
WARHAMMER - Fantasy Rollenspiel

2019

„Eine persönliche Angelegenheit“ Teil 5 – „Aldorf“

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

Kapitän Franz Bauner (61)
Der Kapitän der Flussbarke „Taalfahrt“.

Einleitung:

Die heutigen Ereignisse waren von vielen Dialogen und noch mehr Entdeckungen geprägt. Die Herrschaften genossen die Flussfahrt und das Wetter. Dennoch aber keimte immer wieder das Erlebte der vergangenen Tage und Wochen auf...

Auf dem Delb

Nun ging es also per Schiff auf dem Fluss Delb weiter. Auf diese Weise zu reisen war für die Herrschaften gänzlich neu. Schnell voranzukommen ohne sich großartig körperlich zu verausgaben, das war schon was. Dabei konnte man auch noch die herrliche Natur beobachten und das warme Wetter genießen, wäre da nicht der ständige Gedanke an Delberz und dem, was da nun geschehen sein mochte. Auch an Grimminhagen dachte man zwischenzeitlich. Oder an die Höhlen in der Nähe von Bergbach. Ob Theodor von Tandrich nun seine Mine bereits in den Berg getrieben hatte? Waren die Gebrüder Björn&Stefan Grimmig schon wieder in Altdorf? Was war mit dem Albert Hofer-Haus? Ob es schon aufgeräumt war? Fragen über Fragen.

Das Bild wandelte sich ständig. Mal war das Ufer naturbelassen wild, mal befanden sich Bretterbuden und gammelige Boote an einem Steg. Auch eine kleine Siedlung namens „Salzbad“ passierte man. Zwar tauschte man schnell ein paar Informationen mit den Bewohnern aus, doch lange hielt man sich mit den Leuten nicht auf. Bauner nahm hier eine Waldelfin namens Kialith auf, sie wollte auch nach Altdorf. Diese wahrscheinlich junge Elfendame war sehr ruhig und in sich gekehrt, als hätte sie Schlimmes mitansehen müssen. Vorerst sprach man nicht mit ihr. Wenig später aber, gesellte sich Clemens zu ihr und man fing ein sehr distanziertes Gespräch an, denn irgendwie saß man ja im gleichen Boot. Seine Unsicherheit Waldelfen gegenüber, stieß auf die Unsicherheit der Waldelfin, denn sie kannte wenig bis gar keine Gepflogenheiten der Menschen. Sie musste sich sehr einsam fühlen.

Ulf vertrieb sich die Zeit damit, während der Fahrt zu angeln und „Herr König“ beklautete den unachtsamen Ritter. Man könnte sogar behaupten, dass der Hund eine gewisse Taktik an den Tag legte, wartete er doch immer darauf, dass Hagel wegsah, um sich dann einen der Fische zu schnappen. Als Hagel das mitbekam, es fehlte immer irgendwie ein Fisch im Eimer, stellte er den Eimer in Sichtweite, direkt vor seine Füße. „Herr König“ fraß sich an der Delbforelle satt.

Clemens sang immer Lieder, die etwas mit dem reikländischen Alphabet zu tun hatten. Damit ärgerte er Ulf. Als Clemens entdeckte, wie „Herr König“ Fisch klaute, sang er in einer sehr verhöhrenden Melodie: „B, wie beklaut“, U, wie unaufmerksam“ oder „D, wie dumm“. Irgendwann fühlte sich Hagel davon angesprochen und pöbelte Clemens an, wohl aber nicht wirklich ernst gemeint.

Mal wurde das Ufer, sowie das Hinterland, etwas bergiger und grauer, mal etwas grüner, ja die Herrschaften rauschten sogar mal durch ein Waldstück, durch das der Delb sie führte. Auch eine Schlucht durchfuhren sie. Immer mal wieder begegneten sie anderen Booten und Schiffen. Dabei tauschte man neben Informationen auch Nahrungsmittel und Alkohol aus. Anders wären die Herrschaften nie an den Mootländischen Schafskäse gekommen, der sich größter Beliebtheit erfreute. Es wurde geangelt und mit Karten gespielt. Dabei stellte sich der Kapitän als ein richtiger Suchtbolzen heraus. Für ein ganz bestimmtes Spiel suchte er ständig Mitspieler: Das Glückshaus.

Dann trafen sie auf die „Übersreiks Stolz“. Das war ein Kriegsboot aus Altdorf kommend, mit dem Auftrag nach Delberz zu fahren.

Ab hier geht's zu Pferd weiter...

An einer Flussbiegung geriet die „Taalfahrt“ in eine Art Stau auf dem Delb. In circa einer Meile würde der Delb in den Talabec münden und hier kam es gelegentlich zu Engpässen. Vielleicht aber war die Menge an Booten und Schiffen auch dem natürlichen und hier engen Verlauf vom Delb zu verdanken. Außerdem war in Altdorf wohl gerade ein Fest im Gange und da wollten viele der Schiffe und Boote wohl hin. Kapitän Bauner verabschiedete sich von seinen Gästen. Lars und Gunnar, besonders Gunnar, bereiteten alles für das Anlanden vor. Ausrüstung wurde gepackt und die Pferde gesattelt. Der Stress der Bootsfahrt und der Mangel an Bewegung war ihnen anzusehen.

Auch „Herr König“ konnte es kaum erwarten wieder an Land zu gelangen, war er doch der erste, der über die Reling an Land sprang. Diese Reise war für alle Anwesenden ein ganz tolles Erlebnis gewesen, ja fast schon wie Urlaub. Zumindest nannte es Clemens so. Er wäre noch gerne bis nach Estalia gefahren.

Ulf und Clemens hockten über den Karten des Reiklands und planten die beste Route um Altdorf zu erreichen. Es gab Abkürzungen, diese waren aber sehr gefährlich. Hier tummelten sich Wegelagerer oder Schlimmeres. Lange überlegte man nicht. Man entschied sich für die längere Variante, da diese von Straßenwächtern patrouilliert wurde. Es ging also praktisch am Rest vom Delb entlang und dann am Talabec, immer in Ufernähe.

„Herr König“ flitzte wie ein Geisteskranker in die Büsche, schoss dann wenig später an einer anderen Stelle wieder heraus. Er rannte wie ein Bekloppter umher und genoss die Sonne und besonders das Land. Den Pferden tat es auch gut. Die Herrschaften unterhielten sich über Altdorf, über die Waldelfin und über das, was sie wohl nach Altdorf treiben könnte. Auch über Erma Bartig von Ilseleben unterhielt man sich. Clemens wollte sie überführen, Ulf wäre es schon genug gewesen, sie einfach nur zu erschlagen. Kent war beides recht, aber sie in der Öffentlichkeit bloßzustellen, war auch für ihn die bessere Wahl.

Sie reisten durch kleine Dörfer, wo sie nicht anhielten. Auch Fischerdörfer gab zuhauf. Meistens waren es Nester, die nicht einmal einen Namen hatten. Ulf fragte sich, ob diese Orte überhaupt genehmigt waren. Einmal sogar ritten sie an einer Ansammlung von Bretterbuden vorbei, die die Bewohner wahrscheinlich ihre Heimat nannten. Erstaunlich war die Anzahl der Kinder, die dort spielten. Es waren elf. Ulf konnte es nicht glauben. Wie die Orgelpfeifen. Die konnte unmöglich alle eine einzige Frau geboren haben. Clemens nickte und meinte nur: „*Oh, doch.*“ Gunnar und Lars reisten und genossen das Wetter und die Natur um sie herum ebenfalls. Zwar beschwerte sich Gunnar wieder einmal über die Härte seines Sattels, so schlimm wie in Malstedt aber wurde es nicht. Er hielt sich zurück.

Sie überquerten etliche Bäche und kleinere Flüsse. Sie merkten bereits, dass sich etwas in der Natur veränderte. Überall waren Bäume gefällt und Felder angelegt worden. Auch Gasthäuser und Mühlen sah man nun. Ihnen begegneten Straßenwächter, wie zu erwarten. Auch Flusswächter kamen ihnen entgegen, ein Kanu tragend. Die sonst so üppige Vegetation lichtete sich nun extrem. Vereinzelt entdeckten sie Türme am Horizont und einmal sogar eine Burg. Ein grandioser Anblick, wenn man dann noch das warme Sommerwetter berücksichtigt.

Das ist Altdorf

Gegen Abend, die Sonne machte sich ganz langsam schlafbereit, erreichten die Herrschaften dann eine Stelle, von der aus sie Altdorf sehen konnten. Der Anblick verschlug ihnen den Atem. Selbst wenn man bereits schon mal in Altdorf gewesen war, machte dieser Anblick auf die Stadt alle sprachlos. Besonders das rötliche Licht des Sonnenuntergangs ließ die Stadt in einem Licht erstrahlen, welches jeder Beschreibung spottet.

„*So einen Anblick müsste man malen, einrahmen und an die Wand hängen*“, meinte Lars.

Von der leichten Anhöhe aus konnten die Herrschaften knapp in die Stadt hineinsehen. Schloten rauchten, der Turm der Feuermagierakademie brannte, Masten der Schiffe tanzten im Rhythmus des Reiks und des Talabecs. Der Gekreische von Möwen war zu hören. Die zwei auffälligsten Gebäude aber waren mit Abstand der Tempel Sigmars mit seiner riesigen Kuppel und der Kaiserliche Palast, ein gigantisches Bauwerk mit zig Türmen. Diese imposanten Gebäude konnte man von hier oben aus gut sehen.

Dann war da noch die Stadtmauer. Sie eine Mauer zu nennen, war auch sehr untertrieben, denn sie reichte zig Meter in die Höhe und füllte den gesamten Horizont aus. Hinter ihr lag die Stadt. Auf der Mauer selbst waren sogar Häuser, an der Außenseite mehrere Erker im Fachwerkstil errichtet worden. Kanonen zielten auf das Umland. An dem gigantischen Stadttor hingen zwei Banner. Es waren die Banner des Kaisers, seiner *Majestät Karl-Franz I.* Er war also in der Stadt.

Vor dem Haupttor aber ging etwas vor sich, das konnten die Herrschaften sehen...

Der Sigmarkt

Die Herrschaften erreichten einen Punkt, von dem aus sie Altdorf gut sehen konnten. Die gigantischen Mauern und die Dächer der größeren Gebäude, die über die Mauern ragten. Boote und Schiffe an den Ufern und kleinere Inseln im Fluss selbst, die ebenfalls bebaut waren. Auch mehrere Schleusen waren auszumachen, von denen jede ihren eigenen Namen hatte. Und dann war da ein Betrieb, den man gut mit dem auf einem Ameisenhaufen vergleichen konnte. Überall waren Menschen, Halblinge und Zwerge. Das war auch der Grund, warum ihnen so viele Leute entgegenkamen. Vor dem Osttor hatte man auf einer riesigen Fläche etwas aufgebaut. Bald schon bemerkten die Herrschaften, dass es sich dabei um Zelte, Wagen und kleinere Hütten handelte. Dann fiel es ihnen wie Schuppen von den Augen: Es war **Sigmarkt!** Ein riesiges Sommerfest, ein Spektakel, welches alle zwei Jahre vor den Toren Altdorfs abgehalten wurde. Ursprünglich ins Leben gerufen, damit sich die Zwerge und Menschen gemeinsam an ihren Sieg über die Grünhäute erinnern, entwickelte sich dieses Treffen zu einem Fest der Superlative. Was die Herrschaften nun zu sehen bekamen, verschlug ihnen den Atem. Es war, als würden sie ein Traumland voller Spaß und Freude betreten. Der Sigmarkt war ein Fest, welches mehrere Tage tobte und die ganze Stadt in eine Art Ausnahmezustand versetzte. Was gab es also alles anzusehen?

Die Anzahl an Attraktionen war kaum auszurechnen, ebenso wie die Vielfalt. Es gab unendlich viele Buden und Zelte, wo man mitmachen konnte, gegen Bezahlung natürlich. Da waren Geschicklichkeitsübungen wie Messerwerfen, Dosenwerfen, Bogenschießen, Pistolenschießen oder Ringwerfen. Auch für geschickte Reiter gab es Wettkämpfe, wie etwa das Ringreiten oder ein Parkour, den man mit seinem eigenen Pferd bewältigen konnte.

Fang das Ferkel, Wettessen gegen Volke Hump, Armdrücken, Heugabelweitwerfen, Hau den Lukas, das Glücksrad, Gewicht eines Halbblings schätzen und noch viele Dinge mehr.

Auch das Wasser wurde zur Wettkampfzone erklärt. Hier gab es Segel- und Ruderwettbewerbe, aber auch das Wettangeln war ein Klamauk für sich, musste man doch halb im Wasser stehend über zwanzig Pfund schwere Fische mit der Hand fangen.

Zu entdecken gab es auch sehr viel. So konnte man ein Drachenei, welches schwer bewacht wurde, begutachten. Dieses Drachenei gehörte dem Kurfürsten vom Averland, Marius Leitdorf. Zu dem Anlass des Sigmarkts stellte er es aber gerne zur Verfügung. Sowieso ließ sich die Obrigkeit hier oft sehen, denn das Fest diente auch als Flaniermeile. Natürlich waren sie durch Schläger und Leibwachen vom Pöbel abgeschirmt. Leitdorf aber gesellte sich gerne mal zu den unteren Gesellschaftsschichten.

Es gab auch exotische Nahrung zu essen. Süße Früchte aus Tilea, teure Säfte aus Estalia, seltenes Brot aus Bretonia, gewürztes Popcorn aus Arabia oder gezuckerte Datteln aus den Südländern. Hier kam alles zusammen. Eine Besonderheit war aber die Menge an Apfelsorten aus dem Mootland. Es

waren ganze vierunddreißig verschiedene Sorten. Daraus wurden Pasteten und Kuchen gemacht, aber auch Apfelmus oder Pudding.

Neben der Nahrung, waren hier mehr als zwanzig verschiedene Brauer zusammengekommen, um über das beste Bier im Imperium abzustimmen. Ein Besäufnis der Extraklasse.

Artisten und Komödianten rundeten das Ereignis ab. Für den Abend war eine riesige Bühne aufgebaut worden, auf der ein Theaterstück aufgeführt werden sollte.

Das absolute Highlight aber war ein Ballon, mit bzw. in dem man in über zweihundert Metern Höhe Altdorf von oben betrachten konnte. An einem Seil befestigt, stieg dieser Ballon auf und schwebte wie von Geisterhand in der Luft. Ein absolutes Muss, und das für nur fünf Groschen.

Der Kurfürst Marius Leitdorf

Die Herrschaften ließen alles auf sich wirken. Während Clemens und Kent ein paar Äpfel probierten, warteten Lars, Gunnar und Ulf mit den Tieren. Ulf wollte, bevor sie sich dem Spaß hingeben, erstmal die Tiere in die Stadt bringen und für eine Unterkunft sorgen.

Plötzlich wurde Ulf von einem imposanten Mann in Rüstung angesprochen. Dieser tätschelte die Pferde und fragte, ob es sich dabei um Averländer Rappen handelt. Hagel, der das Wappen auf dem Rock schon mal gesehen hatte, konnte sich aber nicht daran erinnern, wer diese Person war. Er warf ihm einen bösen Blick zu. Lars und Gunnar schwiegen und schauten verschämt nach unten. Clemens und Kent stopften sich noch ein paar der Mootländischen Äpfel in ihre Tasche. Sie bemerkten erst gar nicht, was da vor sich ging. Der Mann fragte noch einmal und schien recht angetan von den Tieren. Ulf Hagel antwortete. Dann, eine Sekunde später, entdeckte er, dass sie buchstäblich alleine auf der Straße standen. Die Wachleute hatten dafür gesorgt, dass sich ihr Herr ungestört mit dem Ritter des Weißen Wolfs unterhalten konnte. Jetzt erkannte Ulf den Mann. Es war der Kurfürst des Averlands, Marius Leitdorf. Ulf erkannte ihn erst, als er das Gefolge ansah. Ulf schluckte. Clemens kam nun auch hinzu. Respektvoll antwortete Ulf nun. Kent hielt sich im Hintergrund, hatte er doch kein bisschen Respekt vor dem Kurfürsten. Er würde ihm auch einen Tunnel ins Gesicht rammen, meinte er.

Im Gefolge des Kurfürsten befanden sich auch Damen, die, dummerweise, ihre Hunde frei herumlaufen ließen. Es waren Nulner, eine hässliche aber im Adel sehr beliebte Hunderasse. „Herr König“ unterschied aber nicht zwischen gut- oder schlechtaussehend, einzig das Geschlecht war ihm hier wichtig, und das passte ihm; es war weiblich. Er tobte mit ihnen herum, jagte sie zwischen den adeligen Damen hin und her. Leitdorf fand das amüsant.

Die Begegnung war nicht episch. Leitdorf, eigentlich sprach nur er, fand die Pferde toll und auch, dass ein Ritter Ulrics mit einem Hexenjäger umherzieht. Er war auch dafür, dass es eigentlich viel mehr Scheiterhaufen und Galgen geben sollte, die man dann auch regelmäßig nutzt. Gesocks und Mutanten gäbe es ja genug im Land, so Leitdorf. Während er mit seinem Gefolge auf der Straße stand, um mit den Herrschaften zu reden, blockierte er den gesamten Ein- und Ausgang zur Stadt. Das war ihm wohl egal. Zum Abschluss, man tauschte ein paar Informationen zu Delberz und Grimminhagen aus, empfahl der Kurfürst den Herrschaften noch den Besuch im Zelt „Blaugelb“. Das war das Zelt, in dem das Drachenei aufbewahrt wurde. Ein paar Floskeln später betraten die Herrschaften dann endlich Altdorf, immer noch begeistert von der sichtlich lockeren Art des Kurfürsten.

Altdorf

Nun schritten sie also, mit ihren Tieren, durch das gigantische Tor, welches in die Stadt führte. Nun prasselten viele verschiedene Dinge auf sie ein. Bettler spähten sie aus, trauten sich aber nicht an sie heran, Tauben und Möwen flatterten umher, dichtes Gedränge, besonders am Tor, mussten sie über sich ergehen lassen. Clemens wollte nur schnell durch das Viertel durch, um zu seinem Hauptquartier zu gelangen. Das taten sie dann auch.

Aufgrund des Festes in und außerhalb der Stadt, war kaum bis gar nicht an einen freien Stallplatz oder gar Schlafplatz zu denken, deswegen wollten die Herrschaften es im Hauptquartier der Hexenjäger versuchen, wo Clemens sich ausmalte, dass er einen Platz bekommen könnte.

Sie durchquerten Gassen, marschierten an Parkanlagen vorbei, ertrugen den Gestank von Kot und Urin, wimmelten Bettler ab und vermieden sonst so ziemlich jeden Blickkontakt. Das Viertel war das Armenviertel und nicht sonderlich beliebt. Das war auch der Grund, warum das Fest vor den Toren dieses Viertels stattfand, den Bewohnern der anderen Viertel konnte man den Lärm nicht dauerhaft zumuten.

Etliche kleine Brücken und Kanäle überquerten sie. Dabei fiel Clemens auf, dass die Straßennamen irgendwie immer bescheuerter klangen. „Wurster Gang“ oder „Rostkamm“ waren noch die harmloseren Namen. „Galgenplatz“ oder „Verhörang“ waren da schon etwas düsterer. Wer kam nur auf solche Namen?

Als sie endlich das Händlerviertel erreichten, musste Clemens unbedingt im Waffengeschäft Öl und Munition kaufen. Immerhin war es der legendäre Laden „Waffen von Chef!“, welcher oftmals in den Altdorfer Nachrichten Werbung machte. Der Besuch ging schnell, auch wenn Clemens gerne noch länger im Laden geblieben wäre, denn die Vielfalt an Schusswaffen war enorm. Alles Handarbeit. Immerhin war Garro Schwarz schon seit mehr als dreißig Jahren im Geschäft.

Ein Heim für die Herrschaften

Am Abend, es wurde bereits dunkel, erreichten die Herrschaften das eingezäunte Gelände des *Hauptquartiers der Hexenjäger* in Altdorf. Ein paar Häuser, ein Stall und eine kleine Kathedrale, die Sigmar gewidmet war, befand sich auf dem Gelände. Aber auch eine riesige Grünfläche, auf der sich „Herr König“ austoben konnte.

Die Herrschaften wurden von Konstantin Prai begrüßt, ein Mann mit einem Komplex: Die Körpergröße. Er wirkte winzig gegen Clemens und Ulf. Strasser aber schaute schon sehr amüsiert auf den kleinen Mann hinunter und wunderte sich, dass man einen solch kleinen Mann eine solch hohe Position gegeben hatte. In einem Pavillon, bei untergehender Sonne, unterhielt man sich, und das sehr lange. Dabei wurde Clemens mit neuen Rechten ausgestattet, beförderte Konstantin Prai ihn doch zum Inquisitor und damit zum offiziellen Nachfolger von Dr. Olaf Hochhut. Diese Beförderung würde ihm von nun an auch die eine oder andere Tür öffnen, stattete Prai ihn doch auch mit einem neuen Siegel aus. Auch Ulf und Kent bekamen eine Marke, in Form einer Kette, an der der *Doppelschweifige Komet* befestigt war.

Zum Abschluss überreichte Prai dem jungen Hochhut von der Lärche noch einen Schlüssel. Dieser sollte wohl in das Schloss der Eingangstür des Hauses in der Sellerstraße 21 in Altdorf passen. Ein Haus, welches Olaf zwar besaß, es aber wohl nie besuchte. Clemens war sehr dankbar, nahm den Schlüssel und wollte noch heute, bevor es komplett dunkel ist, das Haus besuchen. Prai bot den Herrschaften an, dass die Tiere und die Diener Lars und Gunnar vorerst bleiben dürften. Das nahm Clemens an. Man machte sich auf den Weg ins Händlerviertel, wo das Haus stehen sollte.

Es war fast Mitternacht, da erreichten die Herrschaften das Haus in der Sellerstraße. Ein dreistöckiges Gebäude. Ulf beschloss, noch bevor er das Haus betreten konnte, dass er ins Erdgeschoss zieht. Kent wollte unters Dach. Wenig später, bei Kerzenlicht, baute Ulf bereits seinen Raum im Geiste aus. Er wollte seinen Raum vergrößern lassen und auch Clemens sollte davon profitieren, hätte er doch dann eine kleine Terrasse. Die Nacht hindurch planten die Herrschaften den Ausbau ihrer neuen Bleibe in Altdorf. Clemens wollte am nächsten Tag aber zum Sigmarkt und die Attraktionen ausprobieren. Damit wollte er gleichzeitig aber Informationen über Erma Bartig von Ilseleben sammeln, denn deswegen waren sie eigentlich hierhergekommen.

Keine Anekdoten aber Anmerkungen des Spielleiters

Dieses Abenteuer bzw. dieser Abend war für mich sehr intensiv. Ich erzählte viel, da ich die Natur, den Delb, Altdorf und das Fest sehr detailliert beschrieb. Meine Beschreibungen und die Atmosphäre genossen meine Spieler und das sah ich ihnen auch an. Besonders mein Sohn war stellenweise in sich gekehrt, damit er das Beschriebene verarbeiten konnte.

Rein abenteuertechnisch geschah nicht viel, aber die Atmosphäre von der Flussreise bis in das eigene Haus war fantastisch. Es waren so viele kleine Dinge, die den Abend wie im Fluge vergehen ließen. Gespielt haben wir etwas über fünf Stunden, mir kam es eher wie zwei vor.