

WARHAMMER  
FANTASY  
ROLLENSPIEL

# ABENTEUER IN DER ALTEN WELT



◆ NACHT DES BLUTES ◆



# IMPRESSUM

**Ursprüngliches Design und Texte:** Jim Bamba

**Aktualisierung auf WFRS4:** Lindsay Law

**Bearbeitung:** Andy Law

**Illustrationen:** Scott Purdy und Ralph Horsley

**Grafikdesign und Layout:** Paul Bourne

**Produzent:** Andy Law

**Verlag:** Dominic McDowall

**WFRS4 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.



# ◆ NACHT DES BLUTES ◆



*Nacht des Blutes* wurde ursprünglich von Jim Bamba für **WFRS** geschrieben und ursprünglich März 1987 im (englischen) **White Dwarf 87** veröffentlicht. Es entwickelte sich zu einem der beliebtesten Abenteuer unter **WFRS**-Fans und wurde später als Teil der **The Restless Dead**-Kampagne 1989 neu aufgelegt. Diese Version des Szenarios ist für relativ neue Charaktere ausgelegt und kann leicht in eine laufende **WFRS**-Kampagne eingefügt oder auch als unabhängiges Einzelabenteuer verwendet werden.

Dieses Abenteuer kann an einer beliebigen Stelle am Straßenrand oder am Fluss stattfinden, abseits der großen Städte, und kann verwendet werden, um eine Straßen- oder Flussreise farbenfroher zu gestalten. Die Reise hätte ereignislos verlaufen sollen, aber als die Dämmerung hereinbricht, kommt es zu einem plötzlichen Sturm. Bald sind die Charaktere durchnässt und ihre Kutsche oder ihr Frachtkahn wird von starken Winden gepeitscht, was ein weiteres Reisen gefährlich macht. Da dies das Imperium ist, ist es leider nicht sicher einfach anzuhalten und auf das Ende des Sturms zu warten. Im Wald hausen viele seltsame Kreaturen, von denen sich wahrscheinlich nur wenige vor dem Sturm verkriechen.

Der Regen fällt in Strömen aus den dunklen, wirbelnden Wolken. Der Himmel wird von einem Blitz zerrissen. In der Ferne ist der erstickte Schrei irgendeiner seltsamen Kreatur zu vernehmen. Es ist eine Nacht, die man besser drinnen verbringen sollte, denn wer kann schon sagen, was in den Wäldern des Imperiums hinter Dunklen Bäumen lauert.

## DIE JAGD

Inmitten des Donnerrollens ist ein kehliges Gebrüll zu hören. Zuerst scheint es noch in einiger Entfernung zu liegen, aber bald wird deutlich, dass sich diese Laute den Charakteren nähern. Eine Gruppe Tiernmenschen und Mutanten ist in diesem Teil des Waldes gerade auf der Jagd nach einem Hirsch.

Wenn die Gruppe beschließt ihre Reise zu unterbrechen, schwenken die Schreie der Tiernmenschen nach etwa einer halben Stunde direkt auf sie zu und kommen mit rascher Geschwindigkeit näher. Die Schreie hören plötzlich auf, bevor sie die Gruppe erreichen, als die Tiernmenschen ihre Beute zur Strecke bringen, und der Wald verstummt, bis auf das Tosen des Sturms. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Tiernmenschen die Anwesenheit der Charaktere bemerken ...

Sobald es sicher ist, setzt die Gruppe ihre Reise ab hier wieder fort. Sollten sie noch bleiben, bemerken sie merkwürdige Gestalten, die am Rande ihrer Sichtweite lauern. Die Tiernmenschen und Mutanten beobachten die Charaktere für einige Minuten und nutzen die Gelegenheit, sie einzukreisen, wenn möglich. Dann gehen sie zum Angriff über. Wenn sich die Charaktere zum Rückzug entschließen, lasse sie **herausfordernde (+0) Fabren-, Reiten- oder Segeln-Würfe** (je nachdem, was passend ist) ablegen, um zu entkommen. Ein Misserfolg führt zu einem Kampf gegen

die Bestien des Chaos. Solange die Gruppe nicht weiterzieht, kommt es die ganze Nacht über zu weiteren ähnlichen Angriffen.

Die Chaosjäger (zwei mutierte Tiernmenschen und vier Chaos-Mutanten) versuchen, die Gruppe zu überwältigen und sie dann auf ihre eigene unnachahmliche Weise zu beseitigen. Wenn beide Tiernmenschen getötet oder überwältigt werden, fliehen die Mutanten, sollten sie einen **herausfordernden (+0) Willenskraft-Wurf** nicht bestehen.

MUTIERTE TIERNMENSCHEN											
B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	45	30	35	45	30	35	25	25	30	25	14

**Eigenschaften:** Korumpierend (Gering), Nachtsicht, Waldbewohner, Zorn



Der erste mutierte Tiernmensch hat einen großen Rinderkopf und eine harte, schuppige Haut (**Rüstung 2, Hörner +6**). Darüber hinaus unterliegt er **Raserei**. Sobald der Angriff beginnt, stößt er einen dröhnenden Schrei aus und stürmt in den Kampf, ohne Rücksicht auf seine eigene Sicherheit. Er ist mit einem Schwert bewaffnet (**Waffe +7**) und kämpft, bis er getötet oder außer Gefecht gesetzt wird.



Der andere mutierte Tiermensch hat lange, hundartige Beine (**Bewegung 6**). Sein Anblick spottet jeder menschlichen Gestalt, mit einem dünnen, ausgemergelten Körper, der in einem übergroßen Hundekopf endet. Die Kreatur nutzt Krallen (**Waffe +6**) und greift mit ihren scharfen Zähnen an (**Biss +6**).

#### CHAOS-MUTANTEN

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

**Eigenschaften:** Korruptierend (Gering), Waffe +7

Zwei der Mutanten sind mit Dolchen und die anderen beiden mit Knüppeln bewaffnet.

Die vier Chaos-Mutanten ähneln normalen Menschen, jeder von ihnen trägt allerdings eindeutige Anzeichen des Chaos. Einer hat Augenstiele, die eher um seinen Kopf herumwippen, anstelle von Augen (**Initiative 40**), ein anderer hat zwei Tentakel, die aus seinen Händen sprießen (**2x Tentakel +6**). Die verbleibenden zwei Chaos-Mutanten sind mit dickem Fell bedeckt (**Rüstung 1**).

## WEITERREISE

Unabhängig davon, ob sie angegriffen werden oder nicht, ist die Gruppe in der Lage, etwa für eine halbe Stunde eine gute Strecke hinter sich zu bringen. Danach ist die Straße so stark vom Regen durchweicht oder der Fluss so gefährlich angeschwollen, dass die Weiterreise kaum mehr als einem Kriechen gleicht. Auf dem Fluss machen starke Seitenwinde und schwimmende Trümmer das Weiterfahren sehr gefährlich. Weitere **herausfordernde (+0) Fabren-, Reiten- oder Segeln-Würfe** sind erforderlich, um ein Missgeschick zu vermeiden. Reisende auf der Straße stellen fest, dass ihre Pferde im Schlamm ausrutschen und lahm werden oder dass Fahrzeuge im Morast stecken bleiben. Flussschiffe geraten außer Kontrolle und schmettern ans Ufer. Angesichts des starken Regens und der Bedrohung durch die Angriffe durch Mutanten, sollte offensichtlich sein, dass sich die Gruppe in einer schlechten Lage befindet.

## ZUM VERMUMMTEN MANN

Plötzlich erhellt ein Blitz in einiger Entfernung ein Gebäude. Sobald der Blitz es offenbart hat, kann man auch Lichter in den Fenstern brennen sehen. Dies ist der ‚Vermumnte Mann‘, eine Kutschen-/Flussherberge und ein willkommenes Anblick für jeden wettergebeutelten Reisenden, besonders in einer solch unangenehmen Nacht. Die Haupttore sind geschlossen und sicher versperrt. Ein Klopfen an den Toren erfährt keine Antwort, sodass die Charaktere die Wahl haben, über die Mauer zu klettern oder andere Zugangsmöglichkeiten zu suchen. Glücklicherweise ist der Zugang von der nahegelegenen Fähre möglich, von der aus ein Weg zum Gasthaus selbst führt.

### DIE FÄHRE

Dies ist ein kleines Gebäude am Flussufer. Die Fähre selbst besteht aus einem Floß, das mit Seilen über den Fluss gezogen werden kann. Da die Fähre derzeit nicht in Betrieb ist, liegen diese Seile unter der Wasseroberfläche. Das Floß liegt auf der Seite des Flusses, an der sich auch die

Gruppe befindet. Alle Versuche, es auf die andere Seite zu ziehen, sind erfolglos, da die Seile durchtrennt wurden. Wenn sie das Fährhaus untersuchen, stellen die Charaktere fest, dass die Tür offen ist. Im Inneren gibt es Anzeichen für einen Kampf. Die Möbel des Gebäudes sind umgeworfen und von einem Fährmann fehlt jede Spur. Eine genaue Suche fördert einen Beutel mit 12 Schilling und 42 Groschen zu Tage.

Eine Spur aus frischem Blut führt von der Tür fort. Jeder Charakter, der sie untersucht und einen **herausfordernden (+0) Wahrnehmungs-Wurf** besteht, stellt fest, dass ein Körper aus dem Gebäude gezogen wurde. Wegen des starken Regens und des Schlamms verliert sich die Spur draußen jedoch.

## DIE HERBERGE

Der Vermumnte Mann ist ein kleines Gasthaus an einer Straße, die hier an der Fähre den Fluss überquert. Weitere Einzelheiten findest du auf der beigelegten Karte.

Früher war der Standort des Gasthauses ein Treffpunkt für Kultisten, aber sie wurden vor über hundert Jahren aus der Gegend vertrieben. Den Gesetzeshütern gelang es jedoch nicht, einen geheimen Schrein zu Ehren des Chaosgottes Tzeentch ausfindig zu machen, der unter dem Keller versteckt war. Seitdem geriet die Geschichte des Gasthauses in Vergessenheit, außer bei den Kriechern der Dunkelheit, einem Chaoskult, der den Gott der Immerwährenden Veränderung verehrt. Ohne dass der derzeitige Pächter etwas davon ahnt, existieren die Ruinen des Chaos-Schreins bis heute ...

An diesem Abend wurde der Vermumnte Mann erfolgreich von einer Gruppe von Mutanten angegriffen, die mit Hans Jinkerst, einem Chaoskultisten, im Bunde stehen. Er wurde von den Kriechern der Dunkelheit in die Gegend entsandt, um den Schrein wieder zu weihen.

Als Straßengewächter verkleidet betrat Hans das Gasthaus und versetzte das Abendessen in einem günstigen Moment mit *Kurts* (ein Schlafmittel, siehe [unten]). Sobald das Personal und die Besucher des Gasthauses eingeschlafen waren – oder zu schläfrig waren, um Widerstand zu leisten – öffnete er die Haupttore für die Mutanten.

Für die Mutanten lief alles wie am Schnürchen. Das Gasthaus und die benachbarte Fähre wurden rasch erobert und die Verteidiger überwältigt. Die Überlebenden sind nun im Keller eingesperrt und warten auf den Moment, in dem sie Tzeentch geopfert werden. Hans und die Mutanten feiern derweil ihren Sieg und bereiten eine Zeremonie vor, um den Wächter des Schreins zu beschwören. Die Mutanten sind jedoch nicht auf Besucher vorbereitet und sie sind überrascht über das Erscheinen der Gruppe. Ihre erste Reaktion besteht darin, sich als die Bewohner des Gasthauses zu tarnen und auf die Gelegenheit zu warten, der Gruppe ein vergiftetes Abendessen anzubieten.

### Hans Jinkerst - Kultist

Hans ist ein Scharlatan und Meister der Täuschung. Er kann seine Rolle des Straßengewächters mit Leichtigkeit aufrechterhalten. Leider hat seine Uniform einen Blutfleck an der Unterseite seines Rückens, wo der ursprüngliche Besitzer erstochen wurde.

Wenn die Charaktere dies bemerken (dies erfordert einen erfolgreichen **durchschnittlichen (+20) Wahrnehmungs-Wurf** von jemandem, der in einer Position ist, um es zu sehen), behauptet Hans, dass es zuvor an diesem Abend passiert ist, als er von zwei Banditen angegriffen wurde. Auf keinen Fall wird er jemandem erlauben, seine „Wunde“ darunter zu untersuchen.



**HANS JINKERST**

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	35	30	33	45	49	37	54	46	32	51	14

**Eigenschaften:** Korrumperend (Gering)

**Ausrüstung:** Dolch +2, Schwert +4, Kettenhemd (2 Rüstungspunkte am Körper), 26 Silberschilling, eine Glasphiole mit 18 Dosen *Kurts*



**Die Mutanten**

Alle Mutanten verwenden das folgende Profil, auch wenn sie individuelle Mutationen aufweisen. Kommt es zum Kampf, haben sie Zugriff auf Schwerter und Knüppel, oder sie tragen sie jederzeit bei sich.

**DIE MUTANTEN**

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

**Eigenschaften:** Korrumperend (Gering), Waffe +7

**Grat** ist zunächst im Stall und frisst die Überreste des Stallbur-schen. Sollte er dann noch am Leben sein, schließt er sich während der Zeremonie den anderen Mutanten an, um den Wächter des Schreins zu rufen. Er hat Saugnäpfe an den Enden seiner spinnenartigen Beine, die es ihm ermöglichen, sich mit Leichtigkeit an jede Oberfläche zu klammern (**Wandläufer**).

**Otto**, der „Wirt“, ist so extrem fett, dass er ebenso breit wie groß ist. Er scheint eher zu rollen als zu gehen, geht aber noch als Mensch durch. Da er keine sonstige sichtbare Mutation hat – und alle Wirte sind bekanntlich etwas beleibter –, übernimmt Otto die Rolle des Wirts, wenn die Charaktere eintreffen.

**Fagor** kann für einen normalen Menschen gehalten werden, da seine großen Augen bei Menschen ungewöhnlich, aber nicht undenkbar sind. Er befindet sich im Keller oder an der Theke, als die Gruppe im Vermummten Mann eintrifft.

**Wilhem** ist der abstoßendste und groteskete der Mutanten. Er hat kein richtiges Gesicht, nur einen Schädel (**Angst 1**).

**Die Außenmauer**

Das Gasthaus ist von einer 1,80 Schritt hohen Holzpalisade umgeben. Das Haupttor ist von innen verschlossen und verriegelt. Das kleinere Tor zur Fähre ist jedoch offen.

**Die Stallungen**

Wenn sich die Gruppe den Ställen nähert, wird sie bemerken, dass die Pferde unruhig sind. Aus den Ställen ist Wiehern und Getrappel zu hören.

Grat, einer der Mutanten, kauert auf dem Heuboden. Er labt sich am Leichnam eines der Stalljungen und hört nicht, wie sich die Gruppe nähert. Er bemerkt ihre Anwesenheit erst, sobald die Tür geöffnet wird. Die sechs Pferde im Stall sind entsetzt über Grats Anwesenheit und fliehen aus dem Stall, sobald die Tür geöffnet wird. Ein Charakter, der einen **durchschnittlichen (+20) Tier abrichten (Pferd)-** oder einen **herausfordernden (+0) Charisma-Wurf** besteht, kann dies verhindern, aber jeder andere Charakter läuft Gefahr, von den Hufen des vordersten Pferds niedergetrampelt zu werden. Ein erfolgreicher **durchschnittlicher (+20) Ausweichen-Wurf** lässt den Charakter aus dem Weg springen. Jeder, der niedergetrampelt wird, erleidet 1W10 + 4 Schadenspunkte gegen sein Bein (reduziert um Widerstands-Bonus und Rüstungspunkte), als die Pferde in den Hof flüchten. Die Pferde können nur besänftigt oder gezwungen werden, den Stall wieder zu betreten, wenn sie mittels eines erfolgreichen **schweren (-20) Charisma-Wurfs** beruhigt und wieder eingeführt werden.



Sobald er merkt, dass jemand anderes im Stall ist, steigt Grat auf das Dach und versteckt sich auf der anderen Seite des Dachfirsts. Charaktere, die auf den Heuboden klettern, finden die frische Leiche des Stalljungen. Er wurde durch einen Schwerthieb gegen den Kopf getötet und sein rechter Arm trägt die Spuren von Grats Zähnen.

Wasser tropft von der Luke, die aufs Dach führt, und die Leiter darunter ist nass und blutverschmiert. Sobald die Luke geöffnet ist, prasselt strömender Regen auf die Charaktere ein. Dieser hat das Dach sehr rutschig gemacht und jeder, der es betritt, muss einen **herausfordernden (+0) Athletik-Wurf** bestehen oder er rutscht ab. Ein erfolgreicher **herausfordernder (+0) Athletik-Wurf** ermöglicht es einem Charakter, der ausgerutscht ist, die Kante der Luke zu packen und nicht vom Dach zu rutschen (was einen Sturz von 5 Schritt bedeutet). Wenn Grat durch einen erfolgreichen **herausfordernden (+0) Wahrnehmung-Wurf** auf dem Dach entdeckt wird, kämpft er, bis er getötet wird. Seine Saugnapfe ermöglichen es ihm, sich auf dem Dach zu bewegen, ohne Gefahr zu laufen, abzurutschen. Verlässt die Gruppe den Stall, ohne ihn zu entdecken, kehrt Grat zu seinem grausigen Mahl zurück, bis er von Otto gerufen wird.

## Die Herberge

Die Tür zu diesem Gebäude ist verschlossen (**herausfordernd (+0): EG 2**). Im Inneren befindet sich eine Kutsche von Cartak-Reisen aus Altdorf. Dieses Fuhrwerk traf ein, bevor die Mutanten angriffen. Die Passagiere und die Besatzung wurden unter Drogen gesetzt und sind jetzt entweder tot oder im Keller gefesselt.

## Der Schankraum

Das Haupttor zum Vermummten Mann ist verriegelt und die Vorhänge sind zugezogen. Von drinnen sind fröhliche Geräusche zu hören, die den Eindruck erwecken, alles sei in Ordnung. Sobald jedoch an der Tür geklopft wird, hört das Lachen auf und es sind Geräusche von Bewegungen zu hören, als Stühle über die Dielen knirschen und Flaschen klirren. Nach ungefähr einer Minute wird der Riegel zurückgezogen und die Tür von einem entsetzlich fetten Kerl geöffnet. Dies ist Otto, einer der Mutanten, der sich als Wirt ausgibt.

Otto ist überrascht, die Charaktere zu sehen, denn er glaubte, die Herberge sei gegen Fremde gesichert. Otto unternimmt einen versteckten Versuch, seine Überraschung zu verbergen, und lädt die Gruppe dann in den Schankraum ein. Im Kamin brennt ein Feuer und daneben sitzt Hans, gekleidet in seine (gestohlene) Straßenwächteruniform.

Ein lautes Klopfen lenkt alle Augen auf den hinteren Teil der Theke, wo ein Mann mit hervorstehenden Augen erscheint und anfängt, etwas vom Boden aufzuwischen. Dies ist Fagor, der aus dem Keller heraufgekommen ist, um Beweise für den früheren Angriff auf das Gasthaus zu beseitigen. Wenn die Charaktere nicht nachsehen was er tut, ist er nach ein paar Minuten fertig und nimmt seinen blutbefleckten Mop und Eimer mit in die Küche. Otto, der Wirt, ist nervös über die Anwesenheit der Gruppe (wegen der Dinge, die der Kult noch vorhat), und dies ist an seinem Verhalten zu erkennen. Er fingert ständig am Saum seiner Schürze herum, zwirbelt und knittert sie vor unterdrückter Anspannung. Er versucht die Charaktere so schnell wie möglich wieder loszuwerden, indem er behauptet, das Gasthaus sei voll. Otto macht keine Anstalten die Gruppe willkommen zu heißen. Eine ganze Kutschengesellschaft habe sich einquartiert, die sich gerade vor kurzem für die Nacht zurückgezogen hat, und er *„wünscht heute Abend keine Damen und Herren von der Sorte wie die Charaktere, vielen Dank“*.

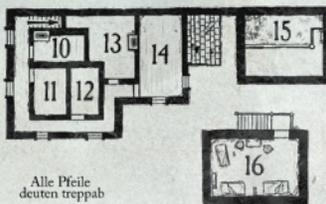
Wenn die Gruppe darauf besteht zu bleiben (es sei denn, sie möchten durch die Hand dessen umkommen, was auch immer sich draußen im Wald herumtreibt), lässt Otto dies schließlich (wenn auch widerwillig) zu. Er benimmt sich weiterhin unhöflich – etwaige Getränke werden beispielsweise in ungewaschenen Krügen ausgeschenkt.

Schließlich verschwindet Otto murrend in der Küche. *„Ich nehme an, ihr wollt wohl auch was zwischen die Kiemen ...“* Er geht, um die übrigen Mutanten zusammenzutrommeln, während Hans die Charaktere beschäftigt. Hans, in seiner Rolle als Straßenwächter, befragt die Charaktere, um herauszufinden, wer sie sind und was sie tun. Hans stellt seine Fragen in „offizieller“ Funktion, und gibt als Entschuldigung vor, dass er die Charaktere für Banditen hält. Wenn die Charaktere die Fähre erwähnen, behauptet Hans, sie wurde von Banditen angegriffen (die auch den Fährmann verschleppten). Dies, so erklärt er, sei der Grund, warum das Gasthaus so sicher versperrt ist.



Maß in Schritt

Erster Stock

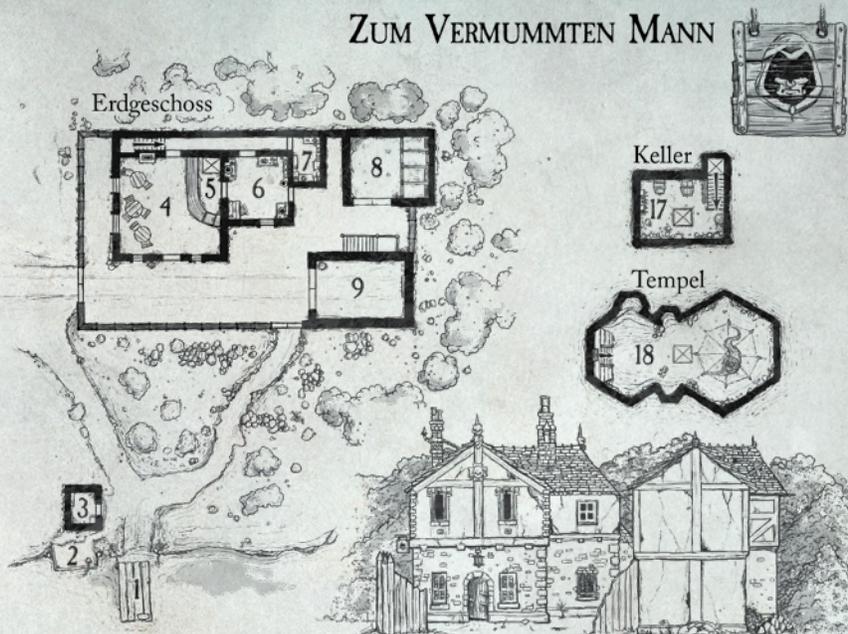


Alle Pfeile deuten treppab

### LEGENDE

- |                 |                      |
|-----------------|----------------------|
| 1 Floß          | 10 Schlafzimmer 1    |
| 2 Werft         | 11 Schlafzimmer 2    |
| 3 Fährhaus      | 12 Schlafzimmer 3    |
| 4 Schankraum    | 13 Zimmer des Wirts  |
| 5 Thekenbereich | 14 Gesellschaftsraum |
| 6 Küche         | 15 Heuboden          |
| 7 Speisekammer  | 16 Dienerunterkünfte |
| 8 Stallungen    | 17 Keller            |
| 9 Wagenschuppen | 18 Der Schrein       |

## ZUM VERMUMMTEN MANN





Er schafft es auch anzudeuten, dass die Charaktere mit denselben (nicht existenten) Banditen in Verbindung stehen: „Ich denke, Euer plötzliches Erscheinen hat den Wirt verunsichert. Wohlgemerkt, nicht zu Unrecht ... Wer sonst wäre in einer Nacht wie dieser unterwegs?“ Hans ist klug genug, diese Argumentation nicht zu weit zu treiben, und er scheint sich mit jeder vernünftigen Geschichte zu begnügen, die die Charaktere ihm erzählen wollen.

Wenn die Gruppe den Mutanten im Stall erwähnt, ist Hans überrascht. Er glaubt, dass sich alle Mutanten im Gasthaus verstecken. Er täuscht weitere Betroffenheit vor, als er von der Leiche erfährt: Der Wirt hat mir versichert, dass der Stalljunge davongelaufen ist. Niemand hat sich die Mühe gemacht, dort oben nach ihm zu suchen. Nun, er kann sicher bis morgen warten, um begraben zu werden.“

Wenn die Charaktere Otto gegenüber entweder den Leichnam oder Grat erwähnen, wirkt er sehr besorgt und schockiert. Seine wirkliche Angst ist jedoch, dass die Charaktere hier die Absichten der Mutanten aufgedeckt haben. Er wechselt das Thema und wirft Hans Blicke zu, damit dieser ihm aushilft.

Sobald Hans sicher ist, dass die Charaktere keine offiziellen Verbindungen haben, entschuldigt er sich und geht in die Küche. Charaktere, die sagen, dass sie Hans beim Hinausgehen beobachten, werden seine ‚Wunde‘ und den Blutfleck mit einem erfolgreichen **durchschnittlichen (+20) Wahrnehmungs-Wurf** bemerken.

Inzwischen sollten die Charaktere misstrauisch sein und versuchen herauszufinden, was hier vor sich geht. Ein Charakter, der an der Theke steht, kann Hans und Otto in der Küche belauschen. „Keine Panik, Otto. Sie sind nur Reisende. Tzeentch freut sich auch über ihre Seelen. Tu ihnen das Kurts ins Essen und dann kümmern wir uns später um sie.“ Hans reicht Otto die Phiole mit dem Kurts. Danach hat Otto die Phiole in seinem Besitz.

Wenn Hans hört, dass jemand versucht, sich in die Küche zu schleichen, kommt er zurück an die Theke. Er schließt die Küchentür mit einer gewissen Endgültigkeit, was es für jeden sehr umständlich macht, sich ohne guten Grund an ihm vorbeizustehlen.

Kurze Zeit später kehrt Otto mit Schalen heißen Eintopfs zurück. Jede Schüssel enthält zwei Dosen Kurts. Charaktere sollten einen **sehr schweren (-30) Wahrnehmungs-Wurf** ablegen, um den Geschmack im Essen zu bemerken. Charaktere mit dem Talent *Scharfer Sinn (Geschmack)* bestehen diesen Wurf automatisch. Charaktere, die den seltsamen Geschmack bemerken, können ihn mit einem **herausfordernden (+0) Wissen (Kräuter)-Wurf** oder einem **einfachen (+40) Wissen (Gift)- oder Berufs (Giftmischer)-Wurf** identifizieren.

## KURTS

Kurts ist eine Droge, die aus dem Gortsiete-Kraut gewonnen wird. Es beginnt nach einer halben Stunde zu wirken. Eine Dosis führt zu Schläfrigkeit, wodurch ein Charakter einen *Erschöpft*-Zustand erhält. Zwei Dosen bewirken, dass ein Charakter einen *Bewusstlos*-Zustand erhält. **Dauer:** Es dauert 2W10 + Widerstands-Bonus Minuten, bis die Wirkung einsetzt. Diese hält dann 1W10 Stunden an. Bei einem erfolgreichen **herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf** wird dies um -1 Stunde reduziert, -1 weitere Stunde pro erzieltm EG, mindestens aber 1 Stunde.

## Gute Nacht, meine Damen und Herren

Nachdem die Charaktere fertig gespeist haben, aber bevor das Kurts wirksam wird, bietet Otto an, die Charaktere den Gesellschaftsraum im Obergeschoss zu zeigen. Er behauptet, dass die anderen Räume von der Kutschgesellschaft besetzt sind.

Der Flur ist nass und ohne Teppich, obwohl eine genaue Untersuchung zeigt, dass sich hier zuvor ein Teppich befunden haben muss – noch immer kleben Stoffteile an den Reißnägeln im Boden. Der Teppich wurde von Fagor entfernt und der Boden gewischt, um Blutflecken zu entfernen.

Der Gesellschaftsraum ist verdreckt und die Bettwäsche schmutzig. Wenn die Charaktere dies ansprechen, zeigt Otto keinerlei Verständnis, denn „das ist das Beste, was ich bieten kann.“ Dann geht er, und sieht dabei aus wie ein Mann, der so schnell wie möglich davonkommen möchte. Das Geräusch, wie Otto den Schlüssel im Türschloss (**herausfordernd (+0): EG 2**) herumdreht, ist deutlich zu hören.

Vom Gesellschaftsraum aus können die Charaktere die panischen Pferde im Stall hören, wenn Grat noch anwesend ist ...

## Die Schlafzimmer

Es gibt nur vier Schlafzimmer im Obergeschoss und alle Türen sind verschlossen (**herausfordernd (+0): EG 3**). Das Zimmer des Wirts und zwei der Schlafzimmer sind leer und unauffällig. Die zwei Betten in einem Raum sind jedoch blutbefleckt und die Bettwäsche liegt über den ganzen Raum verteilt. Die Bewohner der Betten wurden offensichtlich erstochen und dann aus ihren Betten gezogen. Blutige Schleifspuren führen durch die Tür, enden jedoch an der Schwelle.

## Die Küche

Die Küche verfügt über sehr niedrige Arbeitsflächen, die offensichtlich für den Halbling-Koch des Gasthauses ausgelegt sind. Fagor hält sich hier auf, es sei denn, die Zeremonie der Mutanten (siehe {nächste Seite}) ist gerade im Gange. Der Eimer, den er zum Aufwischen der verschiedenen Blutflecke benutzte, ist auch hier. Der Eimer ist immer noch voll mit blutigem Wasser. Die Tür zum Hof ist unverschlossen.

## Der Keller

Der Keller enthält Fässer mit Bier und Flaschen mit Weinen und Spirituosen. Auf dem Boden gibt es eine Spur aus Blutflecken (es sei denn, Fagor war geistesgegenwärtig genug, sie ebenfalls zu entfernen – dies hängt davon ab, wie viel Hilfe die Spieler brauchen, um herauszufinden, was hier vor sich geht), die zu der losen Bodenplatte führt. Diese wurde angehoben, um Zugang zu dem verborgenen Schrein zu ermöglichen, der unter dem Keller errichtet wurde. Je nach den Umständen, steht die Platte entweder offen oder nicht. Wenn die Charaktere zum ersten Mal hierherkommen, ist sie geschlossen, aber sie wird während der Zeremonie geöffnet. Die verschlossene Platte kann durch einen erfolgreichen **herausfordernden (+0) Wahrnehmungs-Wurf** entdeckt werden oder wenn man den Blutflecken folgt.

## Der Schrein

Der echte Wirt, seine Frau, zwei Diener und einer der Kutscher sind noch am Leben, befinden sich aber fest gefesselt im Schrein. Sie leiden immer noch unter der Wirkung des Kurts, das ihnen früher am Abend verabreicht wurde. Die Leichen der anderen Opfer der Mutanten sind in einer Ecke aufgehäuft: ein Kutscher, seine drei Handwerkerpassagiere und der Halbling-Koch der Herberge.



Eine magische, zwei Fuß hohe Statue des Tzeentch erhebt sich in der Mitte des Schreins inmitten eines seltsamen, sich bewegenden Musters. Das Muster wechselt ständig zwischen einem gewundenen Symbol des Tzeentch und einem Achteck hin und her. Die Statue selbst besteht aus einem grünlichen Stein, der bei Betrachtung zu fließen und sich zu bewegen scheint. Jeder Charakter, der dies und das sich ändernde Bodenmuster beobachtet, muss einen **herausfordernden (+0) Besonnenheits-Wurf** bestehen oder erhält 1 Korruptionspunkt. Das Bildnis des Tzeentch kann zertrümmert werden (es hat WI 5 und 5 LP). Sofern es jedoch nicht in einer einzigen Runde zerstört wird, erscheint der Wächterdämon des Schreins, um die Statue zu verteidigen. Sobald der Dämon vernichtet wurde, kann die Statue leicht zerstört werden und die Linien auf dem Boden verblassen und verschwinden.

An der Wand hängt eine verschlossene Holzkiste (**Schwierig (-10): EG 3**) mit 10 GK, 29 S, 15 G. Ein erfolgreicher **durchschnittlicher (+20) Wahrnehmung-Wurf** offenbart einen losen Stein, hinter dem sich ein Beutel mit einem Trank der Stärke verbirgt. Wenn dieser getrunken wird, erhält der Trinkende für 2W10 Runden +20 Stärke, danach erhält er 1W10 – Widerstands-Bonus *Vergiftet*-Zustände (Durchschnittlich). Der Mutant Wilhelm wird hier entweder an der Zeremonie teilnehmen oder am Fuß der Treppe lauern.

## DIE ZEREMONIE

Kurz nachdem Otto die Charaktere auf ihr Zimmer gebracht hat, beginnen die Dosen des *Kurts* zu wirken. Eine halbe Stunde, nachdem die Droge wirken sollte (die Mutanten wissen, wann dies sein sollte), holt Otto Grat aus den Ställen. Jeder, der zu dieser Zeit aus dem Fenster des Gesellschaftsraumes schaut, sieht, wie Otto zum Stall geht und mit einem Mutanten zurückkehrt (falls Grat noch lebt).

Hans und die Mutanten versammeln sich im Keller, um eine Zeremonie abzuhalten, bei der die magische Energie der Statue genutzt wird, um einen Dämon zu beschwören. Kurz darauf beginnt die Zeremonie und ein leiser, misstönender Gesang erfüllt das Gasthaus. Dies dauert eine halbe Stunde, während der Hans zwei Menschen rituell opfert, wie es die Beschwörung erfordert.

Zu Beginn der Zeremonie schleicht sich Fagor in den Raum der Charaktere und lauscht an der Tür. Charaktere, die nicht unter der Wirkung des *Kurts* leiden, die einen **durchschnittlichen (+20) Wahrnehmung-Wurf** bestehen, hören, wie er sich der Tür nähert. Wenn Fagor misstrauisch wird, dass die Charaktere nicht bewusstlos sind oder beispielsweise die Tür des Gesellschaftsraumes offensteht, kehrt er in den Keller zurück und warnt die anderen Mutanten, die daraufhin die Falltür schließen und die Zeremonie fortsetzen. Wenn sich die Gelegenheit bietet, versteckt sich Fagor irgendwo im Gasthaus und versucht, einen einzelnen Charakter von hinten anzugreifen.

Wenn alles in Ordnung ist, kehrt er sofort in den Keller zurück und schließt sich den anderen Mutanten und ihrem Gesang an.

Sofern die Charaktere nicht in die Zeremonie eingreifen, verwandelt sich die Statue in einen Dämon. Dieser erscheint als ein formloser Klumpen aus wogender rosafarbener und blauer Magie mit wabernden, kreisenden Gesichtern, die sich aus der gummiartigen Haut schälen, und reißenden Klauen, die rundherum bunte Funken versprühen. Denke daran, dass der Dämon Angst 2 verursacht, sodass jeder, der bei einem **herausfordernden (+0) Besonnenheits-Wurf** nicht mindestens +2 EG erzielt, sich der Kreatur nicht nähern kann.

Unglücklicherweise für Hans ist diesem das Ritual, den wirbelnden Dämon zu binden, nicht bekannt, und daher greift der Horror ihn und die Mutanten sofort an. Der Horror wird alles töten, was er sieht, und verfolgt alle flüchtenden Charaktere, nachdem er alles und jeden in seiner Nähe ausgeweidet hat.

### HORROR

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	50	35	45	35	60	50	40	50	60	15	15

**Eigenschaften:** Angst 2, Dämonisch 8+, Instabil, Teilen\*, Korruptierend (Moderat), Waffe +8 (Klauen)





Der Horror greift an, indem er beißt und mit seinen Krallen um sich schlägt. Solange sich der Dämon im Schreinraum befindet, ignoriert er seine Eigenschaft *Instabil*. Darüber hinaus besitzt er eine besondere Eigenschaft: *Teilen*



### Teilen

Sobald der Horror eine Kritische Verletzung erleidet oder alle seine Lebenspunkte verliert, teilt er sich in zwei kleinere Blaue Horrors auf, die folgende Attribute besitzen:

#### BLAUER HORROR

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	30	30	35	30	35	30	35	25	30	10	12

**Eigenschaften:** Angst 1, Dämonisch 9+, Instabil, Korrumperierend (Moderat), Waffe +6 (Krallen)

## DIE STRASSENWÄCHTER

In der Morgendämmerung nähert sich eine Gruppe von vier Straßenwächtern dem Vermummten Mann. Ihre Reaktion auf die Charaktere oder andere Personen hängt davon ab, ob sie die Szene, die sie vorfinden, so schlecht wie möglich interpretieren. Wenn die Gruppe zum Beispiel keine Mutantenleichen oder Gefangenen – oder sonst einen Beweis dafür, was wirklich passiert ist –, vorweisen kann, glauben die Straßenwächter, dass die Charaktere daran beteiligt waren, was auch immer sich hier abgespielt hat. Zumindest wird ihnen wahrscheinlich der Mord des Wirts und der anderen Personen vorgeworfen, ebenso wie alle anderen Vergehen aus offenen Fällen im Patrouillengebiet der Straßenwächter.

Selbst wenn sie von der Unschuld der Gruppe überzeugt sind, muss die Frage geklärt werden, was sich in der Herberge abgespielt hat. Die Straßenwächter erwarten und bestehen darauf, dass die Charaktere sie in die nächstgelegene Stadt begleiten, damit die ganze Angelegenheit ordnungsgemäß und restlos aufgeklärt werden kann.

#### 4 STRASSENWÄCHTER

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	40	40	40	40	40	30	30	30	40	30	16

**Eigenschaften:** Rüstung 1 (Leder)

**Ausrüstung:** Armbrust mit 10 Bolzen +9 (60), Pferd, Seil (10 Schritt), Sattel und Geschirr, Schwert +4

## BELOHNUNGEN

Die folgenden Erfahrungspunkte sollten am Ende des Abenteuers vergeben werden:

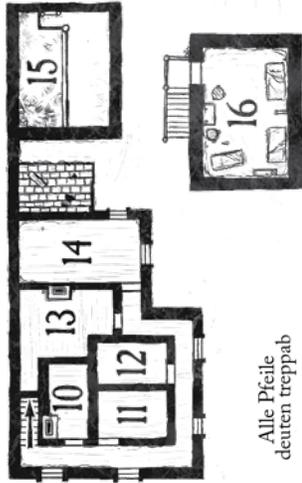
- Je 50–75 Punkte für gutes Rollenspiel
- Je 30 Punkte für das Ausschalten der Mutanten
- Je 50 Punkte für die Zerstörung der Statue/des Dämons
- Je 25 Punkte für das Entkräften des Verdachts der Straßenwächter



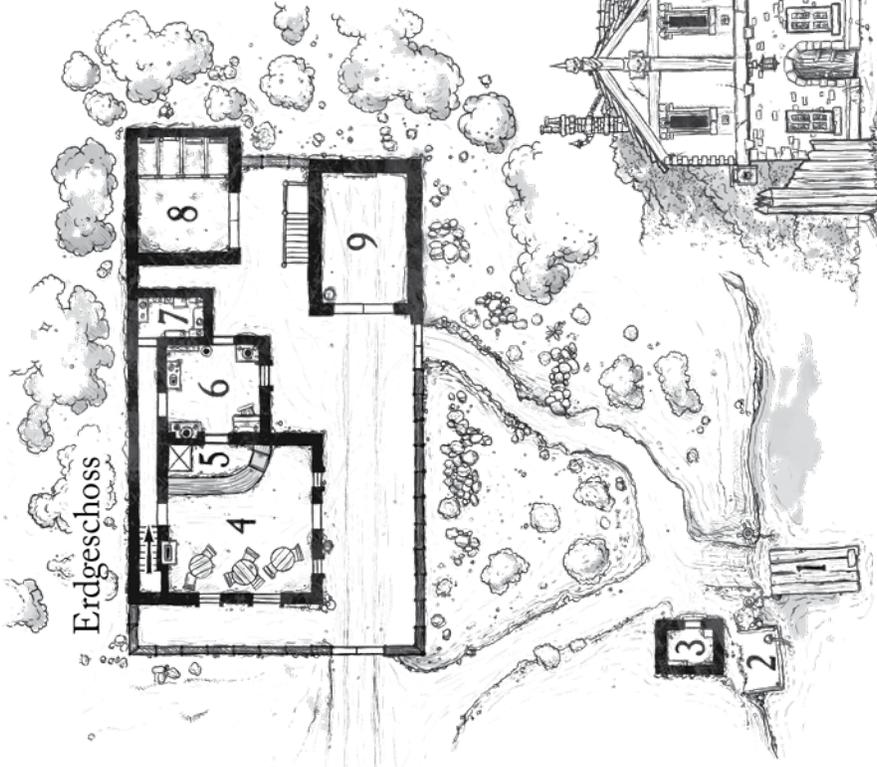
# ZUM VERMUMMTEN MANN



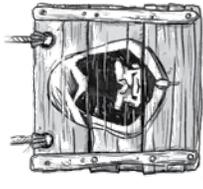
Erster Stock



Alle Pfeile  
deuten treppab



Erdgeschoss



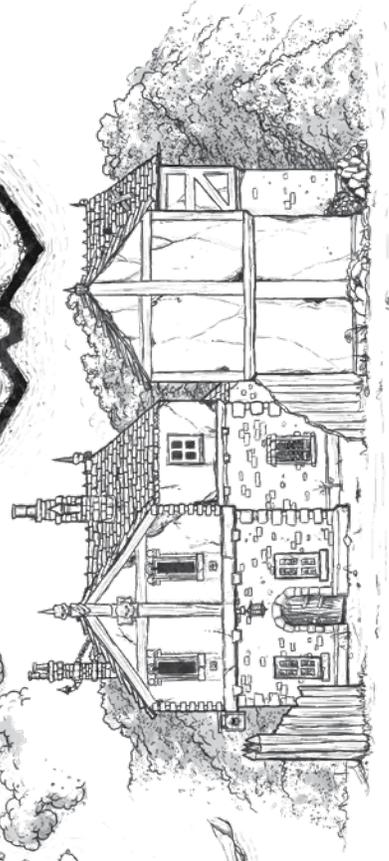
Keller



Tempel

**LEGENDE**

1 Floß	10 Schlafzimmer 1
2 Werft	11 Schlafzimmer 2
3 Fährhaus	12 Schlafzimmer 3
4 Schankraum	13 Zimmer des Wirts
5 Thekenbereich	14 Gesellschaftsraum
6 Küche	15 Heuboden
7 Speisekammer	16 Dienersunterkünfte
8 Stallungen	17 Keller
9 Wagenschuppen	18 Der Schrein



SETZE DEINE ABENTEUER FORT MIT ...



Weitere 11 Abenteuer und vieles mehr findest du im  
Warhammer Fantasy-Rollenspiel-Einsteigerset!

Um mehr über zahlreiche weitere Spielerweiterungen und -materialien zu erfahren, besuche uns!

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

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

