

Hier nun ein kleiner Spielbericht aus meiner ersten Runde Warhammer Fantasy Rollenspiel der vierten Edition. Es ging, wie zu erwarten, etwas schleppend voran, denn niemand hatte bisher die vierte Edition Warhammer gespielt, und auch die Charaktere waren neu und kannten sich noch nicht. Die Gruppe war sozusagen jungfräulich. Aber egal. Auf gehts...

### **Einleitung:**

Was gibt es groß zu erzählen? Wir schreiben das Jahr 2512 I.C. und es ist fast Sommeranfang. Zumindest laut Kalender, die Temperaturen sind da anderer Meinung und die Tendenz geht eher in kältere Gefilde. Das größte Ereignis ist der Einmarsch des Imperators Karl Franz I. in Übersreik. Die bisherigen Machthaber sind nicht mehr tragbar, und das aus guten Gründen. Gründe, die uns der Kaiser nicht nennen mag. Brauch er auch nicht, er ist ja immerhin der Kaiser. Nun greift aber die Angst um sich, dass es schnell auch anderen Adeligen so ergehen könnte, tanzt man denn nicht unbedingt überall im Imperium nach der kaiserlichen Pfeife. Das Alles aber kümmert unsere Protagonisten herzlich wenig. Ihre Probleme und Belange mögen kleinerer Natur und bodenständiger sein, nicht aber unspektakulärer.

Wir beginnen unser Abenteuer, und das der Charaktere, in der noch nie eroberten Stadt Middenheim. Die Stadt des Weißen Wolfs. Die Stadt, in der man.... nun gut, es reicht wohl. Beginnen wir also.

### **Zum Abschluss:**

Frage: "Was ist das Schönste an Middenheim?"

Antwort: "Die Häuser halten ewig."

Frage: "Was ist das Schlimmste an Middenheim?"

Antwort: "Die Häuser halten ewig."

### **Charaktere**

#### **Kathrin spielt Clemens von der Lärche**

Ein angehender Hexenjäger. Noch ist er dem Inquisitor Dr.Olaf Hochhut unterstellt. Dieser gibt dem jungen Clemens zunehmend mehr Verantwortung und stellt ihn immer häufiger frei. Im Alter von vier Jahren wurde Clemens von dem Inquisitor gerettet (Clemens selbst kannte nur seinen Vornamen. Olaf fand ihn sitzend, weinend unter einer Lärche, daher der Name). Gerettet vor einer Horde Kultisten, die sein Dorf dem Erdboden gleichmachten. Olaf nahm sich seiner an und zog ihn groß. Er nahm ihn mit überall dort hin, wo er das Chaos vermutete. Clemens lernte schnell, dass die Welt verdorben und von dunklen Kulturen durchzogen ist. Sein Hass wuchs weiter und weiter, ganz nach Olafs Vorstellungen. Zum zusätzlichen Schutz stellte Olaf den damaligen Schläger Kent Strasser ein, der bis heute ein Teil des Trios darstellt.

#### **Ben spielt Kent Strasser**

Ein Hüne von Mann und ein Schönling. Kent ist die Leibwache von Olaf und Clemens, hat aber durchaus merkwürdige Angewohnheiten bzw. Marotten. Er mag sich nicht schmutzig machen, jammert herum, wenn es "dreckig" wird. Er putzt sich regelmäßig die Zähne und achtet penibel auf sein Äußeres. Auch achtet er stets darauf keine Blutspritzer abzubekommen, wenn es mal "blutig" wird. Trotz seines Narzissmus ist Kent schlagkräftig und sehr verlässlich. Besonders Clemens hat er immer im Auge. Er würde jedem, der sich Clemens mit schlechten Absichten nähert, buchstäblich einen Tunnel ins Gesicht schlagen.

### **Tim spielt Ulf Hagel**

Der Knappe von Ulbrich Karger, einem Templer vom Orden des Weißen Wolfs, wird nun auf eine Serie von Missionen geschickt. Das erfolgreiche Absolvieren dieser Missionen ist wegweisend für seine Aufnahme bzw. Erhebung in den Ritterstand, so Karger.

### **NSC:**

#### **Theodor von Tandrich (54)**

Der einflussreiche und charismatische von Tandrich ist mehr Schein als Sein, hat sein Sinn fürs Geschäftliche doch einen massiven Zug nach unten. Lange schon schreiben seine Geschäfte rote Zahlen. Es muss eine Idee her, und das schnell. Sein Einfluss aber rettet ihn immer und immer wieder vor dem endgültigen Ende. Von Tandrich pflegt gute Kontakte in die Glaubenshäuser Ulrics, Shallyas, Morrns und Sigmars. Auch zum Adel hat er einen guten Draht, schläft er doch mit der Witwe des verstorbenen Grafen Rainer von der Ulme. Die Gräfin hat sich bei einem Suizidversuch schlimm zugerichtet. Ihr Gesicht wirkt wie die Maske eines Monsterwesens aus Delft Sierks Gruselaufführung "Der Schrecken".

#### **Dr.Olaf Hochhut (72)**

der alte und sehr berühmt, berüchtigte Inquisitor. Er sitzt dank (s)eines Missgeschicks in Haft. Auf Olafs Konto gehen viele Hinrichtungen. Ganze Dörfer hat er bereits entvölkert; und das zu Recht. Immer konnte er sein Vorgehen erklären, bis auf das letzte Mal.

#### **Ulbrich Karger (34)**

ein kampfprobtter und ungeduldiger Ritter des Weißen Wolfs. Ulbrich ist zwar ein guter Lehrer für Ulf, verliert aber sehr schnell die Geduld. Seine hitzige Art stößt oft auf Ablehnung. Ungeduldig und gestresst droht er bei der kleinsten Abweichung aus der Haut zu fahren. Seine Kameraden spotten, dass an ihm ein Feuermagier verloren gegangen sei.

## **Spielbericht des Einstiegsabenteurer GOLD!**

Kent, Clemens und Ulf standen in der Eingangshalle eines Stadthauses in Middenheim. Das Haus von Theodor von Tandrich. Zwei riesige Middenländer (Hunderasse) schnüffelten ihnen im Schritt herum. Nach wenigen Minuten wurden sie von Theodor von Tandrich begrüßt und in das Kaminzimmer geführt...

Von Tandrich begann mit seinem ausführlichen Monolog, der hier nur inhaltsgemäß wiedergegeben wird:

"Meine Herren! Ich danke Ihnen für ihr Erscheinen hier in meinem Heim. Mein Name ist Theodor von Tandrich – bitte setzen Sie sich!"

Theodor deutete auf das Sofa direkt vor dem Kamin. Er reichte Getränke und führte seinen Monolog fort.

"Nun, der Grund warum ich Sie habe rufen lassen ist eigentlich recht einfach: Ich benötige die Hilfe vertrauensseliger Personen, und Sie meine Herren stehen hier ganz oben auf meiner Wunschliste. Ein Grund mehr mich bei Ihnen zu bedanken. Aber Schluss mit dem

Drumherumgerede, Sie haben ja bereits einiges an Informationen durch die Briefe erhalten, die ich zuvor an die Herren Dr. Olaf Hochhut und Ritter Ulbrich Karger schickte.

Meine Tochter, Marianne, ist eine Novizin Shallyas. Auf ihren Reisen durch das Land, erreichte sie auch das Dorf Bergdorf. Ein von unzivilisierten und hinterwäldlichen Menschen bevölkertes Stückchen Land. Offiziell gehört das Land dem Kurfürsten, dieser kümmert sich aber wohl gar nicht um die Belange der Bewohner. Nun, meine Tochter hielt es für ratsam den Menschen dort zu helfen, denn schließlich hilft Shallya jedem Hilfebedürftigen, und davon gibt es dort sehr viele. Eines dieser Individuen aber erzählte meiner Tochter von einer Höhle, aus der er geflohen sei. Auch bat er meine Tochter, die sich schon im Aufbruch befand, ihm einen Segen auszusprechen und ihn so lange zu begleiten, bis er in Morrs Reich übergegangen ist. Zur Belohnung für ihre Mühen, bot er ihr ein Stück Edelmetall an. Dieses hier."

Von Tandrich holte ein großes Stück Gold hervor und zeigte es den drei Herren.

"Meine Tochter blieb also bei ihm, bis er wenige Tage später verstarb. Nachdem meine Tochter die Einwohner nach der Höhle befragte, hüllte man sich zuerst in Schweigen. Der Dorfälteste aber berichtete ihr, dass man die sterbenskranken Menschen des Dorfes in diese Höhle führte, praktisch in Quarantäne. Offensichtlich scheint das Dorf ein grundsätzliches Problem mit Krankheiten, speziell der Pest, zu haben. Auch berichtete meine Tochter mir von merkwürdigen Praktiken und Schmierereien an den Häusern, die sie nicht einordnen konnte.

Nun, meine Herren, sind hier zwei Dinge von größter Wichtigkeit: Ich möchte wissen, ob der Kranke das Gold aus der Höhle hat und Sie möchten sicherlich wissen, ob es in Bergdorf mit rechten Dingen zugeht. Ersteres sollte mit Diskretion behandelt werden, wobei das Dorf mir persönlich ziemlich egal ist; meinetwegen brennen sie es nieder. Der offizielle Grund Ihres Aufbruchs wird natürlich das Dorf selbst sein. Die Höhle aber ist für mich von großer Wichtigkeit. Das Dorf ist sehr schwer zu erreichen, so dass das Reisen zu Pferd oder Kutsche nicht in Frage kommt. Allerdings erreicht man das Dorf innerhalb zweier Tage, wenn man gut zu Fuß ist. Wie ich sehe, sind Sie körperlich problemlos in der Lage dazu."

Von Tandrich schlug lächelnd die Hände zusammen und wartete auf eine Antwort der Herren.

Ulf, Clemens und der schweigsame Kent willigten ein. Gemeinsam verbrachten sie den Abend bei von Tandrich und genossen das Ambiente des Stadthauses.

### **Die erste gemeinsame Nacht**

Es wurde spät und von Tandrich wies dem Trio einen Schlafplatz im Gästeraum zu. Fünf Betten standen dort. Clemens zog sich die Stiefel von den Füßen und legte sich sofort hin. Aufgrund der vier großen Laternen im Raum, die für viel Licht sorgten, verband er sich seine Augen mit einem Stück Stoff. Strasser ließ sich Zeit und ordnete seine Ausrüstung akribisch, damit am nächsten Morgen alles bereit war. Ulf putzte seine Stiefel und legte sich ebenfalls in sein Bett. Clemens war kurz vorm Einschlafen, als Ulf plötzlich hochschreckte und sich lauthals über das Licht beschwerte. Wutentbrannt stand er wieder auf und löschte alle vier Laternen, so dass der noch auf dem Bett sitzende Kent Strasser völlig im Dunkeln saß.

Auch Clemens wurde durch das Gebrüll von Ulf wach und schaute was los ist.

Die Lage beruhigte sich, Clemens und Ulf schliefen ein. Strasser hingegen konnte aufgrund des wirklichen lauten Geschnarches des Knappen nicht einschlafen. Er stand also auf und ging zur Tür, öffnete diese und entdeckte einen der Hunde im Flur. Er schloss die Tür wieder und ging zu seinem Bett zurück. Seine Nacht war laut und schlaflos. Am frühen Morgen dann konnte er endlich einschlafen.

### **Das Frühstücksgemetz**

Am nächsten Morgen, nach einer Katzenwäsche, betraten die drei Abenteurer das Kaminzimmer, in das von Tandrich ein gigantisches Frühstück hat aufgetischt lassen. Was nun folgte, soll noch lange im Gedächtnis aller Anwesenden bleiben.

Während Strasser und Clemens den Umgang mit Messer und Gabel pflegten, und dies in Form von Silberbesteck auch vorhanden war, zog es der Knappe Ulf vor mit den Händen zu essen. Und das ist noch sehr höflich ausgedrückt. Rücksichtslos griff er sich ein Stück frischgebackenes Brot, riss es in zwei Hälften, stopfte sich die eine Hälfte in den Mund und warf die andere Hälfte unbedacht auf den Tisch zurück. Der Wurst erging es ähnlich. Er schnitt sich nicht etwa ein paar Scheiben ab, nein, er zupfte sich ein paar Stücke aus dem gesamten Fleischwerk. Sein Vorgehen ähnelte dem einer alten Frau, die einem Huhn den Hals umdreht um es dann zu rupfen. Anstatt das Brot mit Honig zu bestreichen, tunkte er dieses in den Honigtopf. In den Marmeladentopf griff er gar mit blanken Händen rein. Sein Benehmen glich das eines betrunkenen Norsen. Besteck und auch Geschirr wurden komplett ignoriert. Strassers Hände hingegen berührten die Nahrungsmittel gar nicht, so geschickt war er im Umgang mit Messer und Gabel. Fachmännisch zerteilte er den angebotenen Fisch. Dabei achtete er immer darauf, keinen Blickkontakt zu dem Knappen herzustellen, so sehr schämte er sich für ihn. Auch Clemens begriff nicht, wie ein Knappe vom Orden des Weißen Wolfs solch ein Gemetzel veranstalten konnte. Der Anblick war grausam. Das Essverhalten des Knappen gipfelte in der Aufnahme von Getränken. Der Krug wurde bis zur Oberflächenspannung mit Milch befüllt, dann geleert und wieder aufgefüllt. Dabei landete ein Teil der Milch auf dem Tisch, der Wurst und der Eier. Eigentlich hätte er direkt aus der Kanne saufen können. Saufen und fressen. So konnte man das bestenfalls nennen. Auch die Eier wurden regelrecht geschlachtet. Hierzu drückte er diese kaputt und nahm sich den essbaren Teil heraus; zum Glück waren sie hartgekocht. Zum Abschluss wischte er seine klebrigen Hände an der Tischdecke ab, die Servierte blieb unbenutzt. Strasser hingegen tupfte seinen Mund mit dem Textil ab und legte es anschließend auf den Teller. Rülpsend stand Ulf auf, ohne auch nur den Ansatz eines Dankeschöns. Er verschwand im Bad, um sich mit dem Wasser aus der Schale die Hände zu waschen.

Nach diesem "Krieg auf dem Küchentisch", verabschiedeten sich die drei bei von Tandrich und machten sich auf, Middenheim zu verlassen.

### **Über Stock und über Stein**

An einem wunderschönen Morgen durchschritten die drei Abenteurer das Osttor von Middenheim und verließen die Stadt über den Viadukt. Es ging sehr geschäftig zu in der Stadt des Weißen Wolfs. Ab nun unterhielten sie sich über das Vorgehen und der Wegplanung zum Dorf. Ulf kannte den Weg und übernahm die Führung. Über das Massaker am Frühstückstisch wurde nicht mehr gesprochen.

Mehrere Stunden waren sie nun bereits unterwegs, eine Nacht sollten sie draußen im Wald verbringen, bevor sie Bergbach erreichten. So der Plan. Das Wetter spielte mit. Wie eine ausgedehnte Wandertour kam es ihnen zunächst vor, wobei der Knappe, der es gewohnt war zu reiten, schnell an seine körperlichen Grenzen stieß. Immerhin trug er Schild, Hammer und ein Kettenhemd. Dazu noch der Rucksack. Das machte ihm zu schaffen. Besonders schlimm wurde es, als sie die Wege und Trampelpfade verließen und sozusagen offroad unterwegs waren. Nun war Ulf Orientierungssinn gefordert, welcher ihn auch nicht im Stich ließ. Kent Strasser hingegen plagten die vielen Matschwege. Er hasst Dreck und Matsch. Auch auf Krabbeltiere konnte er gut verzichten. Geschickt wich er jeder Pfütze aus. Er ärgerte sich mehr und mehr, dass es keinen vernünftigen Weg zum Dorf gab; nun mussten sie buchstäblich durchs Unterholz kriechen. Die Wahrscheinlichkeit sich dreckig zu machen wuchs. Clemens war das egal. Er wollte das Ziel erreichen.

## **Eine Nacht im Freien**

Ulf wählte eine Schlafstelle für die Nacht. Alle besorgten Feuerholz und schlugen ihr Lager auf. Eigentlich eine recht schöne Idylle. Sie befanden sich weitab der Wege und noch weiter von das, was man Zivilisation nennt. Nach einer ganzen Akte von Dialogen, man sprach über das, was sie eventuell im Dorf erwarten würde, entschieden sich die Abenteurer sich schlafen zu legen. Strasser sollte die erste Wache halten. Das Feuer brannte, es war bereits dunkel und das gleichmäßige Ein- und Ausatmen von Clemens wirkte beruhigend. Dann setzte das Schnarchen von Ulf wieder ein. Angesichts der letzten Nacht, war Strasser ein wenig müde. Als er kurz blinzelte, bemerkte er, dass das Feuer aus war. Es war nun stockdunkel. Strasser konnte kaum seine Hand vor Augen sehen. Er fragte sich warum das Feuer aus war. War er etwa eingeschlafen? Vorsichtig tastete er die Feuerstelle ab. Lauwarm. Er war also eingeschlafen. Clemens und Ulf schliefen seelenruhig. Ohne Ahnung wie spät es nun war, weckte Kent den Knappen. Dieser beschwerte sich über die Dunkelheit und fragte sich, warum das Feuer aus ist. Darauf bekam er keine Antwort. Strasser überließ die Verantwortung dem Knappen, legte sich hin und schlief. Durch das Herumgerödel, was wirklich laut war, erwachte nun auch Clemens aus seinem Tiefschlaf. Aufgrund fürchterlicher Rückenschmerzen, versuchte sich Ulf von seinem Kettenhemd zu lösen, was sich als sehr schwer herausstellte, besonders in der Dunkelheit. Als er es geschafft hatte, schlief Clemens weiter und Ulf bemerkte, dass die Sonne bald aufgehen würde. Nun verstand er: Strasser war eingepennt und hat das Feuer deswegen ausgehen lassen. Es war früher Morgen.

Zwei Stunden später machten sich die drei Wanderer auf den Weg nach Bergbach.

## **Ankunft in Bergbach**

Stundenlang wanderten sie über Hügel und durchquerten kleine Täler. Zunehmend wurde das Gebiet felsiger. Die gesamte Szenerie wirkte irgendwie gruselig. Obwohl sie sich mitten in der Natur befanden, war ihnen nicht wohl dabei. Am frühen Nachmittag erreichten sie, völlig erschöpft, eine Brücke. Sie waren in Bergbach angekommen. Bevor sie aber die Brücke überquerten, machten sie sich von der anderen Seite ein Bild von dem Dorf. Ihre schlimmsten Erwartungen wurden bestätigt, stellenweise noch übertroffen. Ein Dorf voller geistig minderbemittelter Einwohner. Auch der Geruch der von dem Dorf ausging war mehr als eklig. Es stank nach Verwesung, Schweiß, brennendem Holz und gebratenem Fleisch. Merkwürdige Zeichen, vielleicht zum Schutz, waren auf die Häuser gekritzelt worden. Auch Windspiele hingen an vielen der Hütten. Auffällig: Eines der Häuser befand sich auf einem professionell errichteten Sockel. Dieses Haus überragte alle anderen. Clemens betitelte die Dörfler als Degenerierte. Recht sollte er behalten. Angewidert überquerten sie die Brücke und betraten das Dorf. Dabei waren sie vorsichtig und sehr aufmerksam. Ulf meinte gar, man solle umkehren und mit mehr Leuten wiederkommen um das Dorf in Schutt und Asche zu legen.

Als das Trio von den Dörflern bemerkt wurde, verschwanden diese in ihren Häusern. Wie Kakerlaken, wenn man das Licht anschaltet. Nun standen sie dort. Allein. Ein paar wenige gingen einer stupiden Tätigkeit nach und scherten sich nicht um die Besucher. Ein Einwohner schob mit einer Schaufel die Matschhaufen von einer auf die andere Seite des Hauses. Sehr sinnvoll. Die Tür des Hauses auf dem Sockel öffnete sich und ein stämmiger Mann trat heraus. Er ging die Treppen hinunter und Sekunden später stand er dem Trio gegenüber. Begleitet wurde der keulentragende Hüne von einer verhüllten Gestalt. Strasser entdeckte am Haus auf dem Sockel eine blonde Schönheit. Dies ließ er seine Kameraden wissen. Eine bedrohliche Situation entstand. Glücklicherweise rührte sich niemand. Nach wenigen Minuten erschien ein älterer Herr, der in Lumpen gekleidet, der Dorfältteste zu sein schien. Er trat hervor und ein Dialog zwischen den Besuchern und dem alten Mann begann. Voller Eiterbeulen im Gesicht und einen Sprachfehler, der den Charakteren das Verstehen erschwerte, warf man sich ganze Textblöcke zu. Clemens

erwähnte immer wieder die Shallyapriesterin Marianne und auch, dass er helfen wolle. Das interessierte den alten Mann aber nicht. Immerhin waren die Charaktere mit Waffen erschienen und das hieß nichts Gutes. Ulf gab dem alten Mann sogar Recht. Sie waren bewaffnet. Der Alte schwor, dass es den Dörflern gut geht. Der Zustand dieser Menschen aber war bestenfalls als furchtbar oder schrecklich zu beschreiben. Auch als Ulf die Höhlen erwähnte, wollte niemand etwas davon wissen. Am Ende gaben die Charaktere nach und zogen sich aus dem Dorf zurück. Sie wollten eine Eskalation vermeiden. Besonders, weil sie massiv in der Unterzahl waren.

Nun campierten sie etwas abseits des Dorfs. Hier errichteten sie ihr Lager für die Nacht und berieten sich. Ulf war immer noch der Meinung, man solle mit Soldaten wiederkommen und das Dorf niederbrennen. Auch Clemens war nicht völlig abgeneigt, immerhin beteten sie keine ihrer bekannten Götter an. Schreine von Ulric, Taal oder Sigmar waren hier nicht zu sehen. Lediglich merkwürdige Zeichen an den Hütten, Tätowierungen auf Armen und Gesicht und beängstigende Windspiele.

Am nächsten Morgen wollten sie sich nach der Höhle umsehen.

### **Anekdoten des Spielabends:**

- Tim würfelte für Etikette beim Frühstück eine Hundert! Dementsprechend benahm er sich dann auch. Fürchterlich
- Die Hunde von von Tandrich, Braich und Kolk, machten dem Hünen Kent Strasser zu schaffen. Ständig beschnüffelten sie ihn oder beobachteten jede seiner Handlung ganz genau
- Ulf Hagel musste unbedingt in voller (Aus-)Rüstung schlafen, was ihm am nächsten Tag zum Verhängnis wurde. Ich belegte ihn mit einem Erschöpfungsgrad (-10) auf alle seine Werte.
- Clemens, der Vegetarier ist, ekelte sich ständig beim Zusehen des Verzehrs von Fleisch am Esstisch. Die Art und Weise wie Ulf das tat, ließ ihn nur wegsehen.
- Beim Gespräch mit dem Dorfältesten verstellte ich meine Stimme derartig schlecht, dass Tim, Kathrin und Ben mich wenig bis gar nicht verstanden. Ich simulierte das Fehlen der Zähne des alten Mannes

–

## **Spielbericht "GOLD!" TEIL 2**

### **Charaktere**

#### **Kathrin spielt Clemens von der Lärche**

Ein angehender Hexenjäger

#### **Ben spielt Kent Strasser**

Kent ist die Leibwache von Olaf und Clemens

#### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ein Knappe vom Orden des Weißen Wolfs

**Frage:** *"Kennst du fremde Inder?"*

**Antwort:** *"Nein, fremde Inder kenne ich nicht. Was soll das sein?"*

**Frage:** *"Du kennst nicht: Fremde in der Nacht?"*

**Antwort:** *"Arschloch!"*

## **Der Fremde in der Nacht**

Mitten in der Nacht, das Feuer bot nur wenig Licht, besuchte die drei Abenteurer ein Einwohner Bergbachs. Offenbar mühelos konnte er sich an das Lager der drei heranschleichen, kündigte seine Ankunft aber durch Rufen an. Erschrocken darüber, wie einfach sie hätten überrascht werden können, begrüßten sie ihren Besucher mehr oder weniger freundlich. Der Bewohner, ein einarmiger Mann, sein Gesicht tief in seiner Kapuze vergraben, näherte sich dem Feuer. Auch sein Gesicht war von Pusteln und Beulen übersät. Der Geruch den er ausstrahlte war kaum zu ertragen. Einzig die Tatsache, dass er gesprächig war, unterschied ihn vom Rest der Dörfler, was auch Kent davon abhielt dem Fremden seine Klinge in den Hals zu rammen. Seinen Namen nannte er nicht, wohl aber, dass er aus Middenheim stammte und aufgrund des Verlusts seines Arms nicht weiter in der Stadt bleiben wollte. Arbeit für einen einarmigen, kranken Mann gab es in der Stadt nicht, meinte er. Deswegen sei er wochenlang in der Wildnis herumgeirrt und schließlich hier gelandet, wo man sich seiner annahm.

Der Mann bot den Abenteurern an, sie am nächsten Tag in die Gegend der Höhlen zu führen, wohl aber nur in die Nähe. Die Angst vor dem was in der Höhle hauste war ihm anzusehen. Das konnten auch die Furunkel und Pusteln nicht verbergen. Er bestätigte, dass man die schlimmen Fälle dorthin brachte. Quarantäne also. Fast freundlich verabschiedete sich der Fremde vom Feuer und zog sich über die "Trollbrücke" zurück ins Dorf. Die Charaktere ruhten und bereiteten sich auf den kommenden Tag vor, denn der Aufstieg zu den Höhlen sollte anstrengend und kräftezehrend werden.

## **... und es regnet**

Kaum war es hell, zogen dicke Wolken über das Land. Kurz darauf regnete es Bindfäden. Blitzschnell bildeten sich Pfützen und Rinnsale. Clemens, Ulf und Kent suchten Schutz unter dem Dach der "Trollbrücke". Bald schon tauchte der Fremde auf, der bei Tageslicht nicht weniger gruselig wirkte. Er hatte zwei Laternen, ein Seil und einen Rucksack dabei.

*"Wir sollten uns bald auf den Weg machen, bevor man merkt, dass ich diese Laternen geklaut habe. Versteht mich nicht falsch, aber ich helfe euch nur, weil ich auch mal ein Städter war. Ich bring euch zur Höhle, mehr nicht. Die Laternen könnt ihr später bei der Trollbrücke verstecken, ich hole sie mir dann. Stellt sie einfach auf das Geländer!"*

Also brachen sie auf. Während des Regens, der immer stärker zu werden schien, schwieg man. Eigentlich hätten sie einen anderen Weg nehmen sollen, der Fremde aber versprach eine sinnvolle Abkürzung. Dass es eine einzige Schlammschlacht werden sollte, verschwieg er. Sie kletterten Felsen hinauf und zogen sich die steilen Hänge an Wurzeln und Sträuchern voran. Manchmal rutschten sie aus und landeten auf den Allerwertesten. Einmal sogar, Strasser und der Fremde waren bereits hochgeklettert, schafften es Clemens und Ulf nicht, einen Felsvorsprung

hinaufzuklettern. Eigentlich schaffte es nur Ulf nicht. Er rutschte weg und riss Clemens gleich mit sich. Beide fielen sie in den Matsch. Ihre Rucksäcke verloren sie dabei, der von Clemens öffnete sich gar und sein Proviant verteilte sich im Schlamm. Strasser und der Fremde konnten nur zusehen. Aber auch diese Hürde wurde genommen. Der Regen war nun noch stärker geworden, es hätte kaum eine Steigerung geben können.

Fluchend kletterten sie weiter. Strasser war nur besorgt um seine Sauberkeit. Alle waren komplett durchnässt. Clemens machte sich über die rot-weiß gestreifte Hose von Kent lustig, da die weißen Stellen nun rosa schimmerten. Man sah durch den Stoff die Haut von Kent. Der fand das gar nicht lustig. Auch wunderte sich Clemens, wie der einarmige Fremde so mühelos die steilen Wege bewältigen konnte.

Das Finale dieser Kletterpartie stellte die Charaktere vor eine gewaltige Herausforderung. Ein schlammiger, steiler Weg, der auf ein Plateau führte, musste genommen werden. Der Fremde war der erste, der diese Hürde nahm, dicht gefolgt von Kent Strasser. Auch Ulf schaffte es, auch wenn er keuchte wie eine alte Frau. Nur Clemens schien den Bogen nicht raus zu haben. Ständig fiel er in den Matsch und rutschte wieder nach unten. Es klappte einfach nicht. Ulf nahm das Seil des Einarmigen und warf es Clemens, wie einen Rettungsring, zu. Dieser hielt sich krampfhaft daran fest. Nun wurde er, im Alleingang, von Ulf hinaufgezogen. Eine peinliche Vorstellung für einen angehenden Hexenjäger, kam er doch nicht mal aus eigener Kraft einen lächerlichen Berghang hinauf. Völlig erschöpft und durchnässt standen sie nun auf dem Plateau und entdeckten den Eingang zur Höhle. Der Einarmige stellte die Laternen in den Eingang, legte das Seil dazu und entfernte sich wieder.

*"Wir sehen uns im Dorf", keuchte er und ging.*

## **Gegröle und Genöle in der Höhle**

Nun betraten sie also die Höhle, die als Quarantänebereich für die Kranken des Dorfes diente. Dabei stellten sich die Laternen als die besten Freunde heraus, die man in der Finsternis haben kann. Also gingen sie hinein.

Nach einigen Metern bereits, sie konnten immer nur fünf bis sechs Meter weit sehen, stießen sie auf eine Gittertür. Eine unverschlossene Gittertür. Clemens und Ulf schluckten. Auch der Gestank, den sie vor der Höhle bereits vernahmen, schien heftiger zu werden. Mit seinem Hammer drückte Ulf die Tür auf. Man schwieg. Die Moral war angesichts der Wetterlage und der Kletteraktion auf einem sehr niedrigen Stand. Gemeinsam traten sie durch die Tür und schritten vorsichtig voran. Kleiderfetzen und kindliche Wandmalereien waren die einzigen Zeichen von Leben, sofern man es als solches bezeichnen wollte. Das geringe Licht der Laternen zwang sie zum Zusammenbleiben. Niemand traute sich aus dem Lichtkegel. Strasser stolperte gar einmal und riss sich dabei die Hose am Knie kaputt.

Als sie durch etliche Gänge und kleinere Höhlen schlichen, zischte Ulf plötzlich los. Er hatte zwei Augen gesehen, die sie aus der Dunkelheit anstarrten. Clemens meinte nur, dass sie denn ab jetzt auch nicht mehr flüstern brauchten und sprach mit normaler Stimme. Ulf hingegen blieb recht ruhig und flüsterte weiter. Sie gingen auf die Stelle zu, wo Ulf die Augen gesehen hatte. Strasser, der sich eigentlich immer nur über seine nun dreckigen Klamotten ärgerte, hörte Stimmen in den finsternen Gängen des Höhlensystems. Als er das den anderen mitteilte, wurde die Gangart wieder heruntergesetzt.



Gänge führten hinab, einige wieder hinauf. Es war ein einziges Labyrinth. Der Gestank war kaum noch zu ertragen. Ulf und Clemens würgten ständig. Sie fühlten sich wirklich nicht gut. Irgendetwas zerrte an ihnen. Von innen heraus. Hier ging Schreckliches vor sich, da waren sich alle einig. Strasser blieb am ruhigsten.

Nach mehr als zwei Stunden in dem Höhlenkomplex, erreichten die drei einen serpentinartigen Weg, der nach unten in die Dunkelheit führte. Auf der rechten Seite waren Kammern zu sehen, auf der linken das schwarze Nichts. Ulf stiefelte voran. Clemens leuchtete ihm den Weg und Strasser bildete die Nachhut; er trug ebenfalls eine Laterne. Stimmen aus den verschiedensten Richtungen begleiteten ihren Abstieg in die Tiefe. Als Ulf die dritte Kammer, eine Art Wohnraum, begutachtete, hörte er im hinteren Teil Geräusche. Ein Grummeln. Ein Fauchen. Zwar leise, aber es war zu vernehmen. Zu dritt standen sie nun dort und starrten in den dunklen Raum. Plötzlich schrie Clemens auf, warf die Laterne auf den Boden und zappelte wild herum. Sein gesamter Körper war übersät mit Käfern und Maden. Panisch zog er seinen Mantel aus. Auch Kent bemerkte nun, dass auf seinem Körper Käfer herumkrabbelten. Aufgrund der Lage der Laternen, wurde ein ganz merkwürdiges Licht in den Raum geworfen. Die Schatten waren gruselig und lang. Ulf, der von der Käferplage verschont blieb, amüsierte sich fast schon darüber. Zufrieden stellte er fest, dass Ulric ihn vor so etwas schützte. Er drehte sich in Richtung Rauminneres und starrte, während sich Clemens und Kent noch von den Käfern befreiten, in das Gesicht eines Mutanten. Der Schock saß, kreischte ihn dieses Ding doch lauthals an und attackierte ihn mit dem Tentakelarm. Ulf aber verdaute seinen Schock schnell, parierte den Schlag, holte mit seinem Hammer aus zertrümmerte das Knie des Mutanten. Dieser geriet ins Straucheln, Ulf setzte nach. Der Treffer, ein Volltreffer, mitten ins Gesicht. Ein lautes Klatschen und der Mutant brach zusammen. Nun grölten aus etlichen Richtungen noch mehr Mutanten. Zu sehen waren sie nicht, aber wohl zu hören.

Clemens schlug vor, den Weg zurückzugehen um Hilfe zu holen. Strasser verstand das als Aufforderung und stürmte den Weg zurück. Eilig hatte er es. Eilig dort raus. Ulf und Clemens hingegen standen noch am Eingang der Kammer. Als Strasser in den Gang, aus dem sie gekommen waren, trat, stieß er mit einem weiteren Mutanten zusammen. Vor lauter Hektik ließ er die Laterne fallen und fuchtelte so ungeschickt mit seiner Waffe herum, dass er sich selbst damit verletzte. Der Mutant sprach in einer seltsamen Sprache mit ihm und griff ihn an. Kent wehrte sich. Nun trat auch Clemens in den Gang und ging auf den Mutanten los. Ulf war etwas langsamer, kam aber auch an. Schnell wurde der Mutant niedergemacht. Strasser, geschockt von dieser Aktion, bekam ordentlich Ärger von Clemens und Ulf. Einfach so abzuhaufen und blindlings in den Gegner zu rennen. Clemens wollte nur noch raus, Ulf war dagegen. Der Rückweg wurde von möglicherweise Dutzenden Mutanten versperrt. Ulf meinte auch, dass es auf dem Weg nach unten ruhiger war, als nun hier in den Gängen. Die Geräuschkulisse war nun auf einem extrem hohen Niveau angekommen. Zumindest was das Fauchen, Kreischen und Jammern anging. Sie gingen nach unten, den serpentinartigen Weg hinab. Sie bemerkten, dass die Mutanten ein Feuer entfachten. Das Feuer loderte in blauen und grünen Farbtönen. Es war ein riesiger Feuerkorb, circa zehn Meter unter ihnen im Zentrum eines sandigen Platzes.

## Das Finale

Sie stürmten den Weg hinunter. Strasser vernahm bereits ein Blubbern und Röcheln aus dem benachbarten Raum. Mutanten waren hier nicht zu sehen. Eine steile Rampe führte in den Nachbarraum. Überall hingen verwesende Fleischbrocken, die zu pulsieren schienen. Der Gestank war fast unerträglich und die Geräusche der Maden und Fliegen ohrenbetäubend. Ulf kam als erster unten an, gefolgt von Clemens und Strasser. Sie schauten sich um. Offenbar befanden sie sich in einer Art Behausung. Für Sightseeing blieb ihnen aber keine Zeit mehr. Vor ihnen baute sich

ein massiges, ja extrem fettes Gebilde zu einer Gestalt auf. Ein Chaoskrieger des Nurgle. Überall blubberte es. Fliegen, Maden, Eiterbeulen und offene Wunden sorgten für einen grässlichen Anblick. Sein riesiges Auge beobachtete sie, während seine beiden Münder mit ihnen zu sprechen schienen. Trotz seiner Masse, bewegte er sich relativ schnell auf sie zu. Das Finale hatte begonnen.

Ulf rief die Kräfte Ulrics herbei und stürmte auf das Ding zu. Auch Clemens, der mehr erbost und weniger geschockt war, ergriff die Initiative. Strasser machte es ihnen gleich. Herumwirbelnd verfehlte der Chaoskrieger Kent, der sich gut auf den Angriff vorbereitet hatte. Clemens schlug nach dem Biest, traf es, und musste dann feststellen, dass es die Stiche und Schnitte einfach so hinnahm. Dieser Kampf würde lange dauern, da war er sich sicher. Auch Ulf, der seinen Hammer meisterlich führte, richtete kaum Schaden an. Der Chaoskrieger schien zu lachen. Er blubberte etwas in seiner grausamen Sprache. So ging es hin und her. Als Ulf dem Chaoskrieger in die Flanke fiel und ihn auch traf, verrechnete er sich bei seinem Vorgehen dermaßen, dass es dem Biest möglich war ihn zu treffen. Ulf taumelte benommen zurück. Er hatte eine schwere Kopfwunde hinnehmen müssen, was Clemens und Kent nun noch mehr aufpassen ließ. Clemens brummte sogar, dass ein Helm Wunder hätte wirken können, aber die Weißen Wölfe bräuchten sie ja nicht. Im Angriff schien der Chaoskrieger nicht schnell genug zu sein, aber zu nahe sollte man ihm auch nicht kommen, denn er wusste schon sich schnellere Gegner vom Leib zu halten. Auch Clemens musste diese Erfahrung machen. Schwer verwundet stolperte er zurück. Der Chaoskrieger erwischte ihn so schnell, dass er den Schlag nicht mal kommen sehen hatte. Es lief ganz und gar nicht gut. Strasser kassierte den nächsten Treffer. Keuchend brach er zusammen, richtete sich aber auf und nahm seine Kampfhaltung wieder ein. Würden sie hier unten sterben? Die Chancen auf ein Überleben gegen dieses Ding waren schlecht.

## **Zusammenhalt!**

Ulf motivierte die Truppe. Beflügelt durch seinen Kampfgeist gab das ungleiche Trio nochmal alles. Sie tauchten in einen richtigen Kampfrausch. Dann, der Chaoskrieger hatte bereits viele kleine Wunden davongetragen, jaulte er richtig laut auf. Clemens hatte seine Klinge bis zum Anschlag in das fette Gebilde gerammt. Auch Strasser riss sich zusammen, motiviert durch diesen schweren Treffer. Was dann geschah, trotz jeder Beschreibung. Ulf hob seinen Hammer, brüllte von ganzem Herzen "Für Ulric" und hämmerte seine Waffe gegen den Schädel der Bestie. Fast zeitgleich hörte man von Clemens ein "Für Sigmar". Daraufhin stach er mit seinem Schwert in die fleischige Masse des Chaoskriegers. Nun hatten sie die Oberhand gewonnen. Nichts und niemand sollte sie noch aufhalten. Der Kampf endete, der Chaoskrieger fiel um. Wie ein Sack Kartoffeln klatschte er auf den mit Knochen vorangegangener Maulhelden übersäten Boden. Der Kampf war vorbei. Käfer und Maden krochen aus dem Leichnam. Zig Öffnungen am Leib dienten ihnen als Ausgang. Das Trio war sichtlich erschöpft. Verwundet, durchnässt, geschockt und körperlich am Ende, entdeckten sie zwei weitere Kammern.

## **GOLD!**

In der einen Kammer schimmerten die Wände in goldenen Farbtönen. Überall war Gold. Tonnenweise klebte es an und in den Wänden. Stellenweise lag es auf dem Gang. Jeder nahm sich drei Nuggets mit. Die andere Kammer war ein langer und breiter Gang, der sich wiederum aufteilte. Nach fast einer Stunde erreichten die drei einen Höhlenausgang in luftiger Höhe. In weiter Ferne entdeckten sie die "Trollbrücke". Sie waren sich einig, dass sie nun nach Middenheim gehen würden um von Tandrich Bericht zu erstatten. Clemens und Ulf waren sich auch einig, dass dem Dorf in naher Zukunft ein Besuch abgestattet werden sollte, wussten sie doch von dem Vorgehen in den Höhlen. Clemens meinte sogar, man hätte die Menschen nicht in Quarantäne gebracht, sondern mit dem Fortbringen belohnt. Somit wären die richtig kranken Dörfler mit der

Gunst Nurgles belohnt worden, in dem sie in den Höhlen bei ihm sein durften. Das Dorf, da waren sich alle einig, sollte dem Erdboden gleichgemacht werden.

Sie brachen also auf gen Middenheim...

## Anekdoten des Spielabends:

- Obwohl schon längst entdeckt, flüsterte Ulf immer noch weiter, während Clemens und Strasser in normaler Lautstärke miteinander sprachen
- Clemens betitelte den Einarmigen als "Bergziege", weil er offenbar mühelos jedes Hindernis hinaufkam
- Clemens war es sichtlich peinlich, dass er es kaum allein schaffte, den glatten Abhang zu bewältigen
- Als Ulf vom Chaoskrieger einen Kopftreffer kassierte, fragte Clemens ihn, ob er immer noch ohne Helm kämpfen wolle. Er hielt diese Art von Ehre als zwar eine tolle Tradition, aber fast wäre es vorbei gewesen mit Ulf Hagel
- Am Ende des finalen Kampfes entdeckte Strasser ein Loch in seiner Hose. Der Schrei kam dem von Ulf und Clemens nahe, als sie ihre Götter herbeiflehten

## Anmerkungen:

Der finale Kampf war grandios. Anfangs dachten wir alle, der Chaoskrieger wäre viel zu stark. Nachdem die Charaktere aber jeder Advantage-Points aufgebaut hatten, nahm auch der Chaoskrieger Schaden. Jeder der Charaktere hatte am Ende des Kampfes fünf Punkte aufgebaut, da ich zum Ende hin wirklich mies gewürfelt hatte. Auch Schaden hat der Chaoskrieger nicht aus eigener Kraft (Angriffe) gemacht. Sein Champion-Trait war somit seine einzige Quelle für Schaden. Der Kampf selbst lief sehr flüssig und war gut gebalanced. Er war spannend, da man nie wissen konnte, ob der "Blubberbert" nicht doch einen erwischt. Die 3:1 Überzahl-Regel hat aus einem fast nicht besiegbaren Monster, eine lösbare Aufgabe gemacht. Mit +40 auf WS ging es dem Viech dann auch bald an den Kragen. Der Endkampf hatte viel mit einem Bossfight gemein. Es fühlte sich toll an, auch für die Spieler. Sie waren stellenweise schwer verwundet, der Boss aber tot. So muss ein finaler Kampf sein. Das Kampfsystem haben nun alle verstanden. (Vergleichende Würfe, Vorteile zählen usw.)

Der Zusammenhalt wurde natürlich gezwungenermaßen erforderlich, das Regelsystem unterstrich dies aber noch, in dem die Spieler eben mit der 3:1 Regel belohnt wurden. Da stellte ich mir vor, wie es wäre, wenn sich ein Goblin gegen die drei stellt oder umgekehrt ein Charakter gegen drei Skaven. Junge, junge, da kann das Abenteuererleben schnell vorbei sein.

Besonders gut gefallen hat mir der Zusammenhalt zwischen Ulric- und Sigmar-Anhänger. Seite an Seite standen sie und kämpften gegen den Chaoskrieger. Sie nahmen Schaden, schüttelten sich und machten weiter, wohlwissend, dass der Bonus von 40 wegfallen würde, wenn sie sich zurückzögen.

# Spielbericht GOLD! TEIL 3

## Charaktere

### Kathrin spielt Clemens von der Lärche

Hexenjäger

### Ben spielt Kent Strasser

Kent ist die Leibwache von Clemens

### Tim spielt Ulf Hagel

Ein Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

## Die zweite Nacht im Hause von Tandrich

Abgekämpft und ausgelaugt, erreichten die Abenteurer das Haus ihres Auftraggebers. Am späten Nachmittag betraten sie die Räumlichkeiten, hereingelassen von dem Diener Paul Vogler. Auch von Tandrich war zugegen und nahm sich sofort der drei an. Ein Arzt wurde gerufen, der sich um die schlimmsten Wunden kümmern sollte. Auch Kleidung wurde gebracht, ein Bad wurde eingelassen, es wurde an alles gedacht. Von Tandrich sprach nicht eine Sekunde lang über die Geschehnisse in Bergbach. Zuerst wollte er, so machte es den Anschein, seine "Leute" versorgen; und das tat er auch.

Am frühen Abend saßen sie wieder gemeinsam am Tisch. Paul, der Diener, wirbelte durch den Saal wie ein Tänzer. Die Rolle als Diener war ihm wie auf den Leib geschneidert, machte er doch keinen einzigen Fehler. Auch das Küchenpersonal bot so einiges an Gerichten. Dann, es war kurz vor dem Essen, klopfte es an der Tür. Die Hunde *Blaich* und *Kolk* bellten und rannten los. Nach dem Klopfen öffnete jemand von außen die Tür, die Hunde quikten kurz auf und zogen sich zurück. Es war Ulbrich Karger. Ritter Ulbrich Karger. Immer schon ließ er sich selbst herein. An seiner Ausdrucksweise war er zu erkennen. Er beschimpfte die Hunde als Bettvorleger und Flohteppich. Er regte sich über das Wetter auf. Als Paul ihm seine Sachen abnehmen wollte, pöbelte er den Diener an.

*"Seh ich für dich schwach aus, oder was? Meine Sachen trage ich schon noch alleine. Und dass euer Boden nun matschig ist, ist nicht mein Problem, für das beschissene Wetter kann ich nichts. Also mach dich nützlich und mach hier sauber, du Truthahn."*

Sekunden später stand er in der Tür zum Speisesaal / Kaminzimmer. Ein großgewachsener, kräftiger Mann. Sein wildes Aussehen flößte Respekt ein. Langes schwarzes Haar und ein ungepflegter Vollbart. Von Tandrich begrüßte ihn und wies ihm einen Platz zu. Nun wurde gegessen und über die Ereignisse gesprochen. Nachdem was geschehen war, schmiedete man einen Plan: Das Dorf muss weg!

Es war Karger, der das Wort ergriff und kein Blatt vor den Mund nahm. Die Wahl seiner Worte und der Gehalt an Fäkalsprache war enorm.

*"So, meine Herren, ich werde meinen Arsch dafür einsetzen, dass dieses Kackdorf plattgemacht wird. Wir marschieren hin, reißen den Spinnern das Herz heraus und brennen den ganzen Scheiß nieder. Der da übernimmt die Schirmherrschaft!"*

Er zeigte auf Clemens.

*"Und du",*

er zeigte auf Ulf,

*"wirst morgen mal losstiefeln und einen Wolf jagen. Alleine! Das ist der einzige Teil, der dir noch fehlt. Also sieh zu, dass du das Tier erlegt kriegst. Ich kann doch nicht mit nem Knappen da aufschlagen. Machen wir dich zum Ritter, und zwar bald. Schluss mit dem am Rockzipfel-Herumgehänge. Wird Zeit sich zu beweisen. In den Höhlen habt ihr gute Arbeit geleistet. Die Idioten nehmen wir uns dann nach dem Dorf vor. Mal sehen wie die gucken, wenn sie ein paar Pfund Stahl in die Fresse bekommen, die Dreckschweine. Kann ja wohl nicht sein, dass es in Ulrics Reich und dem des Kurfürsten solchen Abschaum gibt. Ich bereite alles vor und melde mich dann. Clemens, du holst die Erlaubnis ein, uns zu dem Dorf zu führen, damit wir es reinigen können, wie Olaf immer so schön sagt."*

Der Abend verlief weiterhin ruhig. Dieses Mal hatte jeder der drei Abenteurer ein eigenes Zimmer zugewiesen bekommen. Kein nervendes Schnarchen. Ruhe und Frieden.

Clemens und Kent wollten am nächsten Tag den Richtspruch anhören, während Ulf sich seiner letzten Prüfung stellen würde - die Jagd nach dem Wolf.

## **Auf zur Wolfsjagd**

Am nächsten Tag trennten sich vorerst die Wege der drei, da jeder andere Dinge zu erledigen hatte. Wann sie sich wiedersehen würden, stand auf einem anderen Blatt. Ulf stand schon sehr früh auf und packte seine Sachen. Er verließ Middenheim und wanderte in Richtung Wald. Dabei grüßten ihn Händler, Handwerker und Straßenwächter. Heute regnete es nicht, der Himmel aber war bewölkt. Stundenlang irrte er im Wald umher. Dieser Wald war der Öffentlichkeit nicht zugänglich. Überall standen Warnschilder, die von den Weißen Wölfen aufgestellt wurden. Man tat gut daran, den Anweisungen auf diesen Schildern folge zu leisten.

Den ganzen Tag über folgte Ulf einer Spur, die er bereits am Vormittag entdeckt hatte. Am frühen Abend dann spürte er den Wolf auf. Die Begegnung war fast episch. Als wüsste der Wolf, wer Ulf ist und was er will, starrte er ihn an. Ulf wartete nicht und lief los. Der Wolf wich nicht zurück. Eine Weile umkreisten sich die beiden, dann stürmten sie aufeinander los. Der Wolf sprang und biss um sich. Er erwischte Ulf schwer, der nun aus einer tiefen Wunde am Unterarm blutete. Geschockt wehrte er sich und versuchte den Wolf in den Schwitzkasten zu bekommen. Zwar gelang ihm das, doch der Wolf konnte sich befreien und erneut zubeißen. Das fast weiße Fell des Wolfs war blutverschmiert. Es war nur das Blut des Knappen. Nun blutete Ulf aus zwei Wunden. Dieser Wolf war zäh. Der Kampf endete in Bodenlage. Ulf hatte eine Bisswunde am Unterarm und eine im Gesicht. Unbeabsichtigt beschmierte er den Wolf mit seinem Blut, so dass man glauben musste, der Wolf wäre verblutet. Als bei Ulf die Kräfte nachließen, er hatte das Tier erneut in den Schwitzkasten genommen, riss er sich noch ein einziges Mal zusammen. Mit einem Ruck brach das Genick des Wolfs, der nun leblos auf Ulf krachte. Anschließend lag er mehrere Minuten, vielleicht eine halbe Stunde, auf dem nassen Waldboden und atmete tief durch.

Schwer angeschlagen machte er sich daran, das Tier zu häuten. Dabei stellte er sich sehr geschickt an. Trotz seiner Wunden, gab er sich Mühe. Der Gedanke an den bevorstehenden Ritterschlag ließ ihn die Schmerzen vergessen.

## **Ein neuer Ritter**

Bei Einbruch der Nacht erreichte der angeschlagene Knappe Ulf Hagel den "Bau". So nannten die Weißen Wölfe den einen ihrer Quartiere. Beim Hereinkommen schon, schlugen ihn zwei Ritter feste ins Gesicht. Ulf taumelte, ließ das Fell aber nicht los. Dann wankte er an den Feuerschalen vorbei auf Ulbrich zu, der ungeduldig auf ihn wartete. Ulf legte das Fell ab und kniete vor seinem Meister nieder. Dabei entdeckte er eine Rüstung und einen zweihändigen Hammer. Im "Bau" wurde gesungen. Ulf war am Ende. Ausgemergelt starrte er in das Gesicht seines Meisters. Dann, nach einigen Minuten, musste er sich erheben. Dabei drückten ihn aber zwei Ritter nach unten. Nun mobilisierte er seine letzten Reserven. Er drückte die schweren Hände der Ritter nach oben. Aufrecht stand Ritter Ulf Karger nun vor Ulbrich, der vor Stolz kaum sprach. Er überreichte seinem Knappen die Rüstung und den Hammer, danach wurde getrunken und gesungen.

## Der Richtspruch

Clemens konnte nicht glauben, dass Olaf den Anwalt hatte gehen lassen. Gemeinsam mit Kent und einer ganzen Horde von Neugierigen, warteten sie auf den Richter, der den Richtspruch verkünden sollte. Dabei beobachtete Clemens die Masse an Menschen. Das Gebäude quoll fast schon über. Der Richter erschien, alle standen auf und der massige Richter begann:

*"Da der Angeklagte, Dr. Olaf Hochhut, von Grund auf geständig ist, und das in allen Fragen, fiel mir eine Entscheidung nicht schwer. Aufgrund seines Vergehens wird er zum Tode verurteilt. Das Urteil wird morgen Abend vollstreckt.*

*Allerdings gibt es noch Anmerkungen: So ist es dem Angeklagten, aufgrund seiner großen Verdienste für das Imperium, gestattet, die Art der Hinrichtung selbst zu wählen. Nach seinem Tode, wenn er seine gerechte Strafe verbüßt hat, ist ihm ferner gestattet, seine Überreste in einem Garten Morr's unterbringen zu lassen. Es ist also von großer Wichtigkeit einen Erben zu benennen, was ebenfalls eines seiner Privilegien darstellt.*

*Die Verhandlung ist geschlossen!"*

Kent und Clemens konnten es nicht glauben. Zum Tode verurteilt. Olaf, der Clemens wie einen Sohn großgezogen hatte. Der Kent immer wie einen Freund behandelte. Der Richtspruch fühlte sich für die beiden an wie ein Schlag in die Magengrube.

## Das Erbe

Dr. Olaf Hochhut stand in seiner Zelle, die Tür war offen. Clemens starrte ihn an, war doch in Olafs Gesicht nicht ein einziges Zeichen von Furcht zu erkennen. Im Gegenteil, eine gewisse Form von Zufriedenheit war zu erkennen.

*"Mein Sohn, wie du ja nun weißt, werde ich heute Abend ins Feuer gehen. Das klingt schlimmer als es ist, denn diesen Tod habe ich mir selbst ausgesucht. Man bot mir einen schnellen und sauberen Tod an. Diesen lehnte ich ab. Nur das Feuer reinigt meine Seele. Immer noch profitiere ich von meinen Verdiensten für das Imperium, was mir einen Haufen Privilegien beschert hat. Unter anderem eben die Wahl meiner Hinrichtungsart.*

*Man hat mir sogar gestattet ein Grab in einem Mausoleum auszuwählen, wo dann meine Asche begraben werden soll. Auch eine Inschrift soll es geben; diese wirst du aber aussuchen.*

*Ich habe nun den Preis meines Fehltritts zu zahlen, und das werde ich auch tun. Wenn ich durch das Feuer gereinigt wurde, werde ich in Morr's Reich einkehren. Ich werde mich bei ihm für die jahrelange und reibungslose Zusammenarbeit bedanken. Ich werde mich bei Ulric bedanken, hat er in den Kämpfen doch meine Geschicke gelenkt. Ich werde mich bei Sigmar bedanken, hat er mir stets zur Seite gestanden und mich beschützt. Ich werde mich bei Verena bedanken, hat sie doch*

*immer für Gerechtigkeit gesorgt. Ich werde mich bei Shallya bedanken, ließ sie doch immer Gnade walten, wenn es nötig war. Selbst heute.*

*Mein Sohn, bevor wir uns nun endgültig voneinander verabschieden, bleibt noch eine Sache: Wenn ich tot bin, wird es Dr. Olaf Hochhut nicht mehr geben. Aber einen Erben. Dich. Du wirst mein Erbe antreten. Einerseits bin ich zum Tode verurteilt, andererseits gab man mir die Erlaubnis einen Erben zu nennen. In Altdorf wird man Bescheid wissen. Du, mein Sohn, wirst nun, hier und jetzt, mein Nachfolger. Zertifiziert durch das Hauptquartier unserer Zunft in Altdorf. Du hast mich all die Jahre begleitet und verstanden, was ich überhaupt mache. Du weißt alles. Naja, fast alles. Hier ist das Zertifikat."*

Olaf holte ein Schriftstück aus seiner Brusttasche und übergab es an seinen Nachfolger.

*"Die letzte Sache, mein Sohn, um die ich dich bitten möchte: Seit über 50 Jahren trage ich etwas bei mir, was mich im ganzen Land bekannt gemacht hat. Und damit meine ich nicht meine Liebe zu Sigmar oder den gerechten Glauben. Nein, dieses Mal nicht. Ich spreche von etwas Anderem, von dem ich möchte, dass du es in Ehren hältst..."*

Olaf griff hinter sich und holte seinen alten Hexenjäger-Hut hervor. Er schaute ihn an. Es war ein aus schwerem Leder gefertigtes Statussymbol. Insignien waren auf ihn graviert und der doppelschweifige Komet aus Messing war auf ihm zu sehen. Es gab eine Vorrichtung für zwei kleine Phiolen auf der rechten und eine Halterung für ein Notizbuch auf der linken Seite. Letzteres steckte auch noch drin. Mit einem Lächeln im Gesicht, setzte der Inquisitor Dr. Olaf Hochhut seinem Schützling Clemens diesen Hut auf.

*"Geh in die Welt hinaus und Sorge für Gerechtigkeit. Suche und finde das Chaos! Bring alle Zweifler zur Strecke, beschütze unseren Glauben! Vernichte die Verderbten! Ein letztes Mal nun, verneige ich mich vor einer Person. Ich verneige mich vor dem Hexenjäger Clemens Hochhut von der Lärche."*

Olaf verbeugte sich tief vor Clemens, drehte sich um und verschwand im Inneren seiner Zelle.

## **Epilog**

Die letzte Szene an diesem Abend: Direkt nach dem Erhalt des Hexenjägerhuts, sah sich Clemens Hochhut von der Lärche dem Dorf Bergbach gegenüber. Auf einem Hügel stehend, beobachtete er das Treiben im Dorf. Neben ihm standen seine Freunde Kent und Ulf, etwas weiter ein Dutzend Ritter des Weißen Wolfs. Wartend auf den Befehl das Dorf niederzumachen. Wartend auf den Befehl des Hexenjägers, der hier die Verantwortung und die Führung übernommen hatte. In Clemens Augen spiegelten sich die Hütten wieder. Es regnete in Strömen. Wehmütig zupfte er sich den Hut nochmal zurecht, schaute zu seinen Männern und gab kopfnickend den Befehl. *"Auf gehts!"*

## **Anekdoten des Spielabends**

- Am Nachmittag wurde ich krank, deswegen hielt ich mich mit Medikamenten über Wasser. Der Spielabend war deswegen etwas kürzer

- Ich teilte, für den symbolischen Wechsel von Stufe 1 auf 2, die Gruppe auf. Jeder hatte somit seine ganz persönliche Geschichte
- Der Wolf verletzte Ulf richtig schwer, würfelte ich doch anfangs richtig gut
- Ben lachte sich die ganze Zeit über Ulbrich Karger kaputt, als dieser mit seiner Fäkalsprache über alles und jeden herzog
- Kathrin war ziemlich mitgenommen, als der Richter das Todesurteil verkündete. Hektisch versuchte sie noch einen Plan zur Befreiung von Olaf zu schmieden
- Beim Auswürfeln der "Qualität" und "Stärke" des Wolfs, würfelte ich eine 03. Tim starrte mich panisch an