



Museum
des
Wahnsinns

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

Museum des Abtissims

Die Abenteurer erhalten einen Brief in einem äußerst edlen und teuer wirkenden Umschlag, in dem sie herzlich dazu eingeladen werden, zusammen mit anderen Gästen aus der Adelsschicht und einigen reichen Kaufleuten aus *Nuln* und dem gesamten *Empire* an der Eröffnung des Museums und Zoos von **Adalbert Aulenbacher** teilzunehmen!

Wie die Abenteurer sich erinnern können, schwirren nun schon seit Monaten in *Nuln* – ja, sogar im ganzen *Empire* – einige wirre Gerüchte über das „sagenhafte, wunderbare und unübertroffene“ Aulenbacher-Museum umher und von Woche zu Woche, Tag zu Tag werden diese Geschichten immer farbenprächtiger und immer weiter ausgeschmückt.

Immerhin wissen die Abenteurer, dass Adalbert Aulenbacher nach einigen brotlosen Jahren als verarmter Gelehrter vor einiger Zeit tatsächlich eine Anstellung bei der weithin bekannten

Countess Emmanuelle von Liebewitz

in *Nuln* erhalten hat.

Und bereits nach kurzer Zeit ging er daran, seine über die Jahre geknüpften Verbindungen zu nutzen und begann damit, allerlei Material aus allen Teilen der Welt zu seinem kleinen Landsitz vor *Nuln* bringen zu lassen, wo alsbald eifrige Bauarbeiten unter der Schirmherrschaft der *Countess* begannen.

In der Tat wurde dort in nur kurzer Zeit ein prächtiges Bauwerk errichtet, das in seinen Mauern Gegenstände, Artefakte, Schriften, ja sogar Kreaturen aus allen Teilen der bekannten Welt beherbergt und das die *Countess* – die ja für ihre ausgefallenen Ideen berühmtberüchtigt ist – schon sehr bald besichtigen möchte.

Zu diesem Zwecke wird eine große Feier zur Eröffnung des „Aulenbacher-Museums“ gegeben, zu der nur auserwählte Personen – wie zum Beispiel die Geldgeber – aber auch persönliche Bekannte von Adalbert Aulenbacher und seiner Tochter

Adelheid Aulenbacher

eingeladen werden!

Die Abenteurer sollten eigentlich in der Vergangenheit schon die Gelegen-

heit gehabt haben, Aulenbacher den einen oder anderen „Gefallen“ getan zu haben, falls nicht, so wird er einfach als Bekannter von einem der Gruppenmitglieder eingeführt...

Erste Erkundigungen

Falls die Abenteurer tatsächlich noch weitere Informationen über das mittlerweile schon fast sagenhafte Bauwerk vor den Toren der Stadt einholen wollen, so steht dem nichts entgegen...

Allerdings werden sie große Schwierigkeiten haben, echte Nachrichten über das Museum von falschen zu unterscheiden, denn es kursieren mittlerweile so viele Gerüchte über Aulenbacher und sein Lebenswerk, dass diese bei weitem die richtigen Informationen überwiegen!

Einige der Gerüchte besagen zum Beispiel, Aulenbacher habe einen echten Drachen fangen lassen, Dunkelelfen hätten beim Bau des Museums geholfen und es wäre auf einem alten Friedhof errichtet, so dass die Geister der Toten dort nun herumspuken würden.

Außerdem sagt man, Aulenbacher sei ein mächtiger Hexer – Constant Drachenfels gleich – und er habe lebende Pflanzen, die Menschen verschlingen würden, angepflanzt und Untote hätten das Bauwerk fertiggestellt.

Und über all' dem kreisen die Gerüchte immer wieder um die fantastischen Ausstellungsstücke, die aus *Lustria*, *Araby*, den *South Lands*, dem fernen *Cathay*, *Kislev* und sogar *Ulthuan* stammen sollen und die in endlosen Kolonnen von Kärren zu dem Haus gebracht wurden!

Bekannt ist weiterhin, dass allerlei „fremdländisches Volk“ sich um Adalbert Aulenbacher geschart hatte, so heißt es, Baumeister aus *Bretonia* und *Kislev* und Zwerge und sogar Elfen wären bei der Erstellung des Bauwerks beteiligt gewesen!

Obendrein seien viele Zauberer und Gelehrte aus aller Welt eingeladen und zu Rate gezogen worden, die bei ihrem Einzug in *Nuln* und der baldigen Weiterreise zum Museum von vielen Menschen bestaunt worden sind.

Es stellt sich jedoch schon bald heraus, dass fast alle Einwohner *Nulns* lediglich einige Halbwahrheiten kennen

und es bewußt geheimgehalten wird, um was es sich beim „Aulenbacher-Museum“ wirklich handelt...

Sollten die Abenteurer auf die dreiste Idee kommen, sich dort bereits vor dem Einladungstermin einmal genauer umzusehen, so werden sie höflich, aber bestimmt, von den um das fast fertige Bauwerk stationierten Wachen abgewiesen; sollten sie dabei beobachtet werden, wie sie im Schutze der Nacht eindringen wollen (was die Wachhunde durchaus vereiteln dürften), so werden sie unverzüglich in den Kerker von *Nuln* gebracht, wo sie erst nach einigen Schwierigkeiten wieder auf freien Fuß gelangen können!

Immerhin kann man das Museum aus einiger Entfernung bestaunen, denn es ist vom Stadttor aus gut sichtbar, da es sich auf einem Hügel befindet, der eigens für das Gebäude brandgerodet wurde.

Das Bauwerk scheint äußerst groß zu sein und besitzt zwei- oder drei Flügel, die links und rechts vom Haupthaus abführen.

Vor dem Museum scheint sich eine breite, gepflasterte Straße zu befinden, die mit Säulen oder Statuen flankiert wird und ein umfangreicher Park ist offensichtlich auch angelegt worden.

Eine hohe Mauer aus weißen Steinen umgibt die Anlage bisher nur zum Teil und auch die Straße, die *Nuln* einst mit dieser Sehenswürdigkeit verbinden wird, ist noch nicht ganz fertiggestellt und besteht erst auf der Strecke den Hügel hinauf aus prächtigen weißen Pflastersteinen.

Auch die Vorderfront des Gebäudes wurde mit weißem Gestein verkleidet und vor dem umgebenden, dichten Wald sticht daher das Museum sehr deutlich hervor; ein wenig ungewöhnlich ist der hohe, schlanke Turm, der ein wenig abseits des Hauptgebäudes steht und keinem deutlich erkennbaren Zweck zu dienen scheint...

Noch während der Woche, die bis zum Termin der Einladung vergeht, können die Abenteurer vollgeladene Wagen mit Kisten und Fässern beobachten, die zu dem seltsamen Bauwerk hinausrumpeln, und es herrscht immer noch hektische Betriebsamkeit auf den Teilen des Geländes, die noch fertigzustellen sind, was weiter neue Nahrung für die Gerüchte und Geschichten in der Stadt liefert.

Abenteuerüberblick

Das „Museum des Wahnsinns“ ist ein Abenteuer, das eigentlich wirklich völlig harmlos beginnt und in dessen Verlauf die Abenteurer zunächst nicht sehr viel zu tun bekommen, aber einige sehr wichtige Personen aus dem gesamten Empire kennenlernen können.

Allerdings kann so viel Reichtum und Luxus, den die Abenteurer um sich herum sehen werden, die Gruppe nur allzu leicht in Sicherheit lullen und als ein lange geplantes Komplott endlich aufgeht, kann es durchaus sein, dass sie davon völlig überrumpelt werden.

Das Aulenbacher-Museum ist ein Ort voller Wunder, dessen Ruf bald schon durch das gesamte Empire eilen wird – vorausgesetzt, die Abenteurer schaffen es, die üblen Kultisten aus *Cathay* an der Ausführung ihres wahrlich diabolischen Planes zu hindern, der vorsieht, alle dort über Nacht verweilenden Personen auf grauenhafte Art und Weise zu töten und so einen Umsturz anzuzetteln.

Natürlich tun sie dies im Namen des Chaos und ihr Gebieter T sien-T sien – also Tzeentch – wäre nur allzu erfreut über eine Änderung der Dinge...

Falls die Gruppe aber die Personen im Museum beschützt, so erhalten sie durch sie mächtige und einflussreiche Freunde, die ihnen in ihrem weiteren Abenteuerleben durchaus von Nutzen sein können...

Die Wahrheit

Natürlich sind die Gerüchte, die über das Museum kursieren, größtenteils übertrieben, aber andererseits reichen sie oft auch bei weitem nicht an die Wahrheit heran.

Adalbert Aulenbacher hat wirklich keine Mühen gescheut, sein Lebenswerk – wie er es selbst nennt – fertigzustellen und die Ausstellungsstücke sind selten und überaus wertvoll; nur selten ist der alte Gelehrte einer Fälschung aufgesessen und daher ist in dem Museum eine ungeheure Menge an Wissen über die bisher bekannte Welt angesammelt.

Aber dabei hat es Aulenbacher natürlich nicht bewenden lassen: Zauberer und Zwerge sorgten dafür, dass die Themenräume des Museums entweder durch Magie oder mechanische Hilfsmittel imposanter und interessanter gestaltet wurden und die dadurch erzielten Effekte sind wirklich sensationell.

Der schlanke, weiße Turm ist natürlich ein Leuchtturm, dessen Licht die Nacht erhellen und von überall aus dem Empire die Besucher anlocken soll, um „sein“ Museum zu bestaunen. Finanziert wurde dies alles von niemand anderem als der *Countess* von *Nuln*, die der ewigen Bälle und Feste langsam überdrüssig geworden ist und ihre Stadt obendrein wieder einmal zum Zentrum des Empire machen möchte, wie sie es früher einmal war.

Die Kosten sind zwar enorm, aber die undurchschaubare Emmanuelle von Liebewitz ist sich sicher, dass die Eintrittsgelder und vor allem der Gewinn

an Ansehen und Prestige die Aufwendungen auf jeden Fall wieder mehr als wettmachen werden...

Alles in allem könnte also ein fantastisches Fest auf die Abenteurer zukommen, wäre da nicht...

Feng Fu Zengxian

der ein Vertrauter der Tochter von Adalbert Aulenbacher ist, der sie während ihrer Studienreise im fernen *Cathay* aufgesucht und sie dann hierher zurückbegleitet hat.

Der Auftrag von Feng Fu Zengxian ist nichts anderes, als die Familie Aulenbacher und möglichst viele der eingeladenen Adligen und einflussreichen Personen zu töten, so dass ein Aufschrei und Erbeben durch das gesamte Empire gehen wird!

Schon lange beobachtet der Kult, dem er angehört und der sich

Sons of the Third Eye

nennt, die Familie Aulenbacher und es gefällt ihnen nicht, dass diese so viele der uralten Geheimnisse der Welt offenbaren und preisgeben – mit diesem Museum ist Adalbert Aulenbacher aber endgültig zu weit gegangen und der Anführer des Kults, der niemand anderen als Tzeentch anbetet, hat entschieden, dass er sterben muss.

Und T sien-T sien, wie Tzeentch im Lande *Cathay* genannt wird, hat zu ihm gesprochen, dass die Zeit reif ist für große Veränderungen und daher soll in der Nacht nach dem Fest, wenn so viele wichtige Personen versammelt sind, ein gewaltiges Mordkomplott in die Tat umgesetzt werden, in dessen Verlauf nicht nur die Familie Aulenba-

cher, sondern auch viele wichtige Adligen ums Leben kommen sollen – dies würde *Tzeentch* wahrlich gefallen...

Zu diesem Zwecke hat der Kultist nicht nur heimlich einige seiner Landsleute und Kultisten nach **Nuln** geholt, sondern auch einen gewaltigen Wandteppich, den er Adalbert Aulenbacher zum Geschenk gemacht hat.

Zusammen mit den anderen Kultisten wird er dann am Abend der Feier zuschlagen und der Wandteppich spielt eine entscheidende Rolle bei ihrem diabolischen Plan: Er stellt einen der mächtigen Drachen aus *Cathay* dar, der über eine Stadt hinwegschwebt und von Wolken umspielt wird; dieser Drache wird auf ein geheimes Kommandowort von Feng Fu Zengxian hin lebendig und verwandelt sich in ein Geschöpf des Schreckens, das nur Tod und Vernichtung im Sinn hat und aus dem Bild heraustreten kann, um sich seine Opfer zu suchen...

Feng Fu Zengxian

Der ständig unergründlich lächelnde, kleine und kahlköpfige Mann aus dem fernen *Cathay*, der sich gerne in erlesene Gewänder aus Seide und anderen feinen Stoffen kleidet, scheint allein durch seine mysteriöse Art irgendein Geheimnis zu verbergen. Wenn er mit jemandem spricht, so drückt er sich nur orakelhaft aus und gibt niemals eine klare und eindeutige Antwort. Er wirkt körperlich eher schwächlich, scheint aber eine wahre Fundgrube an Wissen zu sein – wenn man seine rätselhaften Sprüche einmal deuten kann. Dummerweise gehört Feng Fu Zengxian einem Kult aus *Cathay* an, der den Gott Tsiens-Tsiens anbetet (es handelt sich hierbei natürlich um den Chaosgott *Tzeentch*) und er hat ganz bewusst das Vertrauen von Adelheid Aulenbacher gesucht, da er über sie an ihren Vater herankommen konnte, ohne dass dieser Verdacht schöpfen würde. Der Kopf des Kultisten ist kahllasiert und er trägt gerne kleine, runde und reichverzierte Kappen, ebenso wie auserlesenen und exotischen Schmuck. Seine Kleidung besteht aus wallenden Gewändern, die mit allerlei Symbolen aus seiner fernen Heimat bestickt sind...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	43	36	3	5*	13	63*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	43	48	66	65	62	35

Skills: Acting, Astronomy, Blather, Cast Spells: Battle Magic Lvl. 1-2, Demonic Magic Lvl. 1-2, *Tzeentch* Magic, Charm, Chemistry, Cryptography, Demon Lore, Disguise, Embezzling, Etiquette, History, Identify Magical Artifact, Lightning Reflexes*, Linguistics, Magical Awareness, Magical Sense, Meditation, Mime, Mimic, Numismatics, Palm Object, Prepare Poisons, Public Speaking, Read/Write, Scroll Lore, Shadowing, Sixth Sense, Speak Additional Language: Bretonian, Estalian, Kislevik, Reiksspiel, Tilean, Super Numerate, Torture, Very Resilient*.
MP: 39

Battle Magic Lvl. 1: Aura of Resistance, Cat Eyes*, Fire Ball, Flight, Hammerhand, Immunity from Poison, Steal MInd, Wind Blast.

Battle Magic Lvl. 2: Aura of Protection, Cause Hatred, Cause Panic, Hold Flight, Invisibility*, Lightning Bolt, Mystic Mist, Zone of Sanctuary, Zone of Steadfastness.

Demonic Magic Lvl. 1: Bind Demon, Dispel Lesser Demon, Summon Guardian, Summon Steed, Zone of Demonic Protection.

Demonic Magic Lvl. 2: Stop Demonic Instability, Summon Energy, Summon Lesser Demons, Summon Magical Aid, Zone of Demonic Nullification.

Tzeentch Magic: Boon of *Tzeentch*, Pink Fire of *Tzeentch*, Transformation of *Tzeentch*.

Gifts of *Tzeentch*: The Gift of Magic.

Mutations: Hypnotic Gaze, Regeneration, Strong (**S +3**).

Trappings: Chaos Amulett of *Tzeentch* (wirkt wie ein *Energy Jewel*, **MP 11**, Träger wird nicht als Zauberer erkannt), Chaos Dagger of *Tzeentch* (*Animation*, *Damage*), Arm Bracers of Wizardry, Robe of Toughness (**T +1**), Boots of Silence.

Die Gefolgsleute, die Feng Fu Zengxian um sich geschart hat, sind allesamt rangniedrige Magier seines Kults und einige wenige Kämpfer, die dazu benötigt werden, das Gebäude und die Gärten zu bewachen, damit niemand entkommen kann und das Museum so praktisch von der Außenwelt abgeschnitten wird...

Sie sind in seinen Augen durchaus entbehrlich und sie werden auch dementsprechend eingesetzt.

Die mächtigste Waffe des Chaoszaubers ist jedoch der magische Wandteppich und er wird versuchen, seine wahre Natur so lange als möglich geheim zu halten, da dieser machtvolle Gegenstand während der Zeit, wenn der Drache aktiv ist, sehr anfällig wird...

Und natürlich besitzt Feng Fu Zengxian noch seine eigene Magie, die durch die Unterstützung von *Tzeentch* ungleich mächtiger ist als die gewöhnlicher Zauberer... allerdings entzieht der Chaosgott seine Gunst auch schnell wieder und im Falle seines Versagens steht Feng Fu ein schreckliches Ende bevor!

Jianying Jiang

Dieser fähige Kämpfer ist der Anführer der kleinen Truppe der Kultisten aus *Cathay* und bietet einen durchaus bedrohlichen Anblick: Weit größer als ein normaler Mann aus seinem Heimatland und mit einem Gesicht, das von unzähligen rituellen Narben durchzogen ist. Die große Rune des *Tzeentch* wurde ihm auf die Stirn eingebrannt und er ist seinem Gott und Feng Fu Zengxian bis zum Tode treu ergeben...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	52	47	7*	6*	16	32
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	39	38	36	43	46	23

Skills: Ambidextrous, Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Ride, Specialist Weapon:

Der Aulenbacher-Zoo

Neben den „normalen“ Tieren der Old World befinden sich auf dem Grundstück auch noch solche Kreaturen, denen man normalerweise nur unter äußerster Vorsicht bzw. unter akuter Lebensgefahr begegnet.

Auch diese Geschöpfe sind zumeist in Käfigen untergebracht, doch magische Schutzrunen verstärken das kalte Metall, damit diese oft grauisigen Wesen nicht entkommen und eine unbeschreibliche Verwüstung anrichten können...

Überhaupt wurde der Zoo wohl mit der Hilfe von allerlei Magie erbaut, denn überall lassen sich deutliche Anzeichen hierfür erkennen: Ob es nun der Eindruck ist, die Anlage erstreckte sich in alle Richtungen ewig weit oder aber die zusätzlichen Geräusche, welche ab und zu erschallen.

Mit Hilfe einiger einfacher Illusionszauber wurde dies ermöglicht und vermittelt dem Besucher den gewünschten Eindruck, dass er sich wirklich in der Heimat der jeweiligen Kreaturen befindet...

Prächtige, exotische Vögel mit gestützten Flügeln laufen überall im Park herum und auch andere, zumeist sehr zahme Tiere können freilaufend beobachtet werden.

Two-handed Weapon, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Torture, Very Resilient*, Very Strong*, Wrestling.

Mutations: Blood Substitution: Acid, Bulging Eyes, Growth (x2).

Trappings: Two-handed Chaos Axe (Skeleton Summoning, **INI -10, D +2**), Sleeved Mail Shirt (**1 AP, Body/Arms**), Helmet (**1 AP, Head**), Plate Leggings (**1 AP, Legs**).

Cultist from Cathay

Diese Handlanger von Feng Fu Zengxian würden alles tun, um ihm und ihrem Gott Tsien-Tsien zu gefallen und werden daher bereitwillig in den Tod gehen, falls es von ihnen verlangt wird...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	35	34	3	3	11	34
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	32	29	34	35	30	33

Skills: Dodge Blow, Concealment Rural/Urban, Silent Move Rural/Urban, Specialist Weapon: Left-handed Dagger, Throwing Knife, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Stun.

Trappings: Short Bow, Throwing Knives, Leather Jack (**0/1 AP, Body**), Leather Bracers (**0/1 AP, Arms**), Leather Leggings (**0/1 AP, Legs**), Shield (**1 AP on all locations**).

Special Rules: Die Pfeilspitzen und Waffen der *Cultists from Cathay* sind jeweils bestrichen mit **2 doses Manbane!**

Magician from Cathay

Zusammen mit Feng Fu Zengxian sind auch einige unbedeutende und entbehrliche Zauberer angereist, um sicherzustellen, dass der Plan auch wirklich aufgeht. Sie sind wie ihr Meister in rote und dunkelblaue, wallende Gewänder gehüllt und tragen versteckt tückische Dolche, die sie vergiftet haben...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	29	28	3	3	9	42
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	34	37	48	35	36	33

Skills: Astronomy, Cast Spells: Petty Magic, Battle Magic Lvl. 1, Demonic Magic Lvl. 1, Illusionist Magic Lvl. 1, Tzeentch Magic, Demon Lore, Identify Undead, Magical Sense, Scroll Lore.

MP: 19

Petty Magic: Gift of Tongues, Glowing Light, Marsh Lights, Sleep, Sounds, Zone of Silence.

Battle Magic Lvl. 1: Aura of Resistance, Cat Eyes, Fire Ball, Flight, Steal Mind.

Demonic Magic Lvl. 1: Bind Demon, Summon Guardian, Summon Steed.

Illusionist Magic Lvl. 1: Assume Illusionary Appearance, Bewilder Foe, Cloak Activity.

Tzeentch Magic Lvl. 1: Boon of Tzeentch.

Trappings: Dagger (**INI +20, D -2**), Spell Ingredients.

Special Rules: Die Dolche der *Magicians from Cathay* sind bestrichen mit **3 doses Manbane!**

Der Tag der Einladung

Schließlich und endlich rückt der Tag der festlichen Einweihung heran und hoffentlich haben die Abenteurer dafür gesorgt, dass sie dementsprechende Kleidung tragen, denn ansonsten werden sie bei der

Hochverehrte Damen, geschätzte Herren!

Hiermit tun wir kund und zu wissen, dass die Herrscherin von Nuln, unsere liebreizende und gerechte Countess

Emmanuelle von Liebewitz

Ihre Anwesenheit bei der feierlichen Eröffnung des

Aulenbacher-Museums

wünscht.

Die dem Anlass angemessene Garderobe wird erbeten.

vornehmen Gesellschaft sehr unangenehm auffallen...

Sie können erfahren, dass neben der Countess und ihrem Bruder sowie einigen ihrer engeren Vertrauten, erstaunlicherweise auch einige etwaige Bekannte von ihnen, nämlich

Sophie-Antoinette

„Kitten“ LaBelle

und niemand anderes als

Isabelle-Eleonore

Duwnignaud

bei der Festivität anwesend sein werden; die meisten der übrigen Personen kennen sie nicht, allerdings sind einige sehr einflussreiche Kaufleute und Adlige aus Nuln und den Städten Altdorf und Middenheim zugegen!

Alles in allem also wird sehr viel Prominenz anwesend sein...

Am frühen Abend ist es dann endlich soweit: Eine Kutsche holt die Abenteurer bei ihrer Unterkunft ab und setzt sich durch die abendlichen Gassen in Bewegung, durch das Stadttor und hinaus und durch dichten Wald in Richtung Museum!

Schon von der Stadt aus ist nun zu sehen, dass der Turm im oberen Stockwerk ein mächtiges Licht entzündet

wurde, das sicherlich bei Einbruch der Nacht weithin sichtbar sein wird.

Feuerschalen wurden auf der Straße vor dem Gebäude aufgestellt, dann aber verdeckt der Wald auf dem größten Teil der Fahrt die Sicht auf das große Anwesen, bis die Kutsche auf der weiß gepflasterten Straße ankommt, die den Hügel hinaufführt, wo sich ihnen ein fantastischer Anblick bietet: Nachdem sie das offenstehende Eingangstor, an dem zwei Wachen stehen, passiert haben, über dem ein mächtiger *Giant Eagle* aus Stein seine Schwingen ausgebreitet hält, fahren sie vorbei an unzähligen, eindrucksvollen Statuen aus weißem Stein, die zahllose Ungeheuer darstellen, die teilweise gerade in tödliche Kämpfe miteinander verwickelt sind!

Da gibt es die furchteinflößende Hydra, den schrecklichen Mantikor und die grauenhafte Chimäre; ein Einhorn kämpft mit einer Wyvern und eine Amphisbaena hält eine Harpyie in einer tödlichen Umklammerung gefangen! Diese Statuen werden beleuchtet von Feuerschalen, deren Licht in den verschiedensten Farben brennt und mit einem zischenden Auflodern bisweilen die Farbe wechselt...

Zu beiden Seiten der Straße befindet



Pavillons und Sitzbänke laden überall dazu ein, zu verweilen und es hat den Anschein, als würde bei diesem Zoo wirklich an alles gedacht...

Amphisbaena

Beim Gehege dieser riesigen, zweiköpfigen Schlange wurden keinerlei Gitterstäbe verwendet, lediglich ein tiefer Wassergraben und ein umlaufender Wall trennt die staunenden Besucher von der legendären Bestie. Das Gehege besteht vor allem aus Kies, Sand, einigen Büschen und Bäumen und mehreren großen Felsbrocken, vor denen die Amphisbaena zumeist döst – allerdings wird sie zur Futterzeit sehr behende, wenn ein Wärter einige Tiere, bei denen es sich vor allem um Kaninchen und andere Kleintiere handelt, zu ihr hineinwirft...

Chimera

Die furchterregende Chimera ist hinter stabilen Gitterstäben eingesperrt und dieses Exemplar besitzt mächtige Schwinge und drei Köpfe, jeweils den einer Ziege, einer Schlange und einer Raubkatze! Dieses Geschöpf faucht und zischt jeden Besucher an, welcher der Abspernung um ihren großen Käfig zu nahe kommt und bietet einen wirklich schauerhaften Anblick. Immerhin bietet der Käfig ein wenig Platz für Flügel und er besitzt viele Bäume und große Felsen, wo das Ungeheuer ihr Lager errichtet hat. Zum Glück für alle Besucher besitzt diese Chimera keinerlei magischen Eigenschaften

sich innerhalb der Mauer ein großangelegter Park, der aber scheinbar noch nicht ganz fertig ist: Die Abenteurer sehen Blumenbeete mit exotischen Pflanzen, Irrwege aus mannshohen Hecken, unzählige Springbrunnen und zahllose Lampen, welche die Gartenanlagen erhellen; große Hecken wurden in der Form von weiteren Fabeltieren geschnitten und überall laden Lauben und Pavillons dazu ein, sich auszuruhen und den Garten zu betrachten! Schließlich aber kommen sie zum Gebäude selbst und können nun erkennen, dass es in der Tat aus einem Hauptgebäude besteht, von dem nach hinten und zu beiden Seiten lange Seitenflügel abgehen, die ebenfalls aus weißem Stein bestehen, der mit zahlreichen Fresken verziert wurde.

Auf dem kleinen, mit Kies bedeckten Platz vor dem Eingangsportal des Haupthauses hält die Kutsche an und die Abenteurer können die Treppe hinaufsteigen zu dem palastähnlichen Bauwerk, das bereits hell erleuchtet ist; das etwas vorgelagerte Haupthaus besitzt drei Stockwerke und die Eingangsfront wird beherrscht von zwei riesigen Statuen von zwei sitzenden Personen, die fremdländisch wirken und aus den *South Lands* stammen.

Mächtige Säulen mit den Abenteurern unbekanntem Schrift- und Bildzeichen stützen das Vordach und beim zweiflügligen Eingangsportal werden sie bereits von einigen Dienern erwartet sowie von einer Frau mittleren Alters, die sie lächelnd willkommen heißt.

Später können die Abenteurer sie genauer in Augenschein nehmen: Bei Adelheid Aulenbacher handelt es sich um eine hagere, hochgewachsene und relativ unattraktive Frau von ungefähr 30 Jahren, die schwarze Haare – zu einem Pagenschnitt geschnitten – hat und ständig einen ziemlich verbissenen Gesichtsausdruck zur Schau trägt; sie kleidet sich in unvorteilhafte graue und braune Kleidungsstücke und irgendwie scheint sie älter zu sein als sie wirklich ist...

Nichtsdestrotz empfängt sie die Abenteurer herzlich!

„Willkommen im Aulenbacher-Museum! Bitte begeben Sie sich in die Vordachhalle, sobald alle Gäste da sind, wird mein Vater eine kleine Ansprache halten und dann wird das Museum von

der Countess eröffnet. Sie können sich solange an der Tafel bedienen!“

Adelheid Aulenbacher

Diese unscheinbare Person würde in einer Menge von Menschen höchstens dadurch auffallen, da sie für eine Frau sehr unattraktiv ist und fast schon männlich-kantige Gesichtszüge hat. Ihr Pagenschnitt ist völlig aus der Mode und ein ständig verkniffenes Gesicht trägt auch nicht gerade dazu bei, dass sie netter aussieht. Adelheid Aulenbacher trägt meist dunkle und walhlende Gewänder. Sie ist extrem wortkarg und wird erst dann wirklich gesprächig, wenn es um ihr Lieblingsthema geht: Wissenschaft und Forschung. Sie war schon in fast allen Teilen der Welt und steht ihrem alten Vater bereits jetzt in Wissen kaum noch nach, allerdings ist ihre Gefühlswelt unterentwickelt und sie ist Menschen gegenüber zu naiv und vertrauensselig...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	32	31	2	3	10	36
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	42	34	55	43	40	30

Skills: Art, Astronomy, Cartography, Chemistry, Cryptography, Engineer, Evaluate, Heraldry, Herb Lore, History, Identify Magical Artifact, Identify Plant, Law, Linguistics, Manufacture Scrolls, Metallurgy, Numismatics, Read/Write, River Lore, Rune Lore, Scroll Lore, Speak Additional Language: Arabian, Bretonian, Cathayan, Estalian, Kislevik, Tilean, Super Numerate, Theology.

Trappings: Simple Clothing, Cheap Jewellery.

Ein Diener bringt die Gruppe in das Gebäude, das innen tatsächlich ebenso prächtig aussieht wie außen, wenn man an manchen Stellen auch noch bemerkt, dass noch ein wenig Hand angelegt werden muss.

Die Eingangshalle ist bereits bevölkert mit zahlreichen Personen und auch hier bestehen die Wände aus weißem Stein, der mit Wandgemälden mit Szenen aus der Geschichte des *Empire* geschmückt ist.

Besonders eindrucksvoll ist das Deckengemälde, das niemand anderen als *Sigmar Heldenhammer* darstellt, der an der Spitze seiner Heerscharen die *Goblins* und *Orcs* davonjagt...

Ein riesiger Kerzenleuchter und zahlreiche Kerzenhalter erhellen den Saal, die von den Gesprächen der anwesenden Personen widerhallt.

Zwei Rüstungen, jeweils von einem bretonischen Ritter und einem Ritter aus dem *Empire*, stehen in den Ecken der Halle, komplett mit Reiterharnisch und Puppen, welche die ganze Konstruktion zusammenhalten.

Der hintere Teil der Halle, wo eine doppelflüglige Tür zu sehen ist und zwei Treppen nach oben zu einer run-

Die Kultisten aus *Cathay* verfügen unter anderem über zwei Zaubersprüche, die im *Empire* schon lange in Vergessenheit geraten sind und die sie zu ihrem Vorteil einsetzen können und dies auch eifrig tun werden...

Cat Eyes

Spell Level: 1 (Battle Magic)

Magic Points: 2 per hour

Range: Personal

Duration: 1+ hours

Ingredients: Teeth of a Cat

Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erhält der Magier die gleiche Fähigkeit im Dunkel zu sehen wie eine Katze oder ein anderes Lebewesen der Nacht.

Er erhält Night Vision bis zu 50 yards, wird aber von sehr hellen Licht auch stark geblendet (gilt als *drowsy* für 1 Round).

Invisibility

Spell Level: 2 (Battle Magic)

Magic Points: 6

Range: Personal

Duration: 1 hour per level

Ingredients: White Pearl

Durch diese Abwandlung des *Become Ethereal*-Spruchs vermag der Zauberer, unsichtbar zu werden. Er kann in diesem Zustand allerdings weder kämpfen noch zaubern und sollte er sich auffällig verhalten, so ist anwesenden Personen ein **INT-Test** gestattet, in welchem Falle sie ihn bemerken (sie erhalten aber Abzüge auf alle Werte von **-10/-1**). Alle am Leibe getragenen Gegenstände werden gleichsam unsichtbar, allerdings keine anderen Kreaturen; ist der Abenteurer das Ziel eines Zauberspruchs, so wird er sofort sichtbar.

dum entlanglaufenden Galerie führen, ist mit einem roten Band abgetrennt und die große Tafel, die mit allerlei kleinen Köstlichkeiten vollbeladen ist, kann die Abenteurer durchaus einige Zeit beschäftigen.

Der restliche Teil des imposanten, dreistöckigen Bauwerks beinhaltet vor allem Gästezimmer, die für jene hochgestellten Persönlichkeiten bereitgehalten werden, die hier übernachten wollen; alle Korridore und Zimmer sind mit verschwenderischem Luxus hergerichtet worden, um den meist ad-

ligen Gästen gerecht zu werden!

Sogar in den Zimmern und den Fluren befinden sich in Vitrinen diverse Ausstellungsstücke, Gemälde und Wandteppiche schmücken die Wände und vor allem die Bäder sind von einer erlesenen Qualität.

Zur Sicherheit der Gäste und auch der ausgestellten Gegenstände befindet sich normalerweise am Ende eines jeden Korridors eine Wache, die jedoch ungerüstet ist und lediglich einen Dolch und einen Knüppel bei sich trägt.

Museum Guard

Die Wachen, welche im Aulenbacher-Museum eingesetzt werden, sind zumeist bullige Gestalten, die gekleidet sind in eine Art Waffenrock, auf dem das Zeichen des Museums – der Giant Eagle – prangt. Sie sind nur unzureichend bewaffnet, da nicht mit ernsthaften Schwierigkeiten gerechnet wird. Dummerweise sind die meisten von ihnen bereits durch Kultisten ersetzt worden oder wurden bereits vor der Eröffnung eingeschleust, so dass ihnen nicht zu trauen ist...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	31	4	4	10	35
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	34	35	33	36	32	30

Skills: Dodge Blow, Strike Mighty Blow, Strike to Stun.

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

Special Rules: -

Wie es seine Art ist, war es Adalbert Aulenbacher selbst nicht genug, in diesem Gebäude zu wohnen und ließ sich den Leuchtturm als Wohnhaus herrichten, in dem er mit einigen Vertrauten, Dienern und natürlich seiner Tochter lebt – dementsprechend befindet sich dort auch sein Labor, seine Instrumente und unzählige Gegenstände und Artefakte aus aller Welt, die er noch untersuchen will...

Ob Drachenschuppen, Federn eines *Rukh*, alten Münzen aus aller Welt, *Slann*-Artefakten oder Masken aus den *South Lands* – im Leuchtturm ist nicht nur die Wohn-, sondern auch die etwas chaotische Arbeitsstätte des Gelehrten. Sein Lieblingsstück ist seine ganz private Schmetterlingssammlung, die aber noch nicht sehr viele Personen zu Gesicht bekommen haben – Aulenbacher erachtet es als eine ganz große Ehre, die Sammlung jemandem zu zeigen und tut dies nur bei Personen, die er wirklich gerne mag...

Im Haupthaus wiederum befindet sich

neben der großen Eingangshalle eine gut ausgestattete Küche und auf der anderen Seite der schön eingerichtete Speisesaal, in dem unzählige, meist fremdartige und exotische Pflanzen eine ganz besondere Atmosphäre erschaffen.

Geschäftig huschen Diener in der Eingangshalle hin- und her, um den Gästen Getränke und kleine Speisen anzubieten und die Abenteurer werden neugierig und eventuell auch ein wenig abfällig von den reich und prunkvoll gekleideten Gästen beobachtet...

Eine wunderbare Stimme singt fremdländische Lieder in einer Sprache, welche die Abenteurer nicht verstehen und bald entdecken sie auf einem kleinen Podest einen elfischen *Minstrel*, der scheinbar ebenfalls zu den Freunden – oder zumindest den geladenen Gästen – von Adalbert Aulenbacher zu gehören.

Es gibt mehr als genug Möglichkeiten, während des Empfangs vor der Museumseröffnung interessante und wichtige Leute kennenzulernen, allerdings auch viele Situationen, in denen ein Abenteurer sich danebenbenehmen kann (**INT-Test, +10%** für *Etiquette*); sollte ein Abenteurer tatsächlich irgendwie unangenehm auffallen, so wird dies bei den anwesenden Personen von einem irritierten Stirnrunzeln bis hin zu offener Missbilligung reichen (zum Beispiel könnte der Abenteurer auf dem Kleid einer Besucherin stehen oder aber den Inhalt seines Glases verschütten...!)

Allerdings wird in diesem Fall plötzlich ein glockenhelles, bezauberndes Lachen ertönen und auf diese Art und Weise können die Abenteurer die sagenhafte Geliebte des *Emperors*, Sophie-Antoinette LaBelle kennenlernen, die sich unter so vielen „reichen Langgeweilern“ völlig fehl am Platze fühlt und sich daher gerne mit der Gruppe einlässt. Sie trägt ein atemberaubendes, weinrotes Kleid in das unzählige Perlen eingearbeitet sind mit samtene, langen und dunkelgrünen Handschuhen sowie eine Halskette mit roten und grünen Edelsteinen; damit überstrahlt sie sogar Emmanuelle von Liebewitz in ihrem dunkelblauen Kleid, das mit weißen Rüschen und Silberstickereien abgesetzt ist...

Sollte Sophie-Antoinette sich oben-

drein noch gut mit den Abenteurern unterhalten, so können diese eventuell bemerken, wie die *Countess* sie mit giftigen Blicken beobachtet und mit ihren Höflingen und ihrem Bruder tuschelt! Während die *Countess* stets von drei grimmig aussehenden, dunkel gekleideten Leibwächtern umgeben ist, befindet sich Sophie-Antoinette lediglich in Begleitung eines bärtigen, leicht gerüsteten Mannes...

Sophie-Antoinette LaBelle

Diese junge Frau bietet wohl den bezauberndsten und hinreißendsten Anblick, den ein Mensch in seinem Leben genießen kann. Sie sprüht vor Witz, Intelligenz und Charme und ist obendrein von so delikater und dennoch wohlproportionierter Schönheit, dass sie sicher die Blicke aller anwesenden Personen auf sich zieht. Sie ist stets umgeben vom verführerischen Duft von Blumen. Allerdings ist sie auf vielen Gebieten sehr bewandert und kann sich durchaus auch selbst verteidigen. Es gibt nicht enden wollende Gerüchte über ihre mysteriöse Herkunft, von dem eines besagt, dass ein Hochelf ihr Vater gewesen sein soll...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	57	67*	3	3	10	69*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	57	64	71	59	62	79

Skills: Acrobatics, Acting, Ambidextrous, Art, Blather, Charm, Charm Animal, Dance, Disarm, Disguise, Dodge Blow, Etiquette, Evaluate, Excellent Vision, Fleet Footed*, Gamble, Haggle, Heraldry, History, Law, Lightning Reflexes*, Linguistics, Lip Reading, Marksmanship*, Mime, Mimic, Musicianship, Palm Object, Public Speaking, Read/Write, Ride, Seduction, Sing, Sixth Sense, Speak Additional Language: Bretonian, Estalian, Tilean, Kislevik, Cathayan, Arabic, Specialist Weapon: Fencing Sword, Story Telling, Swim, Theology, Wit.

Trappings: Dagger (**INI +10, D -2**), Duelling Pistol, Fencing Sword, Expensive Clothes, Jewellery, Protection Ring: Humans, Ring of Elvenkind.

Special Rules: -

Giovanni Rossi

Dieser Veteran vieler Kämpfer war früher ein überberühmt-berüchtigter Söldner in *Tilea*, bis ihn ein einflussreicher Auftraggeber aus dem Weg räumen lassen wollte, woraufhin er das Land verlassen musste. Er trägt sein Haar kurzgeschneitten und einen gestutzten Vollbart, eini-

Isabelle-Eleonore Duvignaud

Eine der schillerndsten und wohl auch interessantesten Personen, welche auf dem Jahrmarkt von den Abenteurern getroffen werden können, ist Isabelle-Eleonore Duvignaud...

Isabelle kleidet und benimmt sich wie eine adlige Dame aus *Bretonia*.

Ihr Verhalten ist von nobler Vornehmheit und ihre Sprache klar und bestimmt.

Ihre Kleidung ist von sehr guter Qualität, sie aber in keinster Weise übertrieben herausgeputzt. Sie spricht aber selten und fast gar nicht zu den übrigen Gästen, außer sie wird direkt angesprochen, und dann bricht sie das Gespräch meist höflich, aber bestimmt, ab!

Falls sie jedoch ein wirklich faszinierendes und interessantes Thema geboten bekommt, hört sie gerne zu und kann selbst auch – für ihr Alter – erstaunlich viele Geschichten von ihrem Leben in *Bretonia* und von Reisen um die ganze bekannte Welt erzählen...

Sie wirkt extrem jung und kann noch keine 20 Jahre alt sein und hat die in *Bretonia* bei Adligen so beliebte bleiche Hautfarbe, die ihr ausgezeichnet steht.

Isabelle hat ein hübsches, keckes Gesicht, wirkt aber durch ihre wissenden Augen und ihr Verhalten weit reifer, als sie es ihrem Aussehen nach sein kann.

In der Tat handelt es sich bei dieser jungen Dame in Wahrheit um **Genevieve Sandrine du Pointe du Lac Dieudonne**, einen Vampir! Sie ist es, die vor geraumer Zeit zusammen mit einigen Gefährten und Oswald von Königswald, dem Kronprinz von Ostland, die Burg von Constant Drachenfels aufgesucht hat, dem größten Magier dieser Welt!

Sie und Oswald boten diesem Hexenmeister die Stirn und kehrten als einzige zurück, um von ihren Abenteuern zu berichten.

Seit damals reist der Vampir wieder allein und unter einem falschen Namen, nutzt aber dieses Fest, um ein wenig zu rasten und vor allem ihre enge Freundin „Kitten“ zu treffen, in deren Begleitung sie in den nächsten Tagen des öfteren angetroffen werden kann!

Genevieve ist eine tragische Gestalt, denn sie verabscheut das Vampirdasein an sich und ernährt sich daher nur von ihren zahlreichen Liebhabern, und nimmt dann nur Blut mit deren Einverständnis und nie genug, um sie zu töten. Sie hat schon sehr viel von dieser Welt gesehen, ist aber immer noch begierig darauf, durch neue und interessante Ereignisse aus dem monotonen Einerlei ihres unsterblichen Daseins gerissen zu werden..

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	52	48	7	7	22	65
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	53	58	64	66	58	55

Skills: Acute Hearing, Bribery, Charm, Dodge Blow, Etiquette, Evaluate, Excellent Vision, Fleet Footed*, Follow Trail, Heal Wounds, Heraldry, History, Immunity to Disease, Immunity to Poison, Law, Linguistics, Luck, Musicianship, Public Speaking, Read/Write, Ride: Horse, Secret Language: Classical, Seduction, Sing, Speak Additional Language: Arabian, Bretonian, Cathayan, Estalian, Kislevik, Lustrian, Tilean, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Surgery, Wit.

Trappings: Amulet of Iron, Multiple Spell Jewel (Cure Light Injury, Aura of Protection, Lightning Bolt), Robe of Toughness (+2), Ring of Enchanted Jade.

Special Rules: Nichtmagische Waffen verursachen keinen Schaden!

Nimmt normalen Schaden durch magische Waffen hin.

Nimmt doppelten Schaden von Silberwaffen hin und Feuerschaden (**S 4, W4** für Schaden), falls sie Silber in irgendeiner Form berührt.

Kann nach Wunsch *Fear* in lebenden Wesen erzeugen! Wird von Sonnenlicht, religiösen Symbolen und Knoblauch nicht beeinflusst.

Ist ihr Leben oder das Leben einer Person bedroht, die ihr nahesteht, so ist sie *subject to blood lust* (die Anzahl ihrer Angriffe wird verdoppelt und sie erhält +3 auf **Damage**, nimmt aber 2 Punkte weniger an Schaden hin). In diesem Zustand wird sie kämpfen, bis ihr Gegner tot ist und ihm dann das Blut aussaugen!

ten – zumindest im Moment, bei einer Kreatur des Chaos kann sich dies allerdings noch ändern...

Griffon

Dieses wunderschöne, wenn auch gefährliche Wesen liegt meistens in seinem Lager oder fliegt im oberen Bereich des mächtigen Käfiges umher, wo es zu den Zeiten seiner Fütterung wie ein Raubvogel herabstürzt und seine Opfer zerreißt! Der Käfig besteht fast ausschließlich aus gewaltigen Bäumen und einem kleinen Teich...

Harpü

Der Gestank verrät die Bewohner des nächsten Käfigs, noch ehe die Besucher sie sehen können und der Geruch nach Verwesung und Fäkalien ist nahezu betäubend, weswegen dieses Gehege wohl auch etwas abseits des normalen Rundweges liegt. Der Käfig hat die Form einer Glocke und schon beim Näherkommen der Gäste ertönt wütendes Geschrei wie von gewaltigen, wenn auch seltsamen Vögeln. In der Tat hausen in den Wipfeln der Bäume und in den nachgebauten Ruinen zwei der widerwärtigsten Geschöpfe des Chaos, nämlich Harpies...

Hippogriff

Auch dieses eigentlich anmutige und bei der Jagd tödliche Wesen lebt in einem hohen Käfig, in dem zahlreiche Bäume und Büsche wachsen. Meist kann dieses Wesen dabei beobachtet werden,

ge graue Strähnen sind bereits zu sehen. Eine lange Narbe zieht sich quer durch sein grimmiges Gesicht, das aber unter Freunden sehr schnell auch freundlich dreinblicken kann. Giovanni ist Kitten gegenüber absolut loyal, man kann sogar sagen, er liebt sie auf gewisse Art und Weise...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	69	58	5*	5*	12	61
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	43	46	48	64	61	44

Skills: Acute Hearing, Animal Care, Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Etiquette, Follow Trail, Gamble, Night Vision, Orientation, Ride, Shadowing, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Torture, Very Resilient*, Very Strong*, Wrestling.

Trappings: Two-handed Sword (INI -10, D +2), Bastard Sword (INI -10, D +2), Mail Coif (1 AP, Head), Breastplate (1 AP, Body), Arm Bracers (1 AP, Arms), Plate Leggings (1 AP, Legs), Cross-bow.

Special Rules: -

Es sind jedoch nicht nur Einwohner aus Nuln auf dem Empfang zugegen, ganz im Gegenteil: Menschen aller Hautfarbe und in exotischen Gewändern sind zugegen, Einwohner Kislevs, Bretonias, aus Cathay, Araby und vielen anderen Ländern mehr – und es sind Zwerge, Gnome, Halblinge und Elfen zugegen, von denen sich einige sogar angeregt miteinander unterhalten.

Die Halblinge sprechen allerdings ziemlich wenig, sie sind mit dem Bankett beschäftigt und einige von ihnen sind offensichtlich Köche...

Irgendwann wird jedenfalls Adelheid Aulenbacher bei der Gruppe auftauchen und den Abenteurern einen dunkelhäutigen Mann vorstellen, der in fremdländische Kleidung gewandet ist.

„Liebe Gäste, darf ich ihnen

Quamba Walugembe

aus dem fernen Reich der South Lands vorstellen?

Es wird übrigens nicht mehr sehr lange dauern, dann wird mein Vater seine Ansprache halten.“

Damit eilt sie weiter und der exotisch, aber prachtvoll gewandete Fremde lächelt die Abenteurer an.

„Ihr euch sicher fragen, woher Muamba kennen Herrn Aulenbacher. Oooh, sein traurige Geschichte und voller... hm, Gefahren! Herr Aulenbacher mich gerettet vor Awolowo Mobutu... sein Menschenfresser.“

Er blickt um sich und deutet auf die versammelten Personen.

„Herr Aulenbacher nun endlich belohnt worden für alle die Jahre, in denen er Gutes getan und geforscht, gesucht nach den Geheimnissen der Welt... Sein gut so...“

In diesem Moment verstummt das Stimmengemurmel und Adalbert Aulenbacher erscheint oben auf der Balustrade und blickt – über das ganze Gesicht strahlend – nach unten, wo Ruhe einkehrt und plötzlich eine gespannte Stille herrscht.

„Liebe Countess, liebe Gäste! Ich weiß, die Ungeduld, das Museum endlich zu sehen, von dem es nun so viele Gerüchte gibt, wird groß und immer größer.“

Leises Gelächter und zustimmendes Gemurmel erschallt.

„Aber dennoch möchte ich zunächst noch jenen Personen danken, ohne die mein Traum niemals hätte Wirklichkeit werden können. Zunächst unsere geliebte und geschätzte Herrscherin, Countess Emmanuelle von Liebewitz, die niemals zauderte oder zweifelte an meinen Visionen!“

Er verneigt sich vor ihr und sie kann ein geschmeicheltes Lächeln nicht unterdrücken.

„Ebenso danken möchte ich meinem Freund, dem Zwergenmeister

Bjarte Steinheim

und natürlich dem Zauberer

Frederick Pahl

Ohne sie und die Mithilfe ihrer Gefährten hätten viele Dinge in diesen Hallen niemals verwirklicht werden können.“

Er deutet auf die beiden Angesprochenen, die sich kurz verneigen.

„Nun aber möchte ich das große Ereignis nicht mehr länger aufschieben. Und ein großes Ereignis ist es, das möchte ich hier betonen. Nicht nur für mich, nein, für Nuln und das gesamte Empire. Wunder über Wunder haben wir hier versammelt und das ist erst der Anfang. Ich bin sicher, dass Nuln schon sehr bald wieder seinen angestammten Platz im Empire haben wird.“

Er sagt den letzten Satz mit einem schiefen Seitenblick und einem ironischen Lächeln in Richtung der Countess, die ihm zunickt...

Dann begeben sich die beiden zum roten Band, das den hinteren Teil des

Aulenbachers Gäste

Dieses Fest zu Ehren der Eröffnung des Bauwerks, das in die Geschichte des Empire eingehen soll (so glaubt es zumindest Adalbert Aulenbacher) bietet den Abenteurern eine unglaubliche Anzahl von Möglichkeiten, neue, interessante und vor allem einflussreiche Personen kennenzulernen.

Natürlich haben sie echte Schwierigkeiten damit, sich nicht danebenzunehmen und einige der anwesenden Gäste – vor allem aus den gehobenen Adelsschichten – werden sich auf keinen Fall mit ihnen abgeben wollen, aber abgesehen von diesen Ausnahmen können sich die Abenteurer bereits auf dem Empfang vor der Eröffnung mit einigen sehr interessanten Leuten unterhalten... Die folgenden Personen bleiben auch allesamt über Nacht im Gästetrakt und einige von ihnen werden mit Sicherheit Opfer der grausigen Ereignisse, die das Museum erschüttern werden!

Viviane-Beatrice Duwall

Die äußerst attraktive und modebewusste Adlige aus Bretonia ist am besten zu finden, wenn man dem lautesten Lachen folgt! Sie hat ihre langen Haare schneeweiß gefärbt (der letzte Schrei in Bretonia) und ihr Gesicht ist stark gepudert. Sie ist eine typische Hofdame und bietet daher nur sehr oberflächliche Konversation, hat aber ein herzerfrischendes Wesen, wenn auch ein wenig naiv. Dennoch – oder gerade deswegen – ist sie eine amüsante Gesprächspartnerin und sie wird sich nur zu gerne über die Konventionen hinwegsetzen und sich mit den Abenteurern unterhalten...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	23	25	2	3	9	34
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	36	39	35	31	33	54

Skills: Blather, Charm, Etiquette, Heraldry, Luck, Musicianship, Read/Write, Ride, Wit.

Trappings: Expensive Clothing, Jewelry.

Special Rules: -

Karoly Vargha

Dieser drahtige und vollbärtige Mann stammt aus der Nähe von Kislew und ist der Jäger, welcher die meisten der im Zoo lebenden Kreaturen gefangen oder aufgespürt hat. Karoly ist ein Mann, der sich in freier Natur am wohlsten fühlt und wirkt unter den vielen schwatzenden Menschen unsicher und nervös. Er kann sich an den meisten Themen nur bedingt beteiligen und wird erst dann „auftauen“, sobald die Rede auf die Jagd kommt. Dann allerdings ergießt er sich relativ wortgewandt in einem schier endlosen Redeschwall darüber, wie er die verschiedensten Tiere und Kreaturen jagt und was es dabei zu beachten gilt...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	43	55	4	3	10	44
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	38	32	37	39	43	34



wie es im oberen Teil des Geheges hin- und herfliegt und dabei die krächzenden Rufe eines gewaltigen Raubvogels ausstößt. Da dieser Hippogriff schon längere Zeit in Gefangenschaft lebt ist er relativ zahm und nach der Eröffnung des Zoos soll mehrmals täglich ein Wärter einige Kunststücke mit ihm aufführen...

Hydra

Dieses Gehege ist sehr aufwendig gestaltet und erstaunlich groß. Es wurde eine Art Sumpf nachgebildet und das hintere Ende des Käfigs ist nicht zu sehen, da leichte Dunstschwaden in der Luft hängen und einige mächtigen Felsbrocken, in denen eine Art Höhle zu sehen ist, die Sicht erschweren. Hier haust eine junge Hydra mit vier Köpfen, die sich aber nur selten sehen lässt – zum Glück, denn ihr Anblick kann selbst den erfahrensten Kriegern den Angstschweiß auf die Stirne treiben...

Manticore

Auch dieses Gehege stellt einen Höhepunkt der bisherigen Führung dar und es besteht vorwiegend aus Sand mit einer nachgebildeten Oase, in der sich auch einige Ruinen befinden. Dies ist die Heimat eines mächtigen Manticore, der die Besucher schläfrig beobachtet und so manchem einen Schauer des schieren Entsetzens einjagt! Das Gesicht des Manticore scheint das einer Frau zu sein – wenn man in dieser Hinsicht davon überhaupt sprechen kann – und was selbst Adalbert Aulenbacher nicht weiß, ist, dass diese Kreatur weit intelligenter ist als die norma-

Saals abtrennt und die *Countess* nimmt eine große Schere und blickt die Anwesenden lange an.

„Hiermit ernenne ich das Aulenbacher-Museum für eröffnet. Möge es ein Wunder sein für die gesamte Welt! Es soll allen Menschen zeigen, dass die Familie von Liebewitz den Großmut und Weitblick besitzt, nach wie vor die Geschicke des Empire zu lenken.“

Damit zerschneidet sie das Band und die begeisterte Menge klatscht und bricht in Hochrufe aus.

Adalbert Aulenbacher setzt sich an die Spitze der Gruppe.

„Verehrte Gäste, ich werde diese erste Führung durch das Museum übernehmen. Sie werden sicherlich feststellen, dass auch das Bauwerk eine Meisterleistung der Baukunst ist, was wiederum meinem Freund Bjarte zu verdanken ist. Zunächst gelangen wir in den Zoo, auf den ich besonders stolz bin. Kreaturen aus aller Welt wurden gefangen und darunter nicht wenige, die uns bis vor kurzem noch kaum bekannt waren!“

Adalbert Aulenbacher

Adalbert Aulenbacher ist ein weißhaariger, stämmiger und kleiner Mann, dessen faltiges und freundliches Gesicht fast völlig hinter einem weißen Vollbart verschwindet. Er ist humorvoll, allerdings meistens ziemlich geistesabwesend und weltfremd, denn sein ganzes Leben gilt der Erforschung der Welt und ihrer Geheimnisse. Gekleidet ist Aulenbacher zumeist in weiße Gewänder, er trägt stets ein Leseglas und einige besonders wichtige Bücher bei sich...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	27	22	3	4	13	34
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	42	51	65	49	53	41

Skills: Art, Astronomy, Brewing, Carpentry, Cartography, Chemistry, Cryptography, Demon Lore, Engineer, Evaluate, Haggle, Heraldry, Herb Lore, History, Hypnotise, Identify Magical Artifact, Identify Plant, Identify Undead, Law, Linguistics, Manufacture Scrolls, Metallurgy, Mining, Numismatics, Read/Write, River Lore, Rune Lore, Scroll Lore, Speak Additional Language: Arabian, Bretonian, Cathayan, Estalian, Kislevik, Tilean, Stoneworking, Super Numerate, Theology.

Trappings: Books, Reading Glasses.

Er öffnet die doppelflügelige Tür und nach einem kurzen Gang treten die Abenteurer in einen riesigen Park, der eingefasst ist von den Innenmauern des Bauwerks. Unzählige Pflanzen ranken sich hier zwischen mächtigen Käfigen, an denen kaum erkennbare, gepflasterte Wege vorbeiführen.

Die Geräusche und Gerüche unzähliger Tiere und anderer Kreaturen sind zu hören und zu riechen und alle Gäste sind zunächst wie benommen von den unzähligen Eindrücken, die sich ihnen hier bieten...

Es wurde scheinbar sehr viel Mühe darauf verwendet, die unzähligen Käfige, die sich auf dem offenen Platz befinden, durch Pflanzen und Baumgruppen zu tarnen und im ersten Moment sind die meisten Gitterstäbe überhaupt nicht zu erkennen – viele Tiere und einige der eingesperrten Kreaturen sind sogar im Freien, nur abgetrennt von den Gehwegen durch tiefe Gräben...

Zu beiden Seiten des Zoos sind gerade noch die Außenmauern der beiden Seitenflügel zu sehen, deren Wände mit Kletterpflanzen und einigen Wandmalereien bedeckt sind, so dass der Zoo wesentlich größer aussieht, als er wirklich ist.

Im oberen Stockwerk der Seitenflügel sind Balustraden und Nischen zu sehen, in denen man wohl sitzen und den Zoo von oben betrachten kann.

Im Zoo selbst gibt es einige Plätze mit Pavillons und den Statuen der hier ausgestellten Geschöpfe...

Gerade als die große Gruppe sich in Bewegung setzt, mit Adalbert Aulenbacher an der Spitze, ertönt ein grauenhaftes Zischen und mit einer blitzschnellen Bewegung stürzt eine riesige, zweibeinige Echse auf die Gäste zu, die aber von den Gitterstäben ihres Käfigs aufgehalten wird!

Einige der nahestehenden Männer schreien auf oder zucken zusammen, ein paar Damen fallen in Ohnmacht – Adalbert Aulenbacher jedoch verzieht keine Miene und beginnt mit einem leichten Schmunzeln seine Führung...

„Liebe Gäste, es besteht keinerlei Grund zur Besorgnis. Ich möchte nun ohne weitere Umschweife mit der Führung beginnen. Diese auf den ersten Blick erschreckende Bestie ist natürlich ein Carnivorous Snapper, eine der vielen Kreaturen, die meinen Zoo bevölkern...“

Nervöses Gelächter erschallt, dann beginnen die anwesenden Gäste zu klatschen und Adalbert Aulenbacher beginnt mit der Führung durch den außergewöhnlichen Zoo, wobei er unaufhörlich redet und die verschiedenen Wesen beschreibt und erzählt, wie und

wo sie gefangen wurden.

Manche seiner Geschichten erscheinen den Abenteurern etwas sehr übertrieben, aber die übrigen Gäste scheinen alles für bare Münze zu nehmen – im großen und ganzen jedoch scheint der Vortrag sehr interessant und wissenschaftlich fundiert...

Im vorderen Teil des Zoos befinden sich solche Geschöpfe wie *Giant Bats*, *Bears*, *Giant Beetles*, *Boars*, *Wild Cats*, eine *Dragon Turtle* in einem eigens für sie angelegten Teich in der Mitte des Parks, *Razorbills*, *Giant Scorpions*, *Snakes* und *Spiders*, *Pack Wolves* und viele „gewöhnliche“ Tiere der *Old World* mehr!

Dabei können die Abenteurer erkennen, dass sich der Pfad immer wieder hin- und herschlängelt und der Zoo dadurch weit größer wirkt, als er ist...

Die Besucher – wie auch die Abenteurer – sind erstaunt und viele sind bereits jetzt völlig begeistert, doch dann bleibt Adalbert Aulenbacher vor einem Tor in einem großen Gitterzaun stehen, vor dem sich zwei Wachen aufhalten, und blickt sich mit einem verschwörerischen Grinsen zu den Anwesenden um: „*Liebe Gäste, ich hoffe, sie haben nicht geglaubt, dies sei bereits alles gewesen. Nun folgen sie mir bitte nur noch, wenn sie ein mutiges Herz haben und nicht leicht verzagen. Denn in diesem abgetrennten Teil des Zoos befinden sich die Kreaturen, welche wir niemals in unserem Leben zu Gesicht bekommen wollen und darum beten, dass sie nur aus Sagen und Legenden stammen.*“

Wie auf Kommando ertönt ein schreckliches Brüllen aus dem hinteren Teil des Zoos und einige Personen erbleichen... Adalbert Aulenbacher öffnet das Tor und ungefähr die Hälfte der Gruppe, vor allem Frauen, bleibt hinter dem Metallzaun zurück.

Auch hier finden sich viele Käfige, aber offensichtlich wurden an den Stäben Runen angebracht, welche durch Zauberei die Stärke der Käfige erhöhen soll!

Unter anderem finden sich hier solche außergewöhnlichen Wesen wie eine *Amphisbaena*, eine *Chimera*, ein anmutiger *Griffon*, zwei *Harpies*, ein *Hippogriff*, eine *Hydra*, ein *Manticore*, zwei *Pegasi*, eine *Wyvern* und sogar ein *Unicorn*, das aber einen sehr

kränklichen Eindruck macht.

Natürlich sind diese Wesen in ihnen einigermaßen angemessenen Gehegen untergebracht, so haben die *Pegasi* ein riesiges Gelände zum Fliegen und die *Harpies* nisten in Höhlen an der Außenwand der Seitenflügel...

Die Führung ist atemberaubend, wenn auch unheimlich und beängstigend und mehr als einmal springen die gefangenen Bestien gegen die Gitterstäbe und versuchen zu entkommen!

Dies ist so entnervend, dass einige Besucher sich doch noch dazu entschließen, umzukehren (**CL-Test**, ansonsten *Fear*).

Nach diesem Rundgang sind die meisten Personen wohl froh, wieder am Ausgang anzukommen, aber dennoch sind auch die ängstlichen Besucher der festen Überzeugung, so etwas noch nie geboten bekommen zu haben und sowohl Adalbert Aulenbacher wie auch Emmanuelle von Liebewitz sind scheinbar hochzufrieden mit den bisherigen Resultaten.

„*Hochverehrte Gäste, ehe wir nun zur Besichtigung des Museums schreiten, erwartet sie eine kleine Stärkung in der Eingangshalle. Bitte folgen sie mir.*...“

Eine kleine Atempause

Tatsächlich sind auch die Abenteurer relativ froh, zuerst einmal wieder ein wenig Ruhe zu haben und ihre Eindrücke ordnen zu können...

Da dies bei fast allen der anwesenden Eröffnungsgästen so ist, schwirrt die Eingangshalle nur so vor Geschichten und Gerüchten, die sich vor allem darum drehen, wie nun wohl das Museum aussehen wird und ob der Zoo noch übertroffen werden kann!

Wiederum ergibt sich hier eine sehr schöne Möglichkeit für die Abenteurer, neue Kontakte zu knüpfen, gerade dann, wenn sie die eine oder andere Kreatur schon einmal gesehen haben und daher darüber berichten können.

Allerdings geht es nach relativ kurzer Zeit bereits wieder weiter und Adalbert Aulenbacher ergreift das Wort: „*Hochverehrte Gäste, wir schreiten nun zur Besichtigung des Museums selbst. Geben wir unseren Köchen und dienstbaren Geistern Zeit, ein exquisites*

Skills: Concealment Rural, Follow Trail, Game Hunting, Fleet Footed, Game Hunting, Immunity to Poisons, Orientation, Secret Language: Ranger, Secret Signs: Wood-man's, Set Trap, Silent Move Rural, Spot Trap.

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

Special Rules: –

Georg-Johann Kampfer

Dieser junge Mann mit dem kecken Spitzbart und den dunklen Haaren ist vornehm nach Mode der ansässigen Adligen gekleidet, allerdings handelt es sich in Wahrheit bei ihm um niemand geringeren als Fritz „das Wiesel“ Rasch, einen Dieb. Allerdings ist Fritz kein normaler Dieb, sondern ein gerissener Betrüger und Hochstapler und auch diesmal ist seine Fassade als verschmitzter, redegewandter Kaufmann kaum zu durchschauen. Zwar kennen die übrigen anwesenden Kaufleute ihn nicht persönlich, aber er hat einen tadellosen Ruf und weiß, wovon er spricht. Er ist hier, weil er weiß, dass in diesem Museum unglaubliche Reichtümer verborgen liegen, die er gerne besitzen möchte – sobald es gefährlich wird, bricht allerdings seine Fassade rasch zusammen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	43	41	3	3	12	52
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	47	43	39	41	46	44

Skills: Art (Forgery), Charm, Concealment Rural/Urban, Disguise, Evaluate, Flee!, Magical Sense, Mimic, Palm Object, Pick Lock, Read/Write, Scale Sheer Surface, Secret Language: Thieves Tongue, Secret Signs: Thieves Signs, Silent Move Rural/Urban, Spot Trap, Super Numerate.

Trappings: Expensive Clothing, Lockpicking Tools, Dagger (**INI +10, D -2**).

Special Rules: –

Jonas Fassbender

Dieser von Pockennarben gezeichnete Mann war früher – vor der schweren Krankheit – wohl einmal sehr attraktiv und der Schwarm vieler Frauen. Man kann wohl behaupten, dass nur die schwere Krankheit ihn damals wirklich in die Knie zwingen konnte. Jonas Fassbender ist ein zynischer, großgewachsener Mann, der in teure Kleidung gewandert ist, die zu einem Großteil aus Leder besteht. Er trägt einen Degen an seiner Seite und an seiner linken Hand fehlen zwei Finger, die ihm – wie er gerne schmunzelnd berichtet – von einer riesigen Schlange in den Wäldern der South Lands abgebissen worden sei. Jonas war früher Seemann und ist nun Forscher und enger Vertrauter von Adalbert Aulenbacher, wenn er auch ein wenig verbittert darüber ist, dass ihm nie solche Ehren zuteil wurden wie seinem alten Freund...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	58	56	4	4	13	43
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	57	55	62	53	56	50

Skills: Cartography, Dodge Blow, Drive Cart, Evaluate, Follow Trail, Law, Linguistics, Orientation, Read/Write, Ride, Row, Sailing, Scale Sheer Surface, Speak Additional Language: Arabic, Bretonian, Cathayan, Estalian, Tilean, Kislevik, Street Fighting, Swim.

Trappings: Expensive Clothing, Rapier (**INI +20, D -2**), Handcrossbow (**D -2**).

Special Rules: –



len Vertreter ihrer Art. Sie weiß, dass sie im Moment nicht entfliehen kann und wartet daher ab – der Manticore spricht sogar gebrochen Old Worlder und wird alles daransetzen, zu entkommen...

Pegasus

Auch der große Käfig der Pegasi bildet ohne jeden Zweifel einen Höhepunkt des Rundgangs und das Gehege ist einer Felsklippe nachgebildet, an dessen Fuß ein lichter Wald wächst. Sogar ein kleiner Wasserfall findet sich hier und am Teich können die staunenden Besucher sehen, wie die beiden wunderschönen Pegasi zur Tränke gehen. Es ist die Hoffnung von Aulenbacher und den Wärtern, dass die beiden Pegasi trotz ihrer Gefangenschaft eventuell Junge gebären, was eine weitere Sensation des Zoos wäre...

Wyvern

Gegen Ende der Führung durch den abgetrennten Teil des Zoos kommt ein relativ hoher Käfig in Sicht, in dem sich eine Ansammlung von Felsen befindet. In einer nachgebildeten Höhle lebt dort eine Wyvern, die sich tagsüber bisweilen blicken lässt, um Rundflüge zu unternehmen.

Vor allem zur Futterzeit wird die Wyvern sehr lebendig und wenn Besucher in der Nähe sind, dann blickt sie diese mit ihren bössartigen kleinen Augen unverwandt an, so dass diesen ein kalter Schauer über den Rücken läuft und so manche der Besucherinnen wird bei diesem Blick mit einem leisen Aufschrei ohnmächtig...

Abendessen zuzubereiten und machen uns auf, die Wunder der Old World zu bestaunen...“

Er setzt sich wieder an die Spitze der Gruppe und führt sie zu einer doppelflügeligen Holztür an einer Seite des Eingangsgebäudes, über der ein gewaltiger, ausgestopfter Tintenfisch hängt – mit einem letzten, triumphierenden Blick öffnet er sie und sofort glauben die Abenteurer, in einer anderen Welt zu sein!

Alle Zimmer sind kunstvoll gestaltet und vor allem die Szenarioräume entlocken den Besuchern wahre Begeisterungsbekundungen – diese Räume sind so nach den jeweiligen Themen ausgestattet, dass man wirklich glauben muss, man befindet sich nicht mehr in einem Zimmer in einem Museum. Zwischen diesen Räumen befinden sich wiederum relativ gewöhnliche Museumsräume, in denen allerlei ungewöhnliche – zumeist nie zuvor gesehene – Gegenstände auf die Besucher warten... Das Museum ist so angelegt, dass alle Besucher durch einen Rundgang rings um den innen liegenden Zoo laufen können und letztendlich wieder in der Eingangshalle herauskommen. Es gibt die Möglichkeit, in den normalen Räumen auf die ringsum führende Galerie hinauszutreten und sich dort niederzulassen und den Zoo zu betrachten.

Das Museum

Der Gang durch die Kammern des Museums gleicht wirklich einem Spaziergang durch die gesamte bekannte – und den meisten Gästen eher unbekannt – Welt.

Gleich bei dem ersten Raum handelt es sich um einen sogenannten Szenarioraum, der eine Zwergenmine darstellt: Die ganze Kammer sieht aus wie ein Gang in einem Berg, nur spärlich erleuchtet und erfüllt vom Hämmern der Arbeitsmannschaft, die sich erst bei näherem Hinsehen offensichtlich als mechanisch betriebene Zwergenpuppen herausstellen!

„Dies ist der erste unserer Szenarioräume, von denen sie – liebe Gäste – noch viele zu sehen bekommen werden. Alle Teile der Old World sind in diesen Mauern nachgebaut worden. Mit der Hilfe von unseren zwergischen Freun-

den entstand ein Wunderwerk der Mechanik und die Zauberer sorgten dafür, dass diese Kammern im wahrsten Sinne des Wortes zum Leben erwachten!“

Auf dem weiteren Rundgang stellt es sich dann heraus, dass Adalbert Aulenbacher wohl tatsächlich nicht übertrieben hat; die reich geschmückten Kammern beinhalten unter anderem:

- einen Szenarioraum über *Lustria* (eine Dschungellandschaft mit lauernenden *Skinks*, einem *Slann* und einer Tempelstadt),

- einen Szenarioraum, der *Araby* darstellt und ins Innere einer Grabkammer führt, wo plötzlich eine Mumie aus einem Sarkophag aufsteht (**CL-Test**, oder ein wenig männlicher Aufschrei entfährt dem Abenteurer),

- einen Szenarioraum über eine **Waldelfensiedlung** im *Forest of Loren* mit Baumhäusern und tanzenden Elfen,

- einen Szenarioraum aus den **Tiefen der Erde** mit allerlei Kreaturen der Nacht, vor allem schrecklich zähnefletschenden *Skaven* (drei lebende *Skaven* werden hier in einem Kerker ausgestellt, der in das Szenario integriert wurde, was zu einigen Überraschungen führen dürfte),

- einen Szenarioraum über das **Piratenreich Sartosa**, in dem eine Straße in der verruchten Hafenstadt nachgebaut wurde,

- einen Szenarioraum, der (angeblich) das **Labor von Constant Drachenfels** zeigt, wie er gerade über seinen verbotenen Künsten brütet – plötzlich steht er auf und ein Feuerball rast auf die Gruppe zu (natürlich nur eine Illusion und Genevieve kann es sich nicht verkneifen, anzumerken, dass es in *Castle Drachenfels* weitaus schlimmer war),

- einen Szenarioraum, der das Leben der **Halblinge** im *Moot* nachstellt,

- ein **Gewächshaus**, in dem allerlei verschiedene, exotische (darunter auch fleischfressende) Pflanzen ausgestellt sind,

- einen Szenarioraum, der sich ausschließlich den Umtrieben von *Orcs*, *Goblins* und *Snotlings* widmet und einen Überfall dieser Kreaturen auf ein Dorf nachstellt.

- Desweiteren Ausstellungsräume der Länder *Kislev*, *Araby*, *Bretonia*, *Tilea*, *Estalia*, der *Border Princes*, *Albions* und natürlich des *Empire*, die mit Rüstungen, Waffen, wissenschaftlichen

Errungenschaften, Gemälden, Münzsammlungen, Schriftstücken und ähnlichem mehr zum Bersten angefüllt sind.

Alles in allem gibt es so unzählige viele Dinge zu sehen, dass die Abenteurer wirklich Schwierigkeiten haben, alles aufzunehmen: Nachgebildete Artefakte und Schmuck, die Statuen von legendären Kreaturen wie z. B. Drachen, Masken aus den *South Lands*, Amulette aus allen Teilen der Welt, Münz- und sogar Schmetterlingssammlungen, Steintafeln aus *Lustria*, Fetische, Gerippe und noch vieles mehr...

Adalbert Aulenbacher und bisweilen auch seine Tochter erläutern alle ausgestellten Dinge und geben so manche interessante (bisweilen auch eher trocken-langweilige) Anekdote über Ausgrabungsarbeiten oder die Herkunft der Ausstellungsstücke zum Besten! Oft aber gehen ihre Ausführungen im Stampfen oder Rattern der mechanischen Gerätschaften unter, welche von den Zwergen ersonnen wurden und die Geschöpfe in den Räumen zum Leben erwecken; Aulenbacher hat an vielen Stellen versucht, die Besucher durch gewisse Effekte zu erschrecken, da die ansonsten sehr lange Museumsführung doch relativ eintönig werden würde!

Einer der Höhepunkte der Führung ist gegen Ende die große Bibliothek, die sich über zwei Stockwerke erstreckt und die über einen eigenen Eingang von den Gärten und der Eingangshalle zu erreichen ist.

Hier – so erläutert Adalbert Aulenbacher voller Stolz – hat er alle jene Bücher gesammelt, die er im Laufe vieler Jahre, auch mit Unterstützung anderer Personen, gesammelt hat...

Ziemlich genau in der Mitte der Führung, also in etwa gegenüber der Eingangshalle und damit am weitesten von ihr entfernt, betreten die Abenteurer einen ganz besonderen Raum...

Der tödliche Teppich

Dieses Museums-Zimmer stellt einen Palast aus *Cathay* dar und ist wirklich verschwenderisch in seiner fremdartigen Pracht!

Adalbert Aulenbacher weist die Besucher extra voller Stolz darauf hin, dass es dem geschätzten Gast und Vertrau-

ten seiner Tochter – Feng Fu Zengxian – zu verdanken ist, dass dieser Raum in seiner jetzigen Pracht so existiert.

Vor allem ein gewaltiger Wandteppich, der den gesamten hinteren Teil des Raumes bedeckt, muss jedem Besucher sofort ins Auge fallen: Ein leuchtend bunter Stoff, der mit unzähligen ineinander verwobenen Fäden in prächtigen Farben einen gewaltigen, fremdartigen Drachen aus *Cathay* darstellt, der friedfertig durch die Wolken schwebt, unter sich eine Stadt und ein riesiges Blumenmeer!

Dieser Teppich, den Feng Fu Zengxian eigens aus *Cathay* vom Kult der „Sons of the Third Eye“ hierherschaffen ließ, ist die mächtigste Waffe der Kultisten! Zwar sind ca. 20 Kultisten aus *Cathay* und weitere 10 Kultisten aus dem *Empire*, die ebenfalls *Tzeentch* anbeten, mittlerweile bereit, zuzuschlagen, doch ohne den Wandteppich wäre dies sicherlich zum Scheitern verurteilt.

Der Teppich ist magisch, dies kann allerdings nicht festgestellt werden, denn die ihm innewohnende Magie wurde vom Chaos (in diesem Falle also von *Tzeentch*) so gut verborgen, dass sie normale Sterbliche auf keinen Fall erspüren können; falls es jemand allerdings versuchen sollte, wird er den Teppich als nichtmagisch identifizieren, allerdings eine leichte Übelkeit dabei verspüren...

Die Farben und ineinander verwobenen Fäden verwirren den Betrachter, falls er den Teppich längere Zeit genauer betrachtet und ein Schwindel und leichte Übelkeit (**WP-Test**) können die Folgen hiervon sein; außerdem kann bei einem Betrachter der Eindruck entstehen, irgendein anderes Bild verberge sich irgendwie in den unzähligen, nun unerträglich bunten Fäden! Der Teppich ist in diesem Zustand durch sterbliche Hände fast unmöglich zu zerstören: Lediglich die Anwendung von Zauberei bewirkt, dass der Teppich Schaden nimmt, wobei allerdings durch die ihm innewohnende Chaosmagie eine nicht unerhebliche Chance besteht, dass der Angreifer erheblichen Schaden nimmt:

W100	Resultat
01-50%	Zauber funktioniert normal

Frederick Wehling

Der junge Kaufmannssohn ist über alle Maßen auffällig und in schreiend bunte Farben gekleidet, so daß die meisten anwesenden Gäste einen großen Bogen um ihn machen. Frederick hält sich für Sigmars Geschenke an die Menschheit und ist ein schrecklicher Schwätzer und Gernegroß, der allerdings in Wahrheit völlig unfähig ist, die Geschäfte seines Vaters zu leiten und stattdessen lieber Saufgelage abhält! Wer auch immer das große Pech haben sollte, von ihm „erwischt“ zu werden, der wird ihn so bald nicht wieder los und muß sich die endlosen Geschichten über seine „Heldentaten“ in den Betten von Mägden und Herbergstöchern anhören...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	29	3	4	10	42
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	43	47	38	42	45	46

Skills: Blather, Evaluate, Haggle, Magical Sense, Numismatics, Read/Write, Ride, Secret Language: Guilder, Seduction, Speak Additional Language: Bretonian, Super Numerate.

Trappings: Colourful Clothing, Jewellery, Walking Stick.

Special Rules: –

Shilan Hualing

Bei dieser zierlichen Frau handelt es sich um eine atemberaubende Schönheit aus dem fernen *Cathay*, die ebenfalls zu den Bekannten von Adelheid und Adalbert Aulenbacher zählt. Langes, schwarzes Haar fällt ihr bis zu den Füßen, wenn sie es nicht kunstvoll aufgesteckt hat, und sie verbirgt ihren anmutigen Körper und ihr bezauberndes Gesicht hinter Kleidung aus rotem Stoff und einem Fächer, den sie ständig bei sich trägt. Shilan ist eine Agentin des Son of Heaven – des Kaisers in *Cathay* – und versucht den Verdacht zu erhärten, daß Feng Fu Zengxian einer geheimen und böartigen Organisation angehört. Sie wird vorgeben, nur sehr gebrochen Old Worlder zu sprechen und zeigt meist ein entzückendes Lächeln, hinter dem allerdings dunkle Augen blitzen...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	63	68	4	5*	13	65*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	59	48	56	54	64	63

Skills: Acrobatics, Acting, Ambidextrous, Charm, Dance, Disarm, Dodge Blow, Etiquette, Excellent Vision, Fleet Footed*, Follow Trail, Heal Wounds, Lightning Reflexes*, Lip Reading, Night Vision, Pick Lock, Read/Write, Ride, Scale Sheer Surface, Seduction, Shadowing, Sing, Sixth Sense, Speak Additional Language: Arabian, Bretonian, Estalian, Khazalid, Kislevik, Old Worlder, Specialist Weapon: Bomb, Kau Sin Ke, War Fan, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Stun, Very Resilient*, Wit.

Trappings: Expensive Clothing, War Fan (**INI +20, D -1**), Kau Sin Ke (**INI +10, D +1**), Bomb.

Special Rules: –

Ulrike Kranzbuhler

Diese Priesterin der Göttin Verena ist eine begeisterte Besucherin des Aulenbacher-Museums. Die grobschlächtige, resolute und sehr gebildete Frau bekleidet eine ranghohe Position im Verena-Tempel in Nuln



- 51-75% Zauber funktioniert nicht (normaler Verlust der MP)
- 76-90% Zauber wirkt auf den Anwender (doppelter Verlust der MP)
- 91-100% Zauber wirkt nicht (Verlust aller verbleibenden MP), Anwender unterliegt einer Mutation

Die Chaosmagie, die in dem bizarren Webmuster gefangen ist, stellt alleine schon eine große Gefahr dar...

3W6	Mutation
3	Albino
4	Brightly patterned Skin
5	Bulging Eyes
6	Cloud of Flies
7	Cowardice
8	Enormous Noise
9	Fear of Blood
10	Furry
11	Horrible Stench
12	Irrational Fear
13	Irrational Hatred
14	Mane of Hair
15	Scaly Skin
16	Silly Voice
17	Silly Walk
18	Warty Skin

Eine solche Mutation entwickelt sich im Laufe von **1W10** Wochen und ist sehr schwer zu verbergen und noch schwerer zu heilen...

Sobald der „Drache“ allerdings den Teppich verlassen hat, ist dieser eines Großteils seiner Magie beraubt und kann relativ einfach zerstört werden, wobei dies die Kreatur allerdings umgehend bemerken wird (da sie dadurch Schaden hinnimmt) und schnellstmöglich hinzueilen wird; der Wandbehang kann sogar mit normalen Waffen zerschnitten werden, wobei Feuer bei weitem am wirkungsvollsten ist (der Teppich hat in diesem Falle eine *Toughness* von **6** und **50 Wounds**, ehe er in Fetzen hängt und der Drache somit vernichtet ist)...

Eine gewaltige Gefahr besteht allerdings, wenn der „Bewohner“ des Teppichs zum Leben erwacht; nur Feng Fu Zengxian kennt das geheime Lösungswort, mit dem die Chaoskreatur erweckt wird und wird es erst in der Nacht aussprechen, wenn die Gäste, welche über Nacht in den Gästezim-

mern weilen, schon tief und fest schlafen...

Zunächst scheint das Bild auf dem Teppich mehr Tiefe und Form zu gewinnen, ein verstörender und äußerst irritierender Effekt (**WP-Test** oder *drowsiness*), dann wölbt sich der Leib des Drachen nach außen, bis er mit einem Male frei in der Luft schwebt und sich aus dem Bild herausschlingelt!

Bunte, irritierende Lichter umspielen den Drachen, der ohne Flügel fliegen und sich ganz nach Belieben durch Wände und Mauern bewegen kann.

Eine unheimliche, misstönende Melodie erschallt bei seinem Erscheinen und begleitet ihn, wo auch immer er sich hinbegibt; das Schrecklichste ist jedoch, dass der einst so schöne und edel aussehende Drache sein Erscheinungsbild völlig ändert und eine mutierte Kreatur wird, die einer fliegenden Schlange ähnelt, die nur aus glotzenden Augen, Mäulern und sich windenden Schlangenauswüchsen zu bestehen scheint (**CL-Test** oder *Terror*)! Solcherart wird die Kreatur des Chaos durch das Museum fliegen und sich ein Opfer nach dem anderen holen.

Feng Fu Zengxian hat nicht vor, die Gäste auf einmal zu töten, er möchte vielmehr eine Art Spiel mit ihnen veranstalten: Einer nach dem anderen soll auf grauenhafte Weise durch seine Kreatur oder die im Garten lauernden Kultisten ums Leben kommen und er möchte die Macht seines Herrn in aller Deutlichkeit demonstrieren!

Chaosdragon from Cathay

Die bizarre Kreatur aus purer Chaosmagie sieht aus wie eine sich frei durch die Luft schlängelnde, riesige Schlange mit glänzenden, in faszinierenden Farben glänzenden Schuppen und unzähligen, schlangenähnlichen Auswüchsen, auf denen Mäuler, Klauen und Augen sitzen! Beim Flug glitzert die Luft in unmöglichen Farben, welche einen Betrachter gut und gerne in ihren Bann ziehen könne, ehe das Monstrum über ihn herfällt und zerfleischt. Der Drache kann sich nach Belieben durch Wände bewegen und sein Erscheinen wird angekündigt durch eine leise, misstönende und fremdartige Musik, die rasch lauter und lauter wird, bis die Kreatur mit einem Male erscheint. Im Kampf ist dieses Wesen nahezu unbesiegbar und lediglich die Zerstörung des Teppichs kann sie letztendlich wirklich aufhalten und vernichten...

M	WS	BS	S	T	W	I
10	35	0	6	6	26	55
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	0	49	37	89	89	0

Skills: –

Trappings: –

Mutations: Acid Excretion, Blood Substitution:

Unicorn

In diesem großen Freigehege, das von den staunenden Besuchern lediglich durch einen sehr breiten Wassergraben getrennt ist, lebt zwischen Blumenbeeten und vielen Sträuchern und Bäumen ein Unicorn.

Es sieht eher kränklich aus, da es seit geraumer Zeit nichts gefressen hat, und die Wärter befürchten, dass es bald sterben könnte.

Müde lässt es den Kopf hängen und wenn es einmal aufblickt, dann scheinen seine sanften Augen den Besuchern direkt ins Herz blicken zu können...

Electricity, Iron Hard Skin (+ 5 AP), Rapid Regeneration, Teleport.

Special Rules: Der *Chaosdragon* erzeugt *Terror!* Der *Chaosdragon* kann jederzeit nach Belieben *ethereal* werden!

Die misstönende Musik und die schillernden Lichtreflexe um den *Chaosdragon* verursachen bei allen Kontrahenten im Kampf einen Abzug von **-10/-1!**

Der Biss des *Chaosdragon* gilt als *poisonous!* Bei einem misslungenen **T-Test** entsteht *drowsiness* (alle Werte **-10/-1**), bei einem weiteren Biss und misslungenem **T-Test** stirbt das Opfer innerhalb von **1W6 Rounds**, um kurze Zeit später als *Zombie* wieder zu erwachen!

Nacht des Schreckens

Vorerst aber werden alle Gäste sich nach der spektakulären Führung im Empfangssaal versammeln, um dort angeregt über den wunderbaren Zoo und das Museum zu unterhalten.

Nach einiger Zeit bittet Adalbert Aulenbacher die Gäste nach draußen auf die Terrasse, wo ein prächtiges Feuerwerk das Ende der Veranstaltung darstellt. Einige der Zwerge und anwesenden Magier schaffen es, seltsame Effekte und scheinbar lebendige Fabelwesen an den Himmel zu zaubern und auch in *Nuln* wird dieses Ereignis natürlich offenen Mundes bestaunt...

Dann ist für viele Gäste die Zeit zum Aufbruch gekommen und sie fahren in ihren Kutschen zurück nach *Nuln*.

Einige Personen bleiben allerdings zurück, darunter auch die *Countess*, und werden in die Gästezimmer geführt, die eigens zu diesem Zwecke hergerichtet wurden. Auch die Abenteurer können nun ihre Quartiere betreten und sich auf einen erholsame Nachtruhe freuen.

Leider soll es dazu nicht kommen, denn der diabolische Feng Fu Zengxi-an wird seinen Plan in die Tat umsetzen. Mitten in der Nacht benutzt verlässt er das Gebäude und trifft sich draußen im weitläufigen Park mit den übrigen Kultisten, um dort das Ritual abzuhalten, mit dem der Drache im Wandteppich zum Leben erweckt wird!

Danach verteilen sich die Kultisten im Garten – und zwar in kleinen Gruppen, bei denen immer jeweils ein Zauberer dabei ist – um fliehende Gäste mit ihren vergifteten Pfeilen und notfalls auch mit Magie niederzustrecken.

Um ganz sicherzugehen, wird einer der Chaoszauberer obendrein einige *Les-*

ser Demons beschwören, die er ebenfalls dazu einsetzen wird, flüchtende Personen abzuschlachten!

Pink Horror

Die beschworenen Dämonen dieser Kultisten sind natürlich immer Pink Horrors, welche kichernd und schnatternd durch die Nacht eilen und den Garten in einen wahren Ort des Grauens verwandeln. Diese kleingewachsenen Dämonen, deren leuchtende rosa Haut und die typischen, vierfingerigen Hände mit den Saugnäpfen sie unverwechselbar machen, werden eine Flucht vom Anwesen nahezu unmöglich machen, zudem sie eine nahezu diabolische Energie an den Tag legen, wenn es um die Jagd auf Menschen geht. Wenn ein Pink Horror getötet wird, dann teilt er sich in zwei Blue Horrors...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	50	45	4	3	5	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	90	90	90	90	90	01

Skills: –
Trappings: –

Blue Horror

Die Blue Horrors entsprechen vom Charakter her in keiner Weise den Pink Horrors, denn sie sind übellaunig und brummeln ständig vor sich hin, wenn sie vom reinen Erscheinungsbild her auch ihren Erzeugern entsprechen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	35	25	3	3	5	70
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	90	20	20	90	90	01

Skills: –
Trappings: –

Mittlerweile haben auch die Kultisten aus dem *Empire* ihre Rollen als Wachen angetreten und werden im Gebäude darauf warten, wie sich die Ereignisse entwickeln und werden bei Bedarf eingreifen.

Wichtig ist, dass alle Anhänger Tsien-Tsiens bzw. *Tzeentchs* eine Tätowierung auf dem Körper tragen, da auch sie ansonsten von der Kreatur aus dem Wandteppich angegriffen werden würden (dummerweise hilft diese nur in den seltensten Fällen etwas, denn das Chaosgeschöpf tötet aus einer Laune heraus und kann nur sehr begrenzt kontrolliert werden)!

Sobald seine Gefolgsleute in Position sind, begibt sich der Chaosmagier ins Gebäude zurück und erweckt den Drachen zum Leben, der kurz darauf seine ersten Opfer fordert...

Die Abenteurer erwachen jedenfalls durch einen entsetzlichen Schrei, der ihnen durch Mark und Bein geht und sie senkrecht in ihren bequemen Bet-

und ist auf eine gewisse Art und Weise attraktiv. Lange, goldene Locken fallen unter der Haube hervor, die sie zusammen mit ihrer besten Robe trägt, auf der eine aufgestickte Eule zu sehen ist. Sie ist voll des Lobes über das hier zusammengetragene Wissen und stellt eine angenehme Gesprächspartnerin dar...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	34	28	4	4	11	47
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	36	34	42	40	56	37

Skills: Arcane Language: Magick, Cast Spells: Clerical 1-2, History, Identify Undead, Law, Linguistics, Magical Sense, Meditate, Public Speaking, Read/Write, Rune Lore, Scroll Lore, Secret Language: Classical, Theology.

MP: 19

Petty Magic: Gift of Tongues, Protection from Rain, Zone of Warmth.

Battle Magic Lvl. 1: Cure Light Injury, Fire Ball, Immunity from Poison.

Battle Magic Lvl. 2: Aura of Protection, Mystic Mist.

Trappings: Robe of Verena, Symbol of Verena.

Special Rules: –

Matthias von Weiler

Dieser alte und bereits etwas senile Mann gehört dem Adel von *Nuln* an und ist auch durchaus gewillt, dies bei jeder Gelegenheit zu unterstreichen. Das Museum an sich interessiert ihn eigentlich nicht im mindesten, bestenfalls die weiblichen Bediensteten, und er wird es nicht müde, ständig über die „unmöglichen Zustände“ zu jammern, die dazu geführt haben, daß der alte Adel von jungen Emporkömmlingen verdrängt wird! Er trägt ein Monokel, das ihm ständig aus dem Auge fällt, und hat eine glänzende Glatze, die er bisweilen mit einem bestickten Tuch abwischt. Matthias von Weiler ist ein schrecklicher Langweiler, der sich allzu gerne reden hört, und noch dazu spuckt er beim sprechen. Im weiteren Verlauf des Abends wird er zusehends betrunken und beginnt dann, die Dienstmädchen zu begrabtschen...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	30	23	3	3	9	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	32	43	36	35	33	29

Skills: Blather, Consume Alcohol, Etiquette, Gamble, Heraldry, Public Speaking, Read/Write, Ride, Wit.

Trappings: Expensive Clothing, Rings, Monocle.

Special Rules: –

Bjarte Steinheim

Der stämmige Zwerg mit dem feuerroten, zu kunstvollen Zöpfen geflochtenen Haar ist einer der Baumeister des Museums, was er gerne mit Stolz betont. Zwar mußte er – nach seinen Worten – leider mit vielen Menschen zusammenarbeiten, ansonsten hätte das Bauwerk von sehr viel imposanter werden können... Bjarte trägt eine beeindruckende Rüstung aus Mithril, die ohne unnötigen Pomp oder Zierat auskommt, aber offensichtlich vor allem zeremoniellen Zwecken dient. Er spielt gerne mit seinem ebenfalls geflochtenen Bart und trinkt gerne und viel, was man ihm aber bestenfalls daran anmerkt, daß er dann beginnt, Geschichten

ten hochschnellen lässt! Im Nu herrscht eine hektische Betriebsamkeit auf den Fluren des Hauses und fast alle Gäste kommen in ihrem Nachtgewand auf den Gang, um nachzusehen, was geschehen ist.

Vor allem die *Countess* bietet einen gar reizvollen Anblick in ihrem Nachtgewand, wobei sie gereizt und barsch zu wissen verlangt, wer hier mitten in der Nacht so einen schrecklichen Lärm macht.

Sobald die Abenteurer in der Empfangshalle nachsehen, werden sie den Grund für den Schrei schnell finden...

Drei der Gäste – alles reiche Kaufleute aus *Nuln* – liegen dort in ihrem Blut und ihre Körper sind schrecklich verstümmelt und zermalmt!

Einer wurde auf Höhe des Bauches förmlich in zwei Hälften gerissen, einem anderen wurden Arme und Beine brutal abgetrennt; der Kopf des dritten Kaufmanns liegt einige Meter von seinem zerfetzten Leichnam entfernt – alle drei unglückseligen Opfer sehen so aus, als wären sie von unzähligen Mäulern angefressen und gebissen worden (**INT-Test** für *Ranger*, um zu erkennen, dass die Bisse fast wie große Schlangenbisse aussehen).

Außerdem sind ihre Haare allesamt schneeweiß und ihre Gesichter vor unergründlicher Furcht verzerrt – ihre Körper indes wirken merkwürdig verfärbt, so als hätten sie riesige Mengen von Gift im Leib...

In der Tat wird dieses Gift der Chaoskreatur dafür sorgen, dass die unglückseligen Leichname nach einiger Zeit wieder erwachen und als grauenhafte Untote über die Lebenden herfallen werden!

Zombie

Diese bedauernswerten Opfer der Chaoskreatur sind ein schrecklicher Anblick für ihre Freunde, wenn sie sich mit leerem Gesichtsausdruck und eckigen Bewegungen erheben und alles Lebende in ihrer Umgebung attackieren...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	0	3	3	5	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	10	10	14	14	14	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: *Zombies* verursachen *Fear*!

Treffer von einem *Zombie* haben eine **20%**-Chance, *Tomb Rot* zu verursachen.

Solche Treffer, die keine *Tomb Rot* verursachen, können mit einer **50%**-Chance *infected Wounds* erzeugen!

Mit dem Blut der Leichen wurde auf eine Wand folgendes geschrieben:

„Hier und nun ist unsere Stunde. Preiset den Wandler der Wege. Euer Ende ist nahe!“

Natürlich ist es nun das naheliegendste, seine Siebensachen zu packen und aus dem Haus zu fliehen, doch dort werden die Gäste eine böse – und tödliche – Überraschung erleben...

Einige der anwesenden Kaufleute geraten in Panik und stürmen nach draußen, wo auf einmal schwirrende Geräusche ertönen und die ahnungslosen Opfer von Pfeilen durchbohrt zu Boden fallen; einer kann sich noch die Stufen hinauf zurückschleppen, doch dann durchlaufen seinen Körper Zuckungen und blutig-grünlicher Schaum tritt ihn vor den Mund, ehe er unter Qualen stirbt!

Es erscheint offensichtlich, dass die Pfeile vergiftet sind!

Auf diesem Weg gibt es kein Entkommen, das sollten die Abenteurer auch schnell erkennen: Die im Garten lauernden Kultisten warten nur darauf, dass jemand das Gebäude verlässt, um ihn mit Pfeilen einzudecken.

Obendrein haben die Zauberer den Spruch aus *Cathay* „Cat Eyes“ auf sich gezaubert, so dass sie im Dunkeln sehen können und zur Not auch den einen oder anderen *Fire Ball* auf fliehende Gäste schleudern können...

Über kurz oder lang werden sich die verbleibenden Gäste – darunter auch die *Countess* und ihre Leibwächter – wohl irgendwo im Hause versammeln, um dort zu beraten, was zu tun ist.

Währenddessen wird einer der falschen Wachen sich in den Zoo schleichen und dort mehrere der Kreaturen freilassen, was ihn allerdings das Leben kostet – sein zerfleischter Leichnam kann später bei genauerer Suche (**INI-Test**) in einem der Käfige gefunden werden.

Bereits nach kurzer Zeit müssen sich die Abenteurer dann mit der *Chimera* und den ebenfalls befreiten *Harpies* herumschlagen...

Chimera

Diese grauenvolle Bestie ist ein wahres Geschöpf des Chaos und besitzt drei Köpfe, die fortwährend brüllen und zischen. Die Kreatur dankte ihrem Befreier dadurch, dass sie ihn in wenigen Augenblicken zerfleischte und sein

Körper liegt nun in ihrem Käfig. Die Chimera besitzt einen Löwen-, einen Ziegen- und einen Schlangenkopf und ein Skorpionstachel wächst aus ihrem peitschenden Schwanz...

M	WS	BS	S	T	W	I
5	41	0	6	6	41	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
6	0	89	14	89	89	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: Die *Chimera* verursacht *Fear!* Die Bisse des Schlangenkopfs sind *poisonous* (bei misslungenem **T-Test** stirbt das Opfer innerhalb von **1W3 Rounds**).

Ein Treffer mit dem Skorpionschwanz gilt ebenfalls als *poisonous* (bei misslungenem **T-Test** stirbt das Opfer innerhalb von **2W6 Rounds**!)

Harpy

Diese widerwärtigen Kreaturen des Chaos besitzen die Oberkörper von Frauen und einen Unterleib von Vögeln mit gewaltigen Vogelkrallen sowie starke Flügel, mit denen sie sich in die Lüfte erheben, um überraschend auf ihre Opfer herabzustoßen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	25	4	4	11	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	33	35	14	43	66	5

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: *Harpies* fliegen als *Swoopers*!

Sollte dieser Kampf siegreich beendet werden (wobei durchaus einige der restlichen Gäste das Leben aushauchen könnten), ertönt auf einmal der verzweifelte Hilferuf einer Frau aus dem Zoo!

Falls die Abenteurer nachsehen, so können sie (außer eventuell dem zersetzten Leichnam des falschen Wächters) nirgendwo jemanden entdecken, bis sie zum Käfig des unergründlich dreinblickenden Manticore gelangen. Dieser wird sie anblicken und dann zu sprechen beginnen: „*Ihr alle seid des Todes! Befreit mich, damit ich euch helfen kann!*“

Bei diesen Worten beginnt das tierische Gesicht der Kreatur zu lächeln, so dass man die Reihen scharfer Zähne sieht, die sich dort befinden!

Allerdings ist das merkwürdige Angebot der *Manticora* ernst gemeint, dies können die Abenteurer jedoch nicht wissen: Die Bestie ist intelligent genug zu wissen, dass es auch ihr Ende bedeutet, wenn die Menschen (die ihr im Grunde gleichgültig sind) allesamt sterben.

Falls die Gruppe die *Manticora* trotz ihrer einschmeichelnden Worte und Bitten nicht freilassen sollte, so wird

dies später vermutlich Isabelle-Eleonore Duvignaud tun, die sich nicht zu fürchten scheint und ansonsten immer in der Nähe ihrer scheinbar engen Freundin „Kitten“ zu finden ist...

Manticore

Bei diesem Manticore handelt es sich um ein eher ungewöhnliches Exemplar: Zwar sieht sein Körper ebenso aus wie der aller dieser Chaoswesen – nämlich ein mächtiger Löwenkörper mit Fledermausschwüngen, auf dem ein menschenähnlicher Kopf mit weiblichen Gesichtszügen thront – doch verfügt dieser Manticore über Zauberkraft und eine weit größere Intelligenz als gewöhnlich. In der Tat findet er sogar Gefallen an der ungewöhnlichen Situation und wer weiß, wie er sich verhalten wird...

M	WS	BS	S	T	W	I
5	59	34	6	6	41	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	0	43	49	43	43	9

Skills: Cast Spells: Battle Magic Lvl. 1-2.

MP: 20

Battle Magic Lvl. 1: Cure Light Injury, Hammerhand, Steal Mind, Wind Blast.

Battle Magic Lvl. 2: Aura of Protection, Lightning Bolt.

Trappings: –

Special Rules: Ein *Manticore* verursacht *Fear!*

Ein *Manticore* fliegt als *Swooper*.

Die Schwanzattacke ist *venomous*; bei misslungenem **T-Test** wird das Opfer *drowsy*, bei einem zweiten Treffer und misslungenem Test stirbt es innerhalb von **2W6 Rounds**!

Wie auch immer die Abenteurer sich entscheiden sollten, das Grauen will einfach kein Ende nehmen.

Sobald sich einzelne Personen durch das Gebäude bewegen, sind sie des Todes, denn der unablässig umherstreifende Chaosdrache wird sie finden und grausam töten; und falls sie dieser Kreatur tatsächlich entgehen sollten, dann gibt es da immer noch die falschen Hauswachen, die nur darauf warten, dass sich jemand von der Gruppe entfernt!

Später des Nachts wird schließlich die mittlerweile hysterische *Countess* von ihren Wachen verlangen, dass sie eine der Kutschen vorfahren und sie damit aus der Gefahrenzone bringen.

Obwohl einige der Gäste – darunter womöglich auch die Abenteurer – gegen diesen irrwitzigen Plan protestieren, wird die *Countess* von *Nuln* darauf bestehen und somit entwickelt sich eine Tragödie: Zwar gelingt es einer Wache, eine Kutsche bis vor die Treppe der Eingangshalle zu fahren, als aber die Leibwachen mit der *Countess* das Haus verlassen, schwirren erneut

über die Bauwerke in den Zwergenhallen zu erzählen, die er errichtet hat. Bjarte ist ein guter Freund von Adalbert Aulenbacher und die beiden plaudern sehr oft bis in die späten Nachtstunden hinein...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	54	31	3	5	10	24
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	33	47	42	49	42	25

Skills: Brewing, Carpentry, Drive Cart, Engineering, Gem Cutting, Metallurgy, Mining, Read/Write, Secret Signs: Dwarven Engineer's Guild, Set Trap, Smithing, Spot Traps, Stoneworking.

Trappings: Expensive Clothing, Mithril Armour (**2 AP, Body/Arms**).

Special Rules: –

Frederick Pahl

Dieser hochgewachsene und sehr hagere Mann mit eingefallenen Gesichtszügen und einem grimassenähnlichen Lächeln ist ein Zauberer, der Adalbert Aulenbacher bei den gewissen Spezialeffekten des Museums beraten und geholfen hat. Die bleiche Haut des Magiers trägt auch nicht dazu bei, sein Aussehen zu verbessern und er hat außerdem eine krächzende Stimme, die an ein Reibeisen erinnert. Er kleidet sich allerdings in erlesene Gewänder aus blauem Stoff und seine langen, wirr herabhängenden Haare sind von schwarzer Farbe durchzogen von einigen grauen Strähnen. Im Laufe ihrer gemeinsamen Arbeit hat der ziemlich zynische Zauberer Aulenbacher kennen und schätzen gelernt und mittlerweile sind die beiden oft zu sehen, wie sie in eine heiße Diskussion vertieft sind...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	29	35	4	2	10	56
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	38	34	52	45	54	24

Skills: Arcane Language: Magick, Illusionist Magick, Cast Spells: Petty Magic, Battle Magic Lvl. 1, Illusionist Magic Lvl. 1-2, Evaluate, Hypnotise, Identify Plants, Magic Sense, Meditation, Read/Write, Rune Lore, Scroll Lore, Secret Language: Classical.

MP: 29

Petty Magic: Glowing Light, Magic Alarm, Magic Flame, Open, Sleep, Sounds.

Battle Magic Lvl. 1: Aura of Resistance, Flight, Steal Mind, Wind Blast.

Illusionist Magic Lvl. 1: Assume Illusionary Appearance, Bewilder Foe, Camouflage Illusion, Cloak Activity, Clone Image.

Illusionist Magic Lvl. 2: Banish Illusion, Confound Foe, Ghostly Appearance, Illusionary Building, Illusionary Woods.

Trappings: Expensive Robe, Staff (Energy Jewel, **7 MP**), Wand of Jet, Dagger of Protection (**+1 AP**).

Special Rules: –

Anfaladrion Galadrim

Dieser elfische Musikant sorgt neben der kleinen Kapelle dafür, daß den Gästen auf dem Empfang nicht langweilig wird. Er ist in grüne und graue Kleidungsstücke gewandet, die zwar einfach geschnitten sind, aber dennoch irgendwie äußerst edel wirken. Meist trägt er eine Kapuze, aus der lediglich sein fein geschnittenes Gesicht heausblickt und vor allem die anwesenden Damen anlächelt. Anfaladrion ist es zwar leid, sich in menschlicher Gesellschaft zu bewegen, ge-

Pfeile und ein Feuerball detoniert mitten in der Gruppe!

Um die Herrscherin zu retten, müssen die Abenteurer schnell eingreifen, denn sie liegt inmitten ihrer toten Wachen ohnmächtig auf den Stufen...

Bei der Rettungsaktion werden sie ebenfalls von einem *Fire Ball* und mehreren Pfeilen beschossen, allerdings könnten auch einige kreischende Dämonen über sie herfallen, denn Emanuelle von Liebewitz ist das erklärte Hauptziel der Kultisten und ihres Anführers!

Sollten die Abenteurer allerdings mit ihrer Rettungsaktion Erfolg haben, können sie die nur leicht verletzte, hysterische *Countess* zurück ins Haus bringen, um die sich dann andere Gäste kümmern werden (aber diese selbstlose Tat wird sich – sofern sie überleben – äußerst positiv auf ihren Ruf auswirken)...

Vor allem Kitten wird sich um die verletzte Herrin von *Nuln* kümmern, obwohl diese sich anfangs dagegen wehrt, doch eine schallende Ohrfeige bringt sie zur Vernunft und schluchzend bricht sie in ihren Armen zusammen.

„Wir werden alle sterben! Wir kommen hier niemals lebend raus!“

Das ist alles, was die ansonsten so vornehme und unnahbare Adlige in der nächsten Zeit von sich geben wird...

Die Maske fällt

Dachdem der Großteil der verbleibenden Gäste eingeschüchtert ist, taucht auf einmal Feng Fu Zengxian an der Tür zum Museum auf und lenkt die Aufmerksamkeit auf sich, indem er mehrere Male laut in die Hände klatscht.

Sofort ziehen die Hauswachen ihre Waffen und umringen ihn (allerdings zu seinem Schutz und nicht – wie die anwesenden Personen zunächst noch denken – um ihn eventuell anzugreifen); er lächelt ein unergründliches Lächeln und schüttelt milde den Kopf.

„Arme, verblendete Narren! Ich möchte euch nur noch mitteilen, wer euer Schicksal in seinen Händen hält und wer euch das Ende bringen wird. Mein Herr Tsien-Tsien wird erfreut sein, eine gewisse Änderung in diesem Reich vorzufinden... Ich bin nur sein williges

Werkzeug und unwürdigster Diener. Und ihr alle seid nur deshalb noch am Leben, weil mein Herr – ebenso wie ich – ein gutes Spiel über alles liebt.“

Er deutet mit einer überaus theatralischen Geste auf die schreckensstarrten Gäste: „*Natürlich habe ich vor, das Spiel ein klein wenig zu manipulieren! Aus diesem Gebäude kann niemand entkommen und es hat seit heute Nacht einen neuen, tödlichen Bewohner, der nach Leben giert...“*

Mit einem bedauernden Schulterzucken wendet er sich an Adelheid Aulenbacher.

„*Und du, meine Liebe, warst zu vertrauensselig. Du warst mein perfekter Weg, deinen Vater in Sicherheit zu wiegen, obwohl er doch eigentlich wissen sollte, dass die Sons of the Third Eye noch eine kleine Rechnung mit ihm zu begleichen haben...“*

Er dreht sich um und geht langsam davon, wird dabei langsam unsichtbar...

Sobald die Abenteurer ihn attackieren wollen, drehen sich die (falschen) Wachen lächelnd um und beginnen sie anzugreifen, ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben: „*Tsien-Tsien wünscht es!*“

Obendrein wurden von einem der Kultisten auch noch die vordem gefangenen *Skaven* freigelassen, die nun durch die Räume streifen und nur auf eine Gelegenheit warten, kleinere Gruppen oder Einzelpersonen zu töten, regelrecht abzuschlachten...

Skaven

Diese Rattenmenschen sind nicht unbedingt eine Gefahr für die erfahrenen Abenteurer, denn sie sind verängstigt und wissen keinen Ausweg. Allerdings macht sie dies andererseits wiederum umso bedrohlicher, da sie wirklich nichts zu verlieren haben...

M	WS	BS	S	T	W	I
5	33	25	3	3	7	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	24	24	24	18	29	14

Skills: Acute Senses, Dodge Blow.

Trappings: –

Special Rules: Skaven haben *Night Vision* bis zu 30 yards!

Ihre Bisse verursachen mit einer 35%-Chance *infected Wounds*.

Feng Fu Zengxian wird nun erneut den Drachen aussenden, um die noch lebenden Personen endgültig auszuschalten – der Teppich ist somit wiederum leicht zu zerstören und daher wird sich der Kultist in der Nähe dieses Artefakts aufhalten...

Für die Abenteurer beginnt nun erst der Alptraum, denn mit einem Male wird eine unirdische und unheimliche Melodie erschallen, die zunächst leise ist, aber langsam und beständig lauter wird und von überall gleichzeitig zu kommen scheint!

Es hört sich an wie ein wildes Sammelurium von Flötentönen, die aber misstönende und verzerrte Laute von sich geben und jedermann einen Schauer über den Rücken jagen (**CL-Test** oder *Fear*).

Dann wird an einem Teil der Wand plötzlich Rauch emporwölken und schließlich schiebt sich das grausig veränderte Abbild des Drachens aus dem Wandteppich durch das Mauerwerk, als wäre es gar nicht vorhanden. Dieses Monstrum hat alles von seiner Schönheit und Eleganz eingebüßt und sieht nun aus wie ein schrecklich mutiertes Wesen mit unzähligen Mäulern und Augen, die stellenweise auf schlangenähnlichen Auswüchsen sitzen – viele wirkliche Schlangen wachsen der Kreatur aus dem gewundenen, in allen Farben schillernden Leib (**CL-Test** oder *Terror* und zusätzlich **1 Derangement**)...

Die Augen eines Betrachters fangen an zu schmerzen, falls er zu lange diese unnatürliche Ansammlung von grellen Farben betrachtet, die sich ständig zu verändern scheinen!

Der Chaosdrache wird sofort über die versammelten Gäste herfallen, die schreiend in alle Richtungen davonrennen werden und sich im Museum verstreuen!

Lediglich die Abenteurer haben die Chance, den Zusammenhang zu dem Teppich herzustellen (**INT-Test**) und könnten dadurch vermuten, dass sie den Teppich zerstören müssen, um diese unüberwindlich erscheinende Bestie zu vernichten!

Der letzte Kampf

Der Drache wird alles daransetzen, die versammelten Gäste bis zur letzten Person niederzumachen, wobei er seine Fähigkeit, nach Belieben immateriell zu werden, auf tödliche Art und Weise einsetzt! Die Gruppe muss schnell handeln, falls sie verhindern möchte, dass alle anwesenden Personen dahingemetzelt

werden und nur die Vernichtung des Teppichs – der anstelle des Drachenbilds nun eine leere Stelle zeigt, die das Licht förmlich in sich aufzusaugen scheint – kann dem Spuk ein Ende bereiten...

Allerdings lauert Feng Fu Zengxian unsichtbar in der Nähe und wird seine ganze Macht daransetzen, dies zu vereiteln!

Sobald jedoch der Teppich genug Schaden genommen hat, wird er aufheulen und angsterfüllt schreien:

„*Tsien-Tsien, vergib mir! Ich habe versagt!*“

Doch *Tzeentch* kennt keine Gnade: Wie aus dem Nichts erscheint eine riesige, durchsichtige Klaue und fährt mit einem eisigen Wind durch den Körper des Magiers, der daraufhin sofort sichtbar wird!

Feng Fu Zengxian blickt mit schmerzverzerrtem Gesicht an sich hinab, wo unzählige Mutationen bereits begonnen haben und ihn schließlich zu einem völlig geist- und willenlosen *Chaos Spawn* werden lassen, der nicht mehr als menschliches Wesen zu identifizieren ist...

Chaos Spawn

Diese formlose Masse aus Mäulern, Mündern, Augen und Tentakeln ist eine völlig willen- und geistlose Kreatur, die sofort mit einem unmenschlichen Schreien und Kreischen daran gehen wird, wahllos die umstehenden Personen zu attackieren...

M	WS	BS	S	T	W	I
2	25	0	5	5	15	23
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	9	6	12	89	89	0

Skills: –

Mutations: Blood Substitution: Protoplasm, Long Spines, Moronic, Spits Acid, Tentacles-

Trappings: –

Special Rules: Der *Chaos Spawn* verursacht *Fear!*

Auch den anderen Kultisten ergeht es nicht besser, doch ihre Mutationen sind trotz ihrer Schrecklichkeit nicht in jedem Falle tödlich und sie werden schreiend und um Gnade flehend in die Nacht fliehen!

Die verbleibenden Überlebenden werden langsam – wie aus einem Alptraum erwachend – in der großen Eingangshalle zusammenkommen und nach einiger Zeit begreifen, dass sie tatsächlich außer Gefahr sind.

Abgesehen von einigen Kultisten, die

nießt aber seine Wirkung auf Frauen und benutzt sie ganz nach seinem Gutdünken. Zur Zeit hat er ein Auge auf Sophie-Antoinette LaBelle geworfen, an der er sich allerdings die Zähne ausbeißt, weswegen seine Stimmung momentan eher gereizt ist...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	46	51	3	4	12	64
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	65	53	57	55	43	57

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

Trappings: Expensive Clothing, Lute.

Special Rules: –

nach wie vor angreifen können, gibt es niemanden mehr, der sie an einer Abreise hindern könnte...

Und so werden schnell die Pferde und Kutschen herbeigeholt und ein rascher Aufbruch beendet diese Nacht der unzähligen Schrecken!

Allerdings wird die ganze Angelegenheit für die Abenteurer – falls sie die *Countess* von *Nuln* gerettet haben sollten – noch ein sehr erquickliches Nachspiel haben: Denn alle an ihrer Rettung beteiligten Personen werden von ihr höchstpersönlich mit einem erblichen Adelstitel und jeweils einem kleinen Stück Land beschenkt!

Zudem erhalten sie einen Ring mit dem Wappen von *Nuln*, der aus purem Gold und mit Juwelen besetzt ist (Wert ungefähr 500 *Goldcrowns*) und der seine Träger als Günstlinge der *Countess* ausweist...

Sollten die Abenteurer (oder einige von ihnen) bereits auf dem Jahrmarkt von sich reden gemacht haben, so wird Sylvia Emmanuella von Liebewitz sicherlich noch die eine oder andere Überraschung für sie parat haben – und es versteht sich ja wohl von selbst, dass sie die Gruppe in Zukunft für besonders heikle Missionen einsetzen wird!

Experience Points:

Als Standardwert können alle Abenteurer **100 EP** erhalten; hinzu kommen bis zu **100 Punkte** für die Rettung der *Countess* von *Nuln*!