

HELDENWERK

44



Heiße Ware

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Redaktion

Zoe Adamietz

Regelredaktion

Zoe Adamietz, Alex Spohr

Autoren

Ralf und Steffen Lechner

Lektorat

Simon Flöther

Korrektorat

Frauke Forster

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Florian Häckh

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Jens Fiedler,
Florian Häckh, Anja di Paolo

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin Brunner, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Frauke Forster, Vanessa Heilmaier, Markus Heinen, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, David Hofmann, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Carsten Moos, Johanna Moos, Dominik Obermaier, Sven Paff, Stefanie Peuser, Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Stefan Tannert, Jan Wagner, Katharina Wagner, W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin

Wir danken Jens Ullrich für
Firuns Flüstern und Sir Gawain.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund und Überblick	3
Wichtige Personen und Orte in Yrramis	8
Die Flucht	12
Finale	14

- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für die Spielleiterin 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.
- **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit + (wahr), mit - (falsch) oder mit +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Qualität, Preise, Schlafplätze

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 normal (100 %)
4	gutbürgerlich	teuer (150 %)
5	exquisit	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös	horrend (400 %)



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.

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In 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 © 2022 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.

HEISSE WARE



»Hör zu, Shurrak, da sind ein paar Glatthäute, die wollen den Wagen mit den komischen Holzteilen klauen. Ich will, dass sie das schaffen, damit wir rauskriegen, wohin die damit wollen. Wenn sie nach Lowangen wollen, dann schauen wir nur mal böse und verrechnen das großzügig mit dem nächsten Tribut. Wenn's aber diese Donnerwachtler sind, gibt's keine Gnade!«

»Wie? Ich soll dafür sorgen, dass sie uns beklaue?«

»Nicht dafür sorgen, nur nicht verhindern. Ihr Kontaktmann arbeitet für mich, das ist der Taler-Wunne vom Zoll. Du lässt sie beschatten. Wenn wir rauskriegen, wohin sie wollen, nimmst du sie fest. Wenn nicht, lassen wir sie den Wagen klauen und schlagen zu, wenn wir uns sicher sind, wohin sie wollen.««

—Orkhäuptling Atrrazan Ogerschelle zu seiner rechten Hand Shurrak Brandfell

Stichworte zum Abenteuer: Abenteuer für heimliche Charaktere, Tarnen und Täuschen, Einbruch in eine schwer bewachte Festung, Schwertransport

Genre: Agenten- und Stadtabenteuer, Bergungs- und Eskortmission

Voraussetzungen: Affinität zur Heimlichkeit, ungeeignet sind Helden die Heimlichkeit ablehnen, z. B. Praioten und Rondrianer

Ort: Yrramis und Umgebung

Zeit: ab 1043 BF

Komplexität (Spieler/Meister): hoch / hoch

Erfahrung (Helden): kompetent bis meisterlich

Anforderungen:

Körpertalente

Gesellschaftstalente

Kampf

Lebendige Geschichte



Hintergrund und Überblick

Wir haben dieses Abenteuer nicht ohne Grund als komplex eingestuft. Es ist gefährlich und ein Scheitern der Helden realistisch. Es lebt davon, dass die Umgebung dynamisch auf die Helden reagiert, und dafür bist du verantwortlich. Außerdem wird sich die Heldengruppe aufteilen müssen, um ihr Ziel zu erreichen. Kurzum: das Abenteuer ist nicht trivial. Wir haben aber versucht, dir so viel Hilfestellung zu geben wie möglich. Trotzdem solltest du es dir mindestens einmal in Ruhe komplett durchlesen, bevor du es leitest.

Hintergrund

Die Feste Greyfensteyn wurde um 680 BF von Lowangen zum Schutz von Yrramis erbaut, einer politisch wichtigen Stadt an einem der Hauptverkehrsknotenpunkte des Svelltlands. Im 3. Orkensturm konnte die unterbesetzte Feste von Orks eingenommen werden und wechselte im Laufe des Krieges mehrmals den Besitzer. Der Stamm der Drughash, der sich nach dem Krieg gründete, herrschte mit harter Hand über Yrramis, Greyfensteyn und das Umland. Als im *Winter des Aufstands* 1031 BF der Häuptling der Drughash mitsamt dem Großteil seines Stamms getötet wurde, zogen sich die restlichen Drughash in die Feste zurück. Ihre Schwäche wurde von einem mittelreichischen Schwertzug ausgenutzt, der 1036 BF die heruntergekommene Feste einnahm und sie 1039 BF durch das Gerücht über ein anrückendes Entsatzheer gegen orkische Belagerer unter **♠ Sharraz Eisauge**, einem Oberhäuptling der Schwarzpelze,

verteidigen konnte. Die Feste wird seitdem eilig instand gesetzt. Der Großteil der Besatzung besteht aus Rondrageweihten des Rhodensteinordens unter Führung von Abt **♠ Geron Fulmidian von Rhodenstein**.

Um die Verteidigungsfähigkeit der Feste zu stärken, wurde **♠ Wolfborst von Auen** damit beauftragt, zur Verteidigung eine schwere Rotze, also eine große Belagerungswaffe, hervorragender Qualität mitsamt Munition zu beschaffen. Durch einen Rechenfehler im Datum misslang die Übergabe und der unbeaufsichtigte Wagen mit den Einzelteilen wurde von Orks beschlagnahmt und nach Yrramis gebracht. Der dortige Häuptling der Orks, **♠ Atrrazan Ogerschelle**, weiß weder, um was es sich bei der Ladung handelt, noch wer die Auftraggeber sind. Er vermutet als solchen Lowangen oder Greyfensteyn und will Nachforschungen anstellen. Als Wolfborst von Auen von dem Unglück erfährt, versucht er verzweifelt, Helden zu finden, um die Rotze zurückzuholen.

Das Abenteuer in Kürze

Im Erfolgsfall wird das Abenteuer etwa folgendermaßen ablaufen: Die Helden werden von Wolfborst angeworben und reisen als Händler verkleidet nach Yrramis. Gemeinsam mit dem Informanten der Greyfensteyner, **♠ Wunnemar „Wunne“ Bilsenberg**, der mit seiner Familie in Yrramis lebt, erarbeiten sie einen Plan, um die Rotze aus Atrrazans Feste zu befreien. Die Greyfensteyner erwarten per Briefftaube Nachricht, wann die Helden losschlagen, um die Rotze außerhalb von Yrramis in

Empfang zu nehmen. Wolfborst weiß nicht, dass Wunne von Atrrazan enttarnt wurde. Im Laufe des Abenteuers bemerken die Helden, dass Wunne ihren Plan an die Orks verraten hat. Diese wollen die Helden aber erst nach dem Einbruch festnehmen, wenn sie wissen, wohin der Wagen soll. Wenn die Helden ihr Ziel trotzdem erreichen wollen, müssen sie früher als geplant zuschlagen und ohne Eskorte auskommen. Sie werden sich Pferde organisieren und versuchen, den Wagen zu entwenden. Um die Stadt verlassen zu können, müssen sie ein Stadttor öffnen. Obwohl Wunne die Helden verraten musste, steht er eigentlich auf ihrer Seite. Er fürchtet sich vor Atrrazan und will mitsamt seiner Familie mit den Helden fliehen.

Die Orks werden die Helden verfolgen – und bevor sie die Feste erreichen, kommt es zur finalen Konfrontation. Im Wagen befindet sich neben der Rotze auch Hy-lailier Feuer als Rotzenmunition. Obwohl nicht dafür gedacht, können die Helden die zahlenmäßig weit überlegenen Orks damit zurückschlagen.

Die Helden können natürlich scheitern und von den Orks gefangen werden, z. B. wenn sich die Orks sicher sind, dass die Helden nach Greyfensteyn wollen. In diesem Fall könnten Wunne oder seine Frau versuchen, den Helden zur Flucht zu verhelfen.

Zur Wahl der Helden

Geeignet sind Helden mit Affinität zu Heimlichkeit, einer gewissen moralischen Flexibilität und phexischen Fähigkeiten. Hellsichtzauberer sind in diesem Abenteuer besonders schwierig unterzubringen, denn ein frühzeitiger Blick in die Gedanken Wunnes kann das Abenteuer stark verändern.

Der Auftrag

♣ **Wolfborst von Auen** (38, Kettenhemd, roter Wapenrock mit Emblem der Rhodensteiner, grauer Umhang, hager, fingert an seinem Schnauzbart; Handel 9 (12/14/13), Willenskraft 10 (14/14/13), SK 2) ist für das Projekt „Rotze“ verantwortlich und gibt den Helden den Auftrag, die Waffe aus Yrramis herauszuholen. Außerhalb der Stadt erwartet sie ein Geleitschutz. Falls dies

scheitert, gilt es, die Rotze wenigstens zu vernichten. Die Helden sollen als Ölhändler verkleidet nach Yrramis reisen. Wolfborst nennt ihnen den Kontaktmann Wunnemar Bilsenberg (siehe Seite 9), der weiß, wo die Bauteile aufbewahrt werden. Wunne ist Sveltltaler Patriot und hat sich während der Belagerung Greyfensteyns durch die Orks dadurch hervorgetan, dass er in Yrramis das Gerücht über das Entsatzheer streute. Seitdem liefert er Greyfensteyn Informationen via Briefftaube. Um unauffällig mit Wunne, der für die Orks am Zoll arbeitet, in Kontakt zu treten, gibt Wolfborst den Helden folgende Parole mit. Helden: „Unsere Waren sind diesen Zoll wohl wert.“ Antwort: „Wahre Weisheit ist Einsicht in die Notwendigkeiten.“

Wolfborst erwartet, dass die Helden der Besatzung der Feste Greyfensteyn spätestens 2 Tage vor dem Einbruch eine Briefftaube schicken, damit der Geleitschutz rechtzeitig organisiert werden kann.

Er bietet den Helden bei Erfolg 5 Dukaten je Person, lässt sich aber in seiner Verzweiflung auf bis zu 20 Dukaten hochhandeln. Die Helden bekommen zwei Esel mit je zwei Fässern Öl gestellt; Spesen werden nachträglich bezahlt.

♣ Diese Zeitangabe ist bewusst uneindeutig gewählt.

Ein mögliches Anwerbungsszenario

Wolfborst ist auf der Feste Greyfensteyn stationiert. Er bekommt eine Briefftaube von Wunne, die darüber informiert, dass ein Fuhrwerk mit verdächtigen Bauteilen von Orks nach Yrramis gebracht wurde. Nachdem Wolfborst innerhalb der Burgbesatzung niemanden findet, dem er zutraut, die Rotze diskret wiederzubeschaffen, macht er sich verzweifelt auf nach Lowangen. Die Helden werden ihm vom örtlichen Phextempel empfohlen. Daraufhin organisiert er im Wirtshaus *Hammer & Amboss* (Q4/P5/S44, bunt gemischtes Publikum, direkt am Marktplatz) ein Treffen mit ihnen. Er versucht sich seine Anspannung nicht anmerken zu lassen.

Die Helden in Yrramis

Um die Ereignisse zeitlich einordnen zu können, sind die Tage nummeriert. Tag 1 ist der Tag der Ankunft in Yrramis. Du findest eine tabellarische Auflistung der Ereignisse auf Seite 8. Die Spieler sollen ruhig den Eindruck gewinnen, alles unter Kontrolle zu haben. Umso spannender wird es später für sie.

Ankunft

»Wenn das mal gut geht.«

– Wolfborst von Auen, nach dem Aufbruch der Helden

Szenen kurz vor Yrramis

♣ **Auf dem Weg:** Die Helden kommen an einem Geheken am Straßenrand vorbei. Er hat ein Schild um den Hals: „ich bin ein freund der rodensteiner“.

♣ **Kurz vor dem Stadttor:** Der Goblin ♣ **Smoglin** (26, typischer Rotpelz, horasischer Federhut, erfahren, gerissen, organisiert Schmuggelaufträge für seine Bande; Willenskraft 10 (13/14/13), SK 1) macht die Helden darauf aufmerksam, dass Waffen an den Stadttoren abgegeben werden müssen. Er



Yrramis

Einwohner: 780 (50 % Orks, 10 % Halborks, einige Goblins, Rest vor allem Menschen)

Herrschaft: Ork-Hauptmann Atrrazan Ogerschelle ist Statthalter des Aikar Brazoragh

Garnison: 50 Khurkach („Goldhauer“)

Tempel: Tairach, Kor

Handel: Pelze, Naturalien, Sklaven, Schnaps, Metallwaren, Vieh

Stimmung in der Stadt: wirtschaftlicher Aufschwung seit Zerschlagung der Drughash, Tatendrang; Skepsis sowohl gegenüber Atrrazan als auch den Rittern der Donnermark, es ist weniger ein „Orks gegen Menschen“ als vielmehr ein „Jeder für sich“

weist auch darauf hin, dass Zauberstäbe konfisziert werden, weil „manche Orks schlechte Erfahrungen mit Feuer aus Zauberstäben gemacht“ hätten. Entweder schmuggeln die Helden ihre Waffen selbst in die Stadt oder lassen das Smoglin übernehmen. In letzterem Fall wird er den Helden die Waffen ins Wirtshaus *Am Kreuzweg* bringen, während die Orks abends Wachwechsel haben. Er gibt sich bei der Übergabe keine Mühe, die Waffen zu verstecken, weil er weiß, dass die Orks in Atrrazans Feste sind. Smoglin lebt wie alle Goblins außerhalb der Palisade in einer der **Goblinhütten (04)**.

Am Stadttor

Die Orks kontrollieren die Helden und ihre Waren. Der Zoll beträgt 2 Kreuzer pro Bein plus einen beliebigen Aufschlag nach Laune des Zöllners und der Orks. Der diensthabende Zöllner ist nicht Wunne. Führen die Helden Waffen mit sich, werden diese vom Zöllner konfisziert. Die Waffen können offiziell beim Verlassen der Stadt abgeholt werden. ⚡ **Shurrak Brandfell** (35, 1,65 Schritt, meisterlicher Okwach^{••}, Brandnarben, Charakteristik und Werte siehe Seite 12), die rechte Hand Atrrazans, sieht gerade nach dem Rechten. Aufgrund seines markanten Äußeren wird er den Helden auffallen. Hat ein Charakter einen Wanderstab[•] dabei, wird dieser von Shurrak getestet.

• Für Orks gilt nicht als Waffe: Kurzbögen, Messer, Dolche, Jagdspeere, einfache Äxte, Knüppel. Shurrak Brandfell testet, ob ein Wanderstab ein Magierstab ist, indem er versucht, etwas in ihn einzuritzen. Gelingt ihm das nicht, behält er den Stab und lässt ihn in Atrrazans Feste sicher verwahren.

•• Die Orkkaste Okwach besteht unter anderem aus verdienten Kriegern und ist mit gewissem Ansehen und Sonderrechten verbunden.



Zum Straffen des Abenteuers: Der Zöllner am Stadttor ist Wunne. Damit entfällt die Suche nach dem Kontaktmann mithilfe der Parole.

Erste Schritte der Helden

Die einzige Unterkunft für die Helden ist das Wirtshaus **Am Kreuzweg (G01)** (siehe Seite 11). Von dort aus machen sie sich auf die Suche nach Wunne, der an einem der anderen Stadttore Dienst hat. Haben sie sich ihm mit der Parole zu erkennen gegeben, kommt er gegen Abend auf sie zu. Wenn die Helden ihm erklären, warum sie hier sind, teilt er ihnen eifrig mit, dass er zwar den Lagerort des seltsamen Wagens (siehe Seite 10) kennt, aber weder er noch die Orks wissen, um was es sich dabei handelt. Wunne zeigt ehrliches Interesse am Gelingen der Mission und will sich aktiv in die Planung einbringen. Er empfiehlt dringend ein Versteck für die Waffen der Helden und schlägt eine Ruine vor (siehe Seite 10).

Erste Schritte der Gegner

Es ist davon auszugehen, dass die Helden Wunne ins Vertrauen ziehen. Wenn sie es nicht tun, vermutet er trotzdem, dass sie die Bauteile stehlen sollen. Attrazan erfährt vom Treffen Wunnes mit den Helden und zwingt ihn am Morgen des zweiten Tages zu einem Gespräch. Wunne verrät ihm nur, dass die Helden die Bauteile rauben wollen, aber nicht den Auftraggeber oder dass es sich um eine Rotze handelt. Attrazan will unbedingt wissen, wohin sie mit den Bauteilen wollen und fordert von Wunne, dies herauszufinden. Er beschließt, die Helden nicht sofort zu verhaften, sondern will damit warten, bis er sicher weiß, wohin sie den Wagen bringen.

Außerdem überträgt er Shurrak Brandfell die Verantwortung für die Angelegenheit. Dieser lässt die Helden ab diesem Zeitpunkt beschatten.

Vorbereitungen

In den folgenden Tagen haben die Helden Gelegenheit, sich frei in Yrramis umzusehen und den Einbruch vorzubereiten. Während dieser Zeit müssen sie ihre Tarnung als Ölhändler aufrechterhalten. Falls mindestens einer der Helden Öl am Marktplatz (siehe Seite 9) feilbietet, verbirgt Shurrak sein Interesse an ihnen. Tun sie dies aber nicht oder verhalten sie sich auffällig, wird er ihnen offen auf den Zahn fühlen. Der Rest der Gruppe kann den Einbruch planen. Die Rotze befindet sich in Attrazans schwer bewachtem Lagerhaus (siehe Seite 10). Die Helden benötigen Pferde für den mit den Waffenteilen schwerstbeladenen Wagen. Um die Stadt zu verlassen, müssen sie zudem ein Stadttor öffnen. Damit die Eskorte der Greyfenstenyer helfend eingreifen kann, muss außerdem rechtzeitig eine Brieftaube losgeschickt werden. Weitere Handlungsmöglichkeiten der Helden sind in der **Aufgabenliste** zusammengefasst.

In Yrramis sind viele orkische Wachen („Goldhauer“) unterwegs (siehe Seite 12). Sie folgen alle dem Befehl, die Helden im Auge zu behalten und Shurrak zu berichten. Die Helden können das mit einer Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Gassenwissen (Beschatten)* bemerken.

Sicht der Helden

Am Vormittag des zweiten Tages ist Wunne verschwunden. Gegen Mittag sucht er die Helden auf und berichtet, dass Attrazan auf einen Zwerg wartet, der

Aufgabenliste

- Brieftaube abschieken: Wunne schreibt die Nachricht, alternativ Probe auf *Malen & Zeichnen (Zeichnen)* +1 für einen Helden, um den Inhalt auf den winzigen Zettel leserlich aufzubringen.
- sicherstellen, dass zwei Pferde vorhanden sind; Bezugsquellen: Hufeisen-Ronja (siehe **Persönlichkeiten auf dem Markt**, Seite 10) oder Orkställe (siehe **Stallungen (A) und Exerzierplatz (H)**, Seite 10)
- einbrechen und Wagen mit Rotze rauben
- Stadttor öffnen (siehe **Tore mit Zollstationen**, Seite 9)
- optional: Orts- und Orkkenntnisse beschaffen (siehe **Tagesablauf der Orks in Yrramis**, Seite 12)
- optional: eigene Waffen mitnehmen (siehe **Waffenversteck (05)**, Seite 10) oder Alternativen beschaffen (siehe **Weitere Personen und Orte**, Seite 11)
- optional: Sabotage durchführen, für Ablenkung sorgen

Mögliche Sabotage und Ablenkung

- Feuer legen: Vergleichsprobe auf *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* gegen *Sinnesschärfe* der Orks, ggf. Probe auf *Wildnisleben (Feuermachen)* +1, um das Feuer zu entzünden
- Khurkach bzw. deren Ponys vergiften: verschiedene Szenarien denkbar; bei Wunnes Frau Maila (siehe Seite 10) Gift besorgen
- Khurkach betrunken machen: Lokalrunden im **Wirtshaus Am Kreuzweg** (siehe Seite 11) oder **Ai Kattach** (siehe **Weitere Personen und Orte**, Seite 11) spendieren; Probe auf *Überreden (Herausreden oder Manipulieren)*
- Ponys freilassen: während des Diebstahls Orklandponys aus ihrem Stall scheuchen; Stallmeister (siehe **Stallungen (A) und Exerzierplatz (H)**, Seite 10) ablenken
- Ablenkung inszenieren: Hilferufe, Verletzte, Mord, Einbruch, Schmuggel, magische Phänomene
- Raufbolde anheuern: orkische und menschliche Schläger verfügbar (Werte wie Räuber, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259), Probe auf *Gassenwissen* zum Finden
- falsche Stadttore öffnen: Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen oder Eintreten & Zertrümmern)* zum Öffnen, falls Held allein
- richtiges Stadttor wieder schließen

ihm die Teile auf dem Wagen erklären soll. Sobald Attrazan weiß, dass es sich um eine mächtige Kriegswaffe handelt, wird er die Rotze durchgehend bewachen lassen, befürchtet Wunne. Daher müssen die Helden vor der erwarteten Ankunft des Zwergs am fünften Tag zuschlagen, d. h. am Abend des vierten Tages. Wenn die Helden der Besatzung der Feste Greyfensteyn rechtzeitig Bescheid sagen möchten, müssen sie das noch am zweiten, also aktuellen, Tag tun. Den kompletten dritten Tag können die Helden ungestört für Vorbereitungen nutzen, bevor sie am Abend Wunnes Verrat aufdecken.

Die Helden decken den Verrat auf

Im Laufe des dritten Tages musst du als Spielleiterin Hinweise (siehe unten) geben, dass die Orks wissen, was die Helden planen. Die Helden müssen erkennen können, dass Wunne sie verraten hat. In dieser Situation kommt Wunnes Ehefrau ♀ **Maila** eine wichtige Rolle zu. Durch sie kannst du den Spielern helfen, wenn sie selbst keinen Ausweg finden oder ein wichtiges Detail übersehen. Maila ist grundsätzlich bereit, den Helden zu helfen und ihnen alles zu erklären, erwartet dafür aber die Gegenleistung, dass die ganze Familie Bilsenberg bei der Flucht mitgenommen wird. Nur dann wird sie die Helden auf die Idee bringen, früher zuzuschlagen als geplant, falls diese nicht selbst auf den Gedanken kommen. Die Helden haben aber natürlich verschiedene Möglichkeiten, um mit der Situation umzugehen:

Noch heute zuschlagen: Die einzige Möglichkeit, noch an die Rotze zu kommen, ist sofort zuzuschlagen. Es ist heute (Tag 3) sogar besonders günstig, da viele Orks heute frei haben, weil sie morgen Nacht den Einbruch der Helden erwarten. Sobald die Helden das erkennen, gibt es für ihre Mission noch Aussicht auf Erfolg, obwohl das Unternehmen sehr gefährlich geworden ist, weil sie nicht mehr mit der Hilfe der Greyfensteyner rechnen können.

Ignoranz: Wenn die Helden so weitermachen wie bisher, kann es leicht zu ihrer Verhaftung kommen. Maila wird versuchen, den Helden die Situation zu erklären und darauf hinweisen, dass die Orks nicht nur ihren Plan kennen, sondern mit der Verhaftung absichtlich noch warten.

Ratlosigkeit oder Flucht: Wenn die Helden den Eindruck haben, dass die Situation hoffnungslos ist, kannst du ihnen helfen, indem Maila ihnen klarmacht, dass sie im Moment noch nicht in Gefahr schweben, verhaftet zu werden. Sie vermutet, dass das erst für morgen Nacht nach dem Raub geplant ist. Außerdem weiß sie von Wunne, dass deswegen heute viele Orks frei haben.

Wir brennen wenigstens die Rotze nieder: Entscheiden sich die Helden, die Rotze zu zerstören, wird Attrazan sofort nach ihnen suchen. Ein Brand wird viel früher auffallen als die Helden erwarten, weil das Lagerhaus aufgrund des Hylailer Feuers blitzschnell in Flammen steht (im offiziellen Aventurien bleibt

Attrazans Feste unversehrt). Die Flucht unter diesen Bedingungen wird spannend und herausfordernd.

Zur Rede stellen / Rache: Wenn die Helden Wunne aufsuchen, um ihn zur Rede zu stellen, sollten Maila und ihre gemeinsame Tochter ♀ **Yutta** anwesend sein. Wunne ist mit der Situation überfordert, gesteht den Verrat, betont aber seine Zwangssituation. Maila wird für ihren Mann sprechen und versuchen, eine Lösung für alle Beteiligten zu erarbeiten.

Hinweise

- ☛ Wunne ist am Vormittag von Tag 2 verschwunden. Er wird von Attrazan verhört.
- ☛ Ab Mittag von Tag 2 arbeitet Wunne auffällig wenig am Zoll und hat viel Zeit für die Helden.
- ☛ Wunne wirkt zunehmend nervös.
- ☛ Shurak nimmt Wunne laufend beiseite und erkundigt sich nach neuen Informationen.
- ☛ Die Goldhauer beschatten die Helden.
- ☛ Das **Waffenversteck (05)** (siehe Seite 10) wird von den Goldhauern kontrolliert.
- ☛ Falls die Helden Gift gekauft haben, kann Maila ihnen verraten, dass sich die Orks bei ihr nach Gegengift erkundigt haben. Sie hatte ihnen allerdings keines anzubieten.
- ☛ Viehdiebin und -händlerin Praiodane (siehe **Persönlichkeiten auf dem Markt**, Seite 10) bietet den Helden gegen Geld Informationen an, beispielsweise dass die Orks am Tag, an dem die Helden losschlagen wollen, Sonderschichten eingeteilt haben.
- ☛ Die Helden können die Khurkach belauschen, ausfragen, manipulieren oder bestechen (Probe auf **Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)** –1). Folgende Informationen besitzt ein Ork im Dienst Attrazans: nur leichter Dienst an Tag 3, weil an Tag 4 Sonderschicht; Goldhauer beschatten die Helden und passen auf Waffenversteck auf; Goldhauer wissen nicht, was auf dem Wagen ist, aber dafür kommt der Zwerg; Details zum Wachplan (siehe **Tagesablauf der Orks in Yrramis**, Seite 12)
- ☛ Attrazan sucht regelmäßig den Rat des Tairachschamanen im **Tempel** (siehe Seite 11). Den Inhalt des auf der Orkhochsprache Ologhaijan geführten Gesprächs kannst du frei festlegen.

Gerüchte

- ☛ Smoglin (siehe **Weitere Personen und Orte**, Seite 11) verrät, dass Orks losgeschickt wurden, um jemanden zu holen (+), der sich um Viehdiebe kümmern soll (–, sie holen den Zwerg).
- ☛ Praidoane (siehe Seite 10) verrät, dass Orks losgeschickt wurden, um jemanden zu holen (+), der sich um Schmuggler kümmern soll (–, sie holen den Zwerg).
- ☛ Damals, als es gebrannt hat (siehe **Waffenversteck (05)**, Seite 10), hat sich Shurak ums Löschen gedrückt und gesoffen (+).

Der Ablauf in Kürze

Tag 1 mittags	Ankunft der Helden in Yrramis; Helden quartieren sich ein und finden Wunne; Wunne empfiehlt Waffenversteck
Tag 2 vormittags	Wunne ist bei Attrazan; Wunne berichtet den Helden von der Ankunft des Zwergs an Tag 5
Tag 2 ab Mittag	Vorbereitungen; (idealerweise) Versenden der Brieftaube
Tag 3 bis abends	Vorbereitungen; die Helden stellen fest, dass Attrazan alles weiß
Tag 3 nachts	Einsatz
Tag 4 nachts	ursprünglich geplanter Einsatz
Tag 5	Ankunft des (weiblichen) Zwergs

- Attrazan hat in einem Wutanfall den Wagen/die Ladung kurz und klein geschlagen (-/-).
- In letzter Zeit sieht man viel seltener Harpyien als früher (+). Bestimmt haben die Greyfensteyner die Harpyien vertrieben (-).
- Die Dörfer um die Wachtürme haben alle Palisaden (-). Beim Wachturm Finstertrutz gibt's einen Steinbruch, der für das Errichten von Steinmauern genutzt wird (+).
- Attrazan hat vor kurzem mit den Rhodensteinern einen geheimen Frieden geschlossen (+) und dafür eine Goldmine im Thasch bekommen (+).

Sicht der Gegner

Wunne versucht möglichst viel vom Plan der Helden zu erfahren, damit er Wissen weitergeben kann, falls Shurrak ihn dazu zwingt. Er versucht ihm jedoch so viel wie möglich zu verschweigen, beispielsweise wohin die Teile gebracht werden sollen.

Shurrak will verhindern, dass in sein Lagerhaus eingebrochen wird. Deswegen versucht er das Ziel der Helden herauszufinden, bevor sie einbrechen. Er wartet auf Informationen, sowohl von den Goldhauern als auch von Wunne, den er zunehmend unter Druck setzt. Wenn er von dem Waffenversteck der Helden weiß, wird er diesen Ort besonders beobachten lassen, denn er geht davon aus, dass die Helden nicht ohne ihre Waffen zuschlagen werden. Sobald Shurrak erfährt, dass die Helden ihre Waffen aus dem Versteck geholt haben, versetzt er die Goldhauer in Alarmbereitschaft. Ab diesem Zeitpunkt rechnet er, unabhängig von

Wie geht es für Wunne weiter?

Wunne will sich aus der misslichen Lage befreien und vor Attrazan fliehen, am liebsten mit den Helden nach Greyfensteyn. Sollten die Helden Yrramis mit der Rotze verlassen, ohne ihn zur Rede gestellt zu haben, wird er sie suchen und anflehen, ihn und seine Familie mitzunehmen. Er wird versuchen, die Helden zu besänftigen, indem er ihnen davon berichtet, dass er von Attrazan erpresst wird. Außerdem sei er die ganze Zeit auf ihrer Seite gewesen und habe verschwiegen, was er konnte. Er weist außerdem darauf hin, dass er Wagen lenken kann.

Nehmen die Helden die Familie nicht mit, wird Wunne Maila mit ihrem Kind nach Lowangen schicken, selbst die Orks bei der Verfolgung unterstützen und so bei der finalen Konfrontation auftauchen. Gewinnen die Helden, wird er wieder versuchen, die Seiten zu wechseln, solange er keine Angst haben muss, dass die Helden ihm Gewalt antun.

Wunnes Aussagen, mit dem Einbruch. Dadurch würden die Helden ihren Hauptvorteil verlieren. ○

Durchführung des Plans

Die einzig verbliebene Möglichkeit an die Rotze zu kommen, ist früher als geplant zuzuschlagen. Ahnt Shurrak nichts davon, haben viele Orks abends an Tag 3 frei und feiern im Wirtshaus. Die Wahrscheinlichkeit in Yrramis zufällig auf Wachen zu treffen, ist dann geringer.

Vermutlich werden die Helden ihre Waffen holen. Sie müssen die Wachen von Attrazans Feste umgehen oder aus dem Weg räumen und mithilfe von Pferden den Rotzenwagen aus dem Lagerhaus holen. Um aus Yrramis zu fliehen, müssen sie ein Stadttor öffnen. Ablenkungsmanöver können das Vorgehen vereinfachen. Eine aus dem Weg geräumte Wache wird binnen einer Stunde auffallen, das Fehlen des Wagens spätestens nach zwei Stunden. Wenn die Helden im Lagerhaus keine Spuren hinterlassen, haben sie sich drei Stunden Vorsprung verdient.

• Es ist denkbar, dass die Helden kein Einsatzdatum festlegen. In diesem Fall wird Shurrak die Beschattung der Helden und ihrer Ausrüstung verstärken. Haben sie sich dagegen auf ein genaues Datum festgelegt, das Wunne gezwungenermaßen an Shurrak weitergibt, ist die Überwachung der Helden für Shurrak weniger wichtig. Es ist möglich, dass die Helden Wunnes Waffenversteck ablehnen oder auf andere Ideen kommen. Dann musst du dir überlegen, wie Shurrak darauf reagiert. Die Helden können auch einbrechen, aber ihre Waffen im Versteck lassen – so hätten sie Shurrak ausgetrickst.

Wichtige Personen und Orte in Yrramis

Sharraz Eisauge scheiterte zwar an der Übernahme Greyfensteyns, aber es gelang ihm, die letzten marodierenden Drughash in der Gegend zu vernichten, was dazu führte, dass Händler seitdem weniger Überfälle befürchten müssen. Es geht wirtschaftlich bergauf.

Atrrazan sieht im Ritterbund Orkenwacht eine ernsthafte Bedrohung für seine Herrschaft, da selbst Sharraz Eisauge die Feste nicht erobern konnte. Früher gab es für die Bewachung von Handelszügen eine große Anzahl Söldner. Durch das Verschwinden der Drughash ist das in Atrrazans Augen überflüssig geworden. Um sein Gewaltmonopol zu stärken, lässt er daher Waffen von Menschen für die Aufenthaltsdauer in der Stadt konfiszieren. Sehr zu seinem Leidwesen blüht der Schmuggel, dem er mit neu errichteten Zollstationen an den Stadttoren Herr zu werden versucht.

Tore mit Zollstationen

Yrramis ist von einer mäßig instandgehaltenen hölzernen Palisade umgeben. Es gibt vier Zugänge zur Stadt, durch hölzerne Tore gesichert. Mittlerweile befindet sich an jedem der Stadttore eine Zollstation, die im Wesentlichen aus einem überdachten Tisch besteht. Hier treiben tagsüber zwei Goldhauer und ein menschlicher Zöllner Abgaben ein und konfiszieren Waffen. Die Tagsschicht der Goldhauer öffnet früh die Tore und verschließt sie abends mit einem schweren hölzernen Riegel. Nachts finden nur Kontrollgänge statt.

Wunnemar Bilsenberg

Kurzcharakteristik: Zöllner, 30, freundlicher Familiemensch, lebt in geordneten Verhältnissen, anpassungsfähiger Opportunist, Svelttaler Patriot

Wunnemar Bilsenberg

MU 11 KL 13 IN 11 CH 12

FF 10 GE 9 KO 11 KK 10

LeP 27 AsP – KaP – INI 10+1W6

AW 5 SK 1 ZK 0 GS 8

Messer: AT 8 PA 2 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Vertrauenerweckend

Sonderfertigkeiten: Garethi III, Oloarkh II, Ologhaijan III, Kusliker Zeichen

Talente: Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 0, Fahrzeuge 7, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 1, Menschenkenntnis 5, Rechnen 7, Rechtskunde 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 5, Tierkunde 3, Überreden 9, Verbergen 2, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Wunnemar kämpft nicht

Flucht: flieht bei Gefahr

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkungen: Wunne verfügt über 2 Schips.



Funktion: tragischer Doppel-/Tripelagent

Motivation: Wunne hat einen verklärten Blick auf den Sveltschen Städtebund, den er sich sehnlichst zurückwünscht. Im Rahmen seiner Möglichkeiten versucht er denen zu helfen, die die Orkherrschaft beenden wollen. Deswegen ist er Informant der Greyfensteyner geworden. Seinen Broterwerb sieht er als Mittel zum Zweck.

Hintergrund: Wunne war früher Kutscher und wurde vor sechs Jahren wegen der Schwangerschaft seiner Frau Maila in Yrramis ansässig. Er wurde von Atrrazan zum Zöllner bestimmt. Bei der letzten Belagerung der Feste Greyfensteyn streute er das Gerücht über ein angeblich anrückendes Entsatzheer und half dadurch die Belagerung zu brechen. So wurden die Greyfensteyner auf ihn als Patrioten aufmerksam und rekrutierten ihn als Informanten. Kürzlich wurde er von Smoglin an Atrrazan verraten, als dieser ihn dabei beobachtete, wie er von zwei Rhodensteinern Brieftauben annahm. Seitdem arbeitet er gezwungenermaßen als Doppelagent.

Darstellung: Wenn die Helden ankommen, bist du gutig, harmlos, aber voller Tatendrang. Du hast fast vergessen, dass Atrrazan dich enttarnt hat. Je aussichtsloser deine Situation wird, desto nervöser, abwesender und unkonzentrierter wirst du. Sei entscheidungsschwach, später lethargisch.

Besonderheiten: wird gezwungen, die Helden zu verraten

Schicksal: offen

Marktplatz

Der Marktplatz ist das Zentrum von Yrramis. Hier ist jeden Tag Markt und fast das gesamte öffentliche Leben findet hier statt. Da der Platz Teil aller Patrouillenrouten ist, herrscht hier hohe Orkpräsenz. Atrrazan versucht, den Marktplatz eingehend zu kontrollieren, da er eine wichtige Einnahmequelle darstellt. Für den Betrieb gibt es nur 3 Regeln: kein Handel ohne Standgebühr, kein Handel mit Waffen, kein Verkauf von Schnaps an Goblins. Daher wundert es kaum, dass hier auch gestohlene und andernorts verbotene Waren feilgeboten werden. Es ist laut, stinkt und es herrschen raue Sitten. Hier wird gelästert und getratscht. Dominiert wird der Platz von Atrrazans Feste.

Die Stellplätze am Marktplatz sind heiß begehrt und werden jeden Morgen von Shurak Brandfell vergeben, der auch gleich die 5 Kreuzer Standgebühr einreibt. Einheimische Händler haben feste Standplätze, so sie diese auch nutzen und dafür zahlen. Den Helden wird von Shurak ein Platz direkt neben dem Tairachtempel zugewiesen, damit seine Wachen die Helden stets im Blick haben. Dadurch hat der Händler spielen- de Held Atrrazans Feste gut im Blick.

Persönlichkeiten auf dem Markt

- ❧ *Dradogk* (44, Ork, hat nur einen Fuß, alteingesessen; Handel 10 (10/12/11), Willenskraft 9 (14/12/11), SK 0) ist Ölhändler und sieht in den Helden unliebsame Konkurrenz, die er sich vom Hals schaffen will. Falls die Helden nicht auf seine Drohungen reagieren, heuert er einen Schläger an (Werte wie erfahrene Räuber, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259).
- ❧ *Praiodane* (28, X-Beine, kantiges Gesicht, leutselig; Handel 11 (12/13/13), Willenskraft 9 (13/13/13), SK 1) verkauft Vieh aus Weiden, das offensichtlich gestohlen ist. Sie liegt andauernd im Streit mit Hufeisen-Ronja. Sie versucht Informationen zu Geld zu machen und hält Augen und Ohren stets offen. Bei ihr können die Helden Informationen kaufen. Wenn passend, bekommt sie Wind vom Ziel der Helden und versucht diese zu erpressen (was natürlich nicht funktionieren würde, weil die Orks sowieso alles wissen).
- ❧ *Hufeisen-Ronja* (35, korpulent, teure Kleidung, Pferdeschwanz, arrogant; Handel 13 (13/14/11), Willenskraft 8 (13/14/11), SK 2) verkauft Last- und Zugtiere, auch Pferde, zu horrenden Preisen. Etliche Personen in der Stadt schulden ihr Geld. Sie lässt kein gutes Haar an Praiodane. Die beiden verbindet eine langjährige Rivalität.
- ❧ *Raszech* (54, Ork, gräulicher Pelz, keine Schneidezähne, kultiviert; Handel 12 (12/13/10), Willenskraft 12 (13/13/10), SK 1) ist Sklavenhändler mit hohem Berufsethos, was er allen auf die Nase bindet.
- ❧ *Tsafried Waldner* (62, bucklig, keine Zähne, Alkohol-Fahne, Grantler, hört sich gerne selbst reden; Handel 8 (12/12/9) Willenskraft 13 (13/12/9), SK 1) ist Schnapshändler. Seit einmal in sein Lager eingebrochen wurde, ist er überzeugter Goblinfeind.

Atrrazans Feste (01)

Das trutzige, zweistöckige Haupthaus mit Innenhof ist in Blockhausbauweise erbaut. Im Erdgeschoss wurde nachträglich eine Steinmauer außen vorgesetzt. Es gibt nur Fenster zum Innenhof, in dem eine große, freistehende Feuerstelle liegt. Ebenerdig sind Aufenthalts- und Schlafräume, eine Küche mit Anschluss an das Lagerhaus, die Waffenkammer und eine Zelle. In der stets verschlossenen Waffenkammer werden beschlagnahmte Waffen gelagert. Um die unbewachte Tür zu öffnen, ist eine Probe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) +1 oder *Kraftakt* (*Eintreten & Zertrümmern*) –2 nötig.

Im Obergeschoss residiert Atrrazan. Um von außen ins Obergeschoss oder aufs Dach zu gelangen, ist eine Probe auf *Klettern* (*Fassadenklettern*) –1 nötig.

Stallungen (A) und Exerzierplatz (H)

Der nicht als solcher genutzte Exerzierplatz ist von einer groben, 2 Schritt hohen Palisade eingefasst, die sich mit einer Probe auf *Klettern* (*Fassadenklettern*) +1 überwinden lässt. Ein zweiflügliges Holztor mit schwerem Riegel bildet den Hintereingang des Gebäudekomplexes. Der

Riegel lässt sich mit einer Probe auf *Kraftakt* (*Stemmen & Heben*) –1 öffnen. An zwei Seiten befinden sich Ställe mit Ponys, schreckhaften Hühnern, Hasen, Schweinen und drei Pferden, von denen zwei den Wagen gezogen haben und das dritte Atrrazan gehört. Eine Hütte für den Stallmeister ❧ *Zin* (49, Sklave, Alkoholiker, führt Selbstgespräche; Sinnesschärfe 3 (9/9/9), Willenskraft 6 (9/10/10), SK 0) ist angebaut.



Zins Hund bewacht den Exerzierplatz und bellt bei Gefahr.

Lagerhaus mit Rotze (B)

Das einfach gebaute Lagerhaus besitzt ein Flachdach mit Zinnen. Das Flachdach lässt sich vom 1. Stock der Feste aus über Treppen betreten und weist einen Rundweg für die Wachen auf.

Es gibt zweiflüglige Tore zum **Innenhof (G)** und dem **Exerzierplatz (H)** und Türen zur Küche sowie dem Gang zur Zelle, allesamt unverschlossen. Im Lagerhaus befindet sich der zweiachsige Wagen mit den Einzelteilen der Rotze samt Deichsel und Geschirr. Im Wagen ist unter den Teilen eine Holzkiste mit neun übergroßen Gefäßen voller Hylailer Feuer (siehe Seite 14) versteckt. Der Wagen steht hinter einer „Wand“ aus Strohballen. Der Raum ist vollgestellt mit nützlichen Gegenständen (zusätzliche Deichsel und Geschirr, Werkzeuge, Holz, Metallwaren). Mannshohe Stapel aus Vorräten (Garben, Kisten, Fässer, Säcke) verdecken die Sicht. Bei der Tür zur Küche gibt es eine Leiter zu einem drei Schritt breiten Zwischenboden auf halber Höhe. Hier kommen manchmal Orks vorbei.

Mailas Kräuterladen (03)

❧ *Maila Bilsenberg* (34, blond, hübsch, schwanger, sitzames Kleid, bei der Arbeit trägt sie Kopftuch, freundliche Mutter, sonniges Gemüt; Alchimie 6 (10/13/11), Handel 7 (12/13/12), Pflanzenkunde 9 (12/11/10), Willenskraft 4 (10/13/12), SK 1) betreibt den einzigen Kräuterladen in Yrramis. In ihrem großen, der Straße zugewandten Verkaufsraum findet man alles, was in der Region wächst. Bei ihr kann man auch Tinkturen kaufen. Sie wohnt im hinteren Teil des Hauses mit ihrem Mann Wunne und dem gemeinsamen Kind Yutta (6, blond, sonniges Gemüt, eifrig; Willenskraft 0 (10/9/11), SK 0). In einem kleinen Abstellraum findet sich unter anderem ein Käfig mit Brieftauben, die freigelassen zur Greyfens-teyn fliegen würden.

Maila führt keine Gifte. Sie könnte höchstens mit getrockneter Dämonenklau dienen, welche sie normalerweise verdünnt als Schmerzmittel verkauft (1 Stufe *Verwirrung* für 10 Stunden, Mehrfachanwendung möglich, je weiterer Anwendung nach der ersten: 1 Stufe *Schmerz* zusätzlich).

Waffenversteck (05)

In der Nähe der Palisade im Osten der Stadt befindet sich die Ruine eines abgebrannten Wohnhauses. Unter

dem Haus befindet sich immer noch ein kleiner Keller, von dem Wunne weiß. Die Luke ist halb von Brandschutt begraben und über eine intakte Holzleiter geht es nach unten in den leergeräumten Raum.

Wenn Shurak von dem Waffenversteck weiß, wird es regelmäßig kontrolliert, wobei sich die Patrouille davon überzeugen muss, dass die Waffen noch da sind. Eine der Patrouillen deponiert daraufhin in der Ruine eine Flasche Schnaps, damit sich der Weg wenigstens lohnt. Den Helden kann die Bewachung auffallen (siehe **Hinweise**, Seite 7) und vielleicht vergiften sie den Schnaps.



Tairachtempel (T01)

Als die Orks Yrramis einnahmen, widmeten sie den Borontempel zu einem Tairachtempel um. Den einstöckigen, steinernen Kuppelbau schmücken außen Stierschädel. Atrrazan sucht den einflussreichen Schamanen

♣ **Rakkaz** (48, blutbeschmiertes Fell, großer Kupferanhänger, Knochenkeule, laut; Willenskraft 13 (15/14/13), SK 2) häufig zu Gespräch und Rat auf. Sie besprechen in einem durch ein winziges Fenster erleuchteten Nebenraum aktuelle Themen auf Ologhaijan. Der Marktstand der Helden befindet sich in der Nähe dieses Fensters, so dass der Händler-Held das Gespräch belauschen könnte.

Wirtshaus Am Kreuzweg (G01)

Die Wirtin ♣ **Mywara Alberg** (45, rote Haare, dicklich, rupig; Handel 11 (11/14/13) Willenskraft 11 (13/14/13), SK 1) betreibt am Marktplatz das Wirtshaus *Am Kreuzweg* (Q3/P2/S16). Früher war sie ein skrupelloser Orkfeind, heute agiert sie vorsichtiger, damit die Geschäfte nicht leiden. Sie duldet offenen Waffenbesitz, warnt aber davor, dass die Goldhauer manchmal die Zimmer durchsuchen. Sie verkauft unter der Hand ihren Schnaps auch in Flaschen und verdient gut.

Im Obergeschoss des Altbaus gibt es 8 Pritschen im Schlafsaal und 2 Einzelzimmer. Im Erdgeschoss befindet sich der große Schankraum. Hier ist es bei Boltan, Bier und Schnaps bis spät in die Nacht laut und vulgär. Man erfährt Gerüchte und Neuigkeiten, kann sich aber auch schnell ein blaues Auge einhandeln. Das stabile Mobiliar wurde im Lauf der Zeit arg geschunden. An den Wänden hängen Wegweiser, die Mywara zusammengetragen hat.

Vor kurzem hat sie für durchreisende Händler neu angebaut. Ihnen bietet sie für höhere Preise (Q4/P4) eines von drei schönen Doppelzimmern und einen abgetrennten „Speisesaal“. Dort geht es deutlich ruhiger zu. Das gutbürgerliche Mobiliar ist noch fast unversehrt. Mywara und ein Koch bedienen im Schankraum und sorgen für Ordnung. Für die Arbeit im Speisesaal und als Zimmermädchen hat Mywara seit neuestem eine Angestellte: ♣ **Klöppel-Dette** (30, hager, Dutt, dunkles Kleid mit geklöppelten Überwürfen, penibel, redselig, Mailas Freundin; Etikette 9 (12/12/12), Willenskraft 6 (11/12/12), SK 1).

Weitere Personen und Orte

♣ Bei dem orkischen **Schmied (02)** ♣ **Marshak** (29, drahtig, korrupt, Egoist, Willenskraft 11 (14/13/11), SK 1) kann man unter der Hand passable Waffen kaufen.

♣ Die Ruinen des ehemaligen Praios-tempels wurden zu einem **Kortempel (T02)** umfunktioniert. Das stark beschädigte Gebäude wurde notdürftig repariert.

♣ In der verruchten **Orkschänke Ai Kat-tach (G02)** (Q2/P1/S0), orkisch für „keine Gefangenen“, verkehren hauptsächlich Einheimische

niedrigsten Standes. Hier schimpft man auf alle, denen es besser geht.

- Beim **Bordell Rahjannas Tempel der Freude (G03)** handelt es sich um einen besseren Bretterverschlager außerhalb der Palisade.

Die orkischen Besatzer

Statthalter **Atrrazan Ogerschelle** (*1001 BF, 1,92 Schritt, Ogerschelle, geschwärztes Kettenhemd, klug, Willenskraft 13 (16/14/13), SK 1) wurde vom Aikar Brazoragh persönlich eingesetzt und regiert wie ein Häuptling.

Atrrazan hat 50 Khurkach (Werte wie erfahrener Ork, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 155, zusätzlich: Gassenwissen 7) in seinem Dienst, denen de facto seine rechte Hand Shurrak Brandfell vorsteht. Innerhalb der Goldhauer herrscht eine natürliche Stärkehierarchie und keine Befehlsstruktur wie bei einer menschlichen Garnison. Während bei Menschen Disziplin, Gehorsam und Zuverlässigkeit einen hohen Stellenwert einnehmen, zählen bei den Orks Mut, Eigeninitiative und Ergebnisse. Die vergoldeten Eckzähne der Goldhauer sind das Zeichen ihrer Treue gegenüber Atrrazan. Normalerweise sind die Patrouillen mit Knüppeln und Säbeln bewaffnet, nur im Ernstfall benutzen sie schwerere Ausrüstung. Diese besteht überwiegend aus Plündergut, Art und Qualität variieren daher stark.



Shurrak Brandfell

MU 16 KL 11 IN 12 CH 10

FF 10 GE 13 KO 13 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 2 GS 6

Waffenlos: AT 17 PA 9 TP 1W6+1

RW kurz

Knüppel: AT 15 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Schwert: AT 17 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

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

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Zäher Hund / Angst vor Feuer III, Hässlich I, Stigma

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Knüppel, Schwert), Vorstoß (Waffenlos, Knüppel, Schwert), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Knüppel, Schwert), Garethi III, Oloarkh II, Ologhaijan III

Talente: Brett- & Glücksspiel 3, Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 12, Kriegskunst 7, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 6, Verbergen 5, Willenskraft 6, Zechen 6

Ausrüstung: imposantes Langschwert mit goldenen Verzierungen

Kampfverhalten: Shurrak ist Anführer und kämpft in erster Reihe

Flucht: flieht bei *Schmerz II* und vor Feuer

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkung: Shurrak verfügt über 2 Schips.

Shurrak Brandfell

Kurzcharakteristik: 35, 1,65 Schritt, meisterlicher Okwach, verbranntes Äußeres

Funktion: Antagonist, der sich seines Sieges zu sicher ist

Motivation: loyaler Gefolgsmann Atrrazans

Hintergrund: Shurrak stammt aus dem Orkland, ist langjähriger Weggefährte Atrrazans und seine rechte Hand. Im Krieg wurde er von einem Magier mit einem IGNIS-PHAERO, einem magischen Feuerball, verbrannt.

Besonderheiten: bedeckt seine verbrannte Haut wo immer möglich; panische Angst vor Feuer; hasst und fürchtet Magier

Verhalten: Shurrak piesackt die Helden, lässt sie aber gewähren. Er setzt Wunne unter Druck, ihm Informationen zu liefern. Sobald er weiß, wohin die Helden die Rotze bringen, will er sie verhaften.

Darstellung: Sei gespielt freundlich, stelle deine Überlegenheit zur Schau. Sei empfänglich für unterwürfiges Verhalten.

Schicksal: offen; vermutlich endet er als Ausgestoßener

Tagesablauf der Orks in Yrramis

Bei Sonnenaufgang wird das Tor geöffnet und die Patrouillen verlassen die Feste, die Nachtschicht kehrt zurück. Tagsüber wird Verpflegung angeliefert und es gibt den üblichen Publikumsverkehr. Bei den Stallungen arbeiten mehrere Personen, es herrscht Betriebsamkeit.

Zwischen der abendlichen Ankunft der Tagschicht und dem Ausrücken der Nachtschicht wird eine Stunde lang im Innenhof gemeinsam gegessen. In dieser Zeit ist Yrramis praktisch unbewacht.

Tagsüber sichern vier Orks den Haupteingang. Das Tor beim Exerzierplatz ist nicht bewacht und normalerweise verschlossen, weil es selten benutzt wird. Sowohl tagsüber als auch nachts patrouilliert lustlos ein Paar Orks um den Gebäudekomplex (sie brauchen ca. 10 min/Runde) und ein weiteres kreist im ersten Stock der Feste und auf dem Dach des Lagerhauses (brauchen ca. 8 min/

Verteilung der Khurkach:

- 2 tagsüber an jedem Stadttor
- 4 tagsüber am Haupteingang der Feste
- 2 als Leibwache von Attrazan
- 2 Gruppen zu je 2 zur Bewachung der Feste im 2-Schichtbetrieb
- 3 Gruppen zu je 3 in der Stadt im 2-Schichtbetrieb
- 2 Gruppen zu je 5 zur Sicherung des Umlands

Runde). Beide Wachpaare suchen nach Anlässen, um sich von ihrer eintönigen Arbeit abzulenken.

Die Flucht

Gelingt das Entwenden des Wagens mit der Rotze, ist das Abenteuer noch nicht vorbei, auch falls die Helden gehofft haben, nicht verfolgt zu werden. Um die Spannung neu aufzubauen, kannst du beschreiben, wie plötzlich Hornsignale ertönen und immer näher kommen. Frage deine Spieler direkt, was sie tun wollen. Ihre Möglichkeiten sind beschränkt und gute Ideen rar. Der Zeitpunkt, an dem du die Helden das Hylailer Feuer finden lässt, ist entscheidend für den Spannungsbogen.

Die Verfolger

Wenn die Helden die Stadt unbemerkt verlassen konnten, weiß Attrazan nicht, wohin die Rotze gebracht wird. Dann wird er Shurrak beauftragen, alle einsatzfähigen Khurkach (30) in zwei Gruppen aufzuteilen und sie in Richtung Lowangen (10) bzw. Greyfensteyn (20) zu schicken. Ist sich Attrazan sicher, in welche Richtung die Helden fliehen, etwa weil sie gesehen wurden, lässt er sie von allen 30 Khurkach verfolgen. Hat er lediglich

Hinweise, z. B. weil ein Stadttor offensteht, verändert er die Mannstärke beider Gruppen zugunsten der wahrscheinlicheren Route. Insgesamt reiten 15 der Verfolger auf Ponys.



Attrazan schickt 15 Khurkach gen Greyfensteyn und teilt den Rest weiter auf: Ein Teil wendet sich nach Lowangen und der andere ins Umland.



Zufällig sind die beiden Umlandpatrouillen einsatzbereit. Attrazan kann weitere 10 berittene Khurkach auf die Suche schicken.

Zur Feste Greyfensteyn

Der Berg Greyfensteyn liegt am Lialinsweg in Richtung Theshkal, eine halbe Tagesreise von Yrramis entfernt. Er ist zwar recht gut befahrbar, führt aber in steiles Gelände. Sanfte Hügel mit Feldern und Hecken gehen jäh über in einen urigen Gebirgswald. Kurz bevor er die erste

Reisezeiten

Bedingung	Zeit für Strecke Yrramis – Greyfensteyn
Helden	
Helden laufen, Rotze mit 2 Pferden	8 Std.
Helden haben >8 Std. vorgeschlafen	-30 min
mehr als 4 Personen auf dem Wagen	+2 Std.
2 Pferde zusätzlich am Wagen	-2 Std.
Pferde werden ausgewechselt	-1 Std.
Maila und Yutta müssen laufen	+30 min
Wagenlenker: Probe auf <i>Fahrzeuge</i>	-QS x 10 min
Abzweigung zum Aussichtspunkt genutzt	+30 min
Gegner	
Ork zu Fuß	4 Std.
müder/sabotierter Ork	+30 min je Zustandsstufe des Orks
Ork beritten (Pony)	3 Std.
müdes/sabotiertes Pony	+30 min je Zustandsstufe des Ponys



Bergflanke erklimmt, zweigt ein Weg nach links ab, der breiter ist und leichter befahrbar scheint. Er führt aber auf einen angrenzenden Hügel mit Aussichtspunkt und nicht zur Greyfensteyn. Folgt man dem Lialinsweg, kann

man später nach links in ein Seitental abbiegen, das von Nordwesten nach Südosten verläuft. Der Greyfensteyn liegt als steile Erhebung in diesem Seitental, mittig zwischen den Bergflanken. Auf der Spitze des Berges liegt die gleichnamige Festung.

Der Zwerg

Auf ihrer Flucht treffen die Helden auf das Nachtlager der Mechanika **! Gubara Tochter der Kaloscha** (151, relativ schwächling, sechs schwarze Zöpfe, hochintelligent, Willenskraft 13 (13/15/12), SK 3) in Begleitung zweier Orks. Bei ihr handelt es sich um den zwergischen Spezialisten, zum Unmut der Orks eine Frau. Gubara hat als Gastgeschenk für Atrrazan zwei Fässchen hochprozentigen (brennbaren) „Bergtau“ dabei, den die Orks gerade unauffällig kosten, während Gubara bereits schläft. Die angeheiterten Orks sind den Helden gegenüber misstrauisch, haben aber wenig Interesse an einem Kampf.

Rotzenmunition Hylailer Feuer

Auf dem Wagen mit den Einzelteilen der Rotze befindet sich eine Kiste mit neun metallverstärkten Tonkugeln, die sorgsam in Stroh verpackt wurden. An jeder Kugel ist ein Lederriemen angebracht, mit dem man sie schleudern kann, auch wenn sie als Rotzenmunition nicht zum Werfen gedacht ist. Die Hylailer Feuer sind von unterschiedlicher Qualität (4x QS 4, 2x QS 5, 3x QS 6).

Vermutlich wissen die Helden nichts von der Kiste, denn sie ist nicht ohne weiteres erkennbar. Die Helden könnten aber bemerken, dass Wunnes Kind Yutta einen „Schatz“ entdeckt hat oder selbst gluckerende Geräusche hören (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1).

Mit einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst* –2 oder einer gelungenen Probe auf *Alchimie (profane Alchimie)* lässt sich erkennen, um was es sich handelt, ab QS 3 ist sogar bekannt, dass Hylailer Feuer nicht immer zündet.

Die Gefäße

Größe: 25 HF Durchmesser

Gewicht: 9 Stein

Die Rotzenmunition ist so schwer, dass man sie nicht gezielt auf jemanden werfen kann. Sie zu schleudern, ist eine länger andauernde Handlung (siehe **Regelwerk** Seite 228) mit einer Dauer von 2 Aktionen und einer Probe auf *Kraftakt* +2. Die Wurfweite beträgt QS+4 Schritt.

Besonderheiten: Wer eine solche Kugel ungeschützt mit sich trägt, riskiert ungewolltes Zerplatzen (1-5 auf W20) und erhält 1 Stufe *Belastung*, während er die Kugel trägt.

Hylailer Feuer

Wirkung: Gegen Lebewesen gelten die Regeln für Feuer- und Säureschaden (siehe **Regelwerk** Seite

341). Das Feuer richtet 1W3 Punkte Strukturschaden/SP pro KR an (durch Status *Brennend auf kleiner Fläche*). Alle 5 KR werden brennende Flächen um eine Stufe größer. Den Geschossen kann man nur ausweichen. Alle Ziele innerhalb des Wirkungsradius (1W6+2 Schritt) werden in Brand gesetzt. Hylailer Feuer zu löschen, ist extrem schwierig: Proben auf *Körperbeherrschung* sind um –5 erschwert. Allerdings zündet das Hylailer Feuer nicht immer beim Aufprall (siehe Qualitätsstufen).

Wirkungsradius: QS/2 Schritt

Qualitätsstufen:

- 1: Zündet bei 1-2 auf 1W6, brennt 1W6 KR lang
- 2: Zündet bei 1-3 auf 1W6, brennt 1W6+2 KR lang
- 3: Zündet bei 1-3 auf 1W6, brennt 2W6+4 KR lang
- 4: Zündet bei 1-4 auf 1W6, brennt 2W6+6 KR lang
- 5: Zündet bei 1-4 auf 1W6, brennt 3W6+8 KR lang
- 6: Zündet bei 1-5 auf 1W6, brennt 3W6+10 KR lang

Unter den gegebenen Umständen ist zur Bestimmung der QS jeder Kugel eine gelungene Probe auf *Alchimie* –2 nötig. Beachte, dass Maila Alchimie beherrscht. Wenn ein so großes Hylailer Feuer ausbricht, müssen alle brennenden Personen eine Probe auf *Willenskraft* ablegen, bei deren Misslingen sie furchterfüllt wegrennen. Für die Nichtbetroffenen stellt sich die Frage, ob sie weiterkämpfen oder ihre Kameraden löschen (siehe **Regelwerk** Seite 341). Bei Ponys im Wirkungsbereich besteht die Gefahr des Scheuens. Jedem Reiter muss eine Probe auf *Reiten* (FW 5 (10/12/13)) –2 gelingen, um nicht abgeworfen zu werden.

Ist dort, wo Hylailer Feuer platzt, bereits leicht brennbares Material vorhanden (z. B. nicht gezündetes Hylailer Feuer, Alkohol, Öl), wird dieses in Brand gesetzt. Stehen Personen in diesem Bereich, erhalten sie den Status *Brennend auf großer Fläche*. Die Proben auf *Willenskraft* und auf *Reiten* sind zusätzlich um –1 erschwert. Vermutlich kämpfen die Helden bei Dunkelheit. Die Flammen eines Hylailer Feuers erleuchten das Umfeld so, dass kein Sichtmodifikator gilt. Der Vorteil der Orks bei Dunkelheit ist damit hinfällig.

Finale

Die Helden können das Abenteuer ohne finale Konfrontation lösen, falls sie weder in Richtung Greyfensteyn noch Lowangen fliehen, unerkant bleiben und warten, bis Shurrak die Suche aufgibt.

Wahrscheinlich kommt es aber kurz vor Greyfensteyn zum Kampf mit den orkischen Verfolgern unter Shurrak Brandfell. Die Orks kündigen sich durch Hörner an. Ihre Überzahl ist vermutlich erdrückend. Ob die Helden den Kampf für sich entscheiden, hängt auch von ihrem bisherigen Vorgehen ab. Je näher der Kampf an der Feste Greyfensteyn stattfindet, desto niedriger ist die Moral der Orks. Dank des Hylailer Feuers ist der Kampf aber nicht aussichtslos.

Taktik der Orks

Etwa 15 Minuten vor der Hauptgruppe reiten fünf übermütige junge Khurkach, die eigentlich nur spähen sollen. Treffen sie auf die Helden, wollen sie diese jedoch sofort stellen und greifen an. Um die Spannung nicht zu gefährden, ist es von Vorteil, wenn diese Begegnung stattfindet, bevor die Helden das Hylailer Feuer finden.

Der Anteil der Reiter in der Hauptgruppe hängt vom Vorgehen der Helden ab. Es werden sich aber mehr Fußkämpfer als Reiter unter ihnen befinden. Solange Shurrak die Orks anführt, verhalten sie sich taktisch klug. Sie versuchen, die Helden einzukesseln und von verschiedenen Seiten aus zu attackieren. Sollte in Shurraks Nähe ein Hylailer Feuer explodieren, wird er aufgrund seines Traumas in Angst das Weite suchen. Ab diesem Zeitpunkt tut jeder Ork das, was er für das Klügste hält. Wie sich das konkret äußert, liegt in deinen Händen. Eventuell fliehen einige mit ihrem Anführer. Das Gefecht zu gewinnen, sollte für die Helden nun noch immer anspruchsvoll, aber möglich sein.



Haben die Helden es wirklich geschafft, den Greyfensteynern die Vorverlegung des Termins

mitzuteilen (eine weitere Brieftaube käme vermutlich zu spät) oder drohen die Helden aufgrund bloßem Würfelpechs bei den Hylailer Feuern zu unterliegen, kannst du die Greyfensteyner bereits während der Schlacht eintreffen lassen. Dann werden die Orks nach kurzer Zeit fliehen.

Ausklang

Nach einiger Zeit trifft eine berittene Abordnung der Greyfensteyner unter Führung von Wolfborst von Auen bei den Helden ein, weil Wächter der Burg auf Feuer aufmerksam wurden. Die Reiter

escortieren Helden und Wagen zur Feste. Sobald sich herausstellt, dass die Helden die Rotze gerettet haben, wird ihnen ein begeisterter Empfang bereitet. Abt **Geron Fulmidian** von Rhodenstein (Mitte 50, dunkel-

blond, eitel, gutaussehend, unfrisiert, brillanter Redner, Willenskraft 14 (15/14/13), SK 2)

lädt die Helden spontan zum Frühstück im kleinen Kreise ein. Er bedankt sich wortreich und betont mit einem Seitenblick auf Wolfborst, dass er persönlich dafür Sorge getragen wird, dass zukünftige Übergaben reibungslos ablaufen werden. Ist Wunne mit den Helden geflohen, liegt sein Schicksal in ihren Händen. Das Gerücht ihres Heldenwerks verbreitet sich binnen kürzester Zeit in der gesamten Region, wodurch die Charaktere der Spieler zu Lokalhelden der Donnermark werden.

Der Lohn der Mühen

Die Helden erhalten die vereinbarte Entlohnung. Wenn die Orks die Rotze nicht mehr haben, gibt es **5 AP** und weitere **5 AP**, wenn die Rotze auf Greyfensteyn ankommt. Hat Wunnes Familie überlebt und ist mit den Helden geflohen, erhalten sie weitere **2 AP**. Für je 2 unbenutzte Hylailer Feuer gibt es zusätzlich **1 AP**. Die Helden werden fortan in Yrramis gesucht.

AVENTURIEN

Heiße Ware

von Ralf und Steffen Lechner

Eingepfercht zwischen den drohenden Klippen des Finsterkamms und dem wilden Thaschgebirge liegt die Donnermark. Eigentlich unter der Knute der Orks, beginnt sich das Kräfteverhältnis in der Region langsam zu verschieben. Atrrazan Ogerschelle herrscht seit dem Winter des Aufstands als Statthalter des Aikar Brazoragh, des nominellen Herrschers aller Orks, über diese Gegend. Das Zentrum seiner Macht ist Yrramis, ein sowohl militärisch als auch logistisch wichtiges Städtchen. Wer Yrramis beherrscht, beherrscht die Donnermark – fast. Denn nur eine knappe Tagesreise entfernt befindet sich die Feste Greyfensteyn, bis vor kurzem das Hauptquartier marodierender Orks. Seit die Feste aber vor einigen Jahren an den Ritterbund Orkenwacht gefallen ist, entwickelt sie sich immer mehr von einer stattlichen Ruine zum militärischen Gegenpol Yrramis'. Unterstützt von mittelreichischen Kräften, planen allen voran die Ritter vom Heiligen Orden zur Wahrung vom Rhodenstein bereits die Rückeroberung.

Doch leider ist kürzlich etwas gehörig schiefgegangen: Eine wichtige Fracht ist vom rechten Kurs abgekommen. Ihre Spur führt ausgerechnet nach Yrramis, von wo aus man sie diskret wieder auf den rechten Kurs zurückbringen müsste – sehr diskret wohlgemerkt, aber natürlich mit Nachdruck und Erfolg. Für entsprechendes Heldentum würde man sich auch erkenntlich zeigen.

Stichworte zum Abenteuer: Abenteuer für heimliche Charaktere, Tarnen und Täuschen, Einbruch in eine schwer bewachte Festung, Schwertransport

Genre: Agenten- und Stadtabenteuer, Bergungs- und Eskortmission

Voraussetzungen: Affinität zur Heimlichkeit, ungeeignet sind Helden, die Heimlichkeit ablehnen, z. B. Praioten und Rondrianer

Ort: Yrramis und Umgebung

Zeit: ab 1043 BF

Komplexität (Spieler/Meister): hoch / hoch

Erfahrung (Helden): kompetent bis meisterlich

Anforderungen:

Körpertalente

Gesellschaftstalente

Kampf

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

HW044

