
WARHAMMER - Fantasy Rollenspiel

2019

„Eine persönliche Angelegenheit“ Teil 3 – „Das sind die Flöhe – glaubt mir!“

Charaktere

Kathrin spielt Clemens Hochhut von der Lärche

Hexenjäger

Ben spielt Kent Strasser

Leibwache von Clemens

Tim spielt Ulf Hagel

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

Einleitung:

Die Hinterwäldler waren besiegt, Hedwig und Viktoria nahm man mit sich. Die Straßenwächter Olga und Ors wanderten allerdings in die andere Richtung, um ihre Patrouille wieder aufzunehmen. Somit trennten sich ihre Wege wieder. Es dauerte auch gar nicht lange, da erreichten die Herrschaften Malstedt, ein kleines beschauliches Dorf auf dem Hauptweg von Delberz nach Middenheim gelegen.

Malstedt und seine freundlichen Bewohner

Bevor die Herrschaften die Stadt betreten konnten, wurden sie bereits von dem Bürgermeister, Boris Herfried, in Empfang genommen. Er war nicht allein. Zwar konnte niemand die Herrschaften ankündigen, ihre Ankunft, und besonders ihre Rettungsaktion, sprach sich aber sehr schnell herum. Nach nur kurzer Zeit standen zig Menschen um sie herum. Viktoria und Hedwig wurden der örtlichen Shallyanerin übergeben. Der Bürgermeister lobte das Vorgehen und lud die Charaktere für die Dauer ihres Aufenthalts ein. Es sollte ihnen an Nichts mangeln. Dieses Angebot nahmen sie an. Die Zeichen des Kampfes waren deutlich sichtbar, Ulf gar am Kopf verwundet. Auch hier ließ der Bürgermeister Hilfe holen.

In Malstedt, fast schon eine kleine Stadt, ging es sehr geschäftig zu. Der Mittelpunkt des Geschehens schien ein gigantisch großes Gasthaus zu sein. Ein dreistöckiges Fachwerkgebäude mit steinerem Sockel, aus Natursteinen erbaut. Viele kleine Erker zierten die Fassaden. Ein interessantes Gebäude. Auf dem sandigen Hof vor dem Eingang war ähnlich viel Betrieb, wie im Altdorfer Hafen, wenn ein großes Handelsschiff angelegt hatte. Mehrere Kutschenhäuser hatten hier ein Büro, die Stallgebäude waren riesig, konnten sie doch gleich elf Kutschen unterbringen. Die Pferdeställe hatten gar Boxen für dreißig Tiere. Das Gasthaus war das eindrucksvollste, welches die Herrschaften bisher gesehen hatten. Das Innere sollten sie auch noch kennenlernen.

Der Jademagier

Der Jademagier Manfred Herfried, offenbar der Bruder des Bürgermeisters, bat die Herrschaften auf ein freies Feld in der Nähe des Eingangs zum Dorf, noch bevor diese das Gasthaus betreten konnten. Sein Zauber, ein heilendes Ritual, schloss die schlimmsten Wunden von Ulf. Clemens fand das gar nicht so amüsant. Das Hantieren mit Magie konnte am Ende nur böse ausgehen. Dieses Mal aber half es und Ulf ging es wesentlich besser. Alles ging sehr schnell. Der Magier war ein zertifizierter, wenn auch fremdartiger Zauberer, den das eine oder andere Bad im Fluss sicher geholfen hätte seinen ekligen Geruch loszuwerden. Bevor die Herrschaften das Gasthaus aufsuchten, reinigten sie sich von den größten Blutresten, welche an ihrer Kleidung und an Körper und Gesicht klebten.

Der Magier zog sich, nach einem kurzen Gespräch mit dem Bürgermeister, zurück. Er wanderte über eine kleine Brücke gen Todwald, eine für Menschen unwirtliche Region.

„Das Rattennest“

Während sich Gunnar und Lars um die Tiere kümmerten, betraten die Herrschaften das Gasthaus. Der Name des Gasthauses „Rattennest“ war komplett irreführend. Was sie hier sahen, hätten sie vielleicht in einem bekannten Gasthaus in Altdorf oder Nuln erwartet, nicht aber in einem solch kleinen Kaff wie Malstedt. Es roch nach Holz, Essen, Stahl, Leder und Alkohol. Alles aber in einem angenehmen Mix. Das Mobiliar war rustikal und wirkte sehr gemütlich. Es ging hier stellenweise zu wie auf einem Ameisenhaufen.

Im Erdgeschoss befand sich der Schankraum. Der Eingang zur Großraumküche, anders war sie nicht zu bezeichnen, befand sich hinter dem Tresen, wo drei junge Burschen und eine hübsche junge Frau Bier und andere Spirituosen ausschenkten. Im Regal hinter dem Tresen standen zig Flaschen Brandy aus den verschiedensten Regionen des Imperiums. Ulf zählte, wenn er es denn richtig machte, einundzwanzig Sorten. Während des Ausschenkens wurden leere Fässer gegen volle ausgetauscht.

Im ersten Stock befand sich der zweite Schankraum. Hier hatte man die Sitzecken einiger Gottheiten des Imperiums gewidmet. Somit gab es eine „Manann-Ecke“, eine „Verena-Veranda“, ein „Sigmar-Platz“ und „Taal-Tal“. Ulf beschwerte sich, dass Ulric fehlte, womit er recht behalten sollte. Im ersten Stock wurde auch gegessen und getrunken und später gefeiert. Das Essen wurde direkt aus der Küche über ein Aufzugsystem in den ersten Stock befördert, um dann von den Kellnern zu den Gästen gebracht zu werden. Auch einen eigenen Tresen gab es im ersten Stockwerk.

Das zweite Stockwerk war der Schlafsaal. Hier befanden sich mehr als zwanzig Betten. Dabei hatte jeder Gast einen Vorhang, den er zuziehen konnte, um ein wenig Privatsphäre genießen zu können.

Im Hof des Gasthauses befanden sich Käfige mit Hühnern, Hasen und einer, für Clemens und Ulf nicht identifizierbaren Spezies. Die Aufklärung erfolgte durch die Worte von Kent, der diese Viecher schon mal gesehen hatte und auch wusste, wo sie herkommen. Aus Lustria. Es waren Meererschweinchen, eine fast nie endende Quelle Fleischvorrats, so schnell vermehrten sich diese Biester, so Strasser. Clemens und Ulf entdeckten viele Ähnlichkeiten zu den hier heimischen Ratten und warnten vor dem Verzehr.

Gemeinsam an einem Tisch

Die Qualität der Nahrung und der Getränke war eher unterdurchschnittlich, aber was sollte man erwarten, bei dieser Menge, die hier täglich über den Tresen ging. Dennoch aber genossen alle ihre Speisen. Die Kosten wurden vom Bürgermeister übernommen, also schaufelte man sich richtig voll. Dabei sprach niemand. Es wäre zu viel des Guten, wenn man es Futterneid nennen würde. Clemens, der schneeweiße Zähne hatte, achtete nun einmal genau auf den Zustand der Zähne seiner Begleiter. Ulf's Zähne waren zwar verfärbt, wohl aber in einem guten Zustand. Die von Kent allerdings nicht so sehr, obwohl er sie immer pflegte. Als Clemens das Essen unterbrach, um Strasser anzustarren und dieser das bemerkte, zog er die Augenbrauen zusammen. „Was?“, und aß weiter. Später kamen dann auch Lars und Gunnar an den Tisch. Als Gunnar sich wieder entschuldigen wollte, unterbrach ihn Lars und zeigte auf das Essen.

„Herr König“, wurde, heimlich, von Ulf gefüttert. Ständig „fiel“ etwas unter den Tisch und Strasser wunderte sich, warum der Hund so unruhig war. Ulf hingegen machte sich daraus einen Spaß. Mehr und mehr gewann er, durch Bestechung am Tier, das Vertrauen des Hundes. Dies sollte sich später noch zeigen.

Als alle mit dem Essen fertig waren, bemerkten sie, dass der Schankraum sich mehr und mehr füllte. Auch der Bürgermeister war nun anwesend und hielt tolle Reden an einem Tisch, der von wohlhabenden Männern besetzt war. Ulf meinte nur, dass wohl bald Wahlen anstünden, sonst würde sich der Bürgermeister nicht so ins Zeug legen. Nun war hier wirklich Stimmung. Im ersten Stock wurde Musik gespielt, es wurde viel gelacht und herumgealbert.

Die Herrschaften saßen mitten in diesem Gewusel. Sie fühlten sich wohl. Sehr wohl. Man sprach über die Weiterreise und über das Erlebte. Alle waren sie müde, Ulf besonders, hatte er einerseits eine schwere Kopfverletzung erlitten und andererseits Magie empfangen, was ebenfalls nicht einfach zu ertragen ist. Clemens beobachtete den Bürgermeister und stellte sich die Frage, warum man nicht einen Trupp zur Rettung der Mädchen Viktoria und Hedwig zusammengestellt hatte, Leute wären ja genug da gewesen. Dieser Gedanke wurmte ihn.

Bevor die Herrschaften sich in die Nachtruhe begaben, bot die Kellnerin, Beate Schlirr, den Gästen noch einen Schnaps an, den man dankend annahm. Sie servierte diesen Schnaps in einem kleinen Glas. Der Alkohol wurde angezündet. Niemand wusste etwas damit anzufangen, außer Strasser. Er pustete das Feuer aus und kippte das rötliche Getränk in einem Zug herunter. Das machten ihm Clemens, Ulf, Lars und Gunnar nach. Jeder für sich verzog dabei das Gesicht, geschuldet durch die

Stärke dieses Getränks. Nur Ulf blieb standhaft. Sein wilder Bart zog sich an zwei Stellen Richtung Ohren. Er grinste, hatte er doch noch nie zuvor in seinem Leben ein solch leckeres Gesöff zu sich genommen. Er bestellte gleich noch einen.

Clemens entschied sich, dem Bürgermeister nochmal zu danken und stand auf. Dabei entdeckte er in einer ruhigen Ecke des Schankraums einen sehr alten Sigmariten. Er speiste in aller Ruhe und genoss offenbar den Trubel. Clemens beschloss zu erst mit dem Bürgermeister zu reden und dann den Priester zu begrüßen. Ulf schnappte sich seine Rüstung und zeigte auf die Treppe. Das war wohl so zu verstehen, dass er sich zur Nachtruhe begeben wollte, hatte ihn der Schnaps doch ein wenig müder gemacht. Als er fragte, um was es sich dabei handelte, antwortete man „Brandenburgs Brandy“, einer der besten und stärksten Sorten im Imperium. Selbst Zwerge soll dieses Gesöff umhauen. Ulf nickte zufrieden und ging. Lars und Gunnar hatten die Möglichkeit in Hängematten bei den Tieren schlafen zu können, was sie nun auch machen wollten, immerhin wollte man morgen wieder aufbrechen. Strasser schnappte sich „Herr König“ und ging vor die Tür.

Bürgermeister Boris Herfried

Clemens ging zum Tisch des Bürgermeisters und sprach ihn an. Dieser war sehr erfreut, wahrscheinlich sogar etwas verängstigt, denn er wusste ja, welcher Profession der junge Hochhut nachging. Um nicht in den Fokus der Inquisition zu rücken, schleimte man gerne mal herum. Der Respekt aber war nicht aufgesetzt, das merkte Clemens. Man unterhielt sich über Geschäfte und warum ausgerechnet das kleine Malstedt ein solch grandioses Gasthaus führe. Dabei versicherte Boris, dass man Malstedt früher oder später noch ausbauen möchte, um der Größe des Tempels von Sigmar gerecht zu werden. Den Tempel hatte sich Clemens noch gar nicht angesehen, wohl aber bemerkt, dass dieser viel zu groß für ein Kaff wie Malstedt ist. Tempel Sigmars aber konnten nie zu groß sein. Auch die anwesenden, wohlhabenden Bürger, die am Tisch des Bürgermeisters saßen, begrüßten Clemens und tauschten einige Informationen aus.

„Herr König“

Strasser spielte am Rande des Dorfs, auf einem Feld, mit „Herr König“. Dabei überlegte er sich, warum der Hund manchmal so komisch war. Immerhin machte er sein großes Geschäft nur auf Stroh. Das war merkwürdig. Morgens raste der Hund immer in den Pferdestall, um dort auf das Stroh zu kacken. Wer hatte ihm das beigebracht? Musste Strasser von nun an immer eine Handvoll Stroh dabei haben, damit „Herr König“ auf diesen scheißen konnte? Was für ein Hund.

Und warum sauste er während des Reitens immer zwischen den Pferden umher? Das ist gefährlich. „Herr König“ scheint es aber immer Spaß zu bereiten sich in Gefahr zu bringen. Ist der Hund lebensmüde? Was bitte ist denn daran spaßig, sich von einem siebenhundert Kilo schweren Tier niedertrampeln zu lassen?

Strasser beobachtete „Herr König“ und rief ihn heran. Er befahl ihm, den Ball auszuspucken, was er nicht tat. Strasser musste sich wieder bücken und ihn den Ball aus dem Maul nehmen. *„Du bist trotzdem ein feiner Hund, „Herr König“.*

Der alte Sigmarit

Nach einer halben Ewigkeit am Tisch des Bürgermeisters, Ulf war schon längst eingeschlafen, verabschiedete sich Clemens und bedankte sich erneut für die Gastfreundschaft und die Übernahme der Kosten ihres Aufenthalts in Malstedt. Als sich Clemens dem Tisch des Priesters näherte, hob dieser seinen Kopf und begrüßte den jungen Hochhut. Clemens versprach, am nächsten Morgen zum Beten in den Tempel zu kommen. Der Priester, Jahrgang 2420, machte einen müden Eindruck. Zwar hatte man ihm zwei Novizen an die Seite gestellt, das gigantische Gebäude aber musste von viel mehr Leuten bewirtschaftet werden. Sein Bitten um Hilfe blieb aber ungehört. Viele Briefe habe er schon nach Altdorf geschickt, meistens aber keine Antwort erhalten. Einen Grund nannte man ihm

nicht. Clemens versprach, sich dieser Sache einmal anzunehmen. Er wollte, sobald er in Altdorf ist, im Tempel nachfragen. Der Sigmarit war des Lebens müde, machte sich aber immer wieder mit Wortspielen darüber lustig, dass Morr ihm immer wieder am Portal ins Jenseits ablehnte und ihn immer wieder „auf die Straße setzte“. Clemens verabschiedete sich und ging, gemeinsam mit Kent, der gerade von seiner Spieltour mit „Herr König“ hereinkam, in den Schlafsaal. Es war Bettzeit.

„Ich sollte dem Tod eine Karte anfertigen, damit er zu mir findet.“

Auf den Hund gekommen

Clemens erwachte mit leichten Rückenschmerzen. Eigentlich war das Bett recht gemütlich, doch irgendetwas störte ihn. Müde und genervt entdeckte er den Grund seines Unwohlseins. Kent Strassers Hund „Herr König“ hatte sich nachts in sein Bett geschlichen und beanspruchte nun mehr als die Hälfte der Fläche. Clemens, der mit Tieren eh nicht viel anfangen konnte, tobte innerlich vor Wut. Als er versuchte das Tier aufzuwecken, geschah nichts. Seelenruhig schlief der Hund weiter, beim Ausatmen wölbten sich gar seine Lefzen, bevor die Luft entwich. Nun reichte es! Clemens nahm etwas von dem Wachs, welches er sich vorige Nacht in die Ohren gesteckt hatte, öffnete das Maul des Hundes und steckte das Wachs auf seine Fangzähne. Dieser schlief immer noch weiter. Nun stand Clemens auf, nahm seine Wasserflasche und leerte diese auf den Kopf des Hundes. „Herr König“ schreckte hoch und schüttelte sich. Durch den Schreck verschluckte er das Ohrenwachs, welches ihn Clemens auf die Fangzähne gesteckt hatte. Nun keuchte der Hund und würgte. Das war so laut, dass Strasser wach wurde. Während der Hund röchelte und damit versuchte den Fremdkörper hochzuwürgen, pöbelte Clemens Kent an und fragte ihn, ob er seinen Hund überhaupt unter Kontrolle hätte. Ulf schlief währenddessen einfach weiter, obwohl er, im wahrsten Sinne des Wortes, zwischen den Fronten schlief. „Herr König“ würgte und keuchte immer noch, das Geräusch war wirklich laut. Der Streit weckte auch noch andere Schlafende auf, die sich, aufgrund der Standesunterschiede, zurückhielten. Wer will sich schon mit einem Hexenjäger anlegen?

Clemens nahm, immer noch bedient, seine Sachen und ging nach unten. Zuvor bat er Kent, ihn zum Tempel zu begleiten. Dieser stand nun auf und starrte den Hund an, dem es endlich gelungen war, das Wachs auszuspucken. Zumindest einen Teil, den anderen hat er wohl geschluckt. Ulf wachte nun auch auf. Gut ausgeruht und munter. Man traf sich zum Frühstück im Schankraum

Schon wieder der Hund...

Während des Frühstücks besprach man den Tagesablauf. Clemens und Kent wollten in den Tempel, um zu beten. Lars und Gunnar kümmerten sich um den Aufbruch und Ulf wollte sich um „Herr König“ und sein Pferd *Wintersturm* kümmern. So der Plan. Als Kent den Hund bei Lars lassen wollte, weigerte sich das Tier. Auch Clemens Worte schienen ihn kalt zu lassen. Kent, Lars und Clemens waren sehr erschrocken über die Eigenwilligkeit des Hundes. Als aber Ulf nur einen einzigen Klicklaut machte, rannte er sofort zu ihm. Kent starrte nicht schlecht, wusste er ja nicht, dass Ulf den Hund immer mit Leckereien bestach. Ulf nannte das „Erziehung“. Als Ulf dann aufstand und sich der Tür in den Hof näherte, sauste „Herr König“ an ihm vorbei und huschte in den Pferdestall. Er hatte etwas Dringendes zu erledigen.

Heimlich kaufte sich Ulf zwei Flaschen des köstlichen Schnaps „Brandenburgs Brandy“. Dazu bekam er noch ein Glas und eine Packung Streichhölzer.

Der Sigmartempel

Kent und Clemens erreichten das riesige Gebäude. Ein wirklich sagenhafter Bau und dem Gründer des Imperiums wirklich würdig. In der Gebetshalle hingen gewaltige Schalen mit Weihrauch von

der Decke. Am hinteren Ende stand eine Statue Sigmars, welche von der Morgensonne durch Buntglasfenster angeleuchtet wurde. Den Höhepunkt sollte aber wohl die Mittagssonne bringen, würde durch das Fenster doch das Licht Sigmar in einem ganz besonderen Glanz darstellen.

Clemens betete und wechselte ein paar Worte mit dem Priester. Man verabschiedete sich voneinander.

Abreise und ermahnende Worte

Als die Herrschaften sich abreisefertig machten, stieß auch der Bürgermeister dazu. Mit dabei war der Vater der beiden befreiten Mädchen Viktoria und Hedwig. Der Vater, sein Name war Ralf, bedankte sich sehr respektvoll bei den Herrschaften für die Rettung seiner Töchter. Auch der Bürgermeister dankte ihnen nochmals. Nun aber riss in Clemens etwas. Er schnappte sich den Bürgermeister und fragte ihn, und das vor versammelter Mannschaft, warum er nicht ein einziges Mal auf die Idee gekommen sei, im Gasthaus selbst mal um Hilfe zu fragen. Stotternd und zögernd entschuldigte sich der Bürgermeister für seinen Fehltritt. Clemens beherrschte sich. Ulf und Kent hielten sich ebenfalls zurück. Clemens verlangte, dass der Bürgermeister dafür sorgen sollte, dass der alte Priester im Tempel Hilfe bekommt, da das Bewirtschaften des Gebäudes sehr anstrengend ist. Ralf versicherte, dass er ebenfalls helfen würde, was sollte er auch sonst sagen. Mit diesen Worten verabschiedete man sich untereinander. Die Herrschaften ritten also gen Süden, über die Felder, Richtung Sotturm.

Pest!

Man verließ an einem sonnigen Morgen das Dorf Malstedt. Es ging über Felder, vorbei an kleinen Gehöften und verlassenen Zollhäusern. Sie durchquerten kleine Wälder und erreichten wieder freiere Flächen. Dabei begegneten sie viele Reisende. Mal eine Kutsche, mal Postreiter oder wandernde Söldner. Kurz nach Mittag, die Herrschaften legten eine Rast ein, kamen ihnen ein paar Bauern, Handwerker und Händler entgegen. Es waren mehr als sonst und es sah ganz nach einer Flucht aus. Als man ein paar Informationen austauschte, wurden die Herrschaften gewarnt nach Sotturm zu reisen, denn dort gäbe es bereits viele Pesttote. Weder Clemens, noch Ulf konnten es glauben. In Malstedt gab es buchstäblich Essen und Alkohol im Überfluss und ein paar Meilen weiter südlich starben die Menschen wie die Fliegen? Die eigentlich gute Stimmung wurde getrübt und der brutale Alltag hatte sie wieder. Wenn „Das Rattennest“ eine Oase der Freundlichkeit und der Völlerei darstellte, waren sie nun wieder in der Hölle des Lebens angekommen, wie sie es immer war. Man beschloss, Sotturm zu umreiten und einen Umweg nach Delberz in Kauf zu nehmen.

Die Mühle

Der Umweg, und besonders der Grund weswegen dieser genommen werden musste, ließ die Herrschaften schweigen. Pest! Damit war nicht zu spaßen. Immerhin endete sie immer tödlich. Ihr Weg führte sie über Wiesen und nicht wirklich gepflegter Felder. Auch die dazugehörigen Gebäude der umliegenden Grundstücke schienen weitestgehend verlassen zu sein. Zwar war das Wetter herrlich warm und der Himmel wolkenlos, doch zog die Nachricht der Pesttoten die Stimmung jedes Einzelnen immer wieder herunter. Am späten Nachmittag dann entdeckte man eine alte Mühle samt Nebengebäude auf einer Anhöhe. Die Mühle, ihre Flügel waren teils schwer beschädigt, stand offen. Auch das benachbarte Wohnhaus und der Stall waren nicht verschlossen. Irgendwie sah alles nach einem fluchtartigen Aufbruch der Bewohner aus. Man hatte buchstäblich alles stehen- und liegenlassen.

Kent entdeckte etwas weiter, in einem Feld, die Überreste einer mutierten Kuh. Überall flogen Krähen herum, die Szenerie war schaurig schön. Das Summen der Fliegen war fast ohrenbetäubend. Krähen saßen auf den kaputten Flügeln der Mühle, auf den gruseligen Vogelscheuchen saßen sie ebenfalls. Es waren Dutzende.

Als man beschloss die Nacht im Stall zu verbringen und sich bei der Wache abzulösen, wurden die Herrschaften mit einer Szene konfrontiert, die sie alle sehr nachdenklich stimmte. Am Horizont erkannte man die Umrisse Sotturms in der Abenddämmerung. Rauchschwaden stiegen von dort empor und die Glocke Shallyas hämmerte ununterbrochen durch die Abendluft. Dort musste Grausiges vor sich gehen. Auch als die Sonne fast untergegangen und die Glocke Shallyas endlich zum Stillstand gekommen war, hallte das Schlagen dieser in den Köpfen der Herrschaften noch nach, so dass jeder das Gefühl hatte, sie würde noch weiter erklingen.

Die Nacht verlief relativ ruhig. Ulf konnte es kaum erwarten etwas von seinem Brandy zu trinken, ja er zelebrierte es sogar. Clemens schlief und Strasser zeichnete wieder Skizzen in sein Buch. Lars und Gunnar schwiegen. Fast im Halbschlaf unterhielt man sich über die Verbreitung und die Ursache der Pest. Dabei stellte man die abenteuerlichsten Theorien auf. Kent meinte gar, dass die Pest von Ratten übertragen würde, was alle für sehr albern hielten. Sie machten sich über Kents Aussage lustig, als er annahm, es könne sich bei der Ansteckung gar um den Biss eines Flohs handeln, den die Ratte mit sich trägt. An diesem Abend und in dieser Nacht schlief niemand wirklich gut, musste doch jeder irgendwie an Kents Worte denken.

Und es kommt noch schlimmer

Am nächsten Morgen, man versuchte durch aufgesetzte gute Laune die Ereignisse in Sotturm herunterzuspielen, machten sich die Herrschaften abmarschbereit, wollte man ja am frühen Abend Delberz erreichen.

Ein paar Meilen, man hatte Sotturm weit hinter sich gelassen, erreichten sie wieder den Hauptweg. Hier begegneten sie Straßenwächter und Flüchtlinge. Flüchtlinge? Aus Delberz? Als Ulf die Straßenwächter fragte, woher sie kommen, antwortete dieser, dass sie aus Delberz kommen und das dort die Pest wütet. Diese Nachricht schockierte jeden der Herrschaften. Die Pest? In Delberz? Der Schock saß tief. Zwar meinte der Straßenwächter, dass es bereits fest eingerichtete Zonen für die Kranken in Delberz gibt, doch so ganz wusste auch nicht inwieweit die Seuche dort vorangeschritten war.

Ulf Hagel brach in Panik aus, suchte er doch auf der Karte nach einer Alternativroute. Streit brach aus, war man sich doch uneinig darüber, welchen Weg man nun gehen wollte. Ulf wollte nach Mittelweg, vorbei an Delberz. Aber eine Garantie, dass dieses Dorf „sauber“ war gab es nicht. Lange Diskussionen waren die Folge. Man einigte sich, nach Delberz zu reiten, in der Hoffnung schnell ein Schiff nach Altdorf zu bekommen. Also machten sie sich auf den Weg. Ulf war damit nicht wirklich einverstanden. Seine Angst vor der Pest war sehr hoch. Aus dem gutgelaunten Ritter war binnen kürzester Zeit ein reizbarer und sehr ernster Charakter geworden. Der Pest könne man nicht einfach den Schädel einschlagen, war sein ständig gesprochener Satz.

Sie ritten weiter den Delberz. Immer mehr Flüchtende kamen ihnen entgegen und manchmal kam ihnen die Idee Delberz zu betreten reichlich dumm vor. Dieses Gefühl verstärkte sich, als sie die ersten Häuser passierten, an dessen Türen rote Kreuze gemalt worden waren. Auch hing an einigen Häusern schwarze Tücher, zum Signalisieren, dass hier die Pest wütet. Ulf war kaum zu halten. Auch die anderen hatten Angst. Verdammt, das ganze Umland schien betroffen.

Am frühen Abend dann entdeckten sie am Horizont die Silhouette der Stadt Delberz.

Anekdoten des Spielabends

Malstedt und das Drumherum tat den Spielern sehr gut

Das Gasthaus „Rattennest“ war ganz klar ein Highlight des Abends. Ein Gasthaus wie aus dem Bilderbuch.

Ich ließ die Spieler für den Zustand ihrer Zähne würfeln, dabei war das Ergebnis mit einem W100 der Zustand in Prozent. Clemens 97, Ulf, nach der Opferung eines Glückspunkt 87 und Kent, nach der Opferung eines Glückspunkt und ZWEI DARK DEALS 47. Zuvor hatte er ständig unter Null gewürfelt.

Der Kontrast zwischen dem gemütlichen Malstedt und den Ereignissen in Sotturm war wirklich krass. Die Stimmung änderte sich binnen Minuten von „*Juhu, wir sind eine lustige Abenteurergruppe*“ in „*Scheiße, was geht hier denn bitte ab?*“ Fortan war die Stimmung sehr düster und beklemmend.