

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 AUGEN, 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	vielen	hoch
Störche	Bauern	vielen	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.

