

HELDENWERK



Kaiser der Diebe

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Carolina Moebis

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Annette Juretzki

Lektorat

Carolina Möbis

Korrektorat

Alex Spohr, Kristina Pflugmacher

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Ben Maier

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Djamila Knopf, Matthias
Rothenaicher, Fabrice Weiss und Karin Wittig

Inhaltsverzeichnis

Vorrede: Hintergrund	Seite 3
Akt I: Fuchsjagd	Seite 4
Akt II: Diebe und Kaiser	Seite 6
Akt III: Dreizehn Stunden	Seite 9
Akt IV: Füchse und Ratten	Seite 12
Akt V: Gefallener Stern	Seite 13
Epilog: Güldene Zukunft	Seite 15

Copyright © 2016 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene
Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH 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.

Printed in EU 2016

Mit Dank an Daniel Amarato, Annelie Dürr, Björn Hinrichs, Norman Kobel,
Kristina Pflugmacher, Tjorven Müller, Philipp Neitzel, Fabian Sinnesbichler



HELDENWERK KAISER DER DIEBE



»Der Fuchs spricht zum Bettler: ‚Jedem das, was er verdient‘, und wirft einen Kreuzer in den Schlamm. Der Güldene aber gewährt jedem das, was ihm zusteht.«

–Ektor Gremob während einer Predigt zu seinen Anhängern

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: Diebesbanden, eine Verschwörung des Namenlosen und ein Wettbewerb in Phexens Namen

Genre: Detektivabenteuer

Voraussetzungen: keine streng praisogefälligen Helden

Ort: Phexcaer

Zeit: 23./24. Phex 1038 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen:

Gesellschaftstalente



Kampf



Heimlichkeit



Lebendige Geschichte



Vorrede: Hintergrund

Ein Pflaster für Glücksritter

Gut spielbar sind neben eingefleischten Phexjüngern alle Helden, die sich ins Orkland wagen und in einer städtischen Umgebung nicht völlig auf verlorenem Posten stehen. Gewiefte Fährtenleser können hier ebenso glänzen, wie ausgefuchste Streuner und auch wer sich gern in handfesten Raufereien bewährt, wird seine Fähigkeiten unter Beweis stellen können.

Die Heldengruppe könnte als Begleitung eines Handelszuges in die Stadt gekommen sein, oder auf der Suche nach dem legendären Orkenhort hier Zwischenstation machen. Auch Schiffreisende auf dem Bodir könnten wegen Warnungen vor Orküberfällen zu einem kurzfristigen Reisetopp in der Stadt des Fuchses gezwungen sein. Oder befinden sie sich gar auf einer phexgefälligen Pilgerreise zum größten Tempel des Fuchses?

Was geschah ...

♣ Ektor Gremob (82, arrogant, feige, genialer Intrigant, siehe Seite 14), Hochgeweihter des Namenlosen, will endlich die Kontrolle über Phexcaer erlangen, der berüchtigten Stadt der Diebe. Doch die Vogtvikarin ♣ Delia Natjal (75, geduldig, gelassen, zweifelt manchmal an Phex, Götter & Kulte 14 (13/13/14), Willenskraft 7 (13/14/14), SK 2) hält die Bürger im Glauben an Phex aufrecht, weshalb Ektor auf die Leerenspinne

zurückgreift, ein Artefakt des Namenlosen, das er bei seinen Grabungen unter der Stadt fand. Durch dieses Artefakt beabsichtigt er, den Phexaltar zu entweihen, Delias Vertrauen in den Fuchs zu brechen und sie schließlich als Marionette in seinen Kult zu holen. Dafür will er den *Lauf der Diebe* nutzen, eine jährlich stattfindende Schnitzeljagd, bei der ein Statuenkopf von Kaiser Bodar von einer Diebesbande erobert wird, um danach einen Tag auf dem Phexaltar zu ruhen.

Auf Ektors Geheiß lässt ♣ Rickel (37, großgewachsen, thorwalsche Wurzeln, spricht selbst flüsternd mit lauter Stimme, siehe Seite 6), Bandenmitglied der Dolche, ein Duplikat des Kopfes herstellen und die Leerenspinne darin verstecken. Im Anschluss wird der falsche Kopf zu ♣ Tobor „Tob“ Gisserd (36, gierig, unflexibel und nicht gerade von Hesinde gesegnet) (Siehe **Otterblut** Seite 12) gebracht, der ihn im Lager der Otter, dem Startpunkt des Laufes, gegen den echten Kopf austauscht. Der Fuchs ♣ Anvar Eilifson (22, neugierig, aufgeschlossen, leidet an Vorurteilen, Willenskraft 4 (13/13/13), SK 2) kann Rickel zwar folgen, wird aber entdeckt und gefangen genommen.

... und geschehen könnte

Bei Anvars Rettung erfahren die Helden vom falschen Kopf und der Leerenspinne, können den Lauf aber nicht mehr verhindern. Es bleibt ihnen nur die eigene Teilnahme, um zu verhindern, dass der Kopf auf dem Altar landet. Die Suche nach dem Drahtzieher führt letztlich zu Ektor, der bereitwillig seinen Gefolgsmann Tob verrät, um nicht selbst in Verdacht zu geraten.

Die Kultistin ♣ Iskra „Isa“ Werge (24, hinterhältig, wirkt harmlos und mitleiderweckend, Überreden 12 (15/13/14), Willenskraft 14 (15/13/14), SK 2) nutzt jedoch die Gunst der Stunde und verrät ihren Meister an die Abenteurer, sobald sie Tob im Kampf gestellt haben. Sie inszeniert sich selbst als Opfer und hilft den Helden, Ektor ohne seine Leibwache zu stellen, um nach seinem Tod selbst den Kult zu übernehmen.



Von Hunden, Katzen und anderen aufrechten Bürgern

Eine Besonderheit Phexcaers stellen die vielen Banden dar, denen die Stadt ihren Beinamen als Stadt der Diebe zu verdanken hat. Diese Banden haben die meisten städtischen Aufgaben unter sich aufgeteilt. Die Anführer bilden den Magistrat der Stadt. Dennoch konkurrieren die Banden auch untereinander. Der Frieden zwischen ihnen ist brüchig und wird vor allem durch die Vogtvikarin Delia Natjal aufrechterhalten.

Name	Aufgabe	Mitgliederzahl	Einfluss
Dolche	Stadtwache	wenige	hoch
Füchse	Späher	einige	mittel
Hunde	Hirten	wenige	gering
Katzen	Huren	einige	mittel
Otter	Bewässerungsbau	viele	hoch
Störche	Bauern	viele	mittel

Akt I: Fuchsjagd

Phexcaer für den eiligen Leser

Region: freie Menschenstadt im Orkland

Einwohner: 1.500

Herrschaft: ein von Bandenanführern gewählter Magistrat

Tempel: Peraine (mit einem Ifirnschrein), Phex, Tempel des Güldenens

Handel und Gewerbe: Pelze, selten auch Güter aus Thorwal oder das, was Glücksritter in die Stadt bringen

Besonderheiten: angeblich größter Phextempel Aventuriens, Kult des Güldenens, Banden regeln den Alltag

Stimmung in der Stadt: umtriebig, laut und trotz der Zerstörungen optimistisch

Phexcaer trägt seinen Namen seit der Graue Vogt *Jirtan Orbas* 806 BF den größten Phextempel Aventuriens einweihte und damit den Geist der Stadt nachhaltig prägte. Noch heute ist Phexcaer Anlaufpunkt für all jene, die in Aventurien alles verloren haben und durch einen Neuanfang nur noch gewinnen können.

Seit einem Orküberfall 1029 BF ist die Stimmung angespannt, führte die Plünderung den Bewohnern doch wieder vor Augen, wie gefährlich sie leben. Viele Gebäude sind noch immer nicht wieder aufgebaut, da es für die verbliebenen Einwohner genug freien Wohnraum gibt.

Einmal jährlich findet zwischen den Banden der Lauf der Diebe statt. Dabei muss ein sehr alter Statuenkopf von Kaiser Bodar, auch Idol der vielen Hände genannt, durch verschiedene Stationen innerhalb der Stadt getragen werden.

Zwei Füchse minus eins

Das Abenteuer beginnt am Abend des 23. Phex. Der Lauf der Diebe findet zwar erst am nächsten Morgen statt, doch nutzen viele Bürger Phexcaers den Vorabend, um in den großen Tag hineinzufeiern. Selbst die Taverne *Zwei Füchse*, Stammlokal der Füchse, ist überfüllt, obwohl die meisten Bandenmitglieder mit Vorbereitungen beschäftigt sind.

Die Füchsin **Phenja** (20, braune Zöpfe, zu hübsch für diese Stadt, Betören 10 (13/15/15), Handel 8 (12/14/15), Überreden 7 (13/14/15), Willenskraft 5 (13/14/15), SK 2) huscht aufgeregt zwischen den besetzten Tischen umher und wird sich schließlich mit einer Bitte an die Helden wenden. Sie sucht ihren Freund Anvar, einen halborkischen Fuchs, mit dem sie gemeinsam Vorbereitungen für den Lauf treffen wollte. Doch er ist nicht aufgetaucht – was nicht seine Art ist. Als ersten Anhaltspunkt kann Phenja den Helden das Stadthaus nennen, da sich Anvar dort noch einmal umsehen wollte.

Der verlorene Fuchs

Eigentlich wollte Anvar nur eine gute Stelle für einen Hinterhalt finden, doch wurde er zufällig Zeuge, wie **Rickel** mit einem Statuenkopf aus Meister **Grataschs** (33, Ork mit ergrautem Fell und schwarzen Augen, abgebrochene Hauer, führt ständig Selbstgespräche auf Oloarkh, Willenskraft 4 (13/14/12), SK 0) Werkstatt kam. Rickel war Anvar als ein Offizier der Dolche bekannt, der eher widerwillig anderen Befehlen folgte. Er schaffte es zwar, dem Dolch unauffällig zum Otter-Lager zu folgen, konnte sich aber nicht erklären, weshalb Rickel mit den Ottern zusammenarbeiten sollte. Deshalb kehrte er zu Gratasch zurück und nach einigen Drohungen wurde der orkische Steinmetz sehr gesprächig. Er belog Anvar, er hätte noch mehr Köpfe für die Dolche gefertigt, um für Chaos beim Lauf zu sorgen, und lotse ihn zu einer Hausruine nahe dem **Alten Gebeinfeld**. (Siehe **Fuchs in der Falle** Seite 5). Kaum war der Fuchs verschwunden, warnte der goldgierige Gratasch Rickel vor dem Mitwisser, um eine weitere Belohnung zu erhalten. Daraufhin lauerte der Dolch Anvar auf.

Rickel will Anvar erst am Morgen töten, hofft er doch, durch einen frischen Fuchs-Leichnam den Frieden zwischen den Banden weiter zu schwächen. Denn ein in sich zerstrittener Magistrat wäre leichter zu manipulieren, ein daraus entstehender Bandenkrieg würde einen Umsturz begünstigen – und Rickel könnte innerhalb des Kultes aufsteigen.

Nachts sind alle Füchse grau

Auch ein erfahrener Kundschafter wie Anvar bewegt sich nicht spurlos durch die Stadt, doch stellt eine urbane Umgebung eine Herausforderung für Fährtenleser dar. Es bietet sich eine kleine Schnitzeljagd an, damit die Helden so bereits einige Stationen des Laufs kennenlernen können. (Siehe **Die fünf Stationen** Seite 7)

Es wäre gut, wenn die Helden bis zum Sonnenaufgang beschäftigt bleiben, um den Startschuss des Laufes

knapp zu verpassen. Aber auch wenn sie Anvar noch während der Nacht aufspüren, ändert sich nicht viel: Die Otter glauben ihnen natürlich kein Wort, die Dolche streiten alles ab, die Füchse sind erbost und Delia bleibt bis kurz vorm Start unauffindbar. Sie hat sich zum stillen Gebet zurückgezogen, um Kraft für den kommenden Tag zu finden. Der Lauf wird also auch in diesem Fall stattfinden.

- Am **Stadthaus (1)** bauen einige Störche gerade an einer Barrikade. Natürlich wollen sie keine Zuschauer, deshalb verjagten sie vor kurzem einen Fuchs Richtung **Bardo-Allee**.
- In der Bardo-Allee lassen sich am **Brauhaus Phexmet (2)** Kletterspuren finden (*Sinnesschärfe (Suchen)*), denn Anvar lauerte auf dem Dach, von welchem aus der Steinmetz gut sichtbar ist. Unterhalb der Kletterspuren finden sich Anvars Stiefelabdrücke im Matsch und gewähren den Helden eine Spur, der sie Richtung **Phextempel (3)** folgen können (*Fährtsuchen (humanoide Spuren)*), bei 2 QS ist es möglich, die zurückkehrenden Stiefelabdrücke zum Steinmetz sofort richtig zu deuten und die Schnitzeljagd direkt zu Gratasch abzukürzen).
- Auch wenn sich Anvar von Hauseingang zu Hauseingang schlich, ist es natürlich schwer, die Spur auf einer vielgenutzten Straße nicht zu verlieren (*Fährtsuchen (humanoide Spuren)*) -1) und ihr in den **Cella-Bogen** zu folgen.
- Kurz hinter einer geschlossenen Fellhandlung sind die Abdrücke besonders tief, hier hatte Anvar länger gestanden und konnte beobachten, wie der falsche Kopf den Besitzer wechselte. Anschließend ging er auf direktem Weg zum Steinmetz zurück (*Fährtsuchen (humanoide Spuren)* -2).
- Eine besondere Herausforderung stellt der **Große Markt** dar, auf dem bereits die ersten Stände für die Feierlichkeiten errichtet werden – natürlich im gebührenden Abstand zum Tempel, schließlich will niemand als Kollateralschaden zwischen den Banden enden. Selbst für erfahrene Kundschafter ist es extrem schwierig, hier die Spur nicht zu verlieren (*Fährtsuchen (humanoide Spuren)* -5).
- Letztendlich führt die Spur zurück an der Brauerei vorbei und dort direkt zum Steinmetz.

Falls die Abenteurer unterwegs einmal die Spur verlieren, können sie den Vorteil einer Stadt nutzen: Niemand ist unsichtbar. Mit einer Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* lässt sich nach einiger Zeit immer jemand finden, dem der schleichende Halbork aufgefallen ist. Dabei handelt es sich um eine Sammelprobe, jede einzelne Probe dauert eine Viertelstunde Fragerei. Bei 10 gesammelten QS haben die Helden genug Hinweise gesammelt, um der Spur weiter folgen zu können.

Aus Stein gehauen

Der orkische Steinmetz Gratasch hält nicht viel von den menschlichen Sitten, aber er schätzt die Annehmlichkeiten, die man sich in Phexcaer kaufen kann. Deshalb hatte er weder Bedenken, Rickel bei seinem Betrug zu helfen, noch machte es ihm etwas aus, Anvar zu verraten.

Auf Anvar angesprochen wird Gratasch alles abstreiten und muss erst motiviert werden. Falls eine Vergleichsprobe (*Einschüchtern (Drohung)*) gegen *Willenskraft* misslingt (*Willenskraft* 4 (13/14/12)), helfen auch ein paar Münzen, denn Gratasch ist egoistisch und gierig, aber weder grausam noch sonderlich mutig. Wenn die Helden ihm das Gefühl geben, ein gutes Geschäft gemacht zu haben, erzählt er ihnen auch von dem kleinen Beutelchen, das er im Inneren des Kopfes verstecken sollte. Allerdings hat er nicht hineingeschaut – denn dafür wurde er gut bezahlt.

Fuchs in der Falle

Zur Morgendämmerung erreichen die Helden das **Alte Gebeinfeld**. Die meisten Gebäude wurden nach dem Orküberfall nicht wieder repariert und sind unbewohnt. Mit einer Probe auf *Fährtsuchen (humanoide Spuren)* können nicht nur Anvars Spuren gefunden werden, sondern auch die von drei weiteren Stiefelpaaren. Bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* hingegen hören die Helden einen kurzen Schrei, der zwar schnell erstickt wird, die Helden aber dennoch zur richtigen Ruine lenkt.

Anvar hofft, dass Phenja ihn mit den anderen Füchsen suchen wird und versucht die Dolche hinzuhalten und zu provozieren, damit sie ihm ihren Plan verraten. Es gelingt ihm tatsächlich, Rickel zum Reden zu kriegen, doch dafür lässt der Dolch seine Wut an dem jungen Fuchs aus. Mit einer gelungenen Vergleichsprobe *Verbergen (sich Verstecken)* gegen *Sinnesschärfe* können die Helden die Unterhaltung unbemerkt belauschen, jedoch wird ihre Neugier mit immer stärkeren Misshandlungen Anvars bestraft. Falls die Probe misslingt, bemerkt Rickel die Helden und stürmt zum Angriff raus.

Folgende Informationen können mit Anvars Blut erkaufte werden:

- Die Otter schicken den falschen Kopf ins Rennen.
- Phexcaer huldigt dem falschen Gott.
- Ein Verräter ist unter den Ottern.
- Es geht nicht um den Sieg, sondern die Siegesfeier.
- Delia wird dem Namenlosen verfallen.
- Es geht nicht um den Kopf, sondern um das, was in ihm steckt.
- Wenn der Kopf nur lang genug auf dem Altar bleibt, wird der Phextempel fallen.
- Phex hielt diese Stadt über zwei Jahrhunderte – der Namenlose braucht nur 13 Stunden, um sie ihm zu stehlen.
- Anvars Tod wird einen Bandenkrieg beginnen.
- Das Chaos wird zum Umsturz führen.

Rickel und die Kultisten

MU 13 KL 11 IN 13 CH 12

FF 12 GE 12 KO 13 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Säbel: AT 11 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

Streitaxt: AT 13 PA 6 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I; Rickel noch zusätzlich Aufmerksamkeit, Schildspalter, Wuchtschlag I+II

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Überreden 4, Verbergen 6, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Kultisten sind ein eingespielter Trupp, der hofft durch einen Sieg in der Hierarchie des Kultes aufzusteigen. Rickel ist ein erfahrener Kämpfer, aber noch hat er seine Seele nicht verkauft und kann deshalb keine Liturgien wirken.

Flucht: Die Kultisten und Rickel kämpfen bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP

Anmerkungen: Rickel führt statt eines Säbels eine Streitaxt. Außerdem ist sein KK-Wert 15 statt 14 und er verfügt über Kraftakt 9 statt 5 und 30 LeP statt 28 LeP. Zusätzlich verfügt er über weitere Sonderfertigkeiten.

Ein Kampf mit Rickel und seinen zwei Kultisten ist unvermeidbar. Alle drei werden zwar bis zum Tod kämpfen – was nicht bedeutet, dass die Helden keine Gefangenen nehmen können. Wenn sie Rickel nicht bis zum Schluss zuhörten, ist ein Verhör die

perfekte Möglichkeit, den Plan um den falschen Kopf zu erfahren.

Falls die Helden keinen Moment zögern, Anvar zu befreien, und es keinen Überlebenden gibt, hat der Halbork bereits vor dem Eintreffen der Abenteurer ein paar Informationsbrocken aufgeschnappt, als Rickel mit seinen Kultisten sprach. Entscheide frei, was genau der Fuchs erfahren konnte. Jedoch sollten die Abenteurer mindestens erfahren, dass im Kopf etwas verborgen ist, das besser keine 13 Stunden auf dem Altar ruhen sollte.

Anvar führt die Helden zum Otter-Hauptquartier, wo gerade der Startschuss zum Lauf der Diebe gefallen ist. Unter dem Johlen der Zuschauer tragen die Otter den Kopf aus der Tür hinaus, um auch prompt von den Dolchen überfallen zu werden. Während der Prügelei nutzen ein paar Katzen die Gunst der Stunde und machen sich schnell mit dem Idol davon.

Nur die Teilnehmer des Laufs können jetzt noch an den Kopf gelangen. Anvar bietet seinen Rettern an, sie provisorisch bei den Füchsen aufzunehmen. Denn wenn sie den Lauf gewinnen, wird im Nachhinein schon nicht abgelehnt.

Akt II: Diebe und Kaiser

Des Kaisers Gesetz

Außer Waffeneinsatz ist beim Lauf alles erlaubt, weshalb es immer wieder zu Prügeleien kommt. Der Startpunkt ist stets das Hauptquartier der Vorjahressieger und Ziel ist es, den Kopf über die Schwelle des Phextempels zu tragen. Da der Kopf insgesamt fünf Stationen passiert haben muss, bevor er zum Tempel gebracht werden kann, können sich die Banden vorbereiten und Fallen errichten. Wer den Kopf letztendlich in den Phextempel schleppt und zuvor mindestens eine Station mit dem Idol passiert hat, hat gewonnen.



Die fünf Stationen

- Das Spielhaus **Silber und Gold (4)** wurde bei der Plünderung niedergebrannt. Von den Spielern, die sich nicht von ihrem Gewinn trennen wollten, blieben auf wundersame Weise nur goldene Statuen zurück. Ob Phex so vor Gier mahnte oder Mut belohnte, liegt im Auge des Betrachters.
- Der **Perainetempel (5)** ist zwar traditionell eine Station, bleibt aber während des Laufs unbesetzt, denn der Tempelvorsteher hat schließlich zu arbeiten, statt so einen Unfug mitzumachen.
- Der verwaiste **Palazzo des Pagol Thiron (6)** mit seinem verwilderten Garten.
- Das vierstöckige **Stadthaus (1)** ist der Sitz des Magistrats.
- Das Brauhaus **Phexmet (2)** ist für sein mit Honig, Gerste und roten Rüben versetztes Bier bekannt.

Idol der vielen Hände

Der echte Statuenkopf besteht aus Marmor und ist etwa 20 Finger hoch und 35 Stein schwer, kann also in einem großen Rucksack getragen werden. Da das Idol mittlerweile seit über zweihundert Jahren durch viele Hände wandert, ist es abgegriffen, Ohren und die Nase sind herausgebrochen.

Durch die fehlenden Griffmöglichkeiten lässt sich der Kopf nur schwer ohne Zuhilfenahme von Schubkarre, stabilem Tuch oder Seilen tragen. Wer es dennoch versucht, muss alle 50 Schritte sowie bei körperlichen Anstrengungen (Springen, Ausweichen, Sprinten) eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen oder Springen)* ablegen, ob ihm der Kopf nicht aus den Händen fällt. Mehr als ein kurzer Sprint ist dem Träger des Kaisers ohnehin nicht möglich, sodass er die Strecke gehend zurücklegen muss.

Der falsche Kopf besteht aus Granit und hat einen hellen Fleck im Halsbereich, denn Gratasch füllte das Loch für die Leerenspinne mit Gips auf.

Der reisende Kaiser

Da die Helden wahrscheinlich nicht ortskundig sind und keine Möglichkeit zur Vorbereitung hatten, werden sie ihr Glück wohl in der direkten Konfrontation suchen. Natürlich können die Abenteurer auch einfach den Phextempel belagern, um den Kopf im rechten Moment zu stehlen, jedoch werden sie nicht als Sieger des Laufes gelten, wenn sie das Idol nicht zumindest zu einer Station gebracht haben.

Der Weg zwischen Brauhaus und Phextempel wird letztlich zu einer einzigen langgezogenen Schlägerei, bei der nicht mehr zwischen Zuschauer und Teilnehmer unterschieden wird.

Zufälle über Zufälle

Folgende Begegnungen kannst du während der Jagd einbauen. In Klammern steht, wo die Begegnung stattfinden sollte.

- Nahe einer Station wirft ein Fuchs auf einem Häuserdach ein großes Fangnetz über den Helden mit

Schlachtpläne

Da nicht absehbar ist, wie die Helden sich verhalten, kann es keinen exakten Ablaufplan geben. Diese unvollständige Aufzählung enthält einige Vorschläge, wie du die Banden darstellen kannst, aber denke dir ruhig noch mehr Hinterhalte aus.

Dolche

Aufgabe: Stadtwache

Größter Vorteil: Kampfkraft

Taktik: mit mindestens fünf Mann eine Schlägerei beginnen, bis einer den Kopf erbeuten kann, dann wegrennen

Füchse

Aufgabe: Späher

Größter Vorteil: Heimlichkeit

Taktik: nutzen aus dem Versteck Fallen wie Stolperdrähte, Schlingen oder Fallnetze (*Sinnesschärfe (Wahrnehmen) -2*), um den verlorenen Kopf zu erbeuten

Hunde

Aufgabe: Hirten

Größter Vorteil: Tiere

Taktik: platzieren in den Gassen gezielt Küchenabfälle, um Straßenhunde anzulocken und die Verwirrung für einen Angriff zu nutzen

Katzen

Aufgabe: Huren

Größter Vorteil: Ablenkung

Taktik: sprühen Parfüm in die Augen (Effekt wie BLITZ mit QS 1) und verstecken den Kopf unter den ausladenden Röcken oder bringen einen Umstehenden dazu, das Idol heimlich für sie zur nächsten Station zu bringen; Auch lassen sie zur Ablenkung gern ein Oberteil oder eine Hose verrutschen.

Otter

Aufgabe: Bewässerungsbau

Größter Vorteil: Stärke

Taktik: nutzen Fallen wie kleine Gruben oder Stolpersteine (*Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*) und halten die Gegner anschließend am Boden, während sich ein einzelner mit dem Kopf davon macht

Störche

Aufgabe: Bauern

Größter Vorteil: Improvisation

Taktik: halten improvisierte Barrikaden bereit, um notfalls schnell eine Straße zu versperren und die Sackgasse zum Überfall zu nutzen

Typisches Bandenmitglied

MU 13 KL 12 IN 14 CH 12

FF 14 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I, Verbesserter Ausweichen I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

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

Kampfverhalten: Bandenmitglieder nutzen ihre SF, ihre Fäuste und die Tricks, die unter Taktik bei ihrer Bande aufgeführt sind.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 oder weniger LeP

Anmerkungen: Je nach Bande können die Werte variieren: Die Dolche sind kampferprobter (+2/+2 AT/PA), die Füchse gewandter (+1 IN), die Otter stärker (+1 KK) etc.

dem Kopf (Probe auf Ausweichen– 4), Nahestehende werden ebenfalls gefangen. Drei in einem Häusereingang verborgene Füchse stürmen schnell zu den Gefangenen und versuchen, den Kaiserkopf herauszuschneiden (*Kraftakt (Ziehen & Zerren)*), um das Idol festzuhalten; Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* zum entwinden). (beliebige Station)

- Kurz vor der Station am Perainetempel haben die Otter einen etwa knietiefen Graben ausgehoben, mit Schlamm aufgefüllt und mit trockener Erde bestreut, um ihre Spuren zu verwischen. Bei Misslingen einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –2, stolpern die Helden hinein und Kaiser Bodars Kopf droht ihnen aus den glitschigen Fingern zu gleiten (*Kraftakt (Ziehen & Zerren)* +2). Zwei Ottern stehen bereit, den Kopf an sich zu reißen, drei weitere bilden eine Menschenkette zur Station, um das Idol schnell vorzeigen zu können. (Perainetempel)
- Die Station ist mit Heuwagen zugebaut, die erklommen werden müssen. Im Stroh verstecken sie Störche, die ‚kopfloste‘ Helden wieder hinabzuwerfen versuchen (*Körperbeherrschung (Balance)*, um das Gleichgewicht zu halten), der Kaiserträger wird in eine Schlägerei um den Kopf verwickelt. Auf dem Boden vor der Station steht ein einzelner Storch, dem das Idol nur noch zugeworfen werden muss. (Pagol Thirons Palazzo)
- Während sich die Helden ohne Idol nahe anderer Banden aufhalten, zeigt ein zuschauendes Mädchen mit frechem Grinsen auf den schwächtesten Abenteurer und ruft: „Da ist der Kopf!“ Sofort stürzen sich alle auf den Unschuldigen und die

Schlägerei hält für 2W6 KR an, bis die meisten bemerken, dass der Statuenkopf nirgends zu sehen ist.

- Während die Helden gerade mit dem Kopf vor einer anderen Bande flüchten, treiben die Hunde eine Schafsherde auf die Straße, um das Chaos für einen Angriff zu nutzen. (beliebig)
- Kurz vor der Biegung zum Stadthaus ist eine falsche Station aufgebaut. Eine Katze hat sich als Akoluthin des Phex verkleidet, drei weitere stehen nahe und geben sich als Zuschauer aus. Kaum dass der Kopf auf den einfachen Holztisch vorgelegt wird, schnappen sich die Katzen das Idol und versuchen, es schnell um die Ecke zur richtigen Station zu bringen. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –2 kann das Schauspiel durchschaut werden. (Stadthaus)

Der Kaiser geht um

Den größten Vorteil können sich die Helden durch Zauberei verschaffen. Solange keine direkten Angriffs- oder Feuerzauber gewirkt werden, wird die Phexkirche auch nicht einschreiten.

Sollte es die Gruppe hingegen mit Waffengewalt versuchen, werden sich dann Bandenmitglieder finden, die den Unruhestifter verprügeln und somit aus dem Verkehr ziehen. Denn auch wenn die Bürger Phexcaers – zurecht! – als ehrloses Gesindel gelten, beim Lauf der Diebe und verstehen sie keinen Spaß.

Ein wichtiges Element des Laufs ist das Chaos. Lasse regelmäßig Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* würfeln, um zu erkennen, wer den Kopf gerade bei sich trägt. Wenn die Probe misslingt, lasse die Helden auch einmal einer falschen Fährte folgen. Denn auch die Zuschauer machen sich einen Spaß daraus, falsche Hinweise zu geben oder eine prall gefüllte Tasche umher zu werfen. An eine Untersuchung des Kopfes während des Laufs ist ohnehin nicht zu denken.

Holt den Wein, der Kaiser ist zu Gast!

Die Dolche werden sie sich für einen finalen Angriff auf die Helden vor dem Phextempel sammeln. Nun heißt es: Alles oder Nichts!

Der junge Phexgeweihte **Elwin Viskyn** (19, Allerwelts- gesicht, freches Lächeln, Willenskraft 4 (13/13/13, SK 2) wird zwar etwas verwirrt sein, wenn die Helden das Haupt des Kaisers in den Tempel der Diebe tragen, schließlich kann er sie keiner Bande zuordnen. Aber schnell erkennt er Phexens Urteil an und erklärt den Lauf für beendet und die Fremdländer zu Siegern. Ihnen bleibt noch die Gelegenheit sich entweder als Bande zu benennen oder ihre plötzliche Mitgliedschaft bei einer anderen Bande zu verkünden, dann bringt man ihnen auch schon Weinkrüge, während wildfremde Menschen ihnen auf die Schultern klopfen oder einen Kuss auf die Wange drücken.

Inmitten des Chaos wird Elwin versuchen, den Kopf an sich zu nehmen, um ihn auf dem Altar zu platzieren. Falls die Helden aufmerksam bleiben und sich weigern,

das Idol herzugeben, wird schließlich Delia erscheinen. Wenn die Helden nicht am Lauf teilnehmen oder verlieren, können sie nicht verhindern, dass der Kaiser auf dem Altar Platz nimmt. Delia erscheint dann, um den Siegern zu gratulieren und kann von den Helden für ein Gespräch abgefangen werden. Auch wird sie schnell herbeigeht, wenn sich die Abenteurer selbst am Altar zu schaffen machen.

Akt III: Dreizehn Stunden

Die Vogtvikarin Phexcaers wirkt an diesem Jirtanstag so blass und fahrig, als hätte sie letzte Nacht Bisdariels dunkle Seite erblickt. NAMENLOSE ZWEIFEL machen es ihr schwer, die Fassade der unerschütterlichen Geweihten aufrecht zu erhalten und plagen die alte Geweihte auch nachts als Alpträume. Doch ihre Selbstzweifel haben auch Vorteile: Wenn die Helden ihr von der namenlosen Bedrohung erzählen, ist sie sofort bereit, ihnen auch ohne Beweise zu glauben.

Deshalb wird sie trotz der Gefahr den falschen Statuenkopf erst einmal auf dem Altar belassen. Denn sie befürchtet, wenn die Manipulation bekannt wird, werden die Banden sich untereinander beschuldigen und vielleicht sogar einen Krieg riskieren, der die Stadt nachhaltig schwächen könnte. Delia schlägt deshalb den phexischen Weg vor: Der echte Kopf muss gefunden und heimlich ausgetauscht werden, erst danach kann sie sich um das unheilige Artefakt im Inneren kümmern. Wenn die Helden versuchen, sie zum sofortigen Handeln zu bewegen, wird sie zwar freundlich aber bestimmt reagieren. Statt sie aus Phexens Armen zu reißen, haben

die Zweifel ihre Sturheit gestärkt, die momentan Fanatismus ähnelt. Schon einmal hatte Phex fremdländische Abenteurer nach Phexcaer gelockt, um eine Bedrohung zu bezwingen und dabei auch Delias Glauben zu testen. Wenn der Fuchs ihr Vertrauen erneut auf die Probe stellen will, ist sie auch dieses Mal bereit.

Sollten die Helden dennoch den Kopf vom Altar holen, wird es schlagartig still im Tempel, bis die ersten Bandenmitglieder aufspringen und drohend auf die Gruppe zuschreiten. Delia wird es jedoch schaffen, alle Anwesenden zu beruhigen, indem sie darauf pocht, dass sich der Tempel alleine um die pöbelnden Fremdländer kümmert.

Im Otterbau

Delia wird den Helden vorschlagen, das Hauptquartier der Otter zu durchsuchen, schließlich passte die Bande das letzte Jahr auf den echten Kopf auf. Außerdem befinden sich ohnehin fast alle Otter auf der Siegesfeier, weshalb ein ungestörtes Umsehen möglich ist.

Der Otterbau ist eine Mischung aus Werkstatt und Diebeslager, wie auch die Otter eine Mischung aus Diebesbande und Handwerker sind. Sie verstecken hier ihre Beute, während sie sich gleichzeitig auf den nächsten Einsatz als Brunnenbauer vorbereiten. Selbstverständlich trauen sie den anderen Banden nicht über den Weg, weshalb ihr Lager auch mit Fallen gesichert ist.

Meister der Improvisation

Die Tür steht offen und ein blutiger Handabdruck am Türrahmen verweist ebenfalls auf nichts Gutes. Tob hat



‡ **Theren** (32, einäugig, gutgläubig, loyal) erschlagen, einen Otter, der aufgrund eines Armbruchs ebenfalls nicht am Lauf teilnahm, damit es keinen Zeugen für den ausgetauschten Kopf gibt. Eigentlich sollte es nach einem Überfall aussehen, doch Theren wehrte sich stärker als gedacht und hinterließ eine deutliche Blutspur. Als dann auch noch die Achse von Tobs Handkarren brach, mit dem er den echten Kopf aus dem Versteck schaffen wollte, geriet der Kultist vollends in Panik. Zwar schleppte er den Kopf noch zurück ins Steinlager, doch floh dann verzweifelt zu Ektor.

Erdgeschoss

Der große Innenraum ist abgedunkelt, denn Tob hatte alle Fensterläden geschlossen. Der Hauptraum ist zu gleichen Teilen Werkstatt und Versammlungsraum und wird für gewöhnlich nie allein gelassen.

Podest (1)

Auf diesem stabilen Tisch stand bis vor kurzem noch der Kopf Kaiser Bodars. Das Podest ist klebrig vor eingetrocknetem Bier. Die Holzdielen rund um den Tisch herum knarzen laut und wirken morsch. Tatsächlich dient dies aber nur der Abschreckung und als Alarm, um auf ungebetene Gäste aufmerksam zu werden.

Tische (2)

Auf den zwei großen Tischen finden sich noch immer viele Humpen, doch die Stühle sind umgeworfen und blutverschmiert, auch zieht sich eine Blutspur Richtung **Schlafraum (8)**.

Tob hatte versucht den sitzenden Theren von hinten zu erschlagen, ihn jedoch nicht richtig getroffen und ein Kampf war entbrannt. Zwar war Tob letztendlich Theren auf halbem Wege zum Schlafraum mit seinem Arbeitsmesser niederstechen können, doch war er selbst dabei verletzt worden.

Werkbänke (3)

Die Werkbänke sind unaufgeräumt, Werkzeug und bearbeitete Steine türmen sich auf den Tischen.

Alte Werkbank (4)

Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* fällt auf, dass diese Werkbank und das Werkzeug darauf etwas verstaubt sind. Hier verstecken die Otter ihr Handgold, um nicht wegen jeder kleinen Zahlung gleich zur **Schatzkammer (14)** zu müssen.

Die mittlere Schublade lässt sich nur mit Gewalt herausziehen und verschießt einen Bolzen (Probe auf Ausweichen -4, sonst 1W6+4 TP). Um den Mechanismus zu deaktivieren, müsste sie vor dem Ziehen erst fester hineingedrückt werden. Hier sind 10 Dukaten in kleinen Münzen versteckt.

Kellertreppe (5)

Hier geht es in den Keller hinab. Etwa auf der Mitte der Treppe ist ein Stein lose, sodass die Helden stolpern und hinabfallen könnten (*Körperbeherrschung (Balance)* +2, sonst 1W6+2 TP).

Falsches Bücherregal (6)

Dieses Bücherregal verbirgt eine Geheimtür. Die Bücher bestehen nur aus Holzklötzen, die mit Leder ummantelt wurden. Neben trivialen Titeln wie *Hemmer*, *Staine* oder *Bruhnen* findet sich auch Lektüre über *Gbjæxw* oder *TleNkk*. Dahinter verbergen sich leider keine wahren Namen von dämonischen Wesenheiten – der Macher des Ledereinbandes konnte schlicht nicht schreiben.

Alles in allem wirkt dieses Bücherregal höchst verdächtig, was auch sein Zweck ist. Denn wenn man es zur Seite schiebt, findet sich eine verschlossene ‚Geheimtür‘ (Sammelprobe *Schlösserknacken (Bartschlösser)* -2, 5 KR, 7 Versuche), hinter der sich ein leerer Raum mit einer großen Truhe (7) verbirgt. Doch sind die Holzdielen der Türschwelle diesmal wirklich morsch und lassen den Einbrecher schnell in den alten **Brunnenschacht (15)** stürzen, wenn ihm keine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt.

‚Schatztruhe‘ (7)

Die schwer beschlagene Truhe ist aus massivem Steineichenholz und verfügt über ein filigranes Schloss, dass nur von meisterhaften Dieben geknackt werden kann (Sammelprobe *Schlösserknacken (Bartschlösser)* -5, 5 KR, 7 Versuche). Wurde es jedoch überwunden, kann sich der Dieb an einem Haufen Kies erfreuen – wortwörtlich. Die Truhe dient einzig der Ablenkung, im Inneren des Deckels befindet sich deshalb auch eine liebevolle Zeichnung eines Otters, der einen Fuchs auslacht. Die wahre Schatzkammer der Otter ist natürlich weitaus besser versteckt.

Türschwelle zum Schlafraum (8)

Auf der linken Seite des Türrahmens befinden sich drei breite Löcher, auf der gegenüberliegenden Seite sind die dazu passenden Einkerbungen. Was wie eine Bolzenfalle aussieht, ist nur eine Attrappe, um ängstliche Diebe zu verjagen oder durch die Suche nach einem Mechanismus solange zu binden, bis sie entdeckt werden.

Schlafraum (9)

Im Schlafraum stehen sechs Betten bereit, falls ein Otter nachts länger arbeitet oder einfach seinen Rausch ausschlafen will.

Theren (10)

Die Blutspur führt zum ersten Bett und Therens Leiche darin. Eigentlich wollte Tob erzählen, Theren sei im Bett erschlagen worden, doch ist mehr Blut geflossen, als er hätte reinigen können. Theren trägt den Schlüssel für das Gitter des **Brunnens (15)** bei sich.

Scheune (11)

Hier finden sich die Karren und Pferde der Otter, ebenso führt eine Leiter hoch zum Heuboden.

Kaputter Handkarren (12)

Mit diesem Handkarren wollte Tob Kaiser Bodars Kopf zum Bodir tragen, doch dann brach die Achse.

Steinlager (13)

Hier lagern sowohl die Steine, die die Otter für ihre Arbeit benötigen. Der echte Kopf ist hinter einem Steinhafen versteckt (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)*). Tob brachte ihn her, bevor er dann doch beschloss zu fliehen. Der Raum ist nicht weiter gesichert – wer klagt schon Steine?

Durch eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* –4 können die Helden feststellen, dass sich zwischen Steinlager und Schlafraum noch ein weiterer Raum befinden muss, aber keinen Eingang finden. Dieser befindet sich nämlich im **Keller**.

Schatzkammer (14)

Die Beute der Otter besteht nicht nur aus Münzen, auch Schmuck aus Schutzgelderpressungen und bei Grabungen gefundene Erze lagern in den Truhen. Insgesamt hat die Bande ein Vermögen von etwa 200 Dukaten, was sich auf verschiedene Wertsachen aufteilt.

Keller

Der finstere Keller riecht modrig und wird größtenteils zum Lagern von Bierfässern und kaputtem Werkzeug genutzt.

Brunnenschacht (15)

Der Otterbau ist auf einem alten Brunnenschacht errichtet, der nun als Diebesfalle genutzt wird. Der Schachtboden liegt etwa zwei Schritt tiefer als das Fundament und ist noch immer hüfthoch mit Wasser gefüllt, was einen Sturz abmildert (2W6–2 SP Sturzschaden, siehe **Regelwerk** Seite 340). Im Kellerraum wurde der Schacht aufgebrochen und mit einem Gitter versehen. (Sammelprobe *Schlösserknacken (Bartschlösser)*, 5 KR, 7 Versuche).

Eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* –4 verrät, dass die Brunnenwand gegenüber des Gitters jünger ist als der restliche Schacht. Einst versorgte eine unterirdische Quelle den Brunnen mit Wasser und als sie versiegte, ließ sie eine natürliche Höhle zurück, die die Otter nun teilweise als Geheimgang nutzen, zum Brunnen hin aber zumauerten.

Fässer (16)

Auf den ersten Blick wirken die Bierfässer unverdächtig, doch lässt eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* –2 einen kleinen Riss am hinteren Fass erkennen. Das Fass tarnt den Hebel, der das **Fallgitter (18)** öffnet. Der Hebel muss hoch gezogen und gehalten werden, was einiges an Kraft erfordert (*Kraftakt (Drücken & Verbiegen)*). Natürlich trauen sich die Otter auch selbst nicht über den Weg, weshalb ihre Schatzkammer nicht von einer Person allein geöffnet werden kann.

Wenn sich das Fallgitter öffnet, lässt sich mittels *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* ein Rumpeln hinter der Nordwand hören, der Geheimgang befindet sich aber an der Westwand. Außerdem findet sich nahe des Fasses eine **Klappleiter**.

Geheimgang (17)

In der gemauerten Wand lässt sich ein Stein herausziehen (Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –2), der ein Schloss versteckt (Sammelprobe *Schlösserknacken (Bartschlösser)* –3, 5 KR, 7 Versuche). Nach dem Öffnen lässt sich die Tür einfach aufstoßen und gibt den Blick auf einen Gang frei, der sehr bald in einen natürlichen Durchgang führt.

Fallgitter (18)

Dieses massive Fallgitter lässt sich nur mit dem Hebel öffnen, der in dem **Bierfass (16)** versteckt ist.

Bärenfallen (19)

Der Raum liegt etwas tiefer und ist knöcheltief mit Wasser gefüllt, das drei rostige Bärenfallen in den Raumecken versteckt (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* –2, sonst 2W6+4 TP). Wer direkt zur Raummitte geht, wird nicht über die Fallen stolpern.

Luke (20)

In der Decke befindet sich die Luke zur Schatzkammer und kann nur über eine **Klappleiter (16)** erreicht werden. Die Falltür klappt nach unten auf und aktiviert somit auch die letzte Falle: Denn auf der Falltür liegt ein schwerer Stein, der den Unwissenden niederschlägt (1W6+2 TP und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)*, um nicht von der Leiter zu fallen).

Der Stein ist mit einem Seil umwickelt, das etwa ein Schritt links neben der Luke aus einem gesonderten Loch aus der Decke ragt und um einen kleinen Haken gewickelt ist (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)*). Verlässt ein Otter die Schatzkammer, dann legt er den Stein rechts neben die Luke und zieht nach dem Schließen am Seil, damit der Stein auf seinen Platz kommt. Um die Luke sicher öffnen zu können, muss erneut am Seil gezogen werden (*Kraftakt (Ziehen & Zerren)* +2), damit der Stein auf die linke Seite wandert.

Wenn die Helden den echten Kopf finden und zum Tempel zurückbringen, bittet Delia die Helden sich um Tob zu kümmern, während sie versucht, das Artefakt aus dem falschen Kopf zu bergen.

Falls die Helden den Kopf nicht finden, sondern sich sofort auf die Suche nach Tob begeben, finden die Otter das Idol selbst und bringen es heimlich zum Tempel – aus Angst, man würde ihnen Betrug beim Lauf vorwerfen.

Die Leerenspinne

Wie alt die faustgroße Spinne aus Pechblende ist, lässt sich genauso wenig bestimmen wie ihr Erschaffer. Das karmale Artefakt mit den purpurnen Punktaugen und goldenen Kieferklauen bannt karmale, zwölfgöttliche Kraft, solange sie nur dreizehn Stunde in mindestens einem Schritt Nähe verweilt. Für jede Stunde streckt sie eines ihrer dreizehn Beine und hat sie ihr Ziel erreicht und einen Moment göttlicher Ordnung aus Dere gerissen, verlässt eine schwarze Schlacke ihre Spinn-drüse, die bei Hautkontakt ätzend wirkt (1W6 SP).

Akt IV: Füchse und Ratten

Der verlorene Otter

Auf der Suche nach Tob können sowohl die Otter als auch die Füchse oder andere Banden helfen, schließlich ist Tob panisch geflohen und hat nicht einmal versucht, unerkannt zu bleiben. Aber auch *Fährtsuchen* (*humanoid de Spuren*) ist möglich, denn Tob humpelt, was eine recht individuelle Spur hinterlässt. Beide Möglichkeiten führen die Helden letztlich zum **Tempel des Güldenens (7)**.

Tob floh zu Ektor und erhoffte sich Hilfe, die Stadt verlassen zu können. Denn er fürchtet die Rache der Otter, die ihn nun leicht als Mörder entlarven können. Ektor jedoch befürchtet zurecht, Delia werde keine Ruhe geben, bis der Schuldige gefunden ist, also beschließt er, Tob zu verraten. Deshalb empfahl er ein verlassenes Haus und versprach Tob, ihn nachts aus der Stadt zu schmuggeln. Als Dank für seine Loyalität lehrte er ihn außerdem die Herbeirufung der **DIENER DES HERRN (IVASH)**, damit Tob bei einer Konfrontation auch als dunkler Priester überzeugen kann.

In der Höhle des Güldenens

Nach langem Leerstand nahm sich Ektor Gremob des ursprünglichen Efferdtempels an und gründete seinen ‚Kult des Güldenens‘. Seit dem Orküberfall ist das einst prächtige Gebäude jedoch nur noch ein Schatten seiner selbst. Der goldene Stuck ist herausgebrochen und auch der goldene Obelisk ist durch die Statue eines Mannes ausgetauscht, dem auch noch ein Arm fehlt.

Der Hohepriester des Güldenens empfängt die Helden scheinbar gelangweilt und nur in Begleitung von vier Leibwächtern, die er seit dem Orkangriff kaum von seiner Seite lässt. Zuerst mimt er den Unwissenden, ist dann aber bereit für eine angemessene Entlohnung zu reden.

Tob sei bei ihm gewesen, um Schmuck zu versetzen. Da Ektor sein Gold aber nicht im Tempel lagere, vertröstete er den Otter auf den Abend und nannte ihm als Zeichen des guten Willens ein verlassenes Gebäude, wo man vor unerwünschten Blicken sicher sei. Natürlich ist diese Geschichte gelogen, aber Ektor ist ein meisterlicher Betrüger. Es muss schon eine Vergleichsprobe *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* -4 der Helden gegen Überreden (*Schmeicheln*) gelingen, damit die Helden merken, dass er nicht nur nicht die ganze Wahrheit, sondern eine erfundene Geschichte erzählt hat.

Ratte im Fuchspelz

Isa ist eine junge Kultistin, die Ektor im Tempel zur Hand geht, sich von ihm jedoch unterfordert fühlt. Als Tob verzweifelt zu Ektor rannte, belauschte Isa die beiden und wählte ihre Chance, den Hohepriester endlich loszuwerden. Während die Helden mit Ektor reden, wird sie ihm mit demütigem Blick einen Becher Wein bringen und dabei verschüchtert zum wehrhaftesten Abenteurer blicken. Denn nach Tobs Tod soll ihr die Gruppe die Rolle des unterdrückten Weibchens glauben und die Drecksarbeit für sie erledigen. Wollen die Helden schon früher mit ihr reden, wird sie die Verängstigte

Leibwächter

MU 12 KL 11 IN 13 CH 12

FF 12 GE 12 KO 14 KK 13

LeP 33 AsP – KaP – INI 10+1W6

SK 1 ZK 2 AW 4 GS 6

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Streitkolben: AT 10 PA 3 TP 1W6+4 RW mittel

Kriegshammer: AT 13 PA 3 TP 2W6+3 RW mittel

RS/BE 4/2 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube, Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Überreden 4, Verbergen 4, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Dank **DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG** sind die Leibwächter absolut loyal und werden nicht aufgeben.

Flucht: Die Leibwächter kämpfen bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP

mimen, die einfach nicht den Mut aufbringen kann, etwas zu verraten. Da Tob in ihren Augen unfähig ist, soll er sterben.

Kaum sind die Helden fort, überzeugt Isa Ektor, dass Delia ihn bereits beschuldigt und die Abenteurer vermutlich versuchen werden, Tob lebend zu fangen. Deshalb soll er sie der Gruppe hinterhersenden, sie sorgt schon dafür, dass ihn niemand verrät. Außerdem schlägt sie ihm vor, seine Leibwache schnellstmöglich mittels **DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG** aufzustocken, damit er sich notfalls besser wehren kann – schließlich sollen die Helden später sein dunkles Ritual stören (Siehe **Gefallener Stern** Seite 13) und somit keine Fragen mehr stellen.

Ektor sieht Isa als einen Straßenkötter, sie ist nur aufgrund ihrer verblässenden Kontakte zum Phextempel nützlich. Nie käme er auf die Idee, dass ihm dieses Gör gefährlich werden könnte, weshalb er sich auf ihre Vorschläge einlässt.

Falls die Abenteurer Ektor bereits beim ersten Treffen angreifen, wird sich Isa direkt an sie wenden, Tobs Aufenthaltsort verraten und die Zeit währendes Kampfes nutzen, um Ektor zu neuen Leibwächtern zu raten. Im Anschluss wird sie die Helden mit ihrer ‚entführten‘ Tochter zu Ektor lenken. (Siehe **Rattenfraß** Seite 13)

Otterblut

Tob versteckt sich im ehemaligen Bordell **Junge Liebe (8)** in der Südstadt, das noch immer keinen neuen Besitzer gefunden hat. Er hockt paranoid in einem Hinterzimmer und rechnet jeden Moment mit den Ottern, weshalb er sich bereits zum Schutz einen Ivash beschwor.

Tob hat die gleichen Werte wie Rickel (siehe Seite 6). Er benutzt statt der Streitaxt einen Streitkolben, aber mit den gleichen regeltechnischen Werten für den Kampf. Seine KaP sind so gut wie erschöpft und spielen keine Rolle für den Kampf.

Rattenfraß

Isa ist den Helden gefolgt und macht auf sich aufmerksam, sobald Tob tot ist. Falls er noch lebt, wird sie versuchen ihn umzubringen. Sobald die Abenteurer sie bemerken, bricht sie weinend zusammen und erzählt, wie Ektor ihr Tobs Mord befahl, falls die Helden gnädig wären. Damit sie auch spurt, hat er ihre kleine Tochter in Gewahrsam genommen und droht, das Mädchen bei einem finsternen Ritual zu opfern. Welche Wahl blieb ihr denn da?

Wenn die Helden sich unschlüssig sind, ob sie ihr trauen können, schlägt sie vor, sie zu Delia zu bringen. Die Vogtvikarin kann sich natürlich an ihre einstige Akoluthin erinnern, die in schlechte Gesellschaft geraten ist. Als sie unter Tränen von Ektors Machenschaften berichtet, bittet Delia die Helden sofort zu handeln, denn schließlich bestätigt Isa den Verdacht, den die Phex-priesterin schon sehr lange hegte.

Als Vertrauensbeweis berichtet Isa von einem geheimen Gang, der vom Keller eines nahen Lagerhauses in den privaten Andachtsraum Ektors führt und als Fluchttunnel gedacht ist. Da er seine Gemächer immer verschlossen hält, wenn er sich zurückzieht, können die Helden

die Leibwächter umgehen und Ektor direkt ohne Fluchtmöglichkeit schnappen.

Akt V: Gefallener Stern

Wenn die Helden den Geheimgang nutzen, platzen sie in das Ritual, bei dem Ektor mittels DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG vier Jünger des Güldenens an sich binden will, um seine Leibwache aufzustocken. Der Raum ist erfüllt mit einer lieblichen Melodie, die keinen sichtbaren Ursprung hat. Ektor selbst steht mit purpur-schwarzer Robe und goldener Maske inmitten seiner neuen Gefolgsleute, die sich sacht zur Melodie wiegen.

Sobald die Helden versuchen Ektor anzugreifen, bricht die Musik ab und die Jünger erwachen willenlos aus ihrer Trance. Ektor wird die Unbewaffneten auf die Helden

Ivash

MU 15 KL 10 IN 12 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 30 AsP 20 KaP – INI 14+1W6

SK 3 ZK 3 AW 7 GS 10

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Flammenzunge: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 2/4/6

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I

Talente: Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (Namenloser), humanoid

Kampfverhalten: Der Ivash hört auf die Befehle des Beschwörers.

Flucht: Der Ivash flieht nicht.

Sonderregeln:

Brandstifter: Hölzerne Waffen- und Rüstungsteile gehen bei seiner Berührung sofort in Flammen auf, der Träger erleidet den Status *Brennend*.

Empfindlichkeit gegenüber Wasser: Schaden durch Wasser wird verdoppelt. Du kannst hier die Regeln für Säureschaden anwenden (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Flammenzunge: Die Flammenzunge kann nur mit einem Schild pariert oder ausgewichen werden.

Formlos: Der Körper des Ivash ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Immunität gegen Feuer: Ivashim sind gegen Hitze und Flammen immun, z.B. richtet ein Ignifaxius bei ihnen keinen Schaden an.

Dämonen-Regeln: Für Ivashim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355) mit Ausnahme, dass geweihte Waffen der Gegengotttheit doppelten Schaden verursachen (es gibt keine Gegengotttheit).



Ektor Gremob

MU 10 KL 15 IN 16 CH 17

FF 10 GE 9 KO 11 KK 10

LeP 28 AsP – KaP 65 INI 10+1W6

SK 3* ZK 0* AW 5 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Basiliskenzunge: AT 12 PA 5 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Vorteile/Nachteile: Hohe Seelenkraft / Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Neid)

Talente: Bekehren & Überzeugen 17, Einschüchtern 8, Götter & Kulte 13, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 15, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 11, Überreden 16, Verbergen 13, Willenskraft 13

Liturgien: Pech-und-Schwefel-Strahl 13, die übrigen Liturgien, die Ektor beherrscht, spielen keine Rolle im Finale

Kampfverhalten: Ektor setzt zu Beginn auf den Pech und Schwefel und lässt seine Jünger kämpfen. Am Ende wird er sich aber auch mit seinem Ritualdolch verteidigen.

Flucht: Ektor will um jeden Preis überleben und deshalb versuchen, zu entkommen. Aufgeben ist keine Option, da er weiß, dass ihn dann der Tod erwartet. Er hat kein Problem damit, seine Diener zu opfern.

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 oder weniger LeP

Ausrüstung: *) Ein namenlosgeweihtes Amulett gewährt ihm gegen Magie +3 SK und +3 ZK.

hetzen, um Zeit zu schinden, denn feige wie eine Ratte versucht er aufzuschließen und zu entkommen. Wenn die Abenteurer dennoch zu Ektor vorstoßen, stellt er sich letztlich zum Kampf.

Falls die Helden lieber den Vordereingang wählen, müssen sie erst Ektors Leibwächter bezwingen und im Anschluss die Tür leise öffnen (Sammelprobe *Schlösserknacken (Bartschlösser)* –4, 5 KR, 7 Versuche). Sie können die Tür natürlich auch aufbrechen, doch das gibt Ektor Zeit, durch seinen Fluchttunnel zu entkommen.



Pech-und-Schwefel-Strahl

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Geweihten schießt ein purpurner Strahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(QS x 2) Trefferpunkte Schaden.

Der Strahl zählt als Fernkampfgriff mit einer Schusswaffe. Ihm kann entsprechend ausgewichen oder er kann mit Schilden pariert werden. An Schilden erzeugt er Strukturschaden in Höhe der TP, wenn er auf sie trifft.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Verbreitung: Namenloser

Weitere Liturgien und Zeremonien

DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG: Diese Liturgie sorgt dafür, dass man dem Geweihten des Namenlosen gegenüber hörig wird und seine Befehle befolgt. Ektor verwendet die Liturgie nur, um Leibwächter oder treue Diener zu erschaffen, er ist bislang nicht auf die Idee gekommen, sie im Kampf einzusetzen. Im Gegenteil: Er führt die Liturgie meist in einer langen Zeremonie durch.

DIENER DES HERRN (IVASH): Damit kann ein Ivash beschworen werden.

NAMENLOSER ZWEIFEL: Mit dieser Liturgie wird das Opfer seine moralischen Prinzipien in Frage stellen. Geweihte missachten z.B. immer stärker die Regeln ihrer Kirche, Vegetarier essen Fleisch etc.

Die Jünger haben die gleichen Werte wie die Kultisten (siehe Seite 6), jedoch sind sie unbewaffnet.

Isas Tochter ♀ *Jella* (3, hilflos und tapsig) befindet sich wohl in einem Nebenraum. Ektor hatte das Mädchen nicht entführt, sondern Isa brachte es stets selbst in den Tempel mit, da sie niemanden hat, der auf ihr Kind aufpassen kann.

Der Helden Lohn

Delia wirkt in ihrer Erleichterung leicht betäubt. Leider konnte sie die Leerenpinne nicht zerstören, also vertraut sie auf Phex und versteckt das unheilige Artefakt an einem profanen Ort, wo es (hoffentlich) nie wieder gefunden wird. Die Abenteurer selbst belohnt der Fuchs mit **25 Abenteurerpunkten**.

Epilog: Guldene Zukunft

Isa wird sich Ektors Villa unter den Nagel reißen, sobald die Helden ihr den Rücken zukehren. Um diesen Besitz auch halten zu können, wird sie sich **█ Firl Krawinz** (32, dick, geborener Redner, aber wenig Selbstvertrauen, Willenskraft 2 (12/10/15), SK 1) gefügig machen, einen Dolch, der ohnehin Stammgast im Tempel des Guldenen ist. Ihr neuer Geliebter wird sich zu Ektors Nachfolger und somit zum Priester des Guldenen ausrufen und damit die Aufmerksamkeit rumschnüffelnder Gesellen auf sich und von Isa fortlenken. Durch seinen Rückhalt bei den Dolchen, die dafür einen Teil der Einnahmen aus den Rauschmittelverkäufen bekommen, ist er erst einmal unangreifbar. Die neue Hohepriesterin des Namenlosen wird sich Delia sogar als Spionen anbieten, um den erneuerten Kult des Guldenen im Auge zu behalten und zurückgebliebene Kultisten aufzudecken – was Isa dazu nutzt, eventuelle Konkurrenten zu beseitigen.

Unter Isa wird der Kult des Namenlosen langsamer wachsen, da sie vorsichtiger als Ektor vorgeht. Nach außen mimt sie das schwache Weibchen an Firls Seite, doch führt sie den kleinen Kult mit eiserner Faust. Auch sie will die verschütteten Gänge unter Ektors alter Villa erkunden, doch ihr Hauptziel ist die Vernichtung der Phexkirche. Dafür biedert sie sich Delia als Vertraute an, um im richtigen Moment zuzuschlagen.

Personen

█ Anvar Eilifsson

Der Sohn eines Thorwalers und einer orkischen Mutter (22, neugierig, aufgeschlossen, leidet an Vorurteilen, Willenskraft 4 (13/13/13), SK 2), die ihrem Stamm entflohen, versucht sich seinen Platz in Phexcaer zu verdienen. Auch wenn der 22jährige mit seiner starken Körperbehaarung und dem schwarzen Haupthaar mehr einem Ork als Mensch gleicht, hat er sich nie für die Sitten der Schwarzpelze interessiert und sich selbst stets als Thorwaler gesehen.

█ Delia Natjal

Ihr langes Leben brachte Delia (75, geduldig, gelassen, zweifelt manchmal an Phex, Götter & Kulte 14 (13/13/14), Willenskraft 7 (13/14/14), SK 2) schon viele Niederschläge ein und einst verlor sie sogar ihr Vertrauen in den Fuchs. Doch letztendlich konnte die alte Geweihte weder Phexcaer noch den Glauben aufgeben, dass diese Stadt ein besonderes Juwel in Phexens Schatzkammer ist. Allerdings weiß sie, dass Boron ihr nur noch wenige Jahre gewähren wird. Sie bangt um ‚ihre‘ Stadt und welche Zukunft den kleinen Ort erwarten mag, falls Ektor Gremob und sein Kult des Guldenen wieder erstarken sollten.

█ Ektor Gremob

Einst war Ektor Gremob (82, arrogant, feige, genialer Intrigant, Willenskraft 13 (10/16/17), SK 3) der

einflussreichste Mann Phexcaers: Als er vor fast fünfzig Jahren seinen Kult des Guldenen gründete, kamen die Bürger in Scharen in seinen Tempel, um das ‚Brot des Guldenen‘ zu empfangen. Das Rauschmittel erzeugte euphorische Glücksgefühle und machte die Opfer willenlos, was Ektors Macht und Reichtum wachsen ließ. Doch beim Orküberfall verlor er nicht nur seinen Alchimisten, sondern beinahe auch sein Leben, hätte er nicht seine linke Hand dem Namenlosen geopfert.

Seiner größten Einnahmequelle beraubt, versucht Ektor seinen Kult auszubauen, um zumindest im Geheimen wieder der einflussreich zu werden. Sein verbliebenes Gold verwendet er zur Erforschung der Tunnel unterhalb seiner Villa, spürt er doch den Lockruf von etwas Verborgenen. Seine linke Hand zierte nun ein goldener Haken, während sein Tempel zu einer Rauschkrauthöhle verkommen ist.

█ Iskra „Zahnlos-Isa“ Werge

Isa (24, hinterhältig, wirkt harmlos und mitleiderweckend, Überreden 12 (15/13/14), Willenskraft 14 (15/13/14), SK 2) diente einst Phex als Akoluthin. Aber als die Orks sie während der Plünderung fanden und misshandelten, wobei sie ihre Schneidezähne einbüßte, verlor sie ihr Vertrauen in Phex, der sie im Moment größter Not im Stich ließ. Nach einer Zeit der Orientierungslosigkeit landete sie schließlich bei Ektor und war davon ergriffen, wie der Namenlose seinen Priester während des Überfalls schützte. Bereitwillig opferte sie ihr rechtes Ohr, um dem wahren Gott zu helfen, den Phexkult innerhalb der Stadt auszulöschen. Doch enttäuscht musste sie feststellen, dass Ektor ihre Talente vergeudete.

Ihr Hass auf Phex sitzt tief, denn ein wahrer Herrscher kümmert sich um seine Untertanen. Doch auch Orks hasst sie und trägt eine Kette aus herausgebrochenen Hauern um den Hals, die sie von Leichen nach der Plünderung sammelte. Ihr abgeschnittenes Ohr schiebt sie ebenfalls den Schwarzpelzen in die Schuhe.

Isas Taktik besteht darin, harmlos und mitleidserregend zu wirken. Einzig ihre Tochter Jella, die von einer flüchtigen Tavernenbekanntschaft gezeugt wurde, schafft es noch, wahre Gefühle in ihr zu wecken, was Isa jedoch nicht davon abhält, sie für ihre Ziele zu instrumentalisieren.

█ Tobor „Tob“ Gisserd

Als nach dem Tod des letzten Anführers ein neues Bandenoberhaupt bestimmt wurde, verlor Tob (36, pragmatisch und gierig, unflexibel und nicht gerade von Hesinde gesegnet, Willenskraft 4 (13/13/12), SK 1) die Abstimmung nur knapp und musste seitdem von der jüngeren *Tarlitha Moorbaur* Befehle entgegennehmen. Ektor versprach dem Otter Hilfe, seinen rechtmäßigen Platz innerhalb der Bande zu bekommen, sobald die Phexkirche entmachtet wäre. Für dieses Ziel opferte Tob dem Namenlosen seinen rechten Vorderfuß.

AVENTURIEN

Kaiser der Diebe

von Annette Juretzki

In der phexischen Metropole am Bodir steht es nicht zum Besten: denn eine finstere Macht streckt die Finger nach der Stadt der Diebe aus, um dem Fuchs das Kleinod im Orkland zu entreißen.

Verborgen in den dunklen Schatten enger Gassen und den finsternen Ecken zwielichtiger Kaschemmen lauert eine graue Eminenz wie die Spinne in ihrem Netz. Ihr unsichtbares Geflecht aus Lügen und Versuchungen hat die Stadt bereits bis ins Mark durchdrungen. Die Puppen sind platziert und ein finsternes Schattentheater beginnt, das dem Meister der Intrigen endgültig die Herrschaft über Phexcaer sichern soll. Nur eine Gruppe wagemutiger Helden kann ihm jetzt noch in den letzten Lacher stehen.

Um zu erfahren, was einer der berühmtesten Phextempel Aventuriens, zahlreiche Diebesbanden, der Kopf eines Kaisers, ein Halbork, ein Wettlauf, ein Diebesversteck und eine Spinne miteinander zu tun haben, müssen die Abenteurer auf dem Pfad des Fuchses wandeln und ebenso Schläue wie Geschick und Zähigkeit beweisen.

Denn überall lauern Stolpersteine, um die Unvorsichtigen zu Fall zu bringen. Und in einer Stadt, wo alles käuflich ist, ist der Preis des Versagens besonders hoch.



Stichworte zum Abenteuer: Diebesbanden, eine Verschwörung des Namenlosen und ein Wettbewerb in Phexens Namen

Genre: Detektivabenteuer

Voraussetzungen: keine streng praisogefälligen Helden


Ort: Phexcaer

Zeit: 23./24. Phex 1038 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente 

Kampf 

Heimlichkeit 

Lebendige Geschichte 

Zum Spielen des Abenteuers ist zusätzlich das **DSA5-Regelwerk** notwendig. Der **Aventurische Almanach** wird zur Vertiefung des Hintergrundes empfohlen, ist aber zum Leiten des Abenteuers nicht erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

HW006