



Das Geheimnis von Haderfurt

Ein inoffizielles Abenteuer für das Warhammer FRP™ von Karl-Heinz Zapf

Eines allzu schönen Tages erhalten die Abenteurer eine Nachricht, dass ihnen eine große Summe Goldes winkt, wenn sie sich unverzüglich bei

ADRIAN-LAZAR VON RABENFELS

einfinden.

Alternativ hierzu können sie natürlich auch einfach einen Anschlag in einer der größeren Städte des *Empire* entdecken, in dem es ebenfalls um eine „üppige Belohnung“ geht, wenn eine kleine Reise und diverse Dienstleistungen erbracht würden...

Im Haus von Adrian-Lazar von Rabenfels werden die Abenteurer von einem schnippischen Diener empfangen, der sie nach einiger Wartezeit allerdings zu seinem Dienstherrn und ihrem künftigen Auftraggeber führen wird.

In der Zwischenzeit kann sich die Gruppe über den etwas merkwürdigen Geschmack des Adligen wundern: Das gesamte Haus ist sehr dunkel gehalten, Möbel aus dunklem, fast schwarzem Holz, düstere Gemälde mit unheil-schwangerem Inhalt und bizarre und oftmals unheimliche und bedrohlich wirkende Statuen und Statuetten scheinen in allen Räume vorhanden zu sein und schwere, dunkelrote Vorhänge verdecken die hohen Fenster...

Als die Abenteurer schließlich im Kaminzimmer vor dem Adligen stehen, wirkt dieser gerade so, als sei dieses Haus wie für ihn geschaffen: Adrian-Lazar von Rabenfels ist hochgewachsen und hager, seine Hautfarbe ist unnatürlich bleich und langes, pech-schwarzes Haar fällt ihm bis auf die Schulter herab, in dem sich aber einige weiße Strähnen deutlich abheben.

Seine Gesichtszüge sind zu scharfkantig, um attraktiv zu wirken, und seine

Dieses Rollenspiel-Abenteuer wurde inspiriert durch das Buch „Der Rattenfänger“ von Kai Meyer.

Es ist allen Freunden spannender Lektüre wärmstens empfohlen – außerdem beinhaltet es noch viele weitere Anregungen und Hintergrund für dieses Abenteuer.

Die anderen Bücher von Kai Meyer, unter anderem „Der Schattensesser“, „Die Geisterseher“ oder „Die Winterprinzessin“ bieten ebenfalls hervorragende Unterhaltung und besonders viele Möglichkeiten, sie in Rollenspiel-Abenteuer umzusetzen...

Die neuen Nekromanten-Zaubersprüche wurden größtenteils aus dem Internet übernommen und wurden entwickelt von Garrett Lepper.

Augen blicken niemals jemanden direkt an, sondern scheinen stets in die Ferne zu sehen oder auf Dinge, die sonst niemand entdecken kann.

Er sitzt beim Eintreten der Gruppe in einem gepolsterten, hohen Kaminsessel und nippt an einem Glas mit rotem Wein. Langsam wendet er sich dann den Neuankömmlingen zu, betrachtet sie kurz und nickt dann in Richtung eines kleinen Tisches, wo mehrere Gläser und eine Karaffe mit Rotwein steht. Es entsteht eine unbehagliche Stille, bis er schließlich seufzt und das Glas abstellt, die Finger aneinanderlegt und zu sprechen beginnt...

„Seid mir willkommen! Ich weiß, dass mein Haus und ich selbst etwas... exzentrisch oder merkwürdig erscheinen müssen, ich kenne die Reaktion meiner Umgebung auf meine Neigungen. Nun, ihr mögt mich als ungewöhnlich oder gar unsympathisch einschätzen, das ist euer gutes Recht, doch ich möchte gleich vornweg sagen, dass mein Auftrag nicht nur wichtig ist, sondern obendrein nur von lauterem Gedanken getragen wird!“

Er steht auf und geht zu einem Bücherregal, aus dem er scheinbar gedankenverloren ein Buch nimmt und darin blättert, ohne jedoch genau darauf zu achten.

„Ihr müsst wissen, dass meine ganze Kindheit und Jugend ein einziger, nicht enden wollender Alptraum war! Mein Vater ist

DRAGOMIR VON RABENFELS

und ich fürchte, diesmal ist er zu weit

gegangen und muss aufgehalten werden. So bald ich konnte, entfloch ich den bedrückenden Mauern von Rabenfels und kam hierher... wie ihr jedoch sehen könnt, ist mein Geschmack sehr geprägt von meiner Heimat!“

Er lacht leise und wenig fröhlich.

„Aber ich möchte euch nicht mit meiner Lebensgeschichte langweilen. Tatsache ist, mein Vater galt immer schon als grausamer Tyrann, der aufsässige Bauern lieber gleich am Galgen sah oder auf Pfählen vor der Burgmauer von Rabenfels, als sie mit gütiger Hand zu regieren. Das Leben in seiner Grafschaft war für das einfache Volk die Hölle und er tat, was er wollte, ganz nach Belieben! Die Herrscher von Stirland wollten ihn zur Räson bringen, da sagte er sich los und erklärte sich als zu Sylvania zugehörig. Und seine Greuelthaten gingen weiter... Wer kann es den Leuten verdenken, dass sie zu Sigmar beteten und auf einen Erlöser warteten?“

Er legt das Buch zurück und läuft unruhig im Raum auf und ab.

„Und nun dies! Lange schon halte ich mich fern von meiner Familie, aber diese Nachricht kann und will ich nicht mehr ignorieren. Vor einigen Tagen erreichte mich – mehr durch Zufall – die Nachricht, dass aus Haderfurt, dem Dorf direkt unterhalb der Burg meines Vaters, Menschen verschwunden sind... viele Menschen!“

Er lässt diese Worte auf die Abenteurer einwirken und tupft sich mit einem weißen Tuch den Schweiß von der Stirn.

„Einige der Einwohner des Nachbar-

orts in Stirland erzählten einem reisenden Händler, sie hätten bemerkt, dass fast alle jungen Mädchen aus Haderfurt verschwunden sind... wie vom Erdboden verschluckt! Eure Aufgabe ist es, diese unglücklichen Menschen zu retten oder in Erfahrung zu bringen, was dort wirklich geschehen ist!“ Zum ersten Mal starrt er die Abenteurer an und sein Blick ist äußerst beunruhigend.

„Ich will den Namen meiner Familie reinwaschen! Vielleicht sind es ja auch nur Gerüchte, Geschichten dummer Bauern, aber ich muss Gewissheit haben. Ihr werdet fürstlich entlohnt werden für diesen Auftrag, seid dessen versichert.“

Mit diesen Worten setzt er sich wieder in den großen Sessel und versucht sichtlich, sich wieder zu entspannen. Natürlich wird Alexandru-Lazar den Abenteurern alle Fragen beantworten, die diese ihm nun stellen werden.

Allerdings kennt er auch nur die verwaschenen Berichte, die aus dem fernen Sylvania zu ihm gedrungen sind. Der Händler hatte seine Geschichte wohl auf dem Weg hierher sehr ausgeschmückt und aufgebauscht, aber seinen Erzählungen zufolge sollen alle jungen Mädchen zwischen 14 und 20 Jahren spurlos aus Haderfurt verschwunden sein, so als hätte es sie nie gegeben!

Burg Rabenfels überschaut das Dorf von einem kleinen Berg herab und in der Tat ist Haderfurt die größte Ansiedlung der kleinen Grafschaft.

Außer seinem Vater lebt auf der Burg noch seine Schwester

ELENA-GALINA VON RABENFELS

und er rät ihnen, sich von ihr fernzuhalten, falls sie an ihrem Leben hängen

sollten, denn sein Vater würde jeden sofort töten, der ihr zu nahe kommt!

Leider war der Adlige schon seit langer Zeit nicht mehr dort und kann zum Zustand des Dorfes nur noch sagen, dass die Menschen dort sehr religiös sind und Sigmar anbeten.

Ebenfalls in Haderfurt befindet sich ein Tempel *Shallyas*, der Göttin der Heilung, und vielleicht gibt es auch dort eine Möglichkeit für die Gruppe, etwas zu erfahren.

„Ihr erhaltet von mir Pferde und den Proviant für die Reise, sowie eine Anzahlung von 50 Goldcrowns. Solltet ihr den Auftrag zu meiner Zufriedenheit erledigen, so werdet ihr weitere 200 Goldcrowns erhalten.“

Ansonsten gibt es nicht mehr viel, was Adrian-Lazar ihnen an Neuigkeiten bieten kann, er wird aber etwaige Bedenken über die Gefährlichkeit der Reise mit einer Handbewegung beiseite scheuchen.

„Ich kenne die unzähligen Geschichten über Sylvania und weiß auch, dass leider sehr viele davon der finsternen Wahrheit entsprechen. So nahe an der Grenze zu Stirland aber dürfte immer noch keine allzu große Gefahr drohen, wenn ich auch nicht weiß, welche Übereinkünfte mein Vater mit den Herren dieses unwirtlichen Landes geschlossen hat.“

Der Adlige legt den Abenteurern nahe, sich in Haderfurt an den Sigmar-Priester zu wenden, denn dieser weiß sicher am besten über die Geschicke des Dorfes Bescheid...

„Seltsam erscheint mir nur, dass die Bewohner von Haderfurt nicht versucht haben, Hilfe zu holen! Sollten sie soviel Angst vor meinem Vater haben, dass ihnen sogar das Schicksal ihrer eigenen Kinder mittlerweile gleichgültig geworden sein sollte..?“

VORGESCHICHTE...

Obwohl **Adrian-Lazar von Rabenfels** sicherlich recht damit hat, dass sein Vater ein grausamer und schrecklicher Tyrann ist, irrt er sich darin, dass dieser etwas mit dem Verschwinden der Mädchen aus Haderfurt zu tun hat.

Dragomir von Rabenfels ist nämlich ganz und gar unschuldig am tragischen Schicksal der Mädchen und der ortsansässige Priester namens **Heinrich Federhoffer** ist es, der ihren Tod zu verantworten hat!

Aber wir wollen ganz am Anfang der traurigen Geschichte beginnen...

Seit unzähligen Jahren leiden die strenggläubigen Menschen der Ansiedlung nun schon unter dem erbarmungslosen Joch des Adligen von Burg Rabenfels.

Ihre fanatische Verehrung Sigmars wurde dabei immer mehr zu einer Art Fluchtweg und gleichzeitig Schutzwall gegen das Grauen, das der Adlige immer wieder über sie brachte.

Ihre Töchter wurden vergewaltigt, Männer gefählt und aufgehängt und Kinder von der rasenden Kutsche Dragomirs überrollt! Und der Adlige amüsierte sich über die Qual seiner Untertanen köstlich...

Und so warteten die Einwohner von Haderfurt auf ein Wunder, das nie kommen sollte.

Vor einigen Jahren aber kam schließlich ein neuer Priester Sigmars in den Ort, der den vorherigen Kleriker heimlich einkerkerterte und anfang, glühende Reden zu halten und die Menschen immer mehr in seinen Bann zu ziehen!

Dieser Priester namens **Heinrich Federhoffer** behauptete, Sigmar würde ihnen sicherlich zur Hilfe eilen, wenn sie nur ein großes Werk vollbringen würden, das ihm gefallen würde – Sigmar würde sie dann ein für allemal vom Joch des Tyrannen befreien! Die Menschen, neben der Tyrannei auch von Missernten, Krankheiten und den Kreaturen aus dem nahen Sylvania geplagt, begannen bald schon all' ihre Hoffnung auf den grandiosen Plan dieses Priesters zu legen.

Vor einigen Wochen schließlich begann das Werk dann Gestalt anzunehmen: Die Einwohner von Haderfurt begannen damit, eine mächtige Bühne zu errichten, um darauf schließlich ein Theaterstück zu Ehren von Sigmar aufzuführen, das so großartig sein sollte, dass Sigmar nicht umhin kommen würde, als sie zu bemerken... und zu erretten!

Diese Bühne war eine Holzkonstruktion von gewaltigen Ausmaßen, die sich über drei Ebenen erstreckte und höher als die meisten Gebäude Haderfurts war!

Sogar ein bekannter Architekt wurde herbeigeholt, damit dieser das Werk vollenden sollte.

Dummerweise erwies sich dieser Mann als ein liederlicher Charakter, der völlig dem Alkohol verfallen war und daher nahmen die Proben zu dem großen Theaterstück eine dramatische und schicksalhafte Wende!

Während die Szene geprobt wurde, in welcher Sigmar eine Schar von Jungfrauen vor den dämonischen Heerscharen der bösen Götter erretten

Mit diesen nachdenklichen Worten entlässt der Adlige die Gruppe schließlich, um ihre Reise vorzubereiten.

DIE REISE NACH HADERFURT

Bereits am nächsten Tag gegen Mittag sind alle Vorbereitungen durch die Dienerschaft des Adligen getroffen, damit die Gruppe aufbrechen kann.

Jedes Gruppenmitglied erhält – wie vereinbart – ein normales Reitpferd, dessen Satteltaschen vollgepackt sind mit Proviant.

Ein Diener des Adligen übergibt noch einen Lederbeutel mit 200 *Goldcrowns* für die Unterbringung in diversen Gasthäusern, die am Wegesrand liegen.

„Mein Herr lässt euch ausrichten, ihr könnt in Haderfurt gerne unter seinem Namen auftreten, doch lässt er euch nochmals warnen, seinen Vater zu verärgern. Gute Reise!“

Beim Aufbruch strahlt die Sonne von einem wolkenlosen Himmel, doch dies ändert sich bereits im Laufe des weiteren Tages und dicke Wolken ziehen auf und verschlucken das Tageslicht.

In den dunklen Wolkenbänken zucken gespenstisch Blitze auf und ferner Donner grollt, doch zum Glück bemerken die Abenteurer außer einem kalten Wind, der ihnen beständig entgegenweht, zumindest an diesem Tage noch nichts von dem Unwetter...

Gegen Abend erreicht die Gruppe ein Gasthaus mit dem Namen

ZUM TURM

an der Straße in Richtung *Sylvania* und tatsächlich steht neben dem zweistöckigen Gebäude die Ruine eines wohl ehemaligen Wachturmes.

Die Nacht verläuft ohne Zwischenfälle

und ab dem nächsten Morgen sind die Abenteurer im strömenden Regen unterwegs; von der Sonne ist nirgendwo etwas zu sehen und bereits nach kurzer Zeit sind alle völlig durchnässt und frieren im kalten Wind.

Die Reise durch *Stirland* verläuft entlang einer relativ breiten Handelsstraße und ab und zu trifft die Gruppe auf Händler mit ihren Kärren oder Bauern, die zwischen den kleinen Dörfern unterwegs sind.

Bei der Erwähnung von Haderfurt oder gar *Sylvania* machen diese einfachen Leute das Zeichen gegen das Böse und ab und zu ist ein geflüstertes „*Ulric steh' uns bei*“ zu hören.

Allerdings wissen sie nicht wirklich, warum sie solche Angst vor dem Ort bzw. dem Land haben, können aber jede Menge Geschichten und Gerüchte zum besten geben: Tote könnten dort nicht in Frieden schlafen, die Landesherren würden ihre Untertanen abschlachten und unsägliche Monstren würden die Wälder unsicher machen!

Kurz gesagt, die üblichen Ammenmärchen, die ohnehin überall zu hören sind...

Im Verlauf der weiteren Reise lässt der Regen nur ab und zu ein wenig nach, nur um dann mit unglaublicher Kraft wieder einzusetzen.

Die Pferde schleppen sich auf dem schlammigen Untergrund dahin und während eines Nachtlagers, das im Freien stattfindet, tobt ein schreckliches Gewitter über den Köpfen der durchnässten Abenteurer.

Die Wache wird (**INI-Test**) über dem Grollen des Donners und dem Prasseln des Regens auf dem Blätterdach der Bäume kaum etwas hören können (**INI-Test -20%**, **+10%** für *Acute Hearing*), aber auf einmal schiebt sich ein Umriss aus dem Dunkel des Wal-

des! Es handelt sich um einen Wolf, der das nur müde glimmende Lagerfeuer und die anwesenden Personen kurz beobachtet, die Lefzen hochzieht und wieder verschwindet...

Wenig später wird das gesamte Rudel über die Abenteurer herfallen, die völlig überrascht sein dürften, es sei denn, die Wache hat den ersten Wolf bemerkt!

Die hungrigen Wölfe werden nur so lange kämpfen, bis fünf von ihnen getötet oder kampfunfähig geworden sind, dann ergreifen sie die Flucht.

WOLVES

Dieses Wolfsrudel wirkt ausgehungert und fast wie von Sinnen, obwohl es in den umliegenden Wäldern eigentlich genug Wild für sie geben sollte. In Wahrheit sind die meisten der Tiere krank und können daher nicht mehr so gut jagen wie früher, was die Gruppe schmerzlich zu spüren bekommt, da sie den Tieren als einigermaßen wehrlos erscheint. Einige der Wölfe haben Schaum vor dem Maul und ihr Fell zeigt offene, eiternde Wunden...

M	WS	BS	S	T	W	I
9	33	0	2	2	5	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	0	10	10	14	14	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: Die Bisse der *Wolves* verursachen mit einer **30%**-Chance *infected Wounds*!

Über dem Geifern und Heulen der Wölfe, dem Kampf und dem Gewitterlärm ist es den Abenteurern entgangen, dass einige der Wölfe die Pferde angegriffen haben und eines davon tot ist und die übrigen in die Nacht davongerannt sind!

Dies ergibt zwei Möglichkeiten für die Gruppe: Entweder sie verfolgen die Tiere bei Nacht im Wald, oder aber sie warten bis zum Morgengrauen, was aber bedeuten könnte, dass die Pferde unauffindbar bleiben.

Wenn sie sich dafür entscheiden, bis zum Morgen zu warten, dann können

sie nach einiger Suche die Pferde finden – zwei davon sind jedoch tatsächlich verschwunden und es würde viel zu lange dauern, ihnen nachzugehen.

Machen sie die Abenteurer bei Nacht auf die Suche, so machen sie die unangenehme Bekanntschaft einer Riesenspinne, die im Wald ihr unsichtbares Netz gespannt hat...

Die Suchenden können ein Pferd entdecken, das scheinbar panikartig zwischen mehreren Bäumen steht und sich irgendwie seltsam verhält, ehe sie die Spinne bemerken, die urplötzlich auf ihre Beute zueilt!

GIANT SPIDER

Dieses grauenhafte Ungetüm lauert zwischen den Stämmen der mächtigen Bäume, um sich auf jene arglosen Wesen zu stürzen, die sich in ihrem riesigen Netz verfangen...

M	WS	BS	S	T	W	I
5	33	0	5	4	17	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	0	43	7	24	6	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: Die *Giant Spider* verursacht *Fear!*

Der harte Chitinpanzer gibt der *Giant Spider* **2 AP** am geamten Körper.

Der Biss einer *Giant Spider* ist *venomous*. Nach einem Biss muss dem betroffenen Opfer ein **T-Test** gelingen, oder es wird *paralysed*.

Bei einem zweiten Biss mit misslungenem Test stirbt das Opfer nach **W6 Rounds**.

AN DER GRENZE SYLVANIAS

Nach diesem Zwischenfall kann die Gruppe ihre Reise fortsetzen, allerdings diesmal wahrscheinlich etwas langsamer.

Nun machen sich langsam aber sicher auch die Folgen des andauernd schlechten Wetters bemerkbar und die Abenteurer werden erste Anzeichen einer schweren Erkältung verspüren (**T-Test** oder **-10/-1** auf alle Werte für den Rest der Reise).

Die Dörfer am Rande des Weges wer-

den nun spärlicher und wirken immer ärmlicher und heruntergekommen, die Bewohner abgerissen und ängstlich; als die Gruppe sich bereits den Randbezirken des verruchten *Sylvania* nähert, können sie auf der Straße – mittlerweile auch nur noch ein schlammiger Trampelpfad – eine entsetzliche Entdeckung machen: Hinter einer Wegbiegung liegt eine umgestürzte Kutsche, die Zugpferde sind verschwunden.

Einige streunende Hunde, aus der Ferne leicht mit Wölfen zu verwechseln, laufen um die Kutsche und scheinen etwas zu fressen, das dort am Boden liegt!

Beim Näherkommen wird offensichtlich, dass sich hier ein schreckliches Massaker abgespielt hat: Die Insassen der Kutsche liegen teilweise im Innern des Gefährts, teilweise wurden sie auf der Flucht niedergemacht!

Alle ihre Kleidungsstücke fehlen und sie weisen entsetzliche Verstümmelungen auf, eine Leiche wurde förmlich in zwei Hälften zerteilt, bei zwei Toten wurden die Köpfe abgeschlagen, eine tote Frau wurde an ihren Gedärmen an den Bäumen am Wegesrand aufgehängt (**CL-Test** oder Übelkeit und **1 Insanity Point** wegen des grauenhaften Anblicks).

Alle Toten sind bereits leicht verwest, so dass ihr Tod nur einige Tage her sein kann, und auch der Dauerregen hat ihren Zustand nicht gerade verbessert!

Die Kutsche wurde offensichtlich ausgeraubt, lediglich einige geöffnete Truhen und Reisetaschen liegen zwischen den Leichnamen und den Trümmern des umgestürzten Gefährts...

Nach einigen Stunden kommt die Gruppe dann in einem kleinen, armseiligen Dorf namens

sollte, geschah ein unglaubliches Unglück: Auf der untersten Ebene der mächtigen Holzbühne war ein lodernes Feuer entzündet worden, vor dem sich die Schauspieler der Dämonen tummelten und welches die ewige Verdammnis darstellen sollte.

Alle jungen und hübschen Mädchen des Dorfes befanden sich eine Ebene darüber und kämpften gegen die Versuchung an, als der Holzboden unter ihnen Feuer fing, die Balken nachgaben und alle schreiend in die lodernen Flammen stürzten!

Viele der Holzbalken brachen über ihnen zusammen und keine entkam dem schrecklichen Inferno, doch ihre Schreie gellten weithin durch die Stadt! Bei diesem Unglück fanden 113 Menschen den Tod und die Eltern der Mädchen waren voller Verzweiflung und Trauer...

Doch bei seiner nächsten Predigt vor den Einwohnern Haderfurts wusste der Priester eine Antwort auf all' ihre quälenden Fragen: Es sei Sigmars Wille und ein Zeichen gewesen und sie sollten nicht verzagen – das Theaterstück müsse auf jeden Fall zu Ehren Sigmars stattfinden, denn nun wäre ihnen die Erlösung sozusagen sicher.

Das Opfer der Kinder sei eine Geste, die niemals der Aufmerksamkeit Sigmars entgangen sein könne...

Tatsächlich zeigte dies seine Wirkung und die bodenlose Verzweiflung der Menschen wandelte sich in Hoffnung! Ein kleiner, alter Schrein wurde dazu verwendet, um in dessen Keller die Leichname der schrecklich verbrannten Mädchen im Namen von Sigmar zu bestatten.

In den nächsten Tagen ging der Wiederaufbau der Bühne fieberhaft vonstatten und die Menschen kamen kaum noch dazu, zu schlafen, so fanatisch waren sie geworden...

Das Wetter der letzten Wochen war ein beständiger Regen gewesen, der ganz Haderfurt in einen gewaltigen Schlammfuhl verwandelt hatte und zu dieser schlechten Witterung lockten die verbrannten Leichen im Schrein obendrein Heerscharen von riesigen Ratten an, die nun als neue Bewohner in der Ansiedlung hausen. Doch was wirklich schlimm an der ganzen Situation ist: Die Menschen des Dorfes glauben so versessen an ihre Erlösung durch Sigmar, dass sie jeden, der nach ihren verlorenen Töchtern forschen wird, als Feind verstehen, der verhindern könnte, dass „ihr“ Theaterstück aufgeführt wird!

Daher werden sie den Abenteurern gegenüber vom ersten Tage an Unwissenheit vorheucheln und sie als Feinde betrachten! Immerhin ist es ihre letzte Hoffnung, dass der tragische Tod ihrer Kinder noch einen Sinn erhalten könnte... Der fanatische Priester aber hat für solche Fälle eine Geschichte erfunden, in welcher ein wandernder Rattenfänger die unglückseligen Mädchen mit Hilfe von schwarzer Magie entführt hat!

WURZELHEIM

an, dessen einzige Straße ein schlammiges, mit Unrat übersätes Stück Weg ist, auf dem völlig verdreckte Kinder spielen, die beim Erscheinen der Abenteurer schreiend in den windschiefen Holzhäusern verschwinden. Es gibt ein Rasthaus, über dem ein windschiefes, völlig verrottetes Holzschild verkündet, dies sei

DAS RATTENSCHLOSS

und von drinnen können die triefend nassen Abenteurer gedämpftes Gemurmel hören.

Als sie eintreten, werden sie von den wenigen Gästen – offenbar alles Einheimische – misstrauisch betrachtet.

Es handelt sich um heruntergekommene, vierschrötige Gestalten, denen ins Gesicht geschrieben steht, dass sie nichts zu verlieren haben...

In der winzigen Schankstube riecht es alles andere als angenehm, aber immerhin brennt ein stark qualmendes Feuer in der Feuerstelle und im Raum ist es deutlich wärmer als im Freien.

Der verhärtet wirkende Wirt namens

KONSTANTIN

wankt auf seinen verkrüppelten Beinen herbei und blickt die Neuankömmlinge aus tief in den Höhlen liegenden Augen an.

„Was kann ich für euch tun, meine edlen Herren? Ein warmes Bad, vielleicht? Oder schöne Zimmer? Sicherlich doch ein gutes Abendmahl? Oder alles zusammen?“

Während des Abendessens, das aus einer wässrigen Suppe und etwas Brot besteht, bemerken die Abenteurer die gierigen Blicke der übrigen Gäste auf sich und auch die winzigen Zimmer, deren Strohpritschen verseucht sind mit Ungeziefer, tragen nicht gerade da-

zu bei, dass sich die Gruppenmitglieder hier wohler fühlen.

In der Tat ist es so, dass die Bewohner dieses abgelegenen Dorfes ab und zu die seltenen Reisenden überfallen, die hier vorbeikommen, und auch die Kutische ist ihr diabolisches Werk!

Diese Menschen sind größtenteils bar jeden Skrupels und sie leben ihre Wut gegen das ungerechte Leben aus, indem sie arglose Wandersleute grausam überfallen und massakrieren.

Natürlich würden sie dies nie zugeben und sie haben daher die

RUDOLFO-BANDE

erfunden, die angeblich hier die Gegend unsicher macht und für die Überfälle zuständig ist.

Allerdings lügen die Dörfler nicht sonderlich gut und haben außerdem vor, auch die Abenteurer niederzumachen, aber bei Nacht und im Schlaf, denn einen Überfall auf der Straße gegen so gut gerüstete Kämpfer würden sie sicherlich nicht überstehen...

Vor der Nachtruhe – während die Abenteurer noch von der spindeldürren und widerwärtigen Tochter des Wirts bedient werden, öffnet sich erneut die Türe und ein hochgewachsener Mann in Regenumhang und Kapuze erscheint, der über seinem Rücken ein Bündel trägt.

Er blickt sich kurz um und setzt sich dann in eine Ecke der Schankstube, dann zieht er seinen Umhang aus und öffnet das Bündel, in dem sich eine Laute befindet.

Der Fremde hat schlohweißes Haar und rote Augen, eine Seite seines Gesichts ist offenbar schrecklich entstellt, vielleicht durch Feuer, und eines der Augen ist anscheinend ebenfalls zerstört worden...

Er nimmt die Laute zur Hand und beginnt dann, tragische Weisen zu spie-

len, welche melancholisch durch den Schankraum wehen und sogar die hartgesottenen Gäste erschauern lassen.

Dieser späte Gast ist ein reisender Musikant namens

GRIGORI URMANOV

und stammt aus *Kislev*, der schon des öfteren hier Rast gemacht hat.

Sollten die Abenteurer so schlau sein, ihn über die Gegend oder Haderfurt zu befragen, so wird er sie mit einem ironischen Lächeln anblicken und ihnen einen Platz anbieten.

Vor allem schönen Frauen kann der ansonsten verbitterte Zyniker Grigori kaum eine Bitte abschlagen und daher ist er ein guter Ansprechpartner für Legendären aus dieser Gegend...

„Ihr wollt wissen, was es mit Haderfurt auf sich hat? Nun, ich komme gerade von dort, bin aber nicht lange geblieben... Wisst ihr, es ist merkwürdig, aber die jungen Mädchen... alle fort. Auch die süße kleine Magda, die mir so manche Nacht versüßt hat.“

Er nimmt einen tiefen Schluck und schüttelt dann angewidert den Kopf.

„Bah! Es ist wohl keine Übertreibung, wenn ich sage, dies ist das schlechteste Bier diesseits des Reik. Nun, was wollt ihr hören?“

Nachdem Grigori über den Preis gefeilscht hat und zunehmend betrunken wird, können die Abenteurer einiges von ihm erfahren.

„In Haderfurt gibt es momentan nichts für mich zu sehen, außer natürlich jede Menge Ratten, Regen und sauertöpfische Mienen. Immerhin konnte ich ein neues Lied dichten, das Lied des Rattenfängers, der mit seiner Musik alle Mädchen des Dorfes in den Klafterbrocken geführt hat, in die Tiefen der Erde – das ist doch spannend, nicht wahr? Ich weiß, dass es im Klafterbrocken gewaltige Höhlen und unzäh-

lige Stollen gibt... nicht, dass ich schon einmal selbst dort gewesen bin!“

Grigori kann der Gruppe berichten, dass in Haderfurt alle Macht beim Sigmar-Priester

HEINRICH FEDERHOFFER

zu liegen scheint und der Ort in großer Vorfreude auf ein bevorstehendes Schauspiel ist, die Bühne ist schon auf dem Marktplatz aufgebaut – ein riesiges Holzgestell mit mehreren Ebenen! Das Stück soll sich – natürlich – um Sigmar und seine Taten drehen...

Ebenfalls von Grigori können sie erfahren, dass es bei Haderfurt eine kleine Gruppe von Anhängern der *Old Faith* gibt, die sich aber vor den Nachstellungen der nahezu fanatischen Sigmariten in den Wäldern und Hügeln verstecken müssten und es bisweilen auch schon zur Lynchjustiz gekommen sei.

„Aber das Schlimmste sind die Ratten. Große, fette Ratten, die überall im Dorf umherwimmeln – ich habe so etwas noch nie gesehen. Ob wohl der Regen damit zu tun hat, dass sie in dieser großen Zahl aus ihren Löchern herauskommen?“

Falls er über den Grafen Dagomir von Rabenfels befragt wird, so grinst er lediglich unverschämt und schüttelt den Kopf.

„Wenn ihr mich also fragt, dann ist der Graf nur ein Adliger wie jeder andere. Grausam und brutal, gewiss, aber wenigstens weiß er ein gutes Lied und angenehme Gesellschaft zu schätzen. Oft spielte ich an seiner Tafel... Und ich glaube nicht, dass er mit dem Verschwinden der Mädchen zu schaffen hat – schließlich ließ er nur zu gerne eine von den drallen Dirnen durch seine Männer zur Burg bringen, um

sich mit ihnen zu vergnügen...“

Er lacht zynisch auf, trinkt und das dünne Bier läuft ihm aus dem Mund über die Kleidung.

Schließlich, kurz bevor er völlig betrunken auf dem Tisch einschläft, murmelt er noch zusammenhangslose Sätze: „Ah, das Feuer, mein Gesicht! Geliebte Rosaria, ich fürchte nicht den Zorn deines Gemahls... Nein. Sie lassen mich in Frieden, bei mir ist nichts zu holen, wisst ihr...“

Kurz bevor die Abenteurer ihn verlassen, richtet er sich noch einmal mit klarem Blick auf: „Ihr müsst diesen Ort verlassen... sofort! Hier ist niemand des Lebens sicher...“

Mehr will er nicht preisgeben und bald schläft er tief und fest, von unruhigen Träumen geplagt...

GRIGORI URMANOV

Früher war der hochgewachsene Mann, der schon als Kind unter seiner Veranlagung als Albino litt, ein Adliger am Hofe in Kislev, doch eine Affäre mit der Frau eines eifersüchtigen Edelmannes setzte dem ein Ende. Der wütende Gatte ließ Grigori gefangennehmen und mit einer Fackel das Gesicht verbrennen, wobei auch ein Auge zerstört wurde. Aus seiner Heimat verbannt zog er durch die Lande und verdiente sich als Spielmann genug Geld, um am Leben zu bleiben. Trotz seiner Verbrennungen kann er hier auf dem Land immer noch jede Frau haben und er nutzt dies auch weidlich aus. Grigori ist verbittert und sieht keinen Sinn mehr im Leben, weswegen er auch des öfteren hier Rast macht, obwohl er weiß, dass die Dörfler etwas mit den Morden an den Reisenden zu tun haben müssen – er vertraut darauf, dass es bei ihm nichts zu holen gibt. Und falls sie ihn eines Tages doch umbringen sollten, so würde er den Tod wohl begrüßen...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	42	44	3	3	11	51
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	65	33	39	37	29	20

Skills: Acting, Acute Hearing, Blather, Charm, Comedian, Etiquette, Mimic, Musicianship: Lute, Public Speaking, Sing, Wit.

Trappings: Lute, Dagger (INI +10, D -2).

Special Rules: –

Außerdem hasst er die Anhänger des Alten Glaubens, die in der Nähe des Friedhofs von Haderfurt hausen und versucht, diesen die Schuld in die Schuhe zu schieben – es kam auch schon zu Lynchjustiz, denn nur zu gerne glauben die fanatischen Sigmaranhänger daran, dass diese „Ketzer“ an ihrem Unglück die Schuld tragen und nicht sie selbst.

Kurz und gut ist die Atmosphäre in Haderfurt angespannt und voller Erwartung und die Abenteurer werden vom Moment ihrer Ankunft an auf eine eisige Mauer des Schweigens und der Ablehnung stoßen...

Während ihres gesamten Aufenthaltes in dem Ort wird ein beständiger Regen die Gemüter der Gruppe verdunkeln und der Priester wird sie dazu benutzen wollen, endlich die Anhänger des Alten Glaubens, die aus dem Dorf geflohen sind, aus dem Weg zu räumen. Sogar der Bürgermeister von Haderfurt hofft verzweifelt darauf, dass mit der Aufführung des Theaterstücks endlich ihr Leben besser wird und wird – ebenso wie fast alle Einwohner – nichts unversucht lassen, um Fremde in die Irre zu führen...

Damit nicht genug: Denn in Haderfurt gibt es nun auch tatsächlich einen bösen Geist, der durch die Tragödie angelockt wurde und von den Kindern als „spindeldürrer Hans“ bezeichnet wird. Dieser Geist nährt sich von der Angst und dem Hass der Menschen und sucht sie des Nachts heim, um sich von ihren negativen Emotionen zu ernähren. Und natürlich wird es Anschläge auf das Leben der Gruppenmitglieder geben, falls diese der schrecklichen Wahrheit zu nahe kommen sollten, denn die unermessliche Verzweigung der Dörfler wird bald schon in Panik und Hass umschlagen, falls sie ahnen, dass sogar das „Opfer“ ihrer Kinder umsonst gewesen sein könnte! Doch all' dies können die Abenteurer erst in Haderfurt erfahren, das wohl weitaus gefährlicher für sein sein wird, als eine Reise durch Sylvarnia selbst!

Drei Tage nach ihrer Ankunft wird das Theaterstück aufgeführt...

Falls die Abenteurer die anwesenden Dorfbewohner befragen wollen, was es mit der nächsten Ortschaft auf sich hat – das ist nämlich Haderfurt, nur noch zwei Tagesreisen entfernt – so ernten sie zunächst nur

erschrockene Blicke und gemurmelte Flüche.

Der Wirt wird sie ermahnen, nicht dorthin zu reisen, ebenso die Schankmaid: „Was wollen die feinen Herrschaften denn an diesem Ort? Nichts Gutes kommt aus Sylvania, oh nein. Auch wenn man sich erzählt, ein neuer Priester habe seit einigen Jahren ein gestrenges Auge auf die Leute aus Haderfurt – der Baron von Rabenfels ist ein Dämon in Menschengestalt und lässt die Bauern reihenweise abschlachten wie Vieh. Und wer von diesem verfluchten Ort fort will, dem schickt er seine grimmigen Mannen hinterdrein und sie werden vor dem Dorf gepfählt oder an den Pranger gestellt, zur Abschreckung! Nichts und niemand kann euch dort noch helfen, ihr edlen Herren...“

Viel mehr ist aus den Einwohnern von Wurzelheim nicht mehr zu erfahren, außer vielleicht, dass sie sich nicht in die Nähe von Haderfurt begeben, da es dort einen Kult gibt, der Dämonen anbetet (die Anhänger der *Old Faith*) und obendrein Monstren und Nicht-Lebende umherstreifen...

Der Wirt versucht indes, die Getränke der Abenteurer zu vergiften, damit sie einen tieferen Schlaf als gewöhnlich haben (1 Dosis *Oxleaf*, bei misslungener **T-Test** erfolgt *drowsiness*)...

In dieser Nacht wird eine Gruppe von Dörflern versuchen, den Abenteurern ein garstiges Ende zu bereiten!

Die Zimmer lassen sich nicht verriegeln und die Dorfbewohner – mit alten Schwerter, Äxten und Dolchen bewaffnet – werden die Treppe hinaufschleichen (**INI-Test** für Wachen, +10% für *Acute Hearing*, +10% für *Sixth Sense*) und versuchen, leise in die Zimmer einzudringen, um die Schlafenden dann zu ermorden und auszurauben.

Wenn die Abenteurer alle schlafen, so könnte es durchaus sehr gefährlich für sie werden, wenn sich die Dorfbewohner auch eher tölpelhaft anstellen...

Ansonsten aber – falls sie rechtzeitig gewarnt werden – wird es ein kurzer Kampf, denn besonders kampferfahren sind die Angreifer nicht und verstehen sich eher auf Heimtücke und Hinterlist.

MURDERING PEASANTS

Die Bewohner des Dorfes Wurzelheim sind eine mörderische Bande von Halsabschneidern, die immer wieder vorbeiziehende Reisende überfallen und die Schuld einer frei erfundenen Bande von Wegelagerern in die Schuhe schiebt. Vielleicht ist es das harte Leben oder aber die unmittelbare Nähe zum verfluchten Land Sylvania, das sie zu dem gemacht hat, was sie sind: Auf jeden Fall sind es heimtückische Meuchelmörder, die sich kaum auf den richtigen Kampf verstehen...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	33	29	3	3	9	35
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	32	28	34	30	36	29

Skills: Concealment: Rural, Street Fighter.

Trappings: Spiked Club (**INI -10, D -1**), Dagger (**INI +10, D -2**), Leather Jack (**0/1 AP, Body**).

Special Rules: –

ANKUNFT IN HADERFURT

Nach diesem Zwischenfall kann die Gruppe ihren Weg gen Haderfurt fortsetzen – wie sie mit dem mörderischen Diebsgesindel verfahren, bleibt ihnen überlassen; nicht alle Einwohner von Wurzelheim sind böse, einige wissen nicht einmal etwas von den Umtrieben ihrer Nachbarn – aber eine Alarmierung zumindest der *Roadwarden* wäre sicherlich angebracht.

Sonst laufen noch mehr Reisende in diese Falle...

In strömendem Regen erreichen die Abenteurer schließlich eine unbewaldete Anhöhe, von wo aus sie einen guten Blick auf das ganze Land vor ihnen

haben: In einiger Entfernung liegt ein sehr großes Dorf, das in seinem gesamten Ausmaßen von hohen Holzpfehlern umgeben ist.

Die Ansiedlung liegt an einem Fluss, der sich vor ihr gabelt und dessen beide Arme sie dann umschließen, hinter dem Ort liegt ein dichtes Waldgebiet und ein Berg, auf dem sich majestätisch und bedrohlich eine kleine Burganlage erhebt.

Ein Krähen- oder Rabenschwarm ist zu sehen, der über dem hinteren Ortsausgang kreist und von dem einige Tiere immer wieder in die Tiefe fliegen, um dort hinter der Palisade zu verschwinden.

Weiter unten am Wegesrand auf halber Strecke nach Haderfurt befindet sich ein hölzernes Bauwerk, bei dem es sich offenbar um einen großen Galgen handelt, denn einige Leichen baumeln dort langsam im kalten Wind hin- und her.

Rings um Haderfurt befinden sich weitläufige Felder, doch fast alle Halme sind niedergedrückt durch die schweren Regenfälle.

Neben der Ortschaft und auf der anderen Seite des Fluss-Seitenarms können die Abenteurer eine Ansammlung von Menschen bei einem mächtigen Baum sehen, die dort offensichtlich herumstehen – Genaueres ist auf diese Entfernung allerdings nichts auszumachen. Plötzlich scheuen die Pferde und aus dem prasselnden Regen löst sich eine einsame Gestalt mit einem großen Bündel auf dem Rücken; mit schlurfenden Schritten bewegt sie sich an der Gruppe vorbei in Richtung auf das Dorf zu und würdigt diese dabei keines Blickes.

Es handelt sich um einen alten Mann mit wirrem weißem Haar, das unter einer speckigen Lederkappe hervorlugt.

Er trägt schmutzige und derbe Kleidung und das Bündel auf seinem Rücken entpuppt sich als Holz und Reishaufen, den er mit einem Strick verknüpft hat.

Der alte Mann reagiert nicht auf Anrede und schlurft einfach nur geradewegs in Richtung Dorf, falls ihn jemand mit Gewalt aufhalten sollte, so blickt er diesen nur resigniert und verständnislos an und öffnet seinen Mund, um den vernarbten Stummel zu zeigen, wo einst seine Zunge war.

Dann schüttelt er den Kopf und geht stumm weiter...

Als die Gruppe vor dem Dorf ankommt, können sie erkennen, dass es mehrere Brücken gibt, welche die Halbinsel mit dem festen Land verbinden. Große Holztore – jetzt geöffnet – werden vermutlich bei Einbruch der Nacht geschlossen; die Gegend um die Ansiedlung ist noch schlammiger als der gesamte Weg bisher, was sicherlich an den nahen Flussarmen liegt.

SELTSAME SITTEN

Nun können die Abenteurer auch die Gruppe bei dem mächtigen Baum erkennen, deren laute Stimmen bis zu ihnen herüberschallen.

„Hängt die Hexe auf!“

„Ja, hier an der Hexeneiche!“

„In den Fluss mit der Hure, sie steckt mit Dämonen im Bunde!“

Solche und ähnliche Rufe dringen durch den Regen und falls die Abenteurer nicht bald reagieren, werden die aufgebrachten Dörfler schon bald einen Strick zu Tage fördern und ein junges Mädchen dann an einem der Äste aufknüpfen, ihre letzten Zuckungen werden mit zustimmendem Gegröhle begrüßt – dann verschwinden die Leute murmelnd wieder in Haderfurt.

Entscheiden sich die Abenteurer dazu, sich diese Angelegenheit näher zu betrachten, so entdecken sie einige schlammbedeckte und durchnässte Dörfler, sowie drei Personen der Wache, die ein rothaariges und sommergrünes Mädchen festhalten, das scheinbar ohnmächtig ist.

Nach den Schwellungen ihres Gesichts zu urteilen, wurde sie mehrmals geschlagen oder getreten und ein dünnes Blutrinnsal dringt aus ihrem Mund!

Widerwillig machen die Dorfbewohner der Gruppe Platz, stellen dabei aber ihre Rufe, dass das Mädchen hängen soll, keineswegs ein.

Wenn die Abenteurer nachfragen, was hier los ist, so spuckt einer der Dörfler dem Mädchen ins Gesicht und wendet sich dann mit einem zahnlosen Grinsen ihnen zu: „*Seid wohl fremd hier, was? Natürlich, hab' euch noch nie in Haderfurt geseh'n! Was mit der da los ist, wollt ihr wissen? Na, diese Hexe steckt mit Dämonen im Bunde und betet sie an, sie lebt im Wald bei diesem gottlosen Geschmeiß. Die haben uns unsere Töchter weggenommen, damit das klar ist, und wir haben sie jetzt erwischt und dafür hängt sie!*“

Bei der Erwähnung der verschwundenen Mädchen flackert der Blick des Mannes kurz (**INT-Test -10%**, um dies zu bemerken), dann aber dreht er sich wieder zu den anderen Dörflern um, die dabei sind, zusammen mit den Wachmännern ein Seil über einen tiefhängenden Ast zu werfen.

Sobald die Gruppe Schritte unternimmt, diese Tat zu vereiteln, tritt der Anführer der Wachsoldaten vor und hebt die schwielige Hand.

„Ich bin

GEBBHARD

der Hauptmann der Wache. Wer seid ihr und was wollt ihr hier und warum

mischt ihr euch in unsere Angelegenheiten ein?“

Gebhard ist ein dicker, kahlköpfiger Mann mit widerlichen Warzen, die auf seinem gesamten Gesicht verteilt sind. Er trägt ein Lederwams über einem verrosteten Kettenhemd, sowie einen Topfhelm; er hat die unangenehme Angewohnheit, ständig Zwiebeln zu kauen, was seinen ohnehin stinkenden Atem zu einer nahezu tödlichen Waffe macht.

Auch die beiden anderen Mitglieder der sogenannten „Stadtwache“ machen keinen besseren Eindruck und scheinen eher Schläger in Uniform zu sein als reguläre Kämpfer...

In jedem Falle wird Gebhard nicht mit sich reden lassen und auch die Dörfler beginnen während des Gesprächs immer mehr zu murren und sich um die Gruppe zu formieren, dabei Sensen und Dreschflügel schwingend...

Falls die Abenteurer das Mädchen, das nun stöhnend langsam wieder zu sich kommt, wirklich retten wollen, müssen sie wohl oder übel Gewalt anwenden! Es genügt allerdings, wenn ein paar blaue Flecken und Blutergüsse verteilt werden, dann ergreift der Lynchmob schreiend die Flucht.

Gebhard und seine Männer aber ermahnen die Abenteurer noch einmal eindringlich dazu, die Sache auf sich beruhen zu lassen: „*Ihr seid Fremde hier und wisst nicht, was hier geschehen ist und wie die Leute hier fühlen. Was sie durchgemacht haben! Verschwindet und lasst uns unsere Arbeit tun!*“

GEBBHARD

Dieser ziemlich abstoßend wirkende, grobschlächtrige Mann, dessen verkniffenes Gesicht zahllose Warzen „zieren“, ist der Hauptmann der Wache Haderfurts. Er ist dick und wirkt aufgedunsen, zu seinem Alkoholgenuss

kommt noch die unangenehme Angewohnheit, ständig Zwiebeln zu kauen, was unangenehme Dünste von ihm ausgehen lässt. Gebbhard ist ein Halunke, der nur seinen Vorteil sucht und es mit Recht und Ordnung nicht sehr genau nimmt...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	48	37	5	4	11	42
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	38	45	36	42	43	24

Skills: Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Gamble, Ride, Secret Language: Battle Tongue, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Stun.

Trappings: Crossbow, Mail Shirt (1 AP, Body/Arms), Pot Helmet (1 AP, Head), Shield (1 AP on all locations), Mace.

Special Rules: -

TOWN GUARD

Die Angehörigen der Wache Haderfurts sind allesamt eher zwielichtige Gesellen, die für ein paar Goldmünzen so ziemlich alles und jeden verraten würden. Natürlich gibt es bei diesen – nur mäßig kampferfahrenen – Männern auch die eine oder andere Ausnahme, aber die meisten von ihnen befolgen Gebbhards Befehle ohne auch nur einen weiteren Gedanken daran zu verschwenden...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	36	4	3	10	37
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	33	32	30	36	37	29

Skills: Disarm, Dodge Blow, Ride, Secret Language: Battle Tongue, Strike Mighty Blow, Strike to Stun.

Trappings: Crossbow, Mail Shirt (1 AP, Body/Arms), Halberd (INI +10, D +2, to hit -10).

Special Rules: -

DAS HEXENMÄDCHEN

Falls das rothaarige Mädchen gerettet wurde und nicht mit heraushängender Zunge und blau angelaufenem Gesicht an einem Ast baumelt, wird sie nach einigen wenigen Minuten wieder zu sich kommen und sich mit angsterfüllten, großen grünen Augen umblicken.

Es dauert einige Zeit, bis einige vernünftige Worte aus ihr herauszubringen sind, dann aber wird sie die Situation begriffen haben und den Abenteuer-

ren tränenüberströmt danken und sich mit

edith

vorstellen.

„Sie hätten mich fast getötet! Oh, geliebte Mutter, warum nur dieser Hass. Früher hat meine Familie auch in Haderfurt gelebt, aber seit der neue Priester ankam, wurde alles anders – wir wollten unserem Glauben nicht abschwören, da wurden wir verjagt. Nun leben wir in den Wäldern und die Urmutter schützt uns...“

Edith kann der Gruppe erzählen, dass früher im Dorf bereits Sigmar neben der Old Faith verehrt wurde, dann aber erschien der junge Priester Heinrich Federhoffer und er verabscheute jene Menschen, welche nicht an Sigmar glaubten. Seine Predigten wurden immer fanatischer und die einfachen Leute wurden mitgerissen, doch der alte Priester namens

KARLFRIED VOLZ

zügelte seinen jungen Kollegen immer wieder, bis er eines Tages spurlos verschwand.

„Dann wurde es wirklich schlimm! Die Schuld am Verschwinden des gütigen alten Mannes wurde uns zugeschrieben und viele schworen unserem Glauben ab. Eine Hetzjagd nahm ihren Anfang...“

In dieser Zeit begann der junge Priester damit, den alten Tempel zu erneuern und ein mächtiger Glockenturm wurde angebaut, bedeckt mit unzähligen Wasserspeiern, „zur Ehre Sigmars“!

Was danach im Dorf vor sich ging, weiß Edith nicht mehr so genau, denn sie lebte fortan mit ihren Eltern im Wald um die Burg Rabenfels und gingen nur noch selten ins Dorf zurück, doch auch dies können sie nun nicht mehr tun...

„Vor einiger Zeit verschwanden die Mädchen, jungen Frauen, spurlos... Und wieder hieß es, wir seien es gewesen, dies sei die Rache der Dämonen, die wir anbeteten!“

Sie schluchzt tränenüberströmt auf.

„So ein Irrsinn! Diese Männer, von denen einige früher unsere Nachbarn gewesen sind, wollten mich hängen, weil ich noch hier bin und ihre Töchter allesamt verschollen sind – dies war ihnen schon Beweis genug für unsere Schuld...“

Edith wird sich standhaft weigern, nach Haderfurt hinein zu gehen, da dies ihr Todesurteil wäre, wie sie sagt. Die Eiche ist ein alter Baum, der früher oft besucht wurde, wenn sie der Old Faith huldigte, nun aber könne sie nurmehr heimlich hierherkommen – dabei wurde sie diesmal entdeckt und gefangen.

Sie wird der Gruppe auch abraten, Burg Rabenfels aufzusuchen oder zu ihren Leuten in den Wald zu gehen.

„Graf Dragomir ist ein Wahnsinniger, der Gefallen daran findet, sich an Mädchen und Knaben zu vergehen und angeblich ein Vampir ist. Meine Leute halten im Wald Wache und wer zu weit vordringt, wird von ihren Pfeilen getötet werden, egal, wer es ist... Geht lieber schnell wieder von hier fort, gute Leute, und habt Dank!“

Mit diesem letzten Rat verschwindet Edith in den Feldern rund um Haderfurt und bahnt sich einen Weg in Richtung Wald...

edith

Dieses hübsche rothaarige Mädchen wirkt verängstigt und gehetzt, ihr Gesicht und ihre Kleidung ist durch das Leben im Wald verschmutzt, sie ist aber ein liebenswertes Geschöpf und hilft ihren Leuten, wo immer sie kann. Sie hat von ihrer Anführerin Gundula einiges gelernt und wendet ihr Wissen an, ohne eine Gegenleistung dafür zu erwarten. Allerdings sehnt sie sich danach, wieder in den Ort zurück-

zukehren und dort mit den anderen Menschen in Frieden zusammenzuleben...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	28	26	2	3	9	41
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	43	32	45	30	36	43

Skills: Animal Care, Cure Disease, Dowsing, Fleet Footed*, Follow Trail, Heal Wounds, Herb Lore, Identify Plants, Prepare Poisons.

Trappings: Religious Token (Tree-Amulett), Sling Bag.

Special Rules: -

eine sichere UNTERKUNFT?

Bewegen sich die Abenteurer nun nach Haderfurt hinein, so erblicken sie einen Ort, der sich in ein einziges, gewaltiges Schlammloch verwandelt hat.

Auf den Straßen liegen zwar Bretter, um trockenen Fusses umherlaufen zu können, doch haben dieses Unterfangen die Regenfälle lange schon vereitelt. Die Pferde sinken tief ein und die Abenteurer erblicken unzählige fette Ratten, welche sie aus schwarzen Knopfaugen gierig anstarren.

Die Pferde werden unruhig, als die besonders dreisten Tiere um ihre Beine herumlaufen und sie bisweilen sogar beißen und es erscheint fast unglaublich, dass sich so viele Tiere an einem Ort aufhalten.

Einige der Dorfbewohner, die sich draußen bei der Eiche aufgehalten haben, stehen am Wegesrand und tuscheln mit anderen Dörflern; falls die Gruppe das Mädchen Edith gerettet hat, so spucken sie vor ihnen aus und blanker Hass steht ihnen ins Gesicht geschrieben. Ansonsten werden sie nur einfach auf die Neuankömmlinge deuten und sich flüsternd fragen, was diese wohl in Haderfurt zu suchen haben.

Der erste Weg der Gruppe dürfte wohl auf den Marktplatz führen, um eine Unterkunft für die kommenden Tage

zu finden, doch werden die Abenteurer schon bald feststellen, dass Haderfurt mehr einem Labyrinth als einem Dorf gleicht, denn sie irren wirklich geraume Zeit umher, bis sie endlich auf einem großen Platz ankommen (**INT-Test, +10% für Orientation**).

Auf ihren Irrwegen kommt die Gruppe an vielen Gebäuden des Ortes vorbei, die meistens aus Holz sind, allerdings finden sich auch viele Fachwerkbauten darunter, deren Fundamente aus Steinblöcken bestehen; die meisten Holzäuser haben keine Glasfenster, sondern lediglich Fensterläden aus Holz oder vorgespannte Felle oder Lederstücke. Wo sie auch entlangreiten, überall werden sie schamlos angeglotzt und die Mienen der Bewohner drücken bestenfalls Misstrauen, wenn nicht gar Ablehnung aus...

Und tatsächlich sind auf den schlammigen Straßen keine Mädchen und jungen Frauen zu entdecken!

Ein strenger, fauliger Geruch hängt über dem gesamten Ort, der sicherlich von fauligem Holz und der ständigen Nässe herrührt; zudem gibt es natürlich keine Kanalisation und die Abfälle und Fäkalien der Einwohner liegen in einem überlaufenden Abwassergraben.

Der Marktplatz von Haderfurt ist allerdings für einen Ort dieser Größe relativ imposant und wird beherrscht von drei Gebäuden und einem riesigen, hölzernen Bauwerk: Zum einen dem prächtigen Tempel zu Ehren *Sigmars*, der an der Vorderseite einen – offenbar erst nachträglich angebrachten – wuchtigen Glockenturm aufweist, auf dessen Balustrade viele Wasserspeier zu sehen sind, welche wachsam auf den Platz hinabstarren, dann gibt es ein großes zweistöckiges Fachwerkhaus, bei dem es sich offenbar um das Rathaus handelt, und ein kleineres Bau-

werk mit Anbau, über dem ein Schriftzug in einem Holzbalken

DIE KATZE UND DIE FIEDEL

eingraviert steht. Hierbei handelt es sich natürlich um ein Gasthaus und eine feiste Wirtin namens

DIETLINDA KELLER

die gerade die Tische putzt blickt die Neuankömmlinge völlig verblüfft an, fängt sich aber schnell wieder und watschelt dienstbeflissen auf sie zu.

Sie hat ihre dichten schwarzen Haare hochgesteckt und führt die Gruppe gleich zu ihrem „besten Tisch“, wie sie freudestrahlend erklärt.

In der Tat ist Dietlinda die erste Person in Haderfurt, die so etwas wie ein Lächeln überhaupt zustandebringt, seit die Abenteurer hier angekommen sind! „*Liebe Gäste, was kann ich anbieten? Ich muss zugeben, dass schon lange keine Durchreisenden mehr hier waren und ich erst noch den Herd anheizen muss, aber dann erhaltet ihr sofort etwas zu essen. Fisch, vielleicht? Die Hader führt Hochwasser zur Zeit und meine Fischgerichte erfreuen sich großer Beliebtheit, darf ich euch versichern...*“

Die mütterliche Art der Wirtin Dietlinda Keller kann dem einen oder anderen Abenteurer recht schnell lästig werden, aber es ist in der Tat so, dass sie schon lange keine Gäste mehr hatte und auch des Abends erscheinen nur wenige Dörfler bei ihr, denn auch Alkohol ist seit der Ankunft des neuen Priesters streng verboten, weswegen die meisten Dörfler das Gasthaus meiden, um nicht in Versuchung geführt zu werden!

DIETLINDA KELLER

Diese schwarzhhaarige, übergewichtige Frau lebt schon geraume Zeit in Haderfurt und

hat sich sehr schnell angewöhnt, keine Fragen zu stellen und ihre Nase nicht in anderer Leute Angelegenheiten zu stecken! Dennoch ist sie freundlich und in gewissem Maße hilfbereit, sie hat eine mütterliche Art an sich und betrachtet ihre Gäste im Wirtshaus mehr oder weniger als persönliche Freunde und wird sogar versuchen, sie vor Schaden zu beschützen, solange ihr eigenes Leben dabei nicht in Gefahr gerät...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	25	27	3	3	10	32
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	39	33	34	36	38	31

Skills: Blather, Cook, Evaluate, Haggle, Numismatics, Read/Write.

Trappings: –

Special Rules: –

Dietlinda ist selbst eine Anhängerin der *Old Faith*, besucht aber tagtäglich die Predigten im *Sigmar*-Tempel, um nicht aufzufallen; sie ist gewitzt und schlau und weiß, dass man nur dann überleben kann, wenn man andere Menschen zu täuschen versteht.

Nach kurzer Zeit verschwindet die dicke Frau in der Küche und feuert den Ofen an, plötzlich taucht ein hinkendes Mädchen auf und fragt die Gruppe schüchtern nach den Getränken.

Dies dürfte einigermaßen verblüffend sein, schließlich sind ja angeblich alle Mädchen in ihrem Alter aus dem Ort verschwunden...

Wird das scheue Ding nach diesem Umstand gefragt, so schlägt es nur völlig verschüchtert die Augen nieder.

„Ich weiß nicht, Herr!“, wird so ziemlich die einzige Antwort sein, die momentan von ihr zu erwarten ist, bevor sie wieder verschwindet, um die Getränke zu holen. Als die Wirtin mit dem köstlich duftenden Fischgericht aus der Küche kommt, wird sie nur kopfschüttelnd auf das Mädchen weisen.

„Verzeiht bitte, liebe Gäste, aber

DAGMAR

ist nur ein einfältiges Ding, das schon

fast seit ihrer Jugend bei mir lebt, da ihre Eltern sie vor dem Tempel ausgesetzt haben. Sie wollten wohl keinen Krüppel haben...“

Bei diesen Worten zuckt Dagmar sichtlich zusammen und verschwindet hinter einer Türe, nicht ohne einem der Abenteurer (im Zweifelsfalle jenem mit dem höchsten **FEL**-Wert) einen schmachthenden Blick zugeworfen zu haben. Wird Dietlinda auf die verschwundenen Mädchen angesprochen, so blickt sie nur traurig drein und zuckt dann resignierend mit den Schultern.

„Nun, darüber weiß ich nur, was mir die Leute erzählen. Man sagt, die Leute aus dem Wald hätten sie geholt... Eine einfache Frau wie ich macht sich darüber keine Gedanken, wenn es natürlich auch eine Tragödie ist! Die Leute sind gestraft in diesem Ort – erst diese langen Regenfälle, eine fast völlig zerstörte Ernte und dann auch noch ihre Töchter...“

Dietlinda ist sehr vorsichtig und wird jede Information, die sie selbst in Gefahr bringen könnte auf keinen Fall preisgeben. Allerdings kann sie den Abenteurern jede Menge Informationen zukommen lassen, was die Einwohner Haderfurts angeht, sie kennt alle wichtigen Personen und wird der Gruppe diese auch gerne vorstellen...

Neben den Abenteurern gibt es nur noch einen weiteren Gast im Hause, dessen Türe aber abgesperrt ist und aus dem Zimmer dahinter dringt lautes Schnarchen. Hier wohnt

HANS HALBERSTADT

ein Architekt aus *Nuln*, der extra ange-reist ist, um das Holzgerüst für das Theaterstück zu errichten.

Seit dem Tode der Mädchen hat er kaum noch sein Zimmer verlassen und

betrinkt sich oft bis zur Besinnungslosigkeit... Nach dem Essen führt Dagmar die einzelnen Abenteurer auf ihre Zimmer, die klein aber sauber sind und neben einem Bett eine Waschgelegenheit, einen Tisch, Stuhl und eine kleine Truhe enthalten.

Kleine Bilder hängen an der Wänden und fast jeden Tag stellt Dagmar frische Blumen auf den Tisch oder das Fensterbrett.

DAGMAR

Dagmar ist ein hübsches, wenn auch sehr naives junges Mädchen, das Dietlinda Keller als Schankmaid hilft. Sie läuft mit einem deutlich sichtbaren Hinken, da sie als Kind von einem Karren überfahren wurde und die Knochen ihrer Beine nicht mehr richtig zusammengewachsen sind. Nach ihrem Unfall schickte sie ihre Familie – die ohnehin kaum die Menge der Kinder ernähren konnte – zum Tempel, wo sie von der gutmütigen Wirtin aufgezogen wurde. Dagmar ist furchtbar romantisch veranlagt und sehnt sich nach Liebe, und dazu ist ihr jedes Mittel recht. Sie ahnt, dass sie dem Tode nur entgangen ist, weil ihre Beine verkrüppelt sind, und verspürt sowohl eine vage Dankbarkeit, wie auch nagende Schuldgefühle. Die Person, in die sie sich verliebt hat, wird sich in der Zukunft auf einiges gefasst machen können, denn Dagmar ist ebenso naiv wie hartnäckig...

M	WS	BS	S	T	W	I
2	22	20	2	2	8	35
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	38	28	32	29	31	42

Skills: Animal Care, Begging, Charm Animal, Cook, Sing.

Trappings: Simple Clothes.

Special Rules: –

Ebenfalls auf dem Marktplatz findet sich – wie bereits erwähnt – eine riesige, dreistöckige Holzkonstruktion, bei der es sich scheinbar um eine überall begehbbare Bühne handelt; die unteren Balken (**INI-Test**, +10% für *Carpentry*) sind anscheinend geschwärzt worden (dies sind die Überreste des großen Feuers, in dem die Mädchen des Dorfes jämmerlich verbrannt sind).

In der Mitte des Platzes steht ein run-

der, ummauerter Brunnen, an dessen Seite die Statuen zweier geflügelter Engel stehen, welche sich auf ihre mächtigen, geflammt Schwerter stützen. Ebenfalls auf dem Marktplatz befindet sich ein eher seltsames Gebäude: Es handelt sich um einen Prangerturm, in dessen erstem Stockwerk sich vier Pranger befinden, damit hier mehrere Menschen gleichzeitig zur Schau gestellt werden können...

Zweimal die Woche findet auf diesem Platz der Haderfurter Markt statt, wobei Holzbuden aufgestellt werden, in denen dann die Händler und Handwerker ihre Ware feilbieten.

Den Marktplatz zu überqueren ist ein mühseliges Unterfangen, denn jeder sinkt bis über die Knöchel im Schlamm ein, der die Stiefel nur mit einem widerlichen Schmatzen wieder freigibt – und überall sitzen fette Ratten und huschen ungehindert zwischen den Füßen der Einwohner umher, die sie scheinbar gar nicht mehr richtig wahrnehmen...

eine FANATISCHE PREDIGT

Während sich die Gruppe noch im Gasthaus aufhält, eilt auf einmal die Wirtin aus der Küche und wirkt gehetzt.

„Liebe Gäste, es ist höchste Zeit! Die Predigt von Priester Federhoffer beginnt gleich im Tempel. Ihr werdet doch sicherlich teilnehmen wollen..?“

Wenn die Abenteurer ablehnen, schüttelt sie nur missmutig den Kopf und eilt aus dem Wirtshaus.

Draußen strömt indessen eine riesige Menschenmenge in den Tempel, der sich als langgezogenes Bauwerk herausstellt, durch dessen hohe Seitenfenster trübes Tageslicht hereinsickert; in

der Tat ist hier wohl offenbar fast jeder Einwohner Haderfurts anwesend und ihre gemurmelt Gespräche hallen dumpf im Tempel wieder.

Plötzlich schlägt die große Glocke im Turm dreimal (es ist die dritte und somit letzte Predigt an diesem Tag) und die Gespräche verstummen, als ein Chor ein Lied zu Ehren *Sigmars* erschallt. Feuerschalen spenden Licht und Wärme und eine große Statue *Sigmars*, der den berühmten Streithammer gen Himmel reckt, wo an der Wand ein stilisierter, zweischweifiger Komet niedergeht, beherrscht den hinteren Teil des Saals.

Dann tritt durch ein Seitenportal ein schlanker und attraktiver junger Mann mit blonden Haaren ein, der an seiner Robe als Priester zu erkennen ist; zwei weitere Männer in einfacheren Gewändern begleiten ihn – alle drei tragen Ketten mit einem stilisierten Hammer-symbol. Der junge Priester, bei dem es sich wohl um niemanden anderen als Heinrich Federhoffer handelt, lässt seine stechenden grauen Augen einmal über die versammelte Menge schweifen, die sofort verstummt, dann wendet er sich in Richtung der Statue und verneigt sich.

Er dreht sich wieder um und deutet auf die versammelten Dorfbewohner.

„Was habe ich vernehmen müssen, *Sigmars* Gläubige? Einige sind unter euch, die eine Ungläubige ohne Hoffnung auf *Sigmars* Segen aus dieser Welt bringen wollten? Wollt ihr denn verdammt sein auf ewig?“

Damit hebt er theatralisch eine geballte Hand an die Stirn und ein Raunen geht durch den Tempel.

„Niemand versteht besser euren Schmerz als ich, liebe Schwestern und Brüder im Glauben! Niemand weiß besser als ich, dass jene ungläubigen

HANS HALBERSTADT

Dieser Mann war einst das Vorbild vieler Baumeister im Empire, doch seine Liebe zum Alkohol hat ihn nach und nach alle seine Freunde und Gönner gekostet und seine Arbeit wurde immer mangelhafter, bis ein Bauwerk – ein Turm – schließlich zusammenstürzte und er aus der Stadt fliehen musste! Seitdem führt er mit seinen wenigen Ersparnissen ein unstetes Leben, nimmt hier und dort einfachere Aufträge an und führt sie – so gut es ihm noch möglich ist – aus; das Angebot, in diesem abgelegenen Dorf für gutes Geld eine Bühnenkonstruktion zu errichten, konnte er einfach nicht ausschlagen, zudem Heinrich Federhoffer ganz offenbar nichts von seinem mittlerweile schlechten Ruf wusste. Hans Halberstadt ist ein kleiner, stämmiger Mann mit Bart. Seine blauen Augen sind meist blutunterlaufen, er wirkt un gepflegt und der Geruch nach Alkohol und Tabak haftet ihm und seiner Kleidung an. Nach der Katastrophe auf dem Marktplatz versank er endgültig in Depressionen und betrinkt sich nun immer mehr, bis er schließlich als Sicherheitsrisiko von den Schergen des *Sigmar*-Priesters ermordet wird. Ein tragisches Ende für einen gebildeten Mann, der sich jedoch von seinen niederen Gelüsten hinreissen ließ...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	36	30	4	3	11	39
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	45	40	39	25	25	28

Skills: Art, Bribery, Carpentry, Cartography, Consume Alcohol, Engineer, Evaluate, Gamble, Haggle, History, Metallurgy, Numismatics, Read/Write, Stoneworking, Wit.

Trappings: Quality Clothing (dirty), Walking Stick, Broad Hat, Bottle of Wine.

Special Rules: Sobald Hans Halberstadt die Gelegenheit, Alkohol zu trinken, muss ihm ein **WP-Test** gelingen, oder er betrinkt sich bis zur Besinnungslosigkeit.

*Ketzer in den Wäldern, die euch undenkbar Übles angetan haben, ihrer gerechten Strafe zugeführt werden müssen. Sie, ja, sie haben euch eure Töchter genommen durch ihre finsternen Zauber und sie werden dafür ihrer gerechten Strafe zugeführt werden! Aber dennoch müssen sie zunächst angehört werden und dann – erst dann – können sie den reinigenden Flammen übergeben werden! So will es unser Herr *Sigmar*!“*

Die Menge bricht in Freudenschreie

heINRICH FEDERHOFFER

Heinrich Federhoffer ist der Auserwählte von Sigmar! Das denkt er zumindest selbst, nein, er ist fest davon überzeugt! Schon oft musste er wegen seiner radikalen Ansichten die Städte verlassen, in denen er gepredigt hat, und in Haderfurt fand er endlich reichen Nährboden für seine Saat der blinden, fanatischen Verehrung des Gottes. Heinrich Federhoffer kam auf seiner Wanderschaft hierher und bemerkte sofort, wie verzweifelt und resigniert die Menschen in Haderfurt waren. Sofort begann er damit, zu predigen, und der alte Priester ließ ihn zunächst gewähren, denn die Menschen stömt dem charismatischen und überaus gebildeten Mann nur so zu! Doch bald schon wurden die Ansichten des Priesters deutlicher, der eine absolute und aufopferungsvolle Verehrung Sigmars forderte und in seiner Verblendung sogar so weit ging, anzunehmen, ein Schauspiel zu Ehren Sigmars würde diesen höchstpersönlich auf den Ort – und somit auch auf ihn, seinen treuesten Diener – aufmerksam machen. In Wahrheit ist Federhoffer völlig wahnsinnig und handelt nur aus Eigennutz, denn er möchte durch seinen Dienst an Sigmar auch Unsterblichkeit erlangen und seine Sammlung von Heiligen-Reliquien ist nur ein weiteres Beispiel für seine maßlose Besessenheit! Allerdings sind die Menschen in Haderfurt ihm loyal ergeben und glauben, nur er könne sie erlösen, und dies scheint ihm endlich den Weg zum Gottstatus zu ebnet. Der Priester ist über alle Maßen intelligent und weiß seinen Irrsinn gut zu verbergen, er spielt mit den Menschen und ihren Gefühlen, als wären es Marionetten! Außerdem ist Heinrich Federhoffer überaus attraktiv, er hat schulterlanges, blondes Haar, ein einnehmendes Lächeln und graue Augen, die jeden sofort in ihren Bann schlagen können, die ihn ansehen. Auch als Gegner ist er nicht zu unterschätzen, denn Heinrich Federhoffer war einige Zeit lang Tempelritter von Sigmar, ehe er wieder weiterzog auf seiner ewigen Suche nach der Erfüllung seiner blasphemischen Wünsche...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	48	40	5	6*	16	66*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	44	51	54	56	59	46

Skills: Arcane Language: Magick, Cast Spells: Clerical 1-3, Demon Lore, Disarm, Etiquette, Identify Undead, Lightning Reflexes*, Magical Awareness, Magical Sense, Manufacture Scrolls, Meditate, Public Speaking, Read/Write, Ride: Horse, Scroll Lore, Secret Language: Battle Tongue/Classical, Speak Additional Language: Khazalid, Strike Mighty Blow, Strike to Stun, Theology, Very Resilient*.

MP: 27

***Clerical Magic, Petty:** Bless Token, Blessed Sacraments, Detect Magic, Gift of Tongues, Heal Cultist, Heal Petitioner, Know Follower, Light the Path.

***Clerical Magic, Lvl. 1:** Bless Shrine, Bless Weapon, Cure Poison, Dispel Sorcery, Radiant Armour, Righteous Blow, Skullcracker, Summon Least Elemental, Voice of God.

***Clerical Magic, Lvl. 2:** Artful Dodger, Detect Chaos, Pillar of Flesh, Smite thy Enemy, Summon Guardian.

***Clerical Magic, Lvl. 3:** Blind Enemy, Heal the Faithful, Summon Divine Servant, Summon Lesser Elemental.

aus und es dauert geraume Zeit, bis wieder Ruhe eingekehrt ist.

„Danke, Schwestern und Brüder! Und betet bitte dafür, dass meine Mahnungen beim Bürgermeister endlich auf fruchtbaren Boden fallen und er diese Dämonenbrut in den Wäldern ausräuchern lässt, auf dass die Seelen eurer Kinder in Frieden ruhen können! So will es Sigmar! Und nun singt mit mir das Loblied zu Ehren Sigmars...“

Nach einer langen Predigt, die sich gegen die Anhänger der *Old Faith* richtet und die anwesenden Dörfler offenbar sehr anspricht, wendet sich der Priester kurz vor dem Ende der Versammlung noch einmal an die Menschenmenge.

„Liebe Schwestern und Brüder! Bald schon ist es soweit: Wir können alle zusammen unser Schauspiel auf dem Marktplatz aufführen. Sigmar sei Dank! Doch lasst uns nicht vergessen, dass das Übel stets unter uns weilt und wir nur hoffen können zu obsiegen, wenn wir alle zusammenhalten und Sigmar ehren!“

Er blickt vieldeutig in Richtung der Burg auf dem Berg und deutet dann auf eine Gruppe von Personen, die etwas abseits steht.

„Ich habe meine Brüder um Unterstützung gebeten und siehe, sie haben mich und euch nicht im Stich gelassen. Dies sind Sigmars treueste Diener und sie werden uns helfen, die Brut des Bösen zu bekehren. Sigmar will es!“

Die fünf Personen treten ins Licht und es handelt sich bei ihnen um einen Mann in prunkvollen Priesterroben, die mit Goldstickereien und Pelz verbrämt sind, sowie einen düster dreinblickenden Mann mit breitem Hut und einfachen Gewändern und drei Männern in Plattenpanzer mit einem weißen Überwurf, der den Hammer Sigmars trägt.

Die anwesenden Dorfbewohner jubeln und verlassen dann unter vielfachem „*Sigmar will es!*“ den Tempel...

Als auch die Abenteurer gehen, erscheint einer der beiden Priester an ihrer Seite und lächelt sie freundlich an.

„Verzeiht, aber Bruder Heinrich würde sich gerne mit euch unterhalten. Er erwartet euch in seinem Haus. Wenn ihr mir bitte folgen würdet.“

Er führt die Gruppe zum Haus des Oberpriesters, das hinter dem Tempel in einer Seitengasse liegt.

Es ist ein schmuckloses, zweistöckiges Fachwerkhäus, aus dessen Fenstern warmer und behaglich wirkender Feuerschein herausdringt.

Als er die Türe öffnet, treten die Abenteurer nach einem kleinen Vorraum, wo ihnen Waffen und Mäntel bzw. Umhänge abgenommen werden, in ein großes Gemach, das eine hohe, von dunklen Holzbalken gestützte Decke hat und offenbar bis zum Dach hinaufreicht. In dem behaglich eingerichteten, mit dunklem Holz getäfelten Zimmer brennen an den gegenüberliegenden Wänden jeweils ein Kamin und zahlreiche Kerzen auf hohen Leuchtern erhellen das Gemach.

Vor einem Kamin befindet sich eine Sitzgruppe mit gepolsterten und geschnitzten Stühlen, in einem besonders hochlehnten Stuhl sitzt der Priester aus dem Tempel und trinkt aus einem Kelch Rotwein. Überall an den Wänden des großen Raums stehen Vitrinen voller seltsamer Gegenstände, Statuen, Knochenteile, Holzsplitter, Kettenglieder, Pergamentrollen und viele solche auf den ersten Blick merkwürdigen Dinge mehr.

„Willkommen in Haderfurt. Bitte, wertere Herren, setzt euch und genießt meine Gastfreundschaft!“

Ein Diener serviert Rotwein und woh-

lige Wärme breitet sich in den Abenteurern aus. Mit einem Schmunzeln erhebt sich Heinrich Federhoffer und geht die Reihen der Vitrinen entlang.

„Ihr werdet euch sicherlich fragen, was diese Gegenstände hier zu bedeuten haben, nicht wahr? Nun, ich will es euch erklären. Dies alles hier sind Reliquien von großen Märtyrern und Heiligen, die alle im Namen Sigmars gehandelt haben und viele von ihnen sind sogar für ihren Glauben gestorben!“

Er öffnet eine der Vitrinen und zeigt der Gruppe nacheinander mehrere Gegenstände, die er mit größter Vorsicht anfasst: „Dies hier sind die Fingerknöchel von Sieglinde Leonhardt, der Heiligen aus Schoppendorf, dies ist ein Fetzen der Robe des Märtyrers Bruder Lothar Dickhut und hier haben wir einen Holzsplitter des Speers, der dem Leben des seligen Werner Junkermann ein Ende setzte. Unzählige Reliquien und ebenso viele Geschichten...“

Er schließt die Vitrine vorsichtig wieder und kehrt zur Gruppe zurück.

„Ich weiß, es ist Eitelkeit, aber ich kann mich wohl rühmen, der größte Sammler von Reliquien in diesen Landstrichen zu sein. Nun, selbst ein demütiger Diener Sigmars darf sich vielleicht eine kleine Schwäche leisten, nicht wahr?“

Er stellt sich vor das Feuer und mustert die Gruppenmitglieder eingehend.

„Ich ahne, warum ihr hier seid und möchte euch folgendes mitteilen: Dieser Ort braucht ein Wunder und ich bin bereit dazu, ihm dieses Wunder zu geben. Diese armen Menschen werden seit ewiger Zeit unterjocht und alle ihre Hoffnungen ruhen auf mir und dem Theaterstück, das so prächtig werden wird, dass Sigmar gar nicht anders kann, als herabzublicken und sie zu retten! In drei Tagen wird es aufge-

führt und niemand in diesem Dorf möchte, dass etwas dazwischenkommt! Und dies ist alles, was zählt.“

Unruhig beginnt Heinrich Federhoffer dann, um die Stühle der Abenteurer herumzulaufen und verschränkt dabei die Hände hinter dem Rücken.

„Und diese ungläubigen Ketzer in den Wäldern! Sie sind eine ungeheure Schande vor dem Angesicht unseres Herrn Sigmar...“

Der Priester beruhigt sich dann wieder und wird wieder so freundlich wie vorher. Er ist dann gerne bereit, der Gruppe ihre neugierigen Fragen zu beantworten, wird aber natürlich nur seine Version der Geschichte erzählen.

Demnach hätten die Waldbewohner mit ihrem heidnischen Glauben einen Zauber an einem ihrer Kultplätze geübt und die Kinder somit aus der Stadt geraubt, wie auch immer.

„Wer weiß schon, zu was diese Brut wirklich fähig ist! Und mit ihrem Verbrechen nicht genug: Seit dem Verschwinden der Mädchen plagt diesen Ort ein weiterer Fluch, denn die Gläubigen berichten mir von einem Dämon oder bösen Geist, der des Nachts durch die Straßen schleicht und allen Menschen Angst und Schrecken einjagt! Die braven Menschen von Haderfurt nennen ihn nur den ‚spindeldürren Hans‘...“

Niemals wird Bruder Heinrich zu viel preisgeben sondern immer versuchen, die Abenteurer in die Richtung zu lenken, die er für richtig hält und dies bedeutet, dass er die Schuld für das Verschwinden der Mädchen entweder auf die Anhänger der *Old Faith* oder aber auf Graf Dragomir von Rabenfels schieben wird...

Nach einiger Zeit des freundlichen Geplauders öffnet sich die Türe und die Gruppe aus dem Tempel tritt herein,

**alle entnommen der Internet-Version von „Realm of Divine Magic“*

Trappings: Amulet of Leadership (+20 auf CL und LD, 1W6+3 Hours), Ring of Divine Warrior (es erscheint ein Ghost eines Sigmar-Templers), Clerical Robe of Toughness (+1 T), Religious Symbol of Sigmar, Full Plate Armour of Sigmar (1 AP on all locations), Shield (1 AP on all locations), Morning Star (INI -10, D +2, parry -20).

Disorders: Hatred against Followers of any other Cult, Megalomania.

Special Rules: -

DIVINE WARRIOR

Dieser schemenhaft wirkende Geist eines einstigen Sigmar-Templers sieht aus wie ein durchsichtiger Mann in voller Rüstung, der von einem leichten Lichtschein umgeben wird. Dennoch wirkt die Erscheinung für alle Personen, welche nicht an Sigmar glauben, furchteinflößend, jene aber, die Sigmar Heldenhammer anbeten fühlen sich in seiner Gegenwart wohl und beschützt. Dieser geisterhafte Krieger kann nicht nur zum Schutze eingesetzt werden, er ist zudem intelligent und kann jenem, der ihn ruft – vorausgesetzt, dieser ist ein wahrer Sigmar-Gläubiger – auch mit Wissen aus alter Zeit weiterhelfen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	0	0	4	23	44
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	0	48	46	89	89	39

Skills: Demon Lore, History, Law, Magical Awareness, Sixth Sense, Theology.

Trappings: Ghostly Shrouds.

Special Rules: Der *Divine Warrior* verursacht bei allen „Ungläubigen“ *Fear*.

Alle Sigmar-Anhänger in seiner Sichtweite erhalten während seiner Anwesenheit +10/+1 auf alle ihre Werte!

Der *Divine Warrior* kann nur durch magische Waffen und Magie betroffen werden.

Ein Treffer des *Divine Warrior* mit misslungenerm **WP-Test** des Gegners resultiert in *Paralysis* für 2W6 Turns.

Der *Divine Warrior* ist *ethereal* und kann sich durch Wände, Türen etc. bewegen, als wären diese nicht vorhanden.

bleibt dann aber abwartend am Eingang stehen.

Alle tragen weiße, rotgesäumte Kapuzen über dem Kopf und schlagen diese nun nach hinten, so dass ihre düsteren Gesichter sichtbar werden.

„Ah, mein lieber Bruder! Bitte, setzt euch mit den Männern zu uns!“

Heinrich Federhoffer wird verzerrt lächeln und der Anführer der Gruppe und einer seiner Männer setzen sich

MATTHIAS BUSCHBORN

Dieser schlanke und hochgewachsene Mann mit seinen schwarzen, kurzgeschnittenen Haaren und dem kantigen Gesicht, aus dem zwei braune Augen blicken, ist wohl der Inbegriff eines Inquisitors. Arrogant und selbstherrlich, dazu in höchstem Maße ignorant und dem Kult Sigmars gegenüber geradezu fanatisch loyal, ist er genau der Mann, den sich Heinrich Federhoffer hierher gewünscht hat. Matthias Buschborn ist zwar hochintelligent, aber seine Verbohrtheit lässt ihn oft auch offensichtliche Zusammenhänge übersehen oder ignorieren, wenn es dem Wohle seines Glaubens dient. Zudem ist der Inquisitor ein Freund des Wohlstands und dies zeigt sich auch an seinem Lebenswandel und der auffallend teuren Kleidung, die er zu fast allen Anlässen trägt...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	53	53	4	4	12	73
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	53	73	63	73	73	53

Skills: Acute Hearing, Authority, Demon Lore, History, Law, Magical Awareness, Public Speaking, Read/Write, Sixth Sense, Theology, Torture, Wit.

Trappings: Robe, Symbol of Sigmar, Magical Warhammer (kein INI-Verlust, Bane Weapon gegen Chaos Creatures, **D +3**), Multiple Spell Ring (Aura of Protection, Zone of Steadfastness, Dispel Lesser Demon).

Special Rules: –

GUNTHER EICHHOFF

Der athletisch wirkende, hagere Mann mit dem wettergegerbten Gesicht und dem stets verkniffen wirkenden Mund und zusammengezogenen Augenbrauen hat in seinem Leben schon viele schlimme Dinge erlebt und reist auch erst seit kurzer Zeit mit dem Inquisitor zusammen, um diesen auf seinen Missionen zu unterstützen. Vor dieser Zeit reiste Gunther Eichhoff alleine durch die Lande und verfolgte das Böse mit Feuer und Schwert, wo immer es antraf. Der Hexenjäger war früher ebenso fanatisch wie Matthias Buschborn, musste aber miterleben, wie die Eltern einiger kleiner Kinder von einem aufgebrachten Volkstribunal fast völlig ohne Grund auf den Scheiterhaufen gebracht wurden, weil diese angeblich Ketzer und Hexer waren. Das Weinen und Wimmern der Kinder ging ihm seither nicht mehr aus dem Kopf und obwohl er immer noch ebenso ausdauernd und zielsicher Chaosanbeter und Totenbeschwörer jagt, prüft er diesmal genauer, ehe er verurteilt! Ingeheim missbilligt er die Vorgehensweise des Inquisitors, wagt aber nicht, ihm offen zu widersprechen – noch nicht...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	63	63	6*	6*	14	73*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	53	53	46	43	73	43

Skills: Acrobatics, Charm, Dodge Blow, Escapology, Fleet Footed*, Heal Wounds, Hypnotise, Identify Undead, Immunity to Poison, Lightning Reflexes*, Marksmanship, Public Speaking, Ride: Horse, Shadowing, Silent Move Rural/Urban, Sixth Sense, Specialist Weapon: Duelling Pistol, Net, Lasso, Throwing Weapons, Strike Mighty Blow,

schweigend.

„Werte Gäste, darf ich vorstellen: Dies ist Bruder

MATTHIAS BUSCHBORN

von der Inquisition und sein Begleiter
GUNTHER EICHHOFF

ein weithin bekannter Hexenjäger. Ich habe sie nach Haderfurt bestellt, auf dass sie den Umtrieben der Anhänger des Dämonenglaubens ein Ende bereiten und den armen Leuten ihre Kinder wiederbringen!“

Die Gefolgsleute der beiden Männer stellen sich entlang der Wände auf und den Abenteurern wird es etwas mulmig zumute bei den strengen Blicken, mit denen sie nun bedacht werden.

Schließlich ergreift der Mann namens Matthias Buschborn das Wort, nachdem er aus einem Kelch Wein getrunken hat und zufrieden lächelt.

„Ihr mögt uns unseren theatralischen Auftritt verzeihen, aber die Reise war lang und beschwerlich und wir sind ein wenig ermattet. Wir sind erst heute in Haderfurt angekommen, aber Bruder Heinrich hat mir bereits geschildert, dass es hier im nahen Walde wohl Kultisten geben soll, welche Dämonen anbeten und die sicherlich auch die Töchter der Dorfbewohner geraubt haben. Sie sind es ja dann wohl auch, welchen die Dorfbewohner die Anwesenheit eines dämonischen Geschöpfes zu verdanken haben.“

Wird er darauf hingewiesen, dass dies nicht erwiesen ist, so winkt er nur unwirsch ab.

„Sigmar wird mir die Wahrheit offenbaren, so wie es bisher immer der Fall war! Natürlich werde ich zusammen mit meinen Männern eigene Nachforschungen anstellen, aber die Auskünfte von Bruder Heinrich sind über jeden

Verdacht erhaben. Außerdem ist es nur nehaliegend, dass diese Menschen sich an den Leuten hier rächen wollen und was wäre da wohl besser geeignet, als ihnen die Kinder zu nehmen?“

Der Hexenjäger trinkt aus einem Kelch Wasser und blickt versonnen drein, äußert sich aber nicht.

Plötzlich geht ein Ruck durch den Inquisitor und er blickt zu seinen drei gerüsteten Begleitern hinüber: „Aber ich war unhöflich, verzeiht bitte. Dies sind die Brüder

MEINHARD VOLKHART

und

RAIMUND

getreue Tempelritter des Sigmar, die mir an die Seite gestellt worden sind, um hier nach dem Rechten zu sehen!“

Die Männer nicken den Abenteurern kaum merklich zu, da ergreift auch schon wieder Matthias Buschborn das Wort.

„Aber nun zu euch, werte Gäste meines Bruders im Glauben. Wer seid ihr und warum seid ihr hier? Es ist doch sicherlich kein Zufall, der eine solche Gruppe in dieses abgelegene Fleckchen bringt, oder?“

Beim folgenden Gespräch werden die Abenteurer förmlich von den kalten grauen Augen des Inquisitors durchbohrt, dessen Lächeln offensichtlich nur Maskerade ist.

In diesem Blick können sich die einzelnen Gruppenmitglieder fast schon auf dem Scheiterhaufen oder der Streckbank sehen und obwohl der Sigmar-Priester durchaus immer höflich und freundlich bleibt, wird es offensichtlich, dass er eine äußerst gefährliche Person ist, die gerne alles von ihren Mitmenschen wissen möchte!

Heinrich Federhoffer wird sie schluss-

endlich verabschieden.

„Liebe Gäste, es tut mir leid, aber Bruder Matthias und ich haben viel zu besprechen. Vielleicht können wir uns ja wieder einmal bei einem kleinen Plausch zusammensetzen, nicht wahr?“

Damit führt er die Abenteurer zur Tür und als diese hinaus in den immer noch herabströmenden Regen treten, schnell plötzllich ein massiger Schatten aus dem Halbdunkel der Seitengasse hervor!

Es handelt sich um einen von drei mächtigen Wolfshunden, die allesamt Lederrüstung tragen und am Haus angeleint sind – offenbar gehören sie zu den drei Tempelrittern und es sind wirklich böse aussehende Tiere, mit denen wohl nicht zu spaßen ist...

eine sehr VERLIEBTE MAID

Zurück im Gasthaus werden die Abenteurer sicherlich beratschlagen, was sie als Nächstes unternehmen wollen und tatsächlich haben sie einige Möglichkeiten, sich in der Stadt und deren Umgebung umzutun:

- Da wäre einmal Burg Rabenfels und ihr berchtigter Bewohner
- Noch eine Möglichkeit ist der Wald und die verdächtigen Anhänger der *Old Faith*
- Die Gruppe kann auf eigene Faust in Haderfurt Nachforschungen anstellen
- Sie können den Bürgermeister des Dorfes aufsuchen, um dort Informationen zu erhalten
- Der einzige andere Tempel des Ortes – ein Kloster zu Ehren von *Shallya* – könnte auch ein guter Anhaltspunkt sein

■ Oder die Gruppe erkundigt sich nach dem „spindeldürren Hans“.

Wahrscheinlich wird den Abenteurern noch vieles mehr einfallen, doch irgendwo müssen sie ja beginnen...

Bevor sie jedoch zur Tat schreiten können, gibt es noch eine Mahlzeit im Gasthaus, die von Dagmar serviert wird. Dabei wird einem der Gruppenmitglieder ein seltsamer Geschmack in seinem Getränk auffallen, irgendwie bitter und unangenehm...

Wird die ahnungslose Wirtin zur Rede gestellt, so streitet sie alles ab und ruft dann wutenbrannt Dagmar herbei, die völlig verschüchtert wirkt.

„Oh edler Herr, bitte vergeb mir. Ich... ich... wollte... Wie soll ich sagen?“

Die verkrüppelte Schankmaid windet sich vor Scham und möchte dann den betroffenen Abenteurer unter vier Augen sprechen, dann würde sie ihm auch alles verraten.

Geht dieser darauf ein, so erklärt sie ihm stockend und unter Tränen, sie habe sich in ihn verliebt und es wäre nur ein Kraut gewesen, das sie in seinem Getränk aufgelöst habe, um auch seine Gefühle zu erwecken...

„Bitte vergeb mir... Ich warte schon so lange... Der alte Einsiedler vom Klaf-terbrocken – Ludwig – hat mir das Kraut gegeben – er weiß viele solche Dinge...“

Schließlich wird sie schluchzend davonlaufen, allerdings hängt ihre Reaktion hauptsächlich davon ab, wie der Abenteurer, in den sie verliebt ist, letzten Endes reagiert. Die Wirtin ist allerdings untröstlich und verspricht, das Mädchen streng zu maßregeln...

Befragen die Abenteurer nun vielleicht Dietlinda Keller über den Einsiedler, so wird sie ihnen erklären, bei ihm handle es sich um einen harmlosen Verrückten, der im Wald nahe dem

Torture, Very Strong*, Very Resilient*.

Trappings: Sleeved Mail Coat + Metal Breastplate (2 AP, Body/1 AP, Arms), Metal Leggings (1 AP, Legs), Symbol of Sigmar, Magical Sword (Mighty Strike), Spell Ring (Fireball).

Special Rules: –

TEMPLAR OF THE FIERY HEART

Diese Tempelritter bieten einen wirklich beeindruckenden Anblick und sie sind einzig und allein dem Schutz von Matthias Buschborn und natürlich der Ausführung seiner Befehle zugeteilt. Sie alle sind kampferprobte Veteranen diverser Schlachten, die im Namen Sigmars ausgefochten wurden und brennen geradezu darauf, im Namen ihres Glaubens zu streiten. Im Normalfall werden sie die Anweisungen von Buschborn nach bestem Wissen und Gewissen ausführen, es sei denn, sie erhalten Beweise dafür, dass ihr Anführer sich irrt, in welchem Falle sie ebenso unbarmherzig über ihn Gericht halten werden. In jedem Falle gibt es hier im Dorf niemanden, der sich ihnen in den Weg stellen wird, wenn sie auf ihren Schlachtrössern durch die Straßen reiten...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	59	56	5	7*	16	66
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	51	50	44	49	53	41

Skills: Disarm, Dodge Blow, Marksmanship, Public Speaking, Read/Write, Ride: Horse, Secret Language: Battle Tongue, Secret

Signs: Templar, Specialist Weapon: Two-handed Weapons, Strike Mighty Blow, Strike to Stun, Theology, Very Resilient*.

Trappings: Knights Helmet + Mail Coif (2 AP, Head), Sleeved Mail Coat + Metal Breastplate (2 AP, Body/1 AP, Arms), Metal Leggings (1 AP, Legs), Symbol of Sigmar, Crossbow, Lance (INI +20, to hit +10, D +2, parry -20), Two-handed Warhammer (INI -10, D +2, parry -10).

Special Rules: –

WAR DOGS

Die geifernden und gewaltigen Bluthunde, welche die Tempelritter bei sich führen, sind sowohl als hervorragende Spurensucher, wie auch als Wach- und Kampfhunde trainiert und werden ihre Herren in keinem Falle im Stich lassen. Alle Hunde tragen Lederrüstung und mit Metalldornen besetzte Halsbänder...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	41	0	4	3	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	0	43	14	49	49	0

Skills: Acute Sense of Smell, Vicious Bark, Dodge Blow, Strike Mighty Bite.

Trappings: Leather Armour (0/1 AP, Body).

Special Rules: –

großen Felsen namens Klafterbrocken haust.

„Übrigens gibt es auch eine Geschichte, wonach ein Rattenfänger, der vor kurzer Zeit hier im Ort verweilte, die Mädchen in die Höhlen des Klafterbrockens gelockt haben soll. Der Rattenfänger wurde jedenfalls nach dem Verschwinden der Kinder nie wieder gesehen...“

Allerdings wird sich auch Dietlinda nicht erklären können (wollen), warum Dagmar noch im Dorf ist, ebenso wie drei oder vier andere Mädchen in dem Alter der verschwundenen Töchter.

Forschen die Abenteurer hier näher nach, so können sie tatsächlich auf drei Mädchen stoßen, die aber alle leichte Missbildungen aufweisen.

Auf jeden Fall wird Dagmar noch nicht aufgeben und neben schmachten den Blicken kann der Abenteurer, in den sie verliebt ist, noch einige Überraschungen erwarten...

AUF DER BURG RABENFELS

Beim Weg aus dem Ort hinauf zur düster dräuenden Burg machen die Abenteurer eine grausige Entdeckung: Der Rabenschwarm, den sie bei ihrer Ankunft eventuell wahrgenommen haben, kreist hier aus einem ganz bestimmten, schrecklichen Grund! Der Pfad in Richtung Burg ist zu beiden Seiten gesäumt von großen Holzpfehlern, auf denen teilweise Körper aufgespießt worden sind, die sich in allen Stadien der Verwesung befinden und an denen sich die großen, schwarzen Tiere gütlich tun.

Bei den Leichnamen handelt es sich sowohl um Frauen wie um Männer, allerdings kann man beim besten Willen nicht mehr genau erkennen, um wen es sich dabei im speziellen gehandelt ha-

ben könnte, zu groß ist die Zerstörung durch Wind, Wetter, Raben und den Zerfall... Bei den Toten handelt es sich um die Leibeigenen des Grafen, der ja ohnehin für seine Grausamkeit berühmt-berüchtigt ist!

Als die Gruppe mühsam den immer steiler ansteigenden Bergpfad entlang von dichtem Waldgebiet hinaufgeht und die gepfählten Leichname hinter sich lassen, wird ihnen langsam klar, dass auch die Burg nicht unbedingt den Maßstäben entspricht, die ansonsten üblich sind: Die Mauern und Türme sind an fast allen Stellen von Efeu und Moos bewachsen, einige Stellen sind eingestürzt, es sieht fast so aus, als sei die Anlage verlassen...

Wasserspeier, die groteske und abstoßende Monstren darstellen, bewachen die Zinnen und Gebäude, keinerlei Bewegung ist von dort zu sehen.

Die gesamte Burganlage ist in einem eher fremdländischen, exotisch anmutenden Baustil errichtet, neben dem massiv aufragenden Bergfried wirken die dünnen Nebentürme fast wie die skelettierten Finger einer Hand, die gespenstisch in Richtung des wolkenbedeckten Himmels ragen.

Als die Gruppe hinter einer Wegbiegung nahe der Burg ankommt, können sie entdecken, dass diese auf einem allein stehenden, steilen Felsen steht, der sich hier inmitten des Waldes erhebt und nur eine Steinbrücke, vor der sich wiederum eine kleine Wachanlage befindet, zu erreichen ist.

Ein zerschlissenes Banner aus rotem Stoff, auf dem ein Rabe mit ausgebreiteten Flügeln zu sehen ist, hängt regennass aus dem Turmfenster im zweiten Stockwerk. Als die Abenteurer näherkommen, erscheint auf einmal eine Gestalt hinter dem geschlossenen, massiven Holzgitter und bedeutet ih-

nen, stehenzubleiben.

„Wer seid ihr und was wollt ihr auf dem Gebiet von Graf Dragomir?“ verlangt dieser Kämpfer zu wissen und mustert sie misstrauisch.

Dieser Mann wird vorerst auf gar keinen Fall das Gatter öffnen, egal, was die Gruppe ihm erzählt.

„Verschwindet! Ich werde den Grafen wegen ein paar weiterer Bettler nicht behelligen! Er schläft sicherlich gerade...“

Gelächter ertönt von hinter ihm und aus dem Turm, wo die Abenteurer jetzt Personen entdecken können, die aus den schmalen Schießscharten auf sie herabblicken. Offensichtlich ist die Burg weit besser bewacht, als dies zunächst den Anschein erweckt hat...

Nach einiger Zeit und vergeblichen Versuchen, den Wachhabenden dazu zu bewegen, das Tor zu öffnen oder seinen Herrn zu benachrichtigen, ertönt plötzlich eine weibliche Stimme von der Steinbrücke und der Kämpfer wendet sich mit einem erschrockenen Gesichtsausdruck um.

Er unterhält sich dann kurz mit einer Frau, die allerdings nicht zu sehen ist und die ihm einige sehr unschöne Worte zubrüllt, dann wendet er sich seufzend wieder zurück und befiehlt seinen Männern, das Tor zu öffnen.

Als die Abenteurer eintreten, können sie den Mann und seine Gefolgsleute zum ersten Male richtig mustern: Alle Soldaten der Burg Rabenfels tragen verrostete und ungepflegte Ausrüstung, sind aber relativ schwer gerüstet. Neben den Kämpfern gibt es leichter gerüstete Armbrustschützen, alle aber tragen verfilzte Bärte und verbreiten einen äußerst unangenehmen Körpergeruch.

Insgesamt sind am Wachturm drei Armbrustschützen und vier der norma-

len Wachsoldaten stationiert, darunter der Anführer namens

WALDEMAR HAUKE

ein vierschrötiger, bulliger Mann mit einer Hasenscharte und nur einem Ohr. Dieser wird sie auch zusammen mit zwei weiteren Kämpfern über die Brücke begleiten, auf der ein kalter Wind weht. Auffallend an den Soldaten ist die metallene Brustplatte, auf der ein – unter dem Rost nur noch schwer erkennbarer – Rabe prangt; die Helme der Soldaten sind mit metallenen Rabenschwingen verziert, während die Armbrustschützen lediglich einfache Topfhelme tragen.

Die Brücke war einst mit einem Holzdach versehen, dieses ist jedoch schon lange verrottet und nur noch ein paar Holzbalken und klägliche Reste sind davon noch übrig.

„Ihr werdet euch anständig verhalten, wenn ihr der Dame von Rabenfels gegenübersteht, verstanden? In eurem eigenen Interesse, denn der Graf liebt es nicht, wenn sich jemand danebenbenimmt. Und ihr wollt doch nicht neben den armen Teufeln unten an der Straßenden, oder?“

Er spuckt aus und seine Männer lachen.

„Obwohl ja eigentlich noch ein paar Pfähle übrig sind...“

Auf der anderen Seite der Steinbrücke befindet sich die eigentliche Burganlage, deren verfallene Mauern sich weit emporrecken; es ist offensichtlich, dass die gute Lage es fast unmöglich macht, diesen Ort zu erobern, es sei denn, durch Verrat...

Unter dem offenen Haupttor steht eine beeindruckende Gestalt: Es handelt sich um eine hochgewachsene Frau mit langen, scharzen Haaren, die zu einem kunstvollen Zopf hochgesteckt sind; eine große weiße Strähne ist dort

DER SPINDELDÜRRE HANS

Kurz nach dem spurlosen Verschwinden der Mädchen aus dem Ort Haderfurt, machten die Dorfbewohner in den verwinkelten und düsteren Gassen eine schreckliche Entdeckung: Eine groteske Erscheinung trieb sich dort herum, die scheinbar eins werden konnte mit der Dunkelheit und mit Hilfe ihrer viel zu langen Gliedmaßen an Häusern hinaufklettern konnte, als wäre es eine Spinne.

Dies war allerdings nicht so schlimm wie die Tatsache, dass diese Kreatur überall dort, wo sie erschien, einen kalten Leichnam zurückließ, dessen Körper keinerlei Verletzungen aufwies, das Gesicht aber war vor namenlosen Grauen verzerrt und nicht selten wurde auch das Haar des Opfers grau oder sogar schlohweiß!

Der „spindeldürre Hans“, wie dieses Monstrum schon bald von den kleineren Kindern des Ortes genannt wurde, taucht nur bei Nacht auf und daher weigern sich viele Einwohner nun standhaft, ihr Haus zu verlassen, und ebenfalls interessant ist, dass er bislang nur solche Personen aufgesucht hat, die ihre Tochter verloren haben...

Tatsache ist, dieses Wesen wurde herbeigerufen durch den gemeinsamen Totenkampf so vieler junger Menschen und nährt sich von den starken Gefühlen, die nun in der Stadt vorherrschen; zwar handelt es sich nur um einen *Lesser Demon*, der aber über einige sehr besondere Fähigkeiten verfügt, die ihm unter anderem der Tod der Mädchen eingebracht hat!

Allerdings zwingt ihn dies auch dazu, sich nur an solchen Menschen zu vergehen, die dem Tod ihrer Töchter nun achtlos gegenüberstehen, er übt sozusagen nur eine Art von Rache, und dies ist es eigentlich auch, was die Dorfbewohner insgeheim befürchten. Der Dämon kann seine Opfer zwar auch direkt angreifen, bisher aber hat immer die Furcht genügt und alle starben vor schierem Grauen, ihr Herz hörte einfach auf zu schlagen... Kennzeichen des spindeldürren Hans ist ein Wispern und Flüstern in den Schatten, die dann ein merkwürdiges Eigenleben gewinnen und schließlich taucht die bizarre Kreatur praktisch wie aus dem Nichts in einem Flecken Dunkelheit auf und streckt ihre spinnenartigen Glieder nach ihrem Opfer aus...

SPINDELDÜRRE HANS

Dieser Dämon bietet einen so erschreckenden Anblick, dass es wirklich nicht weiter verwundert, wenn viele allein bei seinem Anblick schon vor Entsetzen sterben! Der gesamte Körper der Kreatur ist unnatürlich dürr und groß, Arme und Beine sind langgezogen und wirken zerbrechlich, in Wahrheit aber beherbergen sie eine entsetzliche Kraft, die in der Lage ist, Menschen einfach zu zerreißern. Die Finger des Dämons sind ebenfalls langgestreckt und dürr, aber wirklich schrecklich sieht der dünne Kopf aus, von dem weißes Haar bis zum Boden herabhängt und große, leere Augenhöhlen ihr Opfer anblicken; der Mund ist zu einem beständigen, unheimlichen Grinsen verzogen, das buchstäblich von einem Ohr zum anderen reicht und zeigt dabei spitz zulaufende Zähne! Das Wesen besitzt weder Ohren noch Nase und kann nach Belieben mit dem Schatten verschmelzen, außerdem klettert es gerne wie eine Spinne an Wänden auf und nieder und blickt in die Zimmer hinein, was viele bereits fast zu Tode erschreckt hat. Der Dämon weiß nicht, was er hier tut, denn er verfügt über keinerlei Unrechtsbewusstsein, ist allerdings relativ intelligent und kann sich daran erinnern, von vielen Stimmen hierher „gerufen“ worden zu sein. Hat sein Gegenüber keine Angst vor ihm, so verliert er schnell das Interesse...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	44	0	5	8	21	59
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	89	89	89	89	89	4

Skills: Demon Lore, Dodge Blow, Magical Awareness, Magical Sense, Scale Sheer Sur-

face, Sixth Sense, Torture.

MP: 18

Trappings: –

Special Rules: Der spindeldürre Hans verursacht *Terror* (bei misslungenem **CL-Test 1 Insanity Point**)!

Er kann jederzeit mit dem Schatten verschmelzen oder wieder aus ihm hervortreten (dies kostet ihn **1 MP**)!

In der Dunkelheit erhalten alle Gegner im Kampf **-10/-1** auf ihre Kampfwerte.

Der spindeldürre Hans kann Schatten animieren (wirkt ähnlich wie der *Level 4 Elementalist-Zauber „Animate Water“*, **6 Pseudopods**, **6 Attacks with Strength 6**, **WS 55%**, **5 Wounds**, können nur von magischen Waffen oder Magie getroffen werden); Treffer eines solchen Schattententakels verursachen bei misslungenem **CL-Test Terror** (dies kostet ihn **8 MP**).

Der spindeldürre Hans kann folgende Zaubersprüche anwenden: *Summon Elemental (Darkness)*, *Assume Illusory Appearance*, *Spread Insanity*, *Hand of Dust*.

Er gilt als *ethereal* und kann nur von magischen Waffen und Zaubersprüchen betroffen werden. Er kann durch Wände, Türen etc. gehen, als wären diese nicht vorhanden.

Solange er sich in der Dunkelheit aufhält, verfügt er über *Elastic Limbs* und *Rapid Regeneration*! Die Berührung des spindeldürren Hans ist eiskalt und so schrecklich, dass der betroffenen Person ein **WP-Test** gelingen muss, oder es verliert **1 Punkt S** und obendrein **1 Wound** permanent! Gelangt **S** oder **W** auf **0**, so ist das Opfer tot! Zugleich erhält es bei misslungenem Test automatisch eine *Disorder*!

Der spindeldürre Hans kann einer Person nur dann Schaden in irgendeiner Form zufügen, wenn diese Angst vor ihm hat (misslungener CL-Test)!

Die Bewohner von Burg Rabenfels

Die mysteriöse und verrufene Burg am Rande von Haderfurt ist die Heimstatt einer mindestens ebenso seltsamen und undurchsichtigen Familie. Gut bewacht von kampfgeübten Söldnern hausen hier in selbst auferlegter Einsamkeit der Burggraf Dragomir von Rabenfels und seine ebenso verführerische wie unheimliche Tochter Elena-Galina von Rabenfels!

Doch obwohl der Graf für seine Grausamkeit berühmt-berüchtigt ist, ahnt niemand, dass sich in den tiefsten Kellergewölben seiner Burg Laboratorien befinden, in denen er dem verdammenswerten Handwerk der Nekromantie nachgeht, denn er hat sich den Herren von Sylvania untertan gemacht für dieses geheime Wissen, das er auch mit seiner Tochter geteilt hat...

Nur die verwegenen und niederträchtigen Söldner in der Burg ahnen, was sich des Nachts in den Gewölben abspielt, doch sie werden mit Gold, Alkohol und ab und an Gespielinnen aus dem nahen Dorf mundtot gemacht!

DRAGOMIR VON RABENFELS

Der alte Herrscher von Burg Rabenfels hält das gesamte Land in seinem eisernen Griff gefangen und beutet seine Untertanen erbarmungslos aus. Er ist hochgewachsen, von bleicher Hautfarbe und trägt eine fintsre Miene zur Schau. Dragomir hat ein kantiges Gesicht mit struppigen Augenbrauen, die er oft und gerne in die Höhe zieht, und eine auffallende Hakennase. Auffallend an seinem Gesicht sind aber vor allem die Lippen, welche von einem fast schon unnatürlichen, irgendwie widerlichen Rot sind und die er scheinbar ständig zu einem höhnischen Lächeln verzogen hat. Dragomir von Rabenfels hat immer noch tiefcharze Haare, die er zu einem langen Zopf gebunden trägt, in dem sich nur ein paar graue Strähnen blicken lassen. Der Graf auf Rabenfels ist beileibe kein Dummkopf und wird alles daransetzen, seine Gäste zufriedenzustellen, damit keine schlechte Kunde von seiner Herrschaft nach außen dringt. Er wird auch keinesfalls leugnen, dass er seine Untertanen „hart“ behandelt, aber da dies im allgemeinen so üblich sei, macht er sich hierüber auch keine großen Gedanken. Dragomir wird um jeden Preis zu verhindern versuchen, dass irgendjemand von seinen Totenbeschwörungen erfährt und kann seine starke, unnatürliche Selbstbeherrschung und Ruhe eigentlich nur dann verlieren, wenn sich jemand an Elena-Galina „heranmacht“, die er abgöttisch und fast schon fanatisch verehrt und von der er hofft, dass sie einst seine würdige Nachfolge antreten wird. In den Tiefen der Kellergewölbe befinden sich die größten Schätze des Grafen, zwei nekromantische Artefakte, die er von den Herren von Sylvania erhalten hat und denen er einen Großteil seiner Fähigkeiten und Zaubersprüche verdankt...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	65	83*	6	6	14	57
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	49	58	56	63	48	31

Skills: Arcane Language: Necromancy, Blather, Cast Spells: Necromantic Magic Lvl. 1-3, Charm, Demon Lore, Disarm, Dodge Blow, Etiquette, Heraldry, Identify Undead, Luck, Magical Awareness, Manufacture Drugs, Marksmanship: Duelling Pistol*, Meditation, Public Speaking, Read/Write, Ride, Specialist Weapon: Fencing Sword, Pistol, Two-handed Weapon, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Wit.

Penalties: Cadaverous Appearance, Morbidity.

MP: 30

***Necromantic Magic, Lvl. 1:** Accelerate Flesh, Accelerate Healing, Animate Corpse,

Animate Lesser Skeleton, Feign Death, Hand of Death, Seal Wound, Summon Skeleton Champion, Summon Skeletons, Zone of Life.

***Necromantic Magic, Lvl. 2:** Animate Greater Skeleton, Control Undead, Create Zombie, Dire Surgery, Evil Eye, Hand of Dust, Spectral Touch, Stop Instability, Summon Skeleton Minor Hero, Wither Life.

***Necromantic Magic, Lvl. 3:** Annihilate Animated Undead, Create Lesser Golem, Create Wight, Life in Death, Preserve Vitality, Raise Dead, Shatter Bone, Summon Skeleton Horde.

**größtenteils entnommen aus der Internet-Version von „Realm of Sorcery“*

Trappings: Bloodstaff (enthält die Zauber Fountain of Blood* und Vampiric Wind*, Spell Jewel mit **12 MP**), Gloves of the Wraith (wirken wie eine Wraith-Attacke, **Strength-Drain**), Amulett of the Vampire (erlaubt Verwandlung in die Vampirformen – **Wolf, Bat, Ethereal, 4 MP**), Amulet of Righteous Silver, Robe of Toughness (+1 **T**), Ring of Absorption, Wand of Fear.

Special Rules: –

ELENA-GALINA VON RABENFELS

Diese überaus attraktive, wenn auch auf Anhieb seltsam wirkende, Frau ist ebenso verführerisch wie tödlich, doch dies wird den meisten ihrer „Opfer“ erst viel zu spät bewusst. Sie ist fast ebenso groß wie ihr Vater und sehr schlank, das tiefschwarze Haar trägt sie gerne kunstvoll nach oben gesteckt und lässt oft nur die einzige, lange weiße Strähne hervorschauen. Elena-Galina kleidet sich ausschließlich in schwarze Kleider, die mit kunstvoller Spitze verziert sind und betont diese Farbe meist durch einzelne Kleidungsstücke von tiefem Weinrot. Auch sie hat eine unnatürlich bleiche Haut und tief in ihren Höhlen liegende Augen, die jedoch von tiefblauer Farbe sind und einen Mann gut und gerne in ihren Bann schlagen können. Ihre Stimme ist tief und samtig, sie wirkt dadurch irgendwie besonders verführerisch. Die Tochter des Burggrafen wurde schon lange durch diesen verstorben und nimmt nun nur zu gerne an den diversen nekromantischen Experimenten in den Tiefen der Kellergewölbe teil. Allerdings erhält sie sich nach außen hin mehr einen Anschein der Unwissenheit und Naivität als ihr Vater, denn falls die aufgebrauchten Dörfler doch einmal die Burg stürmen sollten – was fast unmöglich erscheint – so rechnet sie sich dadurch gute Chancen aus, mit dem Leben davonzukommen. Lieblingsbeschäftigung der meist gelangweilten Elena-Galina besteht darin, mit ihrem unheimlich hässlichen und verkrüppelten Folterknecht namens Mihail in der Folterkammer und den ausgedehnten Kerkern gefangene

zu entdecken. Sie trägt ein schwarzes, reich mit zarter Spitze bedecktes Kleid und einen roten Samtüberwurf, dessen Kapuze zurückgeschlagen ist.

Sie hat tief in den Höhlen liegende Augen und ihre Haut ist unnatürlich bleich, dennoch sind es vor allem ihre tiefblauen Augen, welche in ihrem Gesicht hervorstechen; sie ist attraktiv und dennoch umgibt sie eine Aura, welche die Abenteurer schauen lässt. Die sie begleitenden Soldaten verneigen sich knapp vor der Dame und sind anscheinend irgendwie nervös...

„Edle Elena-Galina, diese Leute hier wollten Euren Vater sprechen. Sollen wir Euch weiterhin begleiten?“

Die Frau schüttelt den Kopf, die Männer ziehen sich zurück und scheinen darüber durchaus froh.

„Willkommen auf Burg Rabenfels“, meint Elena-Galina mit einer dunklen, samtigen Stimme, die irgendwie gar nicht zu ihrer schlanken Gestalt passt.

„Folgt mir und genießt die Gastfreundschaft derer von Rabenfels.“

Sie führt die Gruppe in den düsteren Burghof, wo zwischen großen Steinplatten ebenfalls Unkraut hervorwuchert. Auch hier herrscht der Verfall, doch die Burg wirkt immer noch einigermaßen solide, wenn auch Kletterpflanzen und Ranken überall emporkriechen. An einem der kleineren Türme wächst ein riesiger Rosenstock in die Höhe, an dem weiße Rosen blühen. Elena-Galina nickt in diese Richtung und lächelt scheu.

„Dies dort drüben ist mein Turm. Gefällt euch, was ihr seht?“

Die Frage ist durchaus übrigens zweideutig gemeint... Nach dem Weg über den Burghof, auf dem die meisten Gebäude aus Holz teilweise verfallen sind und nur wenige Bedienstete zu sehen sind, kommt die Gruppe am Bergfried

an, vor dessen Tor zwei gelangweilte Wachen mit Hellebarden stehen.

Die Frau bringt die Gruppe in die Eingangshalle des wuchtigen Gebäudes, das aus großen grauen Steinblöcken erbaut worden ist.

Ein wärmendes Feuer brennt hier in einem großen Kamin, ansonsten bietet der Saal einen eher wenig gastlichen Anblick: Zerschlossene Banner hängen an den Wänden, die Teppiche am Boden starren vor Schmutz; auf der großen Tafel liegt schmutziges Geschirr und Teile der Mahlzeit von vergangenen Tagen, dicke Fliegen summten dort herum und der Geruch ist eher wenig appetitlich.

Zu beiden Seiten des Saals hängen Waffen und Schilde an den Wänden, dort stehen auch Rüstungen, von denen einige jedoch umgestürzt sind.

Am hinteren Ende des Raums stehen die kauernenden Statuen zweier riesiger Raben aus Holz, eine Galerie führt ringsum im ersten Stockwerk, wo sich offenbar einige Soldaten aufhalten, welche die ganze Szene im Auge behalten sollen und sich im Flüsterton unterhalten (es sind momentan insgesamt vier Armbrustschützen in der Halle). Zwischen den Statuen befindet sich ein hochlehner Stuhl, der bedeckt ist mit einem verschmutzten Fell, dahinter führt eine Treppe zu den oberen Stockwerken des Bergfrieds.

Ein Krächzen lässt die Abenteurer zur Decke hochblicken, wo auf den Balken der Decke mehrere Raben hocken und sie beobachten – offenbar können die Tiere durch die offenen, hohen Fenster ein- und ausfliegen und der Boden ist größtenteils mit ihrem Unrat bedeckt.

Elena-Galina deutet einladend auf die Tafel und einige Stühle, was wohl bedeuten soll, die Abenteurer sollen sich setzen. Sie wird ungehalten, falls diese

Dorfbewohner zu quälen, die danach meist als Versuchspersonen für die Experimente ihres Vaters enden. In letzter Zeit bleibt ihr dieser „Spaß“ aber oft verwehrt, da ihr Vater eingesehen hat, dass dies zu viel Aufmerksamkeit erregt. Zudem hat sie sich mit einer Krankheit infiziert, die von ihrem Vater regelmäßig mit einer Tinktur und einem aufwendigen Trank behandelt werden muss, was sie verärgert und des öfteren zornig macht ...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	49	38	3	4	14	55
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	53	52	48	58	56	48

Skills: Arcane Language: Necromancy, Blather, Cast Spells: Necromantic Magic Lvl. 1-2, Charm, Demon Lore, Dodge Blow, Etiquette, Fleet Footed*, Heraldry, Identify Undead, Magical Awareness, Meditation, Public Speaking, Read/Write, Ride, Street Fighter, Wit.
Penalties: Cadaverous Appearance, Morbidity, Tomb Rot.

MP: 13

***Necromantic Magic, Lvl. 1:** Animate Corpse, Animate Lesser Skeleton, Hand of Death, Summon Skeleton Champion, Summon Skeletons.

Trappings: Diadem of the Raven (ermöglicht Verwandlung in einen Raben, **MP 7**), Gloves of the Cobra, Blackwand, Belt of the Ambibaena (verwandelt sich in eine **Amphisbaena**, **MP 9**), Fortitude Ring, Necklace of Coal.
Special Rules: –

WALDEMAR HAUK

Der Hauptmann der Söldner auf Burg Rabenfels ist eine vierschrotige Erscheinung mit einer großen Hasenscharte und nur einem Ohr, wobei es ganz danach aussieht, als wäre ihm das andere abgebissen worden! Waldemar kann nur mit einem ständigen Nuscheln sprechen, allerdings haben es seine Leute schnell gelernt, sich darüber nicht lustig zu machen, denn mit diesem bulligen Mann ist nicht zu spaßen. Er ist ein Sadist und obendrein ungemein jähzornig, beides Angewohnheiten, die ihn sogar seine eigenen, verkommenen Männer fürchten lassen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	50	45	4	5*	12	49
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	43	49	41	43	45	28

Skills: Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Gamble, Ride, Secret Language: Battle Tongue, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Stun, Very Resilient*.

Trappings: Raven Helmet (1 AP, Head), Metal Breastplate + Mail Coat (2 AP, Body/1 AP, Arms), Metal Leggings (1 AP, Legs), Shield (1

sich dem widersetzen sollten.
„Es ist sehr unhöflich, die Einladung einer Dame auszuschlagen. Außerdem

AP on all locations), Axe.

Special Rules: –

KEEP SOLDIERS

Dieses verdorbene Pack aus den übelsten Gossen der unterschiedlichsten Städte hat sich anscheinend hier zusammengefunden, um einem nicht minder niederträchtigen Herrn zu dienen. Viele der Kämpfer von Burg Rabenfels werden gesucht und da bot es sich geradezu an, hier unterzutauchen, wobei auch die großzügige Bezahlung eine Rolle gespielt hat. Die ungepflegten, mürrischen und reizbaren Männer warten nur auf eine Gelegenheit, Streit anzufangen und ihre Gräueltaten an den Einwohnern Haderfurts – vor allem jungen Mädchen – sind berüchtigt! Aber es sind erfahrene und loyale Kämpfer, vor allem darum, weil dies der einzige Ort ist, wo sie wirklich noch hin können...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	40	35	4	3	10	39
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	33	42	31	43	35	29

Skills: Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Ride, Secret Language: Battle Tongue, Strike Mighty Blow, Strike to Stun.

Trappings: Raven Helmet (1 AP, Head), Metal Breastplate (1 AP, Body), Metal Leggings (1 AP, Legs), Shield (1 AP on all locations), Mace.

Special Rules: –

CROSSBOW SOLDIERS

Auch diese Söldner zeichnen sich durch ihre Verkommenheit und liederlichen Charakter aus, sie sind allerdings die beste Verteidigung der Burg, denn mit ihren Armbrüsten können sie wirklich alles beschießen, was sich der Burg nähern sollte. Daher genießen sie einen besonderen Status unter den Burgsoldaten, was immer wieder zu Streitigkeiten und Reibereien führt, die Waldemar Hawk mit eiserner Hand unterbindet...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	55*	3	3	10	43
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	33	42	31	43	35	29

Skills: Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Marksmanship: Crossbow*, Secret Language: Battle Tongue, Strike Mighty Blow, Strike to Stun.

Trappings: Pot Helmet (1 AP, Head), Metal Breastplate (1 AP, Body), Leather Trousers (0/1 AP, Legs), Shield (1 AP on all locations), Sword.

Special Rules: –

schläft mein Vater noch und wir müssen ohnehin warten.“

Sie setzt sich auf einen der Stühle und

in den gewölbten von BURG RABENFELS

Unter der Burg, welche das Dorf Haderfurt überragt, liegen die ausgedehnten Katakomben und Kellergewölbe, in denen der verruchte Graf Dragomir von Rabenfels seinen schwarzmagischen Experimenten nachgeht.

Unzählige Gänge und Zellen, sogar große Gewölbe befinden sich hier, allesamt düster und von Moosen bewachsen, durchdrungen vom Klang bestetig tropfenden Wassers. Treppen führen hinauf und hinab und überall befinden sich steinerne Fratzen und groteske Wasserspeier. In einem der größeren Gewölbe, hinter einer dicken, mit Metall verstärkten Holztür, liegt das Labor des Grafen, in dem ihm oft seine Tochter zur Hand geht, wenn er ein neues Experiment beginnt. Zu beiden Seiten des in der Mitte des Raums befindlichen Seziertisches (auf dem sich oft noch die Überreste des letzten bedauernswerten Dörfers oder Wanderers befinden) stehen zahlreiche Käfige, hinter deren nackten Gitterstäben nur zu oft verängstigte und dem Wahnsinn nahe Menschen kauern!

In zahlreichen Regalen stehen Bücher über die schwarzmagische Kunst, so unter anderem das „Einmaleins der Totenbeschwörung“, „Was man nie mit einem Untoten machen sollte“, „Die letzte Pforte“, „Wege durch den Abyss“, „Wie ich den Göttern spottete“ und ähnliche obskure Werke mehr, in denen zumeist die Standard-Zauber der Nekromantie verzeichnet sind.

Dragomir von Rabenfels aber liest eigentlich fast ausschließlich in einem Buch, welches auf einem geschnitzten Lesepult neben einem Kristallschädel beim Seziertisch steht: Dieses grauenhafte Werk ist das „Tome of Flesh“, von welchem sogar Heinrich Kemmler, der verruchte Totenbeschwörer, nur im Flüsterton zu sprechen wagt und das allgemein als düstere Legende gilt! In diesem Folianten, der in lebendes, eiterndes und blutendes Fleisch gebunden ist (das Buch hat die Gabe zur Regeneration) stehen alle jene Zaubersprüche vermerkt, die einst verlorengegangen sind und die Herrscher Sylvania überließen es ihrem neuen und getreuen Diener Dragomir von Rabenfels. Das Buch kann lediglich durch Zaubersprüche völlig zerstört werden (erforderlich sind Level 4-Zauber) und wird ansonsten zwar beschädigt, sich aber im Laufe der Zeit wieder völlig erneuern! Ein gar grausiger Anblick...

In dem Buch finden sich obendrein viele Anmerkungen zu schwarzmagischen Ritualen, Hinweise zur Erschaffung und Vernichtung von Untoten, nekromantische Zauber und ähnliches mehr (fast alle Zaubersprüche des Dragomir von Rabenfels stammen aus dem Werk). Mit dem „Tome of Flesh“ sind aber mehrere Gefahren verbunden, die der Graf allerdings kannte und daher Schutzmaßnahmen ergreifen konnte: Zunächst einmal ist in dem Werk ein *Undead Guardian* gebunden, der jedesmal erscheint, wenn das Buch geöffnet wird und dem Besitzer als Helfer zur Seite steht; dumm ist nur, wenn das Buch von jemandem geöffnet wird, der nicht von diesem Untoten erkannt wird, denn dann wird er ihn mit aller Macht attackieren!

Zudem sind die Seiten – welche sich übrigens widerlich schleimig und irgendwie lebendig anfühlen – mit winzigen Sporen des *Red Mould* bedeckt, der aber so hauchfein ist, dass lediglich eine leichte rötliche Färbung der Seiten festzustellen ist.

Dragomir und seine Tochter schützen sich hiervor mit Atemmasken, die wie die grotesk-abstoßenden Schädel von Geiern geformt sind und die nahebei an der Wand hängen. Desweiteren ist der Inhalt des Buches für Wesen mit normaler Gesinnung und gutem Charakter schier ungeheuerlich überwältigend in der absoluten Bösartigkeit (alle Personen, welche nicht eine böse oder chaotische Gesinnung haben und im „Tome of Flesh“ lesen, müssen jedesmal einen **CL-Test** bestehen oder aber sie erhalten **1 Insanity Point**); dafür aber ist dieses Werk bis zum Bersten gefüllt mit Informationen über den Tod, die Toten und die Untoten (**75%**-Chance, dass sich hier eine Information findet, welche der Leser gerade benötigt). Außerdem stehen auf den widerwärtigen Seiten folgende nekromantische Zauber, die sonst nicht so leicht aufzufinden sind: „*Aura of Oozing Misery*“, „*Rouse Poltergeist*“, „*Awaken Wight/Wraith*“, „*Bedamn thy own Soul*“, „*Unholy Hunger for Flesh*“, „*Malefic Manikin*“ und „*Rot Sanctum of Flesh*“!

Beeindruckend und überaus verstörend ist übrigens auch, wie sich auf den Hautseiten des Folianten die Schrift wie durch blutende Schnitte herausbildet...

Bei dem neben dem Folianten ruhenden Kristallschädel handelt es sich um den „*Head of Cheophren*“, einen schwarzmagischen Gegenstand von großer Macht! Dieser verstörend wirkende Kristallschädel ist offensichtlich aus einem einzigen Stück eines riesigen, leicht rötlich schimmernden Kristalls geschnitten worden und stellt allein dadurch schon eine unglaubliche Meisterleistung dar; erschaffen wurde er der-einst vom „Dunklen“ Herrscher der *South Lands*, Cheophren.

Allerdings hat er auch folgende Eigenschaften: Er ist intelligent und kann telepathisch mit seinem Bedsitzer kommunizieren (für normale Menschen höchst verstörend und beängstigend, daher jedesmal **CL-Test** oder **1 Insanity Point**). Der Schädel beherrscht alle *Battle Magic*-, *Necromancy*- und *Demonology*-Zaubersprüche der *Level 1-2* und besitzt **66 MP**, die vom Besitzer auch wie bei einem ein *Spell Jewel* genutzt werden können. Obendrein kann der Schädel fliegen (dies kostet ihn pro *Round 1 MP*) und ist fast unzerstörbar (**T 6, 66 Wounds, Rapid Regeneration**). Der Kristallschädel verfügt auch noch über folgende Fähigkeiten: Er kann – ähnlich wie ein *Vam-*

blickt die Abenteurer der Reihe nach mit einem verführerischen Augenaufschlag an.

„*Ich bitte darum, erzählt mir von draußen. Ihr müsst wissen, ich verlasse Rabenfels eigentlich fast nie und brenne auf Neuigkeiten...*“

Mit einem Wink schickt sie die Wachen aus dem Saal, die diesem Befehl widerstrebend nachkommen.

Wenn die Gruppe Elena-Galina erzählt, warum sie hier sind und dass ihr Bruder sie geschickt hat, wird ihr Blick sich verklären.

„*Ach ja, Adrian-Lazar, mein kleiner Bruder. Er ist eines Tages einfach davongelaufen, hat aber einiges vom Gold meines Vaters mitgenommen. Das hat ihn nicht gerade erfreut, wie sicher verständlich ist...*“

Während des Gesprächs erscheint ein duckmäuserischer Diener und säubert den Tisch notdürftig, dann trägt er Getränke und Speisen auf; Elena-Galina isst und trinkt nichts.

Wird sie über das Dorf und ihren Vater befragt, so lacht sie nur auf und schüttelt den Kopf.

„*Nun, ihr müsst nicht alles glauben, was erzählt wird. Mein Vater ist streng, aber gerecht. Diese faulen Dörfler brauchen eine harte Hand, die sie antreibt. In letzter Zeit sind sie immer aufsässiger geworden und widersetzen sich den Anordnungen meines Vaters!*“ Sie wird völlig frei zugeben, dass ihr Vater von seinen Soldaten bisweilen junge Mädchen – auch Knaben – aus dem Ort zu sich holen lässt, damit sie ihm „zu Diensten“ sind.

Plötzlich hören die Abenteurer die Raben gemeinsam aufkrächzen und dann erscheint ein älterer Mann in einem bodenlangen, edlen aber zerschlossenen Gewand, der langsam die Stufen hinabschreitet.

Auch er ist hochgewachsen und bleichhäutig, dazu hager, aber offenbar von nur mühsam unterdrückter Kraft beseelt. Er trägt einen Gehstock mit silbernem Griff, den er aber nicht wirklich zu benötigen scheint.

Als er näherkommt und sich in dem einzeln stehenden Stuhl zwischen den Statuen niederlässt, können die Abenteurer seine finstere Miene erkennen: Graf Dragomir von Rabenfels hat ein schmales, nahezu eckiges Gesicht mit struppigen Augenbrauen und einer hervorspringenden Hakennase.

Seine Lippen sind von einem fast schon unnatürlichen, widerwärtigen Rot und scheinbar immer zu seinem höhnischen Lächeln nach oben verzogen, während er seine Gegenüber mit kalten, grauen Augen mustert.

Seine Haare sind immer noch tief-schwarz, wenn auch von einigen grauen Strähnen durchzogen, und er trägt es zu einem Zopf gebunden.

Er mustert die Abenteurer mit einem eisigen Blick, dann aber sieht er nach oben, hebt die Hand und ein riesiger Rabe schwingt sich herab und landet darauf.

„Nun, liebe Tochter, welchen Besuch hast du da in mein Haus gebracht – ich kann mir gar nicht daran erinnern, jemanden eingeladen zu haben!“

Dragomir von Rabenfels strahlt eine fast schon greifbare Gefühlskälte aus und dies wird auch im kommenden Gespräch deutlich: Er antwortet nur knapp und barsch und scheint keinen Augenblick daran zu denken, dass er irgendwie im Unrecht sein könnte.

Auf die Frage nach den Anschuldigungen und Gerüchten über ihn kann er nur lauthals und dennoch freudlos lachen...

„Wie bitte? Wer bin ich, dass ich mich dem Urteil von Bauern und Leibeige-

pire – Untote in seiner näheren Umgebung beherrschen, er wirkt für seinen Träger wie ein *Amulet of Righteous Silver*, desweiteren wie eine *Wand of Jet*. Aber das Buch und der Schädel sind natürlich nicht die einzigen Gegenstände von Interesse in der Kammer: An einer hölzernen, stabilen Vorrichtung nahebei hängt eine silberne Glocke, die mit allerlei schwarzen Schriftzeichen bedeckt ist und die rötlich-braune Verkrustungen aufweist (getrocknetes Blut). Dies ist eine *Necromantic Bell*, die Graf Dragomir als Unterstützung für seine schwarzmagischen Zaubersprüche erschaffen hat! Jeder in ihrer unmittelbaren Umgebung erhält ein Gefühl der Furcht und des bevorstehenden Todes, eine fast sichtbare Aura der Dunkelheit scheint von der Glocke auszugehen! Wird die Glocke geschlagen, so entsteht in den Köpfen aller Anwesenden (außer jenen mit böser oder chaotischer Gesinnung) ein so dumpfer Schmerz, der immer stärker wird, dass sie zu keiner vernünftigen Handlung fähig sind (alle Werte **-10/-1** für **2W6 Turns**, Schaden **1W6 Wounds** ohne Abzug von *Toughness* und *Armour*); ihre Ohren beginnen zu bluten und gleichzeitig wird der Beschwörungszauber ausgelöst, der in der Glocke gebunden ist (es handelt sich um „*Raise Dead*“, die Untoten graben sich direkt aus dem feuchten Erdreich heraus)! Außerdem dient die *Necromantic Bell* als Hilfe für diverse nekromantische Zauber, so senkt sie unter anderem den Verbrauch an magischer Energie oder lässt mehr Untote erscheinen, als ein gewöhnlicher Zauberspruch dies eigentlich vermag) und ein Totenbeschwörer würde sicherlich viel Geld für ein solches Werkzeug des Bösen bieten...

In einem weiteren Regal bei einem alchimistischen Labor in einer der vielen Nischen des Gewölbes steht ein Regal, in dem unzählige versiegelte Tontöpfe mit Aufschrift stehen: Hierin lagert Dragomir von Rabenfels die getrockneten Kräuter, die ihm im Laufe der Zeit von seinen Untertanen – unter anderem dem Einsiedler Ludwig – gebracht worden sind und die er ab und an für Experimente benötigt.

Es handelt sich hierbei größtenteils um: *Manbane* (**1W3 doses**), *Blackroot* (**1W3 doses**), *Graveroot* (**1W6 doses**), *Black Lotus* (**1W3 doses**), *Nightshade* (**1W3 doses**), *Madman's Cap* (**1W6 doses**) und *Spider Venom* (**1W6 doses**).

In einer der zahlreichen Nischen des grausigen Gewölbes lagern die früheren Experimente des Herrn dieser Burg, nämlich grauenhaft verwesende und teilweise wild zusammengestückelte Leichname, die sich in fortgeschrittenem Stadium der Verwesung befinden: Allerdings sind einige von ihnen noch aktiv und werden auf den Befehl ihres Meisters in das Gewölbe strömen (sie zählen als *Flesh Golems*), wo sie alle Feinde ihres Meisters wütend attackieren werden! Wird ihre Kammer von irgendeinem Lebewesen betreten, so werden diese Untoten nach einiger Zeit ebenfalls aktiv, verlassen den Raum jedoch nicht... In einer weiteren Kammer liegen einige Gegenstände, die ebenfalls für die Gruppe von Interesse sein dürften: Hier lagern mehrere Truhen mit den Besitztümern jener unglückseligen Reisenden, die bisweilen von den Handlangern des Grafen überfallen und ausgeraubt werden, also vor allem Gold und Schmuck im Werte von 1500 *Goldcrowns*, außerdem Stoffe und ähnliche Dinge, die jedoch leider durch das feuchte Klima hier unten zu sehr gelitten haben!

Zudem finden sich hier jene Gegenstände, die Graf Dragomir von Rabenfels bisher noch nicht weiter verwendet hat: *Box of Conservation* (totes Material wie Nahrung oder aber Körperteile in dieser schwarzen Holzbox wird für endlos lange Zeit konserviert), *Key of Closing* (funktioniert einmal pro Woche und verschließt Türen wie mit dem „*Magic Lock*“-Spruch), *Ring of Light* (wirkt einmal pro Tag für eine Stunde wie der „*Magic Light*“-Zauber, kann in dieser Zeit weder abgeschwächt noch beendet werden), *Girdle of Protection* (verleiht einen zusätzlichen **AP** am *Body*), *Gloves of the Giant* (verleiht zusätzlich **1 Punkt S**, **1 Punkt T** und **2 W**, der Träger muss *Giants* immer auf Sicht angreifen)...

nen beugen muss? Ich bin Dragomir um mir zu dienen und dies sollte nie-

von Rabenfels und noch nie hat einer mand jemals vergessen!“
Er krault dem Raben das Gefieder und gibt ihm Fleischbrocken von der Tafel zu fressen, die dieser gierig verschlingt. Wird Dragomir auf das Verschwinden der Mädchen angesprochen, so zuckt er mit den Schultern

und meint: *„Ich weiß nicht, was es damit auf sich hat und es interessiert mich auch nicht weiter. Wenn dieser aufgeblasene Priester glaubt, er müsse die Dörfler in ihrem Wahn bestärken, diesem Sigmar zu huldigen und dabei alles andere zu vergessen, so werde ich sie wohl über kurz oder lang daran erinnern müssen, wer hier das Sagen hat! Aber glaubt mir, ich habe nichts mit den verschwundenen Mädchen zu tun, im Gegenteil, ich bin sehr erzürnt darüber... Denn wer soll mir nun meine Nächte versüßen?“* Er lächelt ein freudloses Lächeln, das seine kalten Augen nicht erreicht.

Graf Dragomir wird toben, wenn er erfährt, dass sein Sohn die Abenteurer gesandt hat und sie hinauswerfen lassen und selbst falls sie diese Tatsache nicht erwähnen sollten, wird ihn Elena-Galina über kurz oder lang darauf hinweisen...

Vorher aber wird er der Gruppe fast alle Fragen beantworten, die sie stellen mögen.

„Ich weiß, dass mein Ruf bei dem gemeinen Volk nicht gerade gut ist, aber was stört es mich? Man sagt mir nach, ich paktiere mit dunklen Mächten, sei ein Vampir oder noch Schlimmeres. Aber ich bin nur ein Mann, der weiß, dass seine Untertanen ihm zu dienen haben, auf Gedeih und Verderb und niemandem Rechenschaft ablegen muss...“

Falls es in der Burg zu einem Kampf kommen sollte, werden innerhalb weniger Augenblicke Armbrustschützen auf die Balustrade stürzen und dort das Feuer eröffnen, dann stürmen mehrere Soldaten herein und greifen die Abenteurer bis zum Tode verbissen an – sie wissen, dass der Zorn ihres Herrn weit schlimmer sein kann als der Tod!

Ansonsten aber wird Elena-Galina die

Gruppe wieder zur Brücke begleiten und sich dort von ihnen verabschieden.

„Habt Dank für die Geschichten, die ihr mir erzählt habt! Besucht mich wieder, wann immer ihr wollt!“

Einige Soldaten holen die Abenteurer ab und bringen sie hinaus, wo sie nach Haderfurt zurückkehren können...

BEIM BÜRGERMEISTER

Irgendwann wird der Weg die Gruppe sicher auch zum Dorfschulzen von Haderfurt führen, einem schwächlichen und überaus nervösen Männlein namens

ORTWIN THIELE

der ständig zu schwitzen scheint und den der Besuch der Abenteurer offensichtlich nicht sonderlich erfreut.

Dennoch wird er sie nach einiger Zeit in seiner kleinen Dienstkammer im Rathaus am Marktplatz empfangen und sie bitten, Platz zu nehmen.

Ein Schreiber befindet sich mit im Zimmer, der an einem kleinen Pult offenbar gerade einige Eintragungen in einem Buch macht.

An den Wänden hängen Gemälde aller Art, die vor allem dörfliches Leben darstellen. Beim Eintreten der Abenteurer hält der Dorfschulze ein Buch aus einem Bücherregal in den Händen, aber anscheinend liest er nicht darin, denn er dreht es lediglich in den Händen und stellt es schließlich an seinen Platz zurück.

„Herzlich willkommen in Haderfurt, verehrte Besucher. Ich nehme an, sie sind nur auf der Durchreise, oder wollen sie sich das Theaterstück anschauen, das zu Ehren des großen Sigmar bald schon aufgeführt wird?“

Sobald er den wahren Grund für das Hiersein der Gruppe erfährt, erleicht

er ein wenig und setzt sich schwer in seinen gepolsterten Stuhl hinter dem Schreibtisch, der mit einigen Schriftrollen und Büchern bedeckt ist.

„Ach so... Ja, ich verstehe... Nun, hm, wie ich weiß, ist bereits ein Mann in Haft genommen worden, der beschuldigt wird, etwas mit dem Verschwinden der armen Mädchen zu tun zu haben. Es ist wohl ein Rattenfänger und er ist bei Hauptmann Gebbhard im Gefängnis...“

Wahrscheinlich werden sich die Abenteurer mit dieser Information nicht zufriedengeben und der schwächliche Dorfschulze wird sichtlich fahrig und nervöser, Schweißtropfen perlen auf seiner Stirn, die er mit einem Tuch abwischt.

„Werte Gäste, ich bitte sie! Haben wir in den letzten Tagen nicht schon genug durchgemacht und nun wollen sie die armen Leute aus Haderfurt auch noch immer wieder an diese schreckliche Tragödie erinnern. Ich für meinen Teil kann mir ja auch nicht vorstellen, dass dieser

VOLKHART

alle die Mädchen entführt hat, aber man muss allen Spuren nachgehen, nicht wahr?“

Er beugt sich verschwörerisch vor und murmelt der Gruppe zu: *„Ich denke, diese Hexenbrut in den Wäldern hat da die Finger im Spiel! Je eher sie von hier vertrieben sind, desto besser...“*

Obwohl Ortwin Thiele – wie fast alle Einwohner des Ortes – über die tatsächlichen Umstände Bescheid, schweigt er aber wegen des bevorstehenden Theaterspiels und auch aus Angst vor dem Sigmar-Priester...

„Ich weiß auch nicht, was der Graf erzählt, aber man kennt ja seine Vorlieben für junges Fleisch... vielleicht ist er diesmal zu weit gegangen...“

Der Dorfschulze wird Verdächtigungen gegen alle und jeden aussprechen, sich aber hüten, den wahren Grund der Tragödie zu verraten! Bei ihm verlaufen alle Hinweise im Sande...

DER BESUCH IM SHALLYA-KLOSTER

Neben dem prächtigen, wenn auch düsteren, Tempel zu Ehren von *Sigmar* befindet sich eine weitere religiöse Stätte in der Ortschaft Haderfurt.

Es ist dies der kleine *Shallya*-Tempel, der aber auf Anhieb gar nicht gefunden werden dürfte, denn eigentlich handelt es sich bei dem alten und muffigen Gebäude um ein Kloster, das der Öffentlichkeit nun in sehr beschränktem Maße offensteht und daher versteckt am Rande des Dorfes steht.

Sobald die Gruppe von diesem Ort weiß, ist es nur naheliegend, dort einmal nachzufragen, ob die frommen Schwestern etwas gesehen oder gehört haben... Durch die engen Gassen des Dorfes führt sie ihr Weg hin zu einer eigens ummauerten Anlage, über deren zweiflügligen Holzportal das steinerne Abbild einer großen Eule mit ausgebreiteten Flügeln prangt.

Nach mehrmaligem Klopfen erscheint ein Augenpaar in dem vergitterten Sichtschlitz in Augenhöhe und eine barsche männliche Stimme verlangt zu wissen, was die Abenteurer hier wollten! Tragen diese ihr Anliegen vor, so verziehen sich die Augen dieser Person zu schmalen Schlitzern.

„Ich wüsste nicht, warum ich die Oberin wegen euch stören sollte! Hmmm, na ja, vielleicht fällt mir ja noch ein Grund ein...“

Für eine kleine Bestechungssumme von mindestens 5 *Goldcrowns* lässt

HUBERT

der alte und schlitzohrige Torposten sie ein; der fast schon zahnlose Mann ist völlig harmlos und ist eigentlich weniger als Wache gedacht, sondern vielmehr als eine Person, die das Tor öffnen kann, ohne die Schwestern zu stören. Daher lebt er auch in einem kleinen Torhäuschen und hat tatsächlich von den Vorkommnissen in der Stadt nichts mitbekommen – er ist nämlich auch so gut wie taub, was die lange Wartezeit am Tor erklären dürfte... Unter Ächzen und Murren wird er dann im Haupthaus verschwinden und der Gruppe sagen, sie solle warten, bis er der Oberin Bescheid gegeben hat.

„Das bedeutet natürlich nicht, dass sie euch auch tatsächlich empfängt, dieses Anrecht könnt ihr euch mit Goldstücken nämlich nicht kaufen...“ erklärt er hustend und schlurft davon.

Im ummauerten Hof des Klosters befinden sich einige schmucklose Gebäude, zu ihnen zählt ein kleiner Tempel, zu dem Steinstufen hinaufführen und über dessen Eingangsportal eine Waage zu sehen ist, ein langgezogenes Steingebäude – vermutlich das Wohnhaus der Schwestern – sowie mehrere kleinere Gebäude, deren Zweck auf den ersten Blick nicht klar ersichtlich ist (unter anderem die Unterkunft der Oberin, das Krankenhaus, Badehaus und die Küche mit Ess-Saal).

Kurze Zeit später erscheint Hubert wieder und winkt den Abenteurern zu, dass sie ihm folgen mögen.

Er bringt sie zu einem allein stehenden, schmucklosen Gebäude, das in einem Eckerker eine wunderschöne *Shallya*-Statue stehen hat.

Er klopft an, drückt die Tür auf und verabschiedet sich dann...

„Kommt herein, so ihr in Frieden kommt!“ ertönt eine Stimme aus dem Inneren des Hauses, das innen fast

ebenso schmucklos ist wie außen.

In einem weiß verputzten Zimmer mit stämmigen Holzbalken empfängt die Oberin

IRMGARD SCHLICHT

die Gruppe; sie sitzt hinter ihrem kleinen Schreibpult vor einem Bücherregal, im ganzen Zimmer befinden sich Gemälde von *Shallyas* Wundertaten.

Irmgard Schlicht trägt eine weiße Robe mit einer Haube, unter der graues Haar zu sehen ist; die Augen der kleingewachsenen und eher hageren Frau blicken jedoch sehr lebendig und bleiben nur immer sehr kurz an einem Ort oder einer Person haften, ehe sie weiterwandern.

„Nun, liebe Gäste, was kann ich für euch tun? Ist gar einer von euch von einer Krankheit geschlagen worden oder plagt euch sonst ein Zipperlein?“

Die Oberin spricht mit einem schelmischen, fast schon lehrmeisterlichen, Unterton in der Stimme und deutet dabei mit ihrem spitzen Finger auf das eine oder andere Gruppenmitglied...

Sobald sie weiß, weshalb die Abenteurer bei ihr sind, wird sie die Hände aneinanderlegen und ihr Gesichtsausdruck wird zunehmend verkniffener.

„Liebe Gäste, dies ist ein Kloster, und meine Schwestern und ich verlassen diese Mauern nicht. Jede hier – einige wenige ausgenommen – haben ein strenges Schweigegelübde abgelegt dafür, dass sie hier *Shallya* dienen dürfen und wir keinerlei Fragen stellen, woher sie kommen, wer sie sind oder was sie früher einmal getan haben! Hier sind sie alle nur die braven Töchter *Shallyas*! Darum kann ich zu den Vorfällen in der Stadt selbst leider überhaupt nichts sagen...“

Dies ist gelogen, denn die Oberin weiß sehr wohl, was mit den Mädchen geschehen ist, da sie bei der verhängnis-

DIE ZAUBERSPRÜCHE IM TOME OF FLESH

In diesem – selbst von Nekromanten – gescheuten Buch, von dem niemand genau weiß, wer es geschrieben haben könnte und von dem es einige weniger komplette Abschriften geben soll, finden sich einige der abscheulichsten Zauber, welche die Kunst der Totenbeschwörung zu bieten hat...

AURA OF OOZING MISERY

Spell Level: 1 (Necromancy)

Magic Points: 3 (+2 per Round)

Range: Personal

Area of Effect: 10 yards radius from the caster

Duration: 1+ rounds

Ingredients: A scab

Wenn der Nekromant diesen Zauber vollführt, umgibt ihn sofort eine Aura, welche direkt von der Ebene des Todes herrührt (**WP-Test** erlaubt, um den Auswirkungen zu entgehen). Durch diese Aura werden automatisch alle Wunden, welche Personen im Radius hinnehmen (auch der Nekromant) zu *infected wounds*.

ROUSE POLTERGEIST

Spell Level: 2 (Necromancy)

Magic Points: 5

Range: 10 yards

Area of Effect: One room

Duration: permanent

Ingredients: Part of the brain of a madman

Dieser Zauber bindet den Geist des Wahnsinnigen an einen bestimmten Ort. Der Poltergeist wird sich in einer unvorhersehbaren und normalerweise gewalttätigen Art allen jenen gegenüber verhalten, die diesen Ort betreten (einschließlich des Zauberers).

AWAKEN WIGHT/WRAITH

Spell Level: 2 (Necromancy)

Magic Points: 5

Range: 12 yards

Area of Effect: One tomb, grave or barrow

Duration: permanent

Ingredients: Body of the dead and grave dust from another grave

Der Nekromant muss in eine Gruft oder ein Grab beliebiger Art einbrechen, um den Spruch zu tätigen. Sobald der Zauber beendet ist, erwacht einer der Toten an diesem Ort und wird zu einem *Wight* oder *Wraith* (50%-Chance). Diese Kreatur wird allerdings nicht vom Nekromanten kontrolliert und wird diesen entweder angreifen oder aus dem Grabmal vertreiben wollen.

BEDAMN THY OWN SOUL

Spell Level: 2 (Necromancy)

Magic Points: 7

Range: Noot applicable

Area of Effect: Personal

Duration: Until next sunrise

Ingredients: Withered heart of a dead convicted murderer

Nekromanten haben eine sehr enge Beziehung zum Tod und ahnen oftmals sogar ihr eigenes Ende voraus. Wenn dies eintritt, so fürchten sie ihren Tod so sehr, dass die meisten sich dazu entschließen, diesem zu entgehen – egal, auf welche Art und Weise. Wenn ein Schwarzmagier während der Wirkungsdauer dieses Zauberspruches versterben sollte, so verwandelt er sich in eine ätherische Kreatur, entweder einen *Wight* oder einen *Wraith* (jeweils 50%-Chance).

UNHOLY HUNGER FOR FLESH

Spell Level: 3 (Necromancy)

Magic Points: 12

Range: 48 yards

Area of Effect: One humanoid under 10 feet tall

Duration: permanent until spell ist resisted

Ingredients: A strip of rotting flesh from a Ghoul, three drops of blood from the victim

Dieser ekelhafte Zauber erweckt einen schrecklichen und unwiderstehlichen Appetit auf Fleisch der gleichen Rasse, der auch das Opfer angehört (es ist ein **WP-Test** erlaubt, in welchem Falle der Spruch nicht gelingt)! Das Opfer verspürt einen fürchterlichen Hunger, der durch nichts gestillt werden kann, außer durch das Fleisch eines Menschen. Eine Stunde nachdem dieser Spruch vollendet wurde, erwacht dieser unheilige Hunger und das Opfer glaubt, dass es bald verhungern wird! Wenn die betroffene Person ihren Hunger nicht stillen kann, wird sie immer schwächer und schließ-

vollen Theaterprobe zugegen war.

Auch sie fiel dem Charisma des *Sigmar*-Priesters zum Opfer und obwohl sie nun schwere Gewissensbisse plagten – vor allem, weil sie nicht helfen konnte – überließ sie es allein Heinrich Federhoffer, diese unselige Angelegenheit aus der Welt zu schaffen.

Nun möchte sie nur noch vergessen und verhindern, dass die Tragödie ans Tageslicht kommt. Daher wird sie den Abenteurern zwar viel über die Segnungen der Göttin *Shallya* zu berichten haben, über das Verschwinden der Mädchen aber verrät sie nichts...

„Nun, ich kann euch jedenfalls versichern, dass die Schwestern *Shallyas*, welche in dem besagten Alter sind, noch allesamt wohlbehütet unter uns weilen – die Göttin hält ihre schützende Hand über sie! Ansonsten aber wünsche ich zwar viel Glück, weiß aber nichts weiter zu berichten, so leid mir dies auch tut...“

Aufmerksame Abenteurer (**INI-Test**) können eine Bewegung vor einem der Fenster sehen, so als habe dort eben jemand gelauscht, allerdings sind diese mit bleieingefassten Glasscheiben fest geschlossen, und wenn eine Person um das Gebäude herumläuft, ist dort niemand mehr zu entdecken!

Die Oberin des *Shallya*-Tempels verabschiedet sich dann von der Gruppe und begleitet sie bis zur Türe, ehe sie sich wieder in ihr Gemach zurückzieht. Als die Gruppe wiederum im Regen steht, können sie auf einmal eine junge Schwester sehen, die aufgeregt am Tempeleingang steht, sich hastig umblickt und ihnen dann verstohlen zuwinkt, ihr zu folgen.

Bevor sie dies jedoch tun können, hören sie den Torwächter Hubert rufen, der sie bereits gesehen hat und nun das Tor öffnet.

Ihn abzulenken, ist allerdings nicht allzu schwer (es könnte sich eine Person unbemerkt zurückfallen lassen oder aber die Gruppe behauptet, sie wolle noch eine Spende tätigen), so dass wohl jemand in den momentan leeren Tempel gehen wird...

Dort steht im Schatten einer Säule die junge *Shallya*-Schwester, die einen aufgewühlten Eindruck macht und sich immer wieder unruhig umsieht.

Rasch drückt sie einem Abenteurer einen Zettel in die Hand und läuft dann unter Tränen wieder hinaus in den Regen, um kurz darauf hinter dem Badehaus zu verschwinden!

Auf dem kleinen Blatt Papier steht in zierlicher Handschrift eine Nachricht, die vom Regen schon ziemlich aufgeweicht ist und welche wohl wiederum neue Rätsel aufgeben dürfte...

In der Tat verhält es sich so, dass einer der Mütter bei der Tragödie ihre zwei Töchter verlor, die sie eben noch stolz auf ihre Rolle in den Armen gehalten hatte, und darüber hat sich ihr Geist verwirrt.

Diese Frau namens

ERDA

war ohnehin Witwe und da ihre älteste Tochter sich ins Kloster zurückgezogen hatte (eben jene junge Frau, die den Abenteurern den Brief überreicht hat), war niemand da, sich um sie zu kümmern, daher kam sie ins Kloster...

Dort vegetiert sie nun vor sich hin, im Schatten ihrer selbst, und nur noch die Erinnerungen an ihre Kinder und die Vergangenheit hält sie am Leben.

Es ist nicht weiter schwer, die Wohnzelle der Frau zu finden, problematischer ist es eher, nicht von den Schwestern oder gar der Oberin gesehen zu werden, welche die Gruppe sofort hinausgeleiten würden (falls die Abenteurer sich weigern sollten, würde die

lich sterben (das Opfer verliert jeden zweiten Tag einen **T-Punkt**, sinkt der Wert auf **0**, so stirbt es). Außerdem unterliegt diese Person den Regeln für *Bloodlust* (wie ein *Minotaur*). Falls dieser Zauberspruch bei Mitternacht dreizehn Nächte in einer Folge erfolgreich vollzogen wird, so wird das Opfer schließlich zu einem *Ghoul*. Dies erfordert jedoch normalerweise das willige Einverständnis der jeweiligen Person.

MALEFIC MANIKIN

Spell Level: 3 (Necromancy)

Magic Points: 10

Range: 96 yards

Area of Effect: One humanoid under 10 feet tall

Duration: 24 hours or until dispelled or until manikin is destroyed

Ingredients: A wax figure with imbedded hair of the victim and a single pin made of gold

Der Anwender erstellt eine Wachsfigur, welche grob ihr beabsichtigtes Opfer darstellen muss. Der Schwarzmagier muss sein Opfer nicht sehen können, aber ein paar Haare oder einige Tropfen Blut sind vonnöten, ansonsten kann der Zauber nicht gelingen. Eine goldene Nadel kann dann in einen bestimmten Körperteil der Wachspuppe gestochen werden (jeweils einmal pro *Round*), was dem Opfer an dieser Stelle schreckliches Unbehagen verursacht (falls ihm sein **WP-Test** misslingt). Der jeweilige Effekt hängt davon ab, wo die Nadel eingestochen wird. Jedesmal, wenn die Nadel entfernt und in einen anderen Körperteil gesteckt wird, kann das Opfer einen neuerlichen **WP-Test** absolvieren! Diese verzauberte Wachspuppe kann mit *Magical Sense* leicht erkannt werden und falls jemand über *Sixth Sense* verfügt, so wird er in der Gegenwart dieses schwarzmagischen Gegenstands ein starkes Unwohlsein verspüren. Folgende Effekte können an verschiedenen Körperstellen erzielt werden:

Kopf: Das Opfer bekommt schreckliche Kopfschmerzen und erhält **-10** auf **WS, BS, LD, INT, CL, WP** und **FEL**.

Auge: Das Opfer ist vorübergehend auf einem Auge erblindet; **BS** wird halbiert und es erhält **-10** auf alle **INI-Tests**, die auf sehen beruhen.

Mund: Ein grauenhafter Schmerz im Mund, sprechen oder zaubern wird nahezu unmöglich.

Herz: Das Opfer erleidet schwere Herzstörungen und wird kurzatmig. Es kann sich nur noch sehr langsam bewegen – **WS, BS** und **INI** werden halbiert.

Magen: Das Opfer muss einen **T-Test** ablegen, oder es kann in dieser *Round* nichts tun, da es sich heftig erbricht.

Genitalien: Grauenvolle Schmerzen, das Opfer kann sich nicht bewegen.

Fuß: Das Opfer verliert die Hälfte seines **M-Wertes** und *Flee!* und *Fleet Footed* können nicht mehr eingesetzt werden.

ROT SANCTUM OF FLESH

Spell Level: 4 (Necromancy)

Magic Points: 15

Range: 96 yards

Area of Effect: One humanoid under 10 feet tall

Duration: three days

Ingredients: eine Wachsfigur, erstellt mit dem Blut und den Haaren des Opfers
Dieser grauenvolle Fluch lässt den Körper des Opfers rapide verrotten. Sobald der Zauber vollführt wird, ist der betroffenen Person ein **WP-Test** gestattet, um den magischen Auswirkungen zu entgehen. Falls dies gelingt, so war der Spruch ein Fehlschlag und der Schwarzmagier muss von vorn beginnen und auch eine vollständig neue Wachsfigur erschaffen. Misslingt der erste Test, so steht dem Opfer ein **T-Test** zu, um den eigentlichen, physikalischen Auswirkungen zu entgehen; wenn dieser gelingt, so schlägt der Zauber fehl, aber die Wachsfigur kann eine Woche später einen erneuten Versuch machen und die selbe Figur verwenden. Misslingt dieser zweite Test, so nimmt der Fluch noch am gleichen Tag seinen Lauf und der Körper des Opfers verfällt zusehends! Die betroffene Person verliert **1 Punkt T** und **10 Punkte FEL** und **LD**. Keine anderen Werte werden von diesem magischen Verfall betroffen. Allerdings stinkt das Opfer furchtbar nach Verwesung und die Auswirkungen des Fluchs sind auch klar sichtbar: Haut verwest und fällt in Fetzen ab, die Haare fallen büschelweise aus. Am zweiten Tag muss dem Opfer ein erneuter **T-Test** gelingen (wobei die reduzierte *Toughness* eingerechnet werden muss); gelingt der Test, so endet der Fluch. Misslingt er jedoch, so verliert er wiederum Punkte bei **T, FEL** und **LD** wie am vorherigen Tag. Dies geht jeden Tag so weiter, falls das Opfer auf **0 Punkte T** kommt, so stirbt es. Sobald der betroffenen Person jedoch ein **T-Test** gelingt, werden einige der Effekte abklingen: Die verlorenen **T-Punkte** werden pro Woche um **1** regeneriert, **FEL** und **LD-Punkte** regenerieren mit **5** Punkten pro Woche. Als permanenter Effekt verbleibt jedoch, dass die Hälfte der verlorenen **FEL-Punkte** nicht regeneriert werden können, dies kommt von einem pockennarbigen Äußeren und dem daraus resultierenden, totengleichen Aussehen. Dieser mächtige Fluch kann mit einigen Möglichkeiten aufgehoben werden: Der Zauber *Dispel Magic* wirkt, ein *Blessing* eines Gottes, der Tod des Totenbeschwörers oder die Inbesitznahme der Wachsfigur. Dies alles hält die Wirkung auf und die Heilung setzt sofort ein. Der Nekromant kann natürlich jederzeit den Fluch beenden.

Oberin nach den Templern *Sigmars* schicken lassen)!

Das Zimmer ist sehr klein und hat nur eine schmale Scharte als Fenster, lediglich eine Strohpritsche, eine Schlüssel für die Notdurft, ein wackliger Tisch und ein Schemel bilden die Einrichtung. Bei ihrem Eintreten (die Tür ist von außen verriegelt) sehen die Abenteurer im düsteren Tageslicht eine zusammengerollte Gestalt auf der Pritsche liegen, die sich erstaunt aufrichtet, sie anblinzelt und sich die Augen reibt. Es handelt sich um eine Frau, deren Alter schwer zu schätzen ist, aber vermutlich um die 40 Jahre zählen dürfte. Ihre einst schwarzen Haare sind mit grauen Strähnen durchzogen und tiefe Sorgenfalten durchziehen ihr Gesicht, das nun allerdings erstaunt und freundlich dreinblickt.

Im Arm hält sie eine einfache Stoffpuppe, die sie liebevoll an sich drückt, so als wäre sie ein kleines Kind...

„*Habt ihr meine Kleinen mitgebracht? Sie sind hinausgegangen, zum spielen...*“.

Sie wird an der Gruppe vorbeiblicken ins Leere und dann plötzlich zu weinen anfangen.

„*Meine kleinen Kinder, meine Töchter, warum nur, warum...? Wann kommt ihr zu mir zurück?!*“

Sie wiegt sich vor und zurück und singt dabei weinend ein Wiegenlied, dabei krampfhaft die Puppe umklammernd (**INI-Test, +10% für Excellent Vision**, um zu entdecken, dass die Puppe an einigen Stellen offenbar Feuer ausgesetzt war).

Nach einiger Zeit, in der sie überhaupt nicht ansprechbar ist, schaut sie die Abenteurer wieder überrascht an.

„*Oh, aber wir haben ja Besuch. Kristiane, Hannelore, deckt den Tisch, schürt das Feuer an!*“

In diesem Moment weiten sich ihre Augen und sie beginnt panikartig zu kreischen, sich an den Haaren zu reißen und wild im Zimmer herumzurennen.

„*Das Feuer, das Feuer! Macht es aus, macht es aus! Sigmar' steht uns bei, sie brennen – sie brennen alle lichterloh!*“

Wiederum nach einiger Zeit beruhigt sich die arme Frau wieder, nimmt die Puppe wieder hoch und betrachtet sie nachdenklich.

„*Diese Puppe hat aber doch Johanna der kleinen Hannelore geschenkt. Johanna ging aber weg, ins Kloster... Bin ich jetzt auch im Kloster? Wo bleiben die Mädchen nur wieder so lange, sie sollten schon lange zurück sein!*“

Solche und ähnliche Äußerungen werden von der armen, wahnsinnigen Frau die ganze Zeit über geäußert werden und es gibt nichts, was die Abenteurer an ihrem Geisteszustand ändern könnten; sie hat kurze Momente der Klarheit, erinnert sich dann aber nur an Abschnitte aus ihrem früheren Leben – sobald das Gespräch auf Feuer oder ihre verbrannten Töchter kommt, verfällt sie wieder in Raserei und tobt im Zimmer umher.

Natürlich ist es so, dass ihre beiden jüngeren Töchter namens Kristiane und Hannelore stolzerfüllt bei der fatalen Theaterprobe verbrannt sind und dies den Geist der Frau gebrochen hat – sie hat keinen Lebenswillen mehr und wird wahrscheinlich bald sterben, selbst die Künste der *Shallya*-Schwester können ihr nicht mehr helfen...

Wollen die Abenteurer nun partout Schwester Johanna aufsuchen, so wird ihnen fast nichts anderes übrig bleiben, als jemanden zu fragen, was aber den sofortigen Hinauswurf aus dem Kloster zur Folge hat!

Zudem wird Johanna ihnen auch nur

mitteilen können – allerdings wird sie hierfür tatsächlich ihr Schweigegelübde brechen – dass sie eines Tages während eines großen Brands das Wehklagen und die Todesschreie unzähliger Mädchen gehört hat (sie hat die schwarzen Rauchwolken gesehen, die vom Gerüst aufgestiegen sind)!

Johanna befürchtet, dass bei diesem Feuer ihre Schwestern gestorben sind, kann aber nichts beweisen und weiß auch nichts Näheres; ihre Mutter tauchte einige Tage später völlig zerrüttet vor den Toren des Klosters auf und wurde aufgenommen, auf spezielle Empfehlung von Heinrich Federhoffer an die Oberin.

Heinrich Federhoffer war nach dem Verschwinden ihrer Schwestern wesentlich öfter bei der Oberin des Klosters als zuvor...

Falls es nötig sein sollte, wird Johanna alles in ihrer Macht stehende tun, um die Gruppe zu unterstützen, wenn es um die Aufklärung der Vorfälle geht.

UNTERWEGS IN HADERFURT

Immer, wenn die Gruppe sich durch die Ortschaft bewegt, können sie die misstrauischen und ablehnenden Blicke der Bewohner über sich gleiten sehen, einige Menschen spucken sogar vor ihnen aus...

Wenn sie auf dieses Verhalten angesprochen werden, so wenden sie sich entweder eilig ab und verschwinden in ihren Häusern oder aber verharren trotzig und bieten den Abenteurern die Stirn.

„*Ihr seid Fremde hier und mischt euch in unsere Angelegenheiten ein! Müsst ihr noch weiter Salz in unsere Wunden streuen? Das verfluchte Pack in den Wäldern ist Schuld an allem! Mit ihrem Hexenwerk haben sie unsere*

*Habe keine Zeit... Oberin darf nichts sehen!
Bitte, helft meiner Mutter. Sie ist im ersten
Zimmer des Wohntraktes. Meine Schwestern
sind verschunden... Helft uns!*

Kinder verdammt! Verflucht sollen sie sein und alle jene, die sich in Dinge einmischen, die sie nichts angehen. Bald schon werden sie im Feuer brennen und Sigmar wird endlich Erbarmen mit uns haben...

Solcherart sind die Äußerungen, welche die Abenteurer von den fanatischen Dörflern erhalten können, und obendrein wird offensichtlich, dass alle Dorfbewohner fieberhaft auf das Theaterstück hinarbeiten!

Tag und Nacht wird im strömenden Regen am Gerüst gearbeitet, verbessert und vergrößert, und als die Gruppe an diesem Tage daran vorbeigeht, können sie unzählige Arbeiter – Männer wie Frauen – entdecken, die eifrig auf dem Holzgestänge herumklettern und hämmern und klopfen.

Mehrere Dörfler stehen um einen Mann herum, der scheinbar nicht aus dem Ort stammt und sich gerade einige Pläne ansieht, ehe er einen tiefen Schluck aus einer Flasche nimmt.

Dies ist der Architekt Hans Halberstadt, der vom Sigmar-Priester extra aus Nuln angefordert worden ist, um dieses riesige Gerüst zu erstellen.

Leider unterlief dem trunksüchtigen Architekten dabei ein entscheidender Fehler und die tragenden Teile der einzelnen Stockwerke waren nicht stark genug, so dass sie einbrachen und die bedauernswerten Mädchen unter sich begruben, wo sie elendig verbrannten!

Dies hat Hans Halberstadt endgültig aus der Bahn geworfen, er betrinkt sich jeden Abend unmäßig und kann auch am Tage nicht mehr vom Alkohol lassen. So können ihn die Abenteurer auch antreffen, wenn sie zu ihm gehen und ein Gespräch beginnen sollten.

Einige der Dörfler stehen mit großen Hämmern um ihn herum, warten auf weitere Anweisungen und betrachten die Gruppe mit finsternen Blicken.

Hans Halberstadt wird die Neuankömmlinge zunächst nicht bemerken, dann aber hebt er die blutunterlaufenen Augen und starrt diese an, als kämen sie nicht von dieser Welt.

„Ah, wen haben wir denn da? Noch ein paar Leute, die den großen Architekten kennenlernen wollen? Pah!“

Eine Alkoholfahne umweht den bärtigen und stämmigen Mann, der sich offenbar seit geraumer Zeit nicht mehr gewaschen und gekämmt hat; seine eigentlich vornehmen Kleidungsstücke sehen aus, als schliefe er seit geraumer Zeit in ihnen...

„Herr Halberstadt, wo sollen wir die Stützpfosten denn nun einsetzen?“ fragen die Arbeiter ungeduldig, sie alle sehen so aus, als hätten sie seit einigen Nächten kaum ein Auge zugetan.

„Wie? Äh, ach ja, dort drüben. Na los, nun fangt schon an...“

Kaum sind die Dörfler weg, als der Mann seine Karten auf einen kleinen Tisch legt, sich setzt und wiederum ei-

nen tiefen Schluck aus der Flasche nimmt, die er dann den Abenteurern anbietet. Hans Halberstadt ist zwar betrunken, weiß aber, dass jedes falsche Wort ihn den Kopf kosten kann, zudem er einer der Verursacher der Tragödie ist... Daher wird er die Gruppe listig anblicken und ihre Fragen nur sehr ausweichend beantworten.

„Bin aus Nuln hergereist, der Priester – Federhoffer – hat mir geschrieben. Will großes Theaterstück geben, schrieb er, größer als selbst die in Nuln. Na ja, da braucht man eine mächtig große Bühne, am besten mehrstöckig, so wie die hier eben. Ihr müsst wissen, ich bin nämlich Spezialist für solche Konstruktionen...“

Mit diesen Worten deutet er auf die Pläne, auf denen deutlich sichtbar einige Dinge ausgestrichen und wieder übermalt worden sind.

„Eigentlich sind meine Bühnen narrensicher, eigentlich... Kennt ihr das Stück ‚Heidler und die Dämonen‘? Dafür habe ich die Bühne entworfen, ja, in der guten alten Zeit...“

Zwischen tiefen Schlucken aus der Flasche wird Hans Halberstadt immer mehr Geschichten von früher erzählen und die Dorfbewohner beobachten die Gruppe nun aufmerksam, einige der bulligen Arbeiter haben sich um sie herum aufgestellt und achten auf das gesamte Gespräch.

Untersuchen die Abenteurer die Bühne

genauer, so können sie vielleicht entdecken (**INI-Test, +10%** für *Carpentry*), dass Teile der Konstruktion anscheinend vor kurzer Zeit starker Hitze ausgesetzt waren und gebrannt haben, wiederum andere an diesen Stellen erst neu eingesetzt wurden.

Bevor die Gruppe jedoch Hans Halberstadt näher über diesen Umstand befragen kann, hat sich schon ein wütender Arbeitermob versammelt, die sich nunmehr offen drohend auf sie zubewegt. Falls die Abenteurer es wirklich auf einen Kampf ankommen lassen sollten, so werden einige der Dörfler im folgenden Getümmel den Risikofaktor Halberstadt ausschalten und die Schuld dann den Fremden in die Schuhe schieben!

Der Architekt wird erschlagen über seinen ausgebreiteten Plänen gefunden, als bereits kurze Zeit später die Wache zusammen mit dem Inquisitor und seinen Leuten auf dem Marktplatz erscheint. Wenn die Abenteurer so klug sind, keinen Streit vom Zaun brechen, so wird der Architekt wenig später von der Wirtin erdolcht in seinem Zimmer aufgefunden, in welchem Falle ebenfalls Anklage gegen die Gruppe erhoben wird...

WORKERS

Auch die zumeist bulligen Arbeiter, welche für schwerere Tätigkeiten ausgesucht wurden und die „bewaffnet“ sind mit großen Vorschlaghämern und Spitzhacken, sind ebenso fanatisch wie die übrigen Einwohner Haderfurts und werden zu verhindern suchen, dass das große Werk des Sigmar-Priesters in Gefahr gerät, notfalls mit Gewalt und sogar Mord und Totschlag...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	29	5*	4	8	28
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	34	28	30	29	27	32

Skills: Consume Alcohol, Carpentry, Drive Cart, Scale Sheer Surface, Very Strong*.

Trappings: Heavy Hammer (**INI -10, D +1, parry -10**), Pickaxe (**parry -10**), Leather Jack (**0/1 AP, Body**), Leather Trousers (**0/1 AP, Legs**).

Special Rules: –

UNTER ANKLAGE

Nach der Ermordung des Architekten mehren sich die Behauptungen der Dorfbewohner, welche die Gruppe schwer belasten, so dass der Inquisitor sie von der Wache zum Gefängnis führen lässt.

Das schmucklose, langgezogene und zweistöckige Gebäude liegt in einer der Seitengassen Haderfurts und dort werden die Abenteurer bereits von Matthias Buschborn und Gunther Eichhoff erwartet. In der völlig schmucklosen Wachkammer sitzt der Inquisitor in einem Stuhl, mit dem Rücken direkt vor einem geöffneten Fenster, so dass selbst das trübe Tageslicht seine Konturen verschwimmen lässt. Neben ihm steht der Hexenjäger und in den Ecken des Raums der grinsende Gebbhard und die drei Tempelritter.

„Willkommen, werte Gäste. Irgendwie habe ich gewusst, daß sich unsere Wege bald schon wieder kreuzen werden. Allerdings... ist der Anlass diesmal weniger angenehm.“

Matthias Buschborn wird ihnen darlegen, dass sie des Mordes angeklagt sind, des Mordes am Architekten Hans Halberstadt.

„Natürlich bin ich mir dessen bewusst, dass es außer den – teils widersprüchlichen – Aussagen der braven Dorfbewohner keinerlei Beweise geben euch gibt – noch nicht. Nun, was gibt ihr zu eurer Verteidigung vorzubringen?“

Der Inquisitor wird sich die Ausführungen der Abenteurer in aller Ruhe anhören, dann aber gelangweilt abwinken.

„Was ihr nicht sagt. Im Augenblick habe ich noch keine rechte Handhabe gegen eure Gruppe, doch hütet euch! Noch ein solcher Vorfall und ich werde euch einer hochnotpeinlichen Befra-

gung unterziehen! Und nun geht.“

Als die Abenteurer das Gebäude verlassen, erwartet sie dort bereits eine aufgebrauchte Menge, die Zeter und Mordio schreit! Vereinzelt fliegen Steinbrocken oder Schlamm und die Dörfler sind nun – da es offensichtlich ist, dass die Abenteurer Nachforschungen anstellen – kaum mehr zu halten... Unter Schimpf und Schande werden sie zurück zum Gasthaus gejagt!

Auch bei den anderen Spaziergängen durch die Ortschaft werden die Abenteurer klatschnass und stellensweise müssen sie fast knietief durch den Schlamm und unzählige Wasserlachen waten... Auch die Orientierung in den engen, grauen Straßen ist nach wie vor ein Problem und oft kommen die Abenteurer dort heraus, wo sie eigentlich gar nicht hin wollten, oder eine Straße endet in einer Sackgasse!

Dabei kommen ihnen immer wieder die fetten Ratten in die Quere und sollten sie sich einmal zu lange und nur allein oder zu zweit in einer der dunklen und verwinkelten Seitengassen aufhalten, so wird sich ein Rattenschwarm auf sie stürzen!

RAT SWARM

Die gewaltig großen Ratten, welche zur Zeit in Haderfurt nahezu ungestört ihr Unwesen treiben und des öfteren auf Katzenjagd gehen, ernähren sich zum größten Teil von den schrecklich verbrannten und verwesenden Leichnamen der verunglückten Mädchen und werden auch davor nicht zurückschrecken, einzelne Personen anzugreifen, falls der Hunger sie packt...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	0	1	1	10	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
10	0	89	5	89	89	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: Ein Rat Swarm ist *subject to stupidity*, ansonsten aber gegen alle anderen psychologischen Effekte immun.

Ein solcher Schwarm kann nur wirklich durch Feuer oder Magie geschädigt werden, anson-

sten tötet ein normaler Angriff einige der Tiere, in welchem Fall die Anzahl der Wounds und Attacks sinkt.

Der Rat Swarm gilt als venomous.

ZURÜCK IM GASTHAUS

Schließlich werden sich die Abenteurer wieder in ihrem Gasthaus einfinden, wo sie – wie bereits erwähnt – entweder eine grausige Entdeckung in Form des toten Architekten erwartet, oder aber zumindest eine liebeskranke Schankmaid...

Dagmar hat sich etwas Neues einfallen lassen und wird den betroffenen Abenteurer besonders zuvorkommend bedienen und ihm immer wieder ein scheues Lächeln zuwerfen.

Sobald er jedoch zu Bett geht, bemerkt er einen betäubenden Geruch in seinem Bettzeug, der von einem Kranz aus Blumen stammt, der unter dem Kopfkissen liegt...

Dieser Geruch der Waldpflanzen ist in der Tat so stark, dass es dem betroffenen Charakter in seinem Zimmer – wenn er die Ursache nicht sofort finden sollte – durchaus schwindlig werden kann (**T-Test** oder *drowsiness*)!

Spricht er die arme Dagmar darauf an, so errötet sie nur und schluchzt: „Aber ich liebe euch doch, edler Herr, ich wünsche mir nur, ihr liebtet mich auch...“

Wiederum hat sie die Kräuter von dem Einsiedler im Wald, nahe dem Klafterbrocken, erhalten. Sobald Dagmar etwas eingehender darüber befragt wird, warum sie eigentlich noch am Leben ist, wird sie bleich und stammelt nur: „Ich war nicht auserwählt!“, mehr ist aus ihr nicht herauszubekommen...

Ist Hans Halberstadt nicht schon auf dem Marktplatz beseitigt worden, so wird er in dieser Nacht erdolcht, denn der Sigmar-Priester Federhoffer be-

Sehr verehrter Meister Halberstadt!

Ich habe nun schon des öfteren Euren Namen gehört, wenn es darum ging, ein imposantes Bauwerk aus Holz oder Stein zu errichten.

Ebenfalls kam mir zu Ohren, dass Ihr zur Zeit ohne feste Anstellung seid, weswegen ich Euch anbieten möchte, für mich zu arbeiten.

Ich plane in Haderfurt, einer kleinen Stadt am Rande von Stotland, ein großes Schauspiel zu Ehren unseres Herrn Sigmar Heldenhammer.

Dazu benötige ich jedoch die Hilfe eines Bau-meisters, denn ich plane eine große Bühne mit mehreren Ebenen, ähnlich jener, die Ihr bereits in Nuln für die dortige Adelsgesellschaft errichtet habt.

Solltet Ihr mein Angebot annehmen, so führt der Bote, der Euch dies überbracht hat, genug Gold für Eure sichere Reise hierher mit sich!

Es wäre mir eine große Ehre, Euch hier begrüßen zu dürfen.

*Hochachtungsvoll
Heinrich Federhoffer
Priester des Sigmar*

fürchtet, dass der alte Säufer etwas ausplaudern und daher die Aufführung des Stückes verhindern könnte – außerdem ist das Gerüst nun fast fertig

und er ist daher entbehrlich geworden! Einige Bauern schleichen sich des Nachts in sein Zimmer und erdolchen den völlig betrunkenen Architekten, so

findet ihn dann auch die Wirtin am Morgen, in einer großen Lache seines eigenen Blutes liegend!

Durch das Geschrei der Wirtin aufgeschreckt, werden die Abenteurer auch die schreckliche Entdeckung machen. Im Zimmer des Ermordeten ist nichts weiter von Bedeutung zu finden, mehrere Flaschen Wein, eine prall gefüllte Börse mit Goldmünzen (150 *Goldcrowns*) und der Brief, mit dem der Architekt nach Haderfurt beordert worden ist. Die Mordwaffe ist verschwunden, aber die Art der Wunde lässt eigentlich fast nur den Schluss zu, dass es sich um ein Messer oder einen Dolch gehandelt hat (**INI-Test** für *Warriors*), zudem sind es mehrere Stiche, die nicht sofort zum Tode geführt haben. Auch der Tod des Architekten wird wohl nicht gerade dazu beitragen, die Atmosphäre in Haderfurt zu besänftigen und den Abenteurern neue Rätsel aufgeben!

ein schrein DER TOTEN

Die schrecklich verbrannten Leichname der Töchter Haderfurts wurden nicht normal begraben, sondern auf Anweisung von Heinrich Federhoffer in einem kleinen Schrein zur Ruhe gebettet, der wiederum *Sigmar* geweiht ist.

Ursprünglich war dies der erste kleine Tempel, der aber nicht mehr benutzt wurde, als der große Tempel am Marktplatz errichtet worden ist.

Einige Leute kamen zwar nach wie vor hierher, aber nach und nach geriet dieses Gebäude in Vergessenheit, das schon steht, seit Haderfurt gegründet worden ist! Das Gebäude wirkt immer noch altherwürdig, ist aber kaum zu finden, denn es wurde von neueren Häusern völlig zugebaut und umgeben,

so dass nur noch eine kleine, fast verborgene Gasse hierher führt.

Der Schrein hat einen kleinen, niedrigen Glockenturm über dem Eingang, der zu jeder Tages- und Nachtzeit von zwei gelangweilten Männern der Stadtwache bewacht wird, damit keine Fremden vielleicht das schauerliche Geheimnis entdecken, welches hier verborgen liegt. Diese Wachen sind zwar nicht sonderlich aufmerksam, werden aber jeden Versuch vereiteln, in den Schrein zu gehen – notfalls laufen sie los, um Verstärkung zu holen...

Das Gebäude ist aus Stein gebaut und verfügt über schmale Seitenfenster, durch die man aber nicht ins Innere gelangen kann, wo es ziemlich dunkel ist. Das Eingangsportal besteht aus Holz und der einzige Raum, in dem sich auch der Altar und eine Statue von *Sigmar* befindet, ist nicht sonderlich groß, weswegen wohl nach dem Ansteigen der Bevölkerung in Haderfurt der neue Tempel errichtet worden ist.

Im Innern wimmelt es vor riesigen, fetten Ratten und ein modriger Geruch hängt in der Luft, der jedoch von einem säuerlichen Verwesungsgeruch überdeckt wird, dessen Ursache aber nicht zu erkennen ist.

Einige der Ratten schlüpfen durch ein kleines Loch im Boden, dort ist auch eine Falltür aus Stein zu erkennen, deren eine Ecke abgesplittert ist (**INI-Test**, +10% für *Spot Traps*)...

Wird diese angehoben, so schlägt der Gruppe ein solch schrecklicher Verwesungsgestank entgegen, dass auch die hartgesottensten Abenteurer würgen müssen (**WP-Test** oder Übelkeit, Erbrechen und -10/-1 auf alle Werte während des Aufenthaltes im Schrein)! Eine kleine Steintreppe führt hinab in ein ungewisses Dunkel und bei näherem Hinsehen scheint sich der Boden

dort zu bewegen: Dies liegt daran, dass sich dort unzählige Ratten tummeln, deren tückische Augen die Gruppe im Lichtschein tückisch anblinzeln!

Geht die Gruppe nach unten, so werden die meisten der Tiere in den Ecken verschwinden und in zahlreichen Nischen zu beiden Seiten des Kellers, die offenbar erst nachträglich ins Erdreich gegraben worden sind. Diese Nischen sind zwar mit Holzverschlägen geschlossen, doch den scharfen Zähnen der Nagetiere konnte diese Barriere nicht lange standhalten! Die Ratten sind extrem angriffslustig und während ihres Aufenthaltes hier unten wird es immer wieder vorkommen, dass einzelne Abenteurer von diesen abscheulichen Kreaturen angegriffen werden...

Werden die Bretterverschläge entfernt, so bietet sich ein grauenhafter Anblick: In den länglichen Nischen liegen unzählige, bis zur Unkenntlichkeit verbrannte Leichname, zwischen denen sich die fetten Ratten tummeln (**CL-Test** oder **1W3** *Insanity Points*)!

Der Gestank ist hier wirklich unerträglich und die Körper wurden größtenteils bereits von den Ratten angefressen, die hier eine fast unerschöpfliche Nahrungsquelle gefunden haben, weswegen sie sich auch so schnell vermehren konnten... Es handelt sich nur um weibliche Leichname denn dies sind jene bedauernswerten Mädchen, die bei der Schauspielprobe im Feuer umgekommen sind und dann auf Anweisung des *Sigmar*-Priesters in diesen „geheiligten Hallen“ begraben worden sind; die trauernden Eltern brachten nur schwache Einwände vor und Gebbhard als Hauptmann der Wache war dankbar für die großzügige Summe, die er von Heinrich Federhoffer aus der Tempelkasse erhalten hat!

Sollten die Abenteurer nun versuchen, die Leichname aus den Nischen zu zerren und sie durch das Dorf zu schleppen, so werden sie sehr schnell von aufgebrachten Dörflern umringt und niedergedrungen – wenig später sehen sie sich der Wache gegenüber, die sie alle ins Gefängnis bringt...

Es dürfte sehr schwer werden, hier wieder herauszukommen!

IM WALD DER VERBANNTEN

Uber kurz oder lang wird sich die Gruppe mit Sicherheit in den Wald aufmachen, um die dort hausenden „Ketzer“ zu suchen, welche das ganze Unglück Haderfurts angeblich verursacht haben.

Allerdings ist ihnen nicht bekannt, wo die Vertriebenen im Wald leben und auch die Dorfbewohner werden ihnen hierbei sicherlich keine große Hilfe sein. In der Tat ist es so, dass die Gruppe die verjagten Menschen kaum finden kann, es sei denn, sie haben das Mädchen Edith vor dem Lynchmob errettet, in welchem Falle nach einiger Zeit des ziellosen Umherstolperns durch den völlig regennassen Wald, während beständig dicke Tropfen auf die Gruppe herniederprasseln, das rothaarige Mädchen wie aus dem Nichts aus dichtem Buschwerk neben diesen erscheinen wird und sich dabei gehetzt umsieht.

„Was macht ihr denn hier? Es ist nicht gut, dass ihr euch hier herumtreibt! Meine Leute beobachten euch schon die ganze Zeit, ich bitte euch, kehrt um...“

Edith scheint verzweifelt und tatsächlich können die Abenteurer (**INI-Test, +10% für Excellent Vision, +20% für Sixth Sense**) einige Bewegungen im Unterholz ausmachen, die sie vorher

noch für ein Spiel des Windes oder aber fallenden Regen gehalten haben.

Wenn die Abenteurer Edith glaubhaft versichern können, dass sie hier sind, um ihr und den Menschen im Wald zu helfen, so wird das völlig verwirrte Mädchen sie bitten, zu warten, und im Unterholz verschwinden.

Geraume Zeit später kommt sie wieder und winkt der Gruppe zu, ihr zu folgen. Mehrere grimmige Männer mit Bögen tauchen nun auf und verbinden den Abenteurern die Augen, dann beginnt ein beschwerlicher Weg in völliger Dunkelheit kreuz und quer durch den Wald, der nun voller Geräusche zu sein scheint...

Nach einer scheinbaren Ewigkeit kommt die Gruppe zu einem Halt und die Augenbinden werden entfernt.

Blinzelnd stehen die Abenteurer im Regen und entdecken dann ein gar erstaunliches Bild: Sie stehen inmitten von Mauertrümmern und einigen Ruinen, die früher vielleicht einmal eine Burg, eine Wachanlage oder möglicherweise ein kleines Dorf gewesen sein können. Teile des Mauerwerks wurden mit Ästen und Brettern notdürftig wieder überdacht und wo dies nicht ausgereicht hat, wurden windschiefe Hütten zusammengezimmert. Menschen aller Altersgruppen sind hier zu sehen, welche die Gruppe aus großen, furchtsamen und neugierigen Augen anstarren.

Einige Kinder spielen etwas abseits unter einem großen Baum und tatsächlich sind hier auch viele Mädchen zu sehen, die in jenem Alter sind wie die, die ja aus Haderfurt verschwunden sind (da sie ja nicht anwesend waren, als die schicksalhafte Schauspielprobe stattgefunden hat)! Alle Leute hier wirken verhärtet, abgerissen und unterernährt, nichtsdestotrotz liegt ein

Stolz in ihrem Blick, der bei den Einwohnern in Haderfurt eher selten zu sehen ist. Die grimmigen Männer mit den Bögen umringen die Gruppe und Edith setzt sich auf das Moos neben sie, als auf einmal eine magere, ältere Frau erscheint und sich zu den Abenteurern begibt.

„Dies ist

GUNDULA

„unser' aller Mutter und die Priesterin unseres Glaubens...“ murmelt Edith noch, ehe ein Blick der Frau sie zum verstummen bringt.

Gundula betrachtet die Abenteurer nacheinander nachdenklich und senkt dann resigniert das Haupt.

„Meine liebe Tochter Edith hat mir erzählt, ihr seid hier, um uns zu helfen. Ist dem wirklich so, oder seid ihr nur die Häscher des verruchten Priesters?“

Bei ihren Worten heben die Bogenschützen ihre Waffen, doch sie winkt ihnen kurz zu und verfällt dann in ein langanhaltendes Schweigen, das sich schwer auf die gesamte Gruppe legt.

Gundula ist eine beeindruckende Persönlichkeit, langes, wenn auch verfilztes braunes Haar fällt über ihren Rücken herab und sie trägt die Reste eines einst schönen Kleides aus grünem Stoff; ihre Augen sind ebenfalls von brauner Farbe und obwohl ihr Gesicht schon von vielen Altersfalten durchzogen ist, ist durchaus immer noch ein Abglanz ihrer einstigen Schönheit zu sehen. Irgendwie strahlt sie eine Aura der Ruhe und Güte aus und trotz der angespannten Lage auf dem Platz im Wald fühlen die Abenteurer förmlich, wie sie sich entspannen, als wären sie unter Freunden...

Schließlich beendet Gundula das Schweigen wieder.

„Wisst ihr, die Zeit war nicht gerecht

mit uns. Wir wurden verjagt aus unserem Heimatdorf, unser Glaube, der schon alt war, als der Name Sigmar Heldenhammer noch gänzlich unbekannt gewesen ist, wurde uns verboten! Nun leben wir hier im Wald wie die Tiere... aber trotz allem, es ist unsere Heimat und wir hoffen immer noch, dass wir eines Tages zurückkehren dürfen!“

Die Anführerin der Vertriebenen wird den Abenteurern gerne deren Fragen beantworten, so weit sie es eben kann. Unter anderem wird sie versichern, dass ihre Leute mit dem spurlosen Verschwinden der Mädchen überhaupt nichts zu tun haben.

„Man streut bewusst falsche Anschuldigungen gegen uns aus... Irgendjemand braucht wohl dringend einen Sündenbock, und diese Person lebt sicher innerhalb des Dorfes...“

Gundula wird die Gruppe durch die Ansiedlung im Wald führen und ihnen dabei deren Fragen beantworten.

Sie weiß zu berichten, dass das Leben unter dem alten Priester namens Karlfried Volz ohne Streit und Hader verlaufen war und es kaum jemals Streit wegen der unterschiedlichen Glaubensrichtungen gegeben hat.

Doch mit der überraschenden Ankunft von Heinrich Federhoffer hätte dieser Friede ein Ende gefunden.

„Federhoffer führte von Anfang an Hetzreden gegen unseren alten Glauben und selbst der gute Karlfried konnte ihm nicht immer den Mund verbieten. Die beiden haben sich oft deswegen gestritten, bis der alte Priester eines Tages spurlos verschwunden ist.“

Die Schuld für das Verschwinden des alten Sigmar-Priesters wurde dann von Heinrich Federhoffer den Andersgläubigen untergeschoben, die schließlich

mit Schimpf und Schande aus Haderfurt gejagt worden sind.

„Es ist eine Schande, aber die Leute dort sind nicht alle schlecht. Auch jene nicht, die damals vor lauter Angst ihrem Glauben abgeschworen haben!“

Nun, so berichtet sie, regiert Angst und Fanatismus den Ort und die Menschen sind nur noch Marionetten in den Händen des Priesters, der sie manipulieren kann, wie er es gerade möchte!

„Zu dem Verschwinden der armen Mädchen kann ich eigentlich nichts sagen, denn ich war leider nicht im Ort – wie keiner meiner Leute... Aber ich kann euch etwas versichern – keines der Mädchen hat an jenem Tage Haderfurt verlassen, an dem sie angeblich einem Rattenfänger in den Klafterbrocken gefolgt sind... oder unserer Hexerei zum Opfer gefallen sein sollen! Das hätten meine Leute in den Wäldern sicher bemerkt...“

Sie blickt den Abenteurern tief in die Augen und meint dann im Verschwörerenton: *„Meine Leute haben mir gesagt, an jenem Tage seien dicke, schwarze Wolken aus Haderfurt aufgestiegen und sie hätten viele Schreie aus dem Ort gehört... Vielleicht hilft euch das weiter!“*

Gundula führt die Gruppe auch zu dem Kultplatz tief im Wald, wo auf einem hochgelegenen Hügel einige alte Findlinge um einen mächtigen Baum herum stehen. Allerlei Schriftzeichen bedecken die Steine, die allerdings unter dem dichten Moos kaum mehr zu erkennen sind.

Plötzlich bemerken die Abenteurer etwas ganz Absonderliches: Auf dieser Lichtung regnet es nicht!

„Wenn ihr in den Ort zurückkehrt, dann sehr euch doch bitte unauffällig nach einem meiner Leute um, der seit heute vermisst wird. Vielleicht ist er

nur länger aus, um Pilze zu sammeln, doch man weiß ja nie...“

Gundula quittiert diese Feststellung nur mit einem wissenden Lächeln und lässt sie dann zu der Stelle zurückführen, wo sie auf Edith getroffen sind.

Die HATZ AUF Die HEXER

Bei ihrem Rückweg hinab ins Dorf können die Abenteurer schon aus weiter Entfernung die aufgebrachten Schreie und Rufe einer großen Menschenmenge hören.

Dieses Getöse kommt sehr rasch näher und aus dem Schutz der Bäume heraus kann eine Schar Dörfler unter Führung des Inquisitors und seiner Männer erspäht werden; sehr viele Leute der Wache sind auch darunter, die offenbar einen Gefangenen, um dessen Hals ein langer Kälberstrick gebunden ist, vor sich hertreiben! Wahrscheinlich ist dies sogar jene Person, von der Gundula gesprochen hat, denn die aufgebrachte Meute ist allesamt bewaffnet und bewegt sich genau in die Richtung, wo das geheime Lager der Ausgestoßenen liegt. Es ist keinerlei Problem für die Abenteurer, unerkannt in Richtung des Dorfes zu kommen, dies würde allerdings bedeuten, dass die Waldbewohner ohne Warnung dem Zorn der Dörfler ausgeliefert wären...

Egal, wie sich die Gruppe entscheidet, die aufgewiegelte Bevölkerung wird auf jeden Fall mit Hilfe des Gefangenen in den Wald vordringen und dort die Ausgestoßenen niedermetzeln oder gefangennehmen! *„Tod der Hexenbrut!“* ist aber der Ruf, der ihnen noch lange in den Ohren gellen wird.

Später an diesem Tag werden dichte, schwarze Rauchwolken von dort gen Himmel steigen und das Ende des freien Lebens der Anhänger des Alten

Glaubens bedeuten. Wie sich schnell in Haderfurt herumsprechen wird (die Gaststätte ist an diesem Abend voll, denn alle wollen auf ihren „Sieg“ anstoßen), sind zwar einige der „Hexenbrut“ entkommen, viele aber wurden niedergemacht oder landeten im Gefängnis, das nun wirklich übervoll ist... Es ist unglaublich, wie schnell die Gemüter der einfachen Menschen hier zu solchen Taten aufgestachelt worden ist!

UND NOCH EINE PREDIGT

Die Predigt im Sigmar-Tempel diesen Abend sieht einen triumphalen Priester Heinrich Federhoffer, der einmal mehr glühende Regen schwingt und dem vom Volk begeistert zugejubelt wird.

„Ihr habt wohlgetan, ich bin sicher, Sigmar ist erfreut! Und nun ist es nicht mehr lange, bis das große Schauspiel stattfinden wird und unser aller Elend endlich ein Ende finden wird. Doch die unter euch, welche noch immer ungläubig sind, sollen sich rasch eines Besseren besinnen, damit sie am Tage Sigmars nicht leer ausgehen mögen oder die Dämonen an ihren Gebeinen nagen...“

Zustimmendes Gemurmel erfüllt den Tempel und am Ende der Predigt wird die große Glocke auf dem Turm lange geläutet – ihr ansonsten tröstlicher Klang durchdringt die Luft und scheint diesmal irgendwie misstönend zu sein. Die versammelten Menschen sind offenbar in einer erwartungsvollen Stimmung, einige haben Visionen von Sigmar und mehrere – vor allem Frauen – werden während der Predigt tatsächlich ohnmächtig.

Die gesamte Menge ist wie in einem Fieber und mehrmals wenden sich dro-

hende Blicke voller Hass auf die Gruppe, die sich zunehmend unwohler fühlt und froh sind, wenn sie den Tempel verlassen können...

Plötzlich taucht der Hexenjäger Gunther Eichhoff aus dem Regen auf und winkt der Gruppe zu, dass sie ihm folgen soll.

Er wartet in einer Seitengasse auf sie und führt sie dann in ein leerstehendes Haus; es wird offensichtlich, dass er sich trotz der kurzen Zeit seines Aufenthaltes hier schon sehr gut auskennt.

„Hört mich an. Ich weiß noch nicht genau, was in diesem Ort vorgeht, doch ich bin heute Zeuge eines schlimmen Fehlers geworden und frage mich, ob wir nicht alle Opfer einer abgefeimten Täuschung sind.“ Er deutet auf die Gruppe und fährt dann fort: *„Ihr werdet verstehen, dass ich nicht offen handeln kann, ihr seid nicht solcherart gebunden. Ich habe in Erfahrung gebracht, dass im Gefängnis neben dem Rattenfänger auch noch ein alter Mann sitzt, der von sich behauptet, Priester zu sein! Mir wurde von Heinrich Federhoffer untersagt, diesen aufzusuchen, darum solltet ihr dies tun...“*

Mit diesen geheimnisvollen Worten wendet er sich ab, wickelt sich enger in seinen Umhang und verschwindet wieder im Regen.

Draußen wird noch immer an der Bühne gearbeitet, falls dies möglich ist noch besessener als zuvor!

Im unheimlichen Schein vieler Feueraschen und Fackeln werden noch allerlei Bühnenaufbauten angemalt, Kullissen aufgestellt und sonstige Vorbereitungen getroffen.

Das gesamte Dorf fiebert scheinbar dem kommenden Ereignis entgegen und blinder Gehorsam – ja, Fanatismus – dringt den Einwohnern wie Schweiß aus jeder Pore...

DIE GEFANGENEN

Es ist keine sehr gute Idee, bei den Wachen vorstellig zu werden, um die Gefangenen zu sprechen. Gebbhard wird ein solches Ansinnen einfach ablehnen.

„Wisst ihr, ihr hättet verschwinden sollen! Das hier geht euereins nichts an, verstanden?“

Der Hauptmann der Wache hat von Heinrich Federhoffer die strikte Anweisung erhalten, niemanden zum alten Priester vorzulassen und er hat sich dies auch teuer bezahlen lassen.

Die übrigen Wachleute sind zwar nach wie vor ein wenig zweifelnd ob des Gefangenen im Kellerverließ, das eigentlich seit unzähligen Zeiten nicht mehr verwendet worden ist, aber auch sie wurden von der Behauptung des jüngeren Sigmar-Priesters mitgerissen, der ihnen erzählte, Karlfried Volz hätte einen unheiligen Pakt mit Dämonen geschlossen... Das Gefängnis von Haderfurt betritt man durch den Eingang an der Straßenfront oder durch die Nebentür, die aber stets verschlossen ist und von wo eine Treppe ins Obergeschoss zu den Unterkünften führt...

Von der Eingangstüre aus gelangt man in die Wachkammer, wo ein Holztresen mit einer Klapptür ringsum verläuft. Mehrere kleine Tische und ein Schreibtisch befinden sich in der Kammer, die auch als Aufenthaltsraum für die Wachen dient. Zwei Türen führen in den hinteren Bereich des Hauses, wo die Zellen nebeneinander liegen; am Ende des Flurs ist die Hintertüre und eine Treppe, die zu den Wachunterkünften im ersten Stock führt.

Die beiden Kerker im hinteren Teil des Gebäudes beinhalten nicht die übliche, karge Einrichtung – Hocker, Strohpritsche und Schüssel für die Notdurft – sondern einfach zwei Löcher im Bo-

den, über denen ein rundes Gitter liegt, welches mit einem schweren Vorhängeschloss gesichert wird.

Das linke Verließ ist leer, im rechten jedoch befindet sich ein fast bis zum Skelett abgemagerter Mann, dem bereits der Wahnsinn aus den Augen irrlichtert... Dieses traurige Wrack ist niemand anderes als Karlfried Volz, der ehemalige Sigmar-Priester, der den größtenwahnsinnigen Plänen von Heinrich Federhoffer im Wege stand und daher nun hier auf seinen Tod wartet, der sicherlich eine Erlösung wäre im Gegensatz zu dem Dasein in diesem lichtlosen und stinkenden Loch!

Obwohl der Greis mit eiternden Wunden bedeckt und geistig völlig verwirrt ist, so kann er doch zum Trumpf der Gruppe werden, wenn sie Heinrich Federhoffer ausschalten wollen, denn die Einwohner denken, er sei tot, und wird die Lüge des jungen Priesters aufgedeckt – untermauert von den Anschuldigungen der Abenteurer – dann wird der Glaube der Dörfler endlich ins Wanken geraten.

„Liebe Mitbrüder, kommt ihr endlich, um mich zu Sigmar zu geleiten?“, ist der erste Satz, den der alte Mann von sich geben wird und obwohl er später durchaus lichte Momente haben kann (vor allem, wenn es um Heinrich Federhoffer geht), wird er immer wieder zwischen Traum und Realität schwanken. Es ist zwar unwahrscheinlich, dass entdeckt wird, dass der alte Priester befreit worden ist, denn er erhält nur sporadisch einige Essenreste und trinkt das Wasser, das durch das Mauerwerk sickert, aber falls die Gruppe sich allzu sicher fühlt, könnte diese Komplikation natürlich eintreten; in diesem Falle werden sie sowohl von der Wache, wie auch den Männern des Inquisitors gejagt, denen Heinrich Fe-

derhoffer wieder einmal eine wirre Geschichte aufgetischt hat... Wie auch immer, für das Vertrauen der Einwohner von Haderfurt ist der alte Priester von größter Wichtigkeit! Sollten die Anhänger der *Old Faith* gefangen genommen worden sein, so sind fast alle übrigen Zellen mit ihren bedauernswerten Gestalten gefüllt, die nicht wissen, was nun auf sie zukommt.

Sie wirken völlig resigniert, nur ein leises Schluchzen dringt ab und an durch die dicken Zellentüren heraus.

Auch Gundula und Edith befinden sich hier, Gundula ist aber so schwer verletzt worden, dass sie bald schon sterben wird, wenn sie keine Hilfe bekommt – und die Wachen haben Anweisung erhalten, niemanden zu den Gefangenen zu lassen!

Die Führerin der hier versammelten Anhänger der *Old Faith* versuchen zwar verzweifelt, ihr irgendwie zu helfen, doch einer der Dörfler hat sie im Wald mit einem rostigen Schwert niedergestreckt und die Wunde hat sich so böse entzündet, dass es nur noch wenige Tage dauern kann, bis der Tod eintritt. Zwar werden die Gefangenen heilfroh sein, wenn sie befreit werden, aber mit ihnen unentdeckt durch Haderfurt zu kommen, dürfte außerordentlich schwer werden...

In einer dieser normalen Kerkerzellen befindet sich ebenfalls eine abgerissene Person in bunt zusammengeflackter Kleidung, mit hohem, spitz zulaufendem Hut und mit einem kleinen, kläffenden Köter als Begleiter.

Dies ist der verdächtige Rattenfänger namens

VOLKHART

der bis zum heutigen Tage nicht so genau weiß, warum er hier eigentlich eingesperrt ist. Nachts spielt er auf seiner langen Holzflöte, die ihm die Wa-

chen freundlicherweise überlassen haben, und deren Klang hallt dann schauerlich durch das Dunkel und schwebt durch die engen Gassen Haderfurts!

Der Rattenfänger ist überglücklich über seine Befreiung und bedankt sich immer wieder bei den Abenteurern: „Vielen, vielen Dank ihr lieben Leute! Wisst ihr, keiner hat mir so genau erklärt, warum ich dieses hübsche Zimmer bewohnen muss... Na ja, jetzt kann ich ja weiterziehen...“

Volkhart wurde von einigen Bauern ein paar Tage vor dem Verschwinden der Mädchen auf der Straße angesprochen, ob er ihnen nicht die Ratten und Mäuse aus den Scheunen locken könne.

„Tja, und dann gab es eines Tages ein riesiges Geschrei auf dem Marktplatz und gestunken hat es auch wie die Pest, so nach verbranntem Fleisch, und dann kamen sie und haben mich hier eingesperrt!“

Der Rattenfänger wird ob der Unmengen an Ratten in den Straßen verwundert den Kopf schütteln.

„So viele Ratten auf einmal... Merkwürdig... Als ich kam, waren es weit weniger. Es ist fast so, als würden sie hier zur Zeit viel Nahrung finden!“

UNTERWEGS IM KLAFTERBROCKEN

Dieser mächtige Fels, der tief hinabreicht ins Erdreich, liegt in einiger Entfernung vom Dorf im Walde.

Unzählige Legenden und Geschichten ranken sich um diesen Stein, dessen untere Bereiche durchzogen sind von vielen Höhlen und Stollen, die einen Teil seiner Faszination ausmachen.

Auf dem Weg dorthin können die Abenteurer auf einer Lichtung eine kleine, windschiefe Holzhütte mit ei-

nem Gemüsegarten davor ausmachen. Ein gebückter, älterer Mann steht dort summend und scheint zu arbeiten, doch als die Abenteurer näherkommen, bemerkt er sie und richtet sich mit einem fragenden Stirnrunzeln auf.

„Ah, Besucher. Tut mir leid, ich habe nicht so oft Besuch, außer die gute Dagmar hie und da... Wollt ihr ein we- nige Tee mit mir trinken?“

In der Tat rührt der kauzige Alte auf einem rostigen Kessel über einem kleinen Feuer einige Kräuter an, um dieses Gebräu dann den Gruppenmitgliedern anzubieten. Er stellt sich mit

LUDWIG

vor und beobachtet die einzelnen Gruppenmitglieder sehr eingehend, dabei mehrere Male heftig blinzeln.

Ächzend lässt er sich dann auf einem moosbewachsenen Stein nieder und ist gerne dazu bereit mit den Abenteurern zu plaudern.

Wird er nach den Kräutern befragt, die er Dagmar gegeben hat, so schmunzelt er: „Ja, das liebe Kind ist wohl ver- liebt. In einen von euch, wie ich annehme. Nun, keine Sorge, die Kräuter sind völlig harmlos und sollen lediglich das Verlangen anstacheln... oder aber die Liebe!“

Sollte er über die Vorkommnisse im Ort befragt werden, so kann er nur be- dauernd den Kopf schütteln.

„Es tut mir leid, aber hier oben hört und sieht man nicht bis zum Dorf, überzeugt euch doch selbst. Dagmar erzählte mir, dass etwas Schreckliches passiert sein muss, denn viele Mäd- chen sind verschwunden! Hier oben, so nahe am Klafterbrocken, gibt es oft seltsame Vorkommnisse, aber noch niemals ist etwas geschehen, von dem ich nichts mitbekommen hätte...“

Er zeigt auf die ersten Steinbrocken, die auf dem hügligen Waldboden ver-

streut umherstehen und ein kleines Stückchen weiter ragen die Umrisse von mächtigen Felsen aus der Erde, über die Wipfel der Bäume hinaus.

Alle Steine sind mit grünem Moos be- wachsen, dessen Farbe fast schon in den Augen schmerzt, so kräftig ist die- ser Farbton...

„Wisst ihr, man erzählt sich viele Le- genden um diese Felsen und die Höhlen darunter und Dagmar hat mir auch berichtet, dass ein Rattenfänger die verschwundenen Mädchen einfach dorthin gelockt haben soll. So ein Un- sinn! Solch' ein Getöse von so vielen Mädchen und obendrein noch einem auf einer Flöte spielenden Rattenfän- ger wäre mir sicherlich nicht entgan- gen! Und wohin hätten sie im Klafter- brocken wohl auch gehen sollen? Ja, die unterirdischen Höhlen sind tief und dunkel und sogar ich habe sie niemals ganz erforscht, aber Dämonen hausen dort mit Sicherheit keine...“

Er lacht leise in sich hinein.

LUDWIG

Der alte Einsiedler, der in der unmittelbaren Nähe des Klafterbrockens haust, ist in der Tat ein weiser alter Mann. Er kennt sich gut aus mit allerlei Kräutern und Pflanzen des Waldes und verkauft oder tauscht gegen Naturalien bis- weilen heilsame Tinkturen oder diverse Tees mit den Bewohnern des Ortes. Tatsächlich gibt es aber eine dunkle Seite Ludwigs, denn er ver- sorgt den Grafen von Rabenfels ebenfalls mit Kräutern und giftigen Pilzen und Moosen! Dieser zahlt mit blankem Gold dafür und Ludwig – der so selbstlos gar nicht ist, wie er vorgibt zu sein – hat in einer Holzkassette in seiner Hütte einen beträchtlichen Geldbetrag angespart...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	0	1	1	10	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
10	0	89	5	89	89	0

Skills: Animal Care, Charm Animal, Cook, Cure Disease, Dowsing, Fish, Herb Lore, Identify Plant, Manufacture Drugs, Manufacture Potions, Orientation, Prepare Poisons.

Trappings: Dirty Clothes, Herbs, 250 Gold- crowns.

Special Rules: –

Wenn die Abenteurer dann wieder in Rich- tung der gewaltigen Felsen aufbrechen, können sie nach und nach erst erkennen, warum sich so viele Legenden und Geschichten um diesen Ort ranken: Auch dieses Ge- stein ist nämlich bewachsen mit Moos und unzähligen Kletterpflanzen, die vor zahllosen Löchern und Höhlen herabhängen, die ins Dunkle hinein- führen. Zwischen den Felsen kann man umherlaufen, wobei man bisweilen nicht einmal das Baumdach mehr er- kennen kann, vom grauen Himmel ganz zu schweigen – Finsternis herr- scht zwischen den Felsen und die Abenteurer fühlen sich, als wären sie in eine andere Welt versetzt worden...

Sogar die Geräusche der Waldtiere sind mit einem Male verstummt und alles hier wirkt unwirklich und ge- heimnisvoll. Die meisten Eingänge in das lichtlose Innere des Klafter- brockens enden bereits nach wenigen Metern vor Felswänden, in vielen die- ser kleinen Kammern steht sehr das Wasser der Regenfälle schon sehr hoch. Nach einiger Zeit aber finden die Abenteurer einen Schacht, der weiter hinab führt als die bisherigen Gänge, allerdings sind die Wände sehr rut- schig und wer sich nicht anseilt, läuft durchaus Gefahr, hier abzustürzen (**DEX-Test, +20%** für *Scale Sheer Surface*)!

Dieser steile Schacht endet in einer Höhle von gewaltigen Ausmaßen, in die ständig Regenwasser fließt und so hat sich am Boden ein riesiger, tiefer See aus kristallklarem und eiskaltem Wasser gebildet; an den Wänden sind mehrere Löcher und Ausgänge zu se- hen, allerdings ist es zu dunkel, um das gesamte Ausmaß dieser unterirdischen

Kaverne zu ermessen.

Dummerweise muss ein Abenteurer sich wohl oder übel ins wirklich eiskalte Wasser hinablassen, um die Höhlen weitergehend zu erforschen...

Mehrere Stollen, einige groß und weit, andere wiederum so klein, dass man kriechen muss, führen von hier ab und egal, welchem Gang die Gruppe folgt, sie wird bald schon feststellen, dass sie in diesem Höhlensystem Tage und Wochen herumirren könnte, ohne alle Plätze gesehen zu haben.

Zwar gibt es hier unten keine wirklichen Gefahren, aber es gibt viele unheimliche Plätze und Geräusche, zum Beispiel das beständige Tropfen von Wasser, das verzerrte Echo von Schritten und Stimmen, sowie die leisen Geräusche der Tiere, die hier unten hausen... Unter anderem können die Abenteurer allerdings auch auf einen unfreundlichen Riesenkäfer stoßen oder aber in einer größeren Höhle, die nach oben hin offen ist, auch auf einen Schwarm Riesenfledermäuse!

GIANT BEETLE

Die riesigen Käfer finden in den feuchten und ausgedehnten Stollen des Klafferbrockens geradezu ideale Lebensbedingungen und gehen nur selten des Nachts hinaus, um dort Beute zu jagen, falls die Nahrung im Innern des unterirdischen Felslabyrinths tatsächlich einmal knapp werden sollte...

M	WS	BS	S	T	W	I
5	33	0	3	3	11	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	0	43	2	24	6	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: *Giant Beetles* sind *subject to Fear* bei *Fire*, ansonsten aber gegen jegliche Psychologie immun.

Die *Beetles* fliegen als *Landers* und ihre harte Chitinpanzerung verleiht ihnen **2 AP** am gesamten Körper.

Giant Beetles haben eine *Night Vision* bis zu **20 yards**.

Es besteht eine **40%**-Chance, dass ihre Bisse *infected Wounds* verursachen.

GIANT BAT

Auch diese nachtaktiven Tiere leben an den Decken des unterirdischen Höhlensystems, wo sie dicht an dicht gedrängt hängen und abends hinausfliegen, um auf den umliegenden Weiden das Vieh auszusaugen. Allerdings ernähren sie sich vor allem von Waldkreaturen und daher stellen sie keine allzu große Gefahr für das Leben der Tiere aus Haderfurt dar, wenn auch alle paar Monate eines von ihnen durch diese gewaltigen Fledermäuse ums Leben kommen kann...

M	WS	BS	S	T	W	I
1	33	0	2	2	5	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	0	10	14	24	24	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: *Giant Bats* fliegen als *Hoverers* und während des Fluges können sie blitzschnell in alle Richtungen angreifen, so dass sie während der ersten *Round* einen Bonus von **+10%** auf ihre **INI** erhalten.

Giant Bats haben durch ihre speziellen Fähigkeiten das Äquivalent von *Night Vision* bis zu **20 yards**.

Der Biss einer *Giant Bat* verursacht mit einer **35%**-Chance *infected Wounds*.

Über kurz oder lang aber werden die Abenteurer mit Sicherheit wieder versuchen, an die Oberfläche zu gelangen, was sich aber als extrem schwierig herausstellen wird, falls sie keine Markierungen oder ähnliches an den Stollenwänden angebracht haben! Es sind einfach zu viele Gänge, Stollen und Kammern und alles ist in tiefste Dunkelheit getaucht... Kurz und gut, die Wahrscheinlichkeit, dass sich die Gruppe hier unten verirrt, ist relativ groß (**INT-Test -20%**, **+10%** für *Orientation*) und man kann leicht in Panik geraten, wenn ein Weg wieder nicht dorthin führt, wo man eigentlich hinwollte!

Irgendwann wird aber in der Finsternis ein kleines, flackerndes Licht erscheinen und der Träger stellt sich als Ludwig heraus, der die Abenteurer wisend angrinst.

„Ja, ja, hier unten kann man sich nur allzu leicht verirren! Aber das brauche

ich euch ja wohl nicht zu erzählen...“

Der Einsiedler führt sie zurück ans trübe Tageslicht, dabei immer wieder leise vor sich hinmurmeln, dort verabschiedet er sich von ihnen und geht zurück ins seine kleine Hütte.

„Auf Wiedersehen. Besucht mich doch mal wieder, wenn ihr wollt...“

DIE LETZTE NACHT IM GASTHAUS

Die Zeit ist wie im Fluge vergangen und egal, wie weit die Nachforschungen der Abenteurer gediehen sind, der Termin des großen Theaterstücks ist bald schon da: Nur noch eine letzte Nacht bleibt der Gruppe in ihrer Unterkunft, dann – am Mittag des kommenden Tages – soll das Schauspiel stattfinden.

In dieser Nacht ist der Schankraum brechend voll mit Menschen, einige kommen direkt vom Gerüst herüber, noch nass und schlammverkrustet, und alle sind ausgesprochen guter Dinge – sogar die Abenteurer werden freundlich behandelt! Gesang und Tanz werden dargeboten und manch' einer trinkt einen über den Durst, Dagmar und Dietlinda haben alle Hände voll zu tun, ihre Gäste zu bewirten... Es ist offensichtlich, dass alle anwesenden Dorfbewohner voller Vorfriede sind auf das, was sie morgen erwartet und es kaum noch erwarten können, so als ob ein Traum endlich in Erfüllung gehen würde! Doch sogar in dieser Freude liegt so viel blinder Fanatismus, dass es die Abenteurer des öfteren schaudern macht... In dieser Nacht wird die arme Dagmar todmüde einen letzten, verzweifelten Versuch unternehmen, ihren „Liebsten“ für sich zu gewinnen. Bereits am vergangenen Tag hat sie im nahen Wald einen jungen Ast geschnitten, an dem sich noch Blüten befinden,

und hofft damit und einem „Zauber“, den sie einmal von einer alten Frau gelernt hat, den Abenteurer endlich zustimmen... Natürlich ist diese Aktion reiner Humbug, aber die verzweifelte Dagmar sieht darin ihre letzte Chance; zu diesem Zweck versteckt sie sich in der Kammer des Abenteurers und springt hinter der Zimmertür hervor, sobald er eintritt, ihn dabei mit dem Stecken schlagend! Es ist wohl unnötig zu erwähnen, dass dies im fast dunklen Zimmer leicht misszuverstehen ist und es könnte durchaus passieren, dass die betroffene Person dies für einen Angriff hält, zudem der „Angreifer“ auch noch einige unverständliche Worte murmelt (der „Liebeszauber“).

Was auch immer passiert, Dagmar wird so schnell wie nur irgend möglich aus dem Gemach verschwinden, um in ihrer kleinen Kammer abzuwarten, bis der Zauber wirkt... Die Enttäuschung des armen Mädchens wird natürlich umso größer sein, wenn auch diesmal nichts passieren sollte.

Ein mächtiges Gewitter in der Nacht wird dafür sorgen, dass die Abenteurer nur sehr unruhig schlafen können: Der Donner grollt und lässt die Erde erbeben, Regen peitscht hernieder und blendend-weiße Blitze zucken durch den Himmel. Schreckliche Träume plagen die Gruppenmitglieder bis zum Morgengrauen: Unter anderem sehen sie eine verummte Person, die vor einem Altar kniet; was zunächst wie eine Predigt oder ein gewöhnlicher Gottesdienst beginnt, verkehrt sich auf einmal ins absolute Gegenteil!

Die Statuen der Gottheiten verwandeln sich in grinsende und geifernde Dämonen, vom Altar fließt Blut und die Besucher der Predigt sind hässliche und widerwärtige Menschen, die ebenso abstoßende Dinge tun – die verumm-

te Gestalt aber schlägt schließlich die Kapuze zurück und siehe da, es ist Heinrich Federhoffer, allerdings besitzt er im Traum mächtige Hörner und grauenhafte Hauer!

Er winkt und seine grauenhaften Gefolgsleute bringen weißgekleidete, junge Mädchen zum Altar, aus dem nun eine wahre Blutfontäne sprudelt, die sie allesamt besudelt: Als die sich heftig wehrenden Mädchen in der Nähe dieses abscheulichen Quells stehen, verwandelt sich das Blut in Feuer und sie gehen in Flammen auf und verbrennen; das Fleisch löst sich von ihren Knochen und ihre schrecklichen, qualvollen Schreie verstummen erst, als ihre verkohlten Leiber zu Boden stürzen, wo sich die anderen Teilnehmer dieser blasphemischen Predigt gierig über das Fleisch hermachen.

Der Priester reckt die Arme zum Himmel und ein gleißendes Licht zuckt hernieder, hüllt alles in blendendes Weiß, dann erwachen die Abenteurer schweißgebadet zum ohrenbetäubenden Lärm eines Donnerschlags (**CL-Test** oder **1 Insanity Point**).

Als die Gruppe am nächsten Morgen endlich völlig übernachtigt erwacht, merken sie zunächst einmal, dass etwas fehlt: Das Geräusch des Regens!

In der Tat strahlt die Sonne von einem wolkenlosen Himmel, so, als wolle der Himmel das gegen Mittag stattfindende Schauspiel begünstigen...

Auch die Einwohner von Haderfurt scheinen dies zu glauben, denn als die Abenteurer nach einem kräftigen Frühstück ins Freie treten, sind dort alle Dörfler schon auf den Beinen und frohen Mutes: Bereits am späten Vormittag strömen sie nach und nach in kleinen Gruppen auf den Marktplatz, um dort das langersehnte Theaterstück zu sehen und das Gemurmel der versam-

elten Personen erfüllt den gesamten Platz.

ein schauriges Schauspiel

Kurz vor der Mittagsstunde beginnt die Glocke im *Sigmar*-Tempel zu läuten und nach und nach finden sich fast alle Einwohner Haderfurts auf dem bereits überfüllten Marktplatz ein...

Sogar der Graf von Rabenfels mit einem kleinen Gefolge erscheint und schließlich tritt der Priester Heinrich Federhoffer auf das Podest und erhebt die Hände, woraufhin das Gemurmel der Menschenmenge erwartungsvoll verstummt.

„Liebe Gläubige! Endlich ist die Stunde unseres Herrn gekommen. Seht, was eurer Hände Arbeit geschaffen haben und leistet mir Gesellschaft, wenn wir nun die wahre Geschichte Sigmars erzählen. Und erwartet die Ankunft unseres Herrn in Demut!“

Damit verschwindet er und ein mächtiger Vorhang wird zurückgezogen, der nur einen Teil der mehreren Ebenen und Räume des gewaltigen Podests enthüllt, die verschieden ausgestattet worden sind: Die Geschichte beginnt mit der Kindheit *Sigmars* und berichtet davon, wie er immer schon gottesfürchtig und fromm gewesen war.

Die Laiendarsteller bemühen sich zwar nach Kräften, wirken aber eher lächerlich und Graf Dragomir lächelt gelangweilt, als das Spiel seinen Fortgang nimmt. Es gibt mehrere Pausen und immer wieder werden weitere Teile des Podestes enthüllt, die Landschaftsszenen, Burgen und Räumlichkeiten darstellen. Heinrich Federhoffer selbst spielt den erwachsenen **Sigmar** und als das Schauspiel seinen Fortgang nimmt, wird immer offensichtlicher,

wie fanatisch er wirklich ist: Schweiß rinnt ihm über das Gesicht, wenn er mit irrem Gesichtsausdruck seine Reden schwingt und zum Feldzug gegen die verruchten Grünhäute aufruft, die in Wahrheit verdammenswerte Götzen- und Dämonenanbeter sind und allesamt ausgerottet werden müssen.

Mehr und mehr wird klar, dass diese Geschichte immer weniger mit dem Leben *Sigmars* zu tun hat, wie es die Abenteurer kennen, aber auch die anwesenden Zuschauer Haderfurts steigern sich in eine Art Rausch hinein, einige beginnen zu weinen, andere werden plötzlich ohnmächtig.

Schließlich naht das große Finale, als in der untersten Ebene ein gewaltiges Feuer entfacht wird (bei dem bei der ersten großen Probe der Holzboden nachgegeben hat) und Heinrich Federhoffer ruft eine eher eingeschüchtert wirkende Gefolgschaft von Dörflern dazu auf, ihm zu folgen. Vor dem mächtigen Feuer indes tummeln sich als Dämonen verkleidete Dorfbewohner und verspotten ihn und die Zuschauer – es ist ein beängstigender Anblick, den das Geschehen jetzt bietet.

Seine Stimme überschlägt sich und er wird immer fanatischer, bis er schließlich in der Mitte des Podestes steht und die Arme entrückt gen Himmel reckt:

„Nun, Sigmar, siehe deine Kinder und hilf’ ihnen. Siehe, was sie für dich auf sich genommen haben und dennoch nicht verzweifelt sind! Ja, komme zu ihnen, zeige dich in aller Pracht!“

Es wird nun offensichtlich, dass der Priester wahnsinnig ist und die Ordenskrieger und der Inquisitor betrachten ihn mit zunehmendem Abscheu.

Auf einmal jedoch beginnen die Menschenmassen zum Podest zu strömen und umringen den entrückt wirkenden Priester, alle weinen, schreien und la-

chen gleichzeitig und blicken suchend umher, als wäre sich *Sigmar* jeden Augenblick offenbaren. Als sich eine große Menge auf dem Holzpodest versammelt hat, klärt sich auf einmal der Blick des Priesters und er blickt entsetzt um die ihn umgebende Menschenmasse.

„Nein, geht zurück! Geht zurück, ihr Narren! Wisst ihr denn nicht, was beim letzten Mal geschehen ist? Wisst ihr denn nicht mehr, was euren Töchtern geschehen ist! Geht weg, weg, weg...“

Doch die verzweifelten Menschen drängen sich an ihn und er wird schreiend unter ihren Leibern begraben, als plötzlich ein merkwürdiges Knirschen zu hören ist: Alle Geräusche verstummen und die Zeit scheint stillzustehen, dann bricht mit einem markerschütternden Krachen das Podest ein und verschlingt die dort versammelte Menge, die in die Flammen hinabstürzt wie ihre Töchter zuvor! Entsetzliche Schreie hallen über den Platz und die Zuschauer weichen vor dem Inferno zurück, das sich in einen wahren Feuersturm steigert, als das ganze Holz Feuer fängt und der Funkenflug auch auf benachbarte Häuser übergreift.

Es ist eine wahre Feuerhölle und bald schon ist jedermann gezwungen, zu fliehen und eine Panik bricht aus, in dessen Verlauf ein großer Teil des Dorfes Haderfurt vernichtet wird! Zeitgleich glauben viele Personen (**INITEST**) geisterhafte Schemen von Mädchen um die gewaltige Feuerbrunst herumfliegen zu sehen, die ein gewaltiges Wehklagen und Gejammer anstimmen, den Funkenflug anfachen und sich dann langsam in Nichts auflösen... So schließt sich der Kreis und tatsächlich hat *Sigmar* sich doch noch gezeigt, denn kann dies nicht nur eine göttliche Fügung sein?

Auf jeden Fall werden sich die Abenteurer nach dem Flammensturm vor den Palisaden wiederfinden, zusammen mit völlig gebrochenen Dörflern, die sich schluchzend in den Armen liegen und sich nun endlich ihre Schuld eingestehen! Wenn es aber soweit gekommen sein sollte, gibt es nun nichts mehr, was die Gruppe tun könnte...

Die ABREISE

Jetzt, wo Haderfurt Regen so dringend nötig gehabt hätte, scheint die Sonne vom wolkenlosen Himmel und die überlebenden Dörfler kehren schließlich in ihre zerstörte Heimat zurück, um dort zu versuchen, ihr Leben fortzuführen... Unter den Überlebenden ist auch die Wirtin der Gruppe und das Schankmädchen, das den Abenteurer, in den es verliebt ist, bittet, sie mitzunehmen, da sie hier nicht länger leben könne. Von ihr können sie nun auch alles erfahren, was in den vergangenen Wochen in Haderfurt vorgefallen ist und schließlich in dieser Tragödie ihren schauerlichen Höhepunkt gefunden hat!

Der Gruppe bleibt nur noch, zurück in ihre Heimat zu reisen und Adrian-Lazar von Rabenfels traurigen Bericht zu erstatten... Wie auch immer dieses Abenteuer ausgegangen ist, die Gruppe hat bestimmt wieder einiges dazugelernt: Unter anderem, dass man niemandem trauen kann, auch wenn es sich um einen Priester handelt!

Experience Points:

Als Standardwert können alle Abenteurer **125 EP** erhalten; hinzu kommen noch bis zu **75 Punkte** für gutes Rollenspiel in diesem Abenteuer!