

Nach  
dem  
Sturm  
Sammel-  
band

# Nach dem Sturm

Hammer und Wolf  
Der Flug der Möwe

Enthält:  
Nachkriegskinder  
Die Statuette



Eine komplette Kampagne für WFRP 2nd  
von Thomas Michalski

**DORP**  
[www.nerdor.de](http://www.nerdor.de)



## Impressum

Erdacht und geschrieben von: Thomas Michalski  
 Titelbild und Illustrationen: Markus Heinen  
 Weitere Illustrationen: Thomas Michalski  
 Illustration, S. 105: William Cheselden (s. Copyright)  
 Covergestaltung und Satz: Thomas Michalski  
 Zierrahmen: Markus Heinen  
 Karten: Thomas Michalski  
 Lektorat: Michael „Scorpio“ Mingers  
 Nicole Schwarz

## Testspieler

Andi alias Knut Knutsen  
 Lix alias Wilhelmina von Guttreffen  
 Natalie alias Sibilla Schnellfinger  
 Néomi alias Ulrike Flitzebogen  
 Olli mit insgesamt drei Charakteren  
 Scorp alias Wollja Wollnitsch



## Copyrights

This is non-profit fan material for Warhammer Fantasy Roleplay. It is in no way endorsed by Games Workshop limited, and makes no challenges to their recognised copyright and trademarks.

Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, Warhammer Fantasy Battles und alle damit verbundenen Marken sind geistiges Eigentum von Games Workshop, Ltd.

WFRP wird in der aktuellen Edition in Zusammenarbeit von Green Ronin Publishing und Black Industries entwickelt und produziert. Die Rechte liegen bei den entsprechenden Firmen.

Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel and the Citadel Device, BL Publishing, Black Industries, Black Library, GW, Chaos und alle darauf Bezug nehmenden Logos sind TM oder Copyright Games Workshop Ltd. Copyright der deutschen Übersetzungen und aller Bezug nehmenden Namen und Begriffe Feder&Schwert GmbH.

Die Illustration auf S. 93 von Thomas Michalski basiert sehr stark auf einem Bild aus dem Videospiel „Baphomets Fluch“. „Baphomets Fluch“ und der Originaltitel „Broken Sword“ sind eingetragene Warenzeichen von Revolution Software Ltd. Die Verwendung in diesem Abenteuer soll keine bestehenden Urheberrechte tangieren, sondern versteht sich als Zitat im literarischen Sinne. Die Illustration auf S. 105 ist William Cheseldens Buch „Osteographia or The Anatomy of the Bones“ entnommen und aufgrund ihres Alters *public domain*.

Wir wollen mit unser WFRP-Downloads „Nach dem Sturm“ in keinsten Weise der Vermarktung der offiziellen Produkte schaden. Es sind Fanprodukte, es geht uns alleine darum, unseren Anteil dazu zu leisten, ein großartiges Setting noch großartiger und farbenfroher zu machen.

Kauft euch die Produkte der genannten Firmen – sie sind ihr Geld wert.

Dieser Download ist all unseren Lesern und Helfern gewidmet, die „Nach dem Sturm“ erst möglich gemacht haben. Da gibt es gerade im Internet-WFRP-Sektor ganz viele Leute, beispielsweise im Tanelorn- und „Alte Welt“-Forum, die ich in in der Vergangenheit öfters sträflichst vernachlässigt habe, allen voran Alexander.

Sorry Leute!

Euer Feedback war und ist uns sehr wertvoll!

Nach dem Sturm. © DORP 2007, 2008.

Bei Fragen sind wir immer für Euch da, schreibt einfach an [SeelederSchar@nerdor.de](mailto:SeelederSchar@nerdor.de)

Besucht uns auf [www.nerdor.de](http://www.nerdor.de)



# Inhaltsverzeichnis

Impressum	2
Copyrights	2
Inhaltsverzeichnis	3
Vorwort: Leicht war's diesmal nicht	6
Die 15 Abenteuer der Kampagne	7
Die Vorgeschichte	9
Die Statuette von Grim'Rashal	10
Der Pakt	11

## Nachkriegskinder

*...worin ein Mädchen von Wölfen attackiert wird und ein paar Gefährten eine Reise beginnen, deren Ende weit ferner liegt, als sie das glauben*

Eine Geschichte, nicht ganz die Wahrheit	12
Karte: Kleindorf	13
Akt 1: Den Winter vertreiben	14
Akt 2: Durch den Wald	17
Akt 3: In Blauweiler	19
Akt 4: Die Reise zurück	21
Akt 5: Verbrannte Hoffnung	23
Ausklang	24

## Kurzzenario: Der Hirte

*...worin ein Hirte die Gastfreundschaft offeriert, allerdings nur Depression zu bieten hat*

Der Hirte	25
-----------	----

## Der Schacht der lebenden Leichen

*...worin die Helden eine Unterbringung für die Nacht suchen, jedoch nur den Untot vorfinden*

Ein Überblick	26
Akt 1: Eine Nacht voll lebender Toter	27
Akt 2: Dem Untot auf der Spur	29
Akt 3: In der Zwergenbinge	31
Ausklang	34
Appendix I: Dramatis Personae	35

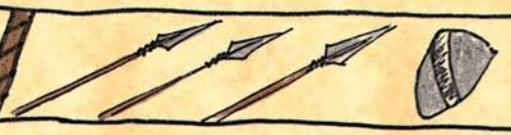
## Sperrstunde

*...worin es die Helden in eine Stadt verschlägt, in der die Straßen des Nachts so sicher gemacht werden, dass es schon wieder gefährlich ist*

Ein Überblick	37
Akt 1: Eine unheimliche Stadt	38
Akt 2: Unterkunft im Nachtvogel	40
Akt 3: Das Geheimnis der Stadt	42
Spur 1: Der Dieb	43
Spur 2: Das Monster	45
Spur 3: Der Verschwundene	47
Akt 4: In der Burg	48
Appendix I: Dramatis Personae	53



Kurzzenario: Speisen mit den Toten	<i>...worin sie ein weiteres Mal zum Essen geladen werden. Dieses Mal jedoch als Hauptgang</i>	
Speisen mit den Toten		54
Nebelschwaden	<i>...worin Zeit und Raum aus den Fugen geraten und den Helden so ganz neue Erkenntnisse liefern</i>	
Ein Überblick		55
Akt 1: Hungrige Geister		56
Akt 2: Nebelschwaden		57
Akt 3: Danke sehr! Und noch einmal...		60
Kurzzenario: Der Helm des Signos	<i>...worin es die Helden nach Mordheim verschlägt, in dessen Ruinen Ketzerei und Heiligkeit einher gehen</i>	
Der Helm des Signos		63
Der Helm, ein Artefakt		63
Succubus	<i>...worin eine alte Bekannte einen Helden um seinen Schlaf bringt und der Finder der Wege den Weg weist</i>	
Ein Szenario in sieben Szenen		64
Verdorbener Wein	<i>...worin die Weinhauptstadt des Imperiums einen wahrhaft sauren Saft vergießt</i>	
Ein Szenario in elf Szenen		68
Kurzzenario: Hungrige Finsternis	<i>...worin die Seelen Verstorbener die ewige Ruhe noch nicht gefunden haben</i>	
Hungrige Finsternis		73
Das Rätsel von Nuln	<i>...worin das Morgen zu Heute wird, das Heute morgen aber Gestern war, und dennoch alles Gegenwart</i>	
Ein Szenario in sieben Szenen		74
Für Solkan!	<i>...worin einer nach Heiligkeit strebt, eine heilig ist und beides nicht wirklich zusammenpassen mag</i>	
Ein Szenario in vier Szenen		78
Die Chroniken von Altdorf	<i>...worin Ludovic einen Hinweis hinterließ, was einst einmal geschah</i>	
Ein Szenario in sieben Szenen		82
Ludovics Vermächtnis	<i>...worin des Rätsels Lösung in einem Museum ruht, doch viel besser im Rucksack der Helden aufgehoben wäre</i>	
Ein Szenario in vier Szenen		85
Unter den Straßen Middenheims	<i>...worin es unter die Stadt des Weißen Wolfes geht, wo zwischen Ratten und Zwergen eine Statuette liegt</i>	
Ein Szenario in dreizehn Szenen		89



## Die Heilige

*...worin ein Ort zu bereisen ist, jedoch zu drei Zeiten, um eine Frau ihrer Bestimmung zuzuführen*

Ein Szenario in drei langen Szenen 99

## Kurzzenario: Taals Hirsche

*...worin ein falscher Diener des Gottes echten Zorn zu wecken wagt*

Taals Hirsche 105

Eine Karte von Birkennelk 106

## Ein Schiff gen Norden

*...worin die Helden in der Stadt der Seemöwen ein Schiff suchen, jedoch den Vater eines Bekannten dort treffen*

Ein Szenario in acht Szenen 107

## Die Krallensee

*...worin eine Dienerin der Lust und ein Meister des Wandels nur die Spitze des Eisbergs darstellen*

Ein Szenario in zehn Szenen 111

## Kurzzenario: Wenn ich groß bin, werde ich Slayer

*...worin ein junger Zwerg vor seiner eigenen Ehr' gerettet werden kann*

Wenn ich groß bin, werde ich Slayer 117

## Kurzzenario: Der Seelensammler

*...worin die Sammelleidenschaft eines Mannes die Toten vom Jenseits trennt*

Der Seelensammler 117

## Der Turm der Zeiten

*...worin das Ziel erreicht und ein sehr, sehr alter Feind endlich konfrontiert wird*

Ein Finale in zehn Szenen 118

## Appendix I: Empfohlene Quellen

Nachkriegskinder 124

Der Schacht der lebenden Leichen 124

Sperrstunde 125

Nebelschwaden 125

Succubus 125

Verdorbener Wein 125

Das Rätsel von Nuln 126

Für Solkan! 126

Die Altdorf-Chroniken 126

Ludovics Vermächtnis 126

Unter den Straßen Middenheims 126

Die Heilige 126

Ein Schiff gen Norden 126

Die Krallensee 126

Der Turm der Zeiten 127

## Appendix II: Charakterkonzepte und Berufe aus Kleindorf

129



## Vorwort: Leicht war's diesmal nicht

Ich muss schon sagen, dieser Download hier war mal wirklich eine schwere Geburt. Aber damit steht er in einer guten Tradition, denn unsere ganze, arme „Nach dem Sturm“-Kampagne hat sich als ziemlich bockiges Vieh erwiesen.

Da sind sicherlich auch unserer- und, vor allem, meinerseits einige Fehler gemacht worden, die ich nicht wiederholen werde. Die Niederschrift hat zu früh begonnen und damit im Kampagnenverlauf zu Inkonsistenzen geführt, der Handlungsrahmen ist viel zu lange nicht kommuniziert worden und die Verbindungen der Szenarien zueinander sind mehr als ein Mal dünn gewesen.

Zwar überwiegen für mich noch immer die vielen positiven Elemente der Reihe, etwa die Idee mit der Zeit herumzuspielen, die mir nach wie vor einfach zusagt, aber diese Fehler sind ärgerlich.

Außerdem haben wir uns übernommen. Wenn wir alle Teile der Kampagne (und das waren in der ersten Konzeption sogar noch mehr!) im selben Rahmen wie damals „Nachkriegskinder“ umgesetzt hätten, ich denke, wir wären heute noch lange nicht fertig.

Als Konsequenz daraus haben wir uns auch in den Foren dieser Welt so manche Breitseite geholt. Über einige Kommentare ärgere ich mich da auch heute noch, aber manche Kritik war auch durchaus berechtigt und ist bei uns auf hörende Ohren gestoßen.

Das geht auch an Diskussionen, in denen wir (so als DORP insgesamt) nicht mehr aufgetaucht sind, etwa im Forum der Alten Welt. Mir ist schon wichtig zu sagen, dass Ihr uns nicht vergrault habt, Leute!

Aber unsere private Zeit wurde immer knapper und wenn etwas darunter gelitten hat, dann sicher auch ganz besonders die ganze Reihe „Nach dem Sturm“.

Was ich nun letztlich hatte, als ich die Überarbeitung für den Sammler begann, war ein Scherbenhaufen. Nun ist es leider so, dass man, ist die Vase erst einmal zerbrochen, massive Probleme hat, sie vollständig zu reparieren. Ich denke, die gesammelte Version hier ist etwas runder und stimmiger, vor allem verständlicher geraten als die erste Fassung, aber die Risse zwischen den Scherbenstücken werden immer an der einen oder anderen Stelle durchscheinen.

Ich für meinen Teil mache eigentlich mit diesem Download nun meinen Frieden mit der Reihe. Sicher, sie hat so ihre Macken und Kerben, aber es war ein

tolles Erlebnis, sie zu spielen. Das ist auch, ganz besonders sogar, ein dickes Lob an meine Testspieler, die ja nun ihrerseits auch meine eigenen Wirren in der Rahmenhandlung ertragen mussten.

Ich hoffe, für denen einen oder anderen kann dieser Download ähnlich wirken. Leute, die eine Gratis-Kampagne suchen, haben hier sehr viel Spielmaterial gefunden. Leute, die Oneshots suchen, werden sicher so manche Idee auf den nachfolgenden Seiten abgreifen können. „Nachkriegskinder“ ist als Einführungsabenteuer sicherlich ganz gut geeignet. Und ich? Ich für meinen Teil habe viel dazu gelernt.

Es bleibt manche Frage offen. Etwa, was das für ein komisches Wesen ist, das im Seitenrahmen der linken Seiten unterhalb des Bogens zu sehen ist. Das mit den Wurzeln auf dem Kopf.

Wer weiß, vielleicht kann ich das eines Tages ja mal aufklären. Für heute geht meine Reise in die Alte Welt jedenfalls mit einem Lächeln zu Ende; ganz so wie ich hoffe, dass Eure beginnt.

Thomas Michalski,  
im kalten Aachener November 2007

## Offizielle Bücher

Quer durch den kompletten Sammler erfolgen immer mal wieder Verweise auf offizielle Bücher. Wenn immer es möglich war verweisen wir dabei auf die deutschen Produkte von Feder&Schwert, nur wo (bisher) keine Übersetzung verfügbar war, haben wir auf die englischen Originale zurückgegriffen. Erst danach haben wir (in dieser Reihenfolge) auf folgende halb- und inoffizielle Quellen zurückgegriffen: die erste Edition aus den Häusern Schwarzes Einhorn, GW/Flame/Hogshead, die Bücher der Black Library, die offiziellen Webseiten sowie semi-offizielles Material aus dem Warpstone. Explizit verwiesen wird auf:  
Feder & Schwert: **Warhammer Fantasy-Rollenspiel (WHFRP)**, **Bestiarium der Alten Welt (BdAW)**, **Wege der Verdammten 1-3 (Aus der Asche Middenheims, In den Türmen Altdorfs und In den Schmieden Nulns)**, **Reiche der Magie (RdM)**, **Reiche des Chaos (RdC)**, **Reiche des Glaubens (RdG)**, **Sigmars Erben (SE)** und **Kinder der Gehörnten Ratte (KdGR)**.  
Black Industries: **Old World Armory (OWA)**, **Realm of the Ice Queen (RotIQ)**, **WFRP Companion**  
Hogshead: **City of the White Wolf (CotWW)**,  
Marienburg - **Sold Down the River (MSDtR)**  
Schwarzes Einhorn: **Tod auf dem Reik (TadR)**  
Black Library: **Liber Chaotica Complete**



## Die 15 Abenteuer der Kampagne

### Nachkriegskinder

Zum Frühlingsanfang Mitte Nachhexen begeht das Nest Kleindorf wie immer feierlich das Ende des Winters. Doch dieses Jahr kommt es anders: die Charaktere begleiten gerade Anke-Linde, die Tochter des Bürgermeisters, heraus in den Wald, um Blätter für das Fest zu pflücken, als die Gruppe von Wölfen angegriffen wird. Anke-Linde wird schwer verletzt und braucht schnell ärztliche Hilfe.

Da diese in Kleindorf nicht gegeben ist, müssen die Charaktere etwas tun, was seit Jahrzehnten niemand mehr gewagt hat: sie müssen die Grenzen des Dorfes verlassen und durch den Wald in den Nachbarort Blauweiler reisen, um Kräuter und Tränke zu erwerben.

Die Reise ist gefahrvoll, die größte Gefahr aber erreicht sie erst am Ende ihrer Reise, denn Vultur, ein Krieger des Chaos, zieht mit seiner Bande aus Mutanten, Tiermenschen und Mordbrenner direkt an Kleindorf vorbei. Es endet in Flammen.

Optional folgt das Kurzzenario **Der Hirte**.

### Der Schacht der lebenden Leichen

Nachdem die Spieler am Ende von **Nachkriegskinder** ihre Verwandten in Blauweiler zurückgelassen und gen Süden in die unbekannte Welt gewandert sind, erreichen sie in diesem Abenteuer die eher unwirtliche Sumpflandschaft von Oremor. Dort finden sie gegen Abend Unterkunft in einem Bauernhof nahe der kleinen Siedlung Georgsstadt, doch soll die Ruhe nicht lange anhalten.

Zombies fallen über den Hof her. Eine Flucht in die Siedlung selbst offenbart dort das gleiche Bild, womit nur noch eine Richtung denkbar ist – herab in die alte Zwergenbinge nahe dem Ort.

In Wahrheit wird in der Binge nach etwas gegraben. Ein Diener des Chaos und Gefährte Vulturs sucht nach eine mysteriösen Statuette, die dort angeblich ruhen soll...

### Sperrstunde

Georgsstadt hinter sich lassend und weiter gen Süden schreitend, stößt die Heldengruppe nach einer Weile auf einen Fluss, der vom großen Gebirge im Osten Richtung Westen fließt. Wenn sie ihm folgen, kommen sie bald in einer kleinen Stadt namens Wirtzbad an.

Dort geht Seltsames vor sich. Der örtliche Baron

verhält sich sehr merkwürdig seitdem er eine mysteriöse Frau namens Ayala und ihren Begleiter Aikar bei sich aufgenommen hat. Nachts wird eine rigide Ausgangssperre verhängt, da angeblich ein Monster die Straßen unsicher macht, das jedoch noch nie jemand gesehen hat.

Bald schon zeichnet sich für die Spieler aber ein anderen Bild ab – ist es nicht vielmehr so, dass man unter dem Deckmantel der Sperrstunde von etwas ablenkt und die örtlichen Obdachlosen einfängt, um sie im Inneren der Burg erneut nach etwas graben zu lassen?

Optional folgt das Kurzzenario **Speisen mit den Toten**.

### Nebelschwaden

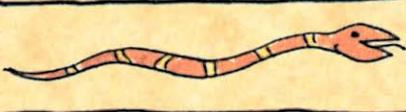
Wie die Gruppe wohl mittlerweile weiß, ist sie im Sylvania. Kein Ort, an dem man bleiben sollte, weshalb die einzig gangbare Route eigentlich die nach Westen ist. Doch muss man, will man in die weiten Wälder des Imperiums vorstoßen, durch den Wald der Toten reisen. Ein unheimlicher Ort, an dem die Dunkelheit hungrig ist und die Zeit nicht so verläuft, wie an anderen Orten.

So geschieht es auch, dass die Helden auf niemand anderes als ihren Ortgründer Ludovic treffen, der gerade, eigentlich aber lange Zeit vorher, mit seinen Abenteuergefährten auf dem Weg ist, Kleindorf zu gründen.

Doch das ist nicht das einzige Zeitparadoxon – sie scheinen in einer Schleife gefangen zu sein, an deren Ende stets das Auftauchen eines furchtbaren Dämons steht, der sie alle tötet, nur damit sie am nächsten Tag erneut dort beginnen. Alles nimmt allerdings Form an, als die Gruppe erfährt, dass Ludovic eine seltsame Statuette transportiert...

Optional folgt das Kurzzenario **Der Helm des Signos**.

**Succubus** markiert die erste Rückkehr Ayalas. Gemäß ihrer Natur als Succubus sucht sie einen der Charaktere heim und versucht die Gruppe so zu schwächen. Bei dem Versuch, in einem Shallya-Kloster Hilfe zu suchen, stoßen sie auf eine weiteres Geheimnis. Den Spuren folgend finden sie ein Dorf, in dem gerade ein finsternes Ritual abgehalten wird. Ihretwegen!





**Verdorbener Wein** setzt ein, wenn die Gruppe Wurtbad erreicht. Irgendetwas scheint mit dem Wein in der Stadt nicht zu stimmen – dabei ist sie doch das Weinzentrum des Imperiums. Die Gruppe forscht nach und stößt auf drei Dinge – Enide, eine mysteriöse Frau, die lebendig vor der Stadt begraben liegt, einen etwas zu motivierten Ulricspriester fern der Heimat und Jonathan, einen Verbündeten von Ayala und Aikar.

**Das Rätsel von Nuln** lenkt die Charaktere zurück auf die Spur Ludovics. Sie treffen Rudi Tanner, einen alten Freund ihres Dorfgründers, doch das Treffen nimmt jäh ein Ende, als schreckliche Dämonen über sie herfallen. Zu allem Überfluss werden sie auch noch von der Wache festgesetzt, wo sie doch eine ganz andere Sorge haben sollten – denn noch ahnen sie nicht, dass sie sich selbst in der Vergangenheit das Leben retten müssen!

Optional folgt das Kurzscenario **Hungrige Finsternis**.

**Für Solkan!** ist das Motto eines Fanatikers, der drei Hexen gefangen zu haben glaubt. Doch gibt es da zwei Schwierigkeiten – Enide ist darunter und eine von ihnen ist wirklich eine Hexe. Können die Charaktere die arme Frau rechtzeitig retten – gerade, wo auch Vultur wieder ihre Spur aufgenommen zu haben scheint?

**Die Chroniken von Altdorf** sind danach ihr nächstes Ziel. In den Archiven der Stadt scheint auch die Wahrheit über Ludovic von Neugrunder zu schlummern. Doch werden die Recherchen der Spieler erneut von Aikar und seinen dämonischen Wesen sabotiert. Doch mit etwas Witz kann es den Charakteren gelingen, die notwendigen Informationen zu finden und damit ist das nächste Ziel klar.

**Ludovics Vermächtnis** lagert in einem großen Museum, mitten in Altdorf. Ein goldener Kelch von seltsamer Form scheint der Hinweis zu sein, den die Gruppe braucht, um an die Statuette zu gelangen. Doch das Museum wird ihn kaum freiwillig hergeben. Also gilt es, das Schmiedewerk zu entwenden und aus der Stadt zu fliehen, bevor die Wache ihrer habhaft wird. Welch ein Glück, das einmal mehr Unruhen die Hauptstadt des Imperiums erschüttern.

**Unter den Straßen Middenheims** verlaufen endlose Gänge, die sich bis an den Grund des Fauschlags

erstrecken. Und irgendwo im Inneren des Ulricsfingers lagert auch die lang ersehnte Statuette von Grim 'Rashal. Ludovics letzte Rätsel wollen entschlüsselt werden, um ihre Position zu bestimmen – doch die Kenntnis alleine wird nicht reichen, denn die Gefahren im Inneren des Berges sind mannigfaltig.

**Die Heilige** vollendet den Leidensweg Enides. Mit Hilfe der frisch erbeuteten Statuette können die Spieler sie endlich auf den richtigen Weg lenken und all das Leid, das der armen Frau angediehen wurde, rückgängig machen.

Optional folgt das Kurzscenario **Taals Hirsche**.

**Ein Schiff gen Norden** wird anschließend benötigt, da sich nur dort die Statuette zerstören lässt. Der einzige Ort, wo man auf die Schnelle eine derartige Überfahrt arrangieren kann, ist Marienburg. Dort stoßen sie dann überraschend nicht nur auf Graf Antonius von Wirtzbad, der Ludovic den Traum von Kleindorf erst ermöglichte, sondern müssen sich auch noch mit den *mannioes-quinsh*, der Elfenpolizei der Stadt herumschlagen.

**Die Krallensee** ist das vorletzte Abenteuer der Kampagne. An Border der *Dieter IV.* segeln die Charaktere auf ein ungewisses Finale in Norsca zu. Dumm nur, dass sich allerlei dubioses Gesindel an Bord versteckt hat. Nicht nur ein bretonischer Giftmischer, eine imperiale Schlägerbande, ein verdeckter Polizist und eine bluttrinkende Elfe sind an Bord, nein, auch Aikar fährt in Tarnung mit. Und nur weil man Ayala erschlagen hat, heißt das noch lange nicht, dass ein Succubus bezwungen ist...

Optional folgen die Kurzscenario **Wenn ich groß bin, werd ich Slayer** und **Der Seelensammler**.

**Der Turm der Zeiten** ist dann das abschließende, große Finale der Kampagne. Nach einem kurzen Aufenthalt in einem denkwürdigen Dorf an der Küste Norscas und einer eher bizarren Reise durch das kalte Land steht die Gruppe endlich am Ziel. Doch der letzte der Widersacher, Vultur, ist ihnen schon auf den Fersen und es kommt zu einem letzten Gefecht, das alles entscheiden wird.



## Die Vorgeschichte

Alles beginnt damit, dass eine junge Abenteurergruppe nach Norsca reist, um „das Chaos zu bezwingen“. Eine Gruppe rund um den jungen Ludovic von Aschaffenberg schlägt einige Tiernmenschen und Mutanten in die Flucht, durchreist das eisige Land für eine Weile und macht dann einen schrecklichen Fund. Inmitten des ewigen Eises steht ein einsamer Turm – der Turm der Zeiten.

Als die Gruppe dessen Pforten aufbricht, findet sie nun eine leere Kammer und eine kleine Statuette vor. Die Statuette von Grim'Rashal. Ludovic beschließt, dass das verfluchte Artefakt ihre Macht übersteigt und nimmt es mit in das Imperium, wo er es untersuchen lassen möchte. Doch schon auf der Heimreise bemerkt er die zeitverzerrenden Eigenschaften des Artefaktes und stellt zudem fest, dass es sich nicht zerstören lässt. Was auch immer er tut, an Orten, an denen er bereits mit ihr war, taucht ihr Abbild erneut auf. Er beschließt, das Artefakt einfach an einem Ort zu verstecken, wo es garantiert niemand finden wird. Doch zuerst will er seine Gefährten in Sicherheit wissen.

Seine Frau trägt seit der Reise durch Norsca sein Kind in sich und Ludovic will es keiner Bedrohung aussetzen. Er reist mit seiner Familie an den Hof eines alten Bekannten seiner Familie – an den Hof von Antonius von Wirtzbad.

Unabhängig davon haben der finstere Hexer Aikar und die gierige Succubus Ayala das Imperium erreicht. Ayala hat sich am Hofe des Antonius einquartiert und den Grafen mit ihren Mitteln gefügig gemacht. Aikar ist nachgereist und lebt dort als Hofmagus, als Ludovic die Stadt erreicht.

Er ersucht Antonius um Hilfe und dieser will erst nichts von der Statuette hören, doch Aikar wird hellhörig. Eine alte Prophezeiung spricht davon, dass ein derartiges Artefakt kurz nach oder vor einer schweren Katastrophe in das Reich der Menschen gebracht werden soll, ein Artefakt, das den Fluss der Zeit dehnen kann. Aikar selbst sieht sich und seine Geliebte ebenfalls als Kern einer Prophezeiung. Ein kurzer Text eines verfluchten Almanachs sprach davon, dass vier Diener des Chaos einst aus ihrer Mitte heraus eine Armee schaffen könnten, die alles überschwämmen würde.

Aikar und Ayala sind sich einig – durch geschicktes Zeitreisen müsste es möglich sein, aus der Zukunft wieder und wieder in die Gegenwart zu reisen und ein

wahres Heer ihrer Selbst zu erschaffen. Gerüchte von einem starken Chaoskrieger in den Wäldern nördlich Wirtzbad passen perfekt in das Bild.

Ayala ersucht ihren „geliebten“ Grafen um einen Pakt. Aikar solle Antonius' beste Männer in den Wald begleiten und den Chaoskrieger für den Grafen bezwingen. Wenn ihnen das gelingen würde, so könne dieses Land ja an Ludovic gehen. Verwirrt willigt Antonius ein.

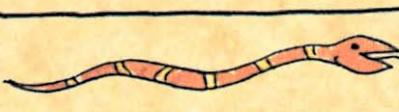
Im Wald tötet Aikar seine Begleiter, sucht den Chaoskrieger – Vultur – alleine auf und weiht ihn in seinen Plan ein. Vultur ist bereit, zu kooperieren und für einige Zeit die Füße stillzuhalten.

Als Aikar jedoch ohne die Mannen des Grafen heimkehrt, erlangt dieser vor Wut über den Verlust für einen Moment genug Bewusstsein, um zumindest eine Scharade zu erahnen und jagt Aikar und Ayala aus seiner Stadt. Leicht hätten sie ihn einfach töten können, doch Aikar will nichts riskieren. Das Land geht dennoch an den bedürftigen Ludovic.

Schließlich bringt Ludovics Frau ohne große Komplikationen ihre erste Tochter zur Welt: Somjetta. Doch nachdem die Schwangerschaft durch die Statuette so verzerrt wurde, will Ludovic kein Risiko eingehen. Er geleitet seine Gefährten an ihren neuen Wohnort – trotz allem steht Antonius zu seinem Wort – und reist dann selber zurück nach Middenheim. Dort übergibt er Somjetta schweren Herzens einer reisenden Myrmidia-Priesterin und hofft, dass die Göttin schon ein Auge auf seinen Schatz werfen würde. In einer befreundeten Schmiede lässt er danach einen speziellen Behälter für die Statuette fertigen und versteckt sie tief, tief im Ulricsberg. Danach kehrt er nach Kleindorf heim und für viele, viele Jahre sollte Ruhe herrschen.

Die prophezeite Katastrophe zeigte sich letztlich im Sturm des Chaos. Und kaum das Archaons Horden durch das Land getobt sind, macht das dämonische Pärchen noch eine weitere Bekanntschaft. Jonathan Kranich kann sich zwar mit ihrer Macht in keinster Weise messen, zeigt aber viel Potential als Diener Nurgles. In ihm sehen sie ihren vierten Verschwörer. Aikar symbolisiert Tzeentch, Ayala Slaanesh, Vultur Khorne und Jonathan vollendet den Vierklang. Man beschließt zu handeln.

Somit überfällt Vultur Kleindorf und macht es dem Erdboden gleich – was auch das Ende des ersten





Abenteuers dieser Kampagne darstellt. Derweil macht sich Ayala zwei Dinge zu Nutze: Es kommt ihr einerseits gelegen, dass Antonius zur Verteidigung des Imperiums mit seinen Mannen gen Middenheim ausgerückt ist, andererseits dient es ihr auch, dass der Mann seinem nunmehr erwachsenen Sohn Unger aus Scham nie erzählt hat, was sich damals zutrug. Insofern wiederholt Ayala die Scharade von einst, holt Aikar nach und lässt dessen Magie dafür sorgen, dass das Volk sie nicht wiedererkennt. Dies schafft die Grundsituation, der sich die Spieler bereits in **Sperrstunde** gegenüber sehen werden.

Die zweite große Rahmenhandlung kommt erst in diesem Dokument zum Tragen. So wie die Statuette von Grim'Rashal nicht nur an einer singulären Position auf dem Zeitstrahl existiert (siehe nebenstehende Spalte), so sind auch ihre verzerrenden Wellen nicht an eine bestimmte Position gebunden und rauschen bisweilen auch vor oder zurück durch die Zeit.

Und so begab es sich vor rund 200 Jahren, dass ein Dorf nahe Middenheim, Mittleresdorf genannt, von einer schrecklichen Pest heimgesucht wurde. Niemand konnte sich ihren Ursprung erklären und alle Hoffnung schien vergebens. Doch Shallya erhörte ihre Gebete und beauftragte eine junge, engagierte Dienerin, diesem Dorf zu helfen. Die junge Enide aber wohnte fern im Osten, nahe Wurtbad, und kaum dass sie die Worte der Taube der Gnade vernommen hatte, brach sie auf.

Das Schicksal sah es so vor, dass sie unbeschwert jenen fernen Ort erreichen und dort Kraft der reinen Heiligkeit ihrer Selbst die Seuche beenden könne. Die Statuette allerdings vereitelte dies. Im tiefen Wald von den chaotischen Wogen durch die Zeit geschleudert, landete Enide letztlich nur zwei Tage vor den Charakteren am Stadtrand von Wurtbad. Doch damit des Unglücks nicht genug. Noch bevor sie die Mauern der Stadt erreichte, geriet sie in die Fänge einer für unsere Kampagne nicht mehr relevanten Räuberbande.

Diese überwältigten Enide und nahmen sich, was sie sich bei der jungen Frau nehmen konnten. Die scheinbar tote Frau vergruben sie unter der Erde, da sie Angst davor hatten, ansonsten von ihrem Geist heimgesucht zu werden – Sylvania war noch immer nah.

Doch Enide war nicht tot. Die junge Frau, geistig nun fast völlig zerbrochen, geschunden und schwer verwundet, vermochte nicht zu sterben. Mórr warf ein Auge auf sie und erkannte, dass dies weder Zeit noch Ort für sie zu sterben waren. Ohne direkt eingreifen zu können, setzten der Gott des Schlafes und die Göttin der Heilung beide ein Zeichen – und damit beginnt das Abenteuer **Verdorbener Wein**.

## Die Statuette von Grim'Rashal

Der Ausgangspunkt aller Abenteuer dieser Kampagne ist die von Ludovic ins Imperium gebrachte Statuette von Grim'Rashal.

Die Statuette ist ein mächtiges Chaosartefakt mit einer unangenehmen Eigenschaft – sie ist zeitlich nicht singulär. Wenn man davon ausgeht, dass die Position eines Objektes von vier Faktoren abhängt – eine vertikale, eine horizontale und eine in die Tiefe führende Koordinate, verknüpft mit einem Punkt auf einem Zeitstrahl – so gilt dies nicht für die Statuette.

Sie hat nicht diesen einen, bestimmten Zeitpunkt, sie kann an mehreren Punkten auf dem Zeitstrahl gleichzeitig sein. Die Chance, dass es so zu einem Paradoxon kommt, ist natürlich sehr hoch. So können die Spieler sie etwa in **Nebelschwaden** durchaus in der Vergangenheit zerstören – sie verschwindet dann aber nicht in der Gegenwart.

Vielmehr erzeugt sie verzerrende Wellen, die im Verlauf der Kampagne die Spieler immer wieder in verwirrende und den logischen Verstand verachtende Situationen bringen werden.

Es gibt ein Original der Statuette, einen Ausgangspunkt. Dies ist in der Tat jenes Artefakt, dass Ludovic in Norsca fand und das zu Beginn der Kampagne unter Middenheim begraben liegt. Doch auch dieses Original ist fast nicht endgültig zu greifen. Eine magisch verstärkte, geschmiedete Kiste, die Ludovic anfertigen ließ, bindet die Statuette derzeit unter Middenheim, doch auch diese Macht ist nicht stark genug.

Nur im Turm der Zeiten, tief im Landesinneren von Norsca, ist sie gebunden genug, dass man sie endgültig zerstören kann.

Mehr zur Interaktion mit der Statuette gibt es in den jeweiligen Kapiteln, in denen sie auftaucht.



# Der Pakt

Regen prasselte gegen die Fensterläden des alten Bauernhauses und war für lange Zeit die einzige Geräuschquelle. Alle Anwesenden starrten den Redner an, zitterten nicht ob der Kälte allein. Der hochgewachsene Mann lehnte dort an einem Pfahl, seine abgewetzten Reisekleider am Leib und eine Pfeife im Mundwinkel.

„Ludovic, du glaubst doch nicht wirklich, dass es gelingen kann?“

Der Einwand kam nicht unerwartet. Ludovic von Neugrunder hatte manche Schlacht gefochten, siegreich wie unterlegen. Nicht nur mit dem Schwert, auch mit dem Wort war er ein geschickter Streiter und wusste, der erste Schritt zum Sieg über seinen Gegner lag darin, dessen Möglichkeiten abwägen zu können. Wobei der Begriff Gegner hier falscher nicht sein konnte.

Er schenkte Lena ein Lächeln, antwortete dann: „Ich kann dir nicht sagen, ob es gelingen kann. Aber ich weiß, dass es ihre einzige Chance ist.“

„Ein Dorf gründen? Mitten im Wald?“ Gunther, ihr Magier. Er war schon immer ein skeptischer Mensch gewesen.

„Dort werden sie uns hoffentlich nicht finden.“ antwortete Ludovic, mit der selben Ehrlichkeit, die ihm seit jeher das Kommando sicherte. „Aber ich weiß, dass sie es sicherlich hier tun werden. Ich habe einen Boten ausgeschildt. Ein Adelige in Sylvania meint, uns etwas Grund in seinen Wäldern bieten zu können.“

„Warum tu er das?“ Wieder Gunther.

„Weil ... vielleicht erzähle ich dir das eines Tages einmal. Doch sei unbekümmert, ich konnte einen guten Handel ausschlagen, wir werden dort alle über lange Zeit behütet sein.“

Jetzt war es Hans, der sich erhob. Er war Medicus, ein sehr guter sogar, doch auch der jüngste in ihrer Gruppe. „Keine Abenteuer mehr, also?“ fragte er.

Auch ihm schenkte Ludovic ein herzliches Grinsen.

„Doch, mein Freund, ein besonders großes Abenteuer. Ein Dorf zu errichten wird nicht einfach, wenn uns wohl auch manch einer folgen wird, wenn wir es als Versteck vor dem Chaos ausgeben. Was ja nun auch nicht ganz falsch ist. Doch wir müssen meine Frau schützen. Immerhin ist sie schwanger und das hat Vorrang. Vor allem.“

Niemand widersprach dem. Niemand sprach überhaupt. Sie alle waren in Gedanken zurück im Norden, zurück an jenem verfluchten Ort. Sie alle erinnerten sich an jene Ereignisse dort, konnten sie nicht völlig abwerfen. Doch nicht jetzt, nicht jetzt zu sehr dem Schrecken verfallen.

Der Regen prasselte weiter.

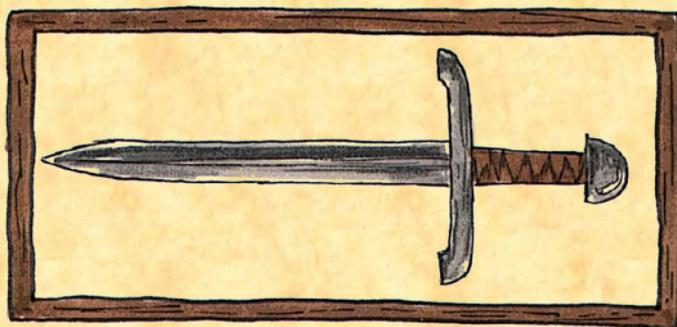
„Nun gut, ich bin dabei.“ Lena.

„Ich bin nicht überzeugt, aber ich folge euch.“ Gunther.

„Gut, dann will auch ich zustimmen.“ Hans.

„Ai, dann will ich euch doch nicht allein lassen.“ Rogar, der Zwerg. Er sprach wahrlich nur, wenn es sein musste, doch war er ein tapferer Kämpfer, jederzeit zu allem bereit.

„So sei es denn,“ schloß Ludovic „lasst uns eine Ortschaft gründen. Möge ‚Kleindorf‘ uns vor dem behüten, was wir geweckt haben!“





## Nachkriegskinder

### Eine Geschichte, nicht ganz die Wahrheit

Ludovic von Neugrunder hatte die Welt gesehen. Er war viel gereist und war an vielen Orten, doch nie an einem, der ihm gefiel. Die Alte Welt ist ein korrupter und verdorbener Ort, an dem Chaos an jeder Ecke zu lungern scheint und gar noch mehr wird, wenn man sich aus dem Imperium heraus begibt. Ludovic war unglücklich.

Doch dann hatte er eine Idee: Was wäre, wenn man ins Exil ginge? Nicht nach Tilea, Bretonnia oder gar Lustria. Was, wenn man sich sein Exil im Imperium suchen würde? Er plante es durch und entdeckte in den Wäldern nördlich von Sylvania genau den richtigen Platz. Zwei Tagesreisen von einem Nest namens Blauweiler entfernt und ansonsten völlig abgeschieden fand er die Lichtung, die wie gemacht war für seinen Plan. Dort, auf fruchtbarem Boden und an einem kleinen See, errichtete er Kleindorf.

Das machte er nicht alleine, aber er war selbstredend nicht der Einzige, dem der Traum von einem Leben ohne Chaos zusagte. Zusammen mit Klara, seiner Frau und einer Reihe anderer Familien zog er hinaus und errichtete dort sein Dorf.

Mittlerweile leben sie nun in zweiter Generation dort. Ludovic ist noch immer der Bürgermeister und führt den Ort mit ruhiger Hand, doch die Generation nach ihm ist nun einigermaßen herangereift. Aus dieser Generation rekrutieren sich auch die Spielercharaktere in diesem Abenteuer – Beispiele werden im Appendix gegeben.

Man hat den Kontakt zur Außenwelt wie erhofft ganz abbrechen können. Die Wälder, die den Kindern nur als „die verbotenen Wälder“ vorgestellt wurden, sind eine harte Grenze, die allenfalls vom Dorfjäger weiter überschritten wird. Die Kinder spielen zwar manchmal als Mutprobe am Waldrand, doch hinein geht eigentlich niemand.

Das Leben in Kleindorf ist unbeschwert und glücklich. Man lebt untereinander, miteinander und füreinander. Der Bäcker und der Jäger des Ortes beschaffen der Bevölkerung zusammen mit ein paar Farmersfamilien das nötigste Essen; Konzepte wie Geld sind völlig unnötig.

Das sollten auch die Spieler stets während der

Kampagne bedenken. Viele alltägliche Konzepte, beim Bezahlen angefangen, sind ihnen zu Beginn einfach nur aus Erzählungen vertraut.

Religiös gesehen sind in Kleindorf eigentlich alle Kulte vertreten, von Sigmar und Ulric bis hin zu Ranald. Das ist verständlich, wenn man bedenkt, wie zusammengewürfelt die Bevölkerung des Ortes ist. Allerdings führt es dazu, dass einige Konzepte auch etwas verschoben und verschroben wirken, etwa die Wintergeister, wie im folgenden Kapitel beschrieben.

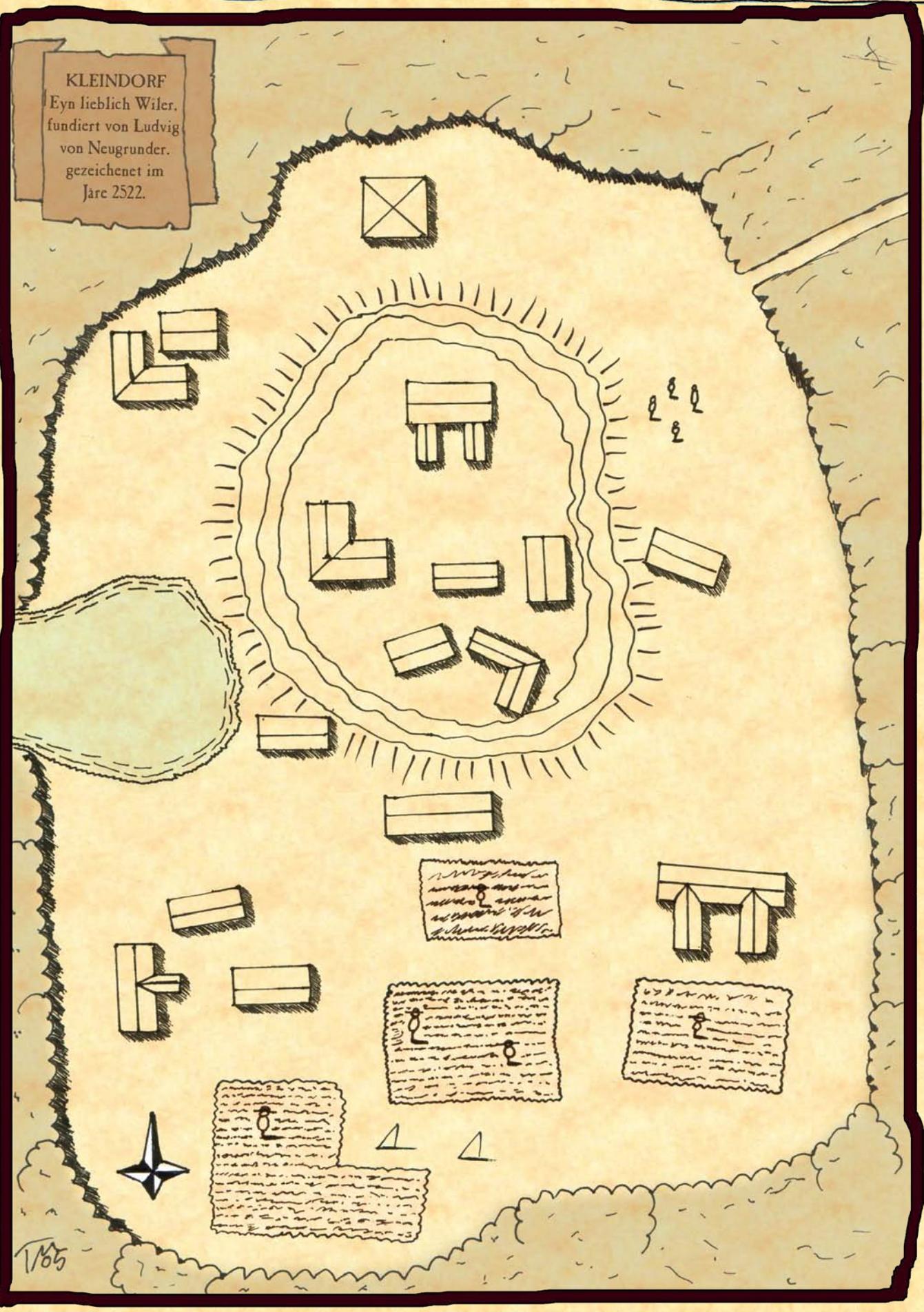
Die Beschreibung hier ist bewusst vage gehalten. Kleindorf sollte am Spieltisch gezielt auf die Spieler *und* ihre Charaktere abgestimmt werden. Alleine schon, damit am Ende der Niedergang des Ortes auch die Spieler zumindest etwas selbst berührt, damit sie sich identifizieren können.

Die angefügte Karte ist daher auch unbeschriftet. Das sollte jede Gruppe für sich selbst tun. Einzig das Haus des Bürgermeisters sollte auf dem Hügel in der Mitte liegen, um zu verdeutlichen, welche zentrale Rolle Ludovic einnimmt.

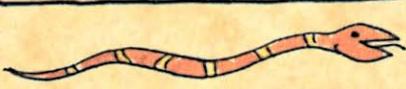




KLEINDORF  
Eyn lieblich Wiler,  
fundiert von Ludvig  
von Neugrunder.  
gezeichnet im  
Jare 2522.



1/65





## Akt 1

### Den Winter zu vetreiben

#### Die Geister des Winters

Als Kleindorf gegründet wurde, traf man verschiedene Vereinbarungen für ein gemeinsames Zusammenleben. Eine davon betraf die Religion des Ortes. Da Ludovic gleichermaßen Männer aus dem Norden wie dem Süden des Reiches beteiligt hatte, beschloss man, entsprechend Ulric und Sigmar gleichermaßen zu verehren. Doch da auch Familienbanden nach Kislev bestanden, wurden auch von dort verschiedene Einflüsse übernommen. Aus dieser Richtung kam der Brauch der *Doszdwai*, der Wintergeister.

Zur Sonnenwende im Nachhexen werden menschengroße Stroh puppen errichtet. In einem aufwendigen Ritus tanzt das Dorf fröhlich um sie herum und am Morgen, wenn die Strahlen der ersten Frühlingssonne des Jahreslaufs dann die Puppen streicheln, werden sie als Opfergabe in Brand gesteckt. Dies soll, so der Glaube, böse Geister aus dem Dorf

fernhalten. Allerdings werden aufgrund der Ereignisse in *Nachkriegskinder* die Statuen nicht wie geplant verbrannt werden können. Der Angriff auf Anke-Linde allerdings findet auch am Rande des Dorfes statt und ohne den Ritus geht die Ortschaft binnen weniger Tage nieder. Man kann also argumentieren, dass da schon etwas dran zu sein scheint...

#### Die richtigen Kräuter

Das Abenteuer für unsere Charaktere beginnt am Vortag des großen Festes, am 16. Nachhexen. Ludovic ruft sie allesamt zu seinem Haus. Wie jedes Jahr gilt es noch einige bestimmte Pflanzen vom Waldrand zu holen, um das Ritual zu verfeinern. Seine Tochter Anke-Linde soll diese wie jedes Jahr sammeln und dabei zu ihrer Sicherheit von den SCs begleitet werden.

Es befürchtet zwar nicht wirklich einen Übergriff, aber auch nach Dekaden in Kleindorf hat seine Paranoia noch nicht ganz auskühlen lassen. Zu Recht, wie man noch sehen soll. Somit marschieren sie mit der jungen und gutaussehenden Anke-Linde hinaus an den Waldrand.



Hier obliegt es nun dem Spielleiter, die Spieler entsprechend noch etwas das Dorfidyll ausleben zu lassen. Vielleicht spielen sie in den Feldern, bevor sie gerufen werden, vielleicht genießen sie nur die frische Landluft oder den Geruch des leckeren Bratens, den eine Mutter gerade zubereitet.

Wie stark dieser Auftakt ausgespielt wird oder nicht, sei hier offen gelassen. Je mehr Freude die Spieler daran haben, desto intensiver sollte das auch gemacht werden. Umso größer wird ihre Sympathie für den Ort und umso dramatischer wird das Finale des Abenteuers werden.

Wenn sie dann den Wald erreichen, gilt es, in den Beschreibungen auch entsprechend umzuschwingen. Der Wald ist dunkel, die Bäume wirken bedrohlich, überall raschelt es im Unterholz, doch zunächst passiert nichts. Zunächst.

## Die Wölfe

Anke-Linde ist gerade fertig mit ihrer Suche und die Gruppe zurück auf dem Heimweg, als es erstmalig wirklich etwas zu hören gibt. Charaktere, denen eine *Wahrnehmung*-Probe gelingt, bemerken, dass sie irgendetwas umkreist. Was es ist, können alle, die mindestens 10 Punkte unter ihren Wert gewürfelt haben, ebenfalls ausmachen: Wölfe.

Die umkreisen sie noch einen Moment, knurren und spielen mit der Angst der jungen Gruppe. Dann schlagen sie, ohne erkennbaren Grund und ohne Signal los. Je nach Kampfstärke der Gruppe sollten es zwischen (Charakterzahl-2) bis (Charakterzahl+1) Wölfe sein. Sie attackieren brutal und direkt, reißen *definitiv* Anke-Linde nieder und fügen ihr übles Leid zu, lassen sich aber im Zweifelsfall auch vertreiben, wenn offenkundig ist, dass die Spieler sie nicht vollständig aus eigener Kraft vertreiben können.

Werte für Wölfe stehen auf WHFRP, S.263.

## Ärztliche Hilfe

Sowie die Spieler Anke-Linde in die Obhut von Hans, dem Dorfarzt gegeben haben, beginnen viele Stunden des Bangens. Hans tut was er kann, verbietet jedem aus Ludovic den Eintritt in seine Hütte und schafft es wenigstens, Anke-Linde zu stabilisieren. Doch es ist klar, dass das Mädchen ohne besondere Kräuter nicht überleben kann.

Somit fasst Ludovic eine schwere Entscheidung und ruft die Spieler in den frühen Morgenstunden des

## Optionen zum Angriff der Wölfe

Je nach Gruppe kann der Angriff der Wölfe, so wie er hier geschildert wird, zu Komplikationen führen.

Manche Spieler werden die Tragik und die Ausweglosigkeit der Situation schätzen, andere werden den Mangel an Einflussmöglichkeiten beklagen.

Wer Spieler hat, die eher zu der letztgenannten Gruppe zählen, der muss dennoch nicht verzagen und kann sich einer einfach umzusetzenden Option bedienen: Anke-Linde geht alleine in den Wald. Die Charaktere vernehmen dann bereits den Lärm der angreifenden Wölfe und stoßen erst hinzu, wenn das Mädchen bereits schwer verwundet am Boden liegt. Das dreht die Szene komplett in ein positives Licht, fort von „Wir haben das Mädchen nicht richtig beschützen können“ hin zu „Wir waren noch rechtzeitig da, um sie zu retten.“

Ebenfalls ein Problem ist an diesem Punkt Heilmagie in den Händen der Spieler, dieser Handlungsbogen ist und bleibt zu gewissen Teilen eine klare Mauer. Vielleicht sind die Wunden infiziert und die notwendigen Kräuter wachsen nicht in Kleindorf, oder Anke-Linde ist allergisch gegen sie.

Folgetages zu seinem Haus. Er wird ihnen erklären, wie schlimm es um seine Tochter steht und weiter, dass sie dringend Hilfe aus Blauweiler brauchen. *Dem ersten Ort jenseits der Grenzen des verbotenen Waldes.*

Die Spieler sind in seinen Augen die bestgeeignetsten Leute dafür. Sie haben Anke-Linde zwar nicht vollkommen effektiv beschützen können, aber sie sind doch die kräftigsten, jüngsten Leute des Ortes. Die Gründergeneration wird langsam zu alt für so etwas. Daher wird er sie instruieren:

(der folgende Text kann den Spielern vorgelesen oder frei wiedergegeben werden)

*„Noch nie zuvor haben die Wölfe die Grenzen unseres Dorfes verletzt, noch nie zuvor haben sie uns attackiert. Doch etwas in diesem Wald muss die Ulricstiere aufgeschreckt haben. Etwas muss darin umgehen, dass ihnen die Sinne raubt. Ihr, meine Freunde, seid die letzte*



# Nachkriegskinder



*Hoffnung meiner kleinen Anke-Linde. Euch muss ich durch den Wald entsenden, um Hilfe zu holen.*

*Hans sagt, im Nachbarort Blauweiler gäbe es Hilfe. Zwei Tage müsst ihr der alten, verwilderten Route folgen, dann erreicht ihr den Ort. Fragt dort nach Jupp, verweist auf Hans, gebt ihm diesen Zettel und diesen Beutel hier.“*

Damit reicht er den Spielern einen Beutel mit sieben Goldstücken und einen Zettel. Wer lesen kann, der erkennt einen Einkaufszettel für eine *Healing Draught* und eine Flasche *Mamma Melchin's Cure for What Ails Ya* (OWA, S. 70f.).

*„Beeilt euch bitte, die Zeit, die meine Tochter hat, ist nur gering und ihr seid ihre letzte Hoffnung.“*

Außerdem übergibt er dem Charakter, der am kampferprobtesten auf ihn wirkt, noch eine neue Waffe. Das überaus rostige „Schwert von Treffen“ ist eine Waffe von bester Handwerkskunst und entstammt, ebenso wie die Kiste, in der die Statuette unter Middenheim ruht, der Schmiede Edel & Lurch, die den Charakteren auch noch unterkommen wird. Das Schwert hat keine besonderen Kräfte, wird aber in der Kampagne noch Bedeutung gewinnen. Der schlechte Zustand der Waffe erklärt sich dadurch, dass Ludovic selbst bei der Dorfgründung geschworen hat, diese Waffe nie wieder zu führen.

Die Spieler werden sich möglicherweise wundern, warum Ludovic sie aussendet, selbst wenn sie es doch waren, die seine Tochter nicht richtig

beschützen konnten. Die Antwort ist für den Spielleiter an diesem Punkt bereits einfach zu beantworten: Er erinnert sich, sie vor vielen Jahren getroffen zu haben. Den Spielern steht dieses Treffen noch in dem Abenteuer *Nebelschwaden* bevor. Doch Ludovic weiß, dass sie es sein müssen, damit alles seinen geordneten Weg geht. Auch wenn er selber nicht ganz versteht, was eigentlich vor sich geht.



## Akt 2

### Durch den Wald

#### Der Aufbruch

So bricht die Karawane der Tapferen also auf. Hier sollte Sorge getragen werden, den Spielern ausreichend zu vermitteln, wie besonders dies ist. Niemals, seitdem sie leben, hat jemand die Grenzen des Waldes weiter als ein paar Meter überschritten. Dementsprechend wird der Weg schnell immer schwerer zu begehen, es wird dunkler um sie, dichter Morgennebel lässt sie in jedem Winkel Gespenster sehen, überall scheinen sie fremde Geräusche zu hören und Getier scheint ständig um sie zu huschen.

Wer weiß, vielleicht sind ja sogar wieder Wölfe in der Nähe?

Sie können allerdings unbehelligt reisen, zumindest, bis zu ersten Mittagsstunde.

#### Olaf, der Händler

Zur ersten Mittagsstunde entdecken die Spieler bei gelungener *Wahrnehmung*-Probe eine Gestalt, die verirrt vor ihnen durch das Unterholz stapft. Gelingt die Probe nicht so, steht Olaf plötzlich vor ihnen – und verfällt in schiere Panik, sinkt vor ihnen zu Füßen und beginnt zu betteln, dass sie ihm doch bitte nichts tun mögen.

Olaf ist, was er aber tunlichst nicht verraten wird, ein Dieb. Er trieb sein Unwesen in Blauweiler, wurde aber erappt und floh verängstigt in den Wald. Dort irrte er drei Tage umher, bis er die Gruppe traf. Dass er noch lebt, scheint ihm an ein Wunder zu gleichen.

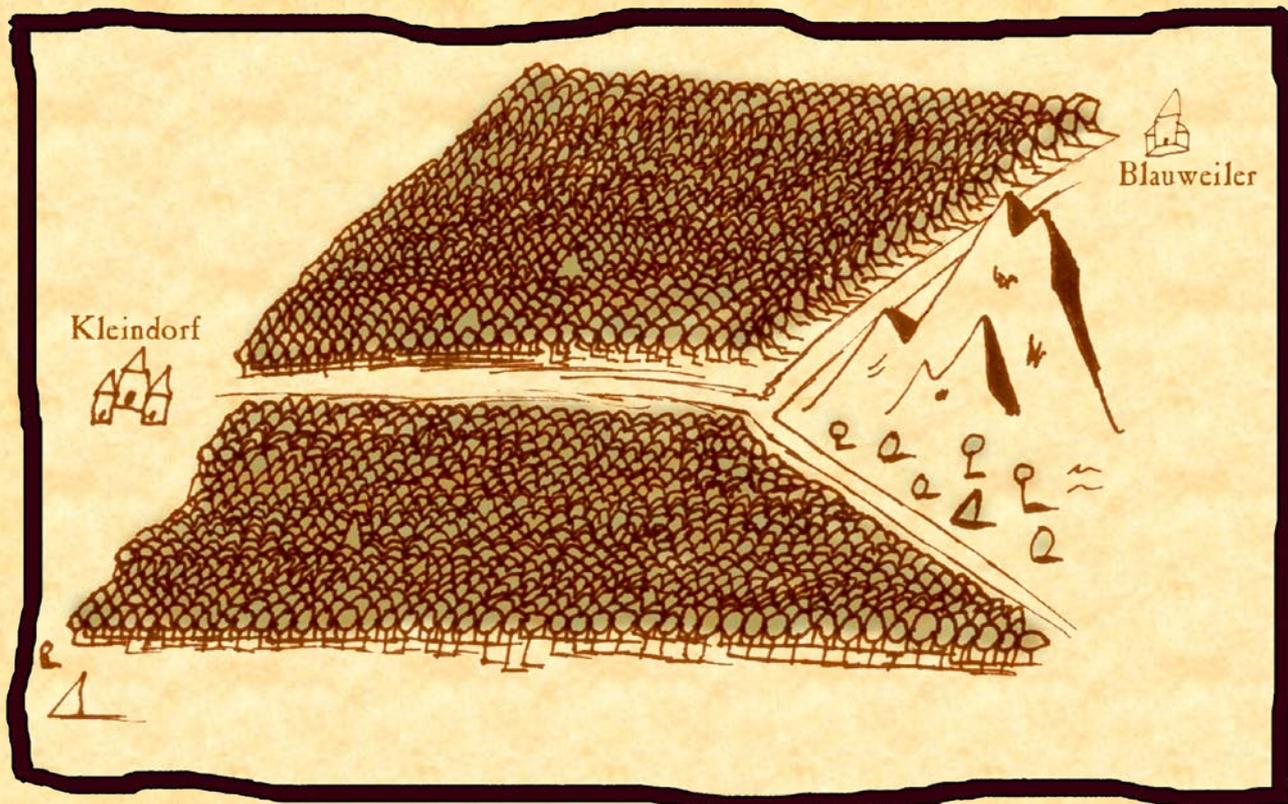
Was die Charaktere betrifft, so wird er sich allerdings nicht als Dieb zu erkennen geben, sondern wird sich als „Olaf, der Topfhändler“ vorstellen. Nachvollziehbar, hat er doch vor allem Geschirr aus dem Bürgermeisterhaus in Blauweiler gestohlen und nun einen ganzen Sack schöner Töpfe und Pfannen dabei.

Olaf stellt keine Gefahr dar – nicht einmal für das Hab und Gut der Gruppe, denn er hat viel zu große Angst, es sich mit den einzigen Leuten zu verscherzen, die ihn noch mal lebend aus dem Wald bringen können. Wobei er, ohne spezielle Gründe zu nennen, nicht mit ihnen nach Blauweiler gehen will, sondern lieber dem Weg, auf den die Spieler verweisen können, nach Kleindorf folgt.

Die Begegnung hat keine weitere Bewandnis für die Geschichte, sie soll nur etablieren, dass es da draußen auch „normale Menschen“ gibt, anders als die restlichen Begegnungen, die den Spielern bevorstehen.

#### Der Tierkadaver

Kurz nach Mittag ist es Zeit für einen weiteren *Wahrnehmung*-Test. Gelingt dieser, so entdecken die





Charaktere ein Stück vorraus etwas, dass in den Ästen eines Baumes hängt. Gelingt die Probe sogar so gut, dass das Ergebnis 20 Punkte unter dem Wert liegt, erkennen sie, dass es sich um ein totes Tier handelt.

Nähere Untersuchungen weisen es als Hirsch aus, der offenbar unter schweren Krallenhieben das zeitlich gesegnet hat und danach mit brachialer Gewalt auf einen der Äste getrieben wurde. Davor oder danach hat man ihm an einigen Stellen zudem das Fleisch von den Knochen genagt, wie es scheint. *Spuren lesen*-Würfe führen höchstens zu dem Ergebnis, dass es keine verwertbaren Spuren gibt.

Die haben bereits zwei Scouts der Mordbrennergruppe von Vultur verwischt, die im letzten Akt wichtig werden wird. Vorerst sollte dies die Spieler nur in Unruhe versetzen.

## Das Nachtlager

Irgendwann müssen die Spieler ihr Lager aufschlagen und rasten. Hier sollte der erste Wachhabende ebenfalls einmal auf *Wahrnehmung -10%* würfeln – gelingt die Probe, so stellt er fest, dass jemand das Lager umschleicht.

Wenn die Wache nachsieht, entdeckt sie dort eine Gestalt, die andernfalls kurz darauf auch von selbst an die Gruppe herantreten würde: Sven Altmann, Jäger.

Sven ist eigentlich aus Blauweiler, folgt nun aber schon seit einem Tag ein paar seltsamen Spuren im Wald, mit denen er nichts anfangen kann. Auch er denkt erst einmal nicht daran, dass es Chaostiermenschen sein könnten.

Auf dieser Route hat er die Charaktere erspät und als er sich sicher war, dass von ihnen keine Gefahr ausgeht, entsprechend den Kontakt gesucht. Er ist ein netter und umgänglicher Kerl mit viel Ahnung vom Wildnisleben, aber auch von Blauweiler. Er kennt Jupp den Arzt und vermutet, dass er die gewünschten Tränke auf

Lager haben wird. Auch kann er den Spielern schon mal erzählen, dass „Der Spritzige Krug“ die Taverne des Ortes ist auch deren Lage näher beschreiben.

Sepp ist einfach ein freundlicher Kerl, mit dem man sich nett unterhalten kann. Die Spieler können aus ihm etwas Wissen über die Alte Welt herauskitzeln, beispielsweise über den Sturm des Chaos, der in Kleindorf komplett an ihnen vorbeigegangen ist. Sepp wird irgendwann aber schlafen wollen, denn er hat einen langen Tag hinter und vermutlich auch vor sich. Er wird den Charakteren raten, ebenfalls viel Schlaf zu sammeln und, wenn sie ihn lassen, mit an ihrer Lagerstätte nächtigen.



Am nächsten Morgen bricht er sehr zeitig wieder auf, um seine Spur nicht zu verlieren. Die Spieler können den zweiten Teil ihrer Reise nach Blauweiler angehen...

## Die Flagellanten

Am frühen Nachmittag des zweiten Tages, kurz vor der auf der Karte gezeigten Weggabelung, hören die Charaktere plötzlich Schmerzensschreie aus dem Unterholz. Wer sich entsprechend nähert (eventuelle Proben sind nicht erschwert), entdeckt eine Gruppe von sechs Personen. Vier Männer und zwei Frauen stehen im Kreis, tragen nur Hosen, und peitschen sich reihum mit Schnüren, in die Metallscherben geflochten worden sind.

Es geht keine Gefahr von der Gruppe aus. Sie geißeln sich selbst, da sie (irrtümlich) glauben, vom Chaos besessen zu sein. Droht ihnen Gewalt, so rennen sie eher davon, als sich zu wehren. Sie sind umgänglich – wenn die Gruppe sich freundlich nähert, teilen sie gerne ihre Lehre mit ihnen. Diese besteht im wesentlichen daraus, dass sie ihre befleckte Seele durch Schmerzen reinigen, um Sigmar zu zeigen, dass sie die Läuterung nicht fürchten.

Ein Irrglaube, zweifelsohne, doch sind sie bestimmt darin und nicht davon abzubringen. Wer will, kann sich ihnen anschließen, aber das dürfte für die Charaktere wohl kaum gelten. Alleine der Anblick von zerrissenem Fleisch, blutigen Wunden und blanken Knochen sollte reichen, um auch dem Letzten klar zu machen, dass das nicht der Weg sein kann.

Dieses Ereignis dient vor allem dazu den Spielern einmal mehr vor Augen zu führen, in was für eine kaputte Welt sie dort eigentlich reisen, um Anke-Linde zu retten.

Sollte es, wider allen Erwartungen, zu einem Kampf mit den Flagellanten kommen, etwa, wenn die Gruppe sie dergestalt einkesselt, dass an eine einfache Flucht nicht mehr zu denken ist, so verteidigen sie sich sogar und vergraben sich nicht vollständig in ihrem Fatalismus. Ihre Werte sind die von normalen Bettlern (WHFRP, S. 263), ihre Waffen entsprechen Handwaffen.

## Akt 3

### In Blauweiler

#### Das letzte Stück des Weges

Nach der Biegung, die auch auf der Karte verzeichnet ist, wird der Weg angenehmer. Offenbar gibt es Handelsverkehr aus dem Süden mit Blauweiler, weshalb der Weg begehbar ist und nicht so überwuchert, wie bisher.

Daher kommt die Gruppe gut voran und kann in der Tat am frühen Abend den Rauch aus den Kaminen in Blauweiler steigen sehen. Ein beliebiger Bauer oder anderer Bewohner kann ihnen dann auch den Weg zu den beiden wichtigen Orten weisen, die für sie existieren: das Arzthaus und „Der Spritzige Krug“.

In welcher Reihenfolge die Spieler diese aufsuchen, ist dabei vollkommen ihnen überlassen, denn aufsuchen werden sie vermutlich ohnehin beide.

#### Beim Arzt

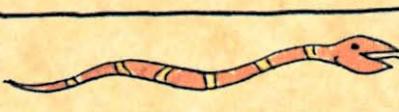
Jupp Heiler ist der Arzt von Blauweiler, doch ist er von ganz anderem Naturell als der gutherzige Hans aus Kleindorf. Jupps Interesse liegt vor allem darin, Geld zu verdienen. Geld verdient ein Arzt, indem er Leute behandelt, womit diese Tätigkeit zumindest gesichert wäre. Geld verdient ein Arzt allerdings nicht, wenn alle gesund sind, weshalb man häufig eine Linderung der Schmerzen, nicht aber unbedingt volle Genesung erwarten sollte, wenn man Jupp aufsucht.

Hans ahnte so etwas. Er war selbst lange Jahre in der Alten Welt unterwegs und er weiß um die Vertrauenswürdigkeit vieler Leute seiner Profession. Darum ließ er der Gruppe sowohl den Einkaufszettel als auch das Geld mitgeben.

Beides nimmt Jupp gerne an. Die sieben Goldstücke, die die Gruppe für Medikamente bei sich trägt, entsprechen recht exakt der Summe, mit der er bezahlt werden will. Das ist zu teuer, aber weder werden die Charaktere das wissen können, noch haben sie eine Wahl, wollen sie Anke-Linde retten.

Zahlen die Charaktere also das Geld, so erhalten sie, wie geordert, ein *Healing Draught* und eine Flasche *Mamma Melchin's* bester Qualität, also eine, die alle Wunden heilt.

Brechen sie dagegen bei Jupp ein, ist die Lage etwas anders. Er ist ein aufmerksamer Bursche, was zumindest eine *Schleichen-20%-Probe* erfordert, um unbemerkt





durch das Haus zu laufen, sowie mit einer Pistole sowie einem Kurzschwert (Handwaffe) bewaffnet.

Charaktere ohne jedwede Kenntnis von Heilmethoden sind zudem vermutlich vom Tränkeschrank etwas überfordert. Kann aber zumindest einer von ihnen lesen, so helfen die Etiketten bei der *Healing Draught*-Auswahl weilter. Soweit es *Mamma Melchin's* betrifft, so muss nun allerdings auf die entsprechende Tabelle (OWA, S. 70) geworfen werden, da hier mehrere Flaschen in unterschiedlicher Qualität zur Auswahl stehen.

## Der Spritzige Krug

Die Taverne von Blauweiler ist auch kein sonderlich idyllischer Ort. Sie ist dreckig, riecht mehrere Meilen gegen den Wind nach einer Mischung aus Erbrochenem, Alkohol und seltsamer Rauschkräuter und ist bevölkert von einigen der gruseligsten Gestalten, die die Charaktere je gesehen haben.

Kampfverletzungen, Narben, entstellte Visagen – kein geselliger Ort. Besonders eine Gruppe wird die Charaktere nicht aus den Augen lassen. Das sind Detlef Wumpatz und seine Mannen, welche im nächsten Akt noch zur Tat schreiten werden.

Aber zumindest kann man hier Schlafplätze und eine warme Mahlzeit zu den gängigen Preisen erwerben, so dass die Charaktere mutmaßlich zumindest eine Nacht in warmer Unterkunft verbringen können. Zwar sehen die Schlafplätze alle so aus, als würden verschiedene Tiere darin hausen, aber es ist besser als nichts.

Man wird die Charaktere in Ruhe lassen. Man wird sie als „Fremde“ zwar nicht gerade freundlich empfangen und ihnen gegenüber sehr kurz angebunden sein, aber niemand versucht etwa, ihnen innerhalb des „Krug“ Geld abzunehmen. Die Blauweiler wissen um ihren Chefbanditen Detlef und werden sich hüten, seinem augenscheinlichen Interesse in die Quere zu kommen.

Somit vergeht eine weitere Nacht, in der die Charaktere zwar diesmal überdacht, aber mutmaßlich nicht weniger unruhig schlafen werden und gibt gleichzeitig den Weg frei für einen nicht gänzlich unbedeutenden Traum.

## Der erste Traum vom Turm

*Ihr alle schreckt hoch. Ihr seid nicht mehr im „Spritzigen Krug“, ihr seid ... an einem anderen Ort, steht auf einer Klippe, blickt herab in ein Tal, welches von hohen, uralten Bäumen durchzogen ist. Es liegt Schnee, recht viel Schnee, es ist kalt und ihr beobachtet, wie euer Atem in kleinen Wölkchen euren Mund verlässt.*

*Euer Blick wandert weiter und dann seht ihr ihn. Einen riesigen Turm, wie er dort, finster und böse, in der Landschaft steht. Aus schwarzem Stein scheint er gefertigt zu sein, ragt monströs in grauen Himmel auf. Er wirkt kalt auf euch, als wäre er von dunklem Eis überzogen.*

*Eine kleinen Karawane zieht auf einem behelfsmäßigem Weg unter euch dahin, angeführt von einem einzelnen Reiter. Euer Blick haftet an diesem Reiter, lenkt eure Gedanken ab von der Karawane an sich. Der Reiter dreht seinen Kopf in eure Richtung, scheint euch trotz der endlosen Entfernung sehen zu können. Zwar seht ihr sein Gesicht nicht unter dem schrecklich aussehenden Helm, doch hebt er eine Hand und deutet in eure Richtung, schließt sie, als würde er nach euren Kehlen greifen.*

*Mit einem Schrei erwacht ihr.*



## Akt 4

### Die Reise zurück Banditen!

Detlef Wumpatz ist Gauner und Bandit so lange er denken kann. Zwar gibt es durchaus Leute, die behaupten, Detlef könne nicht denken, zumindest nicht sonderlich gut, aber ganz dumm ist er auch nicht. Wenn nun also eine Gruppe naiver, fast dummer Reisender in den Ort kommt und für eine ganz lohnende Summe Medikamente erwirbt, dann muss da doch irgendwie Gold zu holen sein.

Also schnappt er sich seine [Spieleranzahl-1] Mannen und bezieht vor dem Dorf Posten. Er harrt dort der Charaktere und geht, kaum dass sie in Sicht sind, auf Konfrontationskurs. Das heißt nicht notgedrungen Kampf. Detlef würde sich das Geld auch ohne Gegenwehr geben lassen, aber gehen wir einmal davon aus, dass das nicht der Fall sein wird.

Die Räuber sind motiviert, aber nicht darauf aus, ihr Leben im Kampf gegen ein paar Bauern aus dem Nachbardorf zu lassen. Stirbt Detlef oder wird die Anzahl der Angreifer halbiert, so suchen sie ihr Heil in der Flucht.

Seine Leute sind allesamt *Banditen* (WHFRP, S. 263), er selber ist ein *Söldner* (WHFRP, S. 264). Sie sind allesamt mit normalen Handwaffen bewaffnet und haben nur ein paar Schilling mit zum Ort des Überfalls genommen.

### Optional: Die Wahrsagerin

Der Turm aus dem Traum des vorigen Aktes wird, noch wichtig werden. Sollte die Gruppe nicht von selbst auf die Idee kommen, so kann man dem mit einer Wahrsagerin etwas auf die Sprünge helfen, läuft aber auch Gefahr, dass es dann zu forciert wirkt. Diese Szene ist daher als optional deklariert, damit diese Entscheidung jeder für sich selbst treffen kann.

Olga ist eine Frau Ende sechzig, die mit ihrem überladenen Karren durch die Alte Welt zieht. Wenn einer der Charaktere für zehn Silberstücke ihr Angebot die Zukunft vorherzusagen annimmt, so wird sie den klassischen Ritus (Karten, Kristallkugel) durchspielen, dann aber plötzlich wie unter einem epileptischen Anfall zusammenbrechen und nur noch verzweifelt die Worte „Der Turm! Er sieht euch! Er ruft euch! Er weiß um euch!“ anhaltend von sich geben und dann komplett zusammenbrechen.





Sie liegt dann mehrere Stunden im Koma, um danach zu erwachen und panisch die Flucht zu ergreifen. Sie wird kein Wort mehr mit den Charakteren reden, sondern vor allem *vor ihnen* fliehen als seien sie die Chaosgötter persönlich. Sie hat in die Zukunft und Vergangenheit der Charaktere geblickt und bereits gesehen, was sich erst im Verlauf der Kampagne entfalten soll...

## Der tote Jäger

Am Abend des ersten Tages der Heimreise können die Charaktere ein weiteres Mal eine *Wahrnehmungs*-Probe ablegen, dieses Mal ohne Erschwernis. Wieder handelt es sich um einen Leichnam, der auf einige Äste gespießt wurde – doch dieses Mal kein Tier. Vor den Augen der entgeisterten Charaktere hängt Sepp Altmann, der Jäger.

Seine Glieder sind verdreht, sein Leib geschändet, sein Fleisch angenagt und seine Augen entfernt. Er hängt, wie ein wildniserfahrener Charakter sagen kann, noch nicht allzu lange dort, denn der Grad der Verwesung ist noch eher gering.

Es ist ein erschreckender Anblick, der jedem die Wärme aus dem Körper treibt und jedem Charakter einen *Entsetzenswurf* (WHFRP, S. 220) abverlangt. Misslingt diese, so erhält er wie von den Regeln vorgesehen, einen *Wahnsinnspunkt*.

Charaktere, die unbedingt meinen, hier Plündern zu müssen, gehen leer aus. Zwar besaß Sepp die Ausrüstung eines normalen Jägers (WHFRP, S. 50), allerdings sind Bogen und Pfeile zerbrochen und die Gegengifte verschüttet. Begraben sie Sepp dagegen oder sehen sogar zu, dass er seinen Weg auf einen Friedhof findet, so ist ihnen das Wohlwollen Morr's für ein paar Nächte sicher. Der Herr des Todes und der Träume wird ihren Schlaf dann auch nach den großen Schrecken behüten, die Kleindorf nun direkt bevorstehen.

Denn natürlich waren es Vulturs Männer, die den armen Jäger erwischt und getötet haben. Er hatte keine Chance.

## Ein ungutes Gefühl

Kurz vor Kleindorf überkommt die Charaktere ein seltsames Gefühl. Jeder Spieler legt eine *Wahrnehmungs*-Probe ab; gelingt diese, so hat er das unbegründbare Gefühl, beobachtet zu werden und für einen Moment einen seltsamen Schemen in den umliegenden Bäumen ausgemacht zu haben.

Mit Recht. Der Schemen ist ein Späher Vulturs, der die Umgebung erkunden sollte und so nun nicht nur auf die Spieler, sondern letztlich auch auf Kleindorf aufmerksam wird. Ein perfektes Ziel für die Bande blutrünstiger Mordbrenner, welches auf direktem Wege zum fünften Akt führt.

## Wieder in Kleindorf

Die Ankunft in Kleindorf ist spektakulär. Die Bürger kommen aus ihren Häusern gerannt um die Heimgekehrten zu begrüßen, umarmen sie herzlich und stoßen sie dann auf direktem Wege zum Bürgermeisterhaus, wo ihnen auch gleich Ludovic und Hans entgegen gelaufen kommen.

Strahlend nehmen sie die mitgebrachten Tränke in Empfang und verschwinden nach weiteren herzlichen Dankesbekundungen im Inneren des Hauses, lassen Charaktere wie Menschenmenge vor dem Eingang zurück.

Es wird Bier ausgeschenkt und eine kleine Feier wird am Dorfrand eingeleitet, an der wirklich jeder teilnimmt. Daraus wird ein rauschendes Fest. Als einige Stunden vor Mitternacht dann auch noch Ludovic dort erscheint und verkündet, Hans glaube, die kleine Anke-Linde würde es schaffen. Es verspricht, der schönste Tag in der Geschichte des Dorfes werden. Ein Versprechen, dass alsbald gebrochen werden soll...

Sollten die Spieler sich nach Olaf, dem Topfhändler erkundigen, so hat er das Dorf nach Bekunden aller nie erreicht. Das ist auch korrekt – Olaf ist ebenfalls durch die Klinge einiger Späher Vulturs gestorben.



## Akt 5

### Vebrannte Hoffnung Ein Surren in der Stille

Das Fest neigt sich langsam dem Ende zu. Die ersten Dörfler sind bereits nach Hause gegangen, als hellhörige Charaktere (*Wahrnehmung-20%*) ein seltsames, helles Pfeifen in der Luft hören. Es klingt wie ein bizarr heulender Wind, ist aber die Signalschlinge Vulturs. Diese Ledermanschette ist an zwei Schnüren befestigt und erzeugt den hellen, unangenehmen Ton, wenn man sie schnell durch die Luft kreiselt.

Der Angriff auf das Dorf erfolgt während der nächsten zwei Minuten. Die Anzahl der Angreifer ist unbestimmt, aber überwältigend, der Angriff selbst ist brutal und ruchlos.

Das Chaos, die Panik und die Masse des Angriffs ist beim Rollenspiel schwer zu vermitteln. Es empfiehlt sich daher, ein paar herausragende Szenen besonders betont durchzuspielen. Sei es die Konfrontation mit einem oder mehreren Mutanten, das Erretten kleiner

Kinder aus einem in Brand gesteckten Gebäude oder etwas ähnlichem.

Die Charaktere mögen sogar kampffertig sein, doch sind sie viel zu wenige. Kleindorf war nicht auf einen Angriff vorbereitet und erst Recht nicht in diesem Moment, wo ein Großteil der Bewohner nicht einmal nüchtern ist. Es mündet daher in grellen Flammen und rotem Blut.

Die Werte der Angreifer entsprechen denen der Mutanten und Tiernmenschen aus dem Regelwerk (WHFRP, S. 259 und 261 respektive). Vultur und seine Befehlshaber sind Chaoskrieger (BdAW), aber eine derartige Konfrontation sollten die Spieler in jedem Fall vermeiden.

### Wenn der Staub sich legt

Nach den harten Kämpfen der Nacht rücken die Mordbrenner irgendwann ab. Genug geplündert, genug gemordet, genug geschändet. Vultur ist zufrieden mit dem Training seiner Mannen und diese wiederum zufrieden mit der Beute der Nacht. Was sie zurücklassen sind verkohlte Überreste einer Siedlung und zerbrochene Reste einstmaliger stolzer Personen.





# Nachkriegskinder



Am Morgen wird Ludovics Leiche gefunden, ebenso wie nahezu jeder, der den Charakteren nahe stand, den Tod gefunden hat. Die Verbliebenen beschließen schnell, ihr Heil in der Flucht zu suchen. Das einzig rasch erreichbare Ziel ist Blauweiler und man packt zusammen, was geblieben ist. Den Charakteren aber steht das Ziel Blauweiler nicht zur Wahl.

Ihnen muss klar sein, dass Detlef Wumpatz zwar ein Dieb gewesen sein mag, aber doch ein Blauweiler 'Bub'. Wenn sie nun dort aufkreuzen, Bezwinger oder gar Mörder dieses Burschen, so wird die Begrüßung keinesfalls herzlich sein. Da sie mutmaßlich mit ihrem Sieg geprahlt haben, wissen auch die verbliebenen Kleindörfler um dieses Risiko. Es bleibt daher nur eine Möglichkeit.

Die Charaktere können mit der Flüchtlingskarawane bis zur Weggabelung nach Blauweiler mitreisen. Dort aber trennen sich die gemeinsamen Wege. Die Flüchtlinge werden den nördlicheren Weg nach Blauweiler wählen, die Charaktere dagegen nach Süden gehen müssen.

Ins Ungewisse.  
Ins Abenteuer.

**Keine Erfahrungspunkte**  
Während der Einzelveröffentlichungen dieser Kampagne stellte sich schnell heraus, dass wir ganz offensichtlich sehr abweichende Vorstellungen von dem hatten, was andere Leute an Erfahrungspunkten vergeben würden; erstaunlicherweise sowohl nach oben wie auch nach unten auf der Skala. Wir verzichten darum an dieser Stelle auf die „offizielle“ Vergabe von Erfahrungspunkten. Richtlinien dazu findet man im Grundregelwerk.



## Kurzzenario: Der Hirte

*Und am Morgen ist der Hirte  
traurig daß ich weiterziehe.  
Fremder bleibe! Gut zu leben!  
sieh den schönen schwarzen Hammel  
will ihn schlachten.*

*(Doch ich hieß ihn heiter sein)*

*- Hans Magnus Enzensberger:  
Für Lot, einen makedonischen Hirten*

Am Abend einer längeren Reise erreichen die Helden eine kleine Anhöhe. Die Landschaft wird von Gras dominiert, das in der Abenddämmerung und dem durch dunkle Gewitterwolken ohnehin gedämpften Licht aber fast grau wirkt. Der Himmel hat eine blauviolette Farbe angenommen, vereinzelt Blitze zucken in der Ferne auf.

Plötzlich bemerken die Helden eine Gestalt, die in Begleitung einiger Schafe den Hügel von der anderen Seite heraufsteigt. Sie trägt feste Kleidung, diese aber offenkundig schon seit Jahrzehnten. Das Gesicht des Mannes ist vernarbt von Klauenhieben und mutmaßlich einer Pockenerkrankung, sein Gang schwankend, da er das linke Bein nicht mehr anwinkeln kann. Ein Teil des rechten Ohres fehlt und seine Augen wirken zugequollen. Auch seine Schafe wirken seltsam, von verstört bis komplett missgebildet. Ihr Blöken klingt teilweise nur heiser, manchmal aber auch wie der verzweifelte Hilfeschrei einer gefangenen Seele aus einer anderen Dimension.

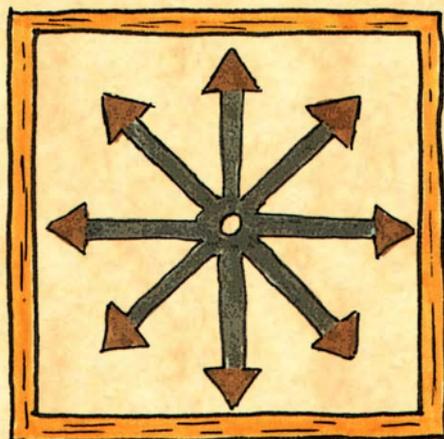
Er stellt sich als Lot, der Hirte, vor. Er wohnt ganz in der Nähe und hat dort eine kleine Hütte sowie ein Gatter für seine Schafe. Wenn die Helden wollen, so könnten

sie die Nacht dort mit ihm verbringen. Er habe noch etwas Käse, frisches Wasser aus einer nahen Quelle und etwas selbstgebrannten Schnaps daheim.

Dieses Angebot ist aufrichtig. Trotz seines furchtbaren Aussehens und der offensichtlichen Schmerzen, die ihm jede Bewegung, das Atmen und das Sprechen bereiten, ist Lot ein guter Mensch. Alles, wonach ihm der Sinn steht, ist Gesellschaft. Er ist sogar bereit, eines seiner Schafe zu schlachten, wenn die Gruppe das als Gegenwert verlangt, obwohl ihm dies zumindest schwerfallen würde.

Am morgen dann, die Sonne scheint fahl auf das Land, wir er ihnen im Rahmen seiner Möglichkeiten ein erneutes Bankett bereiten und die Helden bitten doch noch ein paar Tage zu bleiben. Sie können allerdings einfach gehen, hier ist kein Trick im Spiel oder dergleichen. Lot ist einfach eine jener verlorenen Seelen, wie sie die Alte Welt zuhauf bewohnen und steht exemplarisch für jenen Schlag, den das Chaos nicht gleich in bluttrinkende Berserker verwandelt hat, sondern einfach nur systematisch und schleichend zerstört.

Möchten die Spieler nicht mit ihm gehen, so zieht er einfach traurig weiter. Untersuchen sie dagegen seine Hütte und deren Umgebung näher (denkbar wären etwa *Akademisches Wissen (Dämonologie)* - 10% oder auch *Akademisches Wissen (Geschichte)* - 30%), so können sie zu dem Schluß kommen, dass hier offenbar einmal eine kleine Schlacht getobt haben muss. Mutmaßlich gegen das Chaos, denn seltsam wuchernde Grasnarben sowie Flächen, an denen mutmaßlich niemals wieder auch nur eine Pflanze ihr Haupt aus dem Erdreich recken wird, sprechen da eine deutliche Sprache.





## Der Schacht der lebenden Leichen

### Ein Überblick

Die Charaktere haben die Schrecken von Kleindorf und Blauweiler gerade hinter sich gelassen und die einzig gangbare Route, gen Süden, gewählt. Sie erreichen einen toten, unwirtlichen Landstrich, das Oremor – eine unheimvolle Sumpfggend.

Zur Abendstunde erreichen sie ein Bauerngut nahe der Ortschaft Georgsstadt, wo sie einen sicheren Unterschlupf für die Nacht zu finden scheinen. Doch schon während des Abends fällt ein tödlich verwundeter Nachbar durch die Türe und verwandelt sich in einen Zombie. Der kann zurückgehalten und das Haus gegen erste weitere Wellen verteidigt werden, doch schnell wird offensichtlich, dass die Lösung des Problems nicht im Ausharren liegt.

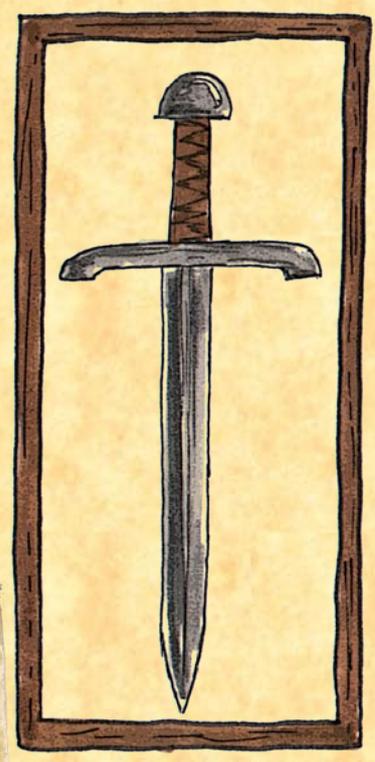
Wenn die Gruppe sich am nächsten Morgen im Dorf umhört, so erfahren sie von einer nahe gelegenen Zwergenbinge und davon, dass man von dort seit Tagen nichts mehr gehört hat. Wenn sie dieser Spur nachgehen, so stoßen sie in dem Stollen auf weitere Untote – Zwerge dieses Mal. Ein Überlebender kann ihnen berichten, dass ein Chaoskrieger namens Vultur vor wenigen Tagen die Binge beobachtet und kurz darauf ein finsterner Magier namens Kungar sie mehr oder minder im Alleingang genommen habe.

Nach einem kurzen Durchqueren der Gänge und absichern der Lage stoßen sie auf einen Geheimgang, an dessen Fuß sich eine Grabungsstätte befindet. Dort konfrontieren sie den Gehilfen Vulturs mit einer größeren Ladung Sprengstoff oder einfach in einem harten Kampf und finden letztlich, was er eigentlich gesucht hat: eine kleine Statuette.

Ohne zu wissen, was sie dort vor sich haben, sehen sie sich mit der ersten Repräsentation der Statuette von Grim'Rashal konfrontiert.

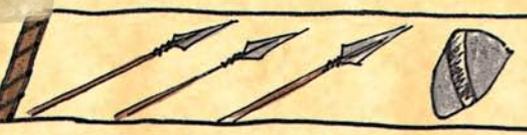
### Die Kampagne ohne dieses Abenteuer

Es fällt verhältnismäßig leicht, Nach dem Sturm ohne den Schacht der lebenden Leichen zu spielen. Die Statuette kommt auch ähnlich noch mal im nächsten Szenario vor, ansonsten ist die Handlung für den Rahmen nicht weiter relevant. Einzig den Namen „Vultur“ können die Spieler hier erstmalig aufschnappen – wenn man den aber auch auf anderem Wege zu ihnen bekommt, kann man auf den Schacht tatsächlich auch verzichten.



### Achtung: Atmosphäre

„Der Schacht...“ ist in einer Hinsicht ein für die ganze Gruppe sehr anspruchsvolles Unterfangen: Die Atmosphäre am Spieltisch entscheidet massiv darüber, ob das Abenteuer ein oder zwei Abende liefern wird, an die sich die Gruppe noch lange wohligh wegen der erschreckenden Horror-Atmosphäre und der beklemmenden Zombie-Stimmung erinnert, oder aber ob es in wildem Hack-and-Slay mündet. Das Abenteuer gibt an einigen Stellen explizit dahingehend Tipps, doch ganz generell sei geraten, dieses Mal auf knuspernde Chips und dergleichen zu verzichten, wenn man kann, und versuchen, gemeinsam die bedrückende Stimmung zu erzeugen, die all die Genre-Vorbilder auszeichnet. Die Spieler verkörpern (größtenteils zumindest) unerfahrene Kinder auf erster, großer Reise. Das sollte man nie vergessen...



## Akt I: Eine Nacht voll lebender Toter

### Die Spuren der Nachkriegskinder

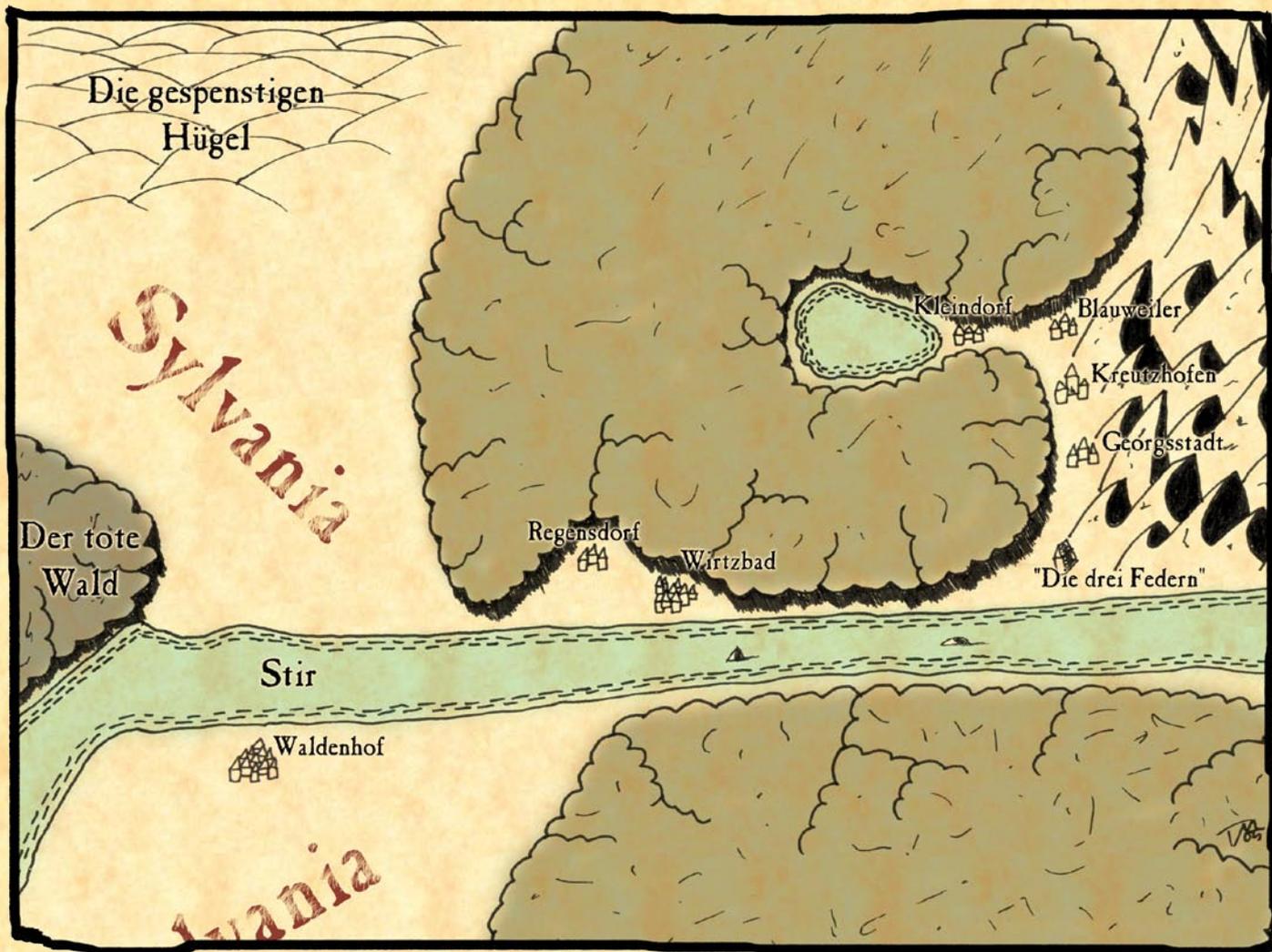
Die Charaktere befinden sich auf ihrem Weg gen Süden. Sie haben die Gabelung zwischen Kleindorf, Blauweiler und eben jener Straße nach Süden hinter sich gelassen und bahnen sich nun beständig ihren Weg (vgl. Reisekarte). Das Wetter ist, typisch für die Zeit so früh im Jahr, noch eher kühl und frisch, die Nächte sogar regelrecht kalt und klamm. Gelegentlicher Morgenfrost ist ebenso anzutreffen wie Reif in den Bärten männlicher Charaktere. Zwar hat das Chaos die Gruppe seit Vulturs Überfall in Frieden gelassen, doch die Alte Welt in ihrer generellen Unwirtlichkeit fordert anhaltend ihren Tribut. Dazu kommt noch die direkte Umgebung, denn im Laufe des Tages ist der Boden weich und sumpfig geworden, die Luft muffig und aufsteigender Dampf ist ein getreuer Wegbegleiter bis zum späten Abend hin. Dieses Gebiet ist das Oremor, ein vergleichsweise harmloses, dennoch aber unschönes Gebiet, das in stetem Nebel versinkt und daher selbst den Blick auf das nahe Weltrandgebirge verwährt.

Umso erfreulicher sollte es zweifelsohne für die Gruppe sein, letztlich noch mal einen Menschen zu sehen. Dieser Mensch ist Jupp Seidel, ein Bauer aus den Randgebieten des Dorfes Georgsstadt, dem einzigen Weiler der Region.

Seidel, der die Gruppe in jedem Fall entdeckt – immerhin kennt er das Gelände und weiß zudem, wo man sich verstecken könnte – ist ein freundlicher Mann Mitte vierzig. Er wird die Charaktere freundlich begrüßen und ihnen, nach kurzem Kennenlernen, auch liebend gerne einen Schlafplatz und etwas Essen anbieten.

Das geschieht tatsächlich ohne weitere Hintergedanken. Wie auch die Kleindorfler, so sind auch jene aus Georgsstadt eher weltfremde Menschen, die gar nicht ahnen, was für Schrecken außerhalb ihres kleinen Moores liegen. Die Charaktere sind für ihn, bis sie sich wirklich übelst falsch verhalten, erst einmal interessante, nette Reisende aus der Ferne.

Er führt sie entsprechend zu sich nach Hause, wo seine Frau Grete schon ungeduldig auf ihn wartet.





## Ein schöner Abend, ein harter Bruch

Der Abend verläuft zunächst einmal geradezu verdächtig idyllisch. Jupp und Grete sind nette Menschen und wenn sie auch selber wenig zu erzählen haben, so unterhalten sie sich doch gerne, essen deftig und singen zünftig. Des reisenden Abenteurers Traum sozusagen. Auch mit eventuell geworfenen Proben kommen die Charaktere nur zu dem Ergebnis, dass die beiden wirklich ernsthaft nette Gastgeber sind, nicht mehr, nicht weniger.

Eine Probe auf *Wahrnehmung-20%* beendet dann aber das frohe Treiben. Gelingt einem diese Probe, so hört er bereits früh sich rasch nähernde Schritte. Das gäbe der Gruppe noch Zeit, etwa Position neben der Türe einzunehmen, mehr aber auch nicht. Dann fliegt die Pforte auch schon auf und ein blutüberströmter Mann Ende dreißig fällt auf den Boden.

Er jappst, er keucht, dreht sich auf den Rücken und kann gerade noch einige Worte ausstoßen, bevor er endgültig stirbt:

„Sie ... kamen ... in der Nacht. Töteten ... alle ... Hilfe ... zu spät. Nur ... ich ... konnte ... entkommen.“

Mit diesen Worten stirbt er.

Die Charaktere können ihn jetzt untersuchen, bei Bedarf seitens des Spielleiters eben mit einer weiteren *Wahrnehmung*-Probe, diesmal ohne Malus. Viel gibt es da nicht zu erkennen: Er wurde offenbar attackiert, die Wunden sind zahlreich und tief, dennoch aber großteilig mit bloßen Händen zugefügt. Außerdem weist der Tote einige Messerwunden an den Armen und eine nahe dem Herzen auf.

Jupp und Grete kennen den Mann. Es ist Lars vom Nachbarhof – ein guter Freund von ihnen, genau wie die gesamte Familie es war.

Doch vielmehr sollten die Charaktere gar nicht unternehmen können, denn Lars schreckt plötzlich wieder hoch. Wem erneut ein Wurf auf *Wahrnehmung* gelingt, der kann sich normal eine Initiative erwurfeln, alle anderen gelten in der ersten Runde als überrascht. Lars ist zum Zombie geworden, ganz gemäß der Standardwerte und Eigenschaften (WHFRP, S. 262, BdAW, S. 128). Es sollte kein Problem sein, den Untote endgültig in Morris Hallen zu treiben, doch ein Stöhnen von Außerhalb droht bereits mehr Schrecken an.

## Die Horde

Wer aus den Fenster blickt, der erkennt draußen unheimliche Schemen – unzählige, unheimliche

Schemen. Ein kurzes Überschlagen sollte eine zahlenmäßige Überlegenheit der Untoten gegenüber den Charakteren von mindestens 7 zu 1 nahelegen. Zu viel für eine so junge Gruppe, soviel sollte jedem klar werden, der sie nahen sieht.

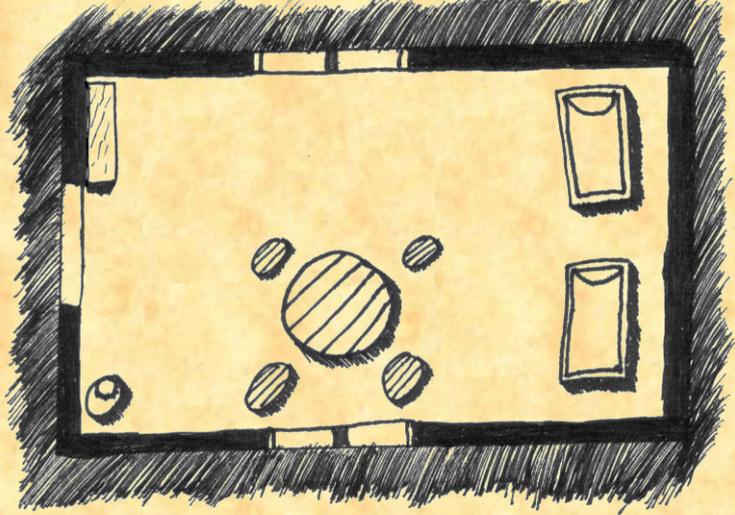
Was bleibt also? Verbarrikadieren. Die Spieler sollten an dieser Stelle nun Zeit haben, anhand der nebenstehenden Karte die Verteidigung des Hauses zu planen. Immerhin müssen sie es über die gesamte Nacht hinweg halten. Sie sollten die Planungszeit tatsächlich haben, sich möglichst viel einfallen lassen.

Inwiefern man an dieser Stelle nun auf Atmosphäre oder doch eher Action wert legt, liegt vor allem an der Gruppe und, noch viel mehr, an dem Spielleiter. Hauptsache, sie haben keine ruhige Minuten und fühlen sich völlig belagert.

Wenn es für die Spieler zu ruhig zu werden scheint, so kann man sich auch Jupp und Grete zu Nutze machen und mit diesen NSCs weitere Panik schüren. Ansonsten findet man zahllose Anregungen in allen gängigen Zombiefilmen – Hände, die durch vernagelte Fenster greifen, dumpfe Schläge gegen den Schrank vor der Haustür, Diskussionen darüber, wer nun wirklich das Sagen hat und Nervenzusammenbrüche ob der Toten, das Genre bietet einem da wahrlich viel Potential.

Das kann man auch regeltechnisch einfangen. Die Belagerung kann den Charakteren *Angstwürfe* abverlangen. Misslingen diese, so erhalten sie nicht nur ihren *Wahnsinnsunkt*, sondern halten auch strategisch unklug, beispielsweise indem sie zum Ausfall blasen oder aber in katatonische Starre verfallen und somit auch für ihre Gefährten eine zusätzliche Gefahr darstellen.

## Der Seidelhof



## Akt 2: Dem Untod auf der Spur Der Morgen danach

Irgendwann zur Morgenstunde lässt die Zombieoffensive dann auch wirklich nach und die Untoten ziehen sich zurück in die Wälder rund um das Dorf herum. Die Charaktere haben hoffentlich nebst beider NSCs die Nacht gut überstanden. Das nächste Ziel der Charaktere sollte nun aber so oder so Georgsstadt sein. Die Seidels haben Verwandte da, Lars braucht ggf. ein Begräbnis und natürlich ist es die Frage, ob auch dieser Ort in der Nacht von den lebenden Toten heimgesucht worden ist.

### In Georgsstadt

Die Antwort ist leicht: Ja, auch über Georgsstadt sind sie hergefallen. Diverse tote Körper auf halb niedergerissenen Palisaden künden nach davon. Wenn die Charaktere im Ort ankommen, werden alsbald auch erste Anwohner vor die Türe treten. Die Charaktere sind ja offenbar keine Zombies und man hofft so verzweifelt auf eine Rettung, dass jeder erst einmal geeignet erscheinen dürfte.

Es herrschen zahlreiche Theorien vor, angefangen bei einer recht apokalyptischen Vision, dass die Toten nun über die Erde ziehen, weil Morr's Hallen zu voll sind, bis hin zu vollkommener Gleichgültigkeit der „Ach, das geht schon vorbei“-Sorte.

Favorisiert wird aber die Theorie, dass das wahlweise etwas mit „den verrückten Zwergen im Berg“ oder aber „dem finsternen Magie-Diener neulich“ zu tun hat. Im Endeffekt, so weiß der Spielleiter und ahnt vielleicht manch' Spieler, ist beides gleichermaßen richtig.

### Über den finsternen Magier

„Der kam letzte Woche hier durchgeritten. Dunklen gekleideter Bursche, blass wie der Herr Morr selbst. Auf einem schwarzen Ross ritt er dahin und beachtete uns gar nicht weiter. Zunächst. Als er auf unserer Höhe war, brachte er den Rappen zum stehen, blickte mich eindringlich an und fragte, wo die Zwerge hausen würden. Im Norden, hab ich ihm gesagt. Da ritt er weiter. Danach hat ihn niemand mehr gesehen.“

- exemplarische Aussage eines Bürgers

Seinen Namen, Kungar, weiß im Dorf dagegen niemand; auch, dass Vultur ebenfalls in der Gegend umherreitet, ist ihnen bisher entgangen.

### Über die Zwerge im Berg

„Och, die waren eigentlich schon immer hier, waren schon hier, bevor wir hier siedelten. Jawohl. Hausen in einer alten Binge nördlich der Stadt, Kazak Maro oder wie sie es nennen. Jedenfalls haben wir nie mit denen Ärger gehabt. Einmal pro Woche kommt normalerweise Grundal von dort herüber und kauft bei uns einige Vorräte.“

Vorgestern hätte er kommen sollen, doch er kam nicht. Wir haben uns schon Sorgen gemacht, aber ich meine, das sind ja alles tapfere Recken und so, da sollte man meinen, die kommen schon klar.

Vielleicht haben sie ja zu tief gegraben und etwas heraufbeschworen, was besser unten geblieben wäre?“

- erneut eine beispielhafte Aussage

### Was nun?

Die Bewohner des Dorfes werden die Charaktere in jedem Fall bitten, einmal nach der Binge zu sehen. Sie können vielleicht 23 Goldkronen zusammenkratzen, wenn es nötig sein sollte, die Charaktere damit zu motivieren, werden es aber unterlassen, wenn die auch von selbst bereit sind, der Sache nachzugehen.

Man beschreibt ihnen danach die Lage der Binge, wünscht ihnen viel Glück, dass Sigmar den Helfern der Zwerge beistehe und allerlei andere Anrufung, doch mehr als das werden sie aus der Bevölkerung von Georgsstadt kaum herausholen können.

### Spieler, unberechenbare

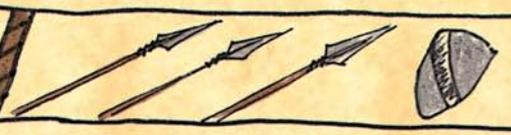
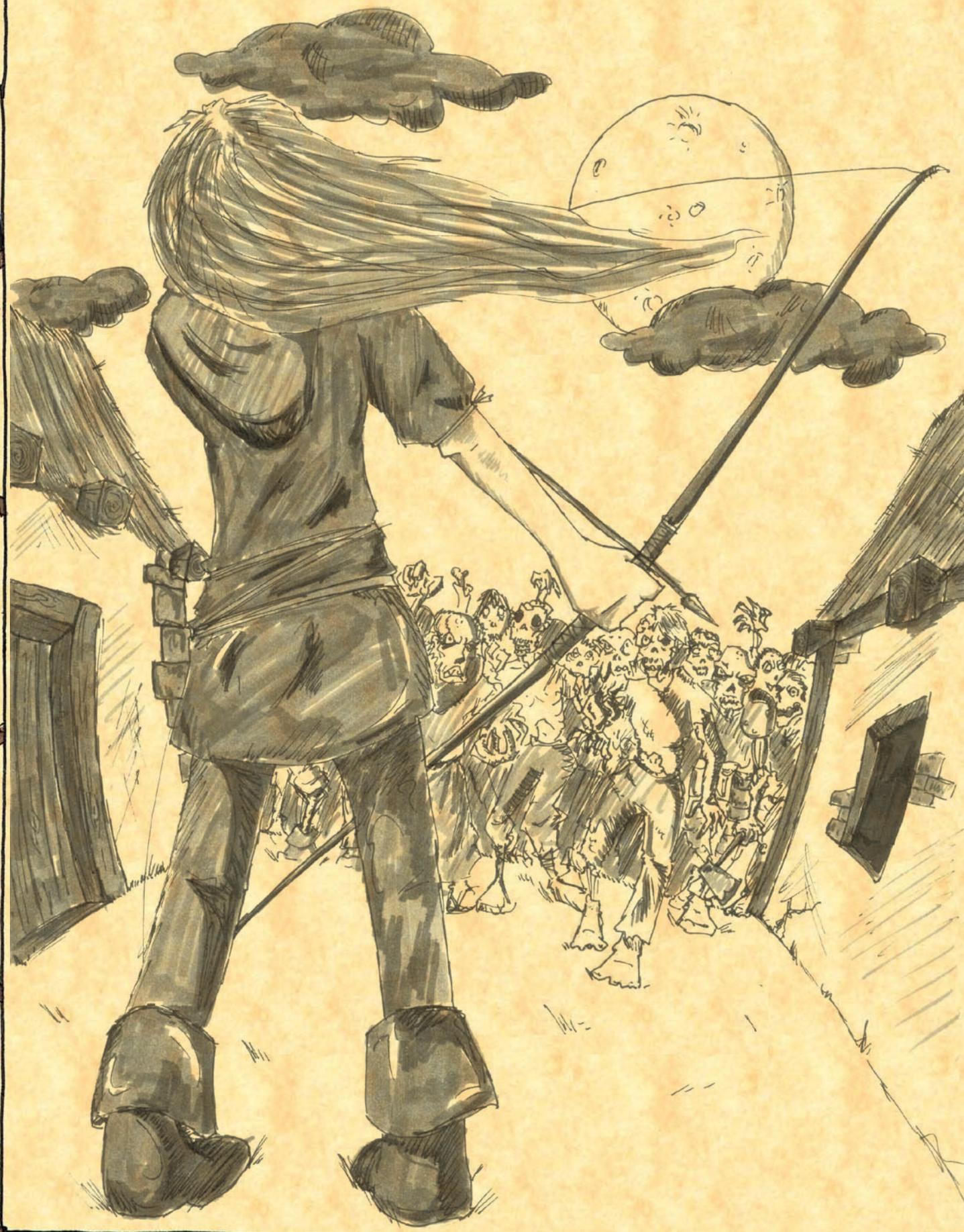
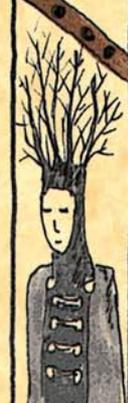
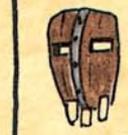
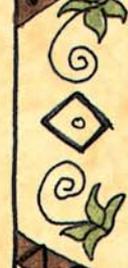
Im Spieltest zeigte sich gleich, dass dieser zweite Akt das Potential hat, *ganz* anders zu verlaufen, als wir uns das überlegt haben. Die Spieler schlugen sich, auf Gedeih und Verderb, noch in der Nacht nach Georgsstadt durch und halfen dort gegen die Zombies und beschlossen dann, nachdem sie von einer Binge gehört hatten, die Dörfler dort in Sicherheit zu bringen.

Wer spontan genug ist, kann sich das zu Nutze machen und die Charaktere das Dorf auf diese Art und Weise gleich mitten hinein in ihr Unheil führen lassen. Das geht, macht das Abenteuer dann zwar *noch* etwas simpler und geradliniger, aber generell funktioniert auch das.

Warnen die Dörfler die Spieler dennoch vor dem dunklen Magier? Nun, das sollte jeder SL gemäß der aktuellen Spieltischsituation entscheiden...



# Die Statuette



## Akt 3: In der Zwergenbinge

### Ankunft

Wenn nicht das Ausweichszenario aus dem Textkasten *Spieler, unberechenbare* verwendet wird, so sollten die Charaktere irgendwann zur Mittagsstunde die Binge erreichen. Das Wetter ist angenehm, es ist ein schöner Frühlingstag und die Sonne wärmt die Charaktere noch einmal angenehm auf, bevor ist in die Schatten des Berges geht.

Die Binge ist nicht schwer zu finden und ragt dunkel in einen kleinen Berg hinein, der wohl einer der entferntesten Ausläufer des Weltrandgebirges ist. Ein halbrunder Bogen bildeten den Eingang und ist mit Zeichen in Khazalid, der Sprache der Zwerge verziert. Ist ein Mitglied des kleinen Volkes in der Gruppe, so fällt es ihm entsprechend leicht, zu lesen, was dort steht: „Hoher Herr Grungni, behüte unsere Binge, schütze uns vor dem Chaos“.

Ein kühler Luftzug schlägt ihnen aus der Dunkelheit entgegen, eine unangenehme Kühle, die bis in Mark und Bein zu gehen scheint.

### Innengestaltung

Die Binge birgt rein vom Aussehen her wenig Überraschungen. Schroffe, aber doch sehr gut bearbeitete Steinwände bilden das Grundgerüst, das von massiven Holzbalken gehalten wird. Moos an einigen Stellen und eine Patina auf einigen kupfergefertigten Zierplatten sind die einzigen Zeugnisse davon, dass die Natur versucht, Herrschaft über die Binge zu erlangen. Faule Balken oder dergleichen kann man hier nicht finden.





Obwohl regelmäßig Fackeln und Laternen an den Wänden angebracht sind, sind diese nicht entzündet, wenn die Spieler eintreffen. Einige von ihnen sind abgebrannt, andere nur nicht ganz verbraucht. Das ist gemäß Kungars Order geschehen. Er weiß, dass seine untoten Diener auch in der Dunkelheit sehen können und will, dass sie sich das zu Nutze machen. Da sie für sich genommen aber zu dumm wären, das Licht selber zu löschen, hat er das für sie getan. Mehr zu Kungar und seinen untoten Zwergen im Appendix auf S. 35.

## Die Erforschung der Gänge

Einen Plan der Binge findet man auf S. 31. Eine Übersicht über die Räume folgt.

### 1 Aufenthaltsraum

Gleich etwa dreißig Meter im Inneren des Berges auf der rechten Seite liegt der Zugang zu einem Aufenthaltsraum. Die Zwerge hatten ihn dort zu Beginn ihrer Tätigkeit in der Binge angelegt und, obschon sie nun viel tiefer im Fels sind als damals, haben ihn niemals weiter verlegt. Hier versteckt sich Grumdal, doch der Eingang wird von zwei untoten Zwergen bewacht.

Der Raum selbst wurde komplett verwüstet, was dem jungen Grumdal vermutlich das Leben gerettet hat, da er sich seither unter den Trümmern versteckt hält. Wenn die Charaktere die Untoten bezwingen und sich näher im Raum umsehen, wird er sich zu erkennen geben und kann den Spielern noch mal alle notwendigen Informationen in chronologischer Reihenfolge bieten – siehe Textkasten *Der Zwerg, der überlebte*.

### 2a Der verschüttete Gang

Gleich gegenüber des Aufenthaltsraumes liegt ein anderer Gang, der jedoch nach etwa fünfzig Metern verschüttet ist. Dahinter hätte die eigentliche Binge gelegen, was die Charaktere zwar auch von Grumdal erfahren können, wohin sie im Zuge dieses Abenteuers aber nicht gelangen werden.

### 2b Werkzeuglager

Wer jedoch vor der verschütteten Stelle rechts abbiegt, der gelangt in einen der Werkzeuglagerräume der Binge. Zahllose Hacken, Picken, Schaufeln und Spaten ruhen hier und lassen sich bei Bedarf auch wunderbar als improvisierte Waffe (vgl. WHFRP, S. 118 sowie

## Der Zwerg, der überlebte

Zunächst passierte ein Chaoskrieger namens Vultur die Binge. Jeder von den Zwergen wusste, was er da vor sich hat und niemand hat sich getraut, gegen den Recken vorzugehen, der sich nur vorstellte, einige technische Fragen über die Binge stellte und dann davon ritt.

Daraufhin war einige Tage Ruhe, dann kam plötzlich dieser andere Reiter – ein Magier namens Kungar. Diesmal habe man entschlossener gehandelt und ihn gleich angegriffen, was sich jedoch als massiver Fehler erwies. Die finstere Macht des Magiers brachte die Angreifer dazu, einander zu attackieren und binnen weniger Minuten hatten die Zwerge untereinander ein riesiges Blutbad angerichtet. Die letzten Überlebenden erschlug Kungar dann selbst, nur er, Grumdal, habe Zuflucht in diesem Raum gefunden.

Er sei tiefer in die Binge gezogen, nach Nordosten, aber mehr weiß der Überlebende dann auch nicht, denn er hat sich nie getraut, weiter vorzustößen.

OWA, S. 32) einsetzen. Ebenfalls hier gelagert ist Schwarzpulver in recht hohen Mengen, was die Zwerge für kontrollierte Sprengungen verwenden. Das wird in Akt 4 noch nützlich sein (können).

Auch zwei weitere Untoten harren in diesem Raum, führen anders als im Appendix angegeben aber keine Handwaffen, sondern sind mit Spitzhacke respektive Spaten bewaffnet.

### 3 Speisekammer

Größere Vorratslieferungen werden nicht gleich bis an den tiefsten Punkt der Binge geschafft, sondern in diesem Raum, der etwa sieben Meter von der ersten Gabelung entfernt liegt, eingelagert. Vier untote Zwerge bewachen diese zweite Gabelung, wobei einer von ihnen nicht mit einer Handwaffe, sondern mit einer Pistole ausgestattet ist.

Der Raum selber wurde ebenfalls verwüstet, vor allem durch die Zombies, die sich ganz offenbar über die hier eingelagerten Fleischvorräte hergemacht haben. Es gibt hier nichts Besonderes zu entdecken – mit einer Ausnahme, die jedoch nur indirekt mit dem Raum zu tun hat. Wem eine *Wahrnehmung-30%* gelingt, der hört hier bereits Grabungsgeräusche aus dem tiefer, aber doch nebenliegenden Raum 6.



## 4 Waffenkammer

Da mag doch manches Abenteuererherz höher schlagen – eine Waffenkammer gibt es auch in diesem Teil der Binge. Vornehmlich Handwaffen, doch auch einige Pistolen und Armbrüste nebst Munition und eine zweiblättrige Streitaxt (*Zweihandwaffe*) liegen dort herum. Wer zudem eine entsprechende *Beruf-Fertigkeit* besitzt und zudem eine *Wahrnehmung-10%-Probe* schafft, kann weiterhin eine Axt (*Handwaffe*) von *hervorragender Qualität* (WHFRP, S. 117) vorfinden.

## 5 Schlafräume

Hier waren die meisten Zwerge, als Kungar seinen Angriff auf die Binge startete. Dementsprechend sind dort auch jetzt die meisten Zwergenzombies anzutreffen. Zehn Untote hocken hier im Dunkeln, wittern die Charaktere bereits von Weitem und warten dort wankend auf Frischfleisch.

Der Trick ist es eigentlich, dass die Charaktere in diesem Raum nicht einmal hinein müssen; die anwesenden Zombies kann man zudem mit einer Probe auf *Wahrnehmung-20%* schlurfen hören. Dennoch kann es gut sein, dass es zu diesem Kampf kommt. Dann müssen die Charaktere eben einmal zeigen, was sie können.

## 6a Der geheime Gang

Schwer ist es eigentlich nicht, den geheimen Zugang zu Kungars Grabungsstätte zu finden, eine einfache *Wahrnehmung-Probe* ohne Modifikator reicht dazu aus. Sollten die Spieler kein Licht haben, so ist sie entsprechend um *10%* erschwert.

Es ist einfach nur eine mit flachen Felsstücken verkleidete Holzfläche, die vor den Durchgang geschoben wurde. Die hält vielleicht einem ersten Blick stand, mehr aber auch nicht.

Nun ist es aber natürlich bekannt, dass Spieler dazu neigen, solche Proben immer gemeinschaftlich zu verhauen. Sollte das auch hier passieren, wird es leider erneut etwas unelegant; man kann sie etwa durch einen dort heraustretenden Zwerg oder, zumindest etwas subtiler, die Grabungsgeräusche herab ködern.

Eine aufmerksame Gruppe sollte aber auch selbstständig auf die Idee kommen, dort weiter zu suchen. Immerhin hat Grumdal ihnen gesagt, dass der finstere Magier im Nordosten der Binge zu finden sei.

## 6b Die geheime Grabungskammer

Hier lässt Kungar fünfzehn Zwerge für sich graben und steht, gerade wenn die Spieler eintreffen, kurz vor dem Fund der Statuette. Dies ist das Finale des Abenteuers und wird daher nun separat beschrieben.

## Mit Kungar klarkommen

Kungar ist ziemlich mächtig, genau wie fünfzehn untote Zwerge eine ziemliche Kampfkraft darstellen; insbesondere, wenn die Charaktere bereits eine etwa gleichgroße Menge an Zwergen quer durch die Binge bekämpfen mussten.

Der beste Weg ist es hier, die Truppe hinterrücks zu überraschen. Dazu gibt es verschiedene Methoden, wobei das in Raum 2 gefundene Schwarzpulver sicherlich die dreisteste, aber auch sicherste Variante darstellt. Mit einem Sack voll selbstgebafter Bomben ist es eigentlich recht simpel, die fast dreißig mal vierzig Meter große Halle zu stürmen, alles mit Explosionen abzudecken und danach die Trümmer zusammen zu fegen und letzte Überlebende eventuell einfach mit einer der, gefundenen Fernkampfwaffen auszuschalten.

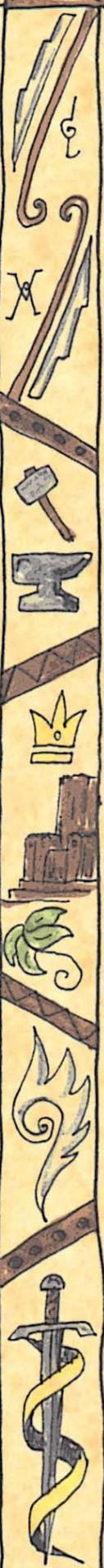
Zwar droht Einsturzgefahr, aber wenn man sich Grumdal zur Seite nimmt, kann der sowohl mangelnde Kenntnis im Bombenbau wie auch im Gebiet der Statik ausgleichen.

Wer dagegen ein Vorgehen mit roher Gewalt bevorzugt, wird sich einem harten Gegner gegenüber sehen. Kungars bevorzugter Spruch ist *Verlockung des Chaos* (vgl. WHFRP, S. 175), mit dem er die Charaktere in den ungünstigen Augenblicken übernimmt und einander entgegen wirft. Hat er die nötige Zeit, wird er zudem ein *Geschenk des Chaos* über sich sprechen und versuchen, direkte Angreifer mittels *Vision der Qual* oder *Brennendes Blut* (auch alle WHFRP, S. 175) in die Flucht zu schlagen.

Gegen Fernkämpfer ist er dagegen recht anfällig, vor allem, wenn ihn jemand anders entsprechend ablenkt. Mehr als einen Zauber pro Runde hat auch Kungar nicht.

## Die Statuette – Eine erste Sichtung

Nachdem Kungar wahlweise in Rauch und Feuer gestorben oder nach einem harten Kampf gefallen ist, fällt den Charakteren etwas auf. Wahlweise durch die Explosion(en) freigelegt oder bis zu diesem Moment von einem untoten Gräber verdeckt ruht dort eine





## Woher die Untoten?

Die Zauber, die Kungar verwendet, entstammen alle der *Lehre des Chaos*. Es bleibt also die Frage, woher die Untoten kommen, denn deren Beschwörung wäre, wenn überhaupt, Teil der *Lehre der Nekromantie*.

Die Antwort ist einfach: In Kungars Besitz findet man einen Beutel mit einem dunkelviolett schimmernden Pulver. Dies ist Beschwörungspulver, das einen Leichnam für 2W10 Tage in einen willenlosen, untoten Diener verwandelt, wenn man bei der Anwendung zugleich einen WK-Wurf schafft.

Die Werte der untoten Zwerge stehen entsprechend im Appendix I (S. 35), die Quelle des Pulvers ist dagegen ein Chaosmagier namens Aikar – zu dem es im nachfolgenden Szenario **Sperrstunde** weit mehr zu lesen gibt.

Wird der Magier erschlagen, so werden die Untoten von ihrer eigenen Verwesung eingeholt und zerfallen binnen Augenblicken. Auch wenn das Pulver die Quelle ist, so bedarf es entsprechend eines Charakters, der die Winde der Magie bündeln kann, um es zu verwenden. Dementsprechend können Charaktere mit einem *Mag*-Wert von 0 auch nichts damit anfangen.

gespenstische Statuette in einer Wandnische.

Sie gleicht einer hockenden Kröte, mit finsterem Gesichtsausdruck und einem angespannt wirkenden Körper, wie kurz vor dem Sprung. Spitze Reißzähne schmücken ihr Maul und Stacheln ragen aus ihrem umheimlich glänzenden Leib.

Das Material lässt sich nicht einordnen. Selbst mit einer gelungenen Probe auf *Beruf: Steinmetz* oder artverwandtem Gebiet gelangt man allenfalls zu dem Ergebnis, dass es vermutlich so etwas wie Schlackegestein ist. Aber der unheimliche, fast glas-artige Glanz, der gruselige Schimmer, als das lässt sich nur schwerlich zuordnen.

Doch es wird schlimmer. Noch während die Charaktere dort stehen und sich die Statue anschauen, beginnt die Luft um sie leicht zu flirren – so wie über einem Weg in brüllender Sommerhitze. Langsam scheinen sich schattenhafte Abbilder von ihnen aus ihrer Mitte zu lösen, die sich langsam auf die Statue zu bewegen. Nicht chaotisch, alle auf einmal, sondern sauber, nach und nach.

Jedes Abbild greift nach der Statue, grinst dann irre in die Runde der entsetzten Gefährten und verblasst dann wieder. Dieses Schauspiel nimmt von selbst kein Ende, kann aber ganz schön an den Geist gehen.

Wer es beobachtet und eine WK-Probe nicht schafft, erhält einen *Wahnsinnsunkt*; wer sich selber dort als Schatten sieht, muss erneut würfeln und erhält bei Misslingen auch noch einen zweiten Punkt.

Der einzige Weg, dieser Statuette Herr zu werden, ist sie zu zerstören. Das geht leicht, wie ein einfacher Hieb mit dem Knauf eines Schwertes schon zeigt. Der seltsame Stein ist höchst porös und jeder auch nur halbwegs beherzte Schlag lässt das Gebilde in alle Richtungen zerspringen. Fast so, als habe sie darauf gewartet.

Sollten die Spieler dagegen auf die Idee kommen, das Objekt mitzunehmen, so sollte ihnen schnell klar werden, dass die Schatten sie binnen Stunden komplett in den Wahnsinn getrieben haben werden. Das ist auch regeltechnisch so – jedes „sich selber sehen“ erfordert einen neuen Wurf, eine geistige Abhärtung dagegen gibt es nicht.

Mit der Vernichtung des Kultobjektes endet das Abenteuer dann auch.

## Ausklang

In Georgsstadt wird man sie freudig empfangen und froh sein, zu vernehmen, dass die Untotenbedrohung nicht mehr existiert. Man wird sie gerne noch einen Tag dort bewirten, aber durch die Blume auch zu verstehen geben, dass man fest daran glaubt, dass reisende Abenteurer wie sie ganz sicher das Chaos höchst selbst anziehen. Man möchte sie also auch wiederum nicht zu lange in den eigenen Mauern wissen.

Gründal dagegen kann im Ort neu anfangen und ein Heim beim Schmied finden.

Somit werden die Charaktere wohl Tags darauf Georgsstadt den Rücken kehren und weiter gen Süden ziehen. Wohin sie dieser Weg führt, das sei im folgenden Abenteuer erklärt: **Sperrstunde**.



## Appendix I: Dramatis Personae

### Kundar, finsterer Magier

Kundar wurde von Aikar angeheuert. Zuvor war er ein zwar recht machtvoller, aber auch sehr gewöhnlicher Chaosmagier. Aikar sah jedoch Potential in dem Diener Tzeentchs und sandte ihn daher nach Georgsstadt, um die Grabungen zu überwachen. Dieser Tätigkeit ging der Chaosmagier auch gerne nach, denn schon seit Jahren suchte er einen Weg, einmal einen größeren Dienst für seinen Gott zu verrichten.

Was das nun für ein Dienst ist, weiß er aber auch nicht. Er weiß, dass sie eine Statuette mit den zuvor beschriebenen Beschaffenheiten suchen und dass das sehr wichtig ist. Mehr weiß er aber nicht.

Er ist ein Mensch mittleren Alters, hat dichtes, schwarzes Haar und stechende, dunkelbraune Augen. Seine Haut ist eher bleich zu nennen und wer ihn nur flüchtig sieht, wird sich wohl dennoch an die seltsam geschwungene Narbe unterhalb seines rechten Auges erinnern.

### Kundar

#### Hauptprofil

KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
25%	30%	25%	30%	40%	50%	50%	40%

#### Sekundärprofil

Att	Leb	Stb	Wib	Bew	Mag	Wap	Schip
1	13	2	3	4	2	0	0

Fertigkeiten: Akademisches Wissen (Magie) +10%, Allgemeinbildung (das Imperium), Arkane Sprache (Magick), Kanalisieren +10%, Klatsch, Lesen/Schreiben, Magiegespür, Suchen, Sprache (Dunkle Sprache, Reikspiel), Wahrnehmung

Talente: Einstimmung auf den Äther, Dunkle Lehre (Chaos), Geringfügige Magie (Arkan), Gerissenheit, Mächtiges Geschoss, Mindere Magie (Ätherrüstung)

Rüstung: keine

RP: Kopf 0, Arme 0, Körper 0, Beine 0

Weapons: Kampfstab, Dolch

### Die zwergischen Untoten

Normalerweise sind Zombies immer Menschen (vgl. WHFRP, S. 262). Doch Aikars Pulver macht dort keine Unterschiede und könnte auch untote Elfen erschaffen. Ansonsten gleichen sie von ihren Vor- wie Nachteilen ihren normalen „Artgenossen“, nur ihre Wertepprofile weichen an einigen Punkten voneinander ab.

Das Pulver verschließt keine Wunden – man kann den Zwergen also haargenau ansehen, wodurch sie getötet wurden. Halbe Schädel, tiefe Wunden im Torso, fehlende Gliedmaßen, all das kann man sehen, ob man will oder nicht.

### Zwergische Untote

#### Hauptprofil

KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
35%	25%	35%	45%	5%	-	-	-

#### Sekundärprofil

Att	Leb	Stb	Wib	Bew	Mag	Wap	Schip
1	13	3	4	3	0	0	0

Fertigkeiten: keine

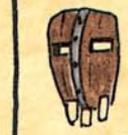
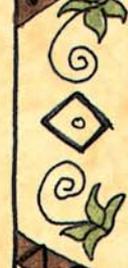
Talente: Furchteinflößend, Nachtsicht, Untot

Sonderregeln: vgl. WHFRP, S. 262

Armour: Leichte Rüstung (Ledergambeson)

Armour Points: Head 0, Arms 1, Body 1, Legs 0

Weapons: Handwaffe, vereinzelt (10%) Armbrust



# Sperrstunde

## Ein Überblick

Die Charaktere erreichen, nachdem sie den **Schacht der lebenden Leichen** überlebt haben und eine Weile weiter durch die Wildnis gezogen sind, die Stadt Wirtzbad. Nachdem sie einmal innerhalb der Stadtmauern stehen, stoßen sie dort schnell auf mysteriöse Vorgänge.

So herrscht eine generelle Ausgangssperre ab Einbruch der Dunkelheit an. Wer dann nicht in seinen eigenen vier Wänden ist, wird von der Wache festgesetzt – Obdachlose gibt es schon keine mehr auf den Straßen. Grund dafür soll ein furchtbares Monster sein, das nachts durch die Gassen von Wirtzbad streift, doch einzelne Aspekte passen da noch nicht ganz zusammen. Auch nicht ins Bild passen die Einbrüche, die während der Sperrstunde begangen werden – ein Komplott, oder nur ein Nutznießer?

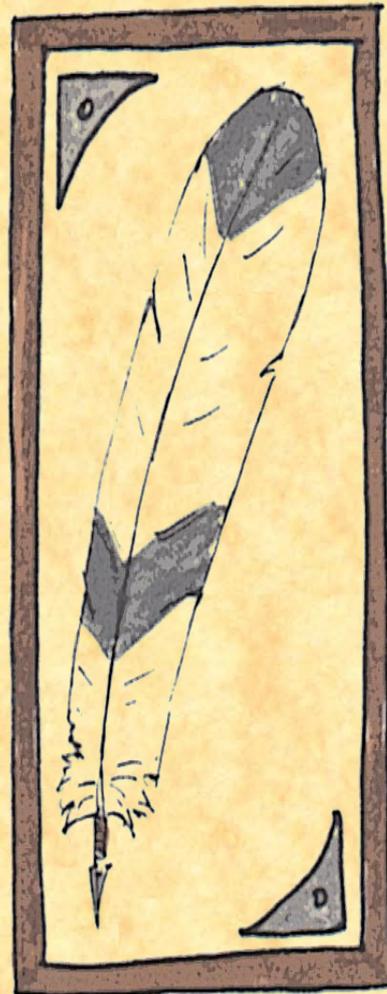
Der Graf von Wirtzbad, ein gewisser Graf Unger, scheint jedenfalls effektiv nicht mehr zu regieren. Ayala, mysteriöse Frau aus Arabia, und ihr Gefährte Aikar scheinen Verwaltung und Wache effektiv übernommen zu haben.

Die Charaktere werden das Problem wohl irgendwie angehen müssen. Denn zusätzlich zur nächtlichen Ausgangssperre gibt ein komplettes Ausgehverbot für die Stadtgrenze – wer versucht, Wirtzbad zu verlassen, wird brutal im Inneren festgehalten.

## Die Kampagne ohne dieses Abenteuer

Anders als der Vorgänger ist **Sperrstunde** ein in vielerlei Beziehung recht wichtiges Szenario für die Kampagne. Neben einer erneuten Einführung der Statuette am Ende, die wahlweise – wie dort schon geschrieben – auch den **Schacht** ersetzen kann, werden hier auch noch gleich zwei Gegenspieler vorgestellt, die noch öfters auftreten werden: Ayala und Aikar.

Eine **Nach dem Sturm**-Kampagne ohne **Sperrstunde** müsste also sowohl diese beiden Charaktere in passender Weise an anderem Ort inszenieren und gegebenenfalls auch noch die Statuette einführen.





## Akt I: Eine unheimliche Stadt

### An den Toren von Wirtzbad

Das Wetter könnte ungemütlicher nicht sein, als die Charaktere nach schier endlosen Märschen durch eine menschenleere Waldlandschaft entlang des Stirs endlich die Mauern von Wirtzbad sehen. Die Stadt ragt in den finsternen Himmel auf, steht wie ein Bollwerk aus groben Steinen, von einer dicken Mauer umgeben, mitten im Nirgendwo.

Der Himmel ist tiefschwarz, doch regnet es nicht. Schon seit Stunden scheint es „gleich anzufangen“, doch bisher harrt man darauf vergebens. Dafür wurde der Wind mit jeder Minute stärker und es sind schon wilde Sturmböen, die nicht nur den Charakteren entgegen schlagen, sondern auch durch die Äste des Waldes fegen und diesen zu einer unsichtbaren Musik tanzen zu lassen scheinen.

Vor der Stadt stehen keine Wachen, doch das Tor ist verschlossen. Ein, zwei beherzte Schläge mit dem Schwertknauf oder einem Magierstab gegen die Pforte führen jedoch zu einer Reaktion. Eine kleine Klappe wird aufgestoßen und ein vernarbtes Auge schiebt sich davor; jemand fragt mit rauher Stimme „Wer da?“ Wirken die Charaktere nicht wie die schlimmsten Paktierer, wird ihnen da einer eingehenden Betrachtung durch das Auge erst einmal die Pforte geöffnet.

### Personalien

Hinter dem Stadttor finden sie einen vielleicht sieben Schritt durchmessenden Raum vor, in dem drei Wachen sitzen und sie nun neugierig begutachten. Die zweite Türe, ins Innere der Stadt, ist noch verschlossen, die nach außen fällt hinter ihnen wieder zu und wird verriegelt.

Es werden die Personalien der Charaktere in ein langes Dokument eingetragen, der Grund ihres Aufenthaltes, ihre Namen und die Herkunft. Danach fragen sich die Wachen einen Obulus, dessen Höhe vor allem davon abhängt, wie wohlhabend die Charaktere aussehen. Von fünf Kupferstücken bis zu einem Goldstück ist da generell alles möglich.

Bevor sie allerdings in die Stadt fortschreiten können, nimmt sie der offensichtliche Anführer dieser Wachgarnison noch einmal zur Seite und erklärt ihnen: „Es geht etwas um in der Stadt. Kein Grund zur Sorge, wir von der Wache haben das unter Kontrolle. Es gibt ein paar leichte Regeln, mit denen ihr euch viel Ärger ersparen könnt. Bleibt vor allem Nachts fern von den Straßen!“

### Neue Charaktere

Zum ersten Mal in der Nach dem Sturm-Kampagne hat die Gruppe hier seit dem ersten Szenario noch mal eine gute Chance, einen neuen Charakter einzubauen. Natürlich kann bei einem Todesfall die Anzahl der Charaktere noch mal in Blauweiler oder Georgsstadt aufgefrischt worden sein, doch erst hier ist langsam einmal so etwas wie ein echter Knotenpunkt erreicht.

Ob nun aus Sylvania oder Wissenland, vielleicht gar aus noch fernerer Fürstentümern – alleine durch die Nähe zu Waldenhof kann es manchen Abenteurer nach dort verschlagen haben. Wer also den Todesmagier der Gruppe nicht aus der Bevölkerung von Blauweiler kommen oder den Trollslayer in Georgsstadt auf eine warten lassen will, der hat hier jetzt seine Chance.

Mit diesen Worten öffnet er die Pforte und gibt den Charakteren den Weg frei hinein in die Stadt. Wenn es nach ihm geht, wird er ihnen auch nicht mehr berichten.

### Die „einfachen Regeln“ und ihr wahrer Gehalt

Genau genommen hat Graf Unger von Wirtzbad zwei Edikte erlassen, die auch mit den Spielern in direkter Verbindung stehen. Die titelgebende Ausgangssperre dieses Szenarios ist eine davon. Wer nach Einbruch der Dunkelheit auf den Straßen ertappt wird, wird augenblicklich inhaftiert und zur Feste des Grafen gebracht. Das wird damit begründet, dass ein Monster in den Straßen der Stadt sein Unwesen treibe und man die unbelehrbaren Bürger ja irgendwie schützen müsse.

Das andere ist eine Ausgangssperre der anderen Art – niemand darf die Stadt derzeit verlassen. Offiziell dient dies dazu, dass der „Urheber“ des Monsters nicht entkommen kann. Ein fadenscheiniger Grund, zweifelsohne, aber was sollten die Wirtzbader machen? Bisher mangelte es ihnen an einer Gruppe Abenteurer, die sie retten kann...

In Wahrheit sind die Beweggründe hinter den Auflagen von ganz anderer Art. Die neue „Geliebte“ des Grafen ist Ayala, ihre Zeichens Dienerin des Chaos und Verbündete von Vultur (Details zu ihrem Charakter finden sich ebenfalls in Appendix I: Dramatis



Personae). Sie sucht, genau wie der Chaoskrieger, nach der Statuette und hat Grund zu der Vermutung, dass sie sich in Wirtzbad befinden könnte. Sie hat entsprechende Dokumente gefunden, die so etwas zumindest nahelegen.

Die Obdachlosen, die sie unter dem Deckmantel der Ausgangssperre von den Straßen verschwinden lässt, dienen ihr als Arbeiter in den Katakomben von Burg Wirtzbad, als willenlose Grabungshelfer. Zudem hat sie als Succubus des Slaanesh noch ganz andere Bedürfnisse, denen die gefangenen Bettler ebenfalls nachkommen können.

Die Ausgangssperre hat zudem den Vorzug, dass es derzeit niemand wirklich wagt Fragen zu stellen, aus Angst, ebenfalls zu verschwinden. Nun, zumindest niemand, bis die Helden eintreffen...

## Ungute Gefühle

Die ersten Eindrücke der Ortschaft fallen entsprechend einschüchternd aus. Auch innerhalb der Stadtmauern ist das Wetter kaum besser. Der Wind fegt heulend durch die engen Gassen und der gewittrige Himmel hat mittlerweile eine Farbe, irgendwo zwischen tiefschwarz und dunkelgrün, angenommen. Ein Rumpeln in der Ferne kündigt zudem von einem nahenden Gewitter.

Doch auch die Gassen selbst wirken wenig einladend. Wirtzbad ist eine erschreckend schiefe Stadt, in der kein Haus gerade gebaut zu sein scheint. Kein Balken der Fachwerkhäuser verläuft parallel zu seinem Nächsten und die Giebel der Häuser scheinen zur Straße hin geneigt zu sein. Überhaupt scheinen manche Gassen sich hier und da zu verzweigen und dann, unerwartet, wieder

breiter zu werden. Ein Alptraum für klaustrophobische Charaktere.

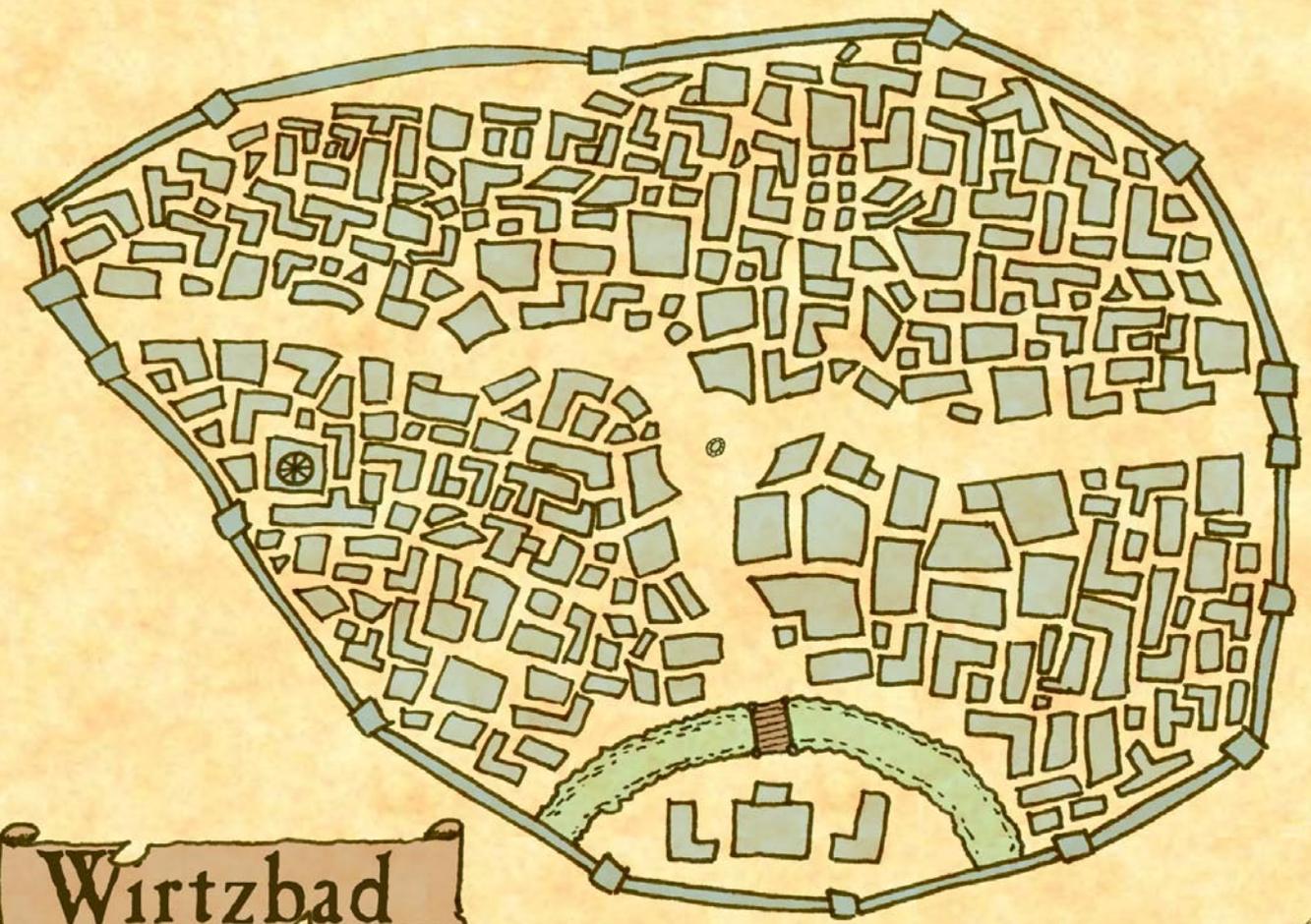
Kaum ein Fenster wurde nicht von außen vernagelt oder von innen auf irgendeine Art und Weise blockiert und auch jene, die nicht per se verschlossen sind, besitzen stabile Fensterläden aus Massivholz oder etwas in der Art.

Doch noch etwas fällt den Charakteren früher oder später auf: Es gibt keine Bettler. Das typische Element einer jeden Großstadt der Alten Welt, etwas, von dem man selbst den Kindern in Kleindorf zweifelsohne einmal erzählt hat, fehlt einfach. Keine Obdachlosen, keine Betteljungen, keine Hehler. Nichts dergleichen.

Die Gestalten, die die Gassen so bevölkern, machen eher einen ungemütlichen Eindruck. Alle sind sie hager und bleich, jedem kann man harte Zeiten ins Gesicht geschrieben sehen. Ein gewisser Mangel an jungen Männern ist ebenfalls mit einer *Wahrnehmung*-Probe zu erkennen, aber nicht so auffällig wie das Fehlen der Bettler. Mehr dazu unter „Was man sich so erzählt“ im folgenden Kapitel. Dort finden sich auch generelle Informationen dazu, was die Gruppe an diesem Punkt Leuten auf der Straße eventuell doch an Informationen entlocken kann.

Wer sich nach einer Unterkunft erkundigt, landet doch immer am gleichen Ort: „Der Nachtvogel“ ist die einzig empfehlenswerte Taverne am Ort und bietet zudem billige Schlafplätze. Somit führt es sie mutmaßlich dorthin...





## Wirtzbad

### Akt II: Unterkunft im Nachtvogel Zur Taverne

„Der Nachtvogel“ ist ein einzeln gelegenes Fachwerkhäus am Westrand des Marktplatzes und liegt damit sehr zentral. Es ist besser im Schuss als viele der anderen Häuser am Ort, aber auch nicht gerader gebaut. Selbst die Fenster sind in sich schief und demnach zugig, die Fronttür lässt sich gar nur mit etwas Gewalt auf- oder zustoßen, da sie mit ihrer unteren Kante über den Fußboden schabt.

Auf jedem der schiefen und wackligen Tische ruht eine kleine Stumpenkerze und erhellt dumpf das direkte Umfeld, während ein Kohlebecken in der Mitte für eine generelle, dunkelst-orange Beleuchtung sorgt. Hinter einem gleichermaßen schiefen Thresen lungern zwei grobe Gestalten, Friedhelm und Durwulf, die den „Vogel“ schon seit Jahren führen. Sie sind beliebt und das nicht ohne Grund, denn die beiden Brüder sind bei weitem freundlicher, als viele ihre Kollegen. Und das Bier ist billig.

Dennoch ist die Taverne trotz der Abendstunde recht schlecht besucht, als die Charaktere dort ankommen. Das Gewitter ist fast über der Stadt, von Regen jedoch

keine Spur, weshalb die abergläubischeren Einwohner auch bereits voller Besorgnis auf das nahende Trockengewitter starren.

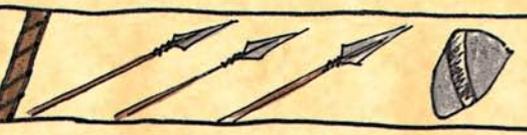
Die Preise im „Nachtvogel“ liegen auf dem im Grundbuch angegebenen Niveau, für Stammgäste und bekannte, großzügige Trinkgeldgeber auch gerne mal bis zu 10% darunter. Somit sollte es auch für arme Kleindörfler möglich sein, Nahrung und eine Bleibe zu erwerben.

### Was man sich so erzählt

Wer sich entsprechend etwas in der Taverne, oder auch vorher in der Stadt selbst, umhört, kann allerlei Informationen erhaschen. Eventuelle Proben während dieser Nachforschungen werden am elegantesten über Würfe auf *Klatsch* absolviert.

### Über Graf Unger

Graf Unger von Wirtzbad ist eigentlich nur der stellvertretende Herrscher von Wirtzbad. Die eigentliche Hoheitsgewalt liegt in den Händen seines Vaters Antonius, der aber derzeit nicht in der Stadt ist. Graf Unger wird generell als gutmütiger und vielleicht



etwas einfacher Mensch beschrieben – bis zu einem gewissen Punkt, wo „sein Weib aus den Südländern“ angereist ist.

## Über Ayala

Niemand weiß so ganz, woher sie kam, offenbar war sie eine alte Freundin der Familie. Sie reiste an und schon nach weniger als einem Tag konnte man Unger nicht mehr ohne sie erspähen. Das war damals, als man ihn noch erspähen konnte.

Der Graf von Wirtzbad wurde Tag für Tag kränklicher und hat sich nun ganz in die Mauern seiner Burg zurückgezogen und regiert von dort. Jedoch gibt es mehr als einen Wirtzbader, der davon überzeugt ist, dass Ayala die Kontrolle mittlerweile inne hat. Ob das allerdings jemand offen sagt, steht auf einem anderen Blatt.

## Über Graf Antonius von Wirtzbad

Antonius wird vom Volk weit höher angesehen als Unger das selbst zu seinen besten Tag geschafft hat. Auch gehört er eher zu den Herrschern, die ihrem Volk nahe stehen wollen, ist aber dazu im Gegensatz zu seinem Sohn auch noch gewitzt und fähig gewesen. Einstmals war Antonius auch selbst in der Welt unterwegs und schärfte sein Profil als Abenteurer, während sein Vater die Regierung inne hatte. Umso enttäuschter war er, als er erkannte, dass sein Sohn als die warme, heimische Burg dem Schlachtfeld eindeutig vorzog.

Als Antonius vom Angriff auf Middenheim und dem gesamten Sturm des Chaos hörte, scharte er auch im gehobenen Alter die besten Leute seiner Garde zusammen, ließ die Pferde satteln und machte sich auf gen Middenheim, um dort zu helfen.

## Über das Monster, die Ausgangssperre und die Wache

Seit nunmehr gut zwei Monaten wird die Stadt des Nachts von einem furchtbaren Monster heimgesucht. Wirklich gesehen hat es niemand, oder wenigstens niemand, der dann noch einmal heimgekehrt sei. Das Wesen sei hoch wie drei Männer, habe Flügel und einen Schwanz und komme stets mit einem dichten Nebel.

Da es niemanden tötet, der sich im Inneren seines Hauses befindet, hat Graf Unger (oder Ayala, s.o.) den Befehl erlassen, dass Nachts nur die geschulten Mitglieder der Wache ihre Runden machen dürfen. Wer dennoch ertappt wird, den bringt die Wache zur Burg, wo er sich dann mit dem neuen Kommandanten herumärgern muss, einem gewissen Aikar. Der sei, so

kann man hören, etwa zeitgleich mit Ayala eingetroffen und direkt als Kommandant angeworben worden. Mehr weiß man über die stets schwarz berobte Gestalt allerdings nicht.

Sicher ist aber, dass niemand je vom Gespräch mit Aikar zurückgekehrt ist.

Es stimmt ansonsten, was man den Charakteren bisher über die Sperre(n) berichtet hat. Niemand hat nach Sonnenuntergang die Straße zu betreten und niemand verlässt den Ort, bevor das Rätsel nicht gänzlich gelüftet wurde.

## Über die Diebstähle

Das neueste Leidwesen der Bewohner von Wirtzbad kam in Form seltsamer Diebstähle. Immer während der Sperrstunde müsse, so mutmaßt man, ein Dieb seine Runden durch die Stadt drehen und die Ausgangssperre als Deckmantel für seine Einbrüche nutzen.

„Für mehr müsst ihr aber die betroffenen Händler fragen...“ schließt hier das Gespräch.

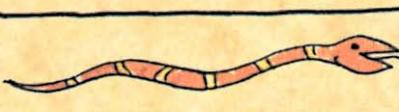
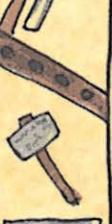
Diese Informationen müssen nicht alle komplett an die Spieler ausgegeben werden. Man sollte hier gut abwägen, was zu viel und was zu wenig enthüllt, um das Abenteuer spannend und die Bevölkerung zugleich nicht zu ignorant wirken zu lassen.

## Jetz' hab'ch d'n Mut z'sammen...

Arnd ist einer der Leute, die zu dieser Zeit im „Nachtvogel“ sind. Er ist ein Schreiner hier im Ort und suchte in der Kneipe ein wenig Mut, was er jedem unaufgefordert erzählt. Dass er den am Grunde seines Trinkkruges suchte ist selbstredend, der Grund ebenso klassisch: Er hat sich mit seiner Frau Elizabeth zerstritten.

Wenn die letzten Strahlen der Sonne gerade hinter den Häusern verschwinden erhebt sich Arnd. Er hat jetzt den nötigen Mut aus dem Becher gezogen und ist bereit, sich seiner Frau zu stellen. Jeder im Haus wird ihm abraten, noch heim zu gehen, doch Arnd verlässt das Gebäude.

Das sollten die Charaktere zwar mitbekommen, müssen dort aber nicht groß eingreifen. Es dient einzig dazu, die dritte Ermittlungsspur (vgl. Akt 3) etwas näher an die Erlebnisse der Spieler zu bringen und die Auswirkungen unmittelbarer erscheinen zu lassen.





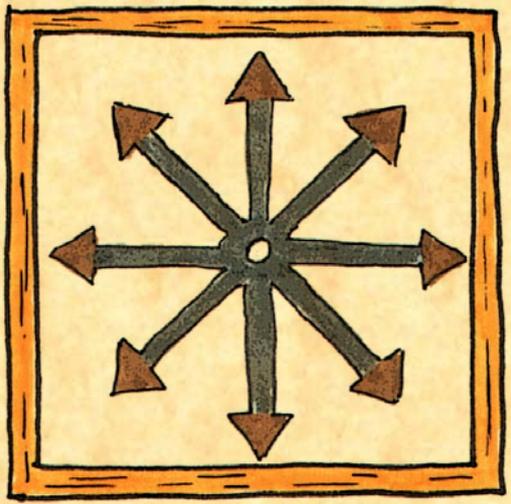
## Nachts, wenn es dunkel ist

Somit bleibt nur noch die erste Übernachtung im „Vogel“, bevor das eigentliche Abenteuer beginnen kann. Sie können nicht viel mitbekommen, da sämtliche Fenster auch hier mit Brettern vernagelt sind – nur durch schmale Spalte können sie Blicke nach draußen erhaschen.

Viel gibt es da auch freilich nicht zu sehen – aber zu hören. Allen, denen eine Probe auf *Wahrnehmung-20%* gelingt, hören in der Nacht, kurz nach einem „Es ist Mitternacht und alles ist ruhig!“-Ausruf der Nachtwache, unheimliche, kultische Gesänge irgendwo aus den Gassen der Stadt.

Die Sprache, in der diese ertönen, können sie dabei nicht ausmachen. Das ist wenig verwunderlich, da die „Kultisten“ (vgl. Akt 3, Spur 2) nur in einer komplett erfundenen Phantasiesprache singen. Worauf die Charaktere auch hoffen, sei es nun Arabianisch, Classical oder irgendeine dämonische Sprache, nichts ist hier zu verstehen.

Das ist natürlich ein neuerlicher Hinweis auf den großen Schwindel, der in Wirtzbad abläuft, doch dies einzuschätzen mag an dieser Stelle vermutlich noch keiner so richtig.



## Akt III: Das Geheimnis der Stadt

### Warum?

Warum sollten die Charaktere den Rätseln in der Stadt nachgehen?

Primär natürlich, um endlich wieder aus der Stadt herauszukommen. Solange das Monster umherzieht und die Diebstähle andauern, hält Graf Unger seine Sperrstunde und Ausgangssperre aufrecht und niemand kommt ohne Probleme aus dem Ort.

Zum anderen gibt es zumindest in den im Nachfolgenden dargelegten Spuren 1 und 3 entsprechend direkte Bezüge zu den Charakteren sowie, für Spielleiter mit problematischerem Volk, auch die Möglichkeit, mit Gold zu locken.

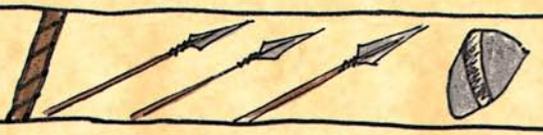
### Ausblicke

Die erste Spur ist ein kompletter roter Hering. Eugen, „Der Dieb“, hat weder mit dem Monster noch mit den verschwundenen Leuten etwas zu tun, sondern macht einfach aus der Not eine Tugend und nutzt es für sich aus, dass Nachts niemand *wirklich* Wache schiebt, sondern die Wachleute vielmehr eine Scharade für ihr „Monster“ inszenieren. Insofern steht er zwar außerhalb der Handlung, kann die Charaktere aber dennoch, wenn es sein muss, auf die richtige Fährte schicken.

Die zweite Spur gibt sich da anders. „Das Monster“ geht um, heißt es, doch ist es nur ein Teil von Ayalas großer Maskerade. Es gibt kein Monster und keine Kultisten. Wenn die Charaktere dies einmal durchblickt haben, dürfte auch der restliche Verlauf des Abenteuers schnell Fahrt aufnehmen.

Die dritte Spur letztlich führt dann bis zum Ziel. „Die Verschwundenen“ sind das eigentliche Ergebnis und Ziel von Ayalas Plan und führen Charaktere, die die richtigen Fragen stellen, entsprechend zumindest bis zu Ungers Burg. Von dort aus setzt dann Akt IV die Handlung fort.

Die Spuren müssen nicht in der Reihenfolge verfolgt werden, wie sie hier vorgestellt werden. Wahrscheinlich wird die Gruppe vielmehr gleichzeitig auf mehreren Pfaden wandeln. Hier ist es dann an dem Spielleiter, mit Hilfe der hier gebotenen Notizen einen flüssigen Ablauf umzusetzen.



## Spur I: Der Dieb

### Schon wieder ein Einbruch!

Am nächsten Morgen hören die Charaktere aufgeschrecktes Rufen von der Straße – verschiedene Stimmen künden lauthals von einem weiteren Einbruch. Offenbar hat es in der vergangenen Nacht Ulf, den Schmied, erwischt. Doch können die Charaktere also entsprechend die Spurensuche beginnen.

Die Untersuchung des Tatorts kann natürlich rein regeltechnisch mit Proben auf *Wahrnehmung*, *Suchen* und einem nachvollziehenden *Schlösser öffnen*-Wurf geregelt werden. Da spricht nichts gegen, aber in einer Welt vom technischen Stand der Alten Welt bringt einen das kaum weiter.

Es ist recht offensichtlich, dass der Täter wohl Fassadenkletterer ist, denn bei Ulf, wie auch bei allen vorigen Opfern, wurden Fenstern im ersten Stock aufgebrochen. Bei wirklich guten Proben können Charaktere zudem eine gewisse Abnutzung verschiedener Stellen im Efeu erkennen.

### Befragungen

Weder der Schmied noch sein Sohn Wulfgar haben etwas bemerkt. Wohl aber wissen sie zu berichten, dass die Einbrüche stets Nachts stattfinden würden. Beide haben ein reges Interesse daran, dass der Täter gefasst wird und sind daher gewillt, die Charaktere entsprechend zu entlohnen.

Das Angebot einer kompletten Waffenpflege, einiger neuer Ausrüstungsgegenstände und vielleicht sogar einer Waffe von guter Handwerksqualität sollte vielen Charakteren ja schon Grund genug sein, sich der Sache mal näher anzunehmen.

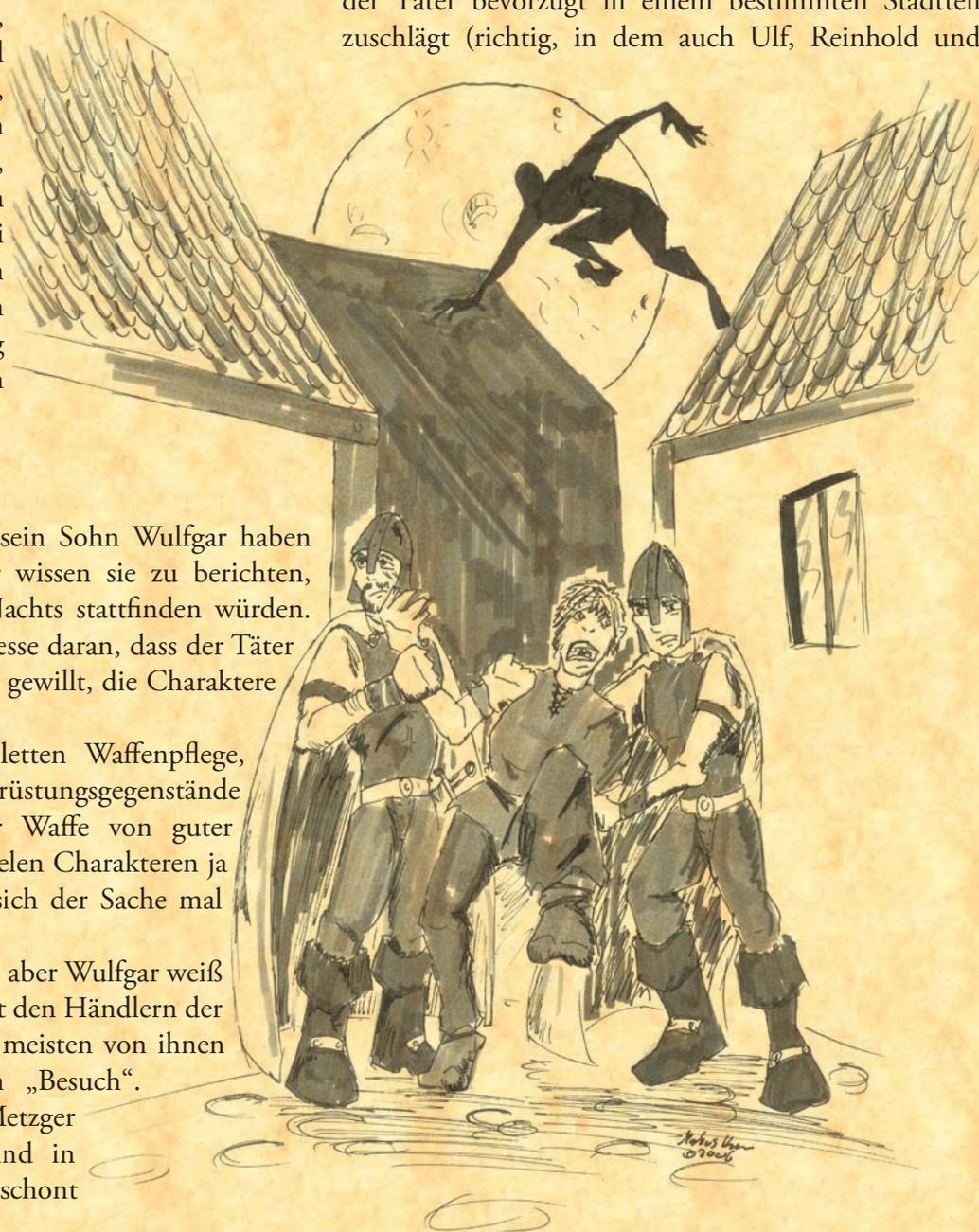
Ulf wird es nicht erwähnen, aber Wulfgar weiß noch etwas mehr. Er hat mit den Händlern der Straße gesprochen und die meisten von ihnen hatten bereits nächtlichen „Besuch“.

Einzig Reinhold der Metzger und Bleialf der Bäcker sind in ihrer Straße bislang verschont geblieben.

### Wer war es?

Eine denkbare Überlegung ist es sicherlich, dass vielleicht Reinhold oder Bleialf für die Taten verantwortlich waren. Wer sich jedoch mit denen unterhält, kommt schnell zu dem Ergebnis, dass diese Theorie kaum zu halten ist (ggf. per *Wahrnehmung*+20%). Reinhold ist an die sechzig Jahre alt und sicherlich kein Fassadenkletterer, Bleialf dagegen ein herzensguter, kleiner, unersetzter Mann, der wirklich nur an seine Backwaren zu denken scheint.

Ansonsten ist Wirtzbad eigentlich zu groß, um den Kreis der Verdächtigen merklich erweitern zu können. Die Spieler können entsprechend noch den Kontakt zu bisherigen Opfern suchen und feststellen, dass der Täter bevorzugt in einem bestimmten Stadtteil zuschlägt (richtig, in dem auch Ulf, Reinhold und





Wulfgar ihre Geschäfte haben) und somit läuft es am Ende wohl auf ein einzig mögliches Vorgehen hinaus: Die Überwachung der beiden Läden.

### Auf der Mauer, auf der Lauer

Die Charaktere sollten diese Überwachung verdeckt vornehmen. Warten sie im Inneren der Metzgerei oder Bäckerei, so können sie sich mittels *Verstecken+10%* darin verschanzen und sind von außen her sogar garantiert nicht zu entdecken. Wollen sie sich dagegen auf der Straße, in Sichtweite etwa, verstecken, so wird das etwas kniffliger. Dort ist dann schon eine Probe auf *Versteckenn-10%* abzulegen.

Wer auf der Straße sein Versteck sucht, tut dann aber auch bitter Not daran, denn wie bei der weiten Spur beschrieben, sind auch die falschen Kultisten mit dem ebenso falschen Ungeheuer nachts unterwegs.

### Eugen gefasst

Die Charaktere haben Glück und wahlweise in der ersten oder zweiten Nacht nach dem Einbruch bei Ulf lässt der Täter sich bei ihrer Stätte blicken. Er schleicht behende heran (Eine Probe auf *Wahrnehmung*, damit er nicht erst bemerkt wird, wenn er schon am Haus ist) und eilt dann, fast einem Affen gleich, die Hauswand herauf.

Er wird dann durch eines der oberen Fenster einsteigen, geschickt und lautlos durch das Haus huschen, an den üblichen Stellen nach Wertgegenständen suchen und nach etwa fünf bis zehn Minuten bereits wieder gehen.

Die Charaktere können ihn gleich stellen oder aber

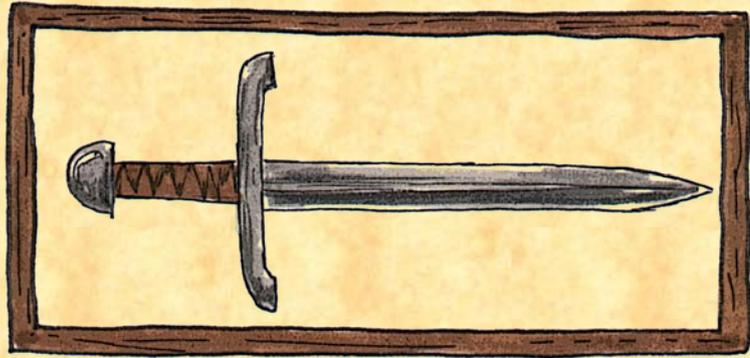
mittels *Beschatten*-Probe bis zu seinem „Hort“ folgen; das ist für den Verlauf des Abenteuers recht egal. Die Werte des Strolches können ebenfalls dem Appendix I: *Dramatis Personae* entnommen werden.

Eugen hat das Monster selber auch nicht gesehen, aber er ist sich sicher, dass da etwas nicht stimmt. Die Wachen suchen niemals wirklich nach den Kultisten, sondern nehmen lieber arglose Bettler fest, wenn sie diese noch irgendwo entdecken. Auch ihre Bewaffnung ist kaum geeignet, eine Bestie, wie sie immer beschrieben wird, wirklich aufzuhalten. Sie sind allesamt nur mit Kettenhemden und Schwertern ausgestattet. Eugen weiß nicht warum, aber er ist sich sicher, dass dort ein falsches Spiel getrieben wird. Was allerdings dahintersteckt, das weiß er auch nicht. Doch zumindest fühlte er sich gerade deshalb sicher genug, seine Raubzüge anzuleiern.

### Auflösung

Was die Gruppe abschließend mit Eugen macht, ist ganz alleine ihre Entscheidung. Sie können ihn der Wache übergeben (vielleicht als Argument, selber Mitglied werden zu können; vgl. S 30), sie können ihn den Händlern überlassen (was synonym mit lynchen wäre), laufen lassen oder aber um einen großen Teil seiner Beute erpressen. Vielleicht können sie ihn sogar als Gehilfen gewinnen, um den restlichen Spuren nachzugehen, denn er ist vielleicht ein Schuft, aber einer, der sich in Wirtzbad gut auskennt.

Da Eugen keinerlei weitere Bedeutung für den Plot oder gar die Kampagne hat, hat man als Spielleiter hier freie Wahl.



## Spur II: Das Monster

### Vom Drachen mit den Wagenrädern

Das Monster, das Wirtzbad des Nachts heimsucht, ist da schon eine ganz andere Geschichte und durchaus mit der eigentlichen Rahmenhandlung verknüpft. Sowohl beim Verfolgen der ersten wie auch der dritten Spur ist ein Kontakt mit diesem Handlungsstrang denkbar, Nachts eigentlich sogar unvermeidlich.

Diese Szenen sind dabei allerdings mit einem Hauch von Fingerspitzengefühl umzusetzen. Einerseits ist die Idee einer Stadtwache, die eine ganze Bevölkerung mit einem quietschenden Pappdrachen in Angst und Schrecken versetzt, natürlich vollkommen albern und lädt zum Lachen ein. Das ist durchaus nicht unbeabsichtigt.

Auf der anderen Seite ist es dennoch ein bedeutsamer Teil der Geschichte, nicht alleine *comic relieve* für einige Minuten. Diese Brücke muss geschlagen werden, andernfalls zielen die Szenen leider etwas ins Leere. Doch der Spieltest hat bereits gezeigt, eine hohe Kunst ist die Umsetzung eigentlich nicht.

### Und so wird's gemacht

Wie also geht die Wache eigentlich vor? Es gibt drei Einheiten, die sich jeweils die Nachtwache sozusagen teilen. Erst einmal die „Offiziellen“, die, mit acht Mann, in ihrer regulären Kluft ihre Runden drehen und die klassischen „Es ist ... Uhr und alles ist ruhig!“-Rufe erschallen zu lassen.

Dann gibt es acht „Kultisten“. Diese schmeißen sich schwarze Roben über und ziehen Nachts durch die Straßen, während sie abstruse Psalme „beten“. Da keiner von ihnen auch nur eine Idee hat, wie sich *Dark Tongue* anhört, denken sie sich eben etwas aus. Und da sie Mitglieder der Wache sind, klappt das nicht sonderlich gut. Man sollte als Spielleiter hier keine Scheu haben, eine anfänglich inszenierte Finsternis mit unsäglichem „Abrakadabra Daemonibus!“-Ausrufen zu sabotieren. Die Wache ist nicht gut in dem, was sie hier tut.

Die dritte Schwadron stellt das „Ungeheuer“, intern „der Drache“ genannt. Vier Leute stehen in dem Inneren eines von außen dunkelgrün bemalten Holzdrachen, der durch unzählige aufgenagelte Lumpen zumindest auf den ersten Blick besser aussieht, als man das meinen sollte. Auf den ersten Blick halt.

Wirft man einen zweiten Blick auf die „Kreatur“, so sind nicht nur insgesamt acht Füße in Lederstulpen

unterhalb des Bauchs zu erkennen, sondern vor allem auf zwei Wagenräder, die ebenfalls im Inneren der Kiste ihren Dienst verrichten. Doch bis es soweit ist, liegt noch manche kleine Szene vor den Spielern.

### Wie man darauf stößt

Im Optimalfall machen sich die Spieler selber auf, den „Drachen“ zu jagen. Das ist gar nicht mal schwer, denn zumindest den „Kultisten“ kann man gut folgen, da sie ihre furchtbaren Gesänge ja ganz bewusst laut durch die Gassen hallen lassen. Was man dabei entdeckt, wird direkt im Anschluss unter „Auf der Spur der Kuttenträger“ erläutert. Wer dagegen dem Monster selbst nachgehen will, findet alles weitere dazu unterhalb der „Kuttenträger“ in dem Abschnitt „Drachenjäger und Holzsplitter“. Egal welchen Weg die Spieler aber wählen, das diese Spur abschließende Ereignisse „Gero, der letzte Bettler“ sollte ihnen dabei unterkommen.

### Auf der Spur der Kuttenträger

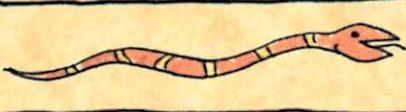
Das Ausfindigmachen der falschen Kultisten bietet sich als Feld zur Verwendung einer ganzen Reihe von Fertigkeiten an.

*Wahrnehmung*-Proben mit maximal -10% Erschwernis sind zum Auffinden der Kuttenträger angebracht, wobei man überlegen sollte, das eigentlich rein *Navigation*-bezogenen Talent *Orientierung* dennoch mit hineinzählen zu lassen.

Wer zudem will, verlangt von der Gruppe *Schleichen*- und *Verstecken*-Proben, um den „echten“ Nachtwachen aus dem Weg zu gehen; das *Straßenkatze*-Talent kommt den Charakteren hier natürlich entgegen. Sind die Kuttenträger dann erst einmal gefunden, können nochtentsprechende Proben auf *Beschatten* nachgezogen werden, damit man ihnen auch problemlos folgen kann.

Neben der offensichtlichen Peinlichkeit des Vorgehens der „Kultisten“ können die Charaktere dabei vor allem eine sehr eindeutige Erkenntnis machen. Nachdem die „Kultisten“ ihre Runde gedreht haben und in jeder Gasse einen Schüttelreim mit Phantasieworten von sich gegeben haben, treffen sie sich wieder mit der „Drachengruppe“ und der regulären Patrouille im Sichtschatten hinter der Wachkaserne, die direkt neben Graf Ungers Burg liegt, und gehen dann zusammen hinein.

Damit sollte für die Spieler alles klar sein, wenn sie





auch natürlich keinerlei Beweise haben. Ein konkretes Vorgehen gegen die nächtlichen Truppen sollten die Spieler sich dagegen gut überlegen. Einerseits, weil es nicht wenige Wachen sind, denn acht Offizielle, acht Kultisten und noch mal vier Mann Drachenbesatzung ergeben zwanzig Mann, von denen jeder eben der *Stadtwache* aus dem Grundbuch (WHFRP, S. 265) entspricht. Andererseits, weil auch Aikar ein Auge auf seine tapferen Mannen hat. Mehr dazu unter „Wachhunde“ in der dritten Spur.

## Drachenjäger und Holzsplitter

Wenn die Spieler sich dagegen entschließen, dem Monster direkt auf die Spur zu kommen, fallen die besagten Würfelproben etwas anders aus. Eine *Wahrnehmung*-Probe - 30% führt zwar auch zum Ziel, einfacher aber geht es mit einem Wurf auf *Spuren lesen*+20%. Damit nämlich lassen sich tatsächlich leichte Spuren der großen Speichenräder des „Monsters“ ausfindig machen, die ganz zwangsläufig irgendwo zu dem „Geschöpf“ führen.

Dort reicht dann ein normaler *Wahrnehmung*-Wurf, um das Ding als Fälschung zu erkennen (misslungene Proben sollten vom Spielleiter im Gegenzug aber auch mit drastischen Beschreibungen dieser riesigen Lebensform „belohnt“ werden...).

Doch was tut man mit dieser Erkenntnis? Vornehmlich erst einmal darüber Bescheid wissen. Zur Wache können die Spieler natürlich nicht gehen, zum Grafen sowieso nicht und die Bevölkerung wird ihnen so ohne Weiteres kein Gehör schenken.

Es gibt natürlich die Flucht nach vorne, einen direkten Angriff auf den Kastenwagen – aber die zuvor beschriebenen Probleme bleiben bestehen. Auch hier können durch das Geschrei binnen kurzer Zeit wahlweise die Kultisten oder aber die Offiziellen den Charakteren in die Flanke fallen und zu ziemlichen Chaos sowie einigen Toten führen.

Folgen die Charaktere dem Karren, so können sie aber natürlich auch auf dieser Fährte erkennen, dass die Wurzel allen Übels offenbar im Inneren der Wachstube haust. Und das wiederum führt letztlich hin zum vierten Akt dieses Szenarios.

## Gero, der letzte Bettler

Während die Charaktere irgendwann durch die Gassen der Stadt eilen, vermutlich auf der Fährte von wahlweise den Kultisten oder aber dem „Monster“, bemerken

sie plötzlich einen Schemen, der in eine Seitengasse davonhuscht.

Diese hinkt (was einer *Bewegung* von 2 entspricht) und sollte daher leicht einzufangen sein. Auch ein Kampf wird, wenn es denn soweit kommt, nicht spektakulär sein. Der Grund ist schlicht und ergreifend, dass die Gruppe gerade den letzten freien Bettler von Wirtzbad gestellt hat. Seine Werte sind die eines *Bettlers* (WHFRP, S. 263), nur entsprechend um zwei Punkte in seiner *Bewegung* verringert.

Gero ist der Name des eingeschüchterten und armen Mannes, dessen einziges Ziel es ist, nicht von den Wachen eingefangen zu werden. Für die Gruppe ist er aber selbstredend ein wertvoller Fund, denn er hat eine ganze Reihe der Verhaftungen in der Stadt mit eigenen Augen wahrgenommen.

Folgende Informationen können ihm im Austausch gegen Drohung und Folter, oder aber Alkohol und Gefälligkeiten entlockt werden:

- Gero hält sich selbst für den letzten freien Bettler von Wirtzbad (korrekt)
- Seine Freunde wurden größtenteils von der Stadtwache gefangen und weggesperrt (korrekt), einige vielleicht aber auch vom Drachen gefressen (selbstredend Unsinn)
- Nur die Nachtwache inhaftierte Bettler, tagsüber machte man gute Miene zu bösem Spiel (korrekt)
- Das ist alles erst so gekommen, seitdem dieser Aikar das Kommando über die Wache hat (korrekt)
- Aikar ist ein finsterner Hexer aus dem tiefen Süden (naja, fast...)
- Aikar ist der heimliche Liebhaber der neuen Gespielin des Grafen (falsch)

## Ein Resümee

Die nächtliche Jagd nach Kultisten und Monstern kann die Spieler einwandfrei bis hin zur Wachstube Aikars führen. Ob sie nun den Kultisten oder dem „Drachen“ unwissentlich dorthin geführt werden oder sie einfach aus Geros Informationen schlau werden, ist dabei weitestgehend egal.

Am Ende von Spur 2 deuten alle Hinweise jedenfalls darauf hin, dass die notwendigen Antworten irgendwo im Inneren des Unger'schen Anwesens liegen müssen.



## Spur III: Der Verschwundene Wenn der Komet nicht zum Sigmariten kommt...

...muss der Sigmarit eben zum Kometen eilen. Oder anders gesagt: Spur III drängt sich den Spielern an einem gewissen Punkt des Abenteuers ganz von selbst auf. Dabei wird auf das kurze Erlebnis mit Arnd zurückgegriffen, denn genau um diesen Arnd geht es hier.

Er hatte, wie dort erwähnt, einen Streit mit seiner Frau, hat sich aber zu spät auf den Heimweg gemacht. Nüchtern hätte das noch etwas werden können, so dagegen wurde der Mann allerdings von den „Offiziellen“ aufgegriffen und zu den anderen Insassen in den Burgkerker gesperrt.

Seine Frau Elizabeth aber ist nun beunruhigt. Arnd kommt normalerweise immer pünktlich heim, und egal wie heftig ihr Streit war, dass er *gar nicht* wiederkommt, behagt ihr nicht. Also sucht sie den „Nachtvogel“ auf und erkundigt sich dort, wird von der Bedienung entsprechend an die Gäste des Vortags verwiesen. Richtig, darunter sind auch die Charaktere.

Die junge Frau ist am Ende und keine Sekunde lang nicht wenigstens den Tränen sehr nah. Insofern gibt es für sie zweifelnd keine bessere Lösung, als die Charaktere um Hilfe zu bitten. Sie wirken wenigstens weltmännischer als sie es tut und sind keine emotionalen Wracks, was Diskussionen mit der Wache zweifelsohne erleichtert.

Die Charaktere müssen ihrer Bitte nicht nachkommen, um das Abenteuer zu lösen, doch gibt es weitere Hinweise auf dieser Spur zu entdecken.

### Die Tagwache

Ein guter Platz, um mit der Suche eines möglicherweise gewaltsam dem Leben entrissenen zu beginnen ist zweifelsohne die Wache. Dort hat vermutlich gerade die Tagwache Dienst und kann den Charakteren entsprechend kaum weiterhelfen, außer mit ein paar simplen Informationen:

- Wer nach der Sperrstunde aufgegriffen wird, wird inhaftiert.
- Wer generell Nachts inhaftiert wird, wird Hauptmann Aikar übergeben.
- Keiner weiß, wo er dann landet.
- Wenn er Nachts verschwunden ist, sollten die

Mitglieder der Nachtschicht doch eigentlich mehr wissen.

Da die Tagwache tatsächlich über die Kultisten- und Monster-Umtriebe allenfalls durch interne Gerüchte weiß, wird da auch niemand angeschwärzt werden.

### Die Nachtwache

So freundlich die Jungs der Tagesschicht sind, so unsympathisch sind die nächtlichen Handlanger. Das ist ganz klar, hat sich Aikar beim Erstellen der Dienstpläne vornehmlich jene herausgesucht, die möglichst skrupellos sind.

Dennoch können gerade Mitglieder des anderen Geschlechts (es gibt Männer und Frauen als mögliche Zeugen) oder aber anderweitig liebenswerte Charaktere (*Charm*-Proben oder Bierhumpen helfen) mit den richtigen Fragen auch richtige Antworten erhalten.

Wer den Leuten also genug Honig in den Bart schmiert und ihnen zu verstehen gibt, dass er dieses Gesindel auf den nächtlichen Straßen auch verachtet, der erhält ein paar neue Hinweise:

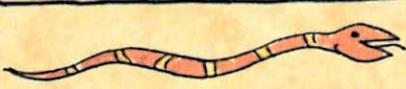
- Wer Nachts aufgegriffen wird, wird ohne Prozess mitgenommen
- Solche Leute kommen nicht in die normalen Zellen, solche Leute kommen zu Aikar
- Aikar ist ein unheimlicher Geselle
- Keiner von der Wache weiß so genau, was mit den Leuten passiert; sie verschwinden in den Kellern der Burg
- An Arnd kann man sich erinnern und ja, der ist auch „drinnen“

### Aikar

Eine letzte Instanz, die die Spieler aufsuchen können, ist Aikar, Aber das ist natürlich schon eine ganz andere Geschichte und zweifelsohne keine kluge Tat. Das einzuschätzen ist für die Spieler aber gegebenenfalls nur schwerlich möglich und kann daher eher ungewollte Folgen nach sich ziehen.

Mehr zur Darstellung Aikars findet man in seiner Beschreibung in Appendix I: Dramatis Personae. Er wird dabei durchaus mit den Charakteren reden und zunächst freundlich erscheinen. Merkt er aber irgendwie, dass die Gruppe seinem Plan auf die Spur kommt, leitet er hinterrücks Gegenmaßnahmen ein.

Sein erster Gegenschlag ist daher als reine Gewalttat zu verstehen. Mittels dunkler Mächte beschwört er tief in der Nacht, hinter der Wachstube, drei dämonische,





wolfsartige Kreaturen. Diese werden dann ausziehen und die Charaktere so lange jagen, bis entweder diese oder die Wesen selbst tot sind.

Obwohl sie rein faktisch keine sind, haben diese Wesen die Werte von *Riesenwölfen* (vgl. BdAW, S. 117).

Sollte dies schiefgehen, hat Aikar aber natürlich als Hauptmann der Wache noch eine ganz andere Option und wird über kurz oder lang dazu kommen, die Charaktere einfach als Verbrecher ausschreiben zu lassen. Da inhaftierte Menschen aber zumindest noch auf dem Weg ins Gefängnis die falschen Worte zur falschen Zeit herausschreien können, zieht er den Plan mit den Wolfswesen vor.

Es sei an dieser Stelle übrigens schon einmal angemerkt, dass Aikar die Gruppe noch einmal ins Gefängnis bringen wird – in dem Abenteuer *Das Rätsel von Nuln*, ab S. 74.

Hier kann jeder Spielleiter selber abschätzen, ob er eine eventuelle Dopplung bestimmter Ereignisse eher unattraktiv findet, oder vielleicht sogar fördern will, um ein stärkeres Feindbild zu erzeugen.

Inwiefern die Spieler sinnvolle nächste Schritte unternehmen können, soll nun im abschließenden Akt des Abenteuers dargelegt werden.



## Akt IV: In der Burg

### Fassen wir zusammen

Diverse Pfade können die Spieler zu der Erkenntnis bringen, dass des Rätsels Lösung innerhalb der Burgmauern ruht. Einerseits, keine Frage, schon die generellen Gerüchte, dass der Umbruch ins Negative für die Stadt eigentlich vor allem seit der Ankunft Ayalas in Ungers Leben begonnen habe, kann da als Hinweis dienen.

Aber damit nicht genug. Von Eugen (Spur I) können sie erfahren, dass die Wache offenbar nicht ausreichend gerüstet wäre, um das Monster zu bekämpfen, wohingegen sie von Gero (Spur II) sogar konkret erzählt bekommen, was für finstere Taten die Stadtwache so begeht. Folgen sie wahlweise den „Kultisten“ oder dem „Monster“ (ebenfalls beide Spur II), so landen sie letztlich auch vor den Mauern des Wachhauses.

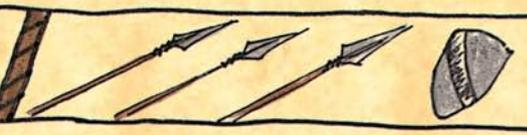
Und wenn sie dem verschwundenen Arnd (Spur III) nachgegangen sind, wissen sie zudem, dass Aikar offenbar nicht ganz gemäß der eigentlichen Gesetze der Stadt verfährt und statt dessen *irgendwas* mit den Verschwundenen macht.

Wohin der Weg die Charaktere nun also führen soll, ist recht offensichtlich. Weniger klar ist es, wie man die Feste infiltrieren kann, denn dort bieten sich gleich mehrere Möglichkeiten an. Der direkte Weg, Schwert gezogen und drauf auf's Tor, ist dabei aber im Grunde mit völliger Sicherheit zum Scheitern verurteilt. Gut sechzig Stadtwachen (erneut *Stadtwachen*, WHFRP, S. 265) lauern insgesamt in der Stadt, von denen je zwanzig in der Feste Dienst haben, zwanzig zum Wachdienst eingeteilt sind und zwanzig eine Ruhepause genießen können. Egal wie gut die Gruppe ist, gegen eine solche Übermacht kommen sie nicht an – zumal im Inneren auch noch Aikar und Ayala lauern würden. Nein, es ist etwas Raffinesse gefragt. Drei mögliche Wege wollen wir in Folge beleuchten.

### Ich werde Wachmann!

Eine Variante wäre es natürlich, sich bei der örtlichen Wache zu verdingen und bestenfalls Teil der Nachtschicht zu werden. Wie schon zuvor erwähnt wählt Aikar dafür vor allem besonders ruchlose und grobe Gestalten aus – typische Spielercharaktere eigentlich.

Der Plan hat viele Vorzüge; einerseits können die Charaktere sich so besser umhören, sie können sich unproblematischer mit anderen Wachen austauschen



und, während sie zu dem Drittel gehören, dass frei hat, entsprechend vorsichtig in der Burg umsehen.

Das Kernproblem ist ganz klar Aikar. Wer bei der Wache arbeitet, hat direkt mit dem Unheimlichen zu tun und darf sich da generell keine Verdachtsmomente erlauben, sonst ist der Plan schneller gescheitert, als man es für möglich halten sollte. Schlimmer noch ist es natürlich, wenn die Charaktere in Akt III bereits unangenehm aufgefallen sind, vielleicht sogar noch nicht einmal ahnen, wie tief Aikar eigentlich involviert ist.

Dann wird es für sie sicherlich eines Morgens ein böses Erwachen geben ... oder gar kein Erwachen mehr.

## Ein halbes Schwein für Jonas Wagner!

Eine andere Möglichkeit ist es, sich als Lieferant in die Burg zu schmuggeln. Das geht nicht ganz unproblematisch, aber da die Feste nicht aus eigener Versorgung bestehenden kann, gibt es regelmäßig Lieferungen.

Wer es nun also schafft, Jupp den Gemüsehändler auf der Strecke wahlweise von seiner Sache zu überzeugen oder ihn eiskalt auf die Bretter zu schicken, der kann sich auf diesem Wege sicherlich leicht Zugang verschaffen. Zumindest in die Burg an sich.

Interessanter ist dann schon die Frage, was man in der Burg wirklich machen kann, denn anders als die Wachen weiter oben hat der Gemüsehändler sicherlich eine weitaus eingeschränktere Bewegungsfreiheit.

Die einzige Alternative kann es da also sein, sich als Händler getarnt Zugang zu verschaffen, im Inneren dann aber einmal unbemerkt vom Pfad abweichen und fortan die Erkundung in den Schatten vorsetzen.

## Keine Mauer zu hoch

Man kann es natürlich auch plump machen, ohne gleich die Fronttüre zu stürmen. Besonders Nachts, im Schatten der Dunkelheit, ist es recht gut möglich, unbemerkt hineinzukommen. Als Spielleiter sollte man bei diesem Weg recht flexibel verschiedene Proben mit variierenden Schwierigkeiten abverlangen, von *Schleichen* hin zur Mauer, *Verstecken* um nicht von den Wachen gesehen zu werden, *Klettern* um die Stadtmauern zu erklimmen usw.

Dies ist definitiv die adrenalinförderndste Variante, doch vielleicht dennoch unproblematischer als die anderen, bei denen man sich wahlweise mit Aikar oder den mangelhaften Kompetenzen eines Händlers

innerhalb der Burg ärgern muss.

Ist die Gruppe allerdings nicht besonders geschickt oder auf leises Vorgehen hin ausgerichtet, mag einer der anderen Wege doch die bessere Alternative darstellen, denn wie bei allen Varianten gilt – ein ausgelöster Alarm kann bei der Menge der Wachen schnell tödlich enden.

Es ist immerhin noch eine Burg.

## Über die Burg

Aus Platzgründen verzichten wir darauf, jeden Raum der Burg zu beschreiben, doch einige Details sollten gegeben sein. Die Feste wird von einer rund vier Schritt aufragenden Mauer umgeben. In der Mitte dieses Grundrisses steht ein seinerseits wieder hufeisenförmiges Haupthaus, dessen offene Seite jedoch vom Haupttor forträgt (vgl. Karte auf S. 40).

Innerhalb dieses Innenhofs gibt es auch einen Zugang zu den Kellergewölben, von denen aus es dann auch ein Kinderspiel ist, bis in den Kerkerbereich vorzudringen. Und genau das ist der Ort, an dem Ayala graben lässt...

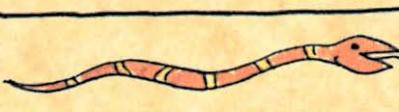
Man sollte nie vergessen, in was für einem Ambiente das Abenteuer spielt. Wer von hell erleuchteten Parkanlagen ausgeht, irrt gewaltig. Vielmehr herrscht im Innenhof der Burg vollständige Finsternis und es ist keine Kunst, dort einmal ein Versteck zu finden, bis die nächste Wachswadron vorbei ist.

Wer dagegen etwas Unruhe bei den Spielern erzeugen will, der lässt einfach ein oder zwei von Aikars Hundewesen dort ihre Runden drehen. Die lassen sich zwar erschlagen, aber das Risiko, sie nicht bellen zu lassen, sollte für weitere Spannung sorgen.

## Eine grausame Schönheit

Eine Begegnung sollte für die Spieler jedoch definitiv eingebaut werden. Wenn sie sich als Wachen verdingt haben und sich daher frei im Gebäude bewegen können, dann kann man diese Begegnung, eigentlich vielmehr Beobachtung, durchaus dorthin verlegen. Sollten sie dagegen auf die eine oder andere Art einbrechen, so muss es bei einer Beobachtung vom Burghof in eines der Burgfenster oder dergleichen bleiben.

Wie das genau im Detail abläuft, sollte angepasst werden, es geht auch nur darum, den Charakteren bereits einmal einen Nichtspielercharakter zu „zeigen“, mit dem sie im Laufe der Kampagne noch öfter





# Die Statuette



Melissa  
Gross



aneinander geraten werden – Ayala.

Sie streift einfach durch die Gänge, interessiert sich kaum für das, was um sie herum passiert. Sie trägt ein wallendes, leicht golden scheinendes Gewand von fremdländischem Schnitt und zeigt eine Grazie, wie die Charaktere sie noch nie bei einem Menschen gesehen haben.

Sie streift einfach umher, summt dabei ein fremdartiges Lied, wie jene Lieder, im fernen Osten sie bevorzugen. Sie verschwindet dann in einer gegenüberliegenden Türe und kann damit vorerst von den Spielern vergessen werden.

Sollte sie ihnen innerhalb der Burg begegnen, haben sie natürlich weitere Interaktionsmöglichkeiten. Sprechen sie die Frau nur an, so ignoriert sie die Charaktere einfach. Wählen diese dagegen brutalere Methoden – es sind, letztendlich, ja doch *Spielercharaktere* – so kommt es nicht wirklich zu Einsatz. Ayala wird den Betreffenden oder die Betreffende einfach nur anlächeln und ihn so *seine Aggression vergessen machen*. Das riecht vielleicht verdächtig nach Spielleiterwillkür und scheint unbefriedigend für den Spieler. Aber mal abseits der Tatsache, dass die Gruppe auch gar keinen wirklich Grund hat, Ayala tötlich anzugreifen, gibt es da durchaus auch reguläre Erklärungen für, denen wir uns in späteren Abenteuern noch widmen werden.

## Die Kellergewölbe

Somit sollte die Gruppe, auf dem einen oder anderen Weg, in die Kellergewölbe der Burg vorstoßen können. Diese sind zwar recht verwinkelt, aber wer der einzigen Geräuschquelle dort unten folgt, landet schnell am Ziel.

### Und wenn sie gefasst werden...

Sollte einer oder gar mehrere der Charaktere irgendwann Wachen ins Netz gehen, so werden sie gefangen genommen, entwaffnet, einmal ordentlich gefoltert, danach erst ausgefragt (Komplizen, Bandenzugehörigkeit etc.), noch mal gefoltert und dann ebenfalls zu den „obdachlosen“ Arbeitern ins Kellergewölbe gesteckt.

Die nachfolgende Szene müsste in diesem Falle entsprechend angepasst werden.

In einer ansonsten nicht weiter auffälligen Kammer lässt Ayala offenbar graben. Zwanzig Obdachlose stehen dort am Fuße eines mittlerweile zehn Meter breiten und acht Meter tiefen Lochs, das sich somit unterhalb der alten Kammerwände sogar noch weiter erstreckt.

Sie werden dabei von fünf Wachleuten mit Armbrüsten und Handwaffen, sowie Pian, dem Aufseher, überwacht. Es ist offenkundig, dass die Obdachlosen an der Grenze ihrer Leistungsfähigkeit sind, teilweise sogar weit darüber hinaus.

Wer jedoch nicht spurt, wird von Pian mit entsprechenden Peitschenhieben bedacht oder, wenn sonst niemand aufpasst, auch von anderen Gefangenen entsprechend etwas unterstützt.

Die Gruppe kann von der Anhöhe, die einst eine Burgkammer war, gut beobachten, was sich dort unten abspielt. Der Abstieg herunter wird durch regelmäßig geknotete Seile ermöglicht, ist jedoch nicht ganz so unproblematisch unbemerkt zu bewerkstelligen, wie es die Beobachtungen sind. Zumindest eine Probe auf *Schleichen-10%* ist notwendig, damit keine der Wachen die Eindringlinge bemerkt.

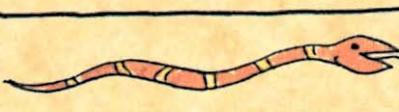
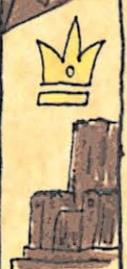
Werden sie bemerkt, so feuern die Armbrustschützen in der ersten Runde alle ihre geladenen Waffen auf die (sichtbaren) Angreifer ab, ziehen dann ihre Handwaffen und gehen in den Nahkampf. Pian hingegen stürzt sich sofort dem ersten Gegner entgegen.

Die normalen Wachen sind, bis auf die abweichende Bewaffnung, typische *Stadtwachen* (wie gehabt WHFRP, S. 265), Pians Werte finden sich im Appendix I dieses Szenarios auf Seite S. 53.

## Die Statuette

Es ist davon auszugehen, dass die Spieler es schaffen, mit diesen sechs Gegnern fertig zu werden. Doch kaum, dass der letzte blutend auf dem Boden aufgeschlagen ist, geht ein gellender Schrei durch die Reihen der Bettler. Arnd, der unter ihnen ist, hat gerade etwas entdeckt, was ihm ob des Kampfes gar nicht aufgefallen ist.

Die Stelle, an der er gegraben hat, ist von einem eigenartigen Flackern umgeben, schwimmt wie die Luft über Felsen in der Sonne. Charaktere, die *Der Schacht der lebenden Leichen* erlebt haben, erkennen das Phänomen von ihrer ersten Begnung mit der Statuette wieder. Mit zwei, drei beherzten Schlägen mit einer Spitzhacke lässt sich die Öffnung in der Tat entsprechend erweitern und gibt den Blick auf das frei, was Ayala gesucht hat. Dort steht, verborgen in einer





kleinen Mulde, eine weitere Inkarnation der Statuette von Grim'Rashal.

Die mysteriösen Erscheinungen, die sie bei der Sichtung der Statuette im **Schacht** durchlebt haben sind auch hier wieder aktiv, werden aber entsprechend panischer aufgenommen, da wenigstens die Bettler hinter der Gruppe nicht die geringste Ahnung haben, was sie dort gerade sehen.

Aufmerksame Beobachter stellen jedoch fest, dass nur Abbilder der Gruppe vortreten und ihre Hand nach dem Artefakt ausstrecken, jedoch keine der Obdachlosen. Dies liegt an der direkten Verbindung zwischen den Spielern und dem Artefakt, auf die wir ebenfalls im Laufe der Kampagne immer mal wieder zu sprechen kommen werden. Es sei an dieser Stelle dem Spielleiter überlassen, ob er seine Gruppe weiter fordern will und erneut *WK*-Würfe zum Vermeiden von *Wahnsinnspunkten* verlangt.

Wie schon zuvor, so ist es auch hier den Spielern überlassen, was sie mit dem Artefakt anstellen, Zerstörung erscheint jedoch der naheliegendste Weg, denn dass es ein Artefakt des Chaos ist, steht außer Frage.

## Flucht? Fluchten!

Mit den Obdachlosen die Burg zu verlassen ist nicht ganz ohne Tücke, kann jedoch mit entsprechend erschwerten Proben umgesetzt werden. *Verstecken-20%* reicht aus, um für die ganze Gruppe Verstecke in der schattigen Burg zu finden, wobei man überlegen kann, eventuelle *Charisma*-basierte Würfe zur Koordination abzulegen.

Im Optimalfall sollte es der Gruppe aber gelingen, die Obdachlosen weit genug an einen geeigneten Fluchtpunkt zu bringen, dass eine Flucht nach vorne denkbar ist. Sie werden dabei auch auf keinen Widerstand stoßen, denn eine Information fehlt ihnen, wenn sie nicht anschließend wirklich noch ausgezogen sind, Aikar und Ayala im Schlafe zu meucheln.

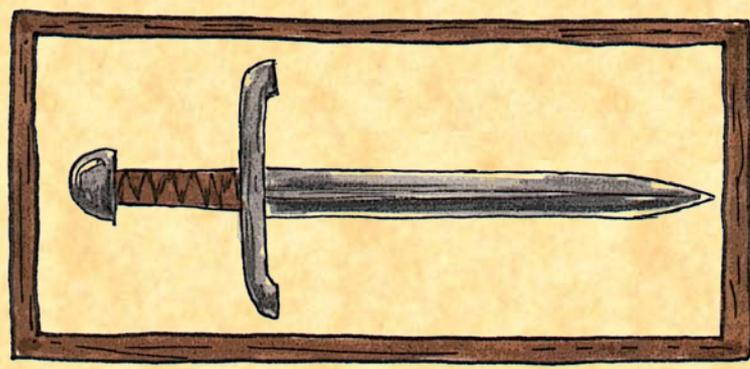
Ayala hatte auf magischem Wege ein Auge auf den Fortschritt im Grabungsraum – so weiß sie, dass die Charaktere sowohl ihren Plan durchschaut als auch die Statuette gefunden, vermutlich gar vernichtet haben. Sie entschließt sich, dass einzig Kluge zu tun: Sie schnappt sich Aikar und die Kutsche des Grafen und prischt in die Nacht davon.

Das entgeht natürlich auch der Nachtwache nicht, die verwundert, aber ohnmächtig hinter dieser offensichtlichen Flucht hinterher starrt. Insofern ist man auch eher ratlos als einsatzbereit, als die Heldengruppe nebst zwanzig Obdachlosen herausgestürmt kommt; wenn sie keine leise Alternativroute erdacht hat, versteht sich.

## Epilog

Am Morgen danach kehrt bereits wieder der Alltag zurück nach Wirtzbad. Zur frühen Morgenstunde tritt Graf Unger vor das Volk und verkündet, unter dem Bann einer finsternen Hexe gestanden zu haben, die aus unbekanntem Gründen das Weite gesucht habe. Er hebt die Ausgangssperre wie auch die Sperrstunde mit sofortiger Wirkung auf und lässt die komplette Nachtwache bis zur Klärung der Ereignisse verhaften. Jeder ehemals inhaftierte Obdachlose erhält eine Entschädigung von einem Silberstück und einer Mahlzeit im „Nachtvogel“ auf Kosten des Grafen, die Spieler – sollten sie in irgendeiner Form auffällig geworden sein – erhalten gar ein Goldstück und ein Empfehlungsschreiben der Grafschaft Wirtzbad.

Mehr gibt es für die Gruppe vor Ort aber auch nicht zu tun. Eigentlich gibt es auch weiterhin nur die Route am Fluss entlang, der sie nun endlich wieder folgen können. Sie können dem Stir weiter folgen und werden nach wenigen Tagen bereits den toten Wald erreichen, wo unser nächstes Abenteuer spielt: **Nebelschwaden**.



## Appendix I: Dramatis Personae

### Ayala, die Hexe aus dem Süden

Ayala ist eine teuflische Kreatur direkt aus dem Reiche Slaaneshs. Sie ist eine Succubus, ein Wesen direkt aus den Reihen der Dämonen Slaaneshs. Jahrhunderte zog sie durch die Welt, bereiste Arabia und die umliegenden Reiche und stieß letztlich auf Aikar, einen mächtigen Magier Tzeentchs. Ihre Lust überbrückte den Hass unter den Dienern des Chaos und die beiden formten eine Union, die ihrerseits Jahrhunderte überdauern sollte.

Auf ihren Reisen stieß sie letztlich auf die Geschichte der Statuette und beschloss, sich dieses mächtige Artefakt anzueignen.

Ayala ist eine bildschöne Frau arabischen Typs, elegant und makellos, dennoch ganz eigen und unverwechselbar. Doch zugleich ist sie eitel und arrogant, launisch und vollkommen herzlos. Sie kann exzellent gute Miene zu bösem Spiel machen, doch wer sie einmal in wahren Zorn versetzt, der ahnt nicht, was er heraufbeschwört...

### Succubi und Incubi

Einst, als die Menschheit noch jung war, sehnten sich Dämonen des Slaanesh danach, sich mit dieser jungen Rasse zu paaren. Doch da sie, die sie sich Kinder der Lust nannten, Dämonen waren, war es ihnen unmöglich, dies zu tun. Also nahmen sie einige der jungen Menschen, 100 Männer und 100 Frauen, in ihren Besitz und lehrten ihnen ihre Künste.

Als die Frauen der Menschen Kinder gebahren, hielten die Dämonen jedoch die Seelen aus ihren Leibern fern und nahmen diese statt dessen selber ein. Sie behielten ihre dämonischen Mächte, doch hausten sie nun in einem sterblichen, einem greifbaren Leib.

Man konnte sie nicht bannen, waren sie doch von menschlicher Abkunft, und doch waren die Kräfte der Dämonen ihren Leibern zueigen. Diese Frauen nannte man fortan Succubi, die Männer Incubi.

Wer mehr über diese Legende lesen will, findet im seitenzahlenlosen **Liber Chaotica: Slaanesh** wie auch im Sammelband **Liber Chaotica United** mehr zu diesen Wesen.

### Aikar, der finstere Magier

Aikar war der Sohn einer tileanischen Bauernfamilie, doch wurde ihr Heimatdorf bereits vor vielen Jahrhunderten von einem Söldnerheer überfallen, geplündert und niedergebrannt. Von dem gewaltsamen Tod all seiner Lieben auf das Schlimmste traumatisiert, nahmen ihn die Söldner mit sich auf eine Plünderfahrt nach Arabia. Doch unterschätzten sie den Jungen, der in einer stillen Nacht nach harten Kämpfen zunächst die Wache hinterrücks erstach und dann seine Peiniger, einen nach dem anderen, im Schlaf meuchelte.

Dabei wurde er von einem dunklen Magier beobachtet, der sich daraufhin des Jungen annahm und aus ihm den Chaoszauberer machte, der er heute ist. Aikar dankte auch diesem mit dem Tod und begann Arabia zu erkunden, fand alte Formeln und lange vergessene Zauber, darunter einer, der seinen Alterungsprozess verlangsamte. Kaum das er dieses Werk vollbracht hatte und auf ein ewiges Leben blickte, traf er Ayala, deren Reizen er augenblicklich erlag...

Aikar ist ein südländisch wirkender Mann von scheinbar gut dreißig Jahren, mit sehr alt erscheinenden Augen. Buschige Augenbrauen und tiefschwarze Locken zeichnen ihn ansonsten aus. Aikar ist kühl und berechnend, hat jedweden Skrupel hinter sich gelassen, als er mit ansehen musste, wie seine Heimatstadt niederbrannte.

### Eugen, der Dieb

KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
35%	51%	38%	32%	58%	42%	30%	38%

Att	Leb	Stb	Wib	Bew	Mag	Wap	Schip
2	14	3	3	5	0	0	0

**Fertigkeiten:** Allgemeinbildung (das Imperium), Geheimsprache (Diebeszunge), Glücksspiel, Charme, Klatsch +10%, Kunst (Schauspielerei), Redeschwall, Schätzen, Sprache (Reikspiel) +10%, Wahrnehmung

**Talente:** Gassenwissen, Mathematikgenie, Leichtfüßigkeit, Rhetorik, Sechster Sinn

**Rüstung:** Leichte Rüstung (Lederwams)

**RP:** Kopf 0, Arme 0, Körper 1, Beine 0

**Waffen:** Handwaffe, Dolch

**Ausrüstung:** Brecheisen, Dietrich, Kartendeck, Würfelbecher mit handgeschnitzten Würfeln



## Pian, der Aufseher

KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
47%	44%	44%	43%	35%	32%	34%	30%

Att	Leb	Stb	Wib	Bew	Mag	Wap	Schip
2	13	4	4	4	0	0	0

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen (das Imperium), Ausweichen, Feilschen, Glücksspiel, Klatsch, Sprache (Reikspiel), Suchen, Wahrnehmung, Zechen

**Talente:** Betäubender Schlag, Entwaffnen, Gerissenheit, Mächtiger Schlag, Sehr stark

**Rüstung:** Mittlere Rüstung (Kettenhemd und Ledergambeson)

**RP:** Kopf 0, Arme 1, Körper 3, Beine 0

**Waffen:** Handwaffe (Schwert), Peitsche, Schild, Dolch

**Trappings:** Essbesteck (Zinn), Heiltrank, Trinkkrug

## Kurzscenario:

# Speisen mit den Toten

Auf ihrer Reise durch den Toten Wald in Sylvania treffen die Charaktere auf Arndt, einen ansässigen Druiden. Zumindest wirkt er wie ein Druide. Er lädt die Charaktere bereitwillig zu einem Abendmahl ein, da seine Freunde auch vorbei kämen.

Arndt lebt in einer Hütte etwas abseits des Weges, groß genug für mindestens zehn Personen. Er kocht eine Kräutersuppe und kaum, dass sich ein schmackhafter Geruch im Raume breit gemacht hat, kommen auch seine Freunde. Nur sind diese tot.

Der wahnsinnige Druide beherbergt immer mal wieder wandelnde Tote aus dem sylvanischen Umland oder direkt aus dem Toten Wald, die zu ihm kommen, um sich an seinen Speisen zu laben. In diesem Falle stellen die Charaktere jedoch den Kerninhalt besagter Speisen dar.

Wie die Situation sich auflöst liegt in der Reaktion der Spieler. Die Zombies (für die Werte, vergleiche WHFRP, S. 262) gilt es wohl zu erschlagen; Arndt können sie niederstrecken, können ihn aber auch läutern, den Hexenjägern übergeben oder auch einfach im Wald zurücklassen.

Es ist ihre Wahl.



# Nebelschwaden

## Ein Überblick

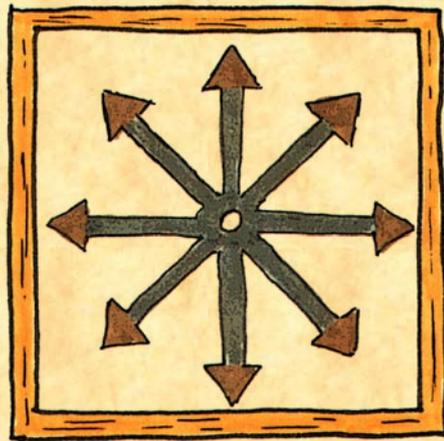
Die Charaktere lassen Wirtzbad mit all seinen Schrecken hinter sich und reisen weiter nach Westen, zurück in die Zivilisation und weg von ihren mutmaßlichen Verfolgern unter der Führung von Vultur. Dabei müssen sie den toten Wald durchqueren, ein verfluchtes Randgebiet des großen, imperialen Reichforstes.

Das ist jedoch nicht ohne Tücke, wie sie bald merken müssen. Nachdem sie sich einiger unliebsamer Geister erwehrt haben, betreten sie einen dichten Nebel, nur um bald von einer menschlichen Patrouille aufgegriffen zu werden. Was sie jedoch zunächst für eine normale, imperiale Gruppe halten könnten, entpuppt sich bald als eine Sondereinheit, die Sigmar persönlich entsandt hat, während seiner Bemühungen, das Volk zu einen. Irgendetwas verdreht in diesem Wald ganz kräftig den Fluss der Zeit und hält nun auch die Charaktere, sowie andere Charaktere aus anderen Epochen, in einer Zeitschleife gefangen.

Nach den Erlebnissen in Georgsstadt und Wirtzbad dürften die Spieler schnell eine Vermutung haben, was dafür verantwortlich sein könnte. Was sie nicht ahnen können, ist die Anwesenheit eines anderen Menschen, den sie zu kennen glaubten...

## Die Kampagne ohne dieses Abenteuer

Das Abenteuer an sich hat wenig Relevanz für die Kampagne. Weder die Truppen Sigmars noch der auftretende Dämon sind in irgendeiner Form für die Kampagne wichtig. Allerdings bietet es den Spielern die Möglichkeit, auf ihren Dorfbegründer Ludovic zu treffen, der ebenfalls – vor zwanzig Jahren – in dieser Schleife hing/hängt. Aus dieser Begegnung können sie Rückschlüsse ziehen, die auf lange Sicht von Bedeutung sein könnten, denn Ludovics Vergangenheit ist der Schlüssel zu der Frage, warum Kleindorf vernichtet wurde.





## Akt I: Hungrige Geister

### Wo das Leben lange schon entwich

Der tote Wald ist ein Gebiet, den das Leben regelrecht zu meiden scheint. Die Bäume sind tot und scheinbar schon vor langer Zeit abgestorben, verrotten aber auch nicht richtig. Kahle Äste ragen über tote Wurzeln, gelbbraunes Gras umrankt faule, dornige Hecken. Die Luft riecht muffig und ist doch kalt. Tiere sucht man vergebens. Tritt man selbst zwischen die ersten, fast unvermittelt auftauchenden Bäume, so macht sich gleich ein ermattendes Gefühl breit, eine eisige Kälte, die nicht an der Temperatur liegen kann. Farben scheinen an Leuchtkraft zu verlieren, alles fühlt sich trocken und staubig an und ein schwacher Bodennebel scheint geradezu gezielt Stolperstellen zu kaschieren. Sollten die Charaktere mit Tieren unterwegs sein, so bedarf es einer Probe auf *Tierpflege-10%*, um sie in den Wald zu führen. *Vertraute* (RdM, S. 181) sind davon ausgenommen, doch auch denen ist eine stete Unruhe anzumerken.

Und doch vergehen die ersten Stunden – jene bei Tageslicht – ereignislos in diesem Landstrich, dem jegliches Leben geradezu ausgesaugt geworden zu sein scheint.

### Der Schleier der Nacht

Wenn es jedoch Nacht wird, wird es Interessant. Schon in der Dämmerung sollte jeder Charakter einmal eine *Wahrnehmung*-Probe ablegen. Gelingt diese, so entdeckt er etwas Eigentümliches in den Schatten rings um ihn herum: Verborgener vom Licht scheint die Dunkelheit dort zu leben, sich zu winden und auf unheimliche Art und Weise ein Bewusstsein zu haben.

Sollte keiner der Charaktere diese Probe schaffen, so steht dem ersten Wachhabenden später noch eine Probe auf *Wahrnehmung+20%* zu; misslingt diese auch, muss er es auf die schmerzhafteste Art lernen.

Diese lebendige Schwärze ist der wahre Grund für die komplette Abwesenheit von Leben in diesem Teil des Waldes. Sie sind Schwarzmagiern vielleicht als *hungrige Geister* bekannt, doch eigentlich weiß niemand wirklich um diese furchtbaren Wesen.

Gerät ein Lebenwesen in den Schatten, so fallen sie darüber her wie die Heuschrecken, saugen das Leben aus dem Körper und laben sich an seiner Essenz. Sie sind körperlos, sind also durch normale Waffen gar nicht zu verletzen. Magie wirkt zwar gegen sie, doch

da sie in schier endloser Zahl in den Wäldern existieren und als Schwarm agieren, gibt es nichts, was ein Magier ausrichten könnte, was mehr als ein Tropfen auf den heißen Stein wäre.

Die Überlebenstaktik ist dabei recht einfach. Ein Lagerfeuer reicht bereits aus, um die Wesen auf Distanz zu halten, wer ein Feuer mittig errichtet und dann noch mit vier weiteren Feuern in allen Himmelsrichtungen flankt, kann sogar mit vollkommener Sicherheit schlafen gehen. Zumindest, solange keines der Feuer plötzlich verlöscht...

Sollte dennoch einmal einer der Spielercharaktere in den Schatten zu den Geistern gelangen, so erleidet er am Ende dieser Runde 1W10 Schaden, von der nur sein *Widerstandsbonus* abgezogen wird. In der zweiten Runde sind es dann 2W10 Schaden, in der dritten 3W10 und so weiter, bis seine *Lebenspunkte* aufgebraucht sind. Kritische Treffer durch die Geister werden als *Kritische Treffer, die zu einem plötzlichen Tod führen* (WHFRP, S. 144) gewürfelt.

### Einen Schatten vorauswerfen?

Wer an dieser Stelle bereits ein paar Grundsteine für ein kommendes Abenteuer legen will, kann den Spielern hier noch einmal übel mitspielen. Im nächsten Abenteuer, *Succubus*, wird Ayala einen der Charaktere in seinem Schlaf heimsuchen und langsam die Lebenskraft aus ihm saugen.

Wer darauf bereits hinarbeiten möchte, kann an diesem Punkt einen der Charaktere auswählen und, meinerwegen nach einem ebenso verdeckten wie nutzlosen Wurf, einfach erklären, dass ein anderer Charakter während der Wache des Auserwählten erwacht, weil es plötzlich kälter um ihn wird. Wie sich zeigt, scheint der Auserwählte tief zu schlafen, kann sich auch im Nachhinein an nichts erinnern, und die Feuer brennen gerade nieder.

Dieser Schockmoment wird sicherlich noch präsent sein, wenn im Anschluss dann eben *Succubus* gespielt wird...



## Akt 2: Nebelschwaden

### Fernab aller Sicht

Wenn die Gruppe sich am Morgen erhebt, hat sich ein dichter Nebelschleier auf das gesamte Land gelegt. Die Sicht reicht kaum drei oder vier Meter weit, teilweise liegt sie gar deutlich darunter. Es ist hell, erschreckend hell, um sie herum und das Weiß, das ihnen die Sicht raubt, scheint sie zudem noch gezielt blenden zu wollen. Das macht die Region aber auch nicht hoffnungsvoller, im Gegenteil – noch kälter scheint der Wald zu wirken.

Hoffnungslosigkeit, dass ist das einzige, was diese verfluchte Region auszustrahlen scheint...

### Die Gardisten

Heute sollen die Charaktere jedoch nicht alleine im Wald bleiben. Lassen sie jeden Spieler zur Mittagszeit eine Probe auf *Perception-20%* ablegen. Gelingt diese, so erkennt der betreffende Charakter zumindest noch dunkle Schemen und gilt nicht als überrascht, als plötzlich fünf dunkle Schemen aus dem Nichts vor der Gruppe stehen.

Sie alle tragen schwere Rüstungen mit eigentümlichen Insignien, was aber für die Heldengruppe aus Kleindorf nur bedingt verwunderlich sein sollte. Auffälliger sind die sehr groben und großen Schwerter, die jeder der Recken bei sich trägt.

„Halt, wer da?“ schallt der Ruf aus tiefer Kehle mit starkem Bass ihnen entgegen.

Die Charaktere befinden sich nun an einem Punkt, an dem sie kaum etwas anderes als einen Fehler machen können. Die Söldlinge sind Teil eines Heeres, das Sigmar persönlich entsandt hat und befinden sich daher seit Jahrtausenden in der Zeitschleife, ohne es selber zu bemerken.

Es ist einmal davon auszugehen, dass die Gruppe sich nicht selbstmörderisch diesen Leuten entgegen wirft. Wenn doch, so sind ihre Chancen vermutlich gering, denn es sind allesamt erfahrene Söldner. Sie sind *Human Veterans (ex-Mercenaries)* (OWA, S. 108). Wem der Band nicht vorliegt, der nehme die *Söldner* des Grundregelwerks (WHFRP, S. 264) und wende im an die Stärke der Spieler angepassten Maße die *Anführer-Schablone Template* (WHFRP, S. 228) auf sie an.

Man wird den Charakteren auftragen, keinen Widerstand zu leisten, ihnen offensichtliche Primärwaffen abnehmen und sie dann in das Lager der Truppe führen.

### Des Nebels Metaphysik

Die Funktionsweise des Nebels ist recht simpel. Zu Beginn jedes Tages startet der Nebel wieder an dem Zeitpunkt, an dem im wahren Jahre -2 etwas entgegen dem Schicksal verlaufen ist. Wer sich in seinem Einzugsbereich befindet, wird in dieser Morgenstunde erstmalig und eigentlich unaufhaltsam in die Schleife gezogen, ohne dass er eine Veränderung bemerken würde.

Der Spielleiter sollte sich den Zustand der Helden – eventueller Schaden etwa – an diesem Punkt notieren. Wann immer der Tag neu beginnt, so beginnt der Held auch wieder an der gleichen Stelle mit dem gleichen Zustand – allerdings einem Punkt Schaden *mehr* als am Durchlauf zuvor. Sinkt er dadurch unter 0, so wird jeden morgen ein *Kritischer Treffer* geworfen. *Schicksalspunkte* können eingesetzt werden.

Die etwas gemeine Ausnahme davon tritt dann auf, wenn ein Charakter wirklich *stirbt*. Verblasst das Licht eines Charakters durch etwas anderes als den Dämon am Ende, dann taucht er am Folgetag auch nicht mehr dort auf, denn der Sog in Morris Hallen ist stärker als die Macht der Statuette.

Der Tag endet in jedem Durchlauf mit dem Auftreten eines furchtbaren Dämons. Neben der Zeitschleife ist dies die zweite Auswirkung der Statuette von Grim'Rashal auf den Landstrich, da sie dieses niederhöllische Wesen überhaupt aus seiner Sphäre entlässt.

Um aus der Schleife zu entkommen, muss demnach die Statuette zerstört werden, um die Schleife aufzubrechen und den Dämon gar nicht erst erscheinen lassen.

### Eine Bastion

Das Lager der Söldner ist massiv befestigt worden, obschon es nur kurzfristig vor Ort zu sein scheint. Viel kann man zwar ob des dichten Nebels nicht erkennen, aber alles wirkt eher provisorisch. Auf einer Lichtung stehen sieben Kutschen, die kreisförmig um eine große Feuerstelle errichtet wurden. Überall wuseln Söldner umher und erledigen kleinere Aufgaben, doch alle halten inne, wenn die Gruppe mit ihren fünf Aufpassern das Lager erreicht und durchschreitet. Vereinzelt schließen sich weitere Bewaffnete der Kolonne an, doch großteilig werden die Fremden einfach unverhohlen angegafft.

Man führt sie zu einer Kutsche, aus der ihnen ein



hochgewachsener Veteran entgegentritt und sie erst einmal eingehend mustert. Dann schnaubt er, reibt sich durch seine verwilderten, ergrauenden Haare, lehnt sich an die Holzfläche hinter sich und fragt, mit bestimmtem Tonfall: „Ich bin Hauptmann Kunner, der Anführer dieser Einheit. Zu welchem Stamm gehört ihr?“

Das ist, gewissermaßen, natürlich eine Fangfrage.

Die Stämme, deren Nennung Kunner nun erwartet, sind seit Urzeiten nicht mehr von Bedeutung und den Charakteren teilweise vermutlich nicht einmal mehr vom Namen her bekannt.

Kunner wird weiter fragen, doch alles, was die Spieler ihm erklären können, wird ihre Lage nur schlimmer machen. Kunner folgt selbst dem Flussverlauf und als er „vor wenigen Tagen“ der selben Route folgte, die die Spieler nehmen, hat er keine Siedlungen entdecken können. Kein Wunder, immerhin befindet er sich, nach seinem Empfinden, noch immer zwei Jahre, bevor überhaupt ein Imperium gegründet wird.

Egal wie gewitzt die Spieler generell sind, eine Inhaftierung werden sie an diesem Punkt kaum vermeiden können. Notwendige Informationen stehen ihnen aber schon in Aussicht.

### Die anderen Gefangenen

Es gibt drei weitere Insassen, die alle zusammen in einer massiven Kutsche am Südrand des Lagers



festgehalten werden. Die Spielercharaktere werden achtlos zu denen gesperrt, was ihnen nun natürlich die Möglichkeit bietet, im Gespräch mit diesen weitere Informationen einzuholen. Die Spieler wissen natürlich nicht, dass ihr Schicksal jeden Tag aufs neue beginnt, solange sie in dieser Falle stecken, doch sowie sie das einmal begreifen, können sie aus den Gesprächen hier großen Nutzen ziehen.

### Bors

Bors Schlagarm ist ein Sigmarpriester aus dem Jahre 1999. Er befindet sich auf dem Weg nach Mordheim, da er von der dortigen Katastrophe gehört hat und dies nun mit eigenen Augen sehen will. Auf dem Weg dorthin jedoch geriet er

in den Nebel und wurde ebenfalls heute zum ersten Male festgenommen. Er kann demnach nicht viel zur Lösung dieses Rätsels beitragen, kommt jedoch grob aus der gleichen Richtung, aus der auch die Spieler kommen. Sollten sie in diesem Abenteuer Verstärkung brauchen, dann ist Bors sicherlich die beste Wahl.

### Sven

Sven Ducker ist tatsächlich ein Mensch aus der Zeit Kunners. Er war Teil des Heeres, hat jedoch einige Tage, bevor der Nebel sie einfing, versucht zu desertieren. Das ist ganz offensichtlich gescheitert und seither sitzt er in diesem Wagen ein.

Dafür kann er die Spieler mit allen notwendigen Informationen versorgen, die sie über Kunners Truppe brauchen. Er weiß, dass die Einheit sich aus Freiwilligen diverser, kleiner Stämme zusammensetzt und nur noch wenige Tage dem Fluss folgen soll, um dann nach Süden zu ziehen. Dort soll ein



gewisser Sigmar, den Kunner persönlich kennen soll, sich herumtreiben. Dieser sei der Häuptling des Stammes der Unberogen und angeblich ein Heer aus Menschen und Zwergen aufstellen, um den Schwarzfeuerpass zu erobern.

Derzeit wartet Kunner jedoch noch auf eine Gruppe Söldner vom Stamm der Golgera, eines örtlichen Kriegervolkes, die sich ihm auch anschließen wollen.

## Ludovic

Ludovic Harmsen, *später als Ludovic von Neugrunder* den Charakteren schon begegnet, rennt nun seit nicht weniger als vierzehn Tagen wieder und wieder in die selbe Gardistentruppe. Unglücklicherweise ist sein „Rücksetzpunkt“ mehr oder weniger vor ihren Piken, weshalb ihm eine Flucht nicht gelungen ist. Und ganz simpel, nach nunmehr fast zwei Wochen in der Zeitschleife, ist auch die geistige Verfassung des späteren Dorfgründers schon verdächtig nahe an die von geröstetem Weizenbrot gelangt.

Er sitzt in einer schattigen Ecke der Kutsche und kann nur mittels einer Probe auf *Wahrnehmung-10%* richtig ausgemacht werden, zumindest an diesem Punkt.

Wird er allgemein angesprochen, so reagiert er gar nicht mehr großartig sondern murmelt nur unablässig ein „Tag für Tag für Tag für Tag für Tag...“ lautendes Mantra vor sich hin. Erkennt ihn hingegen

ein Kleindörfler und nennt ihn beim Namen, so richtet er seinen müden Blick auf und starrt fast entgeistert auf seinen oder seine Gesprächspartner. „Ihr kennt mich?“

Wer an diesem Punkt nun etwas Cleveres zu sagen weiß – „Wir sind eure Kinder aus der Zukunft!“ ist *nicht* clever – kann zumindest sein Mantra ändern. „Ihr müsst sie finden, bevor *es* passiert! Meine Gefährten, diese Söldner dürfen sie nicht finden! Dürfen die Statuette nicht erhalten! Es wäre das Ende! Das Ende! Das Ende! Das...“

Gerade im zeitlich ersten Durchlauf dürfte die Spieler das zutiefst verwirren, doch lange müssen sie auch da nicht mehr grübeln...

## Der Dämon

Denn dann geht das plötzlich alles ganz schnell. Lärm von draußen kündigt von einem Ereignis und wer durch einen der Spalte im Holz der Kutsche blickt, sieht wie die Söldner wild umher laufen und ganz offenbar Zombies zurückdrängen. Dann jedoch wird die Situation nur noch schlimmer, als sich ein riesiges Wesen vom Himmel herablässt. Eine zwanzig Meter lange, gefiederte Schlange setzt mitten im Lager auf ihren acht Beinen auf, saugt tief Luft ein und pustet einen tödlichen Säureschwall über die gesamte Wagenburg.

Und tötet damit auch die Charaktere.





## Akt 3: Danke sehr! Und noch einmal... Fernab aller Sicht, Anlauf II

Die Charaktere erwachen daraufhin genau an dem Punkt, an dem sie auch am „Vortag“ erwacht sind. Die Erkenntnis, gerade gestorben und gewissermaßen neu gestartet worden zu sein, ist bei misslugener Probe auf *Willenskraft* zudem zwei *Wahnsinnspunkte* wert. Doch diesmal haben die Charaktere einen Vorteil, können bestimmte Gegenmaßnahmen einleiten, um der Lösung des Rätsels näher zu kommen. Zudem sollten die Spieler, wenn Ludovic bisher unerkannt geblieben ist, eine weitere Probe auf *Intelligence* ablegen. Gelingt diese, so trifft sie diese Erkenntnis nachträglich. Misslingt sie, so werden diese beiden Würfe (*Wahrnehmung*-10% bei Sichtung, *Intelligenz* am Morgen nach dem Tod) jeden „Tag“ abwechselnd durchgeführt.

### Bors' Verwirrung

Der Sigmarpriester aus dem Jahre 1999 ist verwirrt und irrt auch dementsprechend durch den Wald. Er hat kein Verständnis für das, was gerade passiert ist und erst Recht keinerlei Vorstellung, warum „Sigmar ihm diese Prüfung auferlegt“. Haben die Spieler ihm am Vortag zugehört, können sie ihn Abfangen und vielleicht, bei guter Argumentation, wieder etwas zur Räson bringen. Wenn sie einen guten Plan haben, ist er gerne bereit, sie dabei zu unterstützen.

### Ein guter Plan

Im Grunde ist es recht einfach, sich freien Zugang zu Kunners Lager zu verschaffen. Wie die Charaktere von Sven erfahren haben sollten, harrt Kunner noch immer auf die Truppen Golgeraner und wie sie vom eigenen Durchleben wissen, so treffen diese nicht vor dem Dämonen ein. Es spricht also nichts dagegen, sich als besagte Truppen auszugeben. Mit dieser Methode ist der Empfang durch die fünfköpfige Waldpatrouille bereits wesentlich wärmer und auch Kunner ist mit der Geschichte gut zu überzeugen. Er heißt seine neuen Verbündeten eifrig willkommen und weist ihnen sogleich erst einmal eine warme Mahlzeit zu. Die nächste Frage ist aber sicherlich, was man nun tun kann, um aus dieser Schleife auszubrechen. Die Antwort darauf heißt: Ludovic.

## Vom Wahnsinn angefressen

Sollten sie Spieler partout nicht erkennen, wer dieser Irre ist, so ist es eventuell möglich, sie durch Kunner mal wieder auf den richtigen Weg zu lenken. In dem Falle haben dann etwa seine Leute Untote im Wald bemerkt und er verdächtigt „Den Kerl, den wir heute früh aufgegriffen haben...“ entsprechend, mehr zu wissen. Schön ist das wahrlich nicht.

Wenn die Spieler versuchen, angereger mit Ludovic zu reden, werden sie schnell feststellen, dass das nicht sonderlich einfach ist. Neben der beiden bereits auf S. 59 vorgestellten Mantras ist er auf den ersten Blick nicht dazu zu bewegen, mehr zu sagen. Der Trick ist es, ihm zu zeigen, dass man bereits mehr weiß, als er selbst gesagt hat. Beschreibungen der Statuette, die Nennung anderer Namen aus Kleindorf, all das zeigt dann doch schnell Wirkung. Einige gelungene Proben auf *Charme* können an diesem Punkt natürlich auch Wunder wirken.

Nachdem man ihn also etwas zurück auf den Boden der Tatsachen geholt hat, kann man von ihm – stammelnd – einzelne Informationen erhaltend. Er kommt gerade von einer weiten Reise, so sagt er. Sie kommen aus Westen, waren vorher in Nuln. Seine Gefährten kampieren im Westen und warten darauf, dass er von seinem Kundschaftsgang zurückkehrt, mit all ihren Errungenschaften und „der Statuette“. Mehr wiederum ist aus seinem Munde jedoch auch nicht zu erfahren – doch es reicht ja.

### Den Fluss der Zeit umleiten?

Es ist natürlich denkbar, dass die Spielercharaktere die Situation ausnutzen und versuchen, Ludovic zu ihren eigenen Gunsten zu beeinflussen. Aber kaum etwas, was sie ihm hier sagen, dringt überhaupt durch seinen zum Selbstschutz eingerichteten totalen Gedankenblock. Man kann es aber natürlich zur Inszenierung kleinerer, schöner Szenen verwenden. Etwa, wenn man ihm vorschlägt, sein Dorf später „Kleindorf“ zu nennen und er die Gruppe nur einen Moment ansieht, dann nickt und etwas davon murmelt, wie schön das doch klänge... Vermutlich kommen die Spieler aber auch von ganz alleine auf solche Ideen.



## Der Dämon, zweiter Auftritt?

Der Spielleiter sollte entscheiden, ob es zu einem zweiten Dämonenangriff kommt, oder ob die Gruppe schnell genug ist, am zweiten Tag den Plot gleich ganz zu lösen. Hier sind etwas Gefühl und vor allem ein Hauch von Dramaturgie gefragt...

Wenn sie langsam sind, verdienen sie es auch, ein zweites Mal hilflos ihren eigenen Tod zu erleben. Sind sie dagegen clever, geschickt und bemüht in Eile, so muss das auch nicht passieren. Eine kleine „Belohnung“ kann man da ruhig vergeben, wenn wir auch aus Gründen der Spielpraxis darauf verzichten, hier genaue Zeitangaben zu machen, wie lange denn was dauern kann.

## Ludovics Gruppe

Die restliche Reisegruppe zu finden ist nicht sonderlich schwer, wenn man sich grob beschreiben lässt, wo die Wachen Ludovic am Morgen aufgegriffen haben. Sie reisen mit nur einer Kutsche und sind insgesamt neun weitere Personen, eine von ihnen gar hochschwanger. Die anderen acht sind jedoch alles kampferprobte Abenteurer, die eigentlich auch nicht vorhaben, wildfremden Abenteurern die Statuette zu überlassen, nur damit diese sie kaputt machen können.

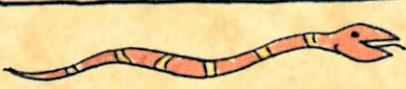
Die Situation lässt sich auf verschiedenem Wege auflösen. Der offensichtlichste wäre ein Kampf, jedoch sollten die Kleindörfler hier nun doch tunlichst darauf achten, nicht ihre eigenen Eltern zu erschlagen – die können, je nach Meinung des Spielleiters, durchaus darunter sein.

Reden ist durchaus eine Alternative. Immerhin haben auch seine Reisegefährten die Zeitschleife

bemerkt, wenn auch etwa der Dämonenangriff immer nur passiv erlebt wurde und man bislang darauf wartete, dass Ludovic zurückkehrte. Kunner wird den Gefangenen nicht gehen lassen, eventuelle Überzeugungsarbeit kann also nur durch Worte geleistet werden.

Variante Nummer drei wäre ein Trick. Also entweder ein Ablenkungsmanöver fahren, die Statue im Schutze des Nebels stehlen oder etwas in der Art.

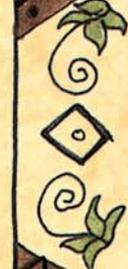
In jedem Fall ist es ein weiteres Abbild der Statuette vom Grim'Rashal mit all den in den beiden Vorgängerabenteuern bereits beschriebenen Nebenwirkungen. Auch hier lässt sich die Statuette leicht zerstören, etwa, indem man sie gegen einen Baum wirft, drauftritt oder etwas vergleichsweise harmloses mit ihr anstellt.





Wenn dies geschehen ist, gibt es einen grellen Blitz und der Tag beginnt für die Spieler erneut wie in Akt 2 beschrieben. Doch diesmal ohne Wachen, ohne Lager und ohne Dämon, im Gegenteil – der Nebel lichtet sich zur Mittagsstunde und gibt wieder den Blick auf den ungastlichen Wald frei.

Auch von Bors und Ludovic fehlt jede Spur. Die Gruppe aber hat nun ein Indiz, in welche Richtung sie ihre Reise führen wird – aus Nuln, sagte Ludovic, kam er. Wenn sie nun also weitere Hinweise suchen, warum nicht genau dort, in der Perle des Imperiums?



# Kurzzenario: Der Helm des Signos

Noch immer bahnen sich die Helden ihren Weg durch den Wald der Toten, mit dem Ziel, Sylvania und die gesamte Ostermark endlich hinter sich zu lassen.

Eines Abends aber tauchen aus Nacht und Nebel vor ihnen die Ausläufer einer alten, verfallenen Stadtmauer vor ihnen auf. Was sie nicht wissen: Es sind die Ruinen von Mordheim.

Während sie noch die Stadt umrunden und sich vermutlich fragen, was sie dort genau gefunden haben – vielleicht gar eine Art Zeitreise vermuten, nach dem, was zuvor geschehen ist – geraten sie in einen Hinterhalt.

Nicht etwa Horden des Chaos lauern ihnen dort auf, sondern eine Rotte Söldner. Die sind ihrerseits auf dem Weg hinein in die Ruinen von Mordheim, um dort eine alte Sigmarsreliquie zu bergen: Den Helm des Signos.

Zunächst werden sie die Charaktere für Kultisten oder andere Diener des Chaos halten, wie es vielleicht auch anders herum geschieht. Doch gesetzt dem Fall, die Situation endet unblutig, so erweist sich Roland, der Anführer der Söldner, als gesprächsbereiter Mensch.

Er weiht die Charaktere in den Bergungsversuch ein und überlässt es ihnen, ob sie ihn begleiten wollen.

Sagen sie zu, so haben sie sich auf einen wahren Horrortrip eingelassen, denn Mordheim ist geradezu überschwämmt von finsternen Gestalten, Kultisten und Mutanten.

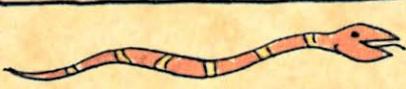
Sie können das Sigmarsheiligtum – einen Tempel, dessen Grundriss grob der Form eines Hammers entspricht – finden. Doch just in diesem Moment brechen Horden von Chaoswesen über sie herein und es ist an ihnen, die Nacht in dem belagerten Tempel zu verbringen, der aufgrund großer Buntglasfenster und drei großen Portalen (an jeder Seite des „Hammerkopfes“ sowie am unteren Ende des „Griffes“) nicht sonderlich leicht zu halten ist.



## Der Helm, ein Artefakt

Es ist denkbar, dass die Helden dabei als diejenigen den Tempel verlassen, die nun den Helm des Signos ihr Eigen nennen können. Es ist ein alter, bronzener Topfhelm, der dem Träger zwei Rüstungspunkte an der Trefferzone „Kopf“ gewährt.

Außerdem bietet er jedem, der ihn trägt und Sigmar verehrt, einen +20%-Bonus um *Angst-* und *Entsetzen-*Proben zu bestehen.





## Succubus

### Übersicht

Succubus markiert die erste Rückkehr Ayalas. Gemäß ihrer Natur als Succubus sucht sie einen der Charaktere heim und versucht die Gruppe so zu schwächen. Bei dem Versuch, in einem Shallya-Kloster Hilfe zu suchen, stoßen sie auf ein weiteres Geheimnis. Den Spuren folgend finden sie ein Dorf, in dem gerade ein finsternes Ritual abgehalten wird. Ihretwegen!

### Szene I: Succubus

Wie schon in *Nebelschwaden* angedeutet wurde, wird sich Ayala mit der Niederlage in Wirtzbad nicht geschlagen geben. Mittels der Kräfte Slaaneshs löst sie ihren Geist vom Körper und dringt in die Träume eines Spielercharakters ein.

Nacht für Nacht sucht sie ihn heim. Gewürfelt wird eine WK-Probe. Jede Nacht, in der dies nicht gelingt, verliert der Charakter jegliche Regeneration und wird am nächsten morgen geweckt werden müssen – von selbst erwacht er erst gegen Mittag. Mit jeder Probe, die misslingt, wird die nächste zudem um -10% schwerer. Die Spieler sollten lange im Dunkeln gehalten werden, was vorgeht. Das Wissen, dass einer ihrer Gefährten in Gefahr ist, sollte reichen.

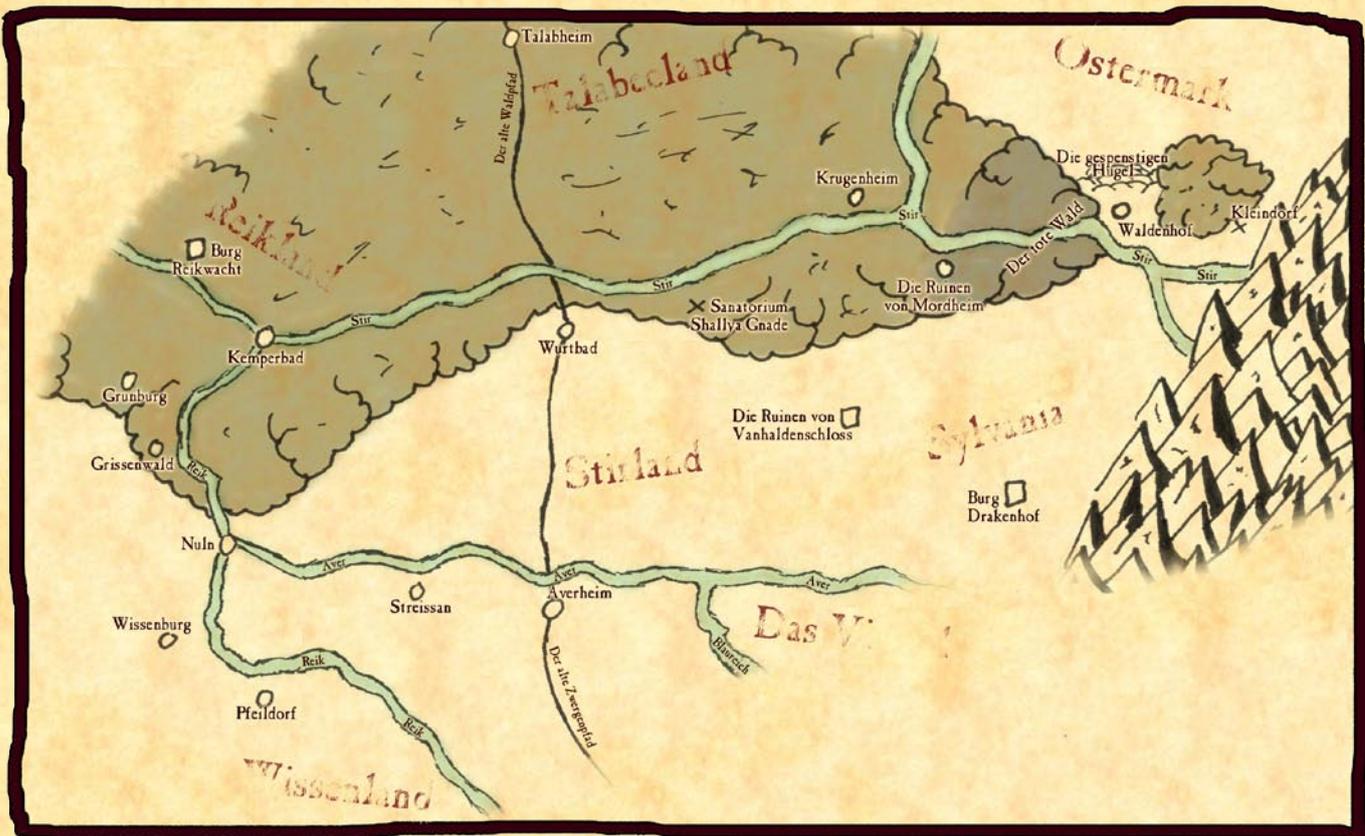
### Ayala

Ayala wird in *Sperrstunde* genau beschrieben. Dort finden sich auch weiterführende Quellen zum Thema Succubi. Diese weichen merklich von dem ab, was mittlerweile im *RdC* nachzulesen ist. Leider ist das *RdC* zwischen den ursprünglichen Einzelszenarien erschienen, was zu diesen Abweichungen führt.

Einen Hinweis allerdings noch. Diese Szenen mit Ayala – genauso wie ihre zweite Inbesitznahme, die im Szenario *Ludovics Vermächtnis* in diesem Band eingeleitet wird – greifen ein Thema auf, das man nicht mit jeder Gruppe behandeln kann. Sexualität ist ein Bereich, der gerade in einem interaktiven Hobby wie Rollenspielen mit Samthandschuhen angefasst werden sollte. Gerade wenn es nicht aus freien Stücken geschieht wie hier. Was Ayala da macht, ist de facto Vergewaltigung.

Jeder Spielleiter sollte also gut abwägen, welchen Spieler er hier aussucht und wieviel er ihm zumuten möchte. Seid vorsichtig mit der Thematik, sonst wird es schnell unangenehm am Spieltisch.





## Szene II: Shallya voller Gnade

Gerade wenn die Spieler mit ihrem Gefährten wirklich nicht mehr weiter wissen (und im Idealfall ein, zwei von der Kampagne unabhängige Szenarien gespielt wurden), erreichen sie das Kloster *Shallya voller Gnade*. Drei junge Schwestern, Anja, Brigitte und Thorsta, sind im Garten am Werk und rennen ins Innere, sowie sie die Charaktere sehen.

Doch die Äbtin Dagmar lässt sie letztlich ein und stimmt zu, den Besessenen zu behandeln. Im Gegenzug hat sie jedoch auch eine Bitte, zumindest wenn Magier unter den Charakteren sind. Ein Patient, Gunnar, sei krank, aber körperlich fehle ihm nichts. Es sei, „als wäre sein Geist nicht mehr in seinem Leib.“

## Szene IIIa: Der Exorzismus

Der Exorzismus ist hart und unangenehm für alle Beteiligten. Ayalas Opfer wird an einen Tisch gebunden und die gesamte Schwesternschaft versammelt sich um ihn, betet unablässig für sein Seelenheil und ruft die Göttin der Gnade um Hilfe an.

Ihre Gebete werden letztlich erhört und Ayalas Geist steigt als schwarzvioletter Rauch aus dem Körper des Opfers auf. Dieses erleidet große Schmerzen, doch das Ritual ist erfolgreich und nachdem der Rauch noch für einige Sekunden die Konturen der Hexe aus dem Süden angenommen hat, verdampft er einfach im Nichts.

All dies war jedoch nur ein winziger Vorgeschmack auf Ayalas wahre Macht.

## Szene IIIb: Gunnar

Gunnar ist ein junger Kerl Ende zwanzig, hat braunes, lockiges Haar und ein freundliches Gesicht. Er stammt aus dem benachbarten Bauerndorf Serke, doch niemand weiß, was mit ihm los ist. Er wirkt vollkommen apathisch, reagiert auf keinerlei äußeren Einfluss und wäre ohne die Hilfe der Schwesternschaft sicher schon lange tot.

Wer ihn mit *Magiegespür* untersucht, der stellt zudem fest, dass die Winde der Magie ihn fast zu meiden scheinen. Aber einen recht Reim darauf machen kann sich keiner der Charaktere. Einzig wer die *Dunke Lehre (Chaos)* besitzt weiß grob, dass es Chaosrituale gibt, die dies mit einem Menschen machen können.

## Szene IIIc: Das Hospiz

Es empfiehlt sich an dieser Stelle, das Leben im Kloster weiter auszubauen. Anregungen dazu finden sich in dem Band der ersten Edition *Aus den Archiven des Imperators*, aber auch in jeder zweiten Arztserie. Eine Schwester Anette, die insgeheim versucht, mit Warpstein zu behandeln, ein bulliger Patient namens Schlegel, der Amok läuft, die junge Schwester Weide, die auch den





hässlichsten Charakter einmal etwas Mitgefühl spüren lässt oder auch der irre Fred, der ein paar tröstende Worte an Charaktere richten kann, die bereits Freunde in der Kampagne verloren haben. Das schafft mehr Glaubwürdigkeit und gibt der Gruppe auch einen Grund, Dagmars Bitte in Szene V nachzukommen.

## Freds Worte

Ihr habt Freunde verloren. Das kann ich sehen. Es steht Menschen ins Gesicht geschrieben, wisst ihr? Aber nein, ihr müsst nicht weinen. Weint nicht um sie und sprecht niemals in Trauer ihre Namen. Wisst ihr, sie sitzen da, in der Nachwelt, und schlafen einen friedlichen Schlummer.

Aber wenn jemand in Trauer ihre Namen sagt, dann schrecken sie auf und für diesen Moment, bevor Väterchen Mórr sie wieder in seine Arme schließt, sehen sie all das Leid auf der Welt und spüren riesige Trauer.

*Darum sollte man der Toten auch nur mit lachenden Augen im Stillen gedenken.*

## Szene IV: Die Attentäter

In der Nacht erwacht die Gruppe, weil sie Schritte auf dem Flur gehört hat. Wahlweise kann der Spielleiter natürlich auch auf *Wahrnehmung* würfeln lassen, doch die Einbrecher sind nicht wirklich leise. Wer nachschaut, sieht drei Schatten den Flur langweilen.

Dies sind gedungene Attentäter, die losgeschickt wurden, um Gunnar zu töten. Sie schleichen recht gezieht bis zu dessen Zelle und bringen den armen Kerl einfach um, wenn die Gruppe nicht einschreitet. Wir sich mit den Attentätern anlegt, der sieht sich drei *Banditen* (WHFRP, S. 2263) mit voll angewandtem *Schleicher*-Profil (WFRP, S. 258) gegenüber, die jedoch eigentlich gar nicht mit großer Gegenwehr gerechnet haben.

Für das weitere Abenteuer ist es egal, ob die Gruppe Gunnar retten kann, oder nicht.

## Szene V: Dagmars Bitte

Dagmar macht sich nach dem Überfall natürlich große Sorgen. Da Gunnars Zustand ungeklärt ist und man nur weiß, dass er aus dem nahe gelegenen Serke stammt, bittet sie die Charaktere, doch einmal dort Halt zu machen und zu schauen, ob sie herausbekommen

können, was dahintersteckt.

Sie kann der Gruppe keine großen Reichtümer versprechen, kann sie nur bitten. Im Zweifel wird sie aber zumindest an die Dankbarkeit für den gelungenen Exorzismus appellieren.

Die Reise nach Serke wird hier nicht näher thematisiert. Es ist gerade mal ein Fußmarsch von vier Stunden; wer dort unbedingt noch Gegner oder Ereignisse einbauen möchte, kann das aber natürlich gerne tun.

## Szene VI: Beschwörung in Serke

Der Ort ist, als die Gruppe dort eintrifft, offenbar menschenleer. Wer sich allerdings einmal genauer umschaute, hört Geräusche aus der Dorfhalle, die sich bei näherer Betrachtung als Kultgesänge entpuppen.

Wer hineinspät, kann die Bewohner des Ortes dort sitzen sehen, ebenso apathisch wie Gunnar – und kaum, dass sie hineinblicken, schlitzt der finstere Chaospriester, Gandar, einem von ihnen die Kehle durch. Er ist in Begleitung von sechs weiteren Kultisten.

Wie sich diese Szene im Speziellen nun entwickeln wird, bleibt offen. Sicher ist aber, was Gandar versucht: Gandar ist ein Diener Aikars und der versucht seinerseits herauszubekommen, wohin die Gruppe nach dem Zwischenfall in Wirtzbad nun zieht. Du diesem Zweck hat er Gandar befohlen, einen mächtigen Dämon zu rufen: Kash'Garyol, den Finder der Wege.

Das Dorf ist das notwendige Blutopfer und mit dem besagten Kehlschnitt beginnt die Manifestation des Dämons. Dieser wird nach etwa zwei Minuten voll beschworen sein und Gandar dann sagen, wo die Gruppe steckt – wenn sie noch nicht eingegriffen hat also vermutlich direkt vor dem Tor der Dorfhalle oder in deren Nähe.

Sollte die Gruppe freiwillig den Kampf mit den Kultisten suchen oder von ihnen gefunden werden, so haben Gandars Gefolgsmänner die gleichen Werte wie die Banditen in Szene IV, er selbst sollte ganz individuell an die Stärke der Gruppe angepasst werden.

So oder so – für die Kultisten war die Beschwörung ein ziemliches Debakel, denn die so schwer zu findende Gruppe stand aller Wahrscheinlichkeit nach direkt vor ihrem Fenster. Die Attentäter im Kloster sollten nur den entlaufenen Gunnar töten, doch wurden sie vermutlich von genau den Gesuchten gestellt. Ein schweres Desaster.

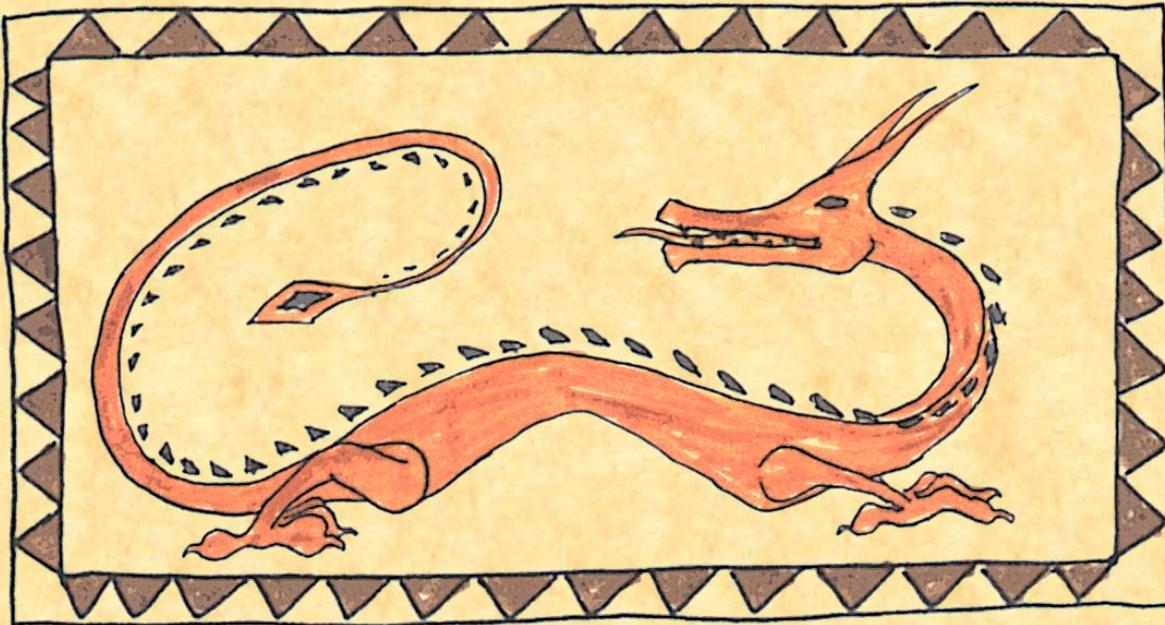


## Szene VII: Überleitung

Wenn die Gruppe will, kann sie im Anschluss noch etwas im Kloster *Shallya voller Gnade* rasten, doch da sie nun wissen, dass sie noch immer verfolgt werden, werden sie wohl auch bald weiter reisen.

Wenn sie letztlich auf die Alte Zwergenstraße zwischen Wurtbad und Middenheim stoßen, wird ihnen noch einmal das Glück zuteil. Eine Verwerfung der Statuette lässt dort, wo die Gruppe auf die Straße

tritt, Ludovics Kutsche immer wieder, mehrfach am Tag, entlangreiten. Es ist leicht zu erkennen, woher sie kommt – aus Süden, also aus Wurtbad oder gar Nuln. Damit ist zumindest die weitere Reiseroute gesteckt. Die Äbtin Dagmar gibt der Gruppe zudem noch den Namen eines Freundes in Altdorf – sollte sie ihre Reise einmal dorthin verschlagen, so ist ein sigmarsgeweihter Zwerg namens Grimdahl eine sichere Kontaktperson, welcher dort als Schriftengelehrter arbeitet.





## Verdorbenener Wein

### Überblick

Verdorbenener Wein setzt ein, wenn die Gruppe Wurtbad erreicht. Irgendetwas scheint mit dem Wein in der Stadt nicht zu stimmen – dabei ist sie doch der Hauptumschlagplatz des gesamten Imperiums. Die Gruppe forscht nach und stößt auf drei Dinge – Enide, eine mysteriöse Frau, die lebendig vor der Stadt begraben liegt, einen etwas zu motivierten Ulricspriester so tief im Süden und Jonathan, einen Verbündeten von Ayala und Aikar.

### Szene I: Enide

Die Gruppe ist nahe Wurtbad und freut sich vermutlich bereits darauf, endlich mal wieder in einem bequemen Bett ruhen zu können, als ihnen etwas auffällt. Es gilt wie immer: Dies *kann* man an eine *Wahrnehmung*-Probe koppeln, ich rate aber davon ab.

Auf einer Wiese am Wegesrand sitzen Vögel. Nicht irgendwelche Vögel, sondern ausschließlich schwarze Raben und schneeweiße Tauben. Wer sich in irgendeiner Form mit den Göttern auskennt, auch nur flüchtig, der wird erkennen, dass es die Wappentiere des Gottes Mórr und seiner Tochter Shallya sind. Die Vögel sitzen kreisrund auf dem Boden verteilt und scheinen auf einen bestimmten Punkt hin ausgerichtet zu sein.

Wer nachschaut, der stellt fest, dass die Erde dort sehr aufgewühlt ist, offenbar wurde dort recht frisch etwas vergraben. Wer zudem lauscht, der kann eine helle Frauenstimme aus dem Erdreich vernehmen.

Gräbt die Gruppe, so stoßen sie recht schnell unterhalb der lockeren Erde auf eine gefesselte und geknebelte, junge Frau. Dies ist Enide. Sie ist bildschön, hat langes, lockiges, rotes Haar und eine makellose, schlohweiße Haut. Grüne, gewitzte Augen stechen den Charakteren entgegen und zeigen Intelligenz und Verwirrung gleichermaßen. Doch selbst, wenn die Charaktere ihren Knebel entfernen, wird Enide nicht zu ihnen sprechen. Sie wird kommunizieren – durch Gesten, kleine Berührungen, Blicke und dergleichen – aber nicht ihre Stimme erheben. Warum, das wird noch während dieses Szenarios geklärt werden.

Sie wird den Charakteren bedeuten, dass sie gerne nach Wurtbad möchte (sie zeigt die Richtung). Das folgende Szenario geht davon aus, dass die Gruppe sie mitnehmen wird.

### Szene II: Abends in Wurtbad

Die Sonne versinkt bereits, als die Gruppe das Stadttor erreicht, doch werden sie, wenn sie sich nicht zu katastrophal benehmen, eingelassen. Aufmerksamen Charakteren mag aber auffallen, dass die Stadtwachen sie sehr gezielt befragen, ob jemand aus der Gruppe an einer Krankheit leidet.

Ansonsten sind die Straßen von Wurtbad, jedenfalls dort, wo die Charaktere den Ort betreten, sehr belebt. Viel reiches Volk scheint auf den Straßen unterwegs zu sein, doch wenn die Charaktere sich durchfragen, so gelangen sie letztlich auch an ein ihrem Reichtum mutmaßlich eher angemessenes Gasthaus recht mittig in der Stadt: Zum vollen Faß.

Der Wirt, Fritz Krug, gibt den Charakteren gerne noch Zimmer oder einen Platz im Schlafsaal, er hat da noch Plätze frei. Enide wird die Charaktere bitten, bei ihnen bleiben zu dürfen und auch hier geht das folgende Konzept davon aus, dass sie das tut. Hilfe bei Problemen bietet aber der Textkasten *Wenn die Spieler Enide nicht wollen* am Ende des Szenarios.

Die Nacht verläuft ruhig und endlich können sich die Charaktere einmal etwas entspannen.

### Wurtbad

Wurtbad gilt als die „Weinhauptstadt des Imperiums“, da sämtlicher Wein, der im westlichen Stirland angebaut wird, per Dekret der Kurfürsten durch diesen Hafen geführt werden muss. Da die Reichen und Mächtigen des Imperiums oft Gast in der Stadt sind, bietet sie sich daher gleich doppelt für Jonathans Plan an, wie er im entsprechenden Textkasten noch erläutert wird.

Wer mehr offizielle Informationen zu Wurtbad sucht, hat nicht viele Quellen, auf die er zurückgreifen kann. Wurtbad wird aber in *Sigmars Erben* auf S. 118 beschrieben.



## Szene III: Hagen von Helmamm

Am Morgen, die Gruppe sitzt gerade beim Frühstück (Enide vermutlich nicht, sie gibt den Charakteren zu verstehen, dass sie lieber auf ihrem Zimmer essen will), da tritt eine imposante Gestalt in die Taverne ein. Der offensichtliche Ritter ist groß, kräftig gebaut, hat offenbar schon die eine oder andere Schlacht geschlagen und in eine schwere Rüstung gehüllt. Jeder, der eine Probe auf *Allgemeinwissen (das Imperium)* ablegt, kann außerdem mutmaßen, dass er wohl dem Kult des Ulrics folgt, denn auf seine Brustplatte ist ein weißer Wolfskopf vor lodender Flamme abgebildet.

Er spricht kurz mit dem Wirt und tritt dann zielstrebig an den Tisch der Charaktere, rammt seine Fäuste auf den Tisch und intoniert „Ich bin Hagen von Helmamm, ehrenwerter Ritter des ulricsgefälligen Ordens der reinigenden Flamme. Wer seid Ihr?“

Nachdem die Gruppe sich wohl irgendwie identifiziert hat, nickt er und fragt ebenfalls nach, ob jemand von ihnen sich auf eine seltsame Art und Weise krank fühlt. Da dies wohl nicht der Fall ist und er den Charakteren das auch erst einmal glaubt, rückt er dann auch wieder ab.

Der Wirt wird daraufhin, wenn Hagen sicher aus der Taverne ist, zu den Charakteren kommen und sich wortreich entschuldigen. Die Ulricsleute würden in der Stadt eine seltsame Seuche einzudämmen versuchen und sich dabei auch recht dreist über die eigentliche Domäne des örtlichen Shallya-Kultes hinwegsetzen.

Für die Schwester Oberin des hiesigen Kultes könne er dabei seine Hand ins Feuer legen. Sie habe ihm schon oft geholfen, wenn er krank war.

## Szene IV: Die Göttin der Heilung

Es gibt verschiedene Gründe, warum die Spieler nun ausgerechnet den Shallya-Tempel aufsuchen sollten. Einer ist klar Enide. Die Frau ist mitgenommen und wenn schon nicht körperlich, so seelisch doch eindeutig verwundet und bedarf dringender Heilung. An zweiter Stelle mag Neugierde stehen. In

dem Ort scheint etwas nicht zu stimmen und zumindest den Grund für das Auftreten des Ulricsordens könnte die Gruppe durchaus interessieren.

Wenn weder das eine noch das andere hilft, so könnte alternativ Fritz sie bitten, die Schwester Oberin einmal aufzusuchen, etwa auch im Austausch gegen freie Kost und Logis. Das allerdings ist die uneleganteste Methode.

Das „Haus der Schwesernschaft der Gnade“ liegt etwas abseits des Marktplatzes von Wurtbad und ist durchaus ein schönes Gebäude, weiß getüncht wie fast jedes





Haus in der Stadt und dennoch irgendwie einfach heller, strahlender. Man wird die Charaktere nebst Enide dort höchst freundlich empfangen und nach kurzer Wartezeit auch in das Zimmer der Schwester Oberin bitten.

Schwester Rita ist eine alte Frau, schwer genau zu schätzen doch sicherlich bereits über die 60 hinweg. Ihr Haar ist schütter und grau, ihre Haut faltig und ihre Bewegungen leicht zittrig, doch ihre Augen sind hellwach und zeugen davon, dass sie sich nach wie vor ihrer selbst bewusst ist.

Ihr Stellvertreter ist ebenfalls anwesend. Er „hat sich bravourös hier eingelebt“, wird sie erklären. Erst vor einigen Monaten haben man ihn aus Altdorf hergesandt und schon habe er sich perfekt eingefügt. Dieser Stellvertreter ist allerdings ein eingeschleuster Diener des Chaos: Jonathan Kranich.

Er wird sich entsprechend sehr an der Gruppe interessiert zeigen und unglaublich höflich, unglaublich charmant und mitfühlend versuchen, herauszubekommen, ob diese Gruppe tatsächlich die ist, die er vor sich zu haben glaubt. Sollten die Spieler von selbst nicht darauf kommen, können sie mit einer (bestenfalls verdeckt gewürfelten) Probe auf *Wahrnehmung-20%* ebenfalls bemerken, dass er ungewöhnlich viel Interesse an ihnen zeigt.

Sollte sie dabei sein, wird sich die Schwester Oberin derweil einmal Enide anschauen. Sie kommt auch nicht dahinter, was der Frau fehlt, erreicht aber einen anderen Erfolg, denn auf die Frage „Wie heißt du denn, mein Kind?“ antwortet die verstörte Frau ganz leise, fast flüsternd „Enide“.

Rita reagiert auf den Namen, aber auf eine unbestimmbare Art und Weise. Sie wird die Charaktere im Anschluss aber bitten, einige Tage in der Stadt zu bleiben und auf abzuwarten, was die Behandlung der jungen Frau ergibt. Es bleibt zu hoffen, dass die Spieler dies sowieso getan hätten.

Auch wird sie spätestens danach das Gespräch auf die Seuche bringen, die die Stadt in ihren Klauen hält – nur weiß sie selber kaum etwas davon. Die Ritter der reinigenden Flamme seien überall und würden die Kranken abgreifen, bevor ihre wenigen Schwestern überhaupt etwas machen könnten. Sie bittet die Charaktere weiterhin, sich doch auch dort einmal umzuhören – ihnen stünden als „freie Recken“ doch sicher weiter mehr Tore offen als ihr, einer Dienerin der Tochter der Gnade.

## Jonathans Plan

Ein perfider Plan ist es, der Jonathan in die Verkleidung eines Shallyapriesters getrieben hat. Da Wein das Getränk der Schönen und Reichen ist und ein Großteil des imperialen Weines durch Wurtbad geht, bevor er die Kehlen seiner Käufer erreicht, liegt doch kaum etwas näher, als genau diesen zu vergiften.

Die „Seuche“, die in der Stadt wütet, ist vielmehr ein mit Warpessenz versetztes Gift, dass er den Fässern in der Umschlagstation des Hafens heimlich beimischt. Auch Hagen hat er selbst in die Stadt gelockt. Der Ulricsritter ist ein ehrbarer Mann, doch versteht es Jonathan, ihn entsprechend auszuspielen...

Die Kleindörfler überraschen ihn da, sind gar nicht Teil seines Plans. Doch ein verfehler Ehrgeiz packt ihn augenblicklich – zu gerne würde er dem mächtigen Aikar zuvorkommen und an seiner Stelle die Charaktere im Namen der Vier opfern.

Kurz vor Ende des Gesprächs verlässt Jonathan den Raum. „Ein Termin“ sagt er nur entschuldigend. Nachdem sowohl über Enide als auch die Seuche geredet wurde, braucht auch Rita Zeit zum Nachdenken. Enide wird einer hiesigen Schwester übergeben und solle am Abend wieder abgeholt werden.

## Szene Va: Jonathan folgen

Sollten die Charaktere Jonathan nach seinem seltsamen Auftritt im Kloster folgen wollen, dann können sie das recht problemlos tun. Er achtet nicht auf Verfolger und eilt recht zielstrebig zum „Krankenlager“ der Ulricspriester, verdächtig genug. Er wird dort zudem wortlos von den Wachen eingelassen, was die Charaktere allerdings dann an den gleichen Punkt führt, an dem sie auch stehen, wenn sie Ritas Bitte nachkommen.



## Szene Vb:

### Das Lager des Ordens der reinigenden Flamme

Viel zu sehen gibt es nicht. Das Lager liegt außerhalb des Südtores der Stadt und ist ein komplett mit einer Palisade umgebenes Feldlager, aus dessen Inneren allenfalls das Klappern von Rüstungen, das Marschieren von Truppen und das Stöhnen der Kranken zu vernehmen ist. Stolze Wachen stehen davor und lassen niemanden ein. Jedoch gibt es eine Schwachstelle, namentlich Frater Thaddäus.

Thaddäus ist ein ganz junges Mitglied des Ordens und noch immer durch recht viele Dinge sehr zu beeindrucken. Vielsagende Blicke und ein tiefer Ausschnitt können den Wachmann ebenso zum Reden bringen wie eine prächtige Rüstung oder ein besonderes Schwert. Wer es schafft, ihn irgendwie zu beeindrucken, kann ihn entsprechend zumindest zu einem Treffen nach seiner Schicht bewegen, wo er dann die Informationen ausplappert, die im entsprechenden Kasten angegeben sind.

Wovon abzuraten ist, ist ein Eindringen in das Lager. Das ist sicherlich möglich – die Palisade ist mit einer Räuberleiter schnell überwunden und auch Zauber wie *Himmelswandeln* (WHFRP, S. 162) oder *Erdentor* (WHFRP, S. 169) können da Wunder wirken. Nur steht das Lager danach noch immer voll mit fünfundzwanzig schwergerüsteten Rittern. Sicherer Tod, ist das wohl zu nennen.

### Frater Thaddäus' Informationen

- Niemand weiß genau, was es mit der Seuche auf sich hat
- Niemand weiß, wie man sich damit ansteckt
- Bisher sind ausnahmslos alle Fälle in dem Bezirk der Reichen in der Stadt, im Oberdorf, aufgetreten; meistens treten sie Abends auf
- Frauen und Kinder sind fast gar nicht betroffen, vor allem die Männer hat es bisher erwischt
- Thaddäus kann Hagen nicht ausstehen
- Bruder Jonathan kommt immer mal wieder zu Besuch und trifft sich dann mit Hagen in dessen Zelt. Keiner weiß, was die bereden.

## Szene VI: Abends, in den Tavernen

Es ist recht einfach, die einzelnen Elemente aufzuaddieren. Wenn es vor allem Männer betrifft, muss die Inkubation irgendwo erfolgen, wo vor allem Männer sind, weniger Frauen und Kinder. Ein Ort, wo abends vor allem Männer sind. Es ist leicht, da auf Tavernen zu kommen.

Weiter gedacht: die Fälle treten nur im Oberdorf auf. Das schränkt die Zahl möglicher Orte, die man beobachten kann, rapide ein.

Und in der Tat – legen sich die Charaktere abends mal in einer der Nobelkneipen auf die Lauer, wird ihre Geduld belohnt – kaum dass sie da sitzen, springt plötzlich ein Kerl von seinem Weinglas fort, greift sich an die Kehle, spuckt kräftig Blut und geht röchelnd zu Boden.

Die anderen Besucher kreischen panisch auf und rufen so binnen einer Minute die Ritter Ulrics auf den Plan, doch einige Untersuchungen können die Spieler schon machen. Wer ihn sich nur anschaut, kann sehen, dass ihm aus allen Körperöffnungen das Blut fließt. Wer erfolgreich auf *Heilen* würfelt, hat den Eindruck, als wären die Adern in seinem Körper einfach explodiert. Wer aber auf *Magiegespür* würfelt, erkennt tatsächlich noch einen leichten, wenn auch schnell verblässenden Schimmer chaotischer Essenz.

Alle notwendigen Spuren sind damit gefunden, um weiter nachforschen zu können.

## Szene VII: Nachts keine Ruhe

Doch es ist bereits spät und die Charaktere werden vermutlich erst einmal ihre Taverne erneut ansteuern. Schauen sie vorher im Shallya-Tempel vorbei, so ist das kein Problem, nur wird man ihnen da auch nichts Neues sagen können.

Tief in der Nacht aber, egal wo die Charaktere letztlich sind, wird Jonathan seinen ersten Schlag durchführen und den Charakteren eine angemessene Zahl von Pestdämonen auf den Hals hetzen.

Offizielle Werte für Seuchenhüter des Nurgle finden sich in dem *Old World Bestiary* auf S. 103.

## Szene VIII: Der Ulricsorden schlägt zu

Am nächsten Morgen aber ist nichts mehr so, wie es war. Noch in der Nacht ist Jonathan zu Hagen geeilt und hat diesen aufgewiegelt. Der Nurglediener weiß um die (mutmaßliche) Niederlage seiner dämonischen Diener und will nun auf andere Art und Weise verhindern, dass ihm die Kleindörfler entkommen.



Er überredet Hagen zu einer Zwangsquarantäne – keinesfalls soll die Seuche die Stadt verlassen können. Hagen lässt sich überzeugen und die Stadt, wie schon Wirtzbad durch den Sturm des Chaos bar ihrer Truppen, hat kaum etwas, was sie einem ganzen Ritterorden entgegenstellen kann.

Fortan stapfen bewaffnete Ritter die großen Straßen der Stadt entlang und gehen recht rabiat gegen jeden vor, der zur falschen Zeit einmal hustet. Es sollte von der Dynamik des Abenteuers abhängig gemacht werden, ob sie sich auch die Spielercharaktere herausgreifen wollen.

### Szene IX: Indizienkette

Es ist am kommenden Tag recht einfach, der Indizienkette zu folgen. Zwar haben die Tavernen unterschiedliche Zulieferer, doch gibt es ein Schlauchstück, wo alles zusammenläuft: das Zollamt.

Dort wird ihnen der Kommandant des Amtes, Kunibert Schnitzelheim, zwar versichern, dass niemand ungesehen an die Fässer kommen kann, um sie mit Gift zu versetzen, aber wenn sie mehr Details wünschen, sollen sie sich an Ottmar Hillibers wenden, der ist Oberaufseher des Lagers.

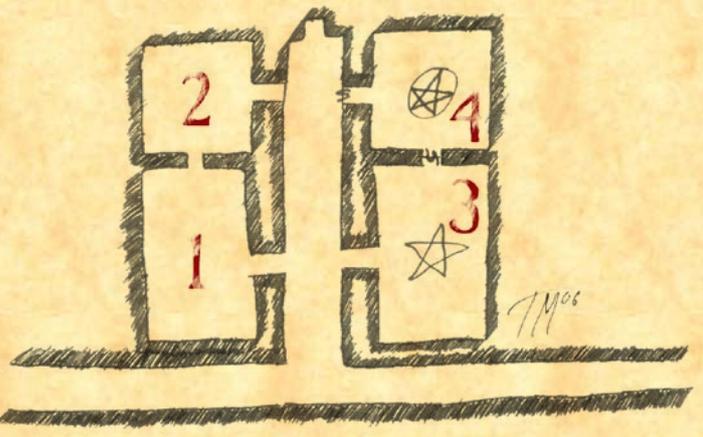
Bei Ottmar letztlich schließt sich dann der Kreis. Dieser gibt, wenn etwa unter Druck gesetzt, zu, einen Schlüssel an einen gewissen Jonathan vom Shallya-Kult gegeben zu haben. Der segne immer den Wein; damit Ottmar aber nicht jedes Mal eine Pause unterbrechen muss, hat Jonathan einen eigenen Schlüssel und damit Zugang zu den Weinfässern gehabt.

Die Charaktere haben ihren Schuldigen gefunden.

### Szene X: Durch die Kanäle

Wenn sie daraufhin das Shallya-Kloster erreicht, herrscht dort aber bereits große Aufregung. Offenbar ist Enide verschwunden und Jonathan gleich mit. Untersuchen die Spieler Enides Zimmer, so entdecken sie bei einer gelungenen *Wahrnehmung*-Probe eine feine Schleimspur, die vermutlich von Plaguebearern oder dergleichen zurückgelassen wurde. Dieser kann bis zu einem Zugang in die Kanalisation gefolgt werden.

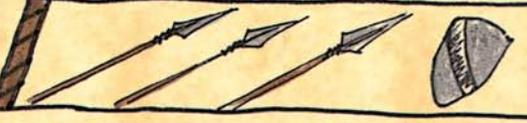
Einmal dort unten, kann man der Spur zwar nicht mehr folgen, trotzdem ist schnell ein Zugang zu einem kleinen Komplex von Räumen entdeckt.



1. Dies ist Jonathans zweiter Schlafraum. Er ist spartanisch eingerichtet und es ist offenkundig, dass der Nurgle-Diener ihn nicht sonderlich gut in Schuss hält.
2. Hier lagert in Fässern noch etwas von der Warpessenz, die er zum Versetzen des Weines verwendet hat. Details zum Umgang mit Warpstein findet man in **Kinder der gehörnten Ratte**.
3. Dies ist ein falscher Ritualraum. Er ist aufwendig ausgestaltet mit magischen Zeichen und seltsamen Ingredienzien, doch wer sich mit Magie oder gar chaotischer Magie etwas auskennt, der bemerkt, dass hier vermutlich noch nie ein Zauber gewirkt wurde.
4. Jonathan versteckt sich mit Enide, seiner Geisel, in dem nur durch Geheimtüren (*Wahrnehmung*-Probe zum Auffinden, -20% wenn die Gruppe nicht explizit danach sucht) zu erreichenden, echten Ritualraum. Stürmt die Gruppe den Raum, so wird er Enide mit einem Flakon voll Warpstein bedrohen, doch dann geschieht etwas unerwartetes – Enide schreit. Ein gellender Schrei dringt aus ihrer Kehle und fügt erst einmal jedem im Raum 1W10 direkten Schaden zu. Der Warpstein verbrennt im Flakon und Jonathan lässt die Frau entgeistert los, die daraufhin wie ein nasser Sack zu Boden fällt. Von nun an ist der Nurglediener auf sich alleine gestellt und wird die Gruppe noch mit Zaubern wie *Brennendes Blut* abzuwehren versuchen, aber mutmaßlich wohl in diesem Raum das Zeitliche segnen.

### Szene XI: Epilog

Danach lässt sich das Szenario recht angenehm beilegen. Hagen wird die Gruppe zwar ewig als Sinnbild seiner Fehlleitung verachten (worauf wir in **Unter den Straßen Middenheims** auch noch mal zu sprechen kommen werden), sich aber von dem Kultistenkomplex unter der Stadt wenigstens überzeugen lassen, dass die





Gefahr nun vorbei ist. Seine Quarantäne hat sogar einen Großteil der versetzten Ware innerhalb der Stadt belassen, der Rest lässt sich wieder auffinden. Einzig die Winzer des Stirlandes machen einen herben Verlust.

Enide kann im Kloster der Shallya bleiben. Schwester Rita ist sichtlich bestürzt über ihre Fehleinschätzung Jonathans und will es daher durch die Pflege der jungen Frau wieder gut machen.

Bevor die Charaktere allerdings abreisen und der Straße weiter gen Süden folgen, gibt sie ihnen noch eine Geschichte mit auf den Weg, deren Bedeutung ihnen jetzt aber wohl kaum klar sein kann (siehe Kasten).

## Schwester Ritas Geschichte

Es gibt eine alte Prophezeiung innerhalb des Ordens der Shallya. Eines Tages, wenn die Zeiten finster und die Wasser des Reiches blutig geworden sind, wird eine junge Frau einen Ort aufsuchen, an dem eine furchtbare Seuche wütet. Niemand vermag den Kranken zu helfen und keiner kann verhindern, dass mehr und mehr krank werden. Doch diese junge Frau wird, Kraft ihrer Stimme, alles noch einmal zum Guten wenden können.

Die Überlieferung nennt auch den Namen der jungen Frau. Ihr Name sei Enide.

## Wenn die Spieler nicht wollen?

Viele Fäden in diesem Abenteuer sind vom Willen der Spieler abhängig, den Spuren nachzugehen. Sollten diese sich aber partout weigern, ist das kein Grund zur Panik. **Verdorbenen Wein** ist in fast keinem Punkt für die eigentliche Geschichte rund um die Statuette von Bedeutung – und Jonathans Tod lässt sich sicher auch später noch einbauen.

Enide taucht auch mehr oder weniger von selbst wieder auf.

Zwar ist etwas Kooperation seitens der Spieler immer wünschenswert, doch gerade hier geht es auch ohne, wenn es dann natürlich auch nicht ganz rund läuft.

## Kurzzenario: Hungrige Finsternis

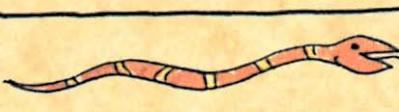
Die Gruppe durchquert gerade einen finsternen Wald, als die Nacht über sie hereinbricht. Im Zwielficht der Dämmerung enthüllt ein gelungener *Wahrnehmung*-Wurf jedoch Beunruhigendes. Etwas ist in der Dunkelheit, lauert dort, formlos und bedrohlich.

Es handelt sich um die Seelen Verstorbener, durch das Chaos verdorben und an die physische Welt gekettet, verdammt dazu, sich von den Seelen Lebender zu ernähren, die bei ihrem Tod dann das dunkle Heer nur noch erweitern.

Ist der *Wahrnehmung*-Wurf um mehr als 10% gelungen oder unternehmen die Spieler etwas, das Licht näher an das Dunkel bringt, so fällt ihnen weiterhin auf, dass die Verschlinger nur im Schatten verweilen und fliehen, wenn dieser erhellt wird. Somit ist wenigstens klar, wie die Nacht überstanden werden kann.

Denn bekämpfen kann man die Wesen nicht – zwar richtet der Kontakt mit einer Lichtquelle pro Runde 1W6 Schaden bei den Kreaturen an, doch macht ihre schier endlose Zahl jedwede Buchhaltung unnötig.

Also gilt es, die Nacht im Lichtschein zu überdauern und die Feuer daher gut zu hüten. Keine Frage, dass ein starker Platzregen die Nacht daher nur umso interessanter gestalten dürfte.





## Das Rätsel von Nuln

### Überblick

Das Rätsel von Nuln lenkt die Charaktere zurück auf die Spur Ludovics. Sie treffen Rudi Tanner, einen alten Freund ihres Dorfgründers, doch das Treffen nimmt jäh ein Ende, als schreckliche Dämonen über sie herfallen. Zu allem Überfluss werden sie auch noch von der Wache festgesetzt, wo sie doch eine ganz andere Sorge haben sollten – denn noch ahnen sie nicht, dass sie sich selbst in der Vergangenheit das Leben retten müssen!

### Szene I: Hilf dir selbst, Teil I

Dieses Szenario setzt ein, kurz bevor die Charaktere die Stadtmauern von Nuln erreichen. Es ist ein weiterer, trüber Tag und eigentlich ist alles ganz ruhig, dennoch fällt den Charakteren, wenn ihnen eine *Perception*-Probe gelingt, etwas komisches auf. Eine Gruppe, etwa so groß wie sie selber, verschwindet gerade über einen nahegelegenen Hügelkamm, als sie einen Blick darauf werfen können.

Eine Biegung weiter, kann man zudem sehen, woher diese Gruppe kam, denn in einer Mulde lauerten einige bizarre, fremdartige Dämonen. Offenbar war dies ein Hinterhalt und diese fremde Gruppe ist wiederum den Wesen in den Rücken gefallen. Einen Reim darauf können sich die Charaktere an dieser Stelle kaum machen.

Diese fremde Gruppe, das waren *auch* die Charaktere. Details dazu später in diesem Abenteuer, in dem Abschnitt *Hilf dir selbst, Teil 2*.

### Szene II: Die Ankunft in Nuln

Ein wirkliches Ziel haben die Charaktere ja kaum in Nuln, allenfalls die Hoffnung, dass die Richtung stimmt. In die Stadt zu kommen stellt kein Problem dar und auch einige billige Herberge – *Zum nickenden Esel* – ist schnell gefunden, wenn man danach fragt.

Wenn die Gruppe sich allgemein umhört, so wird man sie letztlich auf Rudi Thanner verweisen. „Der verrückte Rudi“, wie ihn alle nur nennen, der behauptet, er sei bereits einmal durch die Zeit gereist und der sich vor etwa zwanzig Jahren in der Stadt niedergelassen hat.

### Szene IIIa: Beim verrückten Rudi

Rudi Thanner wohnt im zweiten Stock des *Tänzelnden Hirschs*, einer etwas ärmeren, aber ehrlichen Taverne im Neustadt-Viertel. Der Wirt tut sich etwas schwer,

### Nuln

Zu Nuln gibt es mehr offizielles Material als zu Wurtbad und es sei entsprechend auch empfohlen, sich damit vertraut zu machen, wenn man nahe am offiziellen Bild der Stadt bleiben möchte. Eine grobe Beschreibung des „Juwels des Imperiums“ findet man in *Sigmars Erben* auf S. 119, eine gesamte Stadtbeschreibung dagegen in *In den Schmieden Nulns*.

Rudis Zimmernummer herauszugeben, doch wer ihn davon überzeugen kann, Thanner kein Leid zu wollen, den führt er letztlich hoch.

Rudi hat einen walrossartigen Bart und rosige Wangen, ist recht dick und hockt dort auf seinem Bett.

Er spricht jedoch nur noch in wirren Phrasen, von denen einige nebenstehend verwendet werden können. Ein Dialog mit ihm ist kaum möglich, sollte er aber das Schwert von Treffen (vgl. *Nachkriegskinder*) bei einem der Charaktere erspähen, so krabbelt er unter das Bett und fördert eine kleine, gußeiserne Kiste zu Tage, die das selbe Handwerkssymbol trägt, wie das Schwert.

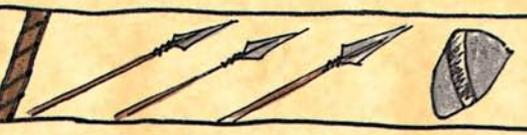
Darin enthalten sind acht Phiolen mit einer klaren Flüssigkeit, die Rudi der Gruppe mit den Worten „Zur Weihe! Zur Weihe!“ überreicht. Mehr zu der Substanz am Ende dieses Abenteuers. Die Kiste kann im weiteren Verlauf der Szene auch von den Spielern entdeckt werden – Rudi hat sie wirklich nur unter seinem Bett versteckt.

Wenn die Charaktere einmal nachforschen, was für ein Handwerkszeichen das eigentlich ist, das nun sowohl auf dem Schwert als auch ihrer Kiste zu sehen ist, so werden sie schnell fündig: Es ist das Handelsemblem der Schmiede „Edel & Lurch“ aus Middenheim.

### Szene IIIb: Das Attentat

Irgendwann, die Charaktere hatten gerade Zeit etwas mit Rudi zu „reden“, da klopft es. Wenn sie öffnen, steht dort ein Junge von vielleicht zwölf Jahren, mit einem Umschlag. „Man bat mich, das hier abzugeben, beim irren Rudi.“ Wer ihn bat, weiß er nicht. „So'n Kerl halt.“

Brechen die Charaktere (oder Rudi) das Wachsigel auf der Rolle, so löst dies jedoch einen Zauber auf. Der Absender war niemand anders als Aikar, der auch



## Rudis Wirren

„Ja, der Turm, da fing alles an. Der Turm, die Statuette, damit begann als unser Leid.“

„Ludovic, oh ja, der Ludovic war mein Freund. Waren zusammen auf Reise in Norsca, waren wir.“

„Jaja, dieser Nebel war kein Nebel, dieses Schiff, war kein Schiff. Die Gesetze der Physik galten dort nicht. Die Zeit hatte einen Sprung!“

„Wenn morgen gestern ist, ist übermorgen dann vorgestern oder heute? Hihi.“

„Jaja, die [Name der Mutter eines Charakters aus Kleindorf], das war ein knackiges Ding, da kann ich was von erzählen...“

von Rudi Thanner gehört hat und verhindern will, dass seine Feinde zu viel Wissen in Erfahrung bringen können.

Der Zauber beschwört vier Dämonen – seltsame, chitinhafte Gestalten mit vier unterschiedlich langen Beinen und drei Armen, die samt und sonders in harten Spitzen auslaufen. Sie gleichen den Wesen aus dem Hinterhalt vor Nuln exakt.

Die Wesen stürzen sich augenblicklich auf Rudi und lassen sich auch durch angreifende Charaktere nicht davon abbringen, den armen Irren, der natürlich ohne jedwede Rüstung oder anderweitigen Schutz in seinem Zimmer sitzt, brutal abzuschlachten. Danach greifen sie die Charaktere an, der Junge nimmt dagegen ohne lange zu Überlegen Reißaus.

## Szene IIIc: Inhaftiert!

Nach dem Kampf haben die Charaktere einen Moment Ruhe. Rudi ist tot, doch wenn sie beispielsweise die Kiste von ihm in Szene IIIa nicht erhalten haben, können sie diese hier noch erwerben. Dann aber hören sie auch schon Schritte schwerer Stiefel im Treppenhaus und noch bevor sie fliehen können (es sei denn, sie springen aus dem Fenster, was bei der Höhe weniger zu empfehlen ist) steht ein Fünfertrupp der Wache im Zimmer.

Man lässt sich auf keinerlei große Gespräche ein und ehe sich die Gruppe versieht, ist sie wegen Mordes an Rudi Thanner verhaftet. Zwar können die Charaktere hier Gegenwehr leisten, doch sie haben eigentlich keine wirkliche Chance.

## Szene IV: Nur kurz in der Zelle

Ein großartiges Verhör erhalten sie nicht, stattdessen werden ihnen alle Besitztümer abgenommen und sie landen alle zusammen in einer kleinen, stickigen Zelle. Darin allerdings können sie im Laufe des Abends ein Gespräch im Nachbarräum belauschen, das für sie höchst interessant sein sollte und im nachfolgenden Textkasten dargestellt ist.

Hauptmann der Wache: Das kann mich meinen Hals kosten!

Aikar: Nur die Ruhe, Ihr habt Eure Sache gut gemacht.

Hauptmann: Jawohl, Magister Amankido.

Aikar: Wie lange könnt Ihr sie festsetzen?

Hauptmann: Allenfalls die Nacht über. Die Dämonen haben zu deutliche Spuren hinterlassen, als dass man es diesen da anhängen könnte.

Aikar: Wie ineffektiv.

Hauptmann: Mein Bedauern, Magister.

Aikar: Nun, es soll meine Sorge nicht sein. Lasst sie morgen früh ruhig frei, gebt Ihnen Ihre banalen Besitztümer wieder und wünscht Ihnen ein gutes Leben.

Hauptmann: Magister?

Aikar: Nun, wenn es morgen die jetzige Stunde schlägt, so werden diese dort *nie in Nuln angekommen sein*, Hauptmann.

Hauptmann: Wie auch immer ihr meint, Magister Amankido.

Am Morgen darauf werden sie wieder frei gelassen. Sollten die Charaktere zuvor eine gute Idee zur Flucht haben, kann diese ruhig gelingen. Vielleicht können sie sogar über Umwege alte Gefallen einfordern oder anderweitig ihre Freiheit vorzeitig wieder erlangen. Das ist durchaus kein Problem, soll hier nur nicht im Detail behandelt werden.

## Szene V: An Strohhalme klammern

Eigentlich hat die Gruppe nur eine wirkliche Spur: Der Junge, der das Pergament überbracht hat, muss es ja irgendwo erhalten haben. Wenn sie sich etwas umhören und ein paar Münzen klingen lassen, verweist man sie auf einen Burschen namens Frettchen, der gerne in der Nähe der tileanischen Herberge *La Castilla* herumstreunt.



In der Tat finden sie dort „ihren“ Jungen und mit der Macht von Münze oder Handrücken lässt sich ihm entlocken, dass er den Brief vor einer Kneipe namens *Zum schälen Blick* erhalten hat.

Einmal dort angekommen, lässt sich der Wirt mit einigen direkten Worten dazu bringen, den Zimmerschlüssel eines „Magister Amankido“ herauszugeben; den Namen kennen die Charaktere ja aus dem belauschten Gespräch heraus. In dessen Zimmer finden sie einige Pergamente und Chitinfragmente, aber keinen Aikar. Die Pergamente sind unleserlich und werden einem geübten Gelehrten vorgelegt werden müssen.

Hakt man beim Wirt weiter nach, so ist er unter großem Druck auch bereit, noch einen alten Fluchttunnel unterhalb der Kneipe zu erwähnen. Die Charaktere erhalten dort Einlass und können den Gängen folgen, bis sie ihr Ziel erreichen...

## Szene VI: Hilf dir selbst, Teil 2

Ein großer, runder Raum ist eine der Stellen, an der die einzelnen Kanäle von Nuln münden und abgeleitet werden. Dort mündet auch der Fluchttunnel aus dem

*Blick* und dort steht auch Aikar. Er wirft der Gruppe noch einen verachtenden Blick zu und verschwindet dann durch ein ovales Portal, das hinter ihm zu schweben scheint. Fernkämpfer haben Zeit für einen Angriff, doch mehr als ein Streifschuss sollte aufgrund schlechter Lichtverhältnisse, herabrauschenden Wassers und der Verzerrung durch das Portal nicht möglich sein.

Das Portal, durch das Aikar flieht, verschwindet, kaum dass er hindurch ist, doch ein noch ein Zweites steht offen. Wenn die Charaktere dort durchblicken, sehen sie genau auf eine Grasmulde, in der sich gerade eine Gruppe der Chitindämonen für einen Hinterhalt vorbereitet. Der Gruppe sollte klar sein, was zu tun ist – sie sollte erkennen, dass sie selbst ihre Rückendeckung ist.

Und dank der Phiolen (siehe Kasten) sollte der Kampf auch recht leicht zu gewinnen sein. Da sie jedoch gar nicht in der Vergangenheit bleiben können (siehe Kasten *Zeitreiseproblematik*) können sie danach gerade noch durch das Portal zurück in die Gegenwart springen und haben damit **Das Rätsel von Nuln** soweit gemeistert.



## Szene VII: Anschlüsse

Die Gruppe kann im Anschluss zwei Spuren nachgehen, die jedoch beide in die gleiche Richtung führen. Aikar ist entwichen, doch haben sie seine Unterlagen sichergestellt. Um diese zu lesen brauchen sie einen Fachmann – einen Fachmann wie den Zwerg Grimdahl, den ihnen Äbtin Dagmar empfohlen hat. Andererseits ist da nun schon der zweite Hinweis auf die Schmiede „Edel & Lurch“ gefallen, also Hinweise gen Middenheim. Aber Altdorf liegt ja auf der direkten Route nach Middenheim, weshalb dies wohl auch der nächste Anlaufpunkt sein dürfte.

### Zeitreiseprobleme

Der große Vorteil der Statuette von Grim‘Rashal ist es, dass sie ein stabiles Reisen durch die Ebenen der Zeit ermöglicht. Aikar kann zwar derartige Portale aufreißen, diese sind aber für alle nicht-dämonischen Wesen kaum länger als ein paar Minuten zu überleben.

Die ersten fünf Runden passiert dem Zeitreisenden nichts. In der sechsten Runde erleidet er jedoch automatisch einen Punkt Schaden. In der siebten Runde dann zwei, der achten Runde drei Punkte. Immer einen mehr pro Runde, bis zum Tod.

Charaktere, die an diesem immer zu Rundenbeginn verteilten Schaden sterben, sind aus dem Gefüge der Realität gerutscht und verschwinden auf Ewig.

### Die Werte der Dämonen

KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
60	0	52	52	50	35	50	15
Att	Leb	Stb	Wib	Bew	Mag	Wap	Schip
2	15	5	5	5	0	0	0

Fertigkeiten: Arkane Sprache (Dämonisch), Ausweichen, Einschüchtern, Sprache (Dunkle Sprache), Wahrnehmung

Talente: Beidhändigkeit, Furchteinflößend, Furchtlosigkeit, Mächtiger Schlag, Natürliche Waffen, Nachtsicht

Sonderregeln: Nicht geweihte Waffen richten gegen Aikars Dämonen, unabhängig vom Würfelerggebnis, jeweils nur einen Punkt effektiven Schaden an

Rüstung: Chitin

RP: Kopf 2, Arme 2, Körper 2, Beine 2

Waffen: Chitinspeer-Hände

Ausrüstung: Chitintrümmer (als alchemische Zutat sicher ein, zwei Kupfer wert)

### Zur Weihe! Der Inhalt der Phiolen

Der Inhalt der Phiolen macht beliebige Waffen oder Geschosse zu geweihten Gegenständen, die gegen jedwede Art von Dämon normalen Schaden anrichten. Je Phiole ist es möglich, eine große Nahkampfwaffe *oder* zehn Dolche, Messer o.ä. *oder* 25 Pfeile oder Kugeln zu weihen.



## Für Solkan!

### Überblick

Für Solkan! ist das Motto eines Fanatiklers, der drei Hexen gefangen zu haben glaubt. Doch gibt es da zwei Schwierigkeiten – Enide ist darunter und eine von ihnen ist wirklich eine Hexe. Können die Charaktere die arme Frau rechtzeitig vor dem Wahn der Religion retten – gerade, wo auch Vultur wieder ihre Spur aufgenommen zu haben scheint?

### Den Reik entlang

Die gesamt, lange Reise den Reik herauf nach Altdorf klammern wir aus. Vornehmlich aus Platzgründen. Wer nun dennoch Inspirationen für Abenteuer sucht, der ist mit dem Klassiker **Tod auf dem Reik** aus der ersten Edition sicherlich bestens bedient. Dort findet man eine genaue Schilderung des Landes sowie schöne Ideen, womit man die Reise ausschmücken kann.

### Szene I: Rühdorf

Einige Tage vor der Ankunft in Altdorf erreicht die Gruppe den kleinen Weiler Rühdorf. Vermutlich per Flussschiff, es kann aber auch zu Fuß oder per Pferd sein, das ist egal. Das Flussschiff ist allerdings die gängigste Reisemethode entlang des Reiks.

Wie dem auch sei, der Ort ist perfekt für ein Nachtlager und wirbt auch auf Distanz gut sichtbar für seine wundervolle, namenlose Taverne.

Auffällig ist aber eher der Mob, der sich gerade vor der Taverne zusammenrauft. Schauen die Spieler nach, so entdecken sie, dass dort drei junge Frauen in einem behelfsmäßigem Käfig eingesperrt liegen, umringt von der Menschenmenge. Vor dem Käfig stehen drei Gestalten; zwei davon sind einfache, grobe Schläger, der dritte jedoch, schlank und vollbärtig, sieht gewitzt aus.

Der Bärtige ist Reinhold Bergen, ein selbsternannter Quästor im Namen Solkans (siehe Kasten). Die drei Frauen, da ist er sich sicher, sind Hexen und gehören hingerichtet. Das größte Problem für die Spieler aber sollte eine der drei Frauen sein – es ist Enide!

Reinhold hält seine Hetzrede noch bis zum Ende, verkündet dann, wie er vorzugehen gedenkt: Am Morgen sollen die drei Frauen heißes Blei trinken. Hexen, so folgert er, könnten das überleben, sind sie

## Solkan?

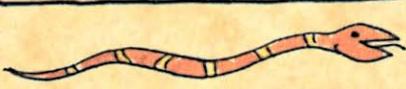
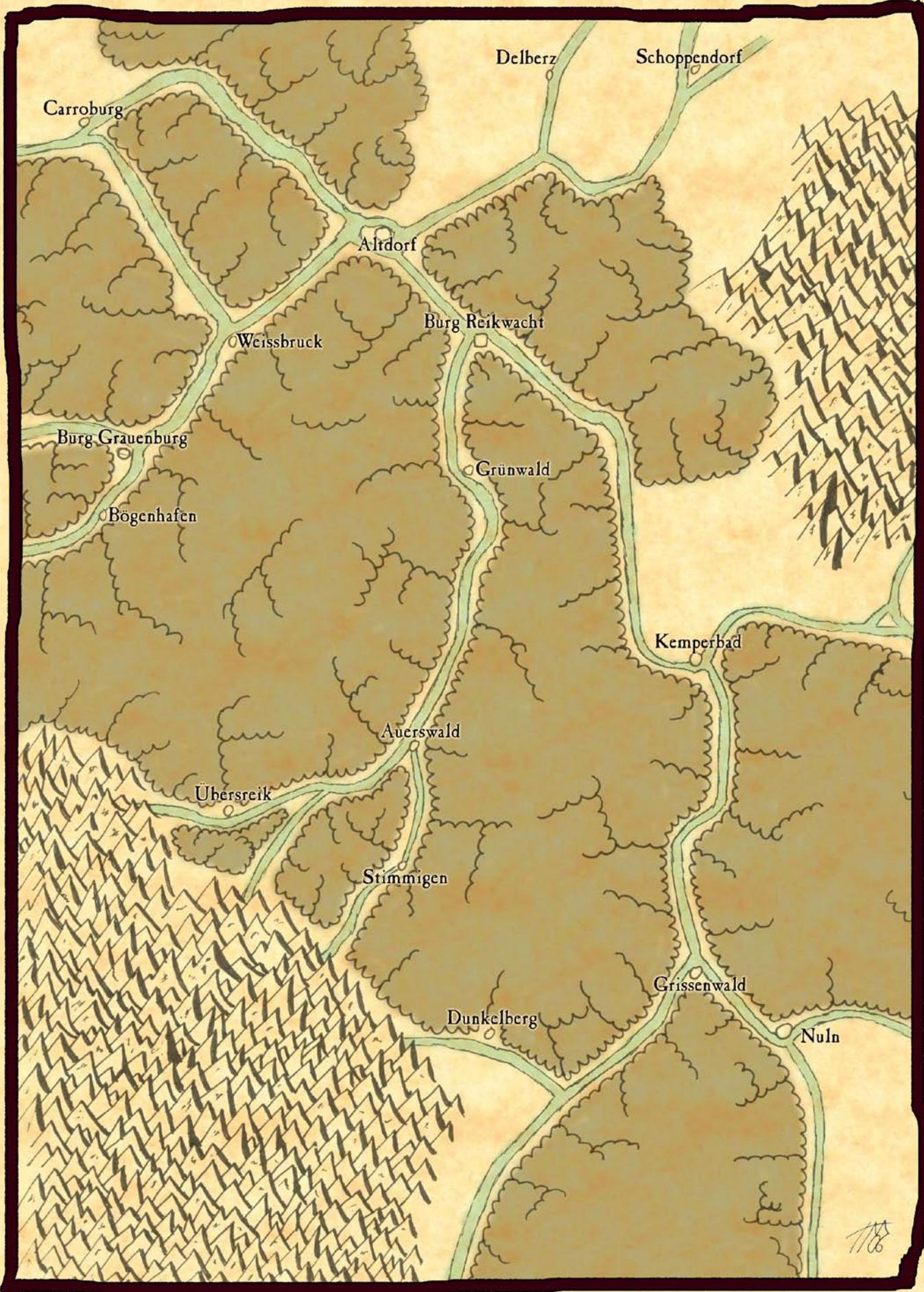
In der ersten Edition von WFRP gab es neben den Göttern des Chaos auch noch die Götter der Ordnung. Gesetz und Disziplin wurden von Arianka verkörpert, Alluminas stand dagegen für göttliche Erleuchtung. Solkan aber verkörpert die rechtschaffene Rache und Wiedergutmachung. Mit der neuen Edition verschwanden diese drei Götter komplett aus dem Hintergrund, doch auch in der ersten Edition waren sie niemals über das Grundregelwerk hinaus erwähnt worden. Wir wollen es an dieser Stelle daher auch offen lassen, ob es die Götter der Ordnung nun gibt oder nicht. Reinhold ist kein Geweihter, er sieht sich nur als Arm Solkans. Und *das* könnte man sogar in einer Welt von sich behaupten, die gar keine Götter kennt.

## Enides Odyssee

Noch immer hat die junge Frau eine Aufgabe, eine göttliche Mission. Zwar war sie im wurtbader Shallya-Kloster sicher, doch ihre Aufgabe wartete weiter auf sie. Ein innerer Drang zieht sie gen Westen und so machte sie sich, nach einer kurzen Phase des Flehens, zusammen mit drei jungen Novizinnen als Geleitschutz nach Altdorf auf. Schwester Rita hoffte, dass Enide in der Hauptstadt ihren Weg dann schon finden würde. Dieser Plan scheiterte aber irgendwo in den endlosen Wäldern des Imperiums, als die kleine Gruppe in die Fänge einer Rotte von Tiernmenschen geriet. Diese schlachteten die Novizinnen ab, Enide aber konnte sie mit ihren Schreien in Schach halten – doch die Schreie schwächten die junge Frau, sie brach zusammen und die Tiernmenschen fingen sie. Noch am selben Abend fiel Reinhold über die kleine Rotte her und tötete seinerseits die Tiernmenschen. Enide aber, genauso wie zwei andere Frauen in der Gefangenschaft der Monster, sah er nicht als Opfer, sondern als Gespielinnen des Chaos.

Er will nun ein Exempel statuieren, also zerrte er sie in den nächstgelegenen Weiler, der sich eben als Rühdorf entpuppte. Da schließt sich der Kreis und die Charaktere kommen ins Spiel.







keine, so gehen ihre Seelen eben etwas früher in die Arme Mórrs über.

Danach zerstreut sich der Mob etwas, doch die beiden Schläger bleiben am Käfig zurück.

## Szene II: Ein Jäger

Noch während sich die Gruppe in dem Dorf umsieht und die generelle Lage sondiert, stolpert ein in grünen Filz gekleideter Waldmann auf den Dorfplatz. Er deutet in die Richtung, aus der er kommt, gestikuliert wie wahnsinnig und berichtet von einer gewaltigen Chaoshorde, die die Wälder von Süden herauf zu durchkämmen scheint.

„Da seht ihr es! Sie kommen, um ihre Weiber zu retten!“ brüllt der Priester. Doch die Spieler sollten es besser wissen; nicht nur, weil sie Enide kennen. Denn der Waldmann berichtet weiter, der Kommandant der Horde – ein Chaoskrieger – habe seine Unmenschen mit dem Surren einer seltsamen Schlinge kontrolliert. Eine solche Schlinge führte auch Vultur bei sich, als er Kleindorf überrante (vgl. *Nachkriegskinder*)



## Szene IIIa: Die Befreiung

Die Auflösung dieses Szenarios liegt ganz in den Händen der Spieler. Variante I wäre sicherlich eine brutale Offensive gegen Reinhold und seine Mannen. Das Problem da ist es sicherlich, dass der Solkan-Priester das Dorf auf seiner Seite weiß und sollte die Gruppe nicht planen, ein ob der zahlreichen unschuldigen Opfer für sie vermutlich *Wahnsinns*punkte-reiches Schlachtfest unter der Bevölkerung auszulösen, ist dies nicht unbedingt der optimale Weg.

Besser ist Variante II sicherlich: Wenn es der Gruppe gelingt, Reinhold seinen Rückhalt in der Bevölkerung zu nehmen, dann kann es ihnen auch gelingen, den Hexenprozess zu stoppen, bevor er richtig begonnen hat. Nur wie, das ist die Schwierigkeit, denn die ungebildete und eher dumme Bevölkerung Rühdorfs ist eigentlich von der Einfachheit der Bleiprobe sehr angetan.

Bleibt Variante III. Die Charaktere überwältigen heimlich die beiden Wachen des Käfigs und befreien die jungen Frauen, fliehen mit ihnen in den Wald und sind über alle Berge, bis der selbsternannte Solkansdiener das Dorf überhaupt mobilisieren kann.

Doch es sind Spieler, die bekanntermaßen immer für schräge und/oder waghalsige Pläne gut sind. Improvisation ist das der Schlüssel zum Erfolg.

## Szene IIIb: Vultur

Alle Vermutungen stimmen – die finstere Gestalt im Wald, die die Chaoshorde anführt, ist Vultur. Ob er das Dorf aber erreicht, während die Charaktere noch dort sind, sollte sehr von der Umgebung abhängig gemacht werden.

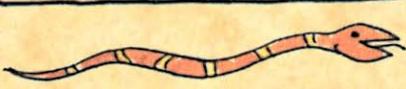
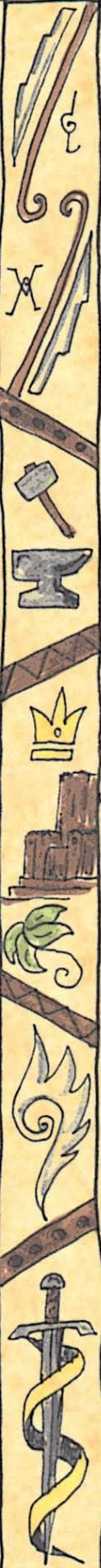
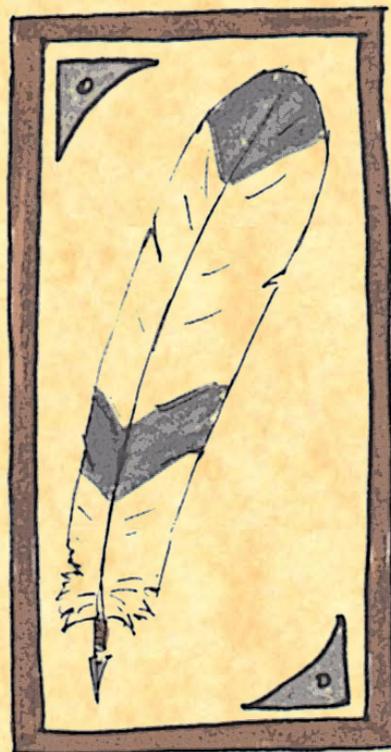
Eine direkte Konfrontation mit ihm *und* seinen Truppen würden die Charaktere sicherlich nicht überleben. Sind sie also per Flussschiff dort und wählen Flucht-Variante III, so wäre es durchaus denkbar, dass das letzte, was sie von dem Dorf sehen, bevor der Strom sie weiter zieht, eine Art Wiederholung des Endes von Kleindorf ist. Sehr traumatisch, sehr schön in Szene zu setzen.

Sind die Charaktere dagegen auf Schusters Rappen dort, hätten sie keine Möglichkeit, effektiv zu fliehen, erst Recht nicht mit den drei schwachen, jungen Frauen. In diesem Falle sollte von einer Konfrontation abgesehen werden. Die Schlacht der Entscheidung soll erst später stattfinden.

## Szene IV: Heilige, Hexe und Hilflose

Neben Enide haben die Charaktere noch zwei weitere Frauen erretten können – Yolanda und Maike. Yolanda ist harmlos, eine Kräutersammlerin aus einem kleinen Dorf, tief im umliegenden Wald. Sie kann einfach abgesetzt werden und wird schon einen Weg heim finden. Anders steht es um Maike. Maike ist wirklich eine Hexe und versteht sich zudem darauf, tief in menschliche Seelen zu blicken. Dafür brauchst sie ihre Magie nicht, doch gerade wenn jemand aus der Gruppe dem Wahnsinn schon wieder sehr nahe ist, kann Maike ihm vielleicht noch etwas Linderung verschaffen.

Sie hat kein Zuhause, wird also, wenn man sie lässt, bis Altdorf auf dem Schiff/bei der Gruppe bleiben und sich in der Hauptstadt des Imperiums absetzen. Die Gruppe wird sie niemals wiedersehen. Damit aber ist die Gruppe an ihrem nächsten Reiseziel angelangt und die Suche nach den **Chroniken von Altdorf** kann beginnen.





## Die Chroniken von Altdorf

### Überblick

Die Chroniken von Altdorf sind danach ihr nächstes Ziel. In den Archiven der Stadt scheint auch die Wahrheit über Ludovic von Neugrunder zu schlummern. Doch werden die Recherchen der Spieler erneut von Aikar und seinen dämonischen Wesen sabotiert. Doch mit etwas Witz kann es den Charakteren gelingen, die notwendigen Informationen zu finden.

### Szene I: Überfall an der Zollschleuse

*Diese Szene geht davon aus, dass die Charaktere per Schiff auf dem Reik unterwegs sind. Sollten sie zu Fuß dem Fluss folgen, müssen die Modalitäten etwas angepasst werden.*

Kurz vor Altdorf, dichter Nebel liegt über dem Fluss, muss der Wasserstand per Schleuse reguliert werden. Zu diesem Zweck wird das Schiff innerhalb der Schleuse angebunden und ist dann für etwa fünf Minuten komplett bewegungsunfähig.

Diesen Moment nutzen einige Mutanten zum Angriff. Die beiden Schleusenwärter stürzen, von todbringenden Pfeilen getroffen zu Boden und eine Runde später springen die Angreifer auch schon vom höheren Schleusenrand aus an Deck. Es handelt sich bei den Angreifern um vier Chaostiermenschen (WHFRP, S. 261) und acht Mutanten (WHFRP, S. 259). Eine *Gewandheit*-Probe ist für den Sprung notwendig und sollte hier nicht nur für die Charaktere, sondern auch für alle Angreifer gewürfelt werden.

Ihr Ziel sind eindeutig die Charaktere sowie, wenn sie an Deck ist, Enide. Wenn alle Tiermenschen oder mehr als sechs Angreifer gefallen sind, versuchen die Verbliebenen die Flucht zu ergreifen. Um die Schleuse zu verlassen bedarf es allerdings einer *Stärke-10%*-Probe, was den Charakteren noch den einen oder anderen Passierschlag ermöglichen sollte.

### Szene II: Grimdahl

Anlaufpunkt für die Gruppe dürfte definitiv der Sigmarstempel sein. Äbtin Dagmar hat ihnen zuvor bereits den Namen Grimdahls verraten und wenn es jemanden gibt, dem sie sich mit Aikars Unterlagen anvertrauen können, dann dem netten, kleinen Zwerg.

Dieser wird sie herzlich empfangen und sich anhören, was sie zu sagen haben, ganz gleich wie ehrlich

### Die Hauptstadt des Imperiums

Wie schon im Falle von Nuln, so gibt es auch für Altdorf vor allem zwei nennenswerte, offizielle Quellen. In **Sigmars Erben**, S. 110, gibt es eine kurze Übersicht. Wer aber ausführliche Details sucht, der findet sie in **In den Türmen Altdorf**, ab S. 5.

Dieses Szenario nimmt sich zudem die Freiheit, der Stadt einen Tempel des Ulric zu „spendieren“, dessen Existenz eher unwahrscheinlich und nicht offiziell ist. Es steht aber auch nicht in direktem Widerspruch zu irgendeiner Quelle, die bis dato veröffentlicht ist und kann im Zweifelsfall auch sicherlich durch einen kleineren Schrein ersetzt werden.

oder gelogen, glaubwürdig oder unglaubwürdig ihre Geschichte ist. Er wird sich auch sofort an die Übersetzung machen, rät ihnen aber noch zu einem weiteren Kontaktmann. Wulfgar ist ein Freund von ihm aus Kindheitstagen, wenn er auch „den falschen Weg eingeschlagen hat“, wie er es formuliert. Wulfgar ist Ulricspriester geworden.

Dieser, so meint jedenfalls Grimdahl, könnte ihnen eventuell mehr über die Texte und die Statuette erzählen, ist in dem Gebiet einfach bewanderter.

### Szene III: Zwischenfall im Ulricstempel

Es ist nicht ganz leicht, in der Hauptstadt des Sigmar-Kultes den Tempel des Ulric zu finden. Er liegt nahe den Docks und auf direkter Linie zwischen dem Sigmar-Tempel und der Universität von Altdorf (siehe **In den Türmen Altdorfs** für eine Karte) und ist kaum größer als ein größeres Wohnhaus. Hat man aber einmal die richtige Gasse gefunden, so sind es die gerüsteten Wachen vor dem Tor, die mit ihren Pelzen und Hämmern recht deutlich machen, wer hier haust. Ebenso ist es alles, aber nicht leicht, Zugang zu erhalten. Die Kenntnis des Namens Wulfgar ist sicherlich eine Hilfe und beschleunigt den Vorgang, ebenso ein angemessenes Auftreten und das Vermeiden klarer Verstöße gegen die Glaubensregeln der Ulrics-Diener. Doch was auch immer die Gruppe tun mag, sie kommt nicht rechtzeitig.

Während die Gruppe noch eifrig mit den Torwachen





verhandelt, können alle Magier der Gruppe bereits eine starke Erschütterung des Äthers verspüren. Genau können sie es nicht bestimmen, aber offenbar kam diese finstere Welle aus dem Inneren des Tempels. Stoßen sie vor, so finden sie im inneren fünf Diener Ulrics, samt und sonders tot.

Eine konventionelle Untersuchung auf medizinischem Wege führt zu keinem Ergebnis, aber Kenner der Todes-Magie und des purpurnen Windes der Magie, Shyish, können es einordnen: Hier wurde eine Abart des ohnehin mächtigen Spruchs *Wind des Todes* (RdM, S. 163) gewirkt und führte zu dem Tod der Wachen des Weißen Wolfes. Fragen die Charaktere umher, so wird ihnen aber schnell bestätigt, dass Wulfgar zwar anwesend war, aber nicht unter den Gefallenen ist.

## Szene IVa: Nachforschungen vor Ort

Sehen sich die Charaktere im direkten Umfeld des kleinen Tempels um, finden sie schnell den mächtigsten Verbündeten aller nachforschenden Helden vor: einen Bettler. Otto Schlucker ist ein armer Geselle ohne

Alkohol oder Münzen, mit denen er das erstgenannte Problem beseitigen könnte. Reicht man ihm also das eine oder andere, so wird er gesprächig und weiß tatsächlich etwas zu berichten.

Eine seltsame Gestalt in dunkler Robe, sei in „seine Gasse“ gekommen, habe ihn aber gar nicht beachtet. Er sei dann vor das Nebenfenster des „Tempels“ gegangen, habe hineingedeutet und etwas gemurmelt, was für ihn wie „Animus exi“ geklungen habe. Ein gelungenen Wurf auf *Sprache (Klassisch)* kann dies als „Seele entweiche“ übersetzen.

Dann habe er mit einer weiteren Formel, die Schlucker aber nicht verstanden hat, einen seltsamen Nebel gerufen (ein Dämon), mit dem er den Leib eines Ulricspriesters „durch das Fenster habe kommen lassen“. Er habe sich den Menschen geschultert, der dabei gestöhnt habe, also noch lebte, und sei Richtung Docks davongelaufen.

Diese Spur führt die Gruppe demnach weiter zu den Docks von Altdorf (Szene V).



### Szene IVb: Beim Amethystorden

Hat die Gruppe den Zauber korrekt als *Wind des Todes* identifiziert, ist es recht einfach, zu ermitteln, aus welcher Richtung er gewirkt wurde. Das Kolleg liegt im äußersten Westen des Nordufers der Stadt (vgl. **In den Türmen Altdorfs**, sowie **RdM**, S. 110) und steht den Charakteren offen – so, wie das mit einer Sense gezeichnete Portal immer offen steht. Fragen sie etwas herum und erwähnen die Schwingungen im Äther zuvor oder auch die Toten im Tempel des Ulric, so winkt man sie schnell weiter hinein.

Der Adjutant Martus wird sich letztlich zu ihnen gesellen. Er weiß auch nicht viel mehr, weiß nur, dass man die Schwingungen natürlich auch bemerkt habe, aber es niemand aus dem Kolleg selber gewesen sei. Dessen sei man sich sicher.

Spannender ist es, wenn die Gruppe den Namen Aikar Amankido fallen lässt – der ist hier durchaus ein Begriff. Martus muss nachschlagen, kommt aber letztlich zu dem Ergebnis, dass Aikar vor geraumer Zeit ein Schüler am Kolleg war, aber wegen groben Missbrauchs seiner Begabung exmatrikuliert wurde. Der genaue Grund ist nicht angegeben.

Das bringt die Gruppe zwar nicht konkret weiter, wirft aber etwas Licht in das Dunkel, dass Aikar umgibt und zeigt zumindest, woher er sein Wissen und seine Kräfte *auch* bezieht.

### Szene V: Die Docks durchkämmen

Fragen sich die Charaktere etwas die Docks entlang, so hören sie schließlich von einem Hafenarbeiter, dass „sein Kumpel Paul“ das Lagerhaus 57 neulich nicht wie geplant angesteuert habe, da große, mysteriöse Wölfe um das Haus „patrouilliert“ seien.

Das ist seltsam, doch für die Gruppe ein klarer Hinweis: Aikar konnte diese Tiere ja bereits bei ihrem ersten Aufeinandertreffen beschwören. Suchen die Charaktere etwas oder fragen sie nach, so ist auch Lagerhaus 57 schnell gefunden. Es liegt etwas versteckt, etwas abseits, scheint er sehr geeignetes Versteck für dunkle Machenschaften zu sein.

### Szene VI: Aikars Wölfe, Aikars Gast

Dringen die Charaktere in die Lagerhalle ein oder kommen ihr auch nur zu lange zu nahe, so manifestieren sich tatsächlich vier *Riesenwölfe* (**BdAW**, S. 117) vor Ort und attackieren sofort. Mehr Sicherungen hat Aikar allerdings nicht hinterlassen, so dass es der Gruppe

gelingen sollte, Herr der Lage zu werden.

Im Inneren der Halle finden sie dann, übel misshandelt und deutlich verwundet, Wulfgar vor. Er ist aber nicht tödlich verwundet und kann bewegt werden, wird aber wohl noch eine Weile ohnmächtig bleiben. Hier gilt es nun für die Gruppe, den Mann in Sicherheit zu bringen, bevor Aikar eventuell heimkehrt (was er nicht tun wird), ohne zu viel Aufmerksamkeit zu erregen. Das geht innerhalb der Docks allerdings recht einfach, denn hier wird viel getrunken und einen betrunkenen Kameraden heimzubringen erregt weniger Fragen.

Tragen die Charaktere ihn dagegen mit einer Trage heraus und so quer durch die Stadt, so könnte dies doch definitiv das Interesse der Stadtwache wecken. Sie sind völlig unschuldig (zumindest an der Sache mit Wulfgar) und der Ulricsdiener würde das auch jederzeit bestätigen, aber eventuell würden danach dennoch die falschen Leute die falschen Fragen stellen.

### Szene VII: Wulfgar berichtet

Gegen Abend kommt der Priester wieder zu sich. Er kann bestätigen, von Aikar entführt und verhört worden zu sein. „Er wollte wissen“, so berichtet er „was ich über einen Ort namens Kleindorf, die Vier und eine Frau namens Enide weiß.“ Wulfgar wusste jedoch nichts, demnach hat er unter der Leid erregenden Fuchtel des ehemaligen Todesmagiers sichtlich gelitten.

Er ist der Gruppe aber dennoch sehr dankbar, selbst wenn er vielleicht erfährt, dass seine Tortur nicht zuletzt indirekt auf sie zurückzuführen ist. Er liest sich noch am Abend in die Unterlagen der Charaktere ein und kommt bald zu einem Ergebnis. Noch am Abend lässt er, falls nötig, einen Boten bei jedem der Charaktere auftauchen und verkünden, dass er ihnen weiterhelfen könne. Dazu aber müssten sie ihn morgen am frühen Morgen im Stadtmuseum Altdorfs treffen: dort warte, so schreibt er, **Ludovics Vermächtnis** darauf, gelüftet zu werden.



# Ludovics Vermächtnis

## Überblick

Ludovics Vermächtnis lagert in einem großen Museum, mitten in Altdorf. Ein goldener Kelch von seltsamer Form scheint der Hinweis zu sein, den die Gruppe braucht, um an die Statuette zu gelangen. Doch da das Museum ihn kaum freiwillig hergeben wird, gilt es, das Schmiedewerk zu entwenden und aus der Stadt zu fliehen, bevor die Wache ihrer habhaft wird. Welch ein Glück, das einmal mehr Unruhen die Hauptstadt des Imperiums erschüttern.

## Szene I: Ein Besuch im Museum

Am kommenden Tag sucht Wulfgar mit den Charakteren das große Museum von Altdorf auf. Er wird den Charakteren eine Führung ausgeben und sich, wenn nicht bedrängt, erst einmal nicht dazu äußern, was sie eigentlich hier machen. Eine junge Frau namens Tanya wird sie durch die Hallen führen und zahllose mehr oder minder interessante Artefakte aus allen möglichen Jahrhunderten präsentieren. Wulfgar zeigt sich davon eher unbeeindruckt.

Dann aber, kurz gegen Ende der Führung, tippt er sie an und murmelt etwas von „gut aufpassen“, dann beginnt Tanya auch bereits:

*In der Vitrine hinter mir ruht der Kelch von Nas'lon. Er wurde unserem Museum vor rund 20 Jahren von einem fahrenden Abenteurer übergeben, weshalb er auch innerhalb unserer Mitarbeiter nach ihm nur Ludovics Vermächtnis genannt wird. Er scheint aus Gold zu sein, jedoch weist sein Metall eine uns soweit unbekannt Beschaffenheit auf und ist eindeutig magisch verändert worden. Weder Schmutz noch Staub haften auf seiner Oberfläche, die übrigens eine ganz verwunderliche Brechung aufweist. Neigt man sein Haupt davor etwas, wird es ganz interessant verzerrt, hält man ein Blatt mit geraden Linien davor, scheinen sie sich in der Spiegelung fast zu kreuzen. Zudem ist der Rand des Kelches mit kleinen roten Edelsteinen unbekannter Herkunft versehen. Ein sehr wertvolles Artefakt.*

*Magier der Akademien haben seine Ungefährlichkeit geprüft und belegt, weshalb wir ihn nun voller Stolz unseren Besuchern zeigen.*

Die Gruppe weiß zwar nicht, was sie mit diesem Gegenstand nun sollen, aber Wulfgar wird ihnen

zudem versichern, dass dies wohl das ist, nach dessen Lage auch die Dokumente ihrer Widersacher geforscht haben.

## Szene II: Der Diebstahl

Die Zielsetzung der Gruppe sollte damit eindeutig der Erwerb des Kelches sein, was auf legalem Wege nicht machbar ist. Aber Aikar ist nachweislich in der Stadt und sucht nach ihnen, weshalb Eile geboten ist. Es bieten sich verschiedene Szenarien an, die kurz dargelegt sein sollen...

## Szene IIa: Raubmord

Die brutale, einfache Variante ist es, bei der Führung vorzustößen, die Vitrine zu zerschlagen, den Kelch zu ergreifen und die Flucht anzutreten. Das wird zweifelsohne in einem Blutbad münden, denn nicht nur verfügt das Museum über insgesamt 25 gut trainierte Wachen (man nehme *Stadtwachen* (WHFRP, S. 265) und rüste sie teils mit der *Rohling*- und teils mit dem *Anführer*-Schablone (WHFRP, S. 257) auf), sondern es liegt ja auch recht prominent in einem wachreichen Viertel, was eine Eskalation unattraktiv macht.

Aber es ist natürlich denkbar. Danach wird eine Flucht aus Altdorf heraus ebenfalls notwendig sein, Wulfgar wird ebensowenig wie Grimdahl mit ihnen kooperieren wollen und die Stadtwache wird sie suchen.

## Das große Museum von Altdorf

Ein eleganter Bau südlich vom Tempel des Sigmar, umgeben von einer kleinen Mauer nebst Wachhaus. Das Gebäude ist schön und wirkt edel, wenn auch zugleich so, als würden die notwendigen Geldmittel jetzt schon eine Weile ausbleiben und die Leute so gut sie können mit dem arbeiten, was sie haben.

Das Museum ist dabei nicht Kanon, im offiziellen Altdorf gibt es kein derartiges Gebäude (vgl. *In den Türmen Altdorfs*). Diese Inkonsistenz ist wie ein, zwei andere auch in dieser Kampagne dadurch entstanden, dass *Ludovics Vermächtnis* konzipiert wurde, deutlich der offizielle Band verfügbar war.



Es ist eine Option, aber eine dreckige.

## Szene IIb: Bei Nacht und Nebel

Wenn sich die Gruppe dagegen im Vorfeld informiert, stoßen sie auf einige Informationen, die ihnen ihr Leben erheblich erleichtern können. Die Altdorfer neigen ja bekanntlich gerne und oft zu Demonstrationen, so auch an diesem Abend. Der Brückenzoll erweckt einmal mehr den Groll der Altdorfer und ein lärmender Umzug ist geplant. Man will sich am Südende der Stadt versammeln und dann lärmend am Tempel des Sigmar vorbei zum Palast des Imperators ziehen. Das bedeutet effektiv, dass sie auch das Fronttor des Museums passieren werden.

Eine bessere Ablenkung kann man sich kaum wünschen.

Der Einbruch selber ist nicht schwer, solange man vorbereitet ist. Die Fenster und Vitrinen sind mit einer Abart des *Magischer Alarm*-Zaubers (WHFRP, S. 162) gesichert, die von Wachmagiern in dem kleinen Häuschen vor dem Gebäude überwacht werden. Hat

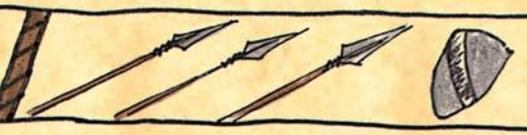
man einen guten (und mutigen) Magier dabei, so kann man sich mit *Bannen*-Sprüchen (WHFRP, S. 163) einen Weg bahnen. Solche Magier kann man in der Unterwelt sicherlich auch anheuern.

Ist das nicht der Fall, so bleibt der Ausweg der klassischen Ablenkung. Wenn die Spieler einen Plan präsentieren, der Sinn macht (was Klassisches, etwa eine halbwegs hübsche Frau mit einer vergifteten Karaffe Wein, mag schon genügen), dann ist es nicht so schwer, das Wachhäuschen auszuschalten.

Im Gebäude selber patrouillieren noch weitere sechs Wachmänner, aber nicht in einer Gruppe und verstreut durch das ganze Gebäude, was also ebenfalls recht leicht zu lösen sein sollte.

## Szene IIc: Feuer im Mondenschein

Alternativ ist natürlich auch ein Frontalangriff bei Nacht denkbar. Drei oder vier Wachmagier in der Hütte vor dem Gebäude (Orden und Stärke sollte der Spielleiter auswählen und so gewichten, dass es *harte Gegner* für die Gruppe sind) sowie die sechs Leute im



Gebäude, eine Alarmglocke und die ungünstige Lage so nahe am Sigmarstempel arbeiten gegen die Gruppe, die Demonstration vielleicht gar ohne das Wissen der Charaktere (und Spieler) sogar für sie. Dieses Vorgehen ist möglich, zieht der Gruppe aber ebenfalls den Groll Grimdahls und Wulfgars zu und ist wiederum mit der Notwendigkeit zur direkten Flucht verbunden.

## Szene III: Ayalas Rückkehr

Wie auch immer die Charaktere vorgehen, Ayala ist ebenfalls in Altdorf und beobachtet seit Tagen das Museum. Schlagen die Charaktere zu, ergreift auch sie die Initiative. *Sie* wählt den Frontalangriff und ruft sich, mit einem Amulett, das Aikar ihr mitgegeben hat, [Spieleranzahl-1] Dämonetten (**BdAW**, S. 101) zur Hilfe. Ayalas Werte sollte vom Spielleiter ebenfalls im Hinblick auf die Stärke der Spieler bestimmt werden. Sie betritt das Gebäude durch die Vordertür (passiert sie auf diesem Wege das Wachhäuschen und dort sind noch Magier, erledigt sie diese mit einem machtvollen Zauberspruch des Slaanesh-Kultes) und steuert dann zielstrebig den Kelch an.

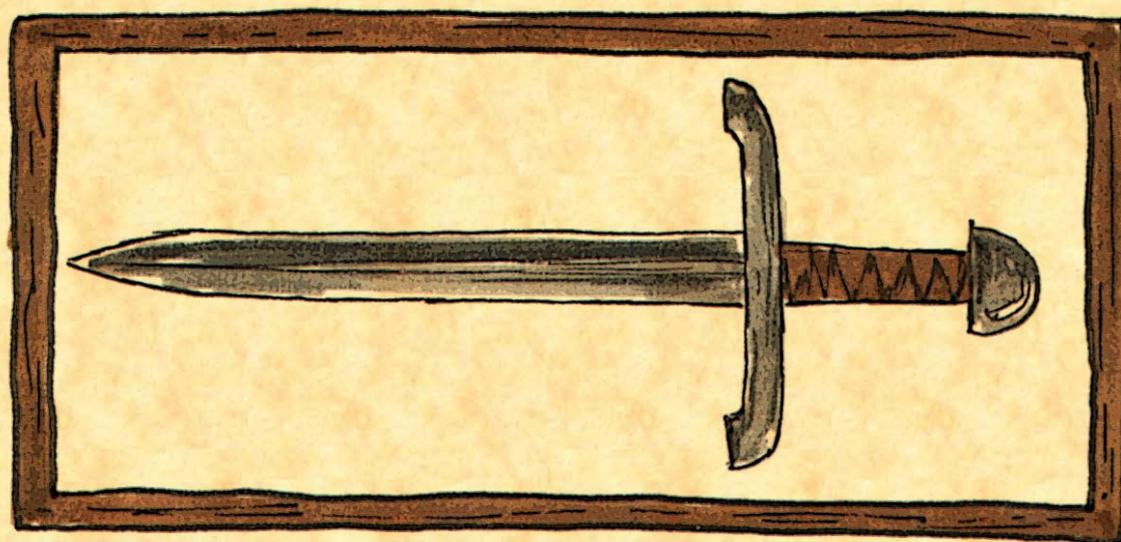
Mutmaßlich kollidiert sie auf diesem Wege dann direkt mit den Spielercharakteren. Es kommt zu einem blutigen Kampf, den die Gruppe aber gewinnen können sollte. Sind sie unterlegen, können auch weitere Museumswachen in den Kampf eingreifen und so zumindest genug Verwirrung stiften.

## Seelenwanderung

Mit dieser Kraft ist es einem sterbenden Succubus möglich, in den Körper eines nahestehenden Sterblichen zu fliehen. Es kostet den Succubus einen Schicksalspunkt (Ayala verfügt zum Zeitpunkt des Kampfes im Museum noch über exakt einen), gelingt dann allerdings ohne Probe.

Anders als ihre normale Succubus-Kraft kann dies auch zunächst nicht auf magischem oder göttlichem Wege erkannt werden. Dies ist Ayalas Vermächtnis, auf das wir gegen Ende der Kampagne noch stärker eingehen wollen.

Ayala dagegen ist in diesem Kampf zum Tode geweiht. Erkennt sie ihre Unterlegenheit im Kampf, wird sie dies sogar direkt anstreben, denn sie hat einen Ausweichplan. Steht ihr Tod kurz bevor, springt sie einem der Charaktere direkt entgegen. Er mag sie in Folge töten, das ist in Ordnung. Sie wird dann allerdings ihre Succubus-Kraft *Seelentausch* (vgl. Kasten) anwenden und sich so tief in dessen Körper verankern. Dies ist gewissermaßen eine Investition in die Zukunft und wird lange nichts mehr von sich hören lassen.





## Szene IV: Eine Spur nach Middenheim

Der Kelch, den die Gruppe nun erbeutet haben dürfte, ist ein eigentümliches Artefakt. Auf den ersten Blick ist nichts Besonderes an ihm zu entdecken, doch wer sich länger mit ihm befasst, kann einige obskure Dinge bemerken.

Einerseits sind die Spiegelungen in der Oberfläche wirklich eigenartig. Es wirkt dabei nicht „Chaos“-befleckt und unkoordiniert, sondern einfach nur eigentümlich. Es gleicht etwas den Trickspiegeln, die Gaukler manchmal mit sich führen, aber komplexer in der Brechung.

Die Steine, die rund um den Kelch angebracht sind, sind ebenfalls interessant. Eine gelungene Probe auf *Schätzen* weist diese als Rubine aus, recht wertvoll und fein eingepasst. Ein erkennbares System, in dem sie angeordnet sind, gibt es nicht – auffällig ist allerdings einer, der ohne erkennbares Schema vom Rest abweicht und etwas größer ist.

Der Fuß ist ebenfalls interessant. Er ist sechseckig, aber bei ungleichmäßiger Kantenlänge, als habe man einen Randpunkt eines Hexagons ein ganzes Stück nach außen gezogen.

Den wichtigsten Hinweis aber findet man nicht auf, sondern unter dem Kelch. Dort ist ein kleines Siegel verborgen, das der Gruppe den nächsten wirklich bedeutsamen Hinweis gibt. E&L als geschwungenes Symbol – erneut ein Hinweis auf die Schmiede „Edel und Lurch“.

„Edel und Lurch“ haben ihren Sitz in Middenheim, dort wurde der Kelch eindeutig gefertigt. Wenn es also eine weitere Spur bezüglich Ludovics alter Reise gibt, dann dort, in der Stadt des Weißen Wolfes.

Doch das Geheimnis jener Metropole wird erst im nächsten Abenteuer enthüllt werden. Denn **Unter den Straßen Middenheims** warten die lange ersehnten Antworten auf unsere tapferen Recken.



# Unter den Straßen Middenheims

## Übersicht

Unter den Straßen Middenheims verlaufen endlose Gänge, die sich bis an den Grund des Fauschlags erstrecken. Und irgendwo im Inneren des Ulricsfingers lagert auch die lang ersehnte Statuette von Grim 'Rashal. Ludovics letzte Rätsel wollen entschlüsselt werden, um ihre Position zu bestimmen – doch die Kenntnis alleine wird nicht reichen, denn die Gefahren im Inneren des Berges sind mannigfaltig.

## Szene I:

### Ankunft in der Stadt des weißen Wolfes

Diese Kampagne heißt bekanntlich **Nach dem Sturm** – und es gibt keinen Ort, der diese Bezeichnung mehr verkörpert als Middenheim. Der Sturm des Chaos hat markante Spuren an der noch immer imposanten Stadt hinterlassen. Löcher prangen in den geschundenen Mauern der festungsartigen Stadt und noch immer hängen die Leichen verstorbener Mutanten im Felsen. Mehr Details zu der Stadt findet man in **Aus der Asche Middenheims**, dass hier des Sturms wegen auch eindeutig dem ansonsten detaillierteren Erst-Editions-Buch (**Warhammer City/City of Chaos/Middenheim - City of the White Wolf**, je nach Ausgabe) zur Stadt vorzuziehen ist. Diesen Flair sollte die Ankunft transportieren. Dies ist ein Bollwerk gegen das Chaos, aber es ist geschunden und beschädigt.

Für die Charaktere schwingen allerdings noch einige andere finstere Botschaften mit. Graf Boris Todbringer ist nicht in der Stadt (vgl. **Aus der Asche Middenheims**, S. 8), wohl aber Aikar, wie die Gruppe ja auch zu befürchten hat. Und wo Aikar steckt, da könnte auch Vultur nah sein. Und noch jemand ist vor Ort: Hagen von Helmkamm ist ebenfalls hier und wird zu einem Problem werden – mehr dazu siehe *Szene IV: Mal wieder ein Überfall*.

### Szene II: Die Straßen Middenheims

Eine Menge Volk findet man auf den Straßen der Stadt. Da sind Bettler, Obdachlose, „Nachkriegskinder“ auf der Suche nach einer Mahlzeit, um über die nächsten zwei, drei Tage hinwegzukommen. Dazu weinende Kinder, Familien die wider aller Vernunft ihre zerstörten Häuser weiter bewohnen – Middenheim ist ein trister, aber dennoch irgendwie „lebendiger“ Ort.

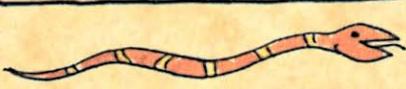
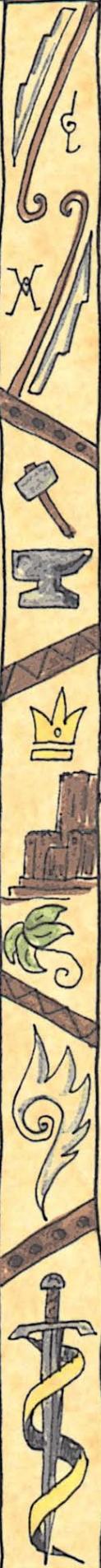
## Gen Middenheim

Als wir unsere Helden am Ende des letzten Szenarios verlassen haben, befanden sie sich auf dem Weg nach Middenheim. Die Reiseroute in die Stadt des weißen Wolfes ist, wie der entsprechenden Karte in diesem Szenario auch zu entnehmen ist, nicht gerade kurz. Im Grunde gilt es, einmal quer durch das Imperium zu reisen und da kann, natürlich, eine ganze Menge passieren. Dieses Szenario aber wird in medias res gen Middenheim „springen“. Es ist dem Spielleiter überlassen, eventuell weitere Szenarien hier einzustreuen. Gerade die Kurzsznarien aus Sammlern wie **Plundered Vaults** (bisland nicht auf Deutsch erschienen) sind hier sicherlich perfekt geeignet; auf den offiziellen Webseiten von Black Industries und Feder&Schwert stehen zudem weitere Szenarien zum Download zur Verfügung. Wer aber als Spielleiter etwas vorbauen möchte, kann eine Information auf der Reise durchsickern lassen, dass es einen komplett verlassenen, verfallenen Weiler namens „Zweibrunnen“ im Südwesten von Middenheim gibt. Dahin werden die Charaktere auch noch reisen, allerdings erst im kommenden Szenario **Die Heilige**.

Das macht es auch schwierig, einen Verfolger auszumachen, den die Gruppe sich bereits am Stadttor anlacht. Einzig ein gelungener Wurf auf *Wahrnehmung -30%* enthüllt die Gestalt, die in Lumpen bekleidet verlässlich auf der Spur der Gruppe bleibt. Die fragliche Person ist ein Schläger namens Andreas, der für einen Gauner namens Rothenburg arbeitet. Mehr dazu in Szene IV.

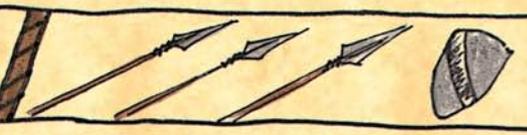
Eine andere Verfolgerin der Gruppe ist dagegen fast nicht zu übersehen. An einem dramatisch sinnvollen Punkt entdeckt die Gruppe eine offensichtliche Myrmidia-Priesterin zum verdächtigen dritten Male an einer Ecke, die sie passieren. Bei dieser Gestalt handelt es sich um Somjetta (Ludovics Tochter, vgl. S. 9).

Die ist mittlerweile zur Frau und zur Priesterin gereift und hat ebenfalls mitbekommen, was geschieht. Die Kunde vom Massaker in Kleindorf beginnt die Runde zu machen und kaum, dass sie davon erfuhr, hat sie sich auch nach Middenheim aufgemacht. Sie weiß schließlich von ihrem Vater, dass die Antwort zu vielen





# Der Flug der Möwe



Fragen vor Ort liegt und ahnt, dass daher alles nach hier streben wird.

Auch auf Somjetta kommen wir später zurück.

## Szene III: Edel und Lurch

Die konkreteste Spur der Gruppe führt sie zunächst einmal zur Schmiede Edel und Lurch. Das ist eine sehr noble Schmiede, wie man schnell erkennen kann, und die Auslagen können jeden, der rudimentär Ahnung von und ein Faible für Waffen hat, begeistern. Doch auch normales Handwerkszeug, metallene Gegenstände des täglichen Gebrauchs und dergleichen findet man hier in unschlagbarer Qualität.

Das Siegel über der Tür ist zudem eindeutig – der Kelch, den die Gruppe in Altdorf gestohlen hat, ist von hier.

Forstlinde Edel und Reikgold Lurch sind dabei ein eigenwilliges Paar. Die beiden liegen offenbar in ewigem Disput, streiten ständig und Kämpfen innerhalb eines Areals, das jedoch von ihrer gegenseitigen Liebe zueinander abgesteckt wird. Sie gleichermaßen wie Pech und Schwefel, wie Feuer und Wasser.

Es wird allerlei Überzeugungskraft erfordern, ihnen die Geschichte zu entlocken, wie sie im nebenstehenden Textkasten zum Vorlesen oder Nacherzählen geschildert ist. Das kann man sicherlich sehr schön ausspielen, man kann es mit einem Wurf auf *Feilschen* oder einem auf *Einschüchtern-20%* versuchen, alles geht. Es sollte nur nicht zu aggressiv und definitiv ohne Waffengewalt ablaufen, denn dafür liegt die Schmiede zu günstig und die Middenheimer Wache ist derzeit ohnehin gereizt genug.

Mehr ist in der Schmiede eigentlich nicht zu holen, aber falls einer der Charaktere ohnehin noch auf einen teureren Erwerb aus ist, so ist das seine Chance – Ludovics Erben kriegen bei den Nobel-Schmieden 10% auf alles.

## Szene IV: Mal wieder ein Überfall

Die Anreise, eventuell bereits die Suche nach einer Bleibe und der Besuch bei den Schmieden kostet natürlich Zeit, so dass es mittlerweile Abend sein sollte, wenn die Gruppe dort wieder aufbricht.

Zeit, um einmal mehr in Aikars Netz der Gegenmaßnahmen zu geraten. Aikar hat zwei Personen

## Was Reikgold zu erzählen hat

*Ja, den Ludovic den haben wir wohl gekannt, die Forstlinde und ich. Kam hier vorbei vor ... ach, Jahrzehnte müssen das ja mittlerweile sein. Hatte drei ganz spezielle Wünsche. Ein Schwert wollte er haben, für sich. Keine besonderen Wünsche, aber gut angepasst, ausgewuchtet und alles.*

*Dann wollte er eine Kiste. Aber nicht einfach nur eine Kiste, sondern eine Zauberkiste. Gegen-Zauberkiste, eigentlich. Jedenfalls sollte die keine Magie mehr herauslassen. Haben uns damals noch einen Wandermagier zur Hilfe geholt und der hat dann mit uns diese Kiste gebaut. Hat geklappt, das kann ich mit Stolz sagen.*

*Das dritte Dingen, das war was ganz Spezielles. Einen Kelch, ganz exakt mit Edelsteinen besetzt. Er hat mir damals ein Pergament gegeben mit gewellten Linien. Das Metall sollte das Spiegelbild dann genau so verzerren, dass die schnurgerade um den Kelch herumlaufen, und die Edelsteine mussten eben auch an bestimmten Punkten sein.*

*Weiß Ranald alleine, was der Kerl damit wollte, aber auch den hat er bekommen.*

Das Schwert ist das Schwert von Treffen, die Kiste die Aufbewahrungsmethode für die Statue und den Kelch hat die Gruppe natürlich auch. Reikgold erkennt seine Werke wieder – sollte er also das Schwert von Treffen oder den Kelch gesehen haben, muss der obige Text natürlich entsprechend angepasst werden.

in seinen Plan involviert. Die eine ist ebenso neu wie unbedeutend. Rothenburg ist der Name eines Gauneranführers in Middenheim. Aikar hat ihm Geld gegeben, damit seine Schläger die Gruppe diese Nacht „ausschalten“ sollen. Dem Chaosmagier ist durchaus klar, dass das vermutlich nicht gelingen wird, hat aber auch ganz andere Absichten.

Denn die zweite Person, die er angesprochen hat, ist Hagen. Er hat sich als „Magister Amankido“ an den Ulrichsdiener der reinigenden Flamme gewandt und ihm in blumigen Worten von Schandtaten berichtet, die die Spielercharaktere ihm angeblich angetan haben sollen. Hagen erkannte nicht zufällig die Gruppe anhand der Beschreibungen und war natürlich sofort voller Eifer, dem „armen Magus“ zu helfen. Hagen kannte zwar einen der Vier, Jonathan, persönlich, ist im Zuge seiner



Zeit in Wurtbad jedoch nie an das „große Gesamtbild“ herangekommen.

Aikar lässt Hagen aus dritter Hand mitteilen, dass die Charaktere Middenheim erreicht haben und dass sie planen, Ärger zu machen. Rothenburgs Schläger dienen dann nur dazu, den Ärger auch wirklich zu verursachen.

Die Szene wird entsprechend folgendermaßen ablaufen. Eine Gruppe durchschnittlicher Strauchdiebe und Halsabschneider tritt aus verschiedenen Gassen an einer Kreuzung nahe der Taverne der Charaktere in das Licht der Laternen. Eventuell werden einige böse und ziemlich vulgäre Worte gewechselt, dann beginnen die Schläger auch schon, der Gruppe zuzusetzen.

Sie sind den Charakteren zahlenmäßig 2:1 überlegen, dürften aber mit ihren Werten (*Söldner*, WHFRP, S. 264) der Gruppe mittlerweile unterlegen sein.

Nach fünf Kampfrunden stoßen dann Hagens Gardisten der Reinigenden Flamme dazu. Sie entsprechen ebenfalls der doppelten Anzahl der Charaktere und sind geübte Kämpfer (*Stadtwachen*, WHFRP, S. 265), wollen aber erst mal niemanden töten. Rothenburgs Männer legen beim Auftreten der Wachen ihre Schwerter auch nieder, so dass diese Szene vermutlich in der Verhaftung der Charaktere endet.

Diese nicht-tödliche Vorgehensweise ist aber nicht verbietet. Sollten die Charaktere zu eifrig Gegenwehr leisten, sind Hagens Leute auch durchaus bereit, Mórr reiche Ernte zu bescheren.

## Wenn die Spieler entkommen

Sollte es den Charakteren gelingen, sich der Verhaftung durch Flucht zu entziehen, ändert sich der Ablauf des Abenteuers natürlich etwas. Die *Szene V: Knast* entfällt komplett und *Szene VI: Somjetta stellt sich vor* muss einen neuen Aufhänger bekommen. Welcher das sein könnte, ist in dem Falle dann von den Charakteren abhängig. Der Spielleiter kann sich da frei für etwas entscheiden, das besonders gut passt.

## Szene V: Knast

Das Gefängnis von Middenheim ist kein gastlicher Ort. Die Charaktere werden in eine mittelgroße Zelle gesperrt, die sie sich jedoch mit den überlebenden Leuten von Rothenburg teilen müssen.

Das bietet aber natürlich ein sehr interessantes

Potential: Auf jedem cleveren, geldbasierten oder einfach grausamen Wege lässt sich der Truppe durchaus entlocken, wo dieser Rothenburg denn wohl wohnt. Sehr günstig, falls sie dieser Spur nachgehen wollen.

Unvermeidlich ist dagegen Hagens Besuch. Er wird vor der Gruppe auflaufen, sich als absoluten Sieger inszenieren und ihnen erklären, dass die Zeit, in der sie auf ihren finsternen Pfaden durch die Alte Welt wandern und Unheil bringen konnten, hiermit endgültig vorbei sei.

Er plappert auch gerne heraus, dass er dabei „Hilfestellung“ durch einen gewissen Magister Amankido erhalten habe – den Namen kennen die Charaktere ja spätestens seit **Das Rätsel von Nuln**. Der Herr Magier habe sich aber auch nach ihrer gemeinsamen Ankunft in Middenheim abgesetzt, Hagen weiß auch nicht, wo der Widersacher der Gruppe steckt.

Somit versauern die Charaktere ein weiteres Mal dank Aikar in einer Zelle, doch es gibt eine Hilfe, mit der sie bisher vermutlich noch nicht rechnen...

## Szene VI: Somjetta stellt sich vor

Morgens werden die Helden, so sie geschlafen haben, von wildem Gepolter geweckt. Unter donnernden Schritten nähert sich eine Frau, wild schreiend der Türe des Zellentraktes. Es handelt sich um eine recht gut aussehende, wenn auch hart und gegerbt wirkende junge Frau, etwa im Alter der Charaktere – die Myrmidia-Priesterin, die der Gruppe bereits aufgefallen ist.

Sie brüllt mit harter Stimme alle anwesenden Gardisten zusammen und fordert die sofortige Freilassung der Gruppe. Der arme Schreiberling, der sie noch begleitete, läuft davon und die Wachen machen sich daran, die Zelle zu öffnen.

„Wir sollten reden.“ verkündet Somjetta nur und schafft sie erst mal aus der Zelle. In einer nahegelegenen Taverne setzt sie sich dann mit der Gruppe in eine stille Ecke und offenbart mehr oder weniger direkt und ohne Umschweife, was sie weiß.

Sie weiß grob über Ludovics Reisen bescheid, kann eine sehr dünne und bruchstückhafte Version seiner Reisegeschichte aufbringen, definitiv umfassender als das, was die Charaktere bisher vermutlich ahnen. Sie weiß bzw. ahnt, dass die Statuette in Middenheim sein muss. Ihr Vater, so weiß sie zu berichten, habe immer betont, dass die Statuette nur in Norsca vernichtet





werden könne, dort, wo er sie gefunden habe. Dort könne man sie kontrollieren, zum Guten wie zum Schlechten. Sie weiß nicht genau, wo der Ort ist – aber sie kann den Turm vage beschreiben. Die Gruppe kennt diesen Turm; sie träumt seit Beginn der Kampagne von ihm.

Sie hat sich daher etwas umgehört und kann der Gruppe noch einen Namen geben – Adjutant Rossbach. Rossbach arbeitet für die Stadtverwaltung und hat jüngst den Diebstahl einiger Baugrundbücher zur Anzeige gebracht – „Und normalerweise klaut niemand zwanzig Jahre alte Baupläne, wenn er nicht etwas vorhat.“

Somjetta muss danach zurück zum Tempel, unter anderem ihre Aktion in der Garnison verantworten, was die Gruppe mit maximal zwei Spuren zurücklässt.

## Szene VIIa: Rothenburg

Wenn die Gruppe sich mit Rothenburg anlegen möchten, so muss sie sich wohl vor allem auf einige gewaltsame Konfrontationen vorbereiten. Rothenburg hat das, was von seinen [Spieleranzahlx2] Schlägern noch übrig ist und dazu noch zwei *Rohling-Söldner* als persönliche Leibwachen, während er selber ein

*Anrührer-Taschendieb* (vgl. WHFRP, S. 257 und 258 sowie S. 264 und 265) ist.

Er ist leicht zu finden, jederzeit für einen Kampf zu haben und wird die Gruppe chronisch unterschätzen. Ist er einmal bezwungen und noch am Leben, so kann er tatsächlich einige Informationen geben. Interessant ist sicherlich schon, dass auch er für Magister Amankido gearbeitet hat. Sollte gut Geld bekommen, wenn er den Charakteren ein Ende gemacht hätte.

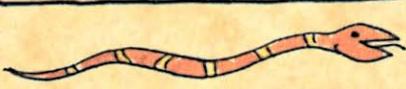
Auch sind es Rothenburgs Leute gewesen, die im Amt die Baupläne gestohlen haben. Dieser Amankido habe sich für Mosaik und Fresken aus der Zeit interessiert. Ob er was gefunden habe? Dazu weiß Rothenburg nichts zu sagen...

## Szene VIIb:

### Adjutant Rossbach, zu Diensten

Bereits zwei Spuren können also zu Rossbach führen: Somjettas Hinweis und Rothenburgs Geständnis. Wenn man ihn im Amtsstübchen aufsucht, entpuppt sich Jockel Rossbach als Bücherwurm erster Güte.

Er ist zwar wütend und geladen wegen des Diebstahls, aber besitzt weder die Stimme noch die Physis, um dem überzeugend Ausdruck zu verleihen. Er ist





allerdings auch gutmütig und hilfsbereit, besonders wenn irgendwie motiviert (schöne Frau, schönes Geld, vor allem aber eine gute Frage wirkt Wunder).

Wenn er wahlweise mit den Informationen aus Szene VIIa oder mit genaueren Fragen darauf gestoßen wird, weiß er zudem zu sagen, dass die Diebe offenbar vor allem Pläne aufwendig geschmückter Häuser und dergleichen gestohlen hätten. „Hätten sie mal besser einfach mich gefragt...“ ergänzt er trocken. Die dafür wirklich relevanten Bücher haben die Diebe nicht erkannt und Jockel präsentiert sie stolz.

Die Charaktere haben verschiedene Möglichkeiten, nun die richtigen Schlüsse zu ziehen. Zum einen war Ludovic nur eine sehr begrenzte Zeit in Middenheim – wenn er also Einfluss genommen hat, dann in diesem Umfeld.

Auch lässt sich in den entsprechenden Unterlagen gut nachzeichnen, woher welches Geld für was kam, und da taucht tatsächlich der bekannte Name auf: Ludovic von Aschaffenberg hat offenbar ein großes Bodenmosaik

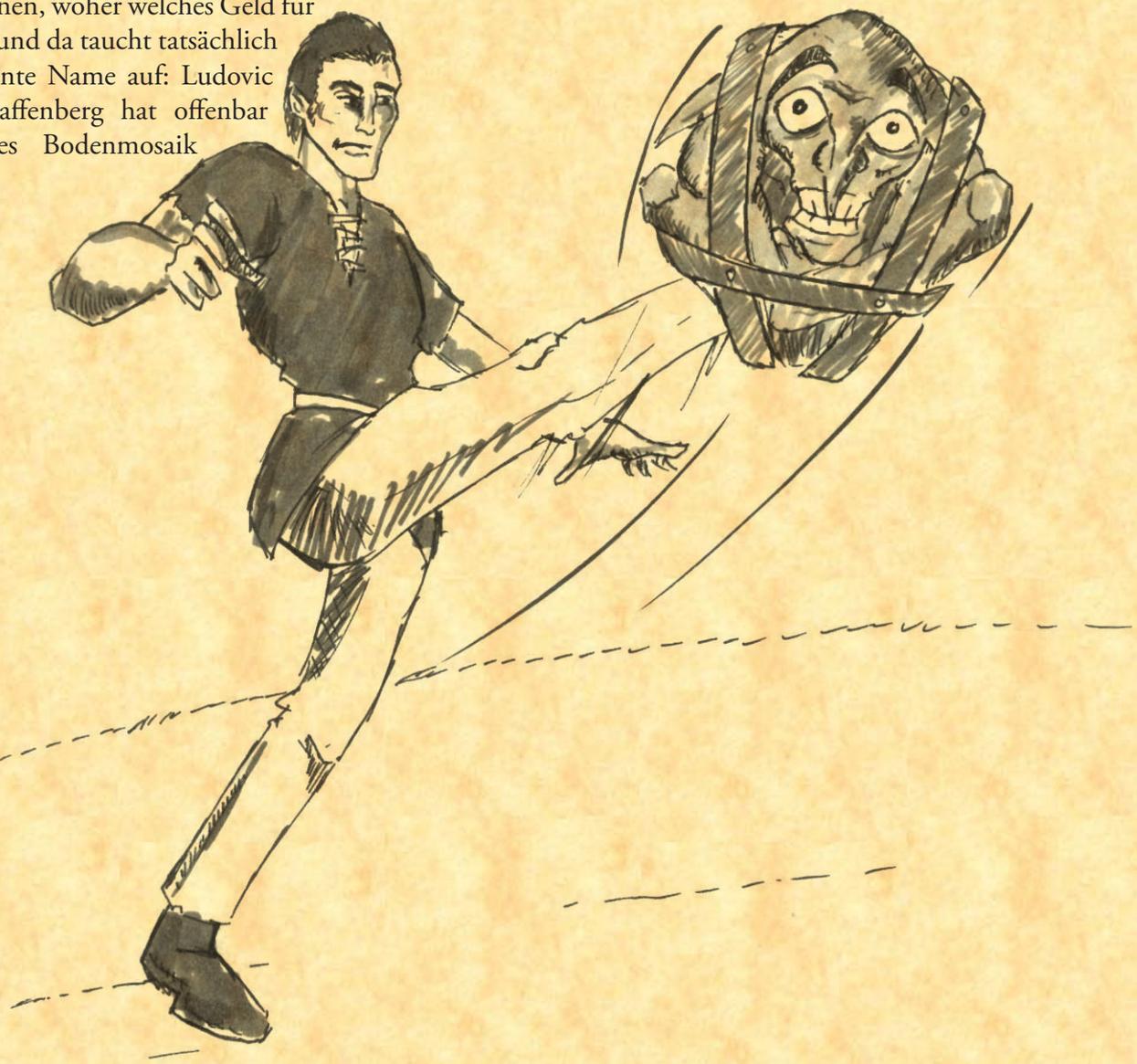
finanziert, dass im Collegium Theologica errichtet wurde.

Das wird also die nächste Spur der Gruppe sein.

## Szene VIII: Im Collegium Theologica

Der Besuch im Collegium kann sehr unterschiedlich ausfallen. Das große Kolleg sieht täglich sehr viele Leute kommen und gehen, so dass man sehr unauffällig Eintritt erlangen kann. Sicherlich kann man auch mit Somjettas Hilfe einen offiziellen Begehungstermin vereinbaren, aber das würde dauern. Alternativ kann man es mit Gewalt versuchen, was aber auch hier kein wirklich guter Plan ist.

Wie auch immer das Eintreten ablaufen wird, im Endeffekt sollte die Gruppe das Mosaik dann finden. Es ist recht groß und zeigt eine Darstellung Ulrics in freier Wildbahn. Und was wohl kaum ein Middenheimer je hinterfragt hat, wird der Gruppe auch sofort auffallen: In der Mitte des Mosaiks ist eine

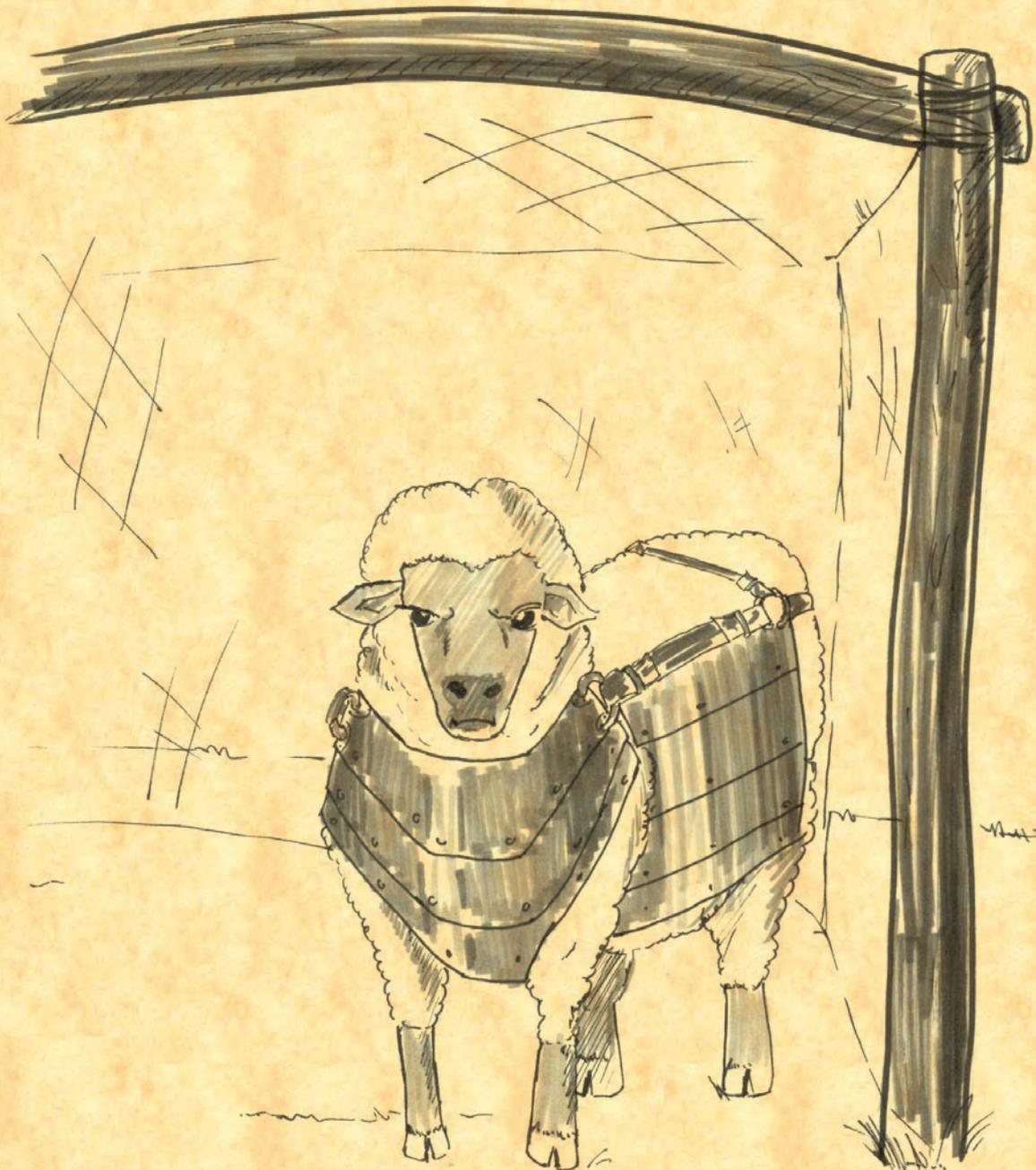


Lücke. Eine Lücke, in die exakt der asymmetrische Fuß des Kelches stammt, den sie in Altdorf geraubt haben. Und tatsächlich: Setzt man ihn dort ein, bilden die Linien des Mosaiks auf seiner Oberfläche etwas ganz Neues: Die Verzerrung dehnt sie so, dass eine Karte von Middenheim erkennbar wird!

Und die roten Steine, die zeigen auf verschiedene Orte innerhalb der Stadt. Der einzig größere allerdings, der sofort heraussticht, lässt sich auch nach dem Sturm des Chaos noch problemlos zuordnen: Er deutet exakt auf das Bernabau-Stadion. Das nächste Ziel dieser wirren Odyssee quer durch Middenheim ist also dieses Zentrum der Unterhaltung in Middenheim.

## Was wird aus dem Kelch

Der Kelch hat mit dieser Karten-Schlüssel-Funktion seinen Dienst erfüllt. Die Gruppe kann ihn nun verhöckern (und Gefahr laufen, dass Aikar ihn so doch noch kriegt), kann jeden Abend Met daraus trinken oder ihn als Pokal führen – für diese Kampagne wird er definitiv nicht mehr benötigt.





## Szene IX:

### Grafsmunder Rasenflitzer gegen Schützenmeister Neumarkt

Wir reden hier nicht über irgendeinen Ort in Middenheim – wir reden über das Bernabau-Stadion. Doch zu der Zeit, zu der die Spieler dort vermutlich auftauchen werden, findet zumindest kein Spiel statt. Das Stadion war als militärischer Stützpunkt zwecks Truppenunterbringung eingefordert worden und noch heute zeugen die Furchen im Rasen von dem Lager. Spiele finden hier derzeit keine statt (vgl. **Aus der Asche Middenheims**, S. 14).

Wohl aber sind Leute da. Eine Jugend-Snotball-Mannschaft ist noch immer vor Ort und so spielen auch an jenem Tag, an dem die Spieler das verlassene Stadionsgelände betreten, die „Grafsmunder Rasenflitzer“ gerade dort. Ihre Gegner, die sich „Schützenmeister Neumarkt“ nennen, sind ebenso wie sie alle um die acht bis zehn Jahre alt und der Snotball zwar nicht mehr in gutem Zustand, aber echt.

Es gibt unterschiedlichste Methoden, das zu verwenden. Die Jungs sind neugierig und können den Charakteren daher nachspionieren. Oder aber sie sind territorial und wollen keine Erwachsenen da. Oder, sicher die spaßigste Methode, sie wollen die „Würdigkeit“ der Charaktere bei einem Snotball-Match prüfen.

### Snotball

Wem es nichts sagt, der kann sich Snotball exakt wie irdischen Fußball vorstellen ... nur merklich kontaktbetonter und, vor allem, mit einem durch Lederschnüre zusammengehaltenen Snotling als Ball.

Mehr über Snotlinge gibt es im **BdAW** auf S. 31 zu lesen, die Werte stehen auf S. 120.

Es gibt auf der Webseite von Black Industries auch noch ein weiteres Abenteuer zum kostenlosen Download, das dieses Thema aufgreift: „The Olde Ball Game“ von Adrian Tan.

## Szene X: Ins Innere des Ulricsberges

Der Zugang zu den Gängen, in denen auch die Statuette im Inneren des Berges ruht, liegt natürlich genau dort, wo er ungünstiger nicht sein könnte: Unter dem Mittelpunkt des Spielfeldes.

Allerdings, Spieler die danach fragen sollten es ohne Probe durchschauen, sind unterhalb des eigentlichen Spielfeldes noch Kabinen. Die Spieler *müssen* also nicht den kompletten Anstoßkreis ausheben, sondern können sich auch bequem durch eine jeweils zu bestimmende Wand der Umkleidekabinen ihren Weg in den Schacht suchen, der sie herab in die Tiefe führt.

Eine alte, zerfallene Holzterrasse (sadistische Spielleiter geben ihr eine Chance von je 10% pro Charakter, um zusammenzubrechen und maximal 20 Schritt herabzufallen. Für Regeln zu Stürzen siehe **WHFRP**, S. 150) führt tiefer und tiefer in den Berg hinein.

Folgen die Spieler dieser Route, finden sie sich in einem verworrenen Ganglabyrinth wieder, das zu erkunden ihre nächste Aufgabe ist – siehe dazu auch die Karte auf der nächsten Seite.

Die Erkundung der Gänge verläuft dabei recht ereignislos. Man sollte hier als Spielleiter sämtliche eigentlich billigen Schockeffekte auspacken, die man hat. Ratten, die plötzlich den Gang lang huschen. Ein seltsamer Schemen voraus, der sich bei Annäherung als verrotteter Wandteppich, Vorhang o.ä. entpuppt. Wassertropfen, die nunmal in Felsgängen von Decken tropfen können, aber trotzdem wunderbare rote Heringe ergeben, wenn sie Helden dick und nass in den Nacken tropfen.

Einzig davon ausgenommen sind zwei ganz spezielle Ereignisse:

### Szene Xa: Rattenschatten

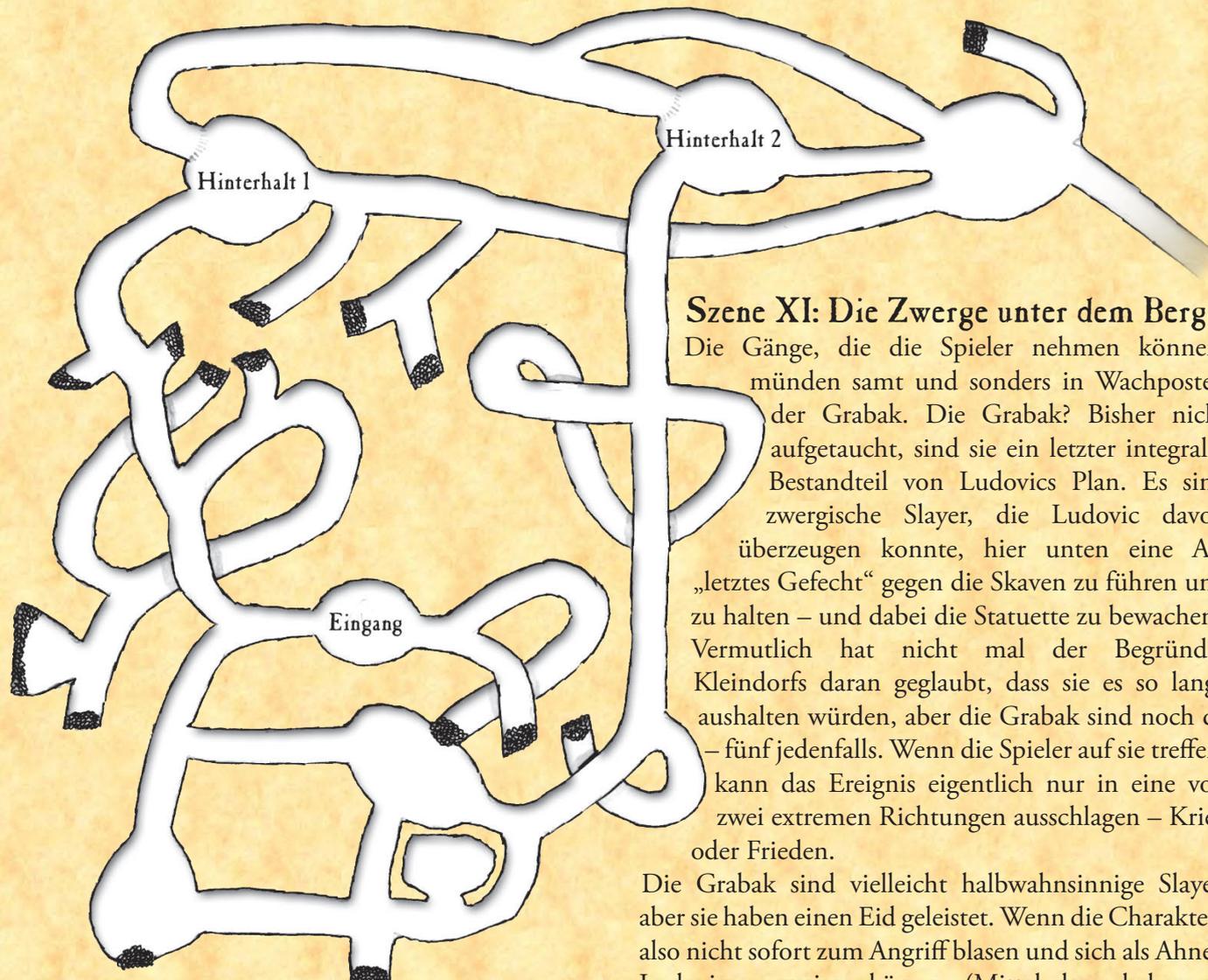
Etwa nach der Hälfte des Weges (ganz gleich, welcher das ist), bemerken die Charaktere, so ihnen entsprechend ein Wurf auf *Wahrnehmung* gelingt, einen Schemen vor sich. Sie können es nicht genau ausmachen, aber er ist humanoid und wirkt dennoch wie eine Ratte.

Der erfahrene Spieler schließt: Skaven! Und mit Recht, wie sich dann später zeigen soll...

### Szene Xb: Der Hinterhalt

An einer der beiden ausgewiesenen Stellen auf der Karte lauern Skaven auf die unerwartete Beute. Sie greifen





von den erhöhten Gängen aus an, die nur von der östlichsten Halle aus normal zugänglich sind. Werte für Skaven stehen bereits im Grundbuch (WHFRP, S. 260), je nach Quellenbuch-Lage kann man als Spielleiter aber hier noch schöne Ausgestaltungen vornehmen. Denn es sind nicht irgendwelche Ratten, die hier lauern, sondern der Seuchenklan verlangt Opfer.

Wer das **BdAW** hat, findet Seuchenmönche des Seuchenklans auf S. 119. Wer gar **Kinder der Gehörnten Ratte** besitzt, der kann noch ordentlich einen drauflegen mit individuelleren Zaubersprüchen und ähnlichem. Der Angriff sollte den Charakteren ordentlich einheizen. Skaven sind verhasste Gegner und übelste Feinde, zudem hier noch in ihrem Territorium. Zudem ist dies die letzte Kampfopposition zwischen den Charakteren und der Statuette (eine optionale Entwicklung außen vor lassend, vgl. S. 98) – die Spieler sollten das spüren.

## Szene XI: Die Zwerge unter dem Berg

Die Gänge, die die Spieler nehmen können, münden samt und sonders in Wachposten der Grabak. Die Grabak? Bisher nicht aufgetaucht, sind sie ein letzter integraler Bestandteil von Ludovics Plan. Es sind zwergische Slayer, die Ludovic davon überzeugen konnte, hier unten eine Art „letztes Gefecht“ gegen die Skaven zu führen und zu halten – und dabei die Statuette zu bewachen. Vermutlich hat nicht mal der Begründer Kleindorfs daran geglaubt, dass sie es so lange aushalten würden, aber die Grabak sind noch da – fünf jedenfalls. Wenn die Spieler auf sie treffen, kann das Ereignis eigentlich nur in eine von zwei extremen Richtungen ausschlagen – Krieg oder Frieden.

Die Grabak sind vielleicht halbwahnsinnige Slayer, aber sie haben einen Eid geleistet. Wenn die Charaktere also nicht sofort zum Angriff blasen und sich als Ahnen Ludovics ausweisen können (Mittel derer haben sie viele: das Schwert von Treffen, den Kelch, den sie in Altdorf gestohlen haben, Details über Ludovic und seine „Heldengruppe“ etc.), dann werden die Grabak ihre Aufgabe erfüllen und den Pfand einlösen.

## Szene XII: Endlich die Statuette

Ihr Anführer, Grimbor, führt die Charaktere durch zahlreiche, weitere Gänge in den letzten Stützpunkt der Zwerge. Dort räumt er mehrere schwere Steine beiseite, öffnet eine geheime Luke und händigt der Gruppe dann, viele Meter unter Middenheim, den großen Schatz aus: die Kiste mit der Statuette vom Grim'Rashal.

Der gut gearbeitete, aber schmucklose Behälter ist fest verschlossen und sollte es auch tunlichst bleiben, zumindest vorerst. So ist er vor magischen Blicken ebenso geschützt wie er die Gruppe vor den





„temporären“ Auswirkungen der Götzenfigur schützt. Dieser Moment sollte feierlich sein. Es ist die Wende im Geschick der Gruppe und der erste Punkt in einer nun schon viele Abenteuer andauernden Kampagne, an dem sie den verbleibenden Dienern des Chaos *wirklich* einmal ordentlich voraus sind. Dies ist eine Belohnung für die Gruppe auf rollenspielerischer Ebene. Sie sollten sie genießen können.

### Szene XIII: Wege heraus aus Middenheim

Es gibt nun für die Gruppe verschiedene Wege heraus aus der Stadt des Weißen Wolfes, die in zwei große Kategorien eingeordnet werden können: hoch oder runter. Gehen sie durch den Finger Ulrics raus, steht mutmaßlich ein weiterer Dungeon voller Skaven und anderem Gezücht zwischen ihnen und der Weiterreise. Gehen sie dagegen oben heraus, so wartet dort nach wie vor Hagen darauf, dass sie sich einen Fehltritt leisten und wird sie nur liebend gerne am Rand des Stadions verhaften lassen. Das ist natürlich heikel, wenn die Gruppe die Statuette nicht auf's Spiel setzen will.

Und es ist natürlich die Frage, wo Enide gerade steckt – ist sie noch in Middenheim, so muss man sie unter Hagens Nase aus der Stadt schaffen, ist sie mit im Berg, so wird es umso schwerer, dort ohne Verluste einen Weg nach draußen zu finden.

### Mehr Ratten?

Wem das alles zu deeskalierend oder blutarm ist, der kann natürlich noch einen drauflegen. Die Skaven können den Charakteren durchaus durch die Gänge zum Lager der Grabak gefolgt sein. Dort würde es dann gelten, einen wirklich massiven Angriff – bestenfalls mit so ziemlich allem, was **Kinder der Gehörnten Ratte** hergibt – abzuwehren. Das ändert den Flair der Szene allerdings komplett und sollte wohl überlegt sein, da es den Fokus klar von dem Artefakt hin zum Kampf zieht.

Wir schweigen uns dahingehend hier aus, da es nicht vorherzusehen ist.

Die Grundsteine sind in beide Richtungen gelegt, die Umsetzung aber kann nur in individueller Anpassung an die Geschicke und Pläne der Gruppe erfolgen.

Seine Fortsetzung erfährt die Kampagne dann im nächsten Szenario ab jenem Punkt, an dem die Gruppe Middenheim verlassen hat. So oder so.



## Die Heilige

### Übersicht

Die Heilige vollendet dem Leidensweg Enides. Mit Hilfe der frisch erbeuteten Statuette können die Spieler sie endlich auf den richtigen Weg lenken und all das Leid, das der armen Frau angediehen wurde, rückgängig machen.

### Zur Struktur

Die Heilige ist eine weitere Variation der typischen Zeitreise-Geschichten. Die Charaktere besuchen ein und denselben Ort, ein Weiler namens Zweibrunnen, drei Mal. Zu drei verschiedenen Zeiten. Von daher wird es auch in diesem Rahmen präsentiert und gliedert sich daher nicht einfach nur in eine Reihe von Szenen, sondern drei Akte, die jeweils in eine (kleinere) Reihe von Szenen aufgebrochen sind. Die Struktur der einzelnen Phasen ist dabei in jeder Reiseepoche identisch, was auch beabsichtigt ist.

### Der Tragödie Anbeginn

Die Charaktere haben Middenheim vermutlich gerade hinter sich gelassen und reisen, die Statuette von Grim'Rashal unter'm Arm, los gen Finale, als ihre ganz persönliche Heilige eine Eingebung bekommt.

Der verlassene Weiler Zweibrunnen wurde ja bereits zuvor erwähnt und schafft es nun zurück in das Bewusstsein der geschundenen Heiligen. „Da muss sich sein...“ stammelt sie, und weiter „Ich hätte in Zweibrunnen sein müssen, oh vor schon viel zu langer Zeit!“

Sie wird immer bestimmender werden und ist sich spätestens am Abend sicher über das, was sie nun tun muss: Sie muss nach Zweibrunnen. Sie hatte eine göttliche Mission, sie hat sie versäumt und jetzt ist die Zeit gekommen, dort einmal nach dem Rechten zu sehen.

Der Gruppe bleibt, wollen sie Enide helfen, eigentlich keine andere Wahl: Auf nach Zweibrunnen.

### Akt I: Gegenwart

#### Szene I: Ankunft

Zweibrunnen in der Gegenwart ist ein menschenleerer Weiler, der langsam vom Zahn der Zeit bezwungen

### Bedenken

**Frage:** Meine Gruppe hat noch immer nicht begriffen, dass Enide von der Statuette aus der (Zeit-)Bahn geworfen wurde. Ist das Schlimm?

**Antwort:** Nein, das ist kein Problem. Die Heilige funktioniert auch ohne diese Erkenntnis.

**Frage:** Meine Gruppe will nicht mit Enide gehen – was nun?

**Antwort:** Das ist so pauschal nur schwer zu beantworten. Sie können Enide nicht davon überzeugen, einen anderen Ort als Zweibrunnen aufzusuchen. Also lassen sie die arme Frau entweder alleine zum Weiler ziehen und lassen dieses Abenteuer links liegen oder aber sie begleiten sie.

**Frage:** Meine Gruppe hat sich bereits von Enide getrennt. Ist das ein Problem?

*sowie*

**Frage:** Enide ist tot. Ist das schlimm?

**Antwort:** Japp. Wenn Enide nicht mehr in der Gruppe weilt, ist dieses Szenario im Grunde obsolet, da es das einzige in der ganzen Kampagne ist, dass eigentlich alleine den Plot um die Heilige voran (und zu einem Abschluss) bringt, die Handlungsabläufe rund um die Statuette aber nur streift. Ohne Enide ist das demnach natürlich nicht notwendig und führt einen auf direktem Wege zum nächsten Szenario.

wird. Die Quelle des Namens ist noch zu erahnen, denn sowohl im Ober- als auch im Unterdorf ist jeweils ein Brunnen zu finden, mehr aber ist kaum von damals geblieben. Die Karte auf S. 102 kann dennoch zur Orientierung dienen. Zudem ist auffällig, dass es offenbar Kampfhandlungen oben auf dem Hügel gegeben hat, aber auch bereits vor vielen Jahren. Doch Kerben im Holz und zertrümmerte Möbel sind definitiv kein Zeichen der Seuche. Sie sind ein Zeichen von dem schlussendlich eskalierten Konflikt zwischen dem Ober- und dem Unterdorf.

Ein einziger Bewohner ist dem Dorf geblieben: In einer Hütte ganz im Norden wohnt der Elf Laernol. Wie so viele NSCs in letzter Zeit ist auch er dem Wahnsinn nahe, scheint die Charaktere aber zu erkennen. Warum dem so ist, kann hier unter *Akt III: Vor dem Sturm* ab S. 101 nachgelesen werden.



Laernol ist in dieser Zeit zu nichts mehr zu gebrauchen, dennoch ist es wünschenswert, dass die Charaktere ihn zumindest sehen.

Halb vergammelte Pergamente an den einzelnen Häusern erklären übrigens, dass das Dorf an einer Seuche zugrunde gegangen sei. Das werden die Charaktere aber auch noch aus erster Hand erfahren können.

## Szene II: Herausforderung

Die Kernfrage dieses Aktes ist einfach: Was genau kann man hier machen?

Charaktere mit einer gewissen Affinität zu magischen Dingen (Zauberer in jeder Form sowieso, aber auch alle anderen mit *Einsteimmung auf den Äther* oder etwas vergleichbarem auf dem Bogen) kommen von selber drauf, alle anderen können über Enide oder Laernol drauf gestoßen werden: Irgendetwas stimmt nicht mit der Dorfmitte.

In der Tat findet sich dort, bei näherer Betrachtung, ein magischer Strudel, der von seinen Auswirkungen und seinen Strukturen her denen rund um die Statuette nicht unähnlich ist.

## Szene III: Lösung

Im Grunde ist die einzig nachvollziehbare Handlung der Gruppe ebenso simpel wie naheliegend und selbstmörderisch. Man nehme die mächtige Statuette (in der Box, selbstredend), seine persönliche Heilige sowie alle Ausrüstung und trete in des Strudels Mitte. Zack, Zeitreise.

## Akt II: Vorzeit

### Szene I: Ankunft

Die Charaktere landen an einem Punkt, der geographisch zwar extrem Zweibrunden ähnelt, aber keinerlei Wege, Häuser oder andere Zeichen weiterer Zivilisation bietet. Und kaum das sich diese Erkenntnis gesetzt hat, treten fünf Elfen mit Bögen aus dem Gebüsch heraus und werden die Fremdem erst einmal in Gewahrsam nehmen. Nicht Gefangen, aber „mit zu ihrem Anführer“.

Ram ist der Vorsteher der kleinen Elfengemeinschaft, die sich in dem Wald niedergelassen hat. Wenn die Gruppe es erst einmal geschafft hat, erste Kommunikationsschwierigkeiten zu umgehen, können sie auch

bereits durchschauen, was und wo sie gerade sind ... oder zumindest Schreckliches erahnen.

Denn „Menschen kommen selten nach hier“ weiß er zu erzählen, einen Sigmar oder ein Middenheim, sowas kennt er dagegen nicht. Charaktere mit einem Mindestmaß an Bildung sollten anhand von Rams Schilderungen abschätzen können, dass sie bestimmt eintausend Jahre zu früh sind, nicht bloß zurück bis in Enides Zeit.

## Szene II: Herausforderung

Wie also zurück in die Gegenwart? Der seltsame Magie-Nodex war nicht dort und ist es auch (noch) nicht – ein Tor in die Heimat fehlt also. Ram steht den Neuankömmlingen zumindest nicht wohlwollend gegenüber und Eldaen, der Chef der Patrouillen, würde sie am Liebsten direkt als Paktierer töten. Diese Situation kann durchaus fröhlich durchgespielt werden. Hier kann man die Charaktere gut an ihre Grenzen bringen, ihre Geduld, aber auch ihren Mut austesten. Erst wenn die Lage sich merklich in die eine oder andere Richtung zuspitzt, betritt noch ein weiterer Elf die Bühne: Hofirdhir. Hofirdhir ist ein Seher unter den Elfen und er prophezeit recht deutlich, wenn auch natürlich ebenfalls in einem durch das Alter schwer akzenthaftem Elfisch, dass die Gruppe jene seien, auf die man gewartet habe.

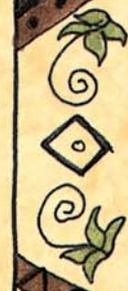
## Szene III: Lösung

Was meint Hofirdhir und wie geht es heim? Nun, auf beide Fragen gehört die gleiche Antwort, auch wenn dieser Zusammenhang der Gruppe erst im Laufe des Szenarios wirklich klar werden dürfte.

Die Elfen haben derzeit Ärger mit einem ziemlich ekligen Dämonen, der sich – einer riesigen Schnecke gleich – seinen Weg durch den Wald bahnt und dabei eine verdorrte Schneise der Verwüstung hinter sich zurücklässt. Allerdings ist diese Schnecke von einer Chitinschicht überzogen und mit vier scherenbewährten Tentakeln rund um den Kopf ausgestattet.

Eine obskure Vision hat Hofirdhir auf die Idee gebracht, „sehr Fremde“ würden kommen, um ihnen gegen dieses Ungeheuer beizustehen – es sei jedem Spielleiter überlassen, ob die Ankunft der Spieler demnach echt gewissagt oder echter Zufall war.

Jedenfalls werden die Charaktere so oder so dem Dämon entgegentreten – und zwar grob da, wo sie



auch angekommen sind. Ist der Dämon bezwungen, sind die Elfen zufrieden und lassen die Charaktere gehen und über der Leiche des Außerweltlichen ist ein Warpwirbel entstanden, dem Nodex der Gegenwart nicht unähnlich.

Die Prozedur ist wieder gleich: Statuette nehmen, Enide nehmen, rein in den Wirbel und auf in Enides Gegenwart.

## Die Werte des Dämonen

KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
71	74	76	66	68	61	56	50
Att	Leb	Stb	Wib	Bew	Mag	Wap	Schip
4	19	7	6	6	0	0	0

Fertigkeiten: Wahrnehmung

Talente: Dämonische Aura, Eiserner Wille, Furchteinflößend, Nachtsicht, Natürliche Waffen, Verletzender Schlag

Besondere Regeln: Cloud of Flies (WFRP, S. 90), Plague und Stream of Corruption (beide WFRP, S. 91)

Rüstung: Chitin

RP: überall 4 (keine Trefferzonen)

Waffen: Scheren an Tentakeln (4x)

## Weitere Vorausdeutung gefällig?

Wenn die Gruppe sich von den Elfen verabschiedet, richtet Hofirdhir noch einmal das Wort an die Gruppe: „Es ist ein Shelû in Euch. Verrat steht bevor.“

Er wird das nicht erläutern und meint natürlich Ayala, die derzeit noch immer in einem der Charaktere innewohnen sollte.

## Akt III: Vor dem Sturm

### Szene I: Ankunft

Wenn der Wirbel die Gruppe das nächste Mal ausspuckt, sind sie endlich im belebten Zweibrunden angekommen. Sie erscheinen mehr oder weniger mit Pauken und Trompeten auf dem Dorfplatz der ohnehin schon geschundenen Gemeinde, was erste Kontaktaufnahmen sehr schwierig machen wird. Jedem

Bewohner geht wohl erst mal ein „Verbrennt sie!“ durch den Kopf gehen, trauen wird sich aber niemand. Eine Übersicht über die Dorfbewohner kann man dem entsprechenden Textkasten entnehmen, ihre Verteilung im Ort dagegen der Karte auf S. 102.

Auch in dieser Zeit ist zunächst einmal kein Zeitwirbel mehr im Dorf zu finden.

## Die Bewohner von Zweibrunden

### Im Unterdorf

Die Bauern Fredo, Kalle und Franz – grantige, einfältige Bauern, fremdenfeindlich und grob  
Reinfels Schmidt – Der Schmied des Dorfes. Alter, aber kluger Mann, packt gerne mit an

Alexandra – Eine junge, adrette Geweihte der Shallya

Lydia und Sybille – zwei alte „Hexen“, die im Dorf wohnen und über alles meckern können

„Katze“ – die klassische alte Frau mit dem Dutzend Hauskatzen; eigentlich heißt sie Andrea, aber so nennt sie niemand vor Ort

Laernol, der Elf – klug, etwas abgedreht, hat mit nichts was zu tun

### Im Oberdorf

Manni – der Wirt der örtlichen Taverne, ein Klischee

Snobbo – der einzige Händler am Ort, ein Halbling, quirlig und ebenfalls fremdenfeindlich

Jacques – genannt „der Weinmann“, Weinbauer im Ort, hat wohl schon mal jeder Frau im Ort das Bett gewärmt

Peter – der Zimmermann des Dorfes, sehr angesehen und ein guter Freund von Reinfels

Dieter Trivia – der Bürgermeister des Weilers, selbstherrlich und machtorientiert

## Szene II: Herausforderung

Auch in dieser Zeit hat die Region ein Problem – im Unterdorf erkranken immer mehr Leute aus nicht näher bestimmtem Grund. Wenn die Charaktere eintreffen, sind Reinfels, Lydia und Sybille, Alexandra und Kalle bereits erkrankt. Kennen sich die Charaktere mit Krankheiten aus oder fragen sie Alexandra, so kann die Krankheit als gemeingefährlich erkannt werden: *Fäulnis des Nurple* (WFRP, S. 136) ist die



# Der Flug der Möwe



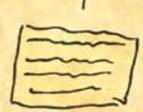
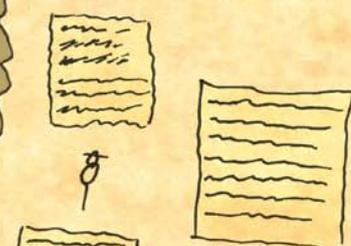
Laernol

Peter

Jacques  
der Weinmann

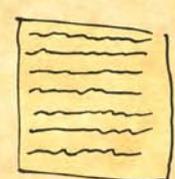
Snobbos  
Laden

Bürgermeister  
Dieter Trivia



Die Dorfschenke

Manni



Fredo

Kalle

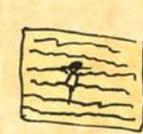


Sybille

"Katze"



Lydia

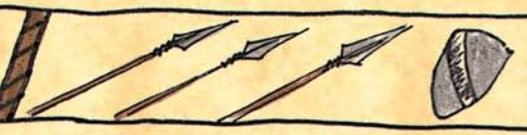
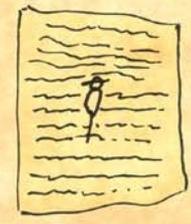
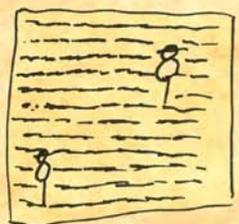


Dorfschmiede  
Schmidt



Franz  
Hacke

Haus der  
Shallya



schlimmste Erkrankung, die im Imperium überhaupt umgeht.

Erschwerend kommt hinzu, dass nur das Unterdorf erkrankt, weshalb langsam aber sicher eine vernichtende Stimmung gegen „jene auf dem Hügel“ aufkommt. Wenn nicht bald eine Lösung gefunden wird, wird es eskalieren – eklig eskalieren.

## Szene III: Lösung

Die Lösung liegt in den zwei Brunnen des Dorfes. Wenn die Charaktere die einzig wichtige Frage stellen – warum werden die Leute unten krank und oben nicht – so müssen sie früher oder später auf die beiden Brunnen stoßen. Und da gibt es einen gewaltigen Unterschied.

Der Brunnen im Oberdorf schöpft Grundwasser. Der Brunnen im Unterdorf dagegen führt zu einem unterirdischen, ziemlich kräftigen Fluss herunter. Das Wasser der Dorfteile kommt also aus unterschiedlichen Quellen.

Gehen sie dieser Spur und damit dem Ursprung des Flusses nach, so führt sie das aus Zweibrunnen raus und hinaus Richtung Immelscheld. Doch lange bevor sie den anderen Ort erreichen, passieren sie eine kleine Felsformation, aus der der Fluss zu entspringen scheint.

Hier lauert das wahre Übel: Einmal mehr sind es Skaven. Einmal mehr Clan Pestilens. Die Ratten haben sich dort niedergelassen und flößen riesige Mengen mit Warpsteinstaub versetztes Gift in das Wasser, mehr als eigentlich jemals noch einmal behoben werden könnte.

Doch hier greift Enide, die endlich ihre Aufgabe erkennen kann. Enide *ist* eine Heilige Shallyas, aber Enide ist keine Heilerin. Enide ist eine Art Bombe. Sie wird das, kaum dass sie den Felsen nahe kommt, *verstehen*, aber natürlich Probleme haben, das der Gruppe zu vermitteln.

Im Endeffekt wird das Finale von daher vermutlich so aussehen, dass die Charaktere ihr auf ihr Geheiß hin einen Weg hinein in die Höhle bahnen, wo sie dann allerdings ganz selbstständig auf „Selbstzerstörung“ geht.

Das ist ebenfalls ein sehr epischer und tragender Moment der Kampagne. Man sollte ihn auskosten. Enide steht dort, die Arme ausgebreitet und von Flammen umlodert, kanalisiert die schiere, reine und ungefilterte Macht ihrer Göttin durch ihren sanften, sterblichen Körper und findet, mit Tränen der Entrückung im Gesicht, ihr Schicksal.

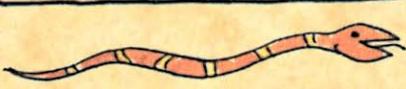
In lodernden Flammen endet ihr Dasein, fegt Skaven, Gift und Warpstein davon und hinterlässt nur einen verkohlten Krater.

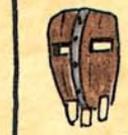
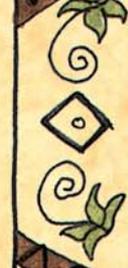
## Der Tragödie Requiem

Die Macht, die Enide im Finale entfesselt, wirft auch den Nodex wieder an. Die Gruppe kann erneut hindurch gehen und wird tatsächlich so wieder zurück in die Gegenwart geworfen. Doch nicht, ohne zuvor in dem Dorf ordentlich gefeiert worden zu sein.

Es dürfte jedoch eine Feier mit Schattenseite sein, denn zwar hat Enide endlich, nach Jahrzehnten der Agonie, ihr Schicksal gefunden, aber sie ist der Welt dennoch genommen. Die Gruppe hat, erzählerisch gesprochen im Idealfall, eine Freundin verloren.

Zurück in der Gegenwart ist die Marschroute dagegen klar: Nun geht es nach Marienburg. Denn nur dort können die Charaktere ein Schiff finden, das sie nach Norsca bringt – und nur dort, im Turm der Zeiten, kann sie vernichtet werden.





## Kurzzenario: Taals Hirsche

Birkennelk ist ein kleiner, lieblicher Weiler, ganz in der Nähe von Middenheim. Kaum einer kennt das Nest, das sich, vor den Augen der Welt verborgen, in einem kleinen, lieblichen Waldstück eingenistet hat.

Doch wie so oft in der Alten Welt, war es letztlich dann doch wiederum nur eine Frage der Zeit, bis das Chaos seinen Weg dorthin fand. Und es fand seinen Weg mit Hilfe eines Mannes namens Rüdiger Raffzen.

Rüdiger war mit einer Bande von Tunichtguten auf der Reise, ohne jedoch ein Ziel im wirklich weiteren Sinne zu haben. Seine Lage verschlechterte sich zunächst

nennenswert, als seine Reisegefährten einem Wolfsrudel zum Opfer fielen, nahm dann aber eine überraschende Wende.

Er erreichte, zerschunden und halb verhungert Birkennelk. Dort wartete man auch bereits immer verzweifelter auf etwas. Der örtliche Taalspriester war vor einer Weile verstorben und sein Nachfolger zwar angeblich auf dem Weg, aber noch nicht angekommen. De facto war er sogar im Magen der selben Wölfe gelandet, die auch Rüdigers Reisegemeinschaft auf dem Gewissen hatten.

Birkennelk erreichend, wurde Rüdiger daher verwunderlich freudig empfangen und gefragt, ob er denn wohl der ersehnte Taalsgeweihte sei. Die Chance erkennend antwortete Rüdiger folgschwer mit ja.

Er fand also seinen Platz in dem Ort, etwa einen Mond, bevor die Spielercharaktere dort eintreffen.

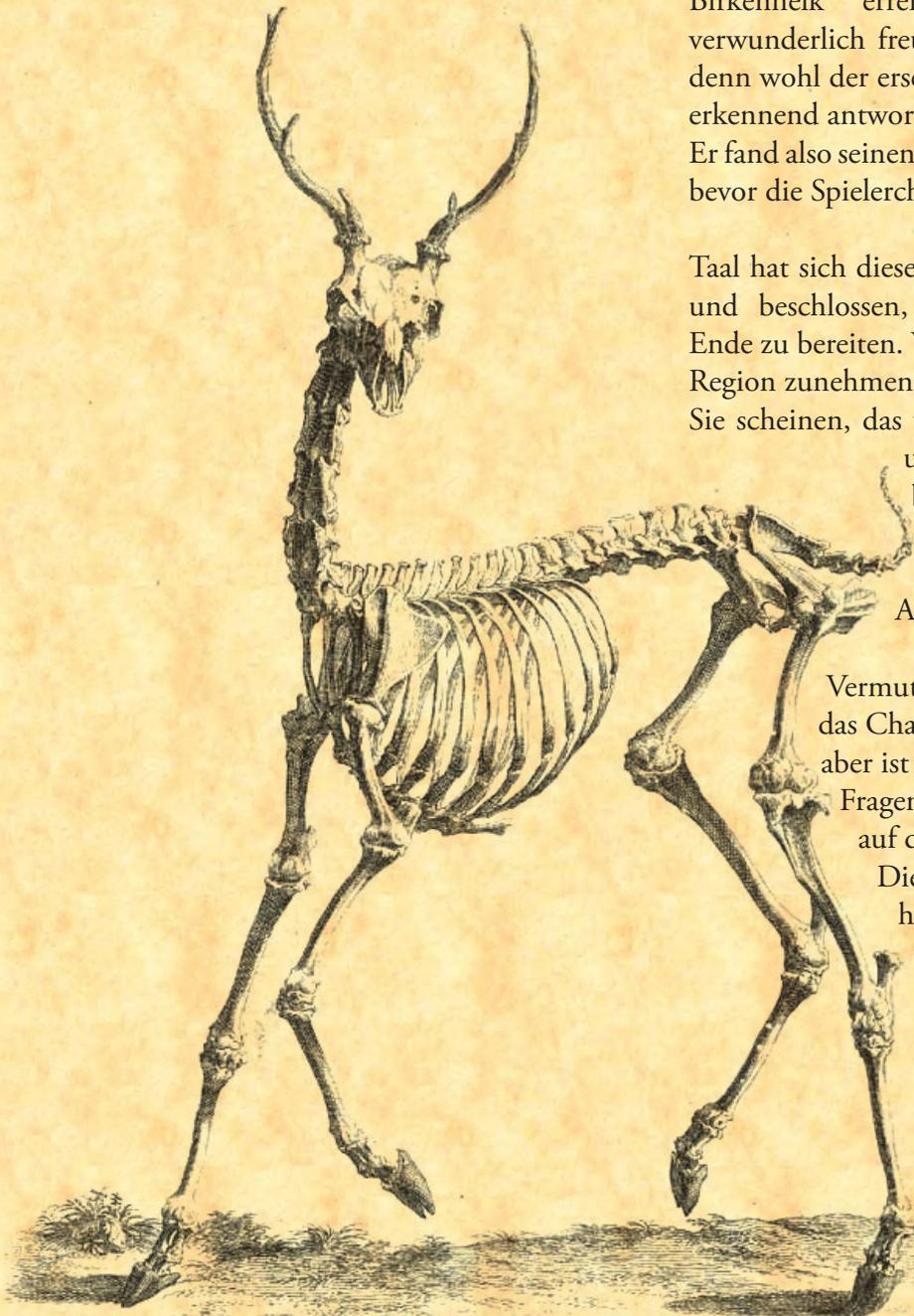
Taal hat sich dieses Schauspiel lange genug angesehen und beschlossen, diesem frevlerischen Treiben ein Ende zu bereiten. Was dazu führt, dass die Hirsche der Region zunehmen aggressiver werden.

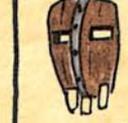
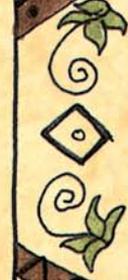
Sie scheinen, das werden auch die Dörfler berichten, unter dem Kommando eines besonders großen und garstig aussehenden Tieres zu stehen, dass immer dann zugegen ist, wenn ein Angriff auf den Ort erfolgt.

Vermutlich werden die Spieler zunächst das Chaos im Verdacht haben. Das Szenario aber ist nur zu lösen, wenn sie auch vor Ort Fragen stellen und damit langsam Rüdiger auf die Spur kommen.

Dieser ist recht leicht zu entlarven – er hat jetzt nicht übermäßig Ahnung von Taal und sein Gepäck, versteckt im Tempel, weist ihn auch als den Strauchdieb aus, der er eigentlich ist.

Ist Rüdiger enttarnt und verjagt oder getötet, so erlischt Taals Zorn und die Hirsche lassen Birkennelk fortan wieder in Ruhe.





## Ein Schiff gen Norden

### Übersicht

Ein Schiff gen Norden wird benötigt, denn nur dort lässt sich die Statuette zerstören. Der einzige Ort, wo man auf die Schnelle eine derartige Überfahrt arrangieren kann, ist Marienburg. Dort stoßen sie dann überraschend nicht nur auf Graf Antonius von Wirtzbad, der Ludovic den Traum von Kleindorf erst ermöglichte, sondern müssen sich auch noch mit den *manniocs-quinsb*, der Elfenpolizei der Stadt herumschlagen.

### Szene I: Wo die Seemöwen kreisen

Dieses Szenario setzt ein, wenn die Spieler kurz vor Marienburg sind. Demnach sollten zwei Dinge noch vorweg geklärt werden:

1. Jau, es ist eine ziemlich weite Reise von Middenheim nach Marienburg, auf der eine ganze Menge passieren könnte. Jeder Spielleiter fühle sich bitte eingeladen, diese Strecke weiter auszuarbeiten, wie es ihm beliebt...
2. Warum ausgerechnet Marienburg? Es ist die einzig logische Anlaufstelle, um sicher eine Passage nach Norsca zu kriegen. Die einzige Alternative wäre der Landweg ... und ein Blick auf Weltkarte bestätigt, dass dies keine Alternative wäre.

Ansonsten nähern sich die Charaktere der Stadt mutmaßlich über die Middenheimer Straße und können bereits einen Blick auf das stattliche Tor und die Stadtteile werfen, die sich hinter der Mauer erheben. Am Tor wird die Reisegemeinschaft recht fragend gemustert, als würde man sie erkennen.

Einmal mehr eine wunderbare Situation, um mit der Paranoia der Spieler zu arbeiten, doch klärt sich die Situation mit Auftreten eines weiteren, zwergischen NSCs: Angus, Sohn des Domus. Er tritt vor die Gruppe, verneigt sich tief und verkündet feierlich „Seid mir gegrüßt, Erben Kleindorfs. Mein Herr, Graf Antonius von Wirtzbad, würde sich darüber freuen, wenn ihr mit ihm speisen würdet.“

Wirtzbad, das liegt lange zurück, sicherlich, aber der Name dürfte trotzdem die Neugierde der Gruppe wecken.

„Wenn es Euch beliebt, so kommt zur Abendstunde in den ‚Seebarsch‘. Das ist eine Taverne im Guilderveld, wir gastieren dort.“

Damit hat die Gruppe mal wieder einen weiteren Anlaufpunkt.

### Mehr Details zu Marienburg?

Marienburg wurde bislang in der zweiten Edition von Warhammer sehr, sehr nachlässig nur erwähnt. Wer wirklich viele Details über die Stadt sucht, der versucht am Besten, an **Marienburg – Sold Down the River** aus der ersten Edition zu gelangen. Zudem gibt es eine stetig wachsende Artikelreihe zu der Hafenstadt direkt auf der Webseite von Black Industries.

### Szene II: Chaos im „Seebarsch“

Wenn die Charaktere dann am Abend in den „Seebarsch“ kommen – tatsächlich eine recht anständig wirkende Kneipe, trotz Nähe zum Hafen – ist der Wirt informiert und schickt sie durch zu den Schlafzimmern:

„Raum 9, man wartet auf Euch.“

Raum 9 allerdings sieht anders aus als erwartet – die Türe wurde aufgebrochen und Angus liegt ohnmächtig am Boden. Geweckt und bestenfalls medizinisch versorgt weiß er auch nur zu berichten, dass sechs verummte, hagere Gestalten den Raum gestürmt, ihn wohl niedergeschlagen und seinen Herren mitgenommen haben. Inständig bittet er die Charaktere, ihm zu helfen, Graf Antonius zu retten. Wenn sie dies nicht von selber machen, dann ist Angus auch clever genug, zu behaupten, der Graf könne der Gruppe eine Überfahrt besorgen. Da spekuliert der Zwerg zwar nur, aber liegt nicht einmal falsch.

Auf die unvermeidbare Frage, wer ein Interesse daran hätte, Graf Antonius aus dem Weg zu räumen, weiß Angus keine Antwort. Sein Herr, das weiß er aber, habe sich am Vormittag noch mit einem Gelehrten verabredet gehabt – der ist vielleicht der letzte, der ihn noch gesehen hat, bevor er verschwand.

### Szene III: Bei Wilbertus Faassen

Die Spur führt also zum „freischaffenden Magister der magischen Künste“ Wilbertus Faassen, der seine Studierstube inmitten der Stadt im Stadtteil Tempelwijk hat. Wilbertus ist Todesmagier und insofern zwar ein sehr zwielichtiger Bursche, im Sinne dieses Szenarios aber ist er als vollkommen integer anzusehen.

Antonius konnte eins und eins zusammenzählen und hat Aikar auf dem Plan vermutet, sich also



dementsprechend umgehört. Da Antonius weiß, wer Aikar ist, war daher das Gespräch mit einem Todesmagier eine wahrscheinliche Wahl. Faassen hat sich seinerseits dann für Graf Antonius nach „einem Magister Amankido“ in der Stadt umgehört. Wenn die Spieler ihn genug einlullen und von ihrer Rechtschaffenheit überzeugen können, verweist er sie an seine auch im Haus befindliche Schreibhilfe Sanya Stifter, die ihrerseits wiederum eine Adresse hat, die der Gruppe weiterhelfen könnte. Jedenfalls hat sie Graf Antonius an den Stadtbeamten Rudi de Raaf verwiesen.

## Szene IV: Der Elfen erster Auftritt

Wenn einem der Spieler eine *Wahrnehmung-10%*-Probe gelingt, wenn sie Wilbertus Faassen gerade verlassen, so fallen ihm drei Elfen auf, die auffällig unauffällig an der nächsten Straßenecke lauern. Wenn man sich auf sie zubewegt, tauchen sie in der Menge unter; sie beschatten die Gruppe noch nicht. Aber wir werden auf diese Elfen zurückkommen...

## Szene V: Der Stadtbeamte

Direkt am Tempelwijk liegt der Oudgeld Wijk, wo sich verschiedene Verwaltungsapparate Marienburgs auch niedergelassen haben. Alles ist dort etwas schöner und sauberer, aber es fällt noch nicht zu unangenehmer Noblesse ab. Rudi de Raafs Adresse ist leicht zu finden, doch schon aus einiger Entfernung kann man erkennen, dass die Fronttüre aufgebrochen worden ist. Hier obliegt es dann nicht zuletzt dem Spielleiter, dem Abenteuer eine bestimmte Richtung zu geben. Rudi ist in jedem Fall indisponiert, doch was nun hier genau passiert, ist modular.

## Szene Va: Der Action-Weg

Als die Gruppe das Haus näher betrachtet, erkennt sie, dass im Erdgeschoss noch drei bis vier verummte Gestalten herumschleichen. Groß und eher hager sind sie, verummte Elfen, von den Werten her am ehesten *Söldner* (WHFRP, S. 264). Sie kämpfen erbittert, aber nicht bis zum Tode, wenn sie einen anderen Ausweg sehen. Bei den Ausrüstungsgegenständen der so mutmaßlich zu Tode gekommenen Elfen finden sie je eine Brosche mit einer eingravierten Sonne. Die Gruppe kann, so denn keiner der Charaktere aus Marienburg kommt, damit

nicht viel anfangen, es allenfalls noch als Elfenarbeit erkennen. Fragen sie dagegen einen Marienburger danach, so lautet das einzig als Antwort gezischte Wort vermutlich „Manniocs-quinsh“ (vgl. Szene VI).

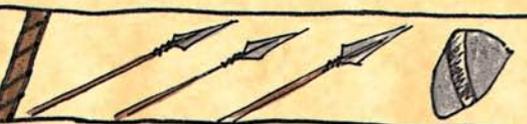
## Szene Vb: Der Ermittlungs-Weg

Das Haus steht leer, allerdings gibt es Spuren eines Kampfes: Kerben in den Wandtafeln, zertrümmerte Möbel und Blutflecken auf den Fußbodenbrettern. Wirklich vernünftige Zeugen scheint es auf den ersten Blick keine zu geben, aber etwas Nachdenken führt zu einer ewigen Konstante großer Städte: Bettler. Es wird die Gruppe manche silberne Münze und manchen edlen Tropfen kosten, doch die Bettler wissen auch etwas zu erzählen: Vor Stunden erst sind einige Elfen in das Haus eingedrungen und haben den Beamten niedergeschlagen und entführt. Für einen kleinen, weiteren Obulus fällt den Bettlern auch noch ein Name ein, den man nicht vergessen sollte: „Manniocs-quinsh“.

**Manniocs-quinsh**  
Die Manniocs-quinsh, oft auch Mannequins genannt, sind so etwas wie die Geheimpolizei der elfischen Vertreter in Marienburg (vor allem also im Stadtteil „Elfsgemeente“. Offiziell gibt es nicht viel zu den Elfen an sich, doch die WFRP-Zeitung *Warpstone* bietet in ihrer zwanzigsten Ausgabe einen sehr guten Artikel über die Elfenpolizei an.

## Szene VI: Des Rätsels Lösung

Als letzten Hinweis für den Spielleiter auch in diesem Szenario kurz einige Worte zu dem, was wirklich passiert ist: Antonius von Wirtzbad kam in Marienburg an, eigentlich auf der Jagd nach versprengten, fliehenden Feinden aus dem Sturms des Chaos, erfuhr aber über diverse Ecken (fahrende Händler, reisende Gaukler etc.) nach und nach, was sich in seiner Heimatstadt abgespielt hat. Dämmernd, dass offenbar ein Schrecken aus der Vergangenheit seiner Familie zurück ist, fing er seinerseits an, die Rute auszuwerfen und sich immer weitläufiger nach Magister Amankido umzuhören. Leider, so muss man sagen, war das nicht ganz klug von ihm, denn eines hatte er nicht einkalkuliert hatte, war das Flüsterpost-Prinzip.



Denn natürlich wurden früher oder später geheime Gemeinschaften auf das Tun des Grafen aufmerksam. Darunter auch die Manniocs-quinsh. Was sie allerdings hörten, war grob verfälscht: Ein Graf aus Sylvania suche den Kontakt zu einem Chaoszauberer namens Amankido, der in Begleitung einer Slaanesh-Frau gesehen worden sei, mit der er schon „herumgehurt“ habe.

Mancher wusste sogar zu berichten, dass diese Frau die Mutter des Grafen sei ... ein nachvollziehbarer Irrtum, der aus den Paarungen „Vater und eine Frau“ und „Vater und Sohn“ erwuchs. Doch gleich, welcher Geschichte man glauben wollte, Antonius stand in keinem guten Licht da.

Also haben die Manniocs-quinsh ihn sich geholt.

Am Ende der Szene Va oder Vb sind die Charaktere nun auf den Elfen-Geheimdienst gestoßen worden.

## Nebelgänger?

Die „Fog Walker“ (von uns als „Nebelgänger“ eingedeutscht) sind der offiziell von Marienburg unterhaltene Geheimdienst. Sie wissen um die Existenz der Manniocs-quinsh und tolerieren das Tun der Elfen soweit, mögen es aber gar nicht, wenn man ihren Job für sie macht. Mehr zu den Nebelgängern findet man ebenfalls in **Marienburg – Sold Down the River**.

Was sie aber damit machen, bleibt an dieser Stelle unklar. Eine direkte Konfrontation mit den „Wächtern Marienburgs“ ist aussichtslos, was aber verschiedene andere Möglichkeiten offen lässt. Ein Handel, ein Austausch, vielleicht auch nur eine Aussage zugunsten des Grafen können das Blatt ja gegebenenfalls schon wenden. Oder die Spieler fordern eine Götterprüfung ein und lässt einen Diener Sigmars oder Ulrics auflaufen, bestenfalls einen aus der Gruppe selbst, der die Unschuld demonstriert.

Oder die Gruppe versucht es über eine andere Schiene und wendet sich an eine der anderen Machtgruppen der Stadt, angefangen natürlich schon bei den Nebelgängern.

Im Endeffekt ist auch hier der Ausgang für die Kampagne egal und für den Rahmen eines Kurzzenarios schwer vorherzusagen. Doch wenn man bedenkt, dass die Manniocs-quinsh keine Schurken sind und Graf Antonius ein guter Mann und erbitterter Feind des Chaos ist, sollte sich sicher etwas finden lassen.

## Szene VII:

### Das Gespräch mit Graf Antonius

Graf Antonius ist eine letzte Chance, noch Teile in das Puzzle einzusetzen, dass diese Kampagne ist. Er weiß exakt über das Bescheid, was damals rund um Ludovic in Wirtzbad so abgelaufen ist und kann da mit Details aushelfen, wo es nötig ist. Auch wenn es ihm sichtlich keine Freude bereitet und er das eine oder andere *zu* pikante Detail wohl eher verschweigen mag.





Er weiß, zumindest grob, dass es den beiden auch damals bereits um ein Artefakt ging und er erinnert sich, trotz damaliger Umnachtung, daran, dass Aikar und Ayala sich um diesen Chaoskrieger Vultur bemüht haben.

Vor allem atmosphärisch ist dies aber eine wundervolle Szene, um Kleindorf noch einmal etwas zum Leben zu erwecken. Liebreizende Anekdoten über die Eltern der Charaktere, romantische Momente, all sowas kann Antonius hier noch einmal beschreiben.

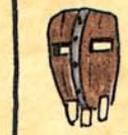
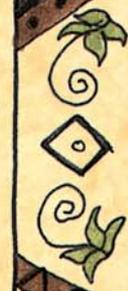
### Szene VIII: Der Flug der Möwe

Wichtiger ist aber sicherlich, dass Antonius in der Lage ist, den Charakteren eine Überfahrt zu besorgen. Er kennt einen Kapitän hier in der Stadt, der öfter mit den Barbaren an der Nordküste Handel treibt und kann entsprechenden Kontakt herstellen.

Das bringt die Charaktere in Kontakt mit Deihard Tötensen. Deihard ist ein richtiger Seebär, wie er im Buche steht, grummelig und brummig, schon ergraut und Pfeife rauchend. Er ist der Kapitän eines kleinen, eher heruntergekommenen Schiffes namens *Dieter IV.*, aber schnell werden auch die Spieler merken, dass es jeder nur „Möwe“ nennt. Dazu gibt es auch durchaus eine Anekdote, die Deihard aber bevorzugt erst auf hoher See erzählt. Wenn die Charaktere hier aber schon explizit danach fragen, kann der geneigte Spielleiter kurz auf S. 113 vorblättern, wo er sie findet.

Deihard nimmt die Gruppe aus Freundschaft zum Grafen Antonius mit und stellt auch keine großen Fragen.

Somit stechen die Charaktere dann in See ... hinaus auf **Die Krallensee.**



## Die Krallensee

### Übersicht

Die Krallensee ist das vorletzte Abenteuer der Kampagne. An Bord der *Dieter IV.* segeln die Charaktere auf ein ungewisses Finale in Norsca zu. Dumm nur, dass sich allerlei dubioses Gesindel an Bord versteckt hat. Nicht nur ein bretonischer Giftmischer, eine imperiale Schlägerbande, ein verdeckter Polizist und eine bluttrinkende Elfe sind an Bord, nein, auch Aikar fährt in Tarnung mit. Und nur weil man Ayala erschlagen hat, heißt das noch lange nicht, dass ein Succubus bezwungen ist...

### Szene I: Das Festland bleibt zurück

Wenn die *Möwe* den Hafen von Marienburg einmal verlassen hat, gibt es nur noch einen Landgang zwischen dem Imperium und Norsca – einmal macht sie halt in Tancred Castle. An diesem steigen noch einige weitere Gäste zu, was dann die Belegung zu dem Punkt führt, der im entsprechenden Textkasten aufgeführt ist.

Der Spielleiter sollte an diesem Punkt zwei Dinge tun – sich die NSCs allesamt gut einprägen, da das Abenteuer zu ganz weiten Teilen über sie getragen wird, sowie den Spielern ganz klar das Gefühl eines Schlusstrichs vermitteln.

Sie verlassen das Imperium und werden aller Wahrscheinlichkeit nach niemals wieder zurückkehren. Sie reisen nach Norsca, ins fremde, chaotische Norsca, wo einst alles begann. Und sie werden es dort zu Ende bringen – so oder so.

Den Spielern sollte das klar sein. Dies ist der Moment.

### Szene II: Träume

Einen Tag lang bleibt die See ruhig, doch in der zweiten Nacht werden die Charaktere einmal mehr von Träumen heimgesucht. Ein Großteil der Gruppe träumt einmal mehr den Traum vom Turm. Der ist ja mittlerweile hinlänglich bekannt (vgl. sonst *Nachkriegskinder*), prallt aber diesmal mit ungeahnter Wucht auf die Gruppe. Wenn sie danach erwachen, fühlen sie sich geschlaucht, als wären sie gerade wirklich den Weg zum Turm geschritten und sie und ihre Laken sind von einer kleinen Reifschicht bedeckt. *So* stark war der Traum noch nicht ... wird es von nun aber regelmäßig sein.

Ausgenommen ist die Spielerin oder der Spieler, dem

### Intime intim?

Wir haben das hier schon mehrfach angesprochen, wollen es aber einfach nicht ruhen lassen. Innerhalb der letzten Abenteuer der Kampagne müssen die Charaktere noch einmal allen vier Konzepten entgegentreten, für die die Chaosgötter stehen. Nurgles Domäne der Krankheiten und Pest wurde in *Die Heilige* in Form der Seuche gestreift und Khorne wird sich im letzten Abenteuer in der finalen Konfrontation mit Vultur zeigen.

**Die Krallensee** bietet aber die letzten Auftritte von Aikar und Ayala, und während der Chaoszauberer mit Tzeentch verbündet, aber unproblematisch ist, steht Ayalas Name auf einem ganz anderen Blatt.

Ayala wohnt im Körper eines Charakters und wird nun, an Bord der *Möwe*, die Kontrolle übernehmen (siehe Textkasten „Seitensprung“). Abhängig von Spieler(in) und Spielleiter(in) kann das sehr stimmungsvoll werden, oder sehr unangenehm für verschiedene Beteiligte. Noch einmal: Ayala dient Slaanesh, das heißt, wir reden hier nicht von Liebe und Zärtlichkeit, wie man sie vielleicht von Shallya lernt. Vermutlich sind nur recht wenige Gruppen dazu geeignet, Verlangen und explizit Lust zu einer spannenden Geschichte zu formen.

Es ist völlig okay, wenn man es weglässt. In unserer Runde hat es gut funktioniert, aber wir kennen uns auch alles sehr gut und sind recht offen.

Überlegt euch wohl, ob ihr das „bringen könnt“ und gerade auch dem oder der Besessenen zumuten wollt. Bitte.

Ayala im Nacken sitzt; der träumt nicht vom Turm, sondern hat einen eigenen Traum. Hier soll dazu aber keine weitere Ausgestaltung erfolgen, da dieser einerseits in seiner „Schärfe“ entsprechend dem angepasst sein sollte, was zu Beginn dieses Szenarios über Slaanesh gesagt wurde, und zum anderen sollte er persönlich sein. Hat der Charakter schon immer ein Interesse an arabischen Bauchtänzerinnen gezeigt, oder hat sie schon immer versucht, den Sohn eines Schmiedes zu verführen? Oder gibt es vielleicht andere sinnliche Freuden, mit denen der Charakter gut zu locken ist?



## Die Gäste an Bord der Möwe

### Schon seit Marienburg an Bord:

Wulfgar Schmidtchen – Ein Händler und strenger Ulrichsgläubiger, der Erfahrungen mit den Barbaren aus Norsca hat und sehr gut an Waren aus dem Norden verdient

Theodora von Kugelstoß – Eine arrogante Adelige, aus deren Mund noch nie ein nettes Wort gekommen ist und niemals kommen wird

Julius Samson – Junger Draufgänger, der vor allem auf Heldentaten und schnellen Ruhm aus ist, aber eigentlich nichts kann. Hat sich zudem in Katrinus verguckt. Das wenigstens ist die offizielle Version ... denn eigentlich ist Julius niemand Geringeres als Aikar. Katrinus weiß davon nichts.

Katrinus Burenvolk – Eine junge Pionierin, die ernsthaft gute, neue Karten des Nordens und Abhandlungen über die Kultur der dort lebenden Nicht-Mutanten verfassen möchte. Hält nicht viel von Julius, macht sich den Gecken aber zunutze, da er aus Liebe ja doch alles zu tun scheint; sie ahnt nicht, dass es vielmehr Julius/Aikar ist, der sie soweit als Alibi verwendet

Sattras Bogelberg – Sattras hat eine unangenehme Eigenschaft: Sattras ist Demokrat. Er war Teil einer aufrührerischen Zelle in Bretonia, ist nun aber auf der Flucht.

Nathan Zergen – Noch ein junger Draufgänger, aber weniger emotional und dafür weitaus konzeptloser. Er will auch gerne mit Ruhm und Ehren aus Norsca heimkehren ... er könnte die Gruppe etwas an den jungen Ludovic erinnern. Der war mal genauso.

Allana Lichtvolk – Eine Elfe nebst kleinem Gefolge. Zurückgezogen, weltfremd und vor allem – Vampir. Allana ist eine *Labmia-Vampirin* (BdAW, S. 124) und musste ebenfalls fliehen, da ein Jäger ihrer Spur bis nach Marienburg gefolgt war. Die *Möwe* war die erstbeste Fluchtmöglichkeit.

Liandra – Von Allanas Zofen ist Liandra die kürzeste Zeit in ihrem Gefolge. Dadurch ist sie definitiv das schwächste Glied in der Kette und wenn es den Charakteren gelingen sollte, an die Vampirin heranzukommen, dann sicher über Liandra.

### Es steigen noch hinzu:

Die Köhlerbande – Eine brutale Schlägerbande, bestehend aus drei gewalttätigen Gestalten. Das Kommando hat Köhler inne, doch Witte und Hänsel, seine beiden Schergen, stehen ihm eigentlich in nichts nach. Naja, Köhler ist nur ziemlich dumm, nicht komplett verblödet wie die beiden anderen

Magister Lundhem Wellenbruch – Ein alter, schwacher Luftmagier, der es sich in den Kopf gesetzt hat, die Magie des Chaos zu ergründen. Was soll man sagen, er hat im Alter am Kopf nicht nur Haare verloren...

Jacques Daurepin – Ein Bäcker aus Bretonia, der hofft, ein Vermögen zu machen, indem er den Barbaren in Norsca die Kunst des Brotbackens beibringt ... totaler Unfug, dieser Plan, versteht sich.

Jean Niemans – Niemans ist ein Wachmeister aus Bretonia. Eigentlich ist der gepflegt wirkende, aber cholerisch ausbrechende Mann hinter Sattras her, aber es gibt ja noch viele andere interessante „Kandidaten“ an Bord der *Möwe*.

Dann ist *dies* genau das, wovon er oder sie hier träumen sollte.

Auch für diesen Charakter ist der Traum entsprechend heftig und wird in schweißgebadetem Erwachen münden.

### Szene III: Auch hier kein Frieden

Am Morgen nach diesen Träumen herrscht große Unruhe auf dem Schiff. Gleich zwei Personen sind verschwunden, auch wenn eine davon bisher kaum bemerkt worden sein dürfte.

Aber Katrinus ist fort, spurlos verschwunden und *das* ist an Bord bemerkt worden. Es werden viele Fragen gestellt, von jedem an jeden. Julius/Aikar mischt sich natürlich unter und legt eine preisverdächtige Darstellung des tief trauernden, unglücklich verliebten Gecken hin. Niemans wird sich selbstredend umhören, aber dezent, er will sich noch nicht zu erkennen geben. Und vermutlich werden auch die Spieler schnell Fragen stellen.

Das beste Indiz, dass sie finden können, ist eng mit der zweiten Vermissten verbunden, denn auch Allanas



Zofe Liandra ist nicht mehr zu finden. Sollten die Charaktere keinen persönlichen Kontakt mit ihr gehabt haben, können sie das zumindest noch mit einer Probe auf *Intelligenz-10%* bemerken. Das bringt sie definitiv dann auf die richtige Fährte.

Denn was ist passiert?

Allana hat sich Nachts zu Katrinus an Deck begeben, eindeutige Absichten verfolgend. Sie hat die junge Frau leicht angeflirtet und versucht, sie auf einen Schlummertrunk unter Deck zu bekommen, doch Katrinus ahnte nichts Gutes und hatte auch kein Interesse. Allana verlor die Fassung, es kam zum Konflikt und ebenfalls im Affekt verletzte Katrinus sie leicht an der Wange. Sie machte der Pionierin daraufhin ein Ende und warf sie über Bord, ging danach zurück auf ihr Zimmer.

Doch der Kampf, der Streß und das misslungene Mahl hatten sie aufgewühlt und, ebenfalls im Affekt, versenkte sie ihre Zähne in Liandras weißem Hals. Die Zofe lebt, aber muss sich in der Kajüte erholen und wird erst nach etwa einer Woche seelisch und körperlich wieder bereit sein, diese zu verlassen.

Allana bedauert den Vorfall mit der Zofe, den mit Katrinus aber nicht wirklich.

Die Charaktere haben dann rund 24 Stunden Zeit, sich damit zu befassen, bevor das nächste Ereignis an Bord seinen Lauf nimmt.

## Szene IV: Ayala beginnt

In dieser Nacht, sowie der bessere Charakter einmal vom Rest der Gruppe getrennt ist, übernimmt Ayala die Kontrolle. Sie erhebt sich und schleicht aus dem Zimmer, herüber zu Julius/Aikar. Die beiden Liebenden liefern sich dort ein kleines, aber heftiges Stelldichein und planen das weitere Vorgehen.

Danach schleicht „Ayala“ wieder davon und mischt sich zurück unter die Leute.

Der oder die Besessene kann an diesem Punkt eine Probe auf *Willenskraft-10%* ablegen, um zumindest am Morgen noch zu wissen, dass „irgendetwas“ war.

## Szene V: Auftritt Köhlerbande

Am Folgetag, vielleicht stecken die Charaktere auch inmitten der Ermittlungen wegen Katrinus' Verschwinden, bahnt sich neuer Ärger an. Nathan Zergen ist nicht sonderlich gut darin, die Klappe zu

## „Warum Möwe? Ah Junge...“

Nach den bisherigen Zwischenfällen ist jetzt wohl der Zeitpunkt erreicht, ab dem sich Deihard bemüßigt fühlt, die Anekdote zum Namen des Schiffes jedem zu erzählen, der ihm begegnet:

„Warum Möwe, fragst du mich? Ah Junge, weißt du, was Möwen für Seefahrer bedeuten?“

*Möwen bedeuten Land. Wann immer du einen dieser Vögel am Himmel kreisen siehst, weißt du, dass Land in der Nähe ist.*

*Jo, und die Leute meinen, dass wäre das, was ich auch mal besser tun sollte. Das Schiff ist ja auch nicht mehr ganz neu und hat sicherlich so seine Schwachstellen, und die Leute meinen halt, wir wären besser dran, uns auch nicht mehr weit vom Land zu entfernen. Wie eine Möwe halt!“*

Danach marschiert er irre lachend davon und lässt den Betroffenen inmitten des Schiffes, inmitten der Krallensee zurück.

## Seitensprung

Die schönste Methode, diese Handlungen umzusetzen, ist mit einem eingeweihten Spieler. In unserem Testspiel war die Spielerin der Ulrike, der Ayala innewohnte, kurz vor der Sitzung entsprechend informiert worden, dass diesmal die Slaanesh-Dämoninen ihren Körper steuern würde.

Die Spielerin hat das toll umgesetzt, ihren Charakter sehr anders gespielt, ihre ewig geschlossenen Haare geöffnet, lasziv an Deck gestanden, manch einen angeflirtet und sogar einen kaltblütigen Mord begangen, als sie Sattras in ihrer Kajüte entdeckte (vgl. Szene VIb, S. 114).

Die Würfe auf *Willenskraft-10%* sind dann vielmehr gelegentliche Proben, ob der eigentliche Charakter es einmal kurz schafft, die Kontrolle zurückzugewinnen. Vielleicht können die anderen ja gewarnt werden...

halten und durchaus des Zynismus befähigt, was eine ungünstige Kombination ist, wenn man mit der Köhlerbande zu tun hat.

Irgendwie ist es Nathan gelungen, Witte zu beleidigen. Es wird für immer unklar sein, wie genau das passiert ist oder ob Witte vielleicht auch einfach beschlossenen hat, dass es mal wieder Zeit für eine richtige Keilerei sei, jedenfalls eskaliert die Lage gerade gewaltig.

Und es ist die Köhlerbande, für die Prügeleien erst mit



Messern und Schlagringen richtig interessant werden. Diese Szene kann man einfach laufen lassen. Der Kapitän *wird* dem alsbald ein Ende machen ... doch wenn die Spieler nicht eingreifen, so ist das Ende für Nathan trotzdem eines mit Messer in der Brust und zertrümmertem Schädel. Deihard wird die Bande danach, mit Hilfe seiner Besatzung, festnehmen, *massiv* auspeitschen und unter Deck sperren lassen. Aber Nathan bleibt Pflegefall.

Alternativ dazu können die Spieler eingreifen und sich mit den drei Kerlen anlegen. Sie sind *Straßenräuber* (WHFRP, S. 265) und sollten daher von der Gruppe zu bezwingen sein; danach aber wird es zumindest noch etwas Verhandlungsgeschick bedürfen, nicht selber bei den Ausgepeitschten zu landen, denn Deihard kann so etwas an Bord des Schiffes nicht dulden.

## Szene VIa: Das Seeungeheuer

Es ist noch immer die Krallensee und das darf man auch nie vergessen. Im Morgengrauen nach dem Tag, an dem die Köhlerbande Amok lief, sind plötzlich weitere Wellen um das Schiff zu sehen und ein tiefes Grollen ertönt aus der Tiefe des Meeres.

Dann, bevor sie sich versehen können, schießen bereits rund um das Schiff Tentakel aus dem Wasser und ein waschechter Kraken macht sich daran, das Schiff zu verspeisen.

Hier müssen die Charaktere mit eingreifen, ansonsten ist das Schiff schlicht verloren. Man kann davon ausgehen, dass, wenn die Spieler sich beteiligen, pro Runde drei Punkte Schaden beim Kraken durch die NSCs verursacht werden und dafür ein NSC stirbt. Das sollten vor allem namenlose Mannschaftsmitglieder sein, aber einige der NSCs (Wulfgar, Theodora, Nathan (mittlerweile), Jacques und Magister Lundhelm) sind ja auch entbehrlich für den Rest der Handlung. Man sollte sie nur nicht alle umbringen.

## Szene VIb: Sattras wittert Gold

Sattras ist ein Mensch „opportuner Gelegenheit“, wie er selber gerne sagt. Er hat die Personen an Bord des Schiffes gut beobachtet und ist zweifelsohne zu dem Ergebnis gekommen, dass die Charaktere etwas ganz Besonderes darstellen. Sicher transportieren die mindestens einen großen Schatz mit sich herum.

Schon während des Kampfes gegen den Kraken können die Spieler mit einem Wurf auf *Intelligenz* bemerken, dass zwei Personen nicht bei der Verteidigung des

## Werte des Kraken

KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
55%	0%	89%	91%	69%	2%	71%	0%
Att	Leb	Stb	Wib	Bew	Mag	Wap	Schip
8	30	8	9	3	0	0	0

Fertigkeiten: Schwimmen +10%, Verstecken  
Talentse Einschüchtern, Eiserner Wille, Furchteinfloßen, Unaufhaltsame Schläge

Sonderregeln:

Aquatisch (Aquatic): Der Kraken kann nur im Wasser agieren und leben

Ersäuerer (Drowner): Wenn der Kraken ein Opfer *packt*, versucht er, es unter Wasser zu ziehen und zu ertränken. Er lässt es los, wenn der haltende Tentakel mindestens eine Wunde erleidet. Genaue Regeln zum Ertrinken bei WFRP findet man im **WFRP Companion** auf S. 28

Furcht vor Feuer: Der Kraken fürchtet Feuer und muss bei ernsthaft großen Flammen oder Explosionen eine *Furcht*-Probe ablegen.

Tentakel: Der Kraken ist unter Wasser und kann nur indirekt über seine Tentakel attackiert werden. Für jeden kritischen Treffer von 4 oder höher, der gegen ein Tentakel geschlagen wird, verliert der Kraken eines. Nach vier verlorenen Tentakeln zieht das Wesen sich zurück unter die Wasseroberfläche.

Schiffes mithelfen: Sattras und Niemans. Sollten sie es währenddessen nicht bemerken, können sie aber mit einer weiteren Probe auf *Intelligenz*+30% nach dem Kampf einen erneuten Versuch wagen.

Sattras schleicht, während alle an Deck sind, zu den Schlafkajüten, um dort in den Raum der Spieler einzudringen und zu schauen, was er dort so finden kann. Niemans dagegen folgt ihm, um ihn zu ertappen, während er gerade die Hand im Honigtopf hat.

Es ist schwer vorherzusagen, wie diese Auseinandersetzung genau ablaufen wird, denn letztlich transportieren die Charaktere auch noch etwas mit sich, was Niemans eigentlich augenblicklich von ihrer Schuld als Chaospaktierer überzeugen wird: Die Statuette. Es gilt also, Sattras loszuwerden, Niemans abzuwimmeln und selber dabei unschuldig zu wirken, während an Deck gerade ein Kraken bekämpft wird oder wurde.

Verspricht, eine spannende Interaktion zu werden...



## Szene VII: Das Geisterschiff, Teil 1

Irgendwann in der Nacht nach dem Tag, an dem die *Möwe* dem Kraken entkommen ist, ist plötzlich Lärm an Deck zu hören. Neugierige Charaktere, die gucken gehen, können leicht erfahren warum: Der Ausguck hat ein anderes Schiff gesichtet.

Es fährt dort, fast außerhalb der Sichtweite, ein Stück parallel zur *Möwe*, doch ist es kein normales Schiff. Das Segel hängt in Fetzen herunter, Löcher sind im Bug zu erkennen und Charaktere, die sich auf Seefahrt verstehen, erkennen zudem, dass das Schiff so, wie es ist, nicht triebfähig sein sollte.

Das andere Schiff macht an diesem Punkt nichts. Es wird später wiederkommen (vgl. Szene IX: Das Geisterschiff, Teil 2), diese Szene dient nur der Exposition. Was aber kein Grund ist, seine Spieler nicht einmal gründlich und klassisch zu gruseln.

## Szene VIII:

### Eine Insel so karg, ein Gesang so süß

Am Morgen nach der Sichtung wird Deihard seine Mannschaft wie auch die Passagiere an Deck versammeln und eine unangenehme Mitteilung machen: Der Kraken hat mehr Schaden angerichtet, als er für tragbar hält. Das Schiff ist an mehreren Stellen leck gegangen und auch wenn sie nicht sinken, so ist das in seinen Augen nur eine Frage der Zeit.

Auf seinen Karten ist eine kleine, bewaldete Insel eingezeichnet, die anzusteuern er fest entschlossen ist.

Gegen Vormittag erreicht man das Eiland tatsächlich – nicht sonderlich groß, äußerlich sehr karg, aber mit Tannen bewaldet. Die *Möwe* legt also an und ein Teil der Mannschaft verschwindet direkt mit Äxten im Wald, um Material für die Reparatur zu organisieren.

Und kehrt zur Verwunderung aller nicht wieder.

Im Endeffekt wird es auch dieses Mal an den Spielercharakteren hängen bleiben, dem nachzugehen. Die Spur der Holzfäller ist leicht zu verfolgen und führt zunächst gerade in den Wald hinein, macht dann aber einen scharfen Knick ziemlich genau zur Inselmitte hin. Folgt man dieser Spur weiter, so stößt man recht mittig auf ein kleines, tempelartiges Gebäude. Dort erkennt man schnell, wo die Arbeiter hin sind:

Der Tempel ist ein Slaanesh-Heiligtum. Die Arbeiter sind dem süßlich-verdorbenen Gesang des Herrn der Freuden verfallen und werden just in dem Moment, in dem die Spieler dort eintreffen, im Inneren gerade zu

Opfern einer Gruppe von [Spieleranzahl] Daemonetten (vgl. *Old World Bestiary*, S. 88).

Die Spieler können sie retten, wenn sie augenblicklich eingreifen. Zögern sie, so sterben nicht nur die Seeleute im Inneren, sondern die Daemonetten werden auch auf die Charaktere aufmerksam, wodurch diese mit dem Überraschungsmoment auch noch ihren letzten Vorteil einbüßen.

### Es komplizierter machen

Wer seinen Spielern das Leben noch etwas mehr zur Hölle machen möchte, der gibt dem Tempel selbst die eine oder andere dauerhafte Wirkung auf Basis der hochstufigeren Slaanesh-Zauber (vgl. **RdC**) und lässt seine Charaktere so gegen mehr als nur die Dämonen ankämpfen.

Die Reaktion des von Ayala besessenen Charakters darauf sollte in jedem Fall extrem sein; wahlweise vollkommene Hingabe oder Immunität. Wenn der Spieltest bei uns auch demonstrierte, dass die „besessene“ Spielerin lieber am Strand blieb und Seemännern schöne Augen machte.

## Szene IX: Das Geisterschiff, Teil 2

Damit steht nur noch eine große Konfrontation zwischen den Spielern und ihrer Ankunft in Norsca, wenn auch eine in zweite Akten. Das erste Problem, dem sich die Charaktere gegenüber sehen, ist das Geisterschiff.

In der vorletzten Nacht, bevor sie Norsca erreicht, taucht aus einer Nebelbank ein weiteres Mal das Geisterschiff auf. Es steuert neben die *Möwe* und ehe man dort groß Reaktion zeigen kann, beginnen die Untoten, das Schiff zu entern.

Es sind samt und sonders Zombies (**BdAW**, S. 262) und sie sind der Mannschaft zahlenmäßig klar überlegen. Auf jeden Spieler sollten, je nach allgemeiner Verfassung der Gruppe, drei bis vier Untote kommen, in der Annahme, dass die NSCs gleichzeitig eine vergleichbare Menge an Gegnern binden.

Dies ist die letzte, große Kampfopposition in **Die Krallensee** und sollte daher wie immer auch als Höhepunkt vermittelt werden, wenn auch noch ein weiterer Faktor in die Rechnung gehört...



### Szene X: Aikar enthüllt sich

Man ist kurz vor Norsca und die Zombies an Deck sind die letzte Ablenkung, die es wahrscheinlich geben wird. Also beschließt Aikar zu handeln und setzt sich zeitgleich mit dem Angriff der Untoten in Bewegung, um die Statuette an sich zu bringen.

Schwer zu sagen, wie das ablaufen wird. Ist sie in der Kajüte unter Deck und kein Spieler derzeit dort, so hat er es natürlich sehr einfach. Ist einer unter Deck, so wird er sich gewaltbereit daran machen, den Weg frei zu machen.

Ist Ayala noch immer auf freiem Fuß, so wird auch sie aktiv werden und versuchen, mitzumischen. Sei es als Ablenkung, als Dolchstoß zur rechten Zeit oder auch gerade heraus. Wichtig zu bedenken ist aber, das Aikar Ayala wirklich liebt und nichts tun wird, was sie oder auch ihren Wirtskörper gefährdet. Das ist seine größte Schwäche und dort kann man ihn kriegen.

Der Ausgang dieser Szene bleibt offen. Hier ist grundlegend alles möglich, wenn es auch sehr wünschenswert wäre, wenn Aikar hier sein blutiges Ende findet und die Statuette nicht verloren geht.

Was die Austreibung Ayalas aus dem betroffenen Spielercharakter, wenn er oder sie noch lebt, betrifft, so wird das abschließende Abenteuer **Der Turm der Zeiten** noch einen Ausweg bieten.

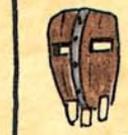
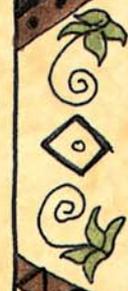
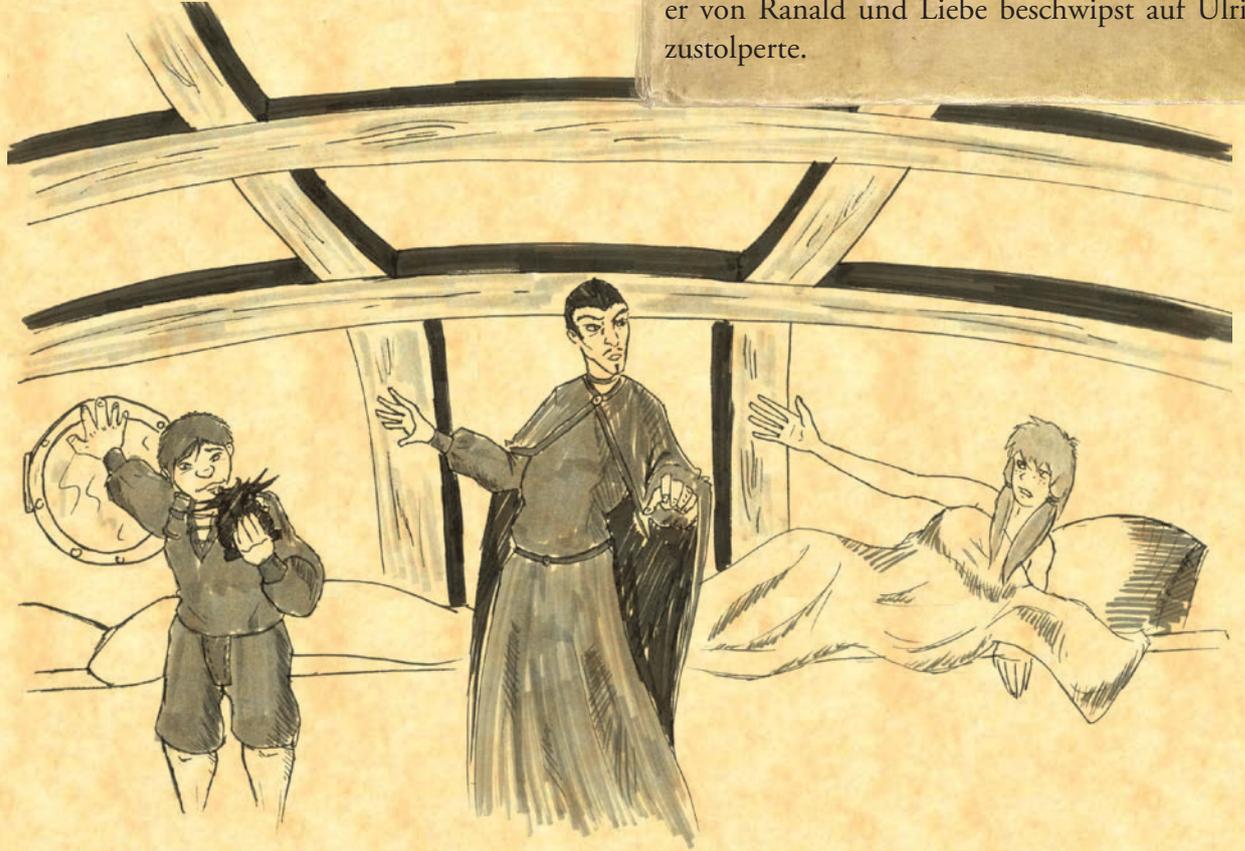
### Was im Testspiel geschah

Die Szene um Aikars Ableben war zu schön, um sie nicht kurz hier zu erwähnen. Die Statuette ruhte in der Kajüte der Spieler, genauso wie Ulrike Flitzebogen. Dieser jungen Frau wohnte Ayala inne, was den anderen mittlerweile klar war und weshalb sie Ulli ans Bett gefesselt hatten.

Aikar wurde auf frischer Tat gewissermaßen ertappt und lieferte sich einen erbitterten Kampf mit einem der Charaktere, während der Rest noch anderweitig in Schach gehalten wurde. Es sah schlecht aus für die Spieler und Aikar schien zu obsiegen, bis sich die Spielerin Ulrikes eine *Willenskraft*-Probe erbat, bestand und so kurzzeitig Herrin über ihren Körper wurde.

Was hätte sie nun tun können? Sie war gefesselt, unbewaffnet und somit wehrlos. Was sie nutzte, war Aikars große Schwäche. Gerade als der Magier mitten im Gefecht war, ohnehin schon beschäftigt genug, richtete sie eine Bitte an ihn, die wohl jeder, der damals am Spieltisch war, nicht vergessen hat: „Küss mich, Liebster!“ Dass Ulrike zudem Ranald-Priesterin war und ihr Tun daher mit einem *Hereinlegen* (WHFRP, S. 179) unterstreichen konnte, reichte, um Aikar ab- und in ihre Richtung zu lenken.

Der Rest der Gruppe wusste diesen Moment zu nutzen und Aikar fand bei uns den Tod, während er von Ranald und Liebe beschwipst auf Ulrike zustolperte.





## Kurzzenario:

### Wenn ich groß bin, werde ich Slayer

Auf einer der wenigen Straßen an der Südküste Norscas steht plötzlich eine ältere Zwergenfrau vor den Charakteren. Tränen rinnen ihr Gesicht herunter, sie ist vollkommen aufgelöst und der Panik nahe. Ein kurzes Gespräch mit der Frau, Fenna, fördert zu Tage, dass der Grund ihres Zusammenbruchs ihr Sohn Kurgan ist. Dieser hat sich, in Anlehnung an seinen Großvater Hanneck, vorgenommen, ein Slayer zu werden.

Dumm nur, dass er, anders als sein Vorfahre, keinerlei Erfahrung im Umgang mit Waffen oder im allgemeinen Überleben kritischer Situationen gesammelt hat. Nun trafen sie am gestrigen Tage einen fahrenden Händler, der entsprechend einen Troll im Wald gesehen haben wollte.

Kurgan ist nun ausgerückt, seinen stumm geschworenen Slayereid zu erfüllen, was er niemals überleben wird. Fenna bittet die Charaktere nun, seiner Spur zu folgen und seinen Tod zu verhindern. Allerdings darf er dabei nicht direkt mitbekommen, dass die Gruppe zu seiner Rettung ausgerückt ist. Eine solche Missachtung des Eids der Slayer könnte er weder seiner Mutter noch sich selbst vollends verzeihen.

Der fahrende Händler jedenfalls hatte Recht. Es ist ein Troll in der Gegend unterwegs und ein harter Brocken ist es noch dazu.

Die Trolle haben ihre ganz üblichen Werte (BdAW, S. 122). Mehr zur Kultur der Zwerge, dem Wesen der Slayer und der Feste bzw. Stadt Karaz-A-Karak findet man zudem in dem Quellenbuch *Dwarfs – Stone and Steel* für die erste Edition.

## Kurzzenario: Der Seelensammler

Irgendwo im Inland von Norsca trifft die Gruppe auf eine einsame Gestalt. Der Mann, nur in Lumpen gehüllt und scheinbar halb erfroren, irrt über eine verschneite Kuppe und noch bevor die Gruppe auf ihn reagieren kann, rutscht er die ihnen abgewandte Seite dieser Kuppe wieder herunter.

Eilen sie ihm nach oder schauen sie generell einfach einmal, was dorthinter ist, so entdecken sie ein kleines Blutbad. Offenbar ist eine kleine Reisegemeinschaft irgendetwas zum Opfer gefallen. Der Mann nun kniet über einer toten Frau und scheint, zumindest auf den ersten Blick, zu trauern.

Kommen die Charaktere allerdings näher, sehen sie, dass er in ihre toten Augen blickt und irgendetwas unverständliches vor sich hinmurmelt. Nach einem Moment lässt er ihren Kopf nachlässig wieder in den Schnee fallen und geht zur nächsten Leiche, um sein Tun zu wiederholen.

Wird er darauf angesprochen, so ist zunächst einmal die Frage, ob die von Ayala besessene Person bereits von ihr befreit wurde – wenn nicht, so wird er sie als „verdorben“ beschimpfen und sie regelrecht dafür

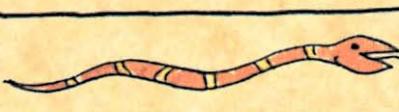
anklagen, dass sie „sich kaputt gemacht habe“ und nun „völlig wertlos“ sei. Ist Ayala bereits wieder herausgeholt worden, kann er den Unterschied jedoch nicht mehr feststellen.

Darüber hinaus weiß er zu erzählen, dass er Seelensammler sei. Er töte nicht, um sie zu bekommen, aber er „folge dem Geruch des Todes“, um den Geist sterbender Menschen auffangen zu können.

Der Mann, er selber trägt keinen Namen, hat keinen wirklichen Nutzen in der Kampagne. Er ist allerdings definitiv vom Chaos gezeichnet und ernährt sich von Seelen, wie Vampire von Blut. Er selber weiß das nicht und ist in der Tat erst einmal friedlich, wenn auch wahnsinnig. Haben die Charaktere allerdings einen festen Glauben bezüglich denkbarer Jenseits-Konzepte, so könnte der Mann noch zu einer Kampfopposition werden, denn er selber wird sein Tun nicht freiwillig beenden. Doch verwehrt er, keine Frage, den Seelen einen Weg in eine nächste Welt.

Oder aber die Spieler interessieren sich nicht für ihn oder sein Werk und lassen ihn ziehen.

Auch das ist denkbar.





## Der Turm der Zeiten

### Übersicht

Der Turm der Zeiten ist das abschließende, große Finale der Kampagne. Nach einem kurzen Aufenthalt in einem denkwürdigen Dorf an der Küste Norscas und einer eher bizarren Reise durch das kalte Land steht die Gruppe endlich am Ziel. Doch der letzte der Vier, Vultur, ist ihnen schon auf den Fersen und es kommt zu einem letzten Gefecht, das alles entscheiden wird.

### Szene I: Festland

Die Gegend, in der die *Möwe* anlegt, sieht weit weniger schlimm aus, als man es erwarten könnte. Eine kleine Bucht, in der sich einige hölzerne Hütten mit dampfenden Schornsteinen in den Schatten des umliegenden Tannenwaldes kauern, ist fast noch malerisch zu nennen.

Viel Volk versammelt sich am Ufer, um die neue Schiffsladung aus dem „fernen Süden“ in Empfang zu nehmen und begrüßt Deihard herzlich.

Aufmerksamen Charakteren (wahlweise per Wurf auf *Wahrnehmung-10%* geprüft) dürfte aber schon hier etwas Kurioses auffallen: Die Männer, die am Ufer standen, beginnen sofort, servil das Schiff zu entladen. Die Frauen aber, die dort sehen, geben nur die Kommandos und rühren sich nicht vom Fleck.

Dieser erste Eindruck stimmt. Das Dorf, das in der Sprache der Barbaren „Vår“ heißt, unterliegt einem strengen Matriarchat. Spätestens wenn die Charaktere und die überlebenden NSCs an Land gehen, wird man das merken. Frauen gegenüber sind die Herrinnen von Vår sehr aufgeschlossen, Männern gegenüber sind sie eher reserviert.

Dennoch bekommt jeder eine Unterbringung für eine Nacht und, sollte das Ayala-Problem noch besteht, so kann Deihard die Frauen auch davon überzeugen, diesen „Dämon“ endgültig, ein für alle Mal auszutreiben.

### Szene Ib: Der Exorzismus

Sollte es entsprechend zur Austreibung Ayalas kommen, so gilt auch hier klar zu unterscheiden, ob der besessene Charakter männlich oder weiblich ist. Ist er eine Frau, so erwartet ihn ein ruhiges Ritual in einer warmen Hütte, dass zwar im hohen Maße schmerzhaft ist und ernsthaft an den geistigen Grundfesten der Betroffenen zehrt, aber ihr so angenehm wie möglich gemacht wird.

### Wenn Aikar gewonnen hat

Wenn Die Krallensee anders ausgegangen ist, als erwartet, also wenn Aikar entsprechend als Sieger den Platz verlassen hat, dann führt das natürlich zu einer Reihe von Veränderungen.

Generell festgehalten werden kann aber, dass im Grunde das Ziel das gleiche bleibt. Aikar, Vultur und eventuell Ayala wollen die Statuette zum Turm bringen, da man sie dort voll kontrollieren kann, die Charaktere dagegen, da man das Chaosartefakt dort zerstören kann.

Andere Dinge müssen aber im Zweifelsfall natürlich angepasst werden. Gerade die Rolle von Jäger und Gejagtem in den späteren Szenen dieses Szenarios steht Kopf, wenn Vultur und seine verbliebenen Gefährten mit der Statuette voran zum Turm reiten.

### Das ist Norsca?

Die matriarchalische Kultur ist in dieser Form nicht Teil des offiziellen Hintergrundes zu Norsca, wie er im RdC geschildert wird. Aber einmal davon abgesehen, dass das Quellenbuch noch nicht verfügbar war, als *Der Turm der Zeiten* konzipiert wurde, erreichen die Spieler in dieser Kampagne auch keine andere Siedlung mehr in Norsca. Es kann also auch gut ein einmaliger Ausnahmefall sein.

Dennoch mal der Spielleiter über eine großzügige Vergabe von *Wahnsinnspunkte* nachdenken.

Schmerzhaft und zehrend wird es für einen männlichen besessenen auch, doch sein Ritus wird Nachts in der Kälte vollzogen, wenn er ausgezogen, gezeißelt und im Schein weniger Kerzen die ganze Nacht lang bearbeitet wird. Am Ende wird ihm noch ein Kelch gegeben, dessen dickflüssiger Saft keinerlei helfende Wirkung hat, dem Charakter aber Magenschmerzen und Erbrechen für eine komplette Woche beschert.

So oder so, dies ist der letzte mögliche Weg, um vor dem Finale unter die Ayala-Problematik noch einen Schlusstrich zu ziehen.





## Szene II: Ein Attentat

Tief in der Nacht versucht eine der Hexen des Dorfes, den zugereisten Männern den garaus zu machen. Sie schleicht sich an die Hütte heran, in der die Männer schlafen, und wirkt einen „Zorn des Eises“ (siehe Textkasten), in der Hoffnung, die Schlafenden damit zu liquidieren.

Sie ist dabei recht gut zu ertappen, doch zumindest das Dorf schert sich nicht darum, heißt es in weiten Teilen sogar gut.

Ob es zu einem Eklat kommt, wird sehr von den Charakteren abhängen; das Dorf steht im Zweifel auf der Seite der jungen Frau, so dass eine erzwungene Abreise und damit verbunden eine Abänderung von Szene III im Falle eines Konfliktes sehr wahrscheinlich ist.

Die Werte der jungen Frau entsprechen sonst denen eines *Gewerbetreibenden* (WHFRP, S. 264), aber mit einem *Magie-Eigenschaftswert* von 3 und den notwendigen Fertigkeiten und Talenten, um Zauber zu wirken.

### Zorn des Eises

Zauberzahl: 15

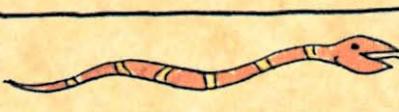
Wirkzeit: Volle Aktion

Ingredienz: Eine Hand voll Schnee oder Eis (+2)

Die Zaubernde konzentriert sich und bündelt die kühle, starke Macht, die das Eis repräsentiert, in ihrem Geiste. Sie formt aus diesen Gefühlen vor ihrem geistigen Auge Eiszapfen, zwingt sie mit ihrer Magie in die Wirklichkeit und lässt sie wie Pfeile auf den Gegner regnen.

Die Anzahl der Eiszapfen liegt maximal bei ihrem dreifachen Magieattribut, die Reichweite der Geschosse liegt bei 30 Schritt. Diese Einzapfen sind *Magische Geschosse* mit einem Schaden von 3.

Im Quellenband *Realm of the Ice Queen* findet sich auf S. 121 der Zauber *Shardstorm*, der diesem hier sehr ähnlich ist und alternativ verwendet werden kann. *RotIQ* war noch nicht erschienen, als *Nach dem Sturm* entstanden ist.





## Szene III: Abreise

Selbst wenn die Situation in der Nacht nicht eskaliert ist, so ist es am Morgen an der Zeit abzureisen. Wenn die Frauen in der Gruppe eine Mehrheit stellen, so wird der Gemeinschaft noch genug Verpflegung für zwei Wochen gegeben, ansonsten heißt es eben direkt ab in die eisige Kälte.

Man sollte den Spielern an diesem Punkt klar machen, dass sie vermutlich auf eine Reise ohne Wiederkehr gehen. Mit Vår lassen sie den letzten Flecken Zivilisation zurück. Ab jetzt gibt es nur noch sie, die Statuette, ihren Häscher und das lebensfeindliche Norsca.

Gerade letzteres sollte ihnen unbedingt vermittelt werden. Regen, Schnee, Hagel, ein eisiger, schneidender Wind, Boden der wahlweise sumpfig oder gefroren ist – dieses Land versteht es, einem Menschen das Leben zur Hölle zu machen. Im Idealfall leiden die Spieler mit ihren Charakteren, wie sie sich gerade durch dieses von allen guten Göttern verlassene Land quälen.

Jeder Spielleiter muss selber wissen, inwieweit er den Charakteren hier auch regeltechnisch an den Karren fahren will, oder ob er der Erzählung hier den Vorrang gibt.

## Szene IV: Der Sammler

Am Abend des zweiten Tages erreichen die Gefährten eine weitere Ebene. An deren Rand, auf der Seite der Gruppe, sitzt eine einsame Gestalt, umringt von einem Berg identisch aussehender Helme.

Wenn angesprochen, so erweist er sich als „Rando, der Händler“. Er ist dort, um in der Nacht Helme zu sammeln. Wenn er gefragt wird, was er genau damit meint und wie das denn wohl funktionieren solle, so lächelt er nur und rät der Gruppe, einfach zu warten. Diese Fläche würde man eh besser bei Tag überqueren.

## Szene V: Das ewige Schlachtfeld

Vor Jahrhunderten tobte an dieser Stelle einmal eine erbitterte Schlacht. Eine Schlacht, in der das Chaos so massiv vertreten war, dass die Gefallenen beider Seiten bis heute keine Ruhe mehr gefunden haben.

Nacht für Nacht marschieren beide Geisterheere auf und liefern sich ein blutes Gemetzel, das bis zum Morgengrauen dauert und mit den ersten Strahlen der aufgehenden Sonne wieder verschwindet. Rando nutzt diese Zeit, um schnell einige Rüstungsteile oder Waffen von Feld zu ziehen, die auch tatsächlich

nicht verschwinden, wenn sie bis zum eigentlichen Sonnenaufgang bereits das Schlachtfeld selbst verlassen haben.

Die Toten interessieren sich nicht für die Lebenden und wenn die Charaktere die Schlacht nicht stören, so läuft sie komplett ohne ihr Eingreifen ab und endet nicht, bis der Spuk morgens vorbei ist.

„Jede Nacht tun sie das, jede Nacht.“ meint Rado dann am nächsten Morgen. Die Charaktere können weiterziehen, hier gibt es nichts mehr zu holen ... und niemanden mehr, der noch gerettet werden könnte.

## Szene VI: Vultur kündigt sich an

Am Vormittag dringen plötzlich Trommeln an die Ohren der Charaktere. Sie sind leiser und weniger als die, die in der vergangenen Nacht die Geisterheere führten, sind aber dafür umso härter geschlagen. Es ist Vultur, der langsam aufholt und seine verbliebenen Truppen zur Eile antreiben.

Das können die Spieler zwar ahnen, aber wenigstens Charaktere die **Nachkriegskinder** gespielt haben und wahlweise *Luchsenohr* haben oder einen Wurf auch *Wahrnehmung-20%* schaffen, können das sogar sicher sagen. Denn Vulturs Signalschlinge klingt auch hier wieder aus der Ferne heran.

Der Chaoskrieger holt auch – die finale Konfrontation ist nahe.

## Szene VIIa: Ein schauriger Traum

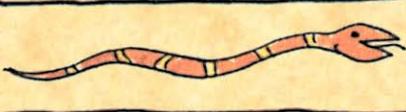
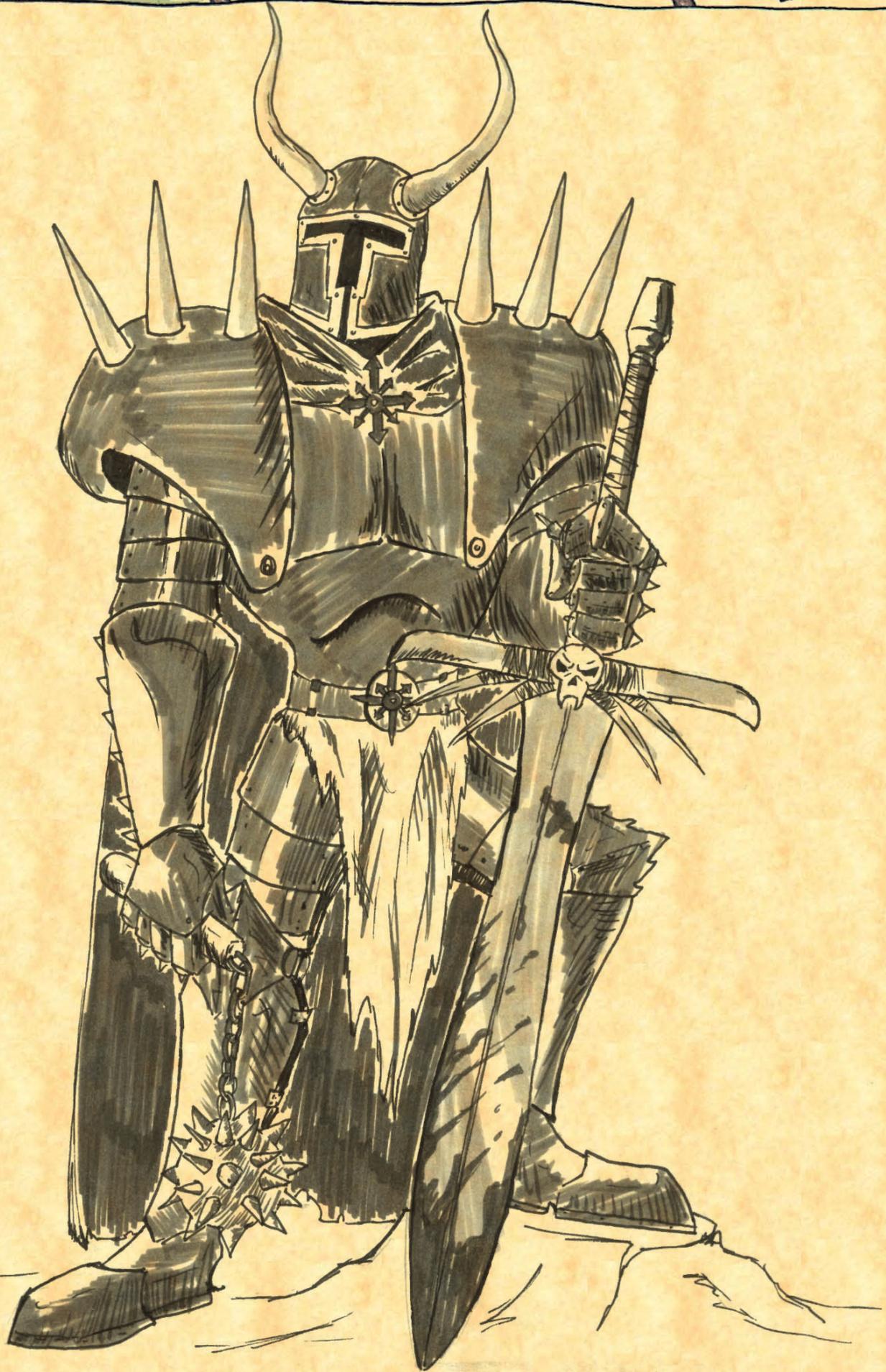
Bereits zuvor hat der Traum ja langsam an Intensität zugenommen, aber nun, wenige Meilen vor dem Ziel, zeigt er noch einmal seine wahre, verzerrende Macht. Die Charaktere erleben die Anreise exakt wie im Traum von Turm beschrieben, aber mit vertauschten Rollen. Sie sind die kleine Karawane, die dahinzieht – und wenn sie das begreifen und sich umdrehen, um die Beobachterposition zu betrachten, so erblicken sie dort Vultur, umgeben von einigen Tiermenschen.

Doch bevor sie reagieren können, fährt es ihnen wie ein Stich durch den Schädel und ein helles Aufblitzen vor dem geistigen Auge später stehen sie wieder an einem Punkt, an dem sie gefühlt vor etwa einer Stunde waren. Es war wieder der Traum von Turm – ein Wachtraum, dieses Mal.

## Szene VIIb: Ein schauriger Turm

Und doch spricht er wahr. Nach etwa einer Stunde erleben sie das gleiche Spiel dann noch einmal –







inklusive Vultur. Ein Wurf auf *Intelligenz* verrät ihnen, dass der Chaoskrieger von seinem Ausguck nicht einfach herabpreschen kann, was ihnen noch etwas zwischen ein und zwei Stunden Vorsprung lässt. Sie sehen den Turm ja bereits vor sich und können daher ihren Vorsprung nutzen. Hier sollte wirklich das Gefühl absoluter und immanenter Gefahr aufkommen. Sie sind so nah am Ziel – aber es wird knapp.

## Szene VIII: Im Inneren des Turmes

Der Turm steht an sich recht einsam auf einem Plateau und kann bequem erreicht werden. An seinem Fuß ist ein gewaltiges Portal zu finden, in das diverse Darstellungen von Figuren, die der Statuette von Grim Rashal sehr ähneln, eingraviert sind. Das schwere Eichenholz lässt sich bequem beiseite drücken und der Turm betreten.

Das Bauwerk hat keine Stockwerke oder dergleichen. Es ist ein riesiger, vielleicht dreißig Meter hoher, von außen verwinkelter Hohlkörper ohne Zwischenböden, Treppen oder Luken. Doch kaum, dass sie mit der Statuette die Schwelle überschritten haben, sehen sie weiße Schlieren aus dem Nichts entstehen und auf das Artefakte zuschweben ... oder es umschweben, wenn es noch in der Kiste ist.

Ein entsprechender Wurf auf *Akademisches Wissen (Magie)* oder etwas Vergleichbarem enthüllt den Vorgang: Die Statuette manifestiert sich erneut komplett. All die Essenzen ihrer Selbst, die an verschiedenen Orten und Zeiten in der Alten Welt verstreut liegen, kehren zurück. Sowie das geschehen ist, kann man sie zerstören oder verwenden. Doch der Prozess scheint zu dauern.

## Szene IX: Das letzte Gefecht

Und so kommt es zum letzten Gefecht. Vultur wird eintreffen und eigentlich auf direktem Wege versuchen, sich Zutritt zu verschaffen. Die Charaktere werden ihn lange genug hinhalten müssen, bis die Statuette entsprechend fertig und zerstörbar ist. Sie haben einen strategischen Vorteil, denn man kann das Tor zum Turm zu zweit halten und hat dann sogar noch genug Platz, ein oder zwei Fernkämpfer nach draußen feuern zu lassen. Wir wollen an dieser Stelle nun drei verschiedene Varianten von Vultur anbieten, sowie eine optionale Ergänzung im Textkasten. Damit sollte es in jeder Runde möglich sein, den optimalen „Endgegner“ zu erschaffen. Denn dies ist es. Dies ist, wie es endet. Das Finale.

## Szene IXa: Vultur und seine Armee

Vultur ist ein üblicher Chaoskrieger, wie er im Buche steht (BdAW, S. 98). Die Schwierigkeit in dieser Version des Finales liegt eher in der Masse, denn neben dem Khorne-Krieger hat er auch noch eine stattliche Zahl von Chaosbarbaren (BdAW, S. 97) und eine Hand voll Bestigors (BdAW, S. 120) dabei, die alle auf die Spieler einströmen.

Zwar mag der Eingang gut zu verteidigen sein, doch die Angreifer haben Nachschub, die körperlichen Ressourcen der Spielercharaktere dagegen kennen Grenzen.

## Szene IXb: Vultur der Unbezwingbare

Vultur kommt mit einigen, aber merklich weniger Angreifern auf das Feld ist in Variante IXa. Dafür ist er selber erheblich stärker. Seine Werte sind im nebenstehenden Textkasten zu finden, wer allerdings mag, kann ihn zusätzlich natürlich noch reichlich mit Geschenken Khornes (vgl. RdC) ausstatten.

Es gibt dem Gegner selber einen ganz neuen Stellenwert, wenn er eine mutmaßlich recht ausgesteigerte Gruppe junger Helden fast im Alleingang in Schach halten kann.

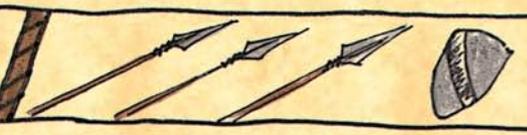
### Vulturs Werte in Variante IXb

KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
81	55	64	63	74	53	64	51
Att	Leb	Stb	Wib	Bew	Mag	Wap	Schip
3	22	6	6	4	0	0	2 (!)

## Szene IXc: Vultur abseits gängiger Regeln

In dieser Variante funktioniert Vultur anders, als man es mit den üblichen Regeln abdecken kann. Es gibt Runden, die das sehr schätzen werden, weil es ihn zu einem Unikat macht und zudem die Überraschung bietet, andere Runden werden es dagegen nicht gutheißen, dass dieser NSC außerhalb ihres Sandkastens spielen darf. Hier sollte man als SL also einmal mehr auf seine Spieler hören.

Vulturs Werte entsprechen in dieser Variante denen des übliche Chaoskriegers (BdAW, S. 98), allerdings liegt seine *Lebenspunkte* bei 25. Seine Rüstung ist es, die hier ganz anders funktioniert als üblich. Wird er getroffen, so notiert sich der Spielleiter zunächst



einmal ungefiltert den Schaden, der angerichtet wurde. Ein Zehntel davon, mathematisch gerundet, kommt zu ihm als wirklicher Schaden durch. Die kinetische Energie hinter diesem Treffer aber wird in der Rüstung gespeichert. Trifft Vultur nun seinerseits einen Gegner, so legt er augenblicklich eine Probe auf *WK* ab. Er kann bei Gelingen so viele Punkte, wie er seinen Wert unterwürfelt hat, auf den *Stb* dieses Schlages 1:1 übertragen. Das wird dabei regulär durch die Rüstung des Zieles gemindert.

## Ein Beispiel:

*Wollja trifft Vultur hart in der Seite und richtet 15 Punkte Schaden an. Die 15 werden von der Rüstung (und dem SL) vermerkt und Vultur erleidet zwei Punkte richtigen Schaden (15/10=1,5; gerundet 2).*

*In der kommenden Runde schlägt Vultur Wollja, trifft und legt daher eine Probe auf seine *WK* ab. Er würfelt eine 34, was 10 unter dem Wert ist. Er kann also 10 Punkte des gespeicherten Schadens übertragen. Vultur kämpft mit einem Schwert, weshalb er nun  $W10+14$  (*Stb* 4 + 10 übertragene Punkte) Schaden gegen Wollja würfeln kann. In seinem Speicher sind nun noch fünf weitere Punkte übrig.*

Diese Wirkung funktioniert seitens Vultur nur bei Nahkampfwaffen und erfordert zur Aufladung tatsächlich kinetische Energie. Sollte also ein Charakter den Mut und die Stärke aufbringen, Vultur etwa zu packen und so zu halten, kann das den Krieger effektiv behindern, ohne ihn zu stärken.

## Szene X: Es endet.

Die Charaktere müssen den Kampf gegen Vultur und seine Leute, ganz gleich nach welchem Szenario, zehn Runden überstehen. Danach ist die Statuette fertig manifestiert und sie können sie schon durch einen beherzten Wurf gegen eine der Außenwände kaputtmachen. Damit haben sie de facto „gewonnen“. Das muss nicht bedeuten, dass sie überleben – Vultur und seine Leute sind möglicherweise noch nicht bezwungen und, auch je nach Vorliebe der Gruppe, mag die Kampagne durchaus so enden, dass die Statuette zwar zerstört, die Gefahr abgewandt ist, aber die Helden ganz theatralisch von den einstürmenden Horden des Chaos dahingefegt werden. Was in Kriegsfilmen funktioniert, verfehlt am Spieltisch seine Wirkung ebensowenig.

## Eine Variante

Die Statuette hat den Charakteren das Leben schon oft genug schwer gemacht. Dies hier aber ist eine Situation, in der sie sich regelrecht in ihre Erinnerung brennen kann. Während des Kampfes gegen Vultur könnte eine beispielsweise 15%-Chance pro Runde bestehen, dass sie auf die Erinnerungen der Spieler und vor allem ihre vorigen Erfahrungen zurückgreift.

So könnte plötzlich eine alte Geliebte im Raum stehen, oder ein Oberlehrer, der einem eher schüchternen Charakter früher immer das Leben schwer gemacht hat. Der Orkhäuptling, der einem den letzten Schicksalspunkt geraubt hat ist ebenso denkbar wie etwa ein kollateral gefallener Unschuldiger, den ein Charakter auf dem Gewissen hat.

Im Testspiel etwa kam es sehr gut an, einer Spielerin einen Vampir vorzuwerfen. Das war sehr unerwartet, denn zwar der immer Teil ihrer Hintergrundgeschichte gewesen, aber niemals bespielt worden.

Oder aber alles wird gut. Sie überleben den Kampf, können die in das Imperium heimkehren und bis an das Ende aller Tage glücklich werden. Durchaus ebenso denkbar.

Wenn Gruppen es eher bitter mögen, so ist auch ein Epilog über ihren Sieg denkbar, der aber (mit Recht) betont, dass die Statuette zwar zerstört, dieser verworfene Ort aber weiterhin in Norsca existiert ... oder man spielt auf irgendein Ei an, dass den Charakteren ins Nest gelegt wurde, wenn sich die Chance bietet. Der Klassiker hier wäre natürlich die Schwangerschaft eines Charakters, besonders schön, wenn es dazu durchaus Anlass gibt, es aber eben *auch* ein Geschenk der Chaoswüste sein kann.

Die Spieler haben eine ziemliche Strecke zurückgelegt. **Nach dem Sturm** umfasst in seiner Gänze 15 Abenteuer, die sie an diesem Punkt nun alle überwunden haben. Sie haben es sich verdient, ein Ende zu bekommen, das ihnen Spaß macht, mit dem sie zufrieden sein können.

Sie haben es geschafft.

Die Alte Welt ist gerettet.

Zumindest für dieses Mal.



## Appendix I: Empfohlene Quellen

### Nachkriegskinder

**Conan**, Kurzgeschichten von Robert E. Howard. Zivilisation korrumpiert und Conan ist überlegen, weil er als einziger nicht auf diese Zivilisation angewiesen ist. Die Charaktere aus Kleindorf nehmen nicht zuletzt deshalb eine so spezielle Rolle in der ganzen Geschichte ein, weil sie nicht wirklich in der typischen Alten Welt aufgewachsen sind.

**Conan, der Barbar**, ein Film von John Milius. Weniger der Film insgesamt als vielmehr die ersten Szenen, in denen Thulsa Doom mit seinen Mannen das Dorf des zukünftigen Helden Conan niederbrennt. Es führt kein Weg daran vorbei, diese Szenen vor seinem geistigen Auge zu haben, wenn das Ende des Abenteuers erreicht ist.

**Der schwarze Turm**, ein Roman von Stephen King. Daraus entstammt die Idee des einsamen Turmes, der *irgendwo* liegt und den dennoch Leute suchen. Mal davon ab, dass der erste Satz des Romanes einer der besten „ersten Sätze“ ist, die ich seit langem in einem Roman gelesen habe.

**The Village**, ein Film von M. Night Shyamalan. Das Abenteuer basiert merklich auf dem Film aus dem Jahre 2004. Das Dorf im selbstgewählten Exil, verbotene Wälder und Medizin, die „von außerhalb“ geholt werden muss. Obschon im Stil ganz anders, die Grundhandlung stammt zugegebenermaßen aus diesem Meisterstück.

### Der Schacht der lebenden Leichen

**Night of the Living Dead** ist nicht nur verzerrter Namenspatre, sondern zugleich auch eine der besten Quellen für das vorliegende Szenario. Wie auch in seinen beiden Sequels **Dawn of the Dead** und **Day of the Dead** legt Romero wichtige Grundsteine für das Zombie-Genre an sich. Ist kein Zufall, dass die Region, in der das Szenario spielt, Oremor heißt – Romero rückwärts. Sein Erstling jedenfalls ist für den ersten Akt eine optimale Quelle,

während die Szenen im Militärkomplex von **Day of the Dead** helfen können, dem dritten Akt Stil zu geben.

Das 2002er-Remake von **Dawn of the Dead** ist dagegen für unsere Zwecke eher mit Vorsicht zu genießen. Ebenfalls ein grandioser Film und ebenfalls gesellschaftskritisch, aber die Zombies selbst sind einfach unpassend; zu schnell, zu clever.

**Chronicles of Riddick** ist der dritte und letzte Tipp zu diesem Szenario. Riddick ist sowieso ein klasse Barbarencharakter und passt daher in die Vorbilderkategorie der Kampagne, aber hier soll es um etwas anderes gehen: Die Art und Weise, wie sich der Lord Marshall bewegt. Diese flüssig wirkenden „Schatten“ seiner zukünftigen Handlungen sind ein hervorragendes Beispiel dafür, wie die Zeitverwerfungen der Statuette geschildert werden können.



## Sperrstunde

**Nightwatch**, der Roman von Terry Pratchett, ist sicherlich die beste Quelle für das Abenteuer und stand an mancherlei Stelle Pate. Die Idee mit der Ausgangssperre während der Nacht ist direkt daraus entnommen und Aikar basiert relativ direkt auf Findthee Swing, dem unheimlichen Aufseher über die nächtlichen Geschehnisse.

**The Village** durfte ebenfalls mal wieder Pate stehen, aber eher im übertragenen Sinne. „Niemand darf den Ort verlassen, wegen der Monster, die dort umher ziehen“ – das fasst es eigentlich gut zusammen, sowohl für Kenner des Films als auch für jene, die den Hintergrund noch nicht kennen.

**Chronicles of Riddick** ist ebenfalls erneut zu nennen. Einerseits erneut wegen der Statuetten-Effekte, wie bei den Quellen zu **Der Schacht der lebenden Leichen** schon dargelegt. Hier aber auch noch als gute Inspiration zur Darstellung von Ayala, denn die Dame Vaako ist, bis hin zu ihren Lady MacBeth-artigen Zügen, eine wunderbare Vorlage, an der man sich als Spielleiter sehr gut orientieren kann.

## Nebelschwaden

**Die Guin-Saga I: Im Auge des Leoparden** von der japanischen Autorin Kaoru Kurimoto ist die Quelle der hungrigen Geister, die in Akt I vorgestellt werden und ja auch noch einmal in einem Kurzzenario genannt werden. Wer also noch eine Inspiration zu deren Darstellung sucht, wird hier sicher fündig werden. Andere denkbare Quellen sind generell japanische Animes und ihre Art, Geistwesen darzustellen. Wer ihn nicht kennt, der sollte also vielleicht einmal einen Blick auf **Prinzessin Mononoke** und andere Filme des Studio Ghibli riskieren.

Die ganze Zeitschleifenidee dagegen ist von keinem Film so berühmt adaptiert worden wie von **Und täglich grüßt das Murmeltier**. Aber eine geeignete Inspiration ist das nicht so ganz. Die **Akte X**-Episode **Montag** (Staffel 6, Episode 5) erscheint da schon passender, zumal der Tag dort jeweils tödlich endet – wie bei uns.

Wer einen visuellen Anreiz für den toten Wald an sich sucht, wird dagegen beim deutschen NoBudget-Fantasyfilm **Kriegerherzen** fündig. Beklemmende Atmosphäre, unheimliche Landschaften und eine nicht greifbare Bedrohung sind die Versatzstücke, die man dort finden kann. Professioneller und ebenso gut

als Anschauungsobjekt geeignet ist allerdings auch jener Wald, den Tim Burton uns in **Sleepy Hollow** präsentiert hat.

Abschließend mit einem Blick über den Tellerrand hinaus: Mysteriöse Nebel, die Raum und Zeit aus dem Gefüge zerren, sind natürlich vornehmlich die Domäne des (A)D&D-Settings **Ravenloft**. Da lassen sich ebenfalls weitere Inspirationen finden, was sich aber wirklich nur für jene lohnt, die dieses Abenteuer massiv ausbauen wollen.

## Succubus

Das ganze Konzept, dass Ayala zu Grunde liegt, stammt so eigentlich aus der TV-Serie **Angel**. Angels Widersacher bringen dort als Teil des Metaplots seine alte Gespielin Darla zurück ins Leben und helfen ihr, per Magie Angel Schlafphase für Schlafphase heimzusuchen, um ihm so langsam seine Kräfte zu rauben. Und so wie Angel damit erst auf Unverständnis stößt, wird es hoffentlich auch innerhalb der Spielrunden schöne Konflikte geben.

## Verdorbener Wein

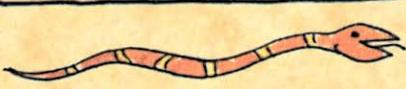
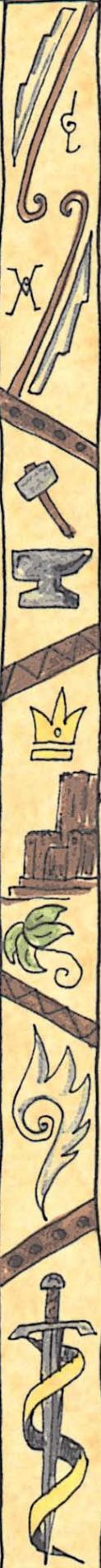
Enide ist, rein vom Charakter her, natürlich eine Anspielung auf die Enide aus Hartmann von Aues „Erec“ – eine Referenz, die sich aber alleine auf den Namen beschränken lässt.

Das Konzept zu Enide ist aus zwei Ideen erwachsen. Einer Spontan-Tat („Wäre es nicht cool, wenn die Gruppe in der Sitzung heute eine lebendig vergrabene Frau findet?“) und ein Lied, dessen Refrain ich quasi außerhalb seines Kontextes beim Autofahren auf WDR2 gehört habe. In „Everything Burns“ singt Anastacia, zusammen mit Ben Moody, dort folgende Zeilen:

*And still she sings  
'til everything burns  
while everyone screams  
Burning down lies  
Burning my dreams  
All of this hate  
And all of this pain  
I'll burn it all down,  
as my anger rains  
'til everything burns*

Das ist Enide, pure and simple.

Jonathan Kranich hat auch eine recht prominente Vorlage – Jonathan Crane alias Scarecrow aus dem





Batman-Universum war hier der Namens- und Ideengeber. Vor allem Cillian Murphys Darstellung des Charakters in **Batman Begins** sollte man sich keinesfalls entgehen lassen.

## Das Rätsel von Nuln

Es gibt viele Bücher und Filme zum Thema Zeitreisen, die man prinzipiell empfehlen kann. **Zurück in die Zukunft**, klar, alleine für die anschaulichsten Paradox-Effekte. Und von Wells' **Die Zeitmaschine** bis hin zu Thomas Finns großartigem **Der Funke des Chronos** gibt es auch gute Bücher dazu.

Aber die absolute Referenz für dieses Abenteuer ist das Videospiele **Time Splitters 3: Future Perfect**. Von einem witzigen Titel über einen der coolsten Hauptcharaktere überhaupt bis hin zu dem, weshalb ich es hier nenne, spielenswert: An diversen Stellen muss man, unter aktiver Verwendung eines Zeitparadoxons, sich selber den Rücken freihalten, sich Gegenstände bringen oder ähnliches. Herrlich.

## Für Solkan!

Man könnte sich die Arthur Miller-Verfilmung **Hexenjagd** vorher angucken, schätze ich. Sehr unterhaltsamer Film mit Winona Ryder und Daniel Day-Lewis. Aber eine direkte Vorlage für das Abenteuer gibt es eigentlich nicht.

Ach ja, der Name Yolanda ist eine weitere Referenz auf eine Joss Whedon-TV-Serie. Na – erkannt?

## Die Chroniken von Altdorf

...ist komplett frei von Referenzen. Zumindest sind keine absichtlich gemachten Referenzen darin zu finden.

## Ludovics Vermächtnis

Gauner-Filme, gerade jene, in denen massiv durchgeplante Überfälle stattfinden, sind hier natürlich erste Wahl. **Ocean's Eleven** nebst Sequels kommt natürlich in den Sinn, doch meine stärkste Empfehlung geht an den Pilotfilm der bereits kurz nach Beginn wieder abgesetzten Serie **Smith**, da gibt es sogar ein Museum. Und Ray Liotta, was sich immer lohnt. Und wenn wir schon dabei sind – **Heist** ist auch sehr sehenswert gewesen und war ebenso schnell wieder abgesetzt.

Es verbleiben Kelch und „Edel & Lurch“. Doch man lese dazu:

## Unter den Straßen Middenheims

Der ganze Part rund um den Kelch, die verzerrte Spiegelung durch das Mosaik darauf und den dadurch verborgenen Schatz habe ich aus dem PC-Spiel **Baphomets Fluch** entliehen. Wer den Titel noch nicht gespielt hat, hat ohnehin das beste Adventure aller Zeiten verpasst, wenn es nach mir geht. Der Titel ist zwar mittlerweile auch schon auf dem Weg zu seinem zehnten Geburtstag, aber seit dem Erscheinen vor fast einer Dekade wollte ich diesen Kelch schon einmal adaptieren.

„Edel & Lurch“ spielt auf die Sat.1-Serie **Edel & Stark** an, eine der wenigen wirklich sehenswerten und gut geschriebenen Serien, die das deutsche Fernsehen in den vergangenen Jahren hervorgebracht hat. Hat zwar nur wenig, eigentlich keine Verbindung zu Warhammer, aber war halt inspirierend.

## Die Heilige

Die vorzeitige Episode dieses Abenteuers rund um diesen Dämon, mit dem die Elfen zu ringen haben, wurde ganz entfernt von dem wunderbaren Studio Ghibli-Anime **Nausicäa and the Valley of Wind** inspiriert. Traumhafter Film, wenn hier auch mal wieder extrem frei adaptiert.

Enides Ursprung habe ich ja bereits in der Anmerkung zu Verdorbener Wein dargelegt gehabt.

## Ein Schiff gen Norden

Deihard Tötensen ist als Name natürlich ebenso plump wie anspielend. Der Vorname zieht natürlich auf die grandiosen Actionfilme der **Die Hard**-Reihe mit Bruce Willis ab, deren vierter Teil noch nicht mal offiziell war, als dieses Szenario entstand. Tötensen ist weniger eine intertextuelle Anspielung als vielmehr einfach ein sprechender Gebrauch des Namens, da er vom Klang her so schön zu „Deihard“ passte.

## Die Krallensee

Eine ganze Reihe Referenzen finden sich hier vor allem bei den Passagieren. Die Zofe Liandra ist nach einem verfluchten Schiff des **Babylon 5**-Spinoffs **Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight** benannt, ebenso wie Sattras ein Charakter in der Hauptserie ist.



Hier ist der Bezug zum Abenteuer nur bedingt gegeben, es sind nur kleine Verbeugungen.

Andere Namen sind noch viel gezielter gesetzt worden. Nathan Zergen trägt seinen Vornamen in Hommage an Schauspieler Nathan Fillion, der eine tolle Besetzung für den Charakter wäre. Die Köhlerbande stammt ursprünglich aus dem Fernsehfilm **Das Millionenspiel**, eine der wenigen Chancen, Dieter Hallervorden mal ernst und gut spielen zu sehen. Zudem ist der Film, den man fast eine Dystopie nennen mag, ohnehin ein regelrechter Geheimtipp.

Verbleibt Jean Niemanns. Das ist eine Kombination, denn der brutale Ermittler in Jean-Christophe Grangés **Die purpurnen Flüsse** heißt Pierre Niemanns, wird aber von Jean Reno gespielt.

Darüber hinaus sind natürlich noch zahllose Referenzen an typische Seefahrtsepen zu nennen, vor allem das Geisterschiff, der Kraken und die Sireneninsel.

## Der Turm der Zeiten

Der Auftakt des Szenarios mit dem von Frauen regierten Dorf entstammt so, wie er ist, recht direkt dem Auftakt zu Fritz Leibers großartiger Reihe um Fafhrd und den Grauen Mausling, **Die Schneefrauen**.

Der Sammler ist zwar nicht derart direkt übernommen, aber zumindest inspiriert von einem Charakter, der in Christian von Asters **Der Wortenhort**, Band 1 seines Haddath-Zyklus, vorgekommen ist. Einfach das Buch anlesen, dann dürfte erkennbar sein, wen ich meine. Der Seelensammler aus dem gleichnamigen, optionalen Szenario stammt übrigens aus gleicher Quelle.

Eine weitere tolle Inszenierung eines Seelensammlers bot dagegen erneut die Serie **Babylon 5**, sowohl in der Episode **Der Seelensammler** (Staffel 1, Episode 3) wie auch in dem Fernsehfilm **Der Fluss der Seelen**.

Ganz abschließend kann man noch ergänzen, dass auch die Version „IXc: Vultur abseits gängiger Regeln“ nicht von ungefähr kommt. Vielmehr kommt sie vom Comicschurken **Apocalypse**, der aus dem Marvel-Stall stammt und ebenfalls zu einer solchen, kinetischen Absorption fähig ist.





## Appendix II: Charakterkonzepte und Berufe aus Kleindorf

Die häufigsten Fragen, die zu der vorliegenden Kampagne gestellt wurden, bezogen sich auf die möglichen Charakterkonzepte. Das Grundgerüst „Kleindorf“ ist, gar keine Frage, in manchen Punkten einschränkend. Schon ganz logisch, denn was es nicht in dem isolierten Dorf gibt, kann auch nicht Charakter sein.

Es gibt sehr unterschiedliche Methoden, sich der Sache zu nähern, von denen eine Auswahl einmal auf dieser Seite dargeboten sein soll.

### Alles, was Spaß macht

Es gibt keine allmächtige Rollenspielpolizei, die einem über die Schulter schaut, wenn man sich in diese Kampagne begibt. Alles, was am Rollenspieltisch in eurer Runde funktioniert, das funktioniert auch für diese Kampagne.

Aber hier sei dann auch direkt gewarnt: Ein derart offensichtlicher Affront gegen die Logik der Spielwelt funktioniert nicht in allen Runden; in unserer Runde würde das nicht gehen. Das funkt einem dann vielleicht doch zu sehr in die Illusion, es mit einer „realistischen“ Spielwelt zu tun zu haben.

### Alles, was Spaß macht ... aber mit Grund

Dem kann man abhelfen, indem man die ursprünglichen Wurzeln Kleindorfs beachtet. Ludovics Abenteurergruppe wird nirgendwo in der Kampagne einmal bindend, mit allen Details und allen Charakteren beschrieben. Das heißt, es können sich auch durchaus einige weitere, hier nicht genauer benannte, aber wirre Charakterkonzepte bei den Gründervätern des Ortes befunden haben. Von denen können Spielercharaktere durchaus etwas lernen.

Das gilt sogar für die akademischen Berufe, Magier etwa. Die Idee eines Dorf-Zauberlehrlings mit einem rechtsungültigen Ausbildungsschreiben eines abgetauchten Akademie-Exilanten, der dann im Verlauf der Kampagne auf Hexenjäger stoßen und eventuell auch in Altdorf zur Weiterbildung vorstellig werden wird, hat ja durchaus ihren Reiz.

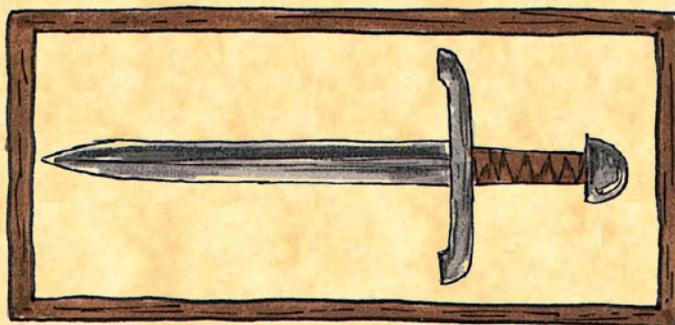
Man darf das hier natürlich nicht übertreiben. Der zwergische Slayer, das elfische Phantom der Wälder, ein kislevitischer Kossar, ein estalischer Diestro, ein angehender Todesmagier und ein Novize Ulrics sind zusammen jetzt nicht ganz das, was ich mir unter einer glaubwürdigen Abenteurertruppe vorstellen kann.

### Freiheit hilft

Der dritte Weg, der tatsächlich als Fan-Zuschrift zu uns gelangt ist, wäre zuletzt der, sich von den Berufen in der Erschaffung zu lösen. Man generiert die Charaktere eher aus dem Bauch heraus und schafft sich dadurch gewissermaßen eine eigene, namenlose Ausgangsbasis, von der aus die Charaktere dann ihren Weg zu den offiziellen Berufen finden können.

Steigerungsprofil und Fertigkeiten werden in dieser Version im Dialog mit dem SL ausgesucht und einsortiert, durchaus vielleicht von bestimmten Berufen inspiriert oder auch ganz frei. Die „speziellen“ Berufe (Götterdiener und Zauberwirker in jedweder Form, etwa) können dann noch mal in zweierlei Variante realisiert werden. Entweder sie sind wie oben genannt bereits in Kleindorf ausgebildet worden, oder aber sie „finden“ erst noch zu ihrem Glück und entdecken ihre Veranlagung erst mit dem nächsten Berufswechsel.

Auch da ist wieder ordentlich Potential für spannende Sitzungen verborgen.



# Nach dem Sturm

Noch nie zuvor haben die Wölfe die Grenzen unseres Dorfes verletzt, noch nie zuvor haben sie uns attackiert.

Doch etwas in diesem Wald muss die Ulricstiere aufgeschreckt haben.

Etwas muss darin umgehen, dass ihnen die Sinne raubt. Ihr, meine Freunde, seid die letzte Hoffnung meiner kleinen Anke-Linde. Euch muss ich durch den Wald entsenden, um Hilfe zu holen.

Zwei Tage müsst ihr der alten, verwilderten Route folgen, dann erreicht ihr den Ort.

Mit diesen Worten beginnt eine lange Queste, die eine Schar tapferer Helden heraus aus Sylvania führen wird, durch das gesamte Imperium und weiter, nach Norden bis ins eisige Norsca. Es sind die Schatten der Vergangenheit, in denen sie wandeln und die Sünden der Väter, die ihre Weg kennzeichnen.

15 Abenteuer gilt es zu bewältigen, bevor die Charaktere Frieden finden können. Dieser Sammelband eint erstmals alle Teile der Kampagne unter einem gemeinsamen Cover, überarbeitet, von Fehlern bereinigt und um eine ganze Reihe neuer, kurzer Abenteuerideen erweitert.

Dies ist die definitive Ausgabe der Kampagne "Nach dem Sturm"

Eine inoffizielle Kampagne für  
Warhammer Fantasy Roleplay, Second Edition  
von Thomas Michalski

**DORP**  
[www.nerdor.de](http://www.nerdor.de)