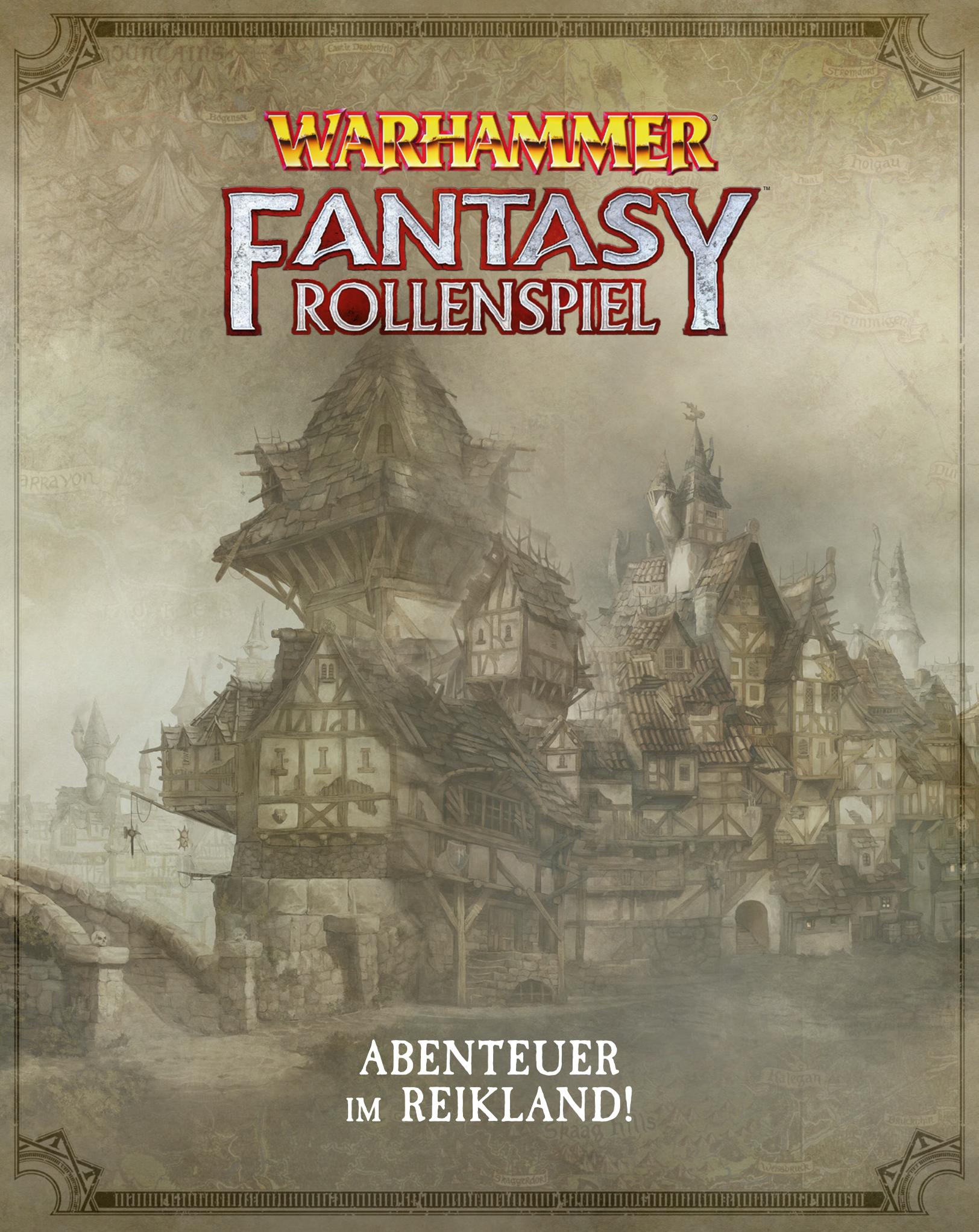


**WARHAMMER**  
**FANTASY**  
**ROLLENSPIEL**

**ABENTEUER  
IM REIKLAND!**





# IMPRESSUM

**Design:** Andy Law und Dominic McDowall

**Autor:** Ben Scerri

**Weitere Texte:** Andy Law

**Illustrationen:** Jon Hodgson, Sam Manley, Scott Purdy und Ralph Horsley

**Grafikdesign und Layout:** Paul Bourne

**Bearbeitung:** Síne Quinn

**Produzent:** Andy Law

**WFRP4 von:** Andy Law und Dominic McDowall

**Besonderer Dank an** Games Workshop

## Deutsche Ausgabe

**Redaktion und Übersetzung:** Kai Großkordt

**Lektorat:** Björn Bornhöft, Kathrin Bornhöft

**Grafische Bearbeitung und Layout:** Marco Reinartz

Originalausgabe von Cubicle 7 Entertainment Ltd,  
Unit 6, Block 3, City North Business Campus, Stamullen, Co. Meath, Ireland

Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne vorherige Genehmigung des Herausgebers reproduziert,  
in einem Abrufsystem gespeichert oder in irgendeiner Form elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren,  
Aufzeichnen oder auf andere Weise übertragen werden.



Warhammer Fantasy Rollenspiel 4. Edition © Copyright Games Workshop Limited 2020. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, das Logo des Fantasy Rollenspiels 4. Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, das Logo des zweischweifigen Kometen und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere sowie deren charakteristische Merkmale sind entweder ® oder Markenzeichen (TM) und/oder © Games Workshop Limited und wo zutreffend weltweit eingetragen und unter Lizenz verwendet. Cubicle 7 Entertainment und das Logo von Cubicle 7 Entertainment sind Markenzeichen von Cubicle 7 Entertainment Limited. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH.



# ◆ ABENTEUER ◆ IM REIKLAND!



Die in diesem PDF vorgestellten Abenteueraufhänger sollen SL dazu anregen, ihre eigenen Abenteuer anhand der in **Kapitel 10: Das Glorreiche Reikland** des **Warhammer Fantasy Rollenspiel-Regelwerks** beschriebenen Orte zu erstellen und ihn mit zusätzlichen Details zum gesamten Reikland zu versorgen. Der vorgeschlagene Schauplatz jeder Abenteueridee ist fett gedruckt, kann jedoch bei Bedarf problemlos verlegt oder umgewidmet werden.

## DIE BERGE, AUSLÄUFER UND DAS VORBERGLAND

### BESSER BEGRABEN UND VERGESSEN

Helset von Lielhalle, Markgräfin der isolierten **Mark von Falken** im **Grauen Gebirge**, ist in Gefahr. Eine ihrer Kundschafterexpeditionen stolperte in eine lange verlassene Mine und stieß in ihren Tiefen auf Gold. Leider entdeckte sie auch Zwerge von Karak Azgaraz, die vor langer Zeit Anspruch darauf erhoben und Gesetzesgravuren in der Nähe des Eingangs zu den unteren Ebenen hinterließen. Bevor sie dort mit den Minenarbeiten beginnt, möchte Helset diskret Außenstehende anheuern, die die Gravuren verschwinden lassen und die Ansprüche der Zwerge zunichtemachen. Allerdings sind dies keine gewöhnlichen Runen, und jeder Versuch sie zu zerstören, warnt die Nachkommen der ursprünglichen Anspruchsteller. Sollten Sprengstoffe verwendet werden, wird der folgende Einsturz Höhlen freilegen, die tief hinab in die Berge führen. Und dort wird der Grund, warum die Zwerge die Mine verlassen haben, erwachen ...

### DIE SPEISEKAMMER

Es halten sich hartnäckige Gerüchte, dass immer wieder Reisende auf dem **Axtschartenpass**, der Hauptverkehrsader durch das **Graue Gebirge**, verschwinden. Eine verzweifelte, zerlumpte Wache behauptet, die schreckliche Wahrheit zu kennen: Es werden ganze Kaufmannszüge entführt, und alles Fleisch wird dort in einer Lebendvorratskammer eingelagert. Der Wachmann kann nicht sagen, was ihn packte – er kam nur knapp mit seinem Leben davon –, aber er bestätigt, dass die Waren aller überfallenen Händler immer noch in den Bergen sind. Die Belohnung für jeden Geretteten dürfte also hoch sein. Lügt die Wache und plant, mögliche Retter in eine Kannibalenfalle zu locken? Oder vielleicht sind Handelszüge tatsächlich in Gefahr, vielleicht durch hungrige Steintrolche, Riesen oder noch Schlimmerem?

### HEILIGES BLUT

Steckbriefe häufen sich vermehrt in den Dörfern von **Lichenstadt**: *10 Goldkronen für den Kopf von Kisa Grammel, ehemals von Altdorf. Auszahlung bei Übergabe des Kopfes an das Kloster des Gebrochenen Hefts.* Ermittlungen ergeben, dass Kisa eine unternehmungslustige Antiquarin ist, die Gerüchten zufolge in **den Hagerbergen** gegraben hat. Als sie das letzte Mal in der Stadt war, war sie äußerst erregt über einen Fund, von dem sie behauptete, er würde das Imperium bis ins Mark erschüttern. Was fand sie? Und warum sind Mönche des Sigmar bereit, so viel zu bezahlen, um sie tot zu sehen? Was auch immer die Wahrheit sein mag, jeder Interessent sollte schnell sein, denn es sind nicht nur bereits zwei Kopfgeldjäger auf der Jagd, sondern auch ein Mönch des Ulric. Und ein Vampir.

### BARREN VOR ERZ

Freifrau Femeke von **Ottzel** ist in einer misslichen Lage. Sie will unbedingt neues Blut in ihr schwindendes Dorf bringen und hat dafür nicht nur eine neu entdeckte Silberader in den nahen **Skaag-Hügeln** angekündigt, sondern hat in ihrem Eifer auch schon mehrere Claims verkauft, um diese abzubauen. Allerdings gibt es keine solche Ader, und die Bergleute sind bereits unterwegs. Femeke ist jedoch keine Frau, die lästige Fakten zwischen sich und ihren künstlichen Silberausch kommen lässt. Sie nutzte ihren neu gefundenen Reichtum und beauftragte Eldruc Eisenauge – einen exzentrischen zwergischen Prospektor – mit der Suche nach einer echten Silberader, bevor die Bergleute eintreffen. Also braucht Femeke ein paar fähige Leute, um ihren Erzsucher vor wilden Tieren, Tiermenschen, Grünhäuten und Eldruc's Frau und ihren drei Brüdern zu schützen, die verlangen, dass er nach Hause kommt und seine Schulden abarbeitet. Sofort.

### KEIN GRABSTEIN, KEIN BEDAUERN

Die Hafenarbeiter von **Prie** behaupten, die **Skaag-Hügel** seien der beste Ort, um eine Leiche verschwinden zu lassen. Immerhin gibt es dort unzählige fertige Löcher und Meilen über Meilen niemanden, der dort herumschnüffeln würde. Als Karlus Lystadt, ein Juwelendieb von großem Ruf, erschlagen und für seine Verbrechen unter dem Prierücken begraben wurde, dachte sich niemand viel dabei ... bis sich das Gerücht verbreitete, dass der Schurke vor seinem Ableben seine letzte Beute verschluckt hatte – einen Diamanten so groß wie ein Hühnerrei. Die Jagd beginnt!



## DIE HEBAMME DES GRINDERLAKS

Reinholt Schent – ein selbsternannter „Gelehrter des Fantastischen“, der behauptet, für den Imperialen Zoo zu arbeiten – wird die Lieferung eines ganz bestimmten Exemplars teuer bezahlen. Einige Gelehrte glauben, dass die schrecklichste aller Monstrositäten, der Grindlerlak aus den Legenden, sich tatsächlich fortpflanzt. Darüber hinaus glaubt Schent, dass es ein trächtiges Exemplar der Art gibt, welches **West-Vorberland** unweit von **Hallt** heimsucht! Schent braucht einige kräftige Leute, die der schrecklichen Geburt beiwohnen, sie aufzeichnen und dann das Neugeborene zu Studienzwecken zurückbringen. Er legt dies so sachlich dar, dass es unmöglich schwierig sein könnte, oder?

## RANALD BESCHÜTZT

Die mysteriöse „Herrin Münze“ ist in vielen zwielichtigen Bierschenken überall im **Vorberland** bekannt. Sie flüstert leise, dass der Adel durch die Arbeit der Weingärtner fett wird und eine einzige Flasche für mehr verkauft, als eine Bauernfamilie in ihrem Leben jemals sehen wird. „*Wahrhaftig Ranalds Garten*“, spottet sie, die Missbilligung offenkundig in ihrem scharf geschnittenen Gesicht. Bei einem Zusammentreffen mit Herrin Münze sucht sie nach tapferen Seelen, um dieser Ungerechtigkeit entgegenzuwirken, indem sie eine Ladung edler Weine gegen eine Ladung wertlosen Essigs austauscht. Der Tausch soll auf der Straße zwischen **Dunkelberg** und **Königsdorf** an der **Grenze zum Whisenland** stattfinden – ohne dass jemand ihn bemerkt. Ihre Worte sind gefährlich, aber ihre Geldbörse ist sehr voll und säuberlich bestückt mit den Worten „*Ranald beschützt*“. Sie wird diejenigen reichlich belohnen, die den Tausch vollziehen, aber wer entdeckt wird, geht leer aus.

## AUF DEM GIPFEL DER WELT

Der berühmte indische Bergsteiger Tenzin Norlay ist gerade in **Wehburg**. Er bietet jeder Gruppe, die bereit ist, ihm den Rücken freizuhalten, einen gewaltigen Saphir, während er den Versuch unternimmt, als erster Mensch den Gipfel des **Drakenbergs** zu erklimmen. Rasiermesserscharfe Steine, das Risiko einer Lawine und die Gefahr, gefressen zu werden, sind ein geringer Preis, die für eine solche Leistung (und die damit verbundene Belohnung) gezahlt werden müssen. Unabhängig von allem was er sagt, sucht Tenzin nach mehr als nur Ruhm, denn er ist in Wahrheit ein

Meister der Lehre der Schatten und versucht, die Charaktere als Erfüllungsgehilfen zu verwenden, um ein uraltes Übel zu töten, das auf dem Gipfel des Berges an einen Obelisken gebunden ist.

## BEFRAGUNG EINER DRACHENTÖTERIN

Caledair, der Drache, wurde seit Generationen nicht mehr gesehen, aber für Thogna Barrenfaust, eine Drachentöterin, heißt das nichts. Die Wachen der **Burg Mantikor** am Fuße des **Drakenbergs** sagen, dass Barrenfaust dort oben war, seit der große Wurm das letzte Mal gesehen wurde und seitdem nicht mehr heruntergekommen ist. Wenn man den Wachen glauben kann, hat sie dort oben unermesslichen Reichtum gefunden, den sie nicht verwenden kann, „*weil sie 'n Slayer is' und alles – die haben Eide abgelegt, verstehste?*“. Wenn man Barrenfaust jedoch ein Fass mit Bugmans feinstem Bier gibt, verspricht dies, dass sie tief in ihren Bechern ein Geheimnis preisgibt. Alles was ihr tun müsst, ist sie zu finden.

## DIE FINSTEREN, DUNKLEN WÄLDER

### EINE LIST IN DER LIST!

Wegelagererei ist ein gutes Geschäft, aber jetzt will Mathilde Schlitz aussteigen. Sie hat vor, ihre Verbrechen den Monstern des Waldes anzuhängen. Dafür will sie jemanden bezahlen, der ihr authentische Artefakte der Tiermenschen von einem ihrer Herdensteine im Reikwald bringt. Diese können dann an strategischen Stellen platziert werden, um die Straßenwächter zum Narren zu halten. Doch kurz bevor sie flieht, wird Mathilde den Straßenwächtern zustecken, dass einige üble Gesellen gerade versuchen, ihre Verbrechen mit lästerlichen Artefakten zu vertuschen, und wo sie gefunden werden können. So oder so wird Mathilde nicht die Schuld tragen.

### WOHER DER NAME?

Im **Blutkiefernwald**, unweit von **Ambergrissen**, hängen Leichen kopf- über von Bäumen in einem Kreis. Blut färbt die Wurzeln nachtschwarz und die Rinde hier ist besonders rot. Die Leichen sind intakt, abgese-





hen von einem einzigen Schnitt durch jede Kehle. Sie wurden nicht von Tieren, Spinnen oder Goblins gefressen und zeigen keine Spuren eines Kampfes. Die Einheimischen behaupten, nichts darüber zu wissen, und bekräftigen immer wieder, sie hätten noch nie von einer so schrecklichen Opferstätte gehört. Wenn die Schamanen des Bernsteinkollegs darauf angesprochen werden, sind sie gleichermaßen sprachlos. Wenn das Grauen nicht untersucht wird, wird auch nichts daraus. Wenn es allerdings untersucht wird: Nun, es muss ein neuer Blutring errichtet werden, und die Einheimischen wissen genau, wie es geht ...

## NICHTS WIRD VERSCHWENDET

Willibert Klemm – ein Kaufmann aus **Altdorf** – ist wütend über den Gewinnverlust durch den Einfall der Riesenspinnen in den **Blutkieferwald**. Aber nichts kommt an Klemm vorbei, ohne vorher ein paar Kupfermünzen ausgehändigt zu haben. Außerdem deutet sich bereits eine neue Gelegenheit an: Riesenspinnenseide! Wenn er das Holz nicht verkaufen kann – nun denn, bei Handrich, dann wird er stattdessen die Seide verkaufen! Alles, was er braucht, ist eine fähige Truppe von Seidensammlern, die ihre Ausbildung aus erster Hand erhalten!

## ENGE BINDUNGEN

Man sagt, es pirscht eine Hexe im **Grissenforst** herum: Angela Wehmutter. Wehmutter war einst die bekannteste Hebamme im Reich. Sie sei so talentiert gewesen, dass sie vor Jahrzehnten von den Häusern Holswig-Schliestein aus Altdorf und Liebwitz aus Nuln eingestellt wurde, um ihre derzeitigen Nachkommen auf die Welt zu bringen. Man munkelt in gedämpftem Flüsterton, dass Wehmutter bei ihrer Arbeit mächtige Zauber gewoben hat. Diese Zauber leiteten das Imperium auf einen Kurs, den nur sie vorhersehen konnte, bevor sie aus der imperialen Gesellschaft floh. Jetzt werden viele einen hohen Preis zahlen, um zu hören, was diese Hexe zu sagen hat.

## DIE FLÜSSE, KANÄLE, UND SEEN

### GROSSVATER REIKS INSEL

Matrosen lieben es, Geschichten über **Großvater Reiks Insel** auszutauschen – eine sagenumwobene Insel des Flusses Reik, die vom Gott des Flusses selbst regiert wird. Der Kult des Manann in Altdorf ist nur allzu bereit, diese Geschichten zu unterstützen, in der Hoffnung, seinen Rivalen in Marienburg einen Schritt voraus zu sein, und behaupten, Großvater Reik sei nichts weiter als Manann selbst. Doch andere flüstern, dass der Großvater in Wahrheit Stromfels ist – Gott der Haie, Piraten und Zerstörer. Sie sagen in gedämpften Tönen, dass „Reik“ sehr wie „Wrack“ klingt und der Fluss mehr als nur ein paar Schiffe verschlungen hat! Doch Großvater Reik ist keines von beidem, und er ist mit solchen Behauptungen nicht einverstanden. Die nächsten Leute, die auf seiner Insel landen, werden seine Sendboten sein, ob es ihnen gefällt oder nicht ...

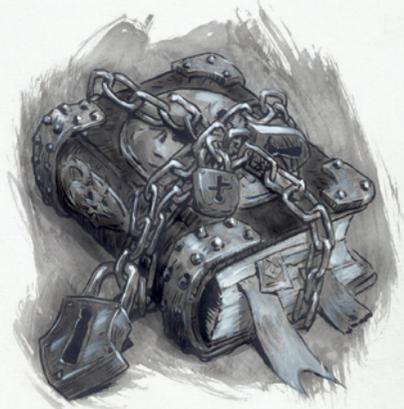
### 40 FUSS RUHM

Terenz Gaubatz – imperialer Zoologe und engagierter Aufdecker von Gerüchten – wird seit 30 Jahren von dem Verlust des „Generals“ heimgesucht. Dieser angebliche Stirhecht wurde gefangen, geschlachtet und unpraktischerweise verspeist, bevor Gaubatz seine Existenz bestätigen konnte. Jüngste Sichtungen in der Nähe von **Lengern** am **Fluss Reik**

erwähnen jedoch einen Schwarm dieser monströsen Fische. Aufgrund ihrer Größe ist es möglich, dass der General vor seinem Tod noch laichen konnte. Wenn ja, wäre ein lebendes Exemplar ein Schatz an sich (ganz zu schweigen vom Gold, das Gaubatz seinem Überbringer geben würde).

## WASSER IST DEIN PROBLEM?

Waliyya el-Shah – eine in Bögenhafen lebende arabianische Faylasuf – hat etwas Merkwürdiges bemerkt. Seit Jahren misst sie die Temperatur des **Flusses Bögen** vor und nach seinem Einzug nach **Vorbergland**, um seine Eigenheiten zu verstehen. Kürzlich hat sie einen ungewöhnlichen Temperaturanstieg bemerkt, der bei einer bestimmten Verengung des Flusses aufflammt, und sie hat eine Theorie. Die Imperiale Zunft der Ehrwürdigen Philosophen wird nicht helfen, also nahm sie einen Kredit auf, um eine bewaffnete Eskorte anzuheuern, die ihr dabei helfen soll, die heiße Quelle im Nebel zu untersuchen. Und wenn sie recht behält, wird sie jede nur erdenkliche Hilfe brauchen für das, was unter dem Wasser liegt ...



## NICHT IM LOT

Oskar Griesgram von der **Buxkopfer** Lotsengilde ist wütend. Sein Betrieb hat seine Mitgliederzahlen stets niedrig gehalten, um dafür zu sorgen, dass das Lotsen von Lastkähnen durch die tückische Mündung des Teufels einen stattlichen Preis erzielte. Aber der Grünberg-Kanal hat alles ruiniert, da jetzt mehr Kähne die künstliche Wasserstraße wählen als durch das schlammige Wasser von **Leopolds Torheit**. Griesgram glaubt, dass die Zeit zum Handeln gekommen ist. Offensichtlich kann er sich nicht persönlich einmischen, aber sollte eine interessierte Gruppe versehentlich einen Kanalabschnitt sprengen oder eine schreckliche Kreatur dazu bringen, sich in der Nähe einzunisten, wäre er glücklich, jeden Monat einen Prozentsatz seines Lohns zu teilen, denn dadurch würde das Geschäft sicherlich wieder aufblühen.

## CATHAYANISCHER RUHESTAND

Lin Li Chun – eine bekannte, aber nicht lizenzierte cathayanische Zauberin – und ihre Frau haben beschlossen, die Alte Welt zu bereisen. Sie haben das Weltrandgebirge überquert, haben in L Anguille gefeiert, in Marienburg eingekauft und befahren nun die **Vorbergland-Kanäle**. Gäste des Reiklandes auf Geheiß des Imperators sind, wo auch immer sie hingehen, von unwissenden Einheimischen bedroht. Daher sind die örtlichen Behörden angewiesen, sie zu schützen, um einen diplomatischen Zwischenfall mit Cathay zu vermeiden. Allerdings werden in **Übersreik**,





wo es keine formelle Kommandostruktur gibt und die örtliche Staatsarmee dünn gesät ist, Eskortaufgaben an jeden vergeben, der gerade verfügbar ist. Eine ungleiche Gruppe hat es sich also zur Aufgabe gemacht, das ältere Ehepaar um jeden Preis zu schützen. Leider scheint Lin Li nicht zu verstehen, dass unlizenzierte Magie illegal ist. Und wird dies irgendjemandem interessieren, wenn die Attentäter auftauchen?

## VERRÜCKTES RENNEN

Wenn es eine Sache gibt, die der Adel gerne tut, dann zu beweisen, wie viel besser er ist als alle anderen – insbesondere andere Adlige. Boyar Dominik Tyurin hat entschieden, dass sein nächstes Projekt ein Jachtrennen auf dem **Weißbruck-Kanal** sein wird. Der Gewinner erhält eine Urkunde für ein Anwesen in Tyurins Heimatland Kislev! Der Wettbewerb ist hart (und wahrscheinlich illegal), aber der Preis ist es wert. Alles, was getan werden muss, ist, sich eine Jacht zu sichern, die Teilnahmegebühr zu bezahlen und irgendwie durch den winzigen Kanalstreifen zu navigieren, während 20 andere Teilnehmer dasselbe tun. Und die Teilnehmerschaft ist bunt gemischt, darunter ein Ingenieur mit einer beunruhigenden Anzahl winziger Kanonen, ein Kaufmann mit einem riesigen Wachhund und ein Goldzauberer, der nicht einmal ein Segel auf seiner Jacht hat!

## DIE VERFLUCHTEN UND STINKENDEN SÜMPFE

### DIE KEULENKÖPFE

Beim Durchstöbern der Waren einer Waffenschmiedin, fällt ein seltsamer Streitkolben auf: ein knöchernes Knäuel, wie ein Blumenkohl aus einander überlappenden Haischuppen, befestigt auf einem Stiel aus Sumpfeisen. Die Schmiedin sagt, sie habe es einem Mann aus der **Groot-scher-Marsch** abgekauft, der behauptete, die Keule sei der Schwanz eines Moorungeheuers. Der Keulenkopf ist überraschend gut ausgewuchtet, robust und effektiv. Die Schmiedin behauptet, dass eine kluge Gruppe, die bereit ist sich dem Sumpf zu stellen, ein Vermögen machen könnte, wenn dadurch eine zuverlässige Quelle für die Keulenköpfe erschlossen werden könnte.

### GORRUM SCHLEMMWANSTS DELIKATESSEN

Gorrum Schlemmwanst – ein Oger-Koch aus **Altdorf** – ist immerfort auf der Suche nach neuem Fleisch für seine Delikatessen. Größer ist immer besser, unabhängig von anderen Kriterien. Während Riese schwer zu bekommen ist, wird das **Altdorfer Tiefland** häufig von Trollen heimgesucht. Schlemmwanst zahlt gut für einige erstklassige Fleischstücke. Sollten solche Steaks durch ein Wunder beschafft werden, sollten potenzielle Fleischverkäufer besser vorsichtig sein, da das Fleisch nicht aufhört, sich zu regenerieren, auch lange nachdem die Quelle des Fleisches bereits tot ist. Sie zu tragen oder gar zu befördern, kann für Unvorbereitete leicht zu einem Ding der Unmöglichkeit werden.

### DER BEWEIS UNTER DEM ACHTERDECK

Die *Rhyal*, ein heruntergekommenes Schiff der Strigani, ist bei **Leopolds Torheit** auf Grund gelaufen und liegt dort nun schon seit über einem Monat ungestört. Gerüchte und Aberglauben ranken sich um die Strigani,

und die Leute flüstern, dass sie mit den gefürchteten Untoten im Bunde sind. Bisher wagt es niemand, sich dem Wrack zu nähern, aus Furcht vor dem, was sich in seinem Innern befinden könnte – nicht einmal die uner-sättlichen Plünderer, die in den **Reiker Marschen** zu finden sind –, also ist es Freiwild für jede mutige Seele, die tapfer genug ist, es zu untersuchen.

## MORRS BLUT

*„In der Nähe der Kräbensteine in den Umland-Sümpfen habe ich etwas gefunden, das du dir ansehen musst. Dieser schwarze Stein hier. Da oben gibt es genug. Schau, ich weiß, dass es nicht besonders oder sonstwas aussieht, aber's hat meine Hände ganz schön verfärbt gemacht. Immer noch schwarz, siehste. Also hab' ich ihn zerrrieben, mit etwas Beize gemischt, und was dabei rauskam, war der schwärzeste schwarze Farbstoff, den du jemals gesehen hast. Die piekfeinen Herren in Altdorf werden sich nach dem Zeug die Finger lecken! Klar, ich hatte danach die schlimmsten Alpträume meines Lebens, aber das müssen die ja nicht wissen, nich'? Alles, was sie wollen, is' so richtiges Schwarz für ihre Roben und so. Und wir können das für sie besorgen, nich'?“*



## DIE MANNIGFALTIGEN STÄDTE UND DÖRFER

### HINTER DEN GROSSEN SCHWÄNZEN STECKT DIE WAHRHEIT

Die **altdorfer** Behörden gehen gegen Straßenverkäufer vor, die den *Greifenschwanz* anbieten – ein satirisches, umstürzlerisches Flugblatt, das als Fassade für die „Ruhreiche Revolution des Volkes“ fungiert, eine Gruppe, die die Unterdrückung der Massen durch den Adel beenden will. Dies hat zu schweren Zeiten auf den Straßen von **Altdorf** geführt, da die Wache und die Staatsarmee hart gegen alle vorgehen, von denen sie glauben, dass sie Revolutionäre sind, aber solche Konflikte bieten auch Chancen. Einige nehmen nur allzu bereit den Schilling des Imperators, um den Revolutionären den Garaus zu machen, während andere schnell das Banner der Freiheit (und die Münzen, die sie zusammenkratzen können) ergreifen. Aber wenn eine kürzlich angeworbene Gruppe entdeckt, dass der Kult der Verena stillschweigend die Glorreiche Revolution unterstützt und dass der Oberste Gesetzrat des Imperiums anscheinend selbst den *Greifenschwanz* finanziert, was sollte mit solchen Informationen geschehen?



## VERDÄCHTIGE GESTALTEN

Die Niederhavens sind eine kriminelle Familie von Halbblingen, deren Finger tief in Reiklands Kuchen stecken. In **Auerswald** versetzen sie Ferdinand von Wallenstein mit einem Portfolio an Erpressungsmaterial in Angst und Schrecken, das von den Eskapaden des Herzogs während der Schwarzpulverwoche in Nuln gesammelt wurde. Sie haben auch genügend schmutzige Informationen über den Stadtrat, um sie alle auf Wunsch auf den Scheiterhaufen zu schicken. Allein der alternde Freiherr Adelbert wurde ignoriert, und seiner Schattenjagd im Wald überlassen. Als der alte Adlige auf der Straße auf eine Gruppe von Außenstehenden trifft, dürfte es die Niederhavens überraschen, dass er Gold für die Ermordung dreier wichtiger Auerswelder Halbblinge zahlt: Aloysius der Metzger, Bornelium der Bäcker und Cocker der Schnitzer, der tödlichste Kerzenleuchtermacher des Reiklandes.

## SELTSAM IST MEIN ZWEITER VORNAME

Das Schaffenfest – **Bögenhafens** dreitägiges Frühlingsfest – rückt näher. Doktor Malthusius von Malthusius' Zoocopeia braucht mehr Vorräte. Er hatte kürzlich einen schlechten Lauf: Mutanten, die sich gegenseitig essen; Squigs, die so groß werden, dass sie aus ihren Käfigen platzen, und schlimmere Dinge, die er lieber nicht diskutieren würde. Er zahlt einen ansehnlichen Preis für jede Kuriosität, die bei seiner Ausstellung gezeigt wird. Die Beschaffer von Seltsamkeiten müssen lediglich frische Ware liefern. Das einzige Problem sind die hohen Geldstrafen und manchmal die Todesstrafe, sollte man mit einem lebenden Mutanten, Monster oder Schlimmerem aufgegriffen werden. Aber ist es nicht besser, bezahlt zu werden, wenn man auf solche Kreaturen stößt, statt sie alle einfach zu töten?

## EIN BISSCHEN MORD

In **Diesdorf** gibt es eine lange Geschichte bösen Blutes zwischen den kriminellen Familien Havalund und Frankel. Messerstechereien, Vergiftungen, Schießereien, Lynchmorde – was auch immer man sich vorstellen kann, sie haben es getan. Normalerweise kümmern sich die Einheimischen wenig darum und gehen ihrem alltäglichen Leben nach, aber eine neue und grausame Flut von Rachemorden hat die Aufmerksamkeit eines vorbeiziehenden Hexenjähgers erregt, Lothar Metzger. Er behauptet, dass die Morde auffallende Ähnlichkeiten mit rituellen Tötungen aufweisen, die dem Blutgott geweiht sind. Schon am nächsten Tag wird Metzger mit hunderten Messerstichen getötet in einer blutigen Gasse gefunden. Um ihre heilige Stadt frei von üblen Einflüssen zu halten, setzen die Bürgermeister eine eindrucksvolle Belohnung von 5 Goldkronen für jeden aus, der den Schuldigen ausfindig machen kann, und wissen nicht einmal, wie viele Bürger daran beteiligt sind und wie tief in den Kult des Sigmar die Ermittlungen führen werden ...

## IM GEDENKEN AN TYLOS

Die Damen Kristen Meissen, Maude Schenkenfels und Solveig „Tantchen“ Zweistein schlagen wieder zu. Diese drei reichen Witwen hassen sich seit Jahrzehnten, während denen sie einander überlisten, Gatten ausspannen und einander mit ihren Ausgaben zu übertrumpfen, je nach Saison. Derzeit versuchen sie, einander darin auszustechen, welche von ihnen das am höchsten gelegene Land in den Hügeln von Dunkelberg erwerben kann. Jede der wetteifernden Witwen besitzt jetzt je einen der drei gleich hohen Hügel, aber keine ist damit zufrieden. Der einzige Weg führt also nach oben, und jede hat den Bau hoher Türme auf ihren Herrenhäusern in Auftrag gegeben. Die **Dunkelberger** fürchten nun,

dass die wackligen Konstruktionen nicht nur die rustikale Ästhetik der Stadt ruinieren, sondern auch umstürzen und unermesslichen Schaden anrichten könnten. Drei Kaufleute haben Geld gesammelt, um Söldner zu bezahlen, um den Witwen Einhalt zu gebieten und ihrem Streit ein für alle Mal ein Ende zu setzen.

## WEIN UND SPIRITUOSEN

Günter Oppenheim ist nicht der klügste Nekromant des Reiklandes, aber er ist unternehmungslustig, wenn auch etwas schrullig. Als er sich einmal wieder mit dem Besten des **Eilharter** Weins betrunken hatte, kam ihm ein Gedanke: Die Qualität von gereiftem Wein entsteht nicht durch die *Zeit*, in der er reift, sondern durch seine *Erfahrung*. Irgendwie führte dies dazu, dass er sich dachte, der allerbeste Wein würde aus Trauben stammen, die von den Geistern von Mordopfern gepflegt wurden. Das Problem ist, es scheint, dass seine Theorie richtig ist! Der abgelegene *Veinberg Oppenheim* ist mittlerweile ein voller Erfolg, dessen Reben von gefesselten Geistern gepflegt werden. Rivalen, die von Oppenheims Erfolg nicht überzeugt sind, würden dafür klingende Münze bezahlen, um die Geheimnisse zu erfahren, die hinter den dicken Ketten und knarrenden „WEK BLEIBM!“-Schildern verborgen liegen.

## EINSPARUNGEN

Die Spur zahlreicher vor kurzem gesunkener Lastkähne lässt sich zu den Werften von **Grünburg** zurückverfolgen. Die Zunft der Kaufleute glaubt, dass die Gilde der Bootsbauer an allen Ecken und Enden spart. Die Zunft stellt eine Gruppe zusammen, die unauffällig Nachforschungen anstellt und Beweise sammeln soll, damit die Zunft eine Rückerstattung erhalten kann. Doch hinter den Kulissen scheinen die Bootsbauer bei ihrer Arbeit keinen Verschnitt zu produzieren. Allerdings hätte es Zeugen gegeben, wenn sie die Reststücke verbrannt hätten, da das Bauholz vor der Verwendung behandelt wird. Wohin verschwindet also all der Verschnitt? Vielleicht liegt die Antwort in der mysteriösen Rückkehr des Kultes des Hölzernen Mannes?

## WEINFEST

Das Weinfest ist eine jährliche, nur auf Einladung stattfindende Feier der besten Weine, die das Reikland zu bieten hat. Dieses Fest in **Holthusen** ist Rhya, der Göttin der Fruchtbarkeit und Freude, gewidmet. Schurken, Scharlatane und Vagabunden versuchen jedes Jahr, den Gästen ihre Einladungen abzuschwindeln, in der Hoffnung, vom Goldenen Fass zu kosten – einem Weinfass, das 100 Jahre zuvor auf dem Weinfest eingeweiht wurde. Dieses Jahr ist das nicht anders, außer dass einer der „Vagabunden“ ein verkleideter Tiermensch-Schamane ist. Dieser Tiermensch ist gekommen, um einen Dämon des Slaanesh zu beschwören, den er ein Jahrhundert zuvor in das Goldene Fass gebannt hatte. Alles, was er tun muss, ist, den Wein zu kosten und die Party wird zu einer werden, die niemand jemals vergessen wird ...

## ICH, DER IMPERATOR

Es ist Stilwoche in **Kemperbad**, und alles, was im Reikland Rang und Namen hat, ist gekommen, um seine neueste Garderobe zur Schau zu stellen. Es wird gemunkelt, dass sich sogar Imperator Karl-Franz I. unter die Menge mischt, offenbar inkognito, um kein Aufsehen zu erregen oder den Laufstegrichter Johann van Ness zu beeinflussen. Leider hat diese Nachricht die Silberstacheln, einen Chaostempel des Tzeentch, zu der gut besuchten Veranstaltung gelockt. Der Hexenjäger Alprecht Kassel weiß,





dass die Kultisten in der Nähe sind. Er sucht nach Spionen, die sich in die Veranstaltung einschleichen, um die Missetäter zu entlarven, bevor die wahre Identität des Imperators aufgedeckt wird. Sollte die Gruppe die Silberstacheln entdecken, wird Kassel am meisten enttäuscht sein: Er hatte seinen Kultisten befohlen, diskret zu sein ...

## WELTWEIT WACH

*Jene an der Schwelle*, ein Weltuntergangskult des Morr, sind dem Kult von Sigmar aufgefallen. In **Schädelheim** ansässig und unter der Leitung von Doktor Talima L. Siuder, einer selbsternannten „Nehekhara-Expertin“. *Jene an der Schwelle* glauben, dass die Menschheit als Ganzes am Abgrund des Todes steht. Der Kult glaubt auch, dass sie die Bestatter der gesamten menschlichen Spezies sind, und einige Mitglieder sind eifriger als andere, dieses Schicksal herbeizuführen. Natürlich kann der Sigmarkult aus Angst vor einem religiösen Zwischenfall nicht direkt eingreifen, aber er wird freie Agenten bezahlen, um mit Doktor Siuder „ein paar Worte zu wechseln“.

## SCHMECKT WIE HÜHNCHEN

*Æpicarion* – ein wohlhabender Kaufmann aus Myrmiden in den Grenzgrafschaften – ist in **Schilderheim** eingetroffen auf seiner Queste, jedes Tier der Alten Welt einmal gekostet zu haben. Jetzt hat er das Wildgeflügel der Region im Visier. Die Schilderheimer Gastronomen sind ihm dabei gerne behilflich, das heißt, zumindest bis Leute zu verschwinden beginnen. Die Stadtbewohner sind sich sicher, dass *Æpicarion* mehr isst als nur Wildgeflügel. Verschüchtert und verzweifelt werden sie alle vorbeiziehenden Söldner anheuern, um den fremden Händler für immer zu erledigen oder ihn zumindest dazu zu bringen, weiterzuziehen. Als diese Leute die Kammer des Grenzländers erreichen, finden sie *Æpicarion* tot vor, und etwas hat sich den Weg aus seinem Magen heraus gefressen. Dann häufen sich die Leichen und die angeheuerten Söldner sind plötzlich die Hauptverdächtigen. Wer kann schon sicher sein, dass nicht sie es waren, die *Æpicarion* getötet haben?

## ZWEI DAUMEN HOCH

Proserpina „Pinny“ Apfelbiene begann vor fast einem Jahrzehnt den Bewohnern von **Stimmigen** Ratten-Apfel-Eintopf zu servieren, der heute als lokale Delikatesse gilt. Die Gastronomie wundert sich über ihren intensiven Geschmack und die Ärzte über ihre fast belebende Wirkung! Aber als ein reisender Mönch darin einen menschengroßen Daumen mit der gekrümmten Krallen einer Ratte findet, verbreiten sich Gerüchte (und Erbrechen) wie ein Lauffeuer ... Welche Art von Ratten hat Pinny da gekocht? Der Kulturverein Stimmigen ist sehr erpicht darauf, das herauszufinden – während Pinny alles in ihrer großen und unerwarteten Macht Stehende tun wird, um zu verhindern, dass jemand ihre Geheimnisse in den Abwasserkanälen aufdeckt.

## INS DUNKELSTE DUNKEL

Reineke Rattenfänger, die aus einer langen Reihe von Rattenfängern stammt, behauptet, in den Abwasserkanälen unter **Übersreik** etwas Neues gesehen zu haben. Kleine Knopfaugen sind eine Sache, aber an allen möglichen Wänden wurden seltsame Flecken klebriger schwarzer Schmiere gefunden. Einige, so schwört er, sind zahlenförmig, wie Maße oder Richtungen, mit Formen, die wie eine Art großer Torbogen aussehen. Außerdem schwört er, dass sich merkwürdige Kratzgeräusche zu den üblichen Geräuschen seiner Jagdbeute gesellt haben, wie ein Feder-

kiel auf Pergament. Ist es möglich, dass die Ratten lesen und schreiben gelernt haben? Wie dem auch sei, Rattenfänger sucht Leibwächter, und die Leute könnten es weitaus schlimmer treffen, als einen derart sachkundigen Führer durch **Übersreik** an ihrer Seite zu haben. Immerhin gewähren die Abwasserkanäle Zugang zu Orten in der ganzen Stadt ...

## AUGEN AM HIMMEL

Die Grubers aus **Weißbruck** planen eine bedeutende Erweiterung ihrer Stadt. Sie roden Bäume für den Bau. Gnoldok Malakaisson – ein Gyrokopter-Pilot der Zwerge – hat diese neue Entwicklung kürzlich überflogen. Aber als er nach unten schaute und den Boden beobachtete, war er zutiefst schockiert. Gnoldok ist sich dessen sicher, was er gesehen hat: Das Muster der neuen Stadtpläne ist dasselbe wie die geheime Zwergerunne der Explosionen, aber in erschreckend großem Maßstab. Niemand in der Stadt glaubt ihm, besonders nicht die Grubers. Aber vor zwei Tagen, als er in der Trompete trank, verwendete jemand Sprengstoff, um seinen Gyrokopter zu sprengen. Er mag nun an den Boden gekettet sein, fühlt sich aber der Ehre verpflichtet, aufgrund seiner Entdeckungen etwas zu unternehmen, wenn ihm nur jemand glauben würde ...

## WECKRUF

„Besucht **Wehburg** zu Sonnenstill und erlebt das Fest Eures Lebens! Essen, Trinken und cathayanisches Feuerwerk, gefolgt von Detlef Siercks *Die Feuer des Caledair!*“ Richtig, die Gesellschaft der Künste zu Wehburg ist hier, um Besuchern die Veranstaltung der Saison zu bieten, und hat genügend Feuerwerkskörper in der Stadt untergebracht, um einen Drachen zu wecken! Es ist fast so, als ob das ihr Plan wäre ... Wenn ja, wäre es eine große Gefahr für diejenigen, die mitten im Geschehen sind – aber es wird sicherlich eine große Belohnung für die Rettung aller geben, vorausgesetzt, es sind noch Überlebende da, die zahlen können.

## DIE BASTIONEN UND FESTUNGEN

### EGO GEGEN EGO GEGEN EGO

Herzog Folcard von Montfort, König Rorek Granithand von Karak Zifin und Markgraf Manegold von Geetburg betreten einen Turm. Es mag wie der Anfang eines Witzes klingen, aber wahrscheinlicher ist, dass es der Anfang eines Krieges ist. Und Alram Habich – Architekt des **Schwarzsteinturms** und Anhänger des Tzeentch, dem Chaosgott der Veränderung – ist erfreut über die Schwierigkeiten, die sein Turm verursacht. Was Habich allerdings nicht weiß, ist, dass sein ehemaliger Lehrling die wahre Treue seines einstigen Meisters aufgedeckt hat, aber nicht weiß, was er nun tun soll. Also ertränkt er seine Ängste in der Taverne zur Gespaltenen Mähne und wartet auf jemanden, irgendjemanden, der ihm Glauben schenkt.

### DIE KREATUR IM HELMGART-TUNNEL

Die Kreatur im Helmgart-Tunnel ist kaum mehr als eine örtliche Legende und wird von beschwipsten Wachen und grinsenden Händlern geflüstert, um ihre bretonischen Kollegen zu erschrecken, die gezwungen sind, durch den Tunnel zu reisen. Trotz des Witzes gibt es unzählige Augenzeugenberichte von Händlern, die sich nun weigern den Tunnel



zu betreten. Ein vernichtender Beweis ist, dass ein Händler – Poncet Discret – vor kurzem entsetzt aus dem Tunnel geflohen kam und seine Waren zurückließ. Als er zurückkehrte, um sie wiederzuholen, waren sie nirgends zu finden. Discret, der jetzt davon überzeugt ist, dass es sich nur um eine Intrige handelt, wird gut bezahlen, wenn jemand seine Waren wiederfinden kann.

## DIE JAGD BEGINNT

Graf Steirlich von Bruner stellt Wachen für eine Versammlung ein, zu der er im **Steirlich-Anwesen** geladen hat. Die neuen Angestellten erhalten eine ausdrückliche Anweisung: „Lasst die Gäste nicht alleine umhergehen.“ Leider ist die junge Freiherrin Ioella von Walfen verschwunden und muss wiedergefunden werden. Wer die unteren Räume betritt, findet eine ganze Menge Jagdausrüstung und einen Trophäenraum mit menschlichen Köpfen an der Wand. Diejenigen, die hier aufgegriffen werden, werden von den Männern des Grafen eingesperrt, um an diesem Abend bei der nächsten Steirlich-Jagd als Beute in den Wald freigelassen zu werden.

## UNGELÖST

Ru Bai Guo, ein Cathayaner, und Serafin Madej, ein Kislevite, brauchen Unterstützung. Ru ist ein überzeugter Anhänger des Übernatürlichen mit einer besonderen Faszination für Geister. Serafin ist Pragmatiker und lehnt jede Form von Spiritualität ab. Er geht sogar so weit, die Existenz der Götter zu leugnen, weil er glaubt, sie seien nichts weiter als Manifestationen eines lebendigen menschlichen Einflusses! Das Paar möchte die Existenz von Geistern beweisen oder widerlegen, indem es einen fängt! Bislang haben sie ihre beste Spur gefunden: den Geist eines Insassen, der von den Wachen des **Felsens** zu Tode gefoltert wurde. Aber der Felsen lässt keine Besucher ein, deshalb brauchen sie Hilfe, um eingesperrt und drinnen geschützt zu werden sowie wieder herauszukommen. Ausländische Münzen sind so gut wie jede andere, und sie haben mehr als genug Geld, um diesen ungewöhnlichen Auftrag zu bezahlen.

# DIE DÖRFER, WEILER UND HEILIGEN STÄTTEN

## MISSION: UNMÖGLICH

Eine schattenhafte Gestalt in schwarzen und grünen Gewändern kontaktiert die Charaktere und zeigt ihnen das Symbol des Ordens der Läuternden Flamme und dem Siegelring des Großtheogonisten selbst. Es gibt eine Aufgabe, die erledigt werden muss: Sie abzulehnen bedeutet den Tod, aber sie zu akzeptieren erscheint kaum besser. Der Sigmarkult braucht leugbare Agenten, um die Testamente des Sigmar aus dem **Kloster des Heiligen Wortes** zu stehlen. Sie haben nur zwei Wochen Zeit, um den Auftrag abzuschließen.

## EIN RELIKT ERWACHT

Horst Hahnemann – ein junger Hirte aus **Rottfurt** – ist ordentlich ins Fettnäpfchen getreten. Während er seine Herde hütete, gab der Boden nach und er stürzte in ein uraltes Grab voller Bilder von langohrigen, hageren Wölfen und gewältigen, gehörnten Käfern. Doktor Johannsen, ein angesehener Antiquar, kam ins Dorf, um Nachforschungen anzustellen. Er ist überzeugt, dass Horst ein nehekeharanisches Grab entdeckt hat. Tatsächlich glaubt er, dass es das sagenumwobene Grab des Rahotep sein könnte! Könnte dies wirklich derselbe Rahotep sein – jene mysteriöse Gestalt, die in einigen der Erzählungen aus *Das Leben des Sigmar Heldenhammer* selbst erwähnt wird? Johannsen ist sich der potenziellen Gefahr bewusst, die sowohl von Grabräubern als auch seinem Innern ausgeht.

## DER ZAUBERER VON WÖRLIN

Die Leute von **Wörlin** und die umliegenden Städte sprechen in den höchsten Tönen von einem Zauberer, der am Rande des verschlafenen kleinen Dorfes lebt. Ungewöhnlich groß und unsagbar alt, tauscht der Zauberer Glücksbringer und Zaubersprüche gegen Gerüchte und Gefälligkeiten. Er ist auf der Suche nach etwas und wird langsam ungeduldig.





Vielleicht würde er für ein paar helfende Hände bezahlen? Die Leute sagen, man hört ihn oft den folgenden Reim murmeln: „Ein Gorgone am Fluss, ein Loch im Grund, wo der alte Mann von Mortheim geht um und um und um.“

## DIE WÖLFE VON ULRIC

In der Mulde der mächtigsten Klippe in der Nähe von **Zahnstadt** hat eine zerlumpte Gruppe von Ulricianern einen Tempel für den Herrn des Winters errichtet. Die Schar predigt, dass das Dorf Ulric heilig ist, denn nirgendwo im Reikland ist es im Winter derart eisig, und doch überleben es die Leute. Die Zahnstädter freuen sich zunächst, diese Neuankömmlinge begrüßen zu dürfen. Aber als sie anfangen, in ihrem Tempel Wölfe zu züchten und das Heulen beginnt, sind die Dorfbewohner bestrebt, jemanden zu finden, der die Ulricianer dazu bringt, weiterzuziehen. Dieses Bedürfnis wird besonders dringlich, als offenbart wird, dass die ungehobelten Kultanhänger irgendwie gegen den Charme des mysteriösen Wohltäters des Dorfes immun sind ...

## DIE ANTIKEN STÄTTEN UND SCHRECKLICHEN RUINEN

### UNAUSLÖSCHLICH

Seit Generationen versuchen die Leute mit Feuer, Schwert und Pistolenkugel, den **Dunkelsteinring** niederzureißen. Manchmal gleitet der Angriff harmlos ab; manch andere Male wird die Stätte zerstört, nur um erneut wieder zu erscheinen. Diese Wiederherstellung erfolgt immer das nächste Mal, wenn der Chaosmond „Morrslieb“ aufgeht. Einmal zerstörte Hauptmann Ottfried Kant, ein berühmter Hexenjäger, den Ring und schlug dort sein Lager auf, um sicherzustellen, dass er niemals wieder zurückkehrt ... Einen Monat später wurde er auf einem der schwarzen Obeliskten aufgespießt gefunden, der durch ihn hindurchgewachsen war. Der Orden des Ambosses wird mit Gold und Gefallen hohe Summen für eine Waffe bezahlen, die dieser Plage ein für alle Mal ein Ende zu setzen vermag. Gerüchten zufolge könnte die benötigte Waffe unter dem Ring selbst verborgen liegen ...

### KEINE RUHE DEN GOTTLOSEN

Man munkelt, dass **Schloss Drachenfels** von den Geistern jener Unglücklichen heimgesucht wird, die innerhalb seiner Mauern starben. Dies scheint aber auch für die Lebenden zu gelten. Kaster Dreckspatz – ein Feuerzauberer – erlitt ein schlimmeres Schicksal als den Tod, als er vor Jahrzehnten versuchte, Schloss Drachenfels anzugreifen. Bis heute liegt er

im Großen Hospiz von Frederheim, unfähig zu erwachen. Normalerweise würde eine solche Tragödie bemerkt und die arme Seele aus ihrem Elend erlöst werden; Dreckspatz ist jedoch der heimliche Hüter eines mächtigen und bösartigen Folianten, dessen Standort geschützt werden muss. Der Feuerorden, der nicht bereit ist, weitere Zauberer aus seinen Reihen an das abgeschirmte Schloss zu verlieren, sucht nach Söldnern, um den Einfluss des Schlosses auf Dreckspatz' Seele zu brechen!

## SÜSSES ODER SAURES?

In **Helmgart** ist eine Jugendbande verschwunden. Nach fast einer Woche erfolgloser Suche sind ihre Familien davon überzeugt, dass sie sich auf ein dummes, aufregendes Abenteuer nach **Helspitze** begeben haben. Die örtliche Heckenweise glaubt, dass Morrslieb in drei Nächten fast voll aufgehen wird. Die Familien sind verzweifelt: Sie werden alles dafür bezahlen, dass jemand nach Helspitze reist und ihre Nachkommen lebend zurückbringt! Das einzige Problem ist, dass die Jugendlichen, sobald sie gefunden wurden, nicht wieder zurück möchten. Sie sind hier, um ihre *Schwester* zu sehen, und sie wird es nicht mögen, wenn sie gehen ...

## LIEBSTER BRUDER

Ein unheimlich großer Elf mit der Anmut eines Panthers und Augen wie geschliffene Saphire ist in einem Gasthaus in **Stirgau** eingekerkert. Er nennt sich Rasiel der Dreifach Verhöhnnte und bietet eine Geldbörse voller Münzen in einer Form, Qualität und Reinheit an, die niemand im Dorf jemals zuvor gesehen hat. Er sucht nach einem Boot, das ihn zur Lorelei bringt, doch trotz der stattlichen Belohnung ist es ihm nicht gelungen, Interessenten zu finden. Lehnt man sein Gesuch ab, lächelt Rasiel der Dreifach Verhöhnnte lediglich und sagt: „Ich habe alle Zeit der Welt, und ein paar weitere Jahre spielen keine Rolle für ein Familientreffen.“ Werden die Charaktere ihn hinaus auf den Reik bringen?

## DER KLANG DER MUSIK

Nachdem die Gruppe eine fürchterliche Nacht unter den Bögen der **Singenden Steine** verbracht hat, mit ihrer eindringlichen Kakophonie im heulenden Wind, kehrt sie in die Zivilisation zurück. In der folgenden Nacht beginnt eine Minnesängerin am Kamin in einem gemütlichen Schankraum auf der Mandoline eine Melodie zu spielen. Das Lied ist dasselbe wie das, welches die Singenden Steine singen – Töne, die auf einer Mandoline zu spielen nicht möglich sein sollte. Niemand sonst im Schankraum scheint es zu bemerken. Als die Musikerin ihre Darbietung beendet, spielt die Musik jedoch weiter. Die Charaktere entdecken, dass der Schlaf sie nicht vor dem unaufhörlichen Singen retten kann. Wenn sie überleben wollen, müssen sie die Quelle finden ...



SETZE DEIN ABENTEUER FORT MIT ...



Um mehr über Raue Nächte & Harte Tage und zahlreiche weitere Spielerweiterungen  
und -materialien herauszufinden, besuche uns!

[www.cubicle7games.com](http://www.cubicle7games.com)

[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

