

\*\*\*\*\*

# WARHAMMER - Fantasy Rollenspiel

\*\*\*\*\*

---

## Die Hexe, ihr Ende und neue Gesichter

### 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

**Lars Hermann (51)**  
Der ältere der beiden Diener. Zuvorkommend, ruhig und kompetent, weiß Lars doch immer, was getan werden muss. Meistens sind die Aufgaben erledigt, bevor die Herren sie in Auftrag geben.

**Gunnar Kalschikowski (21)**  
Lars ist für ihn wie ein Vater und ein Vorbild. Zwar lernt er noch, doch macht er seine Sache als Diener wirklich gut.

**Herr König (1,5)**  
Der Hund von Kent Strasser. Dabei handelt es sich um einen Delberzer aus sehr guter Zucht

### Die Höhlen zum Zweiten

Der Weg war matschig und beschwerlich, ging es doch stetig bergauf. Ulf schnaubte angeschlagen vor sich hin, Clemens humpelte und Kent drosselte sein Tempo, musste er doch immer auf die anderen beiden warten. Der Regen machte ihnen zusätzlich zu schaffen. Die zunehmende Dunkelheit ließ die drei merkwürdige Geräusche hören. So vernahm Clemens in der Finsternis das Knacken von schweren Ästen. Ulf und Kent hörten das zwar auch, doch nur Clemens war sich sicher, dass es etwas sehr Großes sein musste, welches solch stabile und große Äste zum Bersten bringen kann. Die Angst wuchs. Nun waren sie noch wachsamer. Nach einem Gewaltmarsch erreichten sie dann schließlich das Plateau und den Eingang zur Höhle. Hier sollten sie Schreckliches entdecken.

Schon nach wenigen Metern hörten sie Schreie, die von den Rittern des Weißen Wolfs stammten. Wenige Meter weiter fanden sie dann die erste Leiche. Ein Ritter mit eingeschlagenem Schädel. Ulf riss sich zusammen, kannte er doch seinen Waffenbruder, der da tot vor ihm lag. Auch Kent und Clemens waren nun alarmiert. Dann wieder die Schreie. Der Höhlenkomplex war so verzweigt, dass sie nicht genau sagen konnten, von wo die Schreie kamen. Es waren Leidensschreie.

Vorsichtig stiegen sie weiter in die Höhle hinab. Sie fanden eine weitere Leiche, der Schädel buchstäblich zu Brei geschlagen. Die Wachsamkeit der drei war kaum noch zu überbieten. Dann ein Jammern und Wehklagen in der Ferne. Dazu das schummrige Licht der Laterne, dessen Lichtkegel nicht mehr als vier Meter betrug. Die Dunkelheit machte sie fast wahnsinnig. Als Ulf die dritte Leiche entdeckte, bemerkte Kent am Ende des Lichtkegels eine Gestalt. Nun wurde es hektisch. Alle wollten hier nur noch raus, wurden sie doch aus der Dunkelheit mit Steinen beworfen. Sie zogen sich rückwärts zurück. Nach einigen Schritten stieß Kent mit seinem Rücken an einen Gegenstand. Als er bemerkte, dass es kein Gegenstand, sondern ein Mutant war, war es bereits zu spät. Mit seinem Tentakelarm umklammerte das Biest den Zweimetermann und holte mit dem anderen Arm aus. In der Hand ein großer Stein. Kent reagierte zu spät und konnte sich somit nicht aus dem Griff befreien. Dann sauste der Stein in der Hand des Mutanten auf Kents ungeschützten Kopf nieder. Sofort lief ihm das Blut übers Gesicht und tropfte auf den Boden. Ihm war gar nicht gut. Ulf holte mit seinem Plattenhandschuh aus und schlug zu, dem Biest genau ins Gesicht. Ein Volltreffer. Dennoch löste sich der Griff nicht, so dass Ulf mit seinem Hammer ausholte. Er schlug dem Mutanten den Schädel ein. Clemens hielt währenddessen die Laterne, damit sie überhaupt Licht hatten. Nach diesem Schock ging es weiter.

### **Das Ende der doch gar nicht so schlimmen Hexe Edeltraud Rosenhain**

Endlose Tunnel und Gänge weiter, entdeckten die drei eine blonde Frau, welche am Eingang zu einem anderen Gang stand. Es war die Frau aus dem Dorf, doch dieses Mal sah sie nicht mehr so hübsch aus. Ihr Gesicht war eingefallen und ledrig. Clemens schoss auf sie, verfehlte aber. Das Nachladen der Pistole dauerte Ulf zu lange, er rannte der Frau hinterher. In einem weiteren Raum wollte Ulf die Frau, welche eine Hexe zu sein schien, stellen. Sie stellte sich ihm entgegen, versperrte er ihr doch den Weg in einen weiteren Raum. Clemens und Kent waren immer noch in dem anderen Raum. Ulf stürmte auf die Hexe zu. Er war sich sicher, dass sie nur einen einzigen Schlag benötigte um in die Hölle geschickt werden zu können. Er sollte sich täuschen, und zwar sehr. Sein Ansturm verpuffte, die Hexe holte mit ihrem Dolch aus und erwischte Ulf am Bein. Eine kleine Wunde, nichts Besonderes. Dann holte Ulf mit seinem Hammer aus und - traf nicht. Die blonde Hexe aber nutzte das aus und rammte Ulf ihr Messer ins Gesicht. Fast bis zur Hälfte steckte es im Kopf des Ritters. Benommen taumelte er zurück. Nun kamen Clemens, der es aufgegeben hatte seine Waffe nachzuladen, und Kent ebenfalls in den Raum gestürmt. Gemeinsam konnten sie die Hexe niederringen, wenngleich auch Kent noch eine derbe Schnittwunde kassierte. Mit ihrem Tod, flogen Tausende Fliegen davon. Auch Maden krabbelten umher. Von den Rittern des Weißen Wolfs waren nur noch drei übrig geblieben und wahrscheinlich waren immer noch Dutzende Mutanten in den Höhlen verstreut, also zog man sich taktisch zurück. Erneut.

### **Die Gruppe wächst**

Nach fast zwei Wochen der Genesung im Hause von Tandrigh, lud dieser das Trio ein, sich auf dem großen Hof einzufinden. Sie kamen der Bitte nach und trafen sich am frühen Nachmittag. Bei blauem Himmel und angenehmen Temperaturen wurden Knabbereien und Getränke gereicht. Wenig später dann begrüßte Theodor von Tandrigh die drei.

"Meine Herren, ich bin überaus erfreut, dass es Ihnen wieder gut zu gehen scheint. Ihre Verletzungen sind so gut wie verheilt und auch der Stress, welcher sich in Ihren Gesichtern abgezeichnet hat, ist weniger geworden. Neben der Vernichtung des Unheils in Bergbach und in den Höhlen, habe auch ich an meiner persönlichen Front Erfolge vorzuweisen. So habe ich nun

das Land um Bergbach käuflich erwerben können, und die Höhlen gleich mit dazu. Somit gibt es etwas zu feiern. Sie, meine Herren, haben Großes geleistet und ich möchte mich diesbezüglich erkenntlich zeigen. Ich habe mir die Freiheit genommen, Ihnen ein paar Präsente zu organisieren, von denen ich glaube, dass sie Ihnen gefallen werden. Dabei habe ich keine Kosten gescheut. Da wären an erster Stelle diese drei Averländer Rappen. Es sind die besten Pferde, die man für Geld bekommen kann. Ihr Transport vom Averland hierher war schon sehr kostspielig. Diese Pferde sollen fortan Ihnen gehören, meine Herren. Selbstverständlich werde ich auch die Kosten für die personalisierten Sättel übernehmen, die Sie, meine Herren, beim Sattelmacher Johan Kronshagen in Auftrag geben können. Dort wird dann jeder Sattel auf Ihre Bedürfnisse zugeschnitten. Dann habe ich noch zwei weitere Geschenke, wobei das Wort "Geschenk" vielleicht nicht ganz richtig ist. Diese beiden Knechte hier, Lars und Gunnar, werden Sie fortan auf Ihren Reisen begleiten. Sie werden sich um die Tiere kümmern, einkaufen gehen oder Feuerholz sammeln, wenn Sie es Ihnen auftragen. Mein Weg wird mich bald nach Bergbach führen, um dort ein Lager zu errichten. Lars und Gunnar werden mich dabei nicht begleiten. Dann, lieber Herr Strasser, habe ich noch ein ganz persönliches Geschenk für Sie. Diesen Delberzer. Er ist eineinhalb Jahre alt und verfügt über die Grundkommandos. Er ist sehr gelehrig und extrem wachsam. Ich habe ihn aus einer Zucht von hervorragendem Ruf. Bitte, nehmen Sie ihn. Einen Namen hat er zwar schon, aber sicherlich lässt sich das ändern. Sein Name ist Herr König. Herr, weil er von edlem Blut ist. "

Nach diesen zur Abwechslung mal guten Neuigkeiten, gingen alle Beteiligten wieder ins Haus zurück. Hier wartete noch jemand. Im großen Flur standen zwei Gestalten von beeindruckender Erscheinung. Es war Ritter "Silberwolf" und der Großmeister des Ordens der Weißen Wölfe, Karl Ludendorf. Grimmig aber stolz blickten sie Ulf an und winkten ihn zu sich. Ludendorf signalisierte, dass er mit Ulf zu sprechen wünschte. Als Theodor von Tandrich für die Unterhaltung zwischen den Templern sein Arbeitszimmer zur Verfügung stellen wollte, schüttelte Ludendorf nur den Kopf. Kent und Clemens standen ebenfalls noch im Eingangsbereich. Sie winkte Ludendorf ebenfalls herbei. Nun standen drei Templer des Weißen Wolfs, ein Hexenjäger und seine Leibwache in dem nun wirklich klein und schmal wirkenden Flur. Fünf imposante Gestalten. Ludendorf zupfte sein Wolfsfell zurecht und hob seinen Finger.

"Ritter Ulf Hagel, ich habe mit dir zu sprechen. Auch mit dir, Clemens Hochhut von der Lärche. Nach eurer Rückkehr von Bergbach, und dem was ihr dort angestellt habt, keimte in mir eine Idee auf, die ich euch nun mitteilen werde. Ob die Umsetzung von Erfolg gekrönt sein wird, kann ich an dieser Stelle noch nicht sagen. Wohl aber, dass es ein großer Schritt in Sachen Verständigung zwischen den Ländern und den dort vorherrschenden Religionen sein kann. Nun, Ulf, meine Idee, und sie ist bereits vom Kurfürsten abgesegnet, ist, dich mit dem Hexenjäger auf die Reise zu schicken. Für eine unbestimmte Zeit werde ich dich von deinen Pflichten im Orden befreien. Das hat gleich mehrere Gründe. Offenbar scheint eine gewisse Harmonie zwischen dir und dem Hexenjäger zu bestehen, was natürlich dann einen Vorteil bringt. Dann hast du im Orden, da du erst kürzlich zum Ritter geschlagen wurdest, noch keinerlei feste Tätigkeiten, was noch dafür spricht. Mein Wunsch ist es also, dass du Clemens Hochhut von der Lärche begleitest. Dabei hast du alle Freiheiten. Du bist ein Repräsentant des Ordens, also wirst du dich dementsprechend benehmen. Der Grund für diese spezielle Aufgabe ist die, dass wir zwar mit der Kirche Sigmars am gleichen Strang ziehen, die Spannungen und Ansichten aber dennoch manchmal weit auseinander gehen. Nun haben wir mit euch, Clemens und Ulf, die Möglichkeit, etwas zu ändern. Zeigen wir der Welt, dass Ulric und Sigmar gemeinsam gegen das Unheil des Imperiums vorgehen. Reist durch das Land und zeigt dem Feinden des Imperiums den Hammer Sigmars und die Zähne des Weißen Wolfs! Wenn Clemens zusagt, ist es beschlossen."

Als Clemens nickte, griff sich Karl Ludendorf den Arm seines Ritters Ulf Hagel und drückte ihn fest. Danach folgten Clemens und Kent. "Silberwolf" umarmte seinen Bruder, nickte Clemens und Kent zu, drehte sich um und ging in Richtung Eingangstür. Auch Ludendorf nickte noch einmal. Man konnte, mit viel Phantasie, ein Lächeln unter dem wuschigen Bart erkennen. Sekunden später waren die beiden Templer durch die Tür verschwunden. Nun traten die beiden Diener Lars und Gunnar in den Flur. Auch Herr König, der von Lars an der Leine gehalten wurde, war dabei. Sie standen dort und starrten ein paar Sekunden auf die sich nun langsam schließende Tür. Die Gruppe war gewachsen.

### **Middenheim sehen und sterben..... ähem, nur sehen**

Nach den Ereignissen um Bergbach, erkundeten die Charaktere Middenheim. Sie besuchten Geschäfte, wie den Sattelmacher, veräußerten ihre Goldnuggets, besorgten Proviant und diverse Ausrüstungsgegenstände wie Seile, Verbandszeug, Essgeschirr, Wasserflaschen usw. Sie genossen das gute Wetter und die Unfreundlichkeiten der Middenheimer.

Am Ende des Tages saßen sie gemeinsam im **Gasthaus "Scherbe"**. Hier besprachen sie, wohin sie als nächstes reisen und wann sie aufbrechen wollten. Sie unterhielten sich mit ihren Dienern Lars und Gunnar, die sie mit in das Gasthaus nahmen. Am späten Abend, es wurden viele Biere getrunken, betrat ein Bote den Schankraum und übergab Clemens einen Brief. Dieser Brief stammte von Gotthard Emden, einem Sigmarpriester aus Grimminhagen...

"Sigmar zum Gruße

Sehr geehrter Herr Clemens Hochhut von der Lärche,  
Der Tod Ihres Vorbilds Dr. Olaf Hochhut traf mich schwer, haben wir uns doch immer sehr gut verstanden. Nun erreichte mich die Nachricht, dass Sie in seine Fußstapfen getreten sind und sein Werk weiterführen, was ihn sicherlich sehr stolz machen würde, könnte er das noch miterleben. Mein Anliegen aber ist alles andere als angenehm. Hier, in Grimminhagen, haben wir derzeit mit einigen Problemen zu kämpfen, die uns mehr und mehr zu schaffen machen. Seit geraumer Zeit werden die Tempel Sigmars, Ulrics und Shallyas mit obszönen Schriften beschmiert. Schlimmeres fand auch schon statt, so hat man ein Dutzend abgeschlagener Wolfsköpfe an die Mauern des Ulrictempels genagelt. Die Einrichtungen Shallyas wurden mit tierischen und menschlichen Exkrementen beworfen. Schändliche Kritzeleien sind auf den Außenmauern der Gebäude zu sehen.

Allgemein ist die Stimmung in der Stadt als merkwürdig zu bezeichnen. Es fühlt sich an, als stünde etwas bevor. Etwas nicht Greifbares. Ich bitte Sie, Clemens Hochhut von der Lärche, sich dieser Sache anzunehmen. Möglicherweise sind die Wege Ihrer Ermittlungen andere und erfolgreicher, als jene, mit den ich hier dem Versagen entgegengehe. Zwar wurden Verdächtige festgenommen, beweisen konnte man ihnen aber nichts.

Sie finden mich tagsüber im Tempel Sigmars in Grimminhagen. Gegen Mittag finden Sie mich im Gasthaus "Klinge", dort speise ich dann. Ich nächtige in der Rabengasse 2 im Obergeschoss. Sollten Sie nachts anreisen, haben Sie keine Scheu mich zu wecken. Die Gasse befindet sich in der Nähe des Morrgartens.

Ich hoffe auf ein baldiges Treffen, um dieser Sache hier auf den Grund zu gehen.

Gotthard Emden"

## Anekdoten des Spielabends:

- Gleich zwei Corruption Points kassierte Clemens während der Spielrunde. Als böser Spielleiter konnte ich ihn zum erneuten Würfeln überreden (Dark Deal)
- Immer aufn Kopp: Der Kampf gegen die Hexe sollte eigentlich gar nicht so "episch" werden. Dummerweise würfelte ich wie ein Gott, während Tim nur Pech hatte. Und da ja Templer des Weißen Wolfs keinen Helm tragen, bekam er glatt wieder voll auf die Rübe. Die Hexe traf, und das sehr hart.
- Die Hexe hatte echt mikrige Werte. Dennoch schaffte sie es, gegen Ulf vier Advantagepoints aufzubauen. Erst als Clemens und Kent eingriffen, konnten sie die Hexe mit vereinten Kräften fertigmachen. Meine Würfelwürfe an diesem Abend waren schon fast krank. Von zehn Würfeln waren mindestens die Hälfte unter Null.