkfeste	7
Die Mordserie in Reichsend	8
Lorions Haus	9
Die Opferhöhle des Namenlosen	11
Die Stadt Reichsend	13
	15



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



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

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

☞ **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

☞ **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, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

☞ **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

* In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

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 AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA
und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalt dieses Werks 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.

Printed in EU 2021.

DER BLAUE BRUDER



»Herr, ich habe Deinen Befehl vernommen! Ich werde den Blauen Dolch in meinen Besitz bringen und Dir 13 Geweihte opfern. Deine Macht ist grenzenlos, und wenn erst einmal die alte Ordnung hinweggefegt ist, wird Dein Reich im güldenen Glanz erstrahlen. Niemand wird sich Deinen Dienern widersetzen können, und ein neues Zeitalter wird anbrechen.«
—der Blaue Bruder an seinem Altar für den Namenlosen, neuzeitlich

Stichworte zum Abenteuer: ein verfluchter Dolch, eine Diebesgilde und ein Diener des Gottes ohne Namen
Genre: Stadtabenteuer
Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft
Ort: Baronie Gräflich Reichsend, Grafschaft Heldenutz, Herzogtum Weiden, Mittelreich
Zeit: um 1040 BF
Komplexität (Spieler/Meister): gering / gering
Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent
Anforderungen:

Kampftalente	   
Naturtalente	   
Körpertalente	   
Lebendige Geschichte	   

Der Blaue Bruder und die Hexe vom Schattenwasser

Dieses Abenteuer wurde als Ergänzung für die Erweiterungsbox **Die Hexe vom Schattenwasser** verfasst. Es greift einen Handlungsfaden aus dem Heft **Die Stadt Reichsend** auf und sollte nach dem Szenario **Das Schmugglerversteck** gespielt werden. Du erhältst jedoch alle Informationen, um **Der Blaue Bruder** auch ohne die Einsteigerbox spielen zu können.

Die Wertekästen der Gegner in diesem Abenteuer sind an die Einsteigerbox bzw. die Erweiterungsbox angepasst. Benötigst du weitere Werte, so kannst du diese

entsprechend im **Aventurischen Almanach** nachschlagen. Der Begriff *Kampfrunde* wurde durch *Runde* ersetzt, damit sich Spielerinnen der Einsteigerbox leichter zu rechtfinden. Proben sind gemäß dem **DSA5-Regelwerk** angegeben.



An einigen Stellen findest du aber dieses Symbol. Es zeigt dir an, wie die Probe in der Einsteigerbox bezeichnet wird, sodass die Kenntnisse des Regelstandes aus **Das Geheimnis des Drachenritters** und **Die Hexe vom Schattenwasser** vollkommen ausreichen.

Was bisher geschah ...

Seit einigen Jahren treibt eine Schmugglerbande in der Grafschaft Heldenutz ihr Unwesen: die *Blaue Bande*. Diese Gruppe von Halsabschneidern, Dieben und Schmugglern ist sich für kein Verbrechen zu schade. Die Bandenmitglieder haben Waffenhandel mit Orks betrieben, Gifte verkauft und stehlen sogar magische Artefakte im Auftrag ihres Anführers, des **Blauen Bruders** (38, 1,67 Schritt, braune Haare, blaue Augen, trägt blaue Gewandung und eine Fuchskopf-Tätowierung am Unterarm, sodass man ihn für einen Phexgeweihten halten könnte).

Kein Mitglied der Blauen Bande weiß jedoch um die eigentlichen Absichten des Bruders, der in Wahrheit **Mortan Maramek** heißt. Mortan stammt aus einer Familie, die schon seit Generationen dem Gott ohne Namen dient. Ihm zu Ehren hat er bereits als Jugendlicher einen Finger und später ein Auge geopfert und die Weihe des Namenlosen empfangen. Heute ist Mortan ein

mächtiger Diener des finsternen Gottes und treibt unablässig dessen Pläne voran.

Während seine Blaue Bande ihren krummen Geschäften nachgeht, hat Mortan eine Vision des Dreizehnten erhalten. Die Gelegenheit ist günstig, um in der Heldenutz Chaos anzurichten und die Macht der Zwölfgötter zu schwächen. Mortan wurde beauftragt, ein mächtiges Artefakt der Geweihten des Namenlosen, den sogenannten *Blauen Dolch* (eine Waffe mit auffällig breiter Klinge, die bläulich schimmert), zu bergen und mit ihm 13 Geweihte zu opfern. Mit den geopfert Seelen will der Namenlose Kraft gewinnen, um die Ketten zu sprengen, die ihm von den anderen Göttern angelegt worden sind, um ihn am Sternenwall zu binden. Durch den Tod der Geweihten würde zudem die Ordnung in der Heldenutz gestört und Misstrauen unter der Bevölkerung gesät. Zwar weiß Mortan durch die Visionen, wo sich der Dolch befindet, doch kann er als Geweihter des Namenlosen

die heiligen Schutzvorkehrungen, die das Artefakt umgeben, nicht durchdringen. Vor langer Zeit fiel der Dolch Orks in die Hände und einer ihrer Schamanen sicherte mit der karmalen Kraft seines eigenen Gottes den Blauen Dolch vor der Entdeckung durch Namenlose Mächte. Obwohl Mortan um das Versteck des Dolches weiß, traut er seinen Lakaien nicht zu, die Schutzmaßnahmen zu überwinden. Also plant er, eine Gruppe von fähigen Abenteurern

*Das Donnersturmrennen war ein Wagenrennen, welches alle 25 Jahre quer durch Aventurien führte.



Die Familie Maramek

Schon seit Jahrhunderten dient die Familie Maramek unerkannt dem Namenlosen. Eines der bekanntesten Familienmitglieder war *Charos Maramek*, ein finsterner Krieger, der am vorletzten Donnersturmrennen teilnahm.* Er wollte den göttlichen Streitwagen der Rondra, den Donnersturm, an sich reißen, um dem Namenlosen einen großen Triumph zu sichern. Allerdings wurde er von tapferen Helden enttarnt und aufgehalten.

Die Marameks verfügen über ein Netzwerk von Meuchlern, die sich als Erkennungszeichen eine schwarze Spinne auf die Kehle tätowieren. Die Blaue Bande ist der äußere Kreis dieser Gruppe. Nur die besten und erfahrensten Diebe werden zu Meuchlern ausgebildet und erhalten die Tätowierung, die gleichzeitig als erster Vertrauensbeweis fungiert, um später zu einem Diener des Namenlosen zu werden.

Mortan Maramek verfügt nur über eine Handvoll Meuchler und vermittelt im Grunde geeignete Kandidaten in das Netzwerk seiner Familie.

geschehen könnte

Mortan wirbt die Heldinnen in der Stadt Reichsend durch einen Vorwand an. In seiner Rolle als phexgefalliger Händler *Lorion Grimwiedel* berichtet er ihnen von einem Schatz seiner Familie, der sich in einer Burgruine befinden soll. Leider soll der Ort verflucht sein, und gefährliche Wesen hätten sich dort eingenistet, sodass er die Hilfe der Heldinnen benötigt, um an sein Erbe zu gelangen. Zudem sollen sie in Reichsend die genaue Lage der Ruine recherchieren. Die Nachforschungen dienen nur als Vorwand, um Mortans Geschichte gegenüber der Gruppe glaubwürdiger zu gestalten. Er weiß bereits, wo sich die Ruine befindet, in welcher der Dolch verborgen ist.

Begeben sich die Heldinnen zum Versteck, müssen sie in der Tat feststellen, dass dort einige orkische Skelette und Gruftasseln auf sie lauern. Während die Skelette vom Orkschamanen als Wächter des Dolches eingesetzt wurden, fühlen sich die Asseln von dem Ort angezogen. Sobald die Heldinnen die Schatzkiste gefunden haben, können sie diese ihrem Auftraggeber übergeben, der sie belohnt und den Blauen Dolch wenige Stunden später einsetzt. Es kommt zu einem ersten Mord an einer Perrainegeweihten, und einige Stadtbewohner verschwinden. Sie wurden von Mortan entführt, um später als weitere Opfer zu dienen.

Zusammen mit der Beschützerin von Reichsend, Hauptfrau *Erlgard Hohenwald* (32 Jahre, hochgewachsen, schulterlange braune Haare, hageres Gesicht, oft ein verschmitztes Lächeln auf den Lippen tragend, bei Bedarf aber auch streng, fordernd und autoritär, siehe

Seite 12) gehen die Heldinnen der Sache nach. Die Spur führt zu Lorion, in dessen Haus die Abenteurerinnen eine furchtbare Entdeckung machen: Er ist der Blaue Bruder! Sie können ihn allerdings in dem unterirdischen Versteck unter seinem Haus aufspüren und dort die Opferung von weiteren Unschuldigen verhindern.

Warum sind die Heldinnen in Reichsend?

Obwohl Reichsend die Hauptstadt der Heldentrutz ist, ist es ein kleiner Ort. Es muss also einen guten Grund geben, warum die Heldinnen sich hier aufhalten. An dieser Stelle machen wir dir einige Vorschläge, was die Abenteurerinnen hierhin verschlagen haben könnte.

- Die Gruppe wurde bereits vor dem eigentlichen Abenteuer von Lorion angeworben. Er könnte sie in einer größeren Stadt, etwa Trallop, Baliho, Lowangen oder Donnerbach, darum gebeten haben, als Geleitschutz seiner Wagenkolonne mit nach Reichsend zu reisen. Er gibt sich als Stahlhändler aus, der Waren von Reichsend aus in die nächstgelegenen größeren Städte transportiert.
- Eventuell hast du mit den Heldinnen **Die Hexe vom Schattenwasser** gespielt, und die Gruppe befindet sich bereits in der Heldentrutz oder gar in Reichsend und verfügt in der kleinen Stadt über einige Kontakte. In diesem Fall ist kein großer Aufwand erforderlich, sie und Lorion aufeinandertreffen zu lassen.
- Es besteht auch die Möglichkeit, dass Hauptfrau Erlgard Hohenwald nach Freiwilligen sucht, die endlich

die Blaue Bande ausfindig machen und aufhalten. Der Überfall auf Lorion findet dann trotzdem statt – er hält es für besonders perfide, dass die Heldinnen, die von Erlgard angeworben werden, um ihn aufzuhalten, ihm helfen, seinen Plan auszuführen. Er wird der Gruppe versprechen, ihnen Informationen zur Blauen Bande auszuhändigen, wenn sie ihm vorher helfen, seine Erbstücke wiederzufinden.

• Auch **Winnifred Rüsterhaus** (28, strohblonde Locken, kornblumenblaue Augen, Typ: Schönheit vom Land, siehe Seite 14

könnte ein möglicher Grund sein, warum die Heldinnen an diesem Ort weilen. Sie mag einen Verwandten in einer anderen Stadt besucht haben, und die Abenteuererinnen sind ihre Eskorte zurück nach Reich-

Entführung durch Lorion. Gibt es eine persönliche Bindung zu den Helden, kann es deren Motivation stärken, den Diener des Namenlosen aufzuhalten.

Reichsend – Hauptort der Handlung

Die Stadt Reichsend ist ein wichtiger Schauplatz des Abenteuers. Hier lernen die Heldinnen Lorion kennen, recherchieren nach dem Versteck des Blauen Dolches, suchen nach dem Mörder der Geweihten und entdecken schließlich in Lorions Haus das Geheimversteck.

Entsprechend benötigst du als Meisterin eine genauere Beschreibung der Stadt und ihrer Bewohner. Diese findest du auf Seite 13, da du voraussichtlich mehrfach darauf zugreifen wirst.

Die Begegnung mit Lorion

• Als Meister, der ausschließlich die Einsteigerbox kennt, kannst du bei den Proben die Begriffe in den Klammern einfach ignorieren. In jeder Passage wird die zu würfelnde Probe am Ende genau angegeben.

ie Helden befinden sich zu Beginn des Abenteuers auf dem Marktplatz von Reichsend und werden Zeugen, wie ein fingierter Taschendiebstahl auf Mortan Maramek alias Lorion stattfindet. Ein Dieb der Blauen Bande soll ihm seine Geldatze stehlen, damit die elden eingreifen können.

der Gruppe, wird der Übeltäter absichtlich in eine Sackgasse laufen, damit er gefasst wird, jedoch nicht ohne noch einen Wurf dolch auf einen der Helden zu schleudern. Bestimme dann zufällig, wer vor Kampfbeginn das Ziel des Fernkampfangriffes wird.

• Die Probe ist hier um -1 erschwert, da in der Einsteigerbox keine Vergleichsproben vorkommen. In diesen Fällen wird die Probe ersatzweise erschwert.

takt herstellen und die Richtigen auswählen, die tapfer, aber leichtgläubig genug sind, in seinem Auftrag nach dem Blauen Dolch zu suchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Es macht Freude, über den kleinen Markt zu schlendern und die Händler und Bürger beim Feilschen und Darbieten der Waren zu beobachten. Besonders beliebt scheint ein Reichsender Schnaps zu sein, den euch eine Händlerin als Kostprobe anbietet.

Das Bild eines schönen Markttages wird jedoch plötzlich unterbrochen, als ihr bemerkt, wie ein Mann nach seiner Börse am Gürtel greift und schreit: „Haltet den Dieb!“

Er zeigt in Richtung eines anderen Mannes, der geschwind wie eine Katze an anderen Bürgern vorbeihuscht und sich sogar dem Griff eines Gardisten entzieht.

Haltet den Dieb

Um den Dieb zu stellen, muss jeder Spieler eine Probe auf **Körperbeherrschung (Laufen)** bestehen. • Spieler, denen die Probe nicht gelingt, werden den Dieb erst 3 Runden später stellen können. Gelingt sie keinem aus



Jeder Spieler muss eine Probe auf **Körperbeherrschung** ablegen.

Die Festnahme des Diebes

Der Dieb flüchtet in eine Sackgasse oder ein leerstehendes Haus und wird die Helden dort zunächst angreifen (bis seine LeP unter 10 gefallen sind). Ein Held kann alternativ zu einem Gegenangriff versuchen, den Verbrecher einzuschüchtern. Dazu ist eine Probe auf **Einschüchtern (Drohung)** -1 erforderlich. • Gelingt die Probe, wird der Dieb sofort seine Waffe fallen lassen und sich ergeben.



Ein Spieler kann eine Probe auf **Einschüchtern** -1 ablegen.



Der Dieb lockt die Helden in eine Falle und ein weiterer Schurke stellt sich ihnen am vereinbarten Treffpunkt entgegen.

Kampf mit Kreaturenmarker und Spielplan

Falls du über die Kreaturenmarke und das Heft mit den Spielplänen a der Einsteigerbox verfügst, kannst den Plan des Gewölbes

renmarker eines Diebes beliebig platzieren. Die Helden können durch die Heldenmarker und / oder Marker für Räuber dargestellt werden.



Der Dank des Händlers

Wenn die Helden den Dieb dingfest gemacht haben, wird auch Lorion mit einer Gruppe von Gardisten erscheinen. Die Gesetzeshüter nehmen den Übeltäter fest und danken den Helden. Sie erwähnen sogar, dass sich die Gruppe eine kleine Belohnung im Rathaus abholen kann (insgesamt 10 Silbertaler).

Lorion hingegen wird den Helden vorgaukeln, dass er übergücklich ist, dass sie ihm seine Börse gerettet haben, und sie zu einem Essen im Gasthaus *Horndrache* einladen, um zu erkennen zu geben, dass er solche mutigen Leute vielleicht für eine kleine, gutbezahlte Aufgabe gebrauchen kann.



INI 14+1W6	AT 11
LeP 27	PA 7
GS 8	FK 2
AW 7	TP 1W6+1 (Dolch) / 1W6+1 (Wurfdolch)
RS 0	

Anmerkungen: Fallen die LeP des Diebes unter 10, ergibt er sich.

Im Auftrag des Blauen Bruders

Lorion bittet die Heldinnen, einige alte Familienerbstücke für ihn zu beschaffen. Er berichtet, dass seine Familie vor sehr langer Zeit von Orks überfallen wurde und diese einige Schätze sowie Erinnerungsstücke geraubt haben. Leider weiß Lorion nicht exakt, wo diese Erbstücke sich befinden (eine Lüge), doch laut eines Briefes seines Ur-Ur-Ur-Großvaters soll es in der Nähe von Reichsend eine orkische Feste gegeben haben, wohin das Vermögen seiner Familie gebracht wurde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Meine lieben Gäste und Retter meiner Geldkatze. Ich kann Euch gar nicht genug danken. Vor allem deshalb, weil meiner Familie und mir schon oft Leid durch Diebstähle angetan wurde. Ihr müsst wissen, ich verfolge die Spur meiner verlorenen Familienerbstücke schon seit einer Weile. Ich stehe allerdings vor dem Problem, dass sie möglicherweise gut bewacht werden – von abscheulichen Schwarzpelzen oder Schlimmerem. Mir kam der Gedanke, dass Ihr mir möglicherweise ein weiteres Mal beistehen könntet. Nicht umsonst selbstverständlich!“



Lorion macht den Heldinnen das Angebot, dass jeder von ihnen bei einer erfolgreichen Wiederbeschaffung der Erbstücke seiner Familie eine Belohnung von 20 Silbertalern erhält. Gelingt einer der Spielerinnen eine Probe auf *Handel* (Feilschen), so erhöht Lorion sein Angebot bereitwillig auf 30 Silb.



Eine der Spielerinnen kann eine Probe auf *Handel* ablegen. Bei Gelingen erhöht sich die Summe für alle Abenteurerinnen auf 30 Silbertaler.

Was weiß Lorion über die Erbstücke?

Folgende Informationen wird Lorion den Heldinnen mit auf dem Weg geben:

- Die Familienerbstücke wurden vor etwa 70 Jahren von Orks bei einem Transport gestohlen.
- Die Orks sollen eine Art Unterschlupf in Form einer kleinen Festung besessen haben, die sich in der Nähe von Reichsend befunden hat.
- Die Erbstücke bestehen aus Broschen, Anhängern, einem Schmuckdolch und anderen Wertgegenständen, deren besonderes Merkmal die Farbe Blau ist. Sie alle sind mit Saphiren oder anderen bläulichen Edelsteinen verziert.
- In Reichsend kann man bestimmt herausfinden, wo sich der Unterschlupf der Orks befunden hat. Lorion selbst gibt an, noch keine näheren Nachforschungen betrieben zu haben, er ist aber gestern auf einen alten Brief seiner Vorfahren aufmerksam geworden und will mit der Suche beginnen. Den Brief händigt er den Heldinnen gerne aus, dieser enthält aber nur die Informationen, die Lorion ihnen ohnehin schon gegeben hat. Selbstverständlich ist auch das Schriftstück gefälscht.



Nachforschungen in Reichsend

Die Helden müssen, bevor sie zur Ruine reisen, zunächst herausfinden, wo sich diese überhaupt befindet. Dazu ist es notwendig, dass sie in der Stadt Nachforschungen anstellen. Gib den Spielern eine Übersicht über Reichsend mitsamt den wichtigsten Gebäuden. Außerdem darf jeder von ihnen eine Probe auf *Gassenwissen* (*Informationsbeschaffung*) ablegen. Jeder Held, der Erfolg hat, sollte von dir eine der unten aufgeführten Anlaufstellen genannt bekommen.

- In den Amtsstuben des **Rathauses** befindet sich ein unvollständiges Stadtarchiv. Die Helden können hier auf die Stadtmeisterin Winnifred Rüsterhaus treffen, die sich sehr für die Geschichte um den Schatz des Händlers interessiert.
- Im **Traviatempel** von Reichsend kann die Tempelvorsteherin *Trautlinde* (65, blond, blaue Augen, mittelgroß und hager, siehe Seite 15) den Helden nur bedingt weiterhelfen. Sie hat lediglich gehört, dass die Orks, die den Schatz gestohlen haben sollen, von einem Schamanen angeführt wurden, der blutige Götzen angebetet und über große Macht verfügt haben soll.
- Genauer mit der Geschichte des Schatzes beschäftigt hat sich *Espe Rußinger* (32, straßenkötterblondes Haar, graue Augen, prominentes Kinn, klein, drahtig, Oberarme wie ein Preisboxer, siehe Seite 15), welche die Gerüchte, dass sich ein bläulich schimmernder Dolch im Besitz der Händlerfamilie befunden haben soll, gut kennt.

- Auf der Feste Reichsend können die Helden mit Vogt *Tiro Gernbach von Reichsend* (48, braune Haare, erste lichte Stellen auf dem Kopf, Adlernase, trägt gute Amtskleidung und goldene Ringe, siehe Seite 15) sprechen, der ein profunder Kenner magischer Artefakte ist. Er berichtet ihnen von einem Dolch, der so scharf gewesen sein soll, dass er sogar Stein schneiden konnte.
- Ein anderer Bewohner der Feste, ein Soldat, der wegen seiner acht Finger auch als der *Achtfingrige Alrik* bekannt ist, kann nur Legenden über einen gefürchteten Dolch berichten, der angeblich einem finsternen Gott geweiht sein soll.

- Jeder Spieler kann eine Probe auf *Gassenwissen* ablegen.

Der entscheidende Hinweis

Den Standort der orkischen Feste herauszufinden, sollte nicht zu schwierig werden. Die Helden können im Rathaus, in der Festung Reichsend oder bei *Anshelm Rüsterhaus* (55, raspelkurze strohblonde Haare, ausladender, oft angesengter Bart, kornblumenblaue Augen, sehr groß, sehr breit, siehe Seite 15) die Information erhalten. Die Feste befindet sich knapp 15 Meilen von Reichsend entfernt, Richtung Südwesten. Sie ist zerfallen und wird weder von Orks noch von Menschen genutzt.

Die Ruine d

Die Ruine, welche die Heldinnen entdecken und in der sich Lorions Schatz befinden soll, wurde nicht von Menschen errichtet. Es handelt es sich um eine Anlage, die vor langer Zeit von Orks erbaut wurde. Der Orkschamane, der damals den Blauen Dolch erbeuten konnte, fand heraus, dass es sich um ein Artefakt des Namenlosen handelte und ersuchte seinen Herrn Tairach um Beistand. Mithilfe des orkischen Totengottes verbarg der Schamane die Lage des Dolches vor den Augen der Diener des Dreizehnten und ließ ihn von Untoten und wilden Tieren bewachen. Erst durch Lorions Vision offenbarte der Namenlose den Standort des Blauen Dolches. Sobald sich die Heldinnen der Ruine bis auf 3 Schritt nähern, werden die beiden orkischen Skelettwächter aktiv und erheben sich. Sie kämpfen zusammen mit den Gruftasseln, die durch die Macht Tairachs zur Ruine gelockt wurden.

Gegner: Neben (Anzahl der Heldinnen / 2) Skeletten hat es die Gruppe mit $((\text{Anzahl der Heldinnen} / 2) + 1)$ Gruftasseln zu tun.

- Die Heldinnen haben es mit 1 Gruftassel weniger zu tun.

- Erhöhe die Anzahl der Skelette um 1.



Kampf mit Kreaturenmarker und Spielplan

Falls du über die Kreaturenmarker und das Heft mit den Spielplänen aus der Box **Die Hexe vom Schattenwass** verfügst, kannst du den Plan der Burgruine benutzen und die Kreaturenmarker der Skelette und Gruftasseln beliebig platzieren. Die Heldinnen können durch die Heldenmarker und / oder Marker für Räuber dargestellt werden.



INI 8+1W6 AW 6
LeP 14 TP 1W6+4
GS 8 (Langschwert)
AT 9 RS 0
PA 6

Anmerkungen: Die Zauber BLITZ DICH FIND, DUPLICATUS und VISIBILI haben keine Wirkung auf Skelette,

sondern durch finstere Magie sehen und den Aufenthaltsort von den Lebenden spüren können. Fernkampf-

da Pfeile und Bolzen an den Knochen eher abgleiten.



er Schatz

Die Schatzkiste liegt zwischen zwei Steinen verborgen. Die Spielerinnen müssen keine Probe ablegen, um sie zu finden. Soll sie jedoch gleich geöffnet werden, müssen sie eine Probe auf *Schlösser knacken* (Bartchlösser) -1 ablegen.

In der Truhe befinden sich:

- der Blaue Dolch
- Gold- und Silbermünzen, sowie einige Saphire im Gesamtwert von 130 Dukaten.

ieder in Reichsend

Nachdem die Heldinnen wieder zurück und überbringen Lohn die Kiste, interessiert er sich vor allem für den Dolch. Er hat nur geringe Verwendung für die anderen Wertsachen, sodass er die Belohnung der Helden einfach verdoppelt und sie mit dem Geld aus der Schatzkiste bezahlt. Er verabschiedet sich freundlich von den Heldinnen,

INI 6+1W6 AW 7
LeP 40 TP
GS 4 RS 4



Die Mordserie in Reichsend

Die Helden werden sicherlich in einem der Gasthäuser übernachten. Bereits am nächsten Morgen werden sie erfahren, dass es offenbar einen Mord in Reichsend gab. Die Perainegeweihte *Lyria* wurde tot in der Nähe des Tempels aufgefunden, und sowohl die Bewohner der Stadt als auch die Gardisten zeigen sich äußerst besorgt. Auf Nachfrage wird man den Helden berichten, dass die Geweihte offenbar mit 13 Messerstichen getötet wurde.

Lorions Plan

Lorion hat die Tat selbst begangen. Nachdem er *Lyria* in blinder Mordlust erstach, will er bei seinen nächsten Opfern mehr Vorsicht walten lassen und sie in sein Ver-

(Anzahl der Helden /

Persönlichkeiten der Stadt. Von seiner Blutgier getrieben, plant Lorion, mehr Menschen als nur die 13 Geweihten zu opfern, die er seinem Gott versprochen hat.

Welche Reichsender wurden entführt?

- Traviageweihte Trautlinde

ebenfalls entführt worden sein:

- Winnifred Rüsterhaus
- Hagen, ein junger Gardist
- Oleana, eine Diebin

Hilfe von der Garde

Einige Helden könnten auf die Idee kommen, der Stadtgarde von ihrem Verdacht zu berichten. Hauptfrau Erlgard wird ihnen aufmerksam zuhören und sie bitten, mit ihr gemeinsam die Sache aufzuklären und Lorion einen Besuch abzustatten. In diesem Fall können die Helden später im Kampf auf die Hilfe von Erlgard und zwei Gardisten hoffen. Mehr Personal kann die Hauptfrau zunächst nicht auf Lorion ansetzen.

Erweiterte Spurensuche

Falls die Helden nicht sofort auf Lorion kommen, können sie bei der Garde um Erlaubnis bitten, die Leiche der Geweihten zu untersuchen. Mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* -2 können sie sehr schnell feststellen, dass die Form der Wunden durchaus von dem Blauen Dolch stammen könnten. Sie sind deutlich breiter als Wunden von gewöhnlichen Dolchen.

Lorions Haus

Die Heldinnen werden sicherlich sehr schnell den Ver-
könnte. Zu auffällig war sein Begehren nach dem Blauen
Dolch. Es ist also mehr als nur wahrscheinlich, dass die
Heldinnen ihn aufsuchen werden.

Obergeschoss

Lorions Schlafzimmer (01)

In Lorions Schlafzimmer stehen ein großes Bett, das zwei
Personen Platz bietet, ein Nachttisch, dessen Schubladen
nicht verschlossen sind, und auf einem kleinen Tisch ein
Käfig mit einer gefangenen **Elster**. In den Schubladen

auf. Unter anderem liegen dort einige (unbeantwor-

runter Trautlinde,
deren Prinzipien und
Eheversprechen vor
Jahren von Lorian
durch eine Liturgie
in Zweifel gezogen
wurden) und eine
Handarmbrust mit
sechs Bolzen.

Ja, es handelt sich um die
Elster aus dem Abenteuer
Die Räuber vom Dunkel-
tann und Das Mädchen
und der Menschenfresser

Die eingesperrte Elster

In Lorions Kammer steht ein Vogelkäfig. Darin
ist eine Elster* gefangen, die aufgeregt hin und
her flattert, sobald die Heldinnen den Raum be-
treten. Sie gibt einige untypische Laute von sich,
die wie Wehklagen klingen.

Sollten die Spielerinnen die Elster befreien wol-
len, so muss ihnen entweder eine Probe auf **Kraft-**
akt (Eintreten & Zertrümmern) -3 oder **Schlös-**
serknacken (Bartschlösser) -1 gelingen.

Befreien sie die Elster, so erhalten sie für die
phexgefällige Tat sofort 1 Schip zurück (falls sie
mindestens 1 Schip ausgegeben haben). Die El-
ster kann ihren Retterinnen am Ende des Aben-
teuers einen wertvollen Dienst erweisen (siehe
Seite 12).

Wohn- und Arbeitsraum (02)

In dem großen Wohn- und Arbeitsraum verbringt Lo-
rion fast den gesamten Tag. Neben einigen Schemeln,
einem Arbeitstisch, an dem der Händler seine Signatur
in seine Stahlwaren graviert, weist der Raum vor allem
Sessel und einen Beistelltisch auf. Dort befindet sich



stets ein Tablett mit Tee und Gebäck. In einer Schublade können die Heldinnen eine Notiz mit einem **Hinweis** zum Geheimgang bemerken.

Kleiner Speisesaal (03)

Hier pflegt Lorion mit Gästen zu speisen. Ist er allein, nutzt er nicht den Speisesaal, sondern sein Arbeitszimmer für seine Mahlzeiten. Der Raum wird von einem edlen Tisch aus Eichenholz eingenommen.

Gästezimmer (04)

Obwohl Lorion nur selten Gäste empfängt, gibt es im Obergeschoss ein Zimmer für Besucher.

Bad und Abort (05)

Im Badezimmer befinden sich eine Wanne und ein mit Vorhängen abgetrennter Abort. Auf dem Waschbecken steht eine kleine **Dose**. Sie ist mit einer Falle gesichert (Probe auf *Schlösserknacken*; beachte: ohne die Sonderfertigkeit *Fallen entschärfen* ist die Probe um -3 erschwert). Misslingt die Probe, sticht sich die Heldin an einer kleinen, vergifteten Nadel (1 SP). Die Wirkung des Giftes entspricht dem der Höhlenspinne (siehe Seite 12). In der Dose befinden sich leere Phiolen, in



Jede Spielerin kann eine Probe auf *Schlösserknacken* ablegen, die ohne die Sonderfertigkeit *Fallen entschärfen* um -3 erschwert ist.

Erdgeschoss

Lagerräume (06)

Hier hat Lorion Stahlwaren in Regalen, Kisten und Truhen untergebracht. Üblicherweise verkauft er seine Waren sehr schnell weiter und lagert nur wenig davon bei sich ein, aber bei einigen Stücken ist er gezwungen, auf den richtigen Käufer zu warten. Früher gab es noch eine Wand in der Mitte des Raumes, doch der Hausherr hat sie einreißen lassen, um das Lager zu vergrößern. Suchen die Heldinnen die Kisten ab, entdecken sie ein **Langschwert** und eine **Streitaxt**.

Raum des Dieners (07)

Die kleine Kammer ist die Wohnstätte von **Brinbert** (60, weißes Haar, gute Manieren), dem alten Diener Lorions. Zusätzlich zum Bett steht eine kleine Kommode in der Ecke des Raumes, in der Brinbert ein paar seiner Habseligkeiten aufbewahrt. Der alte Diener ist auch der einzige Bewohner des Hauses, der anwesend ist. Er wird die Heldinnen herumführen, aber aufmerksam beobachten und energisch protestieren, wenn sie etwas beschädigen. Brinbert ahnt von der Identität seines Herrn absolut nichts.

Waschküche (08)

Die Waschküche des Hauses liegt direkt an einem Kamin, sodass dieser Ort selbst im Winter zu den wärmsten Räumlichkeiten gehört.

Küche (09)

Die Küche, üblicherweise das Domizil von Lorions Diener Brinbert, ist – für Reichsender Verhältnisse – luxuriös ausgestattet. Neben klassischen Gewürzen stehen hier auch Dosen und Gläser mit Khunchomer Pfeffer, Koriander und anderen seltenen Zutaten.

Vorratslager (10)

Im Vorratslager hat Lorion neben weiteren Gewürzen, die sich im Regal oder den gelagerten Säcken befinden, ein Geheimnis verborgen. Die Spielerinnen können es mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* -3 entdecken oder nachdem sie den Hinweis in seinem Arbeitszimmer gefunden haben: Hinter einer verborgenen Luke befindet sich ein Schacht, der in den **Geheimraum** im Keller führt.



Jede Spielerin kann eine Probe auf *Sinnesschärfe* -3 ablegen.

Kellergeschoss

Weinkeller (11)

Der Weinkeller ist von der Treppe im Erdgeschoss aus zu erreichen, allerdings muss man zunächst die Tür überwinden (Probe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)* -2 oder *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* -1).

Dort bewahrt Lorion vor allem seinen Lieblingswein, den Raschtulswaller, auf. Davon hat er sicherlich 20 Flaschen, dazu noch ein weiteres Dutzend andere Weine.



Jede Spielerin kann eine Probe auf *Schlösserknacken* -2 oder *Kraftakt* -1 ablegen.

Rumpelkammer (12)

Im Laufe der Jahre hat Lorion hier einige alte Möbel untergebracht, die durch neue ersetzt wurden. Gelingt den Spielerinnen aber eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* -3, entdecken sie die **Schatzkiste**, in der nur der Blaue Dolch fehlt.



Jede Spielerin kann eine Probe auf *Sinnesschärfe* -3 ablegen.

Geheimraum (13)

Lorions Geheimraum ist nur durch einen Schacht mit Leiter über eine verborgene Luke in der Vorratskammer zu erreichen. Hier hat sich der Händler einen Kultraum für seinen Gott, den Namenlosen, erschaffen. An der Wand steht eine ca. 2,5 Schritt große Statue des gesichtslosen Gottes, die von Kopf bis Fuß mit Blattgold verziert ist.

In der Nähe der Leiter hat Lorion eine Truhe deponiert. Bei genauerer Untersuchung und einer erfolgreichen Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* entdecken die Heldinnen darin einen doppelten Boden, in dem sich ein weiterer Schacht mit Leiter befindet. Dieser führt zur Opferhöhle. Misslingt allen Spielerinnen die Probe, entdecken sie den Zugang zwar dennoch, brauchen dafür jedoch länger, sodass Lorion mehr Verstärkung erhalten hat (siehe Seite 12).



Jede Spielerin kann eine Probe auf *Sinnesschärfe* ablegen.

Der Hinweis

Der Hinweis, den die Heldinnen finden können, gibt Aufschluss über drei Geheimnisse:

- Er offenbart die Luke im Vorratslager.
- Er verdeutlicht, dass Lorion eigentlich Mortan heißt und er der Blaue Bruder ist.
- Es wird klar, dass die Suche nach dem Dolch inszeniert war und der Blaue Dolch offenbar ein Artefakt des Namenlosen ist.

Der Hinweis ist deswegen für die Heldinnen wichtig, weil sie mit ihm die Hintergründe verstehen, auch wenn sie Lorion nicht gefangen nehmen und verhören können. Adressiert war der Hinweis an ein weiteres Mitglied der Familie Maramek, aber Lorion war vorsichtig genug, keine weiteren Bezüge zur Identität anzugeben. Bislang kam er nicht dazu, den Brief zu verschicken.

Die Opferhöhle des Namenlosen

Unter Lorions Haus befindet sich eine Höhle, die er für seine Opferungen benutzt und die außerdem der Blauen Bande als Zwischenlager dient. Hierher hat er die Gefangenen verschleppt. Die gefesselte Geweihte hat er auf eine kleine Erhebung gelegt, die übrigen Reichsender wurden mit einer Liturgie gefügig gemacht, um sie zur Teilnahme am Ritual zu zwingen. Während des bevorstehenden Kampfes werden sie zudem als zusätzliche Gegner an Lorions Seite kämpfen.

Gegner: Die Helden haben es mit Lorion, 2 Dieben mit Spinnentätowierung, (Anzahl der Helden) Reichsendern, (Anzahl der Helden / 2) Höhlenspinnen und (Anzahl der Helden x 2) Riesenratten zu tun.



Für diesen Kampf kannst du auf die Höhlenspinnen verzichten.



Füge 2 weitere Diebe hinzu.

Kampf mit Kreaturenmarker und Spielplan

Falls du über die Kreaturenmarker und das Heft mit den Spielplänen aus d Box **Die Hexe vom Schattenwass** verfügst, kannst du den Plan der Tropfsteinhöhle benutzen und die Kreaturenmarker der Diebe, Reichsender, Riesenratten und Höhlenspinnen beliebig platzieren. Die Helden können durch die Heldenmarker und / oder Marker für Räuber dargestellt werden.



INI 15+1W6

PA 10

LeP 36

AW 12

KaP 50*

TP 1W6+5 (Blauer

GS 9

Dolch)**

AT 16

RS 3

Anmerkungen: Lorion beherrscht die Liturgien Des Einen bezaubernder Sphärenklang 12 (14/14/14) und Pech und Schwefel 13 (14/14/14).

*) Für jeden Reichsender, den er mit Des Einen bezaubernder Sphärenklang zur Hörigkeit verpflichtet hat, musst du 8 KaP vom Maximum abziehen.

**) Wird ein Lebewesen vom Dolch verletzt (mindestens 1 SP), so erleidet es für 3 Stunden eine Erschwernis von -2 auf alle Proben.



INI 12+1W6

PA 4

LeP 29

AW 6

GS 8

TP

AT 7

RS 0

Anmerkungen: Die gefangenen Reichsender stehen unter Lorions Einfluss und werden die Helden angreifen (siehe Des Einen bezaubernder Sphärenklang, Seite 15).



INI 15+1W6

FK 14

LeP 32

AW 7

GS 8

TP 1W6+1 (Dolch) /

AT 14

1W6+1 (Wurfdolch)

PA 8

RS 0

Anmerkungen: Die Diebe mit Spinnentätowierung kämpfen bis zum Tod.



INI 12+1W6

AW 7

LeP 5

TP 1W6 SP (Biss)

GS 6

RS 0

AT 8

Anmerkungen: Eine Riesenratte greift nur ungeschützte Stellen an und verursacht statt TP direkt SP. Wenn ein Held eine Riesenratte im Fernkampf angreifen will, dann gilt diese als kleines Ziel, was eine zusätzliche Erschwernis von -4 für die FK-Probe bedeutet.



INI 13+2W6 AW 5
 LeP 22 TP 1W6+2 (+Gift)
 GS 7 (Biss)
 AT 14 RS 2



Anmerkungen: Die Höhlenspinne ist giftig. Verursacht ihr Biss SP, kommt die Wirkung des Giftes zum Tragen (siehe unten).

Höhlenspinnengift

Wer mindestens 1 SP durch den Biss einer Höhlenspinne erleidet, bekommt die Auswirkungen ihres Giftes zu spüren. In den nächsten 24 Stunden ist der Held leicht gelähmt, und sämtliche Proben sind um -1 erschwert. Die Wirkung tritt sofort nach dem Biss ein. Mehrfache Bisse verstärken oder verlängern die Wirkung nicht. Sollte eine Probe auf *Heilkunde Gift* -2 durch einen anderen Spieler gelingen, kann die Vergiftung sofort gestoppt werden. Jeder Spieler kann die Probe alle 24 Stunden bei dem Vergifteten ablegen.

INI 13+1W6 AW 6
 LeP 36 TP 1W6+4
 GS 7 (Langschwert)
 AT 14 RS 4



INI 12+1W6 AW 6
 LeP 32 TP 1W6+4
 GS 6 (Langschwert)
 AT 11 RS 4



esondere Kampfsituation

Lorion wird sich hinter seinen Kampfgefährten verstecken und mit Pech und Schwefel angreifen. Hat er keine Karmapunkte mehr, wird er zunächst seinen Wurfdolch einsetzen und dann mit dem Blauen Dolch in den Nahkampf übergehen.

- Jeweils 1 Reichsender stellt sich 1 Helden in den Weg.
Die Diebe bleiben an Lorions Seite und greifen zunächst mit ihren Wurfdolchen aus der Entfernung an. Sollten sich die Helden Lorion nähern, decken die Diebe ihn und gehen in den Nahkampf über.
- Die Riesenratten und Höhlenspinnen verteilen sich ebenfalls gleichmäßig auf die Helden. Entweder wird ein Held von 2 Riesenratten oder 1 Höhlenspinne angegriffen.
- Haben die Helden bei ihrer Suche nach dem Geheimgang in der Truhe zu lange gebraucht, sind 2 weitere Diebe anwesend.
- Hat die Gruppe zuvor mit Erlgard gesprochen, ist sie mit 2 Gardisten anwesend, um den Helden

Die befreite Elster

Haben die Helden die Elster aus Lorions Zimmer befreit, so greift sie den Namenlosen-Geweihten zu Beginn des Kampfes überraschend für 3 Runden an. Dadurch ist Lorion so abgelenkt, dass er weder angreifen noch Liturgien wirken kann. Er kann sich jedoch normal verteidigen.
Die Elster besitzt eine AT von 15 und richtet 1W3 SP an. Da sie nur ungeschützte Stellen angreift, verursacht sie statt TP direkt SP.

Der Mühen Lohn

Für ihren Sieg über Lorion erhalten die Helden pauschal **10 Abenteuerpunkte** sowie 2 weitere, falls alle gefangenen Reichsender überlebt haben. Erlgard wird ihnen zusätzlich 12 Dukaten pro Person aushändigen, schließlich haben sie den Umtrieben eines Namenlosen-Geweihten ein Ende bereitet und den Kopf der Blauen Bande besiegt.



Die Stadt Reichsend

Reichsend für den eiligen Leser:

Einwohner: 550 (nur in der Stadt, dazu kommen die Bewohner der Festung)

Herrschaft/Politik: Vogt Tiro Gernbach von Reichsend (Burgvogt) und Winnifred Rüsterhaus (Stadtmeisterin)

Wappen: eine goldene Festung auf schwarzem Grund mit dem kaiserlichen Greifen als Herzschild

Garnison in der Stadt: 15 Büttel und Torwachen

Garnison in der Festung: 10 Soldaten „Herzog Waldemar“ der Herzoglich-Weidener Lanzenreiter der Rundhelme, 30 Soldaten „Orkenhart“ der Herzoglich-Weidener Pikeniere der Grünröcke (Hauptfrau Erlgards Einheit), 12 gräfliche Ritter der Wacht mitsamt Gefolge, 30 Soldaten des Banners „Schwarzschilde“ der Heldentrutzer Bergschützen

Tempel: Peraine, Rondra, Travia, Ingerimmschrein, Rondraschrein (in der Feste)

Besonderheiten: Stadt mit kaiserlichen Privilegien

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Gasthaus *Horndrache* (durchschnittliche Qualität und Preise, 12 Schlafplätze), Gasthaus *Zweiter Platz* (durchschnittliche Qualität und Preise, 10 Schlafplätze), Gasthaus *Kaiserstolz und Orkentod* (gute Qualität und hohe Preise, 10 Schlafplätze), Schänke *Irrlicht* (schlechte bis durchschnittliche Qualität, günstige Preise), Schänke *Zum Knecht* (schlechte Qualität und günstige Preise)

Herausragende Handwerker: Rüsthaus (Schmiede des gräflichen Plattners Anshelm Rüsterhaus und der Waffenschmiedin Espe Rußinger)

Altenburg für den eiligen Leser:

Kurzbeschreibung: ehemalige Vorburg der Festung, jetzt Stadtviertel, in dem vor allem die wohlhabenden Bürger angesiedelt sind

Tempel: Rondra

Gasthäuser: Horndrache, Irrlicht

Handwerk: Rüsthaus (Schmiede)

Besonderheiten: Marktplatz, Rathaus

Bis vor Kurzem war dieser Teil der Stadt noch die Vorburg der Festung. Nach der Zerstörung durch Orks und der Rückkehr der Menschen wurde die Vorburg aber aufgegeben, und Altenburg entwickelte sich zu einem Stadtteil Reichsends.

Das ganze Viertel ist von einer neuen Steinmauer oder der Mauer der Festung umgeben. Durch das

Kaiserin-Rohaja-Tor kann man Altenburg Richtung Ritterdorf verlassen. Kein anderes Viertel Reichsends hat von dem Zuzug der Handwerker und Händler mehr profitiert als Altenburg.

Fast alle Gebäude sind aus Fachwerk oder aus Stein errichtet und haben die wohlhabenderen Bürger angelockt, während die Bauern immer weiter nach außen Richtung Bauerngrund verdrängt wurden.

Der *Marktplatz* bildet das Zentrum Altenburgs und damit auch von ganz Reichsend. Hier liegt das Markthaus, das als Rathaus dient. In den Amtsstuben des Rathauses arbeitet die Stadtmeisterin Winnifred Rüsterhaus, und auch das Gericht der Stadt ist hier ansässig. Ebenfalls am Marktplatz gelegen ist das *Rüsthaus* – dort haben sich die besten Plattner und Schmiede zusammengetan. Wer sich eine neue Waffe anfertigen lassen will, sollte auf jeden Fall bei Espe Rußinger vorsprechen, einer begnadeten Schmiedin. Gegenüber dem Rüsthaus erstreckt sich der *Rondratempel* des Ortes. Seine Gnaden *Ludolf von Eschenweiler* (36, glatzköpfig, einäugig, guter Redner, hasst Orks) macht Soldaten und Rittern Mut gegen die Orks und versucht, mit gutem Vorbild voranzugehen. Einen eher schlechten Ruf hat die Schänke *Irrlicht*, die von den ärmeren Reichsendern aber ab und an angelaufen wird. Man sagt dem Wirt der Schänke nach, dass er Kontakte zur Blauen Bande hat. Neben diesen Gebäuden befindet sich in Altenburg auch das Gasthaus *Horndrache*, das eine Übernachtungsmöglichkeit für Reisende mit prall gefülltem Geldbeutel bietet. Hier treffen sich nicht nur Händler und angesehene Bürger, sondern bisweilen kann man hier auch auf die eine oder andere Adlige stoßen. Der Wirt des Gasthauses, ein kleiner und beleibter Mann namens *Darion Tralloper* (50, 1,50 Schritt groß, beleibt, kann stundenlang Geschichten erzählen), behauptet, dass er vor einiger Zeit einen Horndrachen erschlagen habe und dessen Horn nun über dem Tresen hängt. Ob die Geschichte wahr ist, darf jedoch bezweifelt werden. Neben dem Horndrachen ist zudem ein *Lagerhaus* errichtet worden, in dem die Einwohner Vorräte für lange Winter oder für eine potenzielle Belagerung durch Orks angelegt haben.

Ritterdorf

Ritterdorf für den eiligen Leser:

Kurzbeschreibung: ältester Teil der Stadt, im Osten liegen die einfachen Hütten der Arbeiter und Tagelöhner, zum Westen hin liegen die Häuser der Ritter und wohlhabenderen Handwerker und Arbeiter

Tempel: Travia, Ingerimmschrein

Gasthäuser: Zweiter Platz, Kaiserstolz und Orkentod

Handwerk: Bäcker, Fleischer, Tischler

Besonderheiten: Yalsicorplatz, Apotheke

Das älteste Viertel der Stadt Reichsend trägt den Namen Ritterdorf. Schon seit der Erwähnung der ersten kleinen Festung hatten sich hier Menschen angesiedelt, und das Dorf wuchs von dieser Stelle aus weiter, auch über den Fluss Gernbach hinweg. Die alten Gebäude wurden aber im Laufe der vielen Angriffe durch die Orks so stark beschädigt, dass die letzten Häuser vor wenigen Jahren abgerissen wurden, um Platz für neue zu schaffen. Mittlerweile leben in Ritterdorf vor allem die Mitglieder der gräflichen Garde und Ritter sowie deren Angehörige. Sie ließen sich hier nieder, da während des Baus der Feste niemand im Inneren der Burg wohnen konnte. Zudem haben auch etliche Handwerker und Tagelöhner, die für den Bau der Feste jahrelang in Reichsend gearbeitet haben, ihre Häuser in Ritterdorf errichtet. Beide Parteien, die Krieger und Handwerker, wohnen dabei in ihren eigenen Bereichen und bilden so etwas wie zwei Stadtteile innerhalb eines Stadtviertels.

Im Zentrum Ritterdorfs liegt der *Yalsicorplatz*, der nach dem Hohen Drachen der Freundschaft und Hoffnung benannt ist. Hier liegt auch der *Traviatempel* Reichsends, der für die Bewohner große Bedeutung in ihrem Alltag besitzt. Trautlinde, die Vorsteherin des Tempels, gilt als bestens informiert über alles, was in Reichsend geschieht. Wichtig für reisende Abenteurerinnen dürfte zudem die Schänke *Zweiter Platz* mit dem angeschlossenen Krämerladen *Heldenschmiede* sein. In ersterer können Heldinnen bei einem Bier den Tag ausklingen lassen, oder darauf hoffen, von jemandem angeworben zu werden, zweiten können sie dazu nutzen, um sich auszustatten. In der Heldenschmiede findet man so gut wie jeden nützlichen Ausrüstungsgegenstand, den man für Reisen durch die Heldenrutz benötigt. In Ritterdorf ist auch der auswärtige *Apothekarius* (48, grauer Haarkranz, dunkelbraune Augen, winzig, dürr, wirkt irgendwie immer nervös, siehe Seite 15) zu Hause, der dort ein Geschäft betreibt, das offiziell von den Bewohnern Reichsends gemieden wird, da man dem Besitzer nicht so recht traut. Dennoch laufen dessen Geschäfte gut, da viele Bewohner die Apotheke trotz der Gerüchte aufsuchen, um sich Mittelchen gegen ihre Wehwehchen geben zu lassen – und auch hinter vorgehaltener Hand Abenteurerinnen zur Apotheke verweisen, wenn diese Alchemica oder Heilkräuter benötigen. Neben diesem eher unüblichen Handwerk kann man in Ritterdorf auch Bäcker, Fleischer und Tischler antreffen und das Gasthaus *Kaiserstolz und Orkentod*, dessen Qualität die der anderen Unterkünfte der Stadt übersteigt – aber auch deren Preise.

Viele Bewohner Ritterdorfs sind als Handwerker und Handwerkerinnen Anhänger des Ingerimm, sodass es nicht verwundert, warum der Gott des Feuers und des Handwerks einen *kleinen Schrein* im Stadtviertel besitzt. Das Stadtviertel erstreckt sich entlang des Gernbachs und wurde dort mit einer Holzpalisade abgesichert. Im Osten und Westen schließt diese Palisade an die Überreste der alten Mauer an. Das andere Ende wird von dem *Kaiserin-Rohaja-Tor* eingenommen, das Zugang zur Stadt bietet. Davor liegt eine Rampe, die den Höhenunterschied zwischen Tor und Stadtteil überwindet.

Bauerngrund für den eiligen Leser:

Kurzbeschreibung: einfache Bauernhäuser, Äcker, Felder und Weidefläche

Tempel: Peraine

Gasthäuser: Zum Knecht

Handwerk: Grobschmied

Besonderheiten: Portenstation

Das Viertel Bauerngrund liegt auf beiden Seiten des Gernbachs und ist ein weitläufiges, ländliches Gebiet. Umgeben ist es von einer Holzpalisade, die das Stadtviertel sichern soll. Wer fremd in der Stadt ist und durch Bauerngrund reist, wird eher glauben, dass man sich in einem kleinen Dorf befindet und nicht in der Hauptstadt der Heldenrutz. Das Bild des Viertels prägen vor allem Bauernkaten und Gutshäuser. Dazwischen liegen Felder, kleine Gärten und Weiden für Vieh (insbesondere für Schafe und Ziegen). Obwohl kein Bauer sie früher hier anpflanzen wollte, ist die Kartoffel mittlerweile zur prägenden Pflanze geworden, die auf dem kargen Boden gut gedeiht. Die Palisade, die Bauerngrund umgibt, ist mit Schlehdornbüschen verstärkt und es gibt sechs Wachtürme, die für zusätzliche Sicherheit sorgen. Das große *Torhaus*, ein viereckiger Steinturm, ist der Zugang zum Viertel. Hier wachen immer einige Büttel darüber, wer die Stadt betritt und verlässt. Die bekannteste Torwache ist *Ilda Grieslein* (42, dicke Lippen, immer einen fröhlichen Spruch auf Lager, liebt Tiere), die Fremde zwar gerne im Detail kontrolliert, aber dies immer mit bester Laune.

In der Mitte Bauerngrunds liegt die *Portenstation*, die den Endpunkt der Straße zwischen Reichsend und der Ortschaft Nordhag markiert. In diesem Gebäude sind auch die Schänke *Zum Knecht* und ein Grobschmied untergebracht. In der Nähe der Portenstation befindet sich der *Perainetempel* der Stadt.

Die Gläubigen legen im Inneren gerne, und je nach Jahreszeit, Feldfrüchte oder Blumen als Zeichen der Ehrerbietung auf einem berühmten Tisch ab. Diesem Tisch werden geradezu wundervolle Kräfte nachgesagt, und er hat bislang jeden Angriff der Orks schadlos überstanden. Betreuung erfährt man durch *Bruder Nostrimo* (49, Pflanzenkundler, stammt aus Südaventurien, hat einen guten Ruf als Heiler).

Wichtige Stadtbewohner

Winnifred Rüsterhaus, Stadtmeisterin

Winnifred Rüsterhaus (28, strohblonde Locken, kornblumenblaue Augen, Typ: Schönheit vom Land) ist eine der jüngsten Stadtmeisterinnen der Geschichte Reichsends. Den Posten der Stadtmeisterin verdankt Winnifred wohl ihrem einflussreichen Vater, denn sie ist für das Amt weder besonders geeignet noch mit großer Klugheit gesegnet. Dass die Reichsender dennoch nicht hinter vorgehaltener Hand über die junge Stadtmeisterin lästern, liegt daran, dass sie stets freundlich und hilfsbereit zu

allen ist und sich deshalb einer ungeahnten Beliebtheit erfreut. Die Bürger greifen ihr sogar gerne unter die Arme, wenn Winnifred droht, sich durch ihre eigene Unbedachtheit in Schwierigkeiten zu bringen.

Trautlinde, Vorsteherin des Traviatempels

Mutter *Trautlinde* (65, blond, blaue Augen, mittelgroß und hager) stammt von einer Familie von Leibeigenen ab. Im Alter von 10 Jahren bemerkte die damalige Tempelvorsteherin, dass Trautlinde durch ihre Frömmigkeit auffiel und nahm sie unter ihre Fittiche. Nach ihrem Noviziat reiste Trautlinde durch Aventurien, verbrachte einige Zeit in der großen Stadt Rommilys, wo der Haupttempel der Travia steht, und kehrte mit ihrem Mann, einem Soldaten, später wieder in ihre alte Heimat zurück. Die Geweihte verteilt gerne kleine Geschenke an Kinder, ist aber ebenso dafür bekannt, Müßiggängern Standpauken zu halten.

Anshelm Rüsterhaus, gräflicher Plattner

Anshelm Rüsterhaus (55, raschelkurze strohblonde Haare, ausladender, oft angesengter Bart, kornblumenblaue Augen, sehr groß, sehr breit) gilt als der beste Schmied in Reichsend und ist ein angesehener Mann. Nicht nur, dass er der gräfliche Plattner ist, sein Ruhm als ehrbarer Kämpfer gegen die Orks hat sich in der ganzen Grafenschaft herumgesprochen. Seine Tochter Winnifred ist sein ganzer Stolz und dass sie zur Stadtmeisterin wurde, erfreut Anshelm ungemein.

Liturgien

Nachfolgend sind Liturgien beschrieben, die Geweihte einsetzen können. Regeltechnisch funktionieren sie ähnlich wie Zauber. Die Liturgien sind in der Version der Regeln aus der Box **Das Geheimnis des Drachenritters** beschrieben. KaP steht für Karmapunkte. Sie werden von Geweihten genutzt und sind regeltechnisch mit den Astralpunkten (AsP) vergleichbar.

Des Einen bezaubernder Sphärenklang

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Diese Liturgie des Namenlosen erzeugt Bilder im Geist des Opfers und lässt es verführerische Melodien hören. Das Opfer ist dem Geweihten hörig. Es wird auch Freunde angreifen, wenn der Priester es befiehlt. Alle 5 Minuten ist eine Probe auf *Willenskraft* –3 erlaubt, um sich von der Beherrschung zu lösen. Auch zu Beginn der Wirkung ist diese Probe erlaubt.

Espe Rußinger, Waffenschmiedin

Espe Rußingers (32, straßenköterblondes Haar, graue Augen, prominentes Kinn, klein, drahtig, Oberarme wie ein Preisboxer) Werkstatt im Rüsthaus grenzt an Anshelms Schmiede an. Während der alte Kämpfe vor allem Rüstungen schmiedet, hat sich seine Freundin Espe auf Waffen aller Art spezialisiert. Wie ihr Mentor gilt sie als vortreffliche Schmiedin, die vielleicht in einigen Jahren Anshelm den Rang ablaufen könnte.

Tiro Gernbach von Reichsend

Tiro Gernbach von Reichsend (48 Jahre, braune Haare, erste lichte Stellen auf dem Kopf, Adlernase, trägt gute Amtskleidung und goldene Ringe) verhält sich gegenüber Untergebenen in der Regel arrogant; fähiger Vogt des Grafen *Emmeran von Löwenhaupt*.

Polter Prutzeneder, Apothekarius

Polter Prutzeneder (48, grauer Haarkranz, dunkelbraune Augen, winzig, dürr, wirkt irgendwie immer nervös) stammt aus dem Königreich Andergast. In jungen Jahren wollte er Druide werden. Da ihm dieses Schicksal verwehrt blieb, wurde er zur Ausbildung einem alten Kräuterweib in seinem Heimatdorf übergeben. Zwar war er ein talentierter Schüler, doch setzte er aus Versehen das Haus seiner Meisterin in Brand und floh aus Andergast. Nach einigen Reisejahren ließ er sich in Reichsend nieder. Er verkauft allerlei Arzneien und Alchimica, wird aber von den anderen Reichsendern als Sonderling misstrauisch beäugt.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Verbreitung: Namenloser

Pech und Schwefel

Probe: MU/KL/CH –2

Wirkung: Aus den Fingern des Geweihten schießt ein Strahl schwarzer oder purpurner Flammen, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Geweihte muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken der Liturgie zu treffen. Das Treffen ist in der Liturgiedauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+6 TP Schaden.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Verbreitung: Namenloser

AVENTURIEN



nnte, wenn sie versa
ften der Diebesbande
die Identität des Blau
uen sie das unheil
eichen?



Abenteurer:
ilde und ein Diener des Gottes

euer

ich Reichsend, Grafschaft Hel
m Weiden, Mittelreich

ler/Meister):
n):



te

benötigt ihr lediglich die
igerbox
itters

