
WARHAMMER - Fantasy Rollenspiel

2019

„Das Finale“

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

Herr König (2,0)

Der Hund von Kent Strasser. Dabei handelt es sich um einen Delberzer aus sehr guter Zucht

Unterwegs

Nachdem die Herrschaften auf abenteuerliche Weise Altdorf verlassen hatten, ritten sie vorerst Richtung Weißbrückkanal. Ob dies nun der richtige Weg war, wussten sie bis dahin nicht, und auch nicht, ob sie selbst verfolgt werden.

Gegen Abend, sie waren wirklich schon sehr müde, trafen sie auf dem Hauptweg auf zwei Straßenwächter. Diese erzählten ihnen, dass ein ganzes Dutzend Söldner Richtung Autler unterwegs war, angeführt von einem Hochelfen. Auch eine sehr hübsche junge Adelige war bei ihnen. Das mussten sie sein, also schlug man ab hier einen anderen Weg ein, nämlich den Richtung Autler.

Am späten Abend dann, es wurde richtig dunkel, bezog sich der Himmel und es regnete. Die Finsternis ließ die Herrschaften nur noch sehr langsam vorankommen. Die Straßenwächter empfahlen ihnen eine Abkürzung, welche sie auch nahmen. Nun, nach etlichen Kilometern, erreichten sie wieder den Hauptweg. Viel finsterner konnte es nicht mehr werden, da entdeckten sie am Horizont, in einem Wäldchen, ein Licht. Die Silhouette von Gebäuden zeichnete sich, durch die scharfen Kanten, am Nachthimmel ab. Ein Gehöft, vielleicht sogar ein Gasthof. Hier ritten die Herrschaften hin.

Gasthaus „Schildmaid“

Sie passierten ein Tor, auf dem ein Wappen zu sehen war. Es war die lachende Figur einer Schildmaid, die einen Krug in der Hand hielt. Clemens las „Gasthaus Schildmaid“ auf dem Schild. Der Gasthof glich einem großen Gehöft. Ein Haupthaus und mehrere kleinere Gebäude gehörten zum Anwesen. Das beinhaltete auch Ziegen- und Schweineställe. Der Pferdestall befand sich dicht

am Eingang zum Haupthaus. Langsam ritten die Herrschaften zum Stall. Hier wurden sie bereits erwartet, ein Stallbursche nahm sich ihrer Pferde an.

Als Clemens den Burschen fragte, ob hier ein Dutzend Leute vorbeigekommen wäre, verneinte der dies und kümmerte sich weiter um die Pferde. „Herr König“ erleichterte seinen Darm im Stall, worauf Clemens und Ulf auf die drei Pferde aufmerksam wurden, die sich ebenfalls im Stall befanden. Auf Nachfrage, wem denn diese Tiere gehören, behauptete der Bursche, dass sie seinem Vater gehören.

Hans Jollander, Gastwirt

Das Innere des Gasthauses, speziell der Schankraum, war sehr rustikal eingerichtet. Schwere Tische und Stühle standen auf einem Steinboden. Selbst der Tresen war aus massivem Holz unbekannter Baumart. Hinter dem Tresen zählte ein stämmiger, einäugiger Mann sein Geld, ansonsten war der Raum leer. Sein Gesicht war vernarbt und sein Blick sehr ernst; er schien ein Veteran längst vergessener Schlachten zu sein. Die Herrschaften mieteten sich ein Zimmer für die Nacht, oder von dem, was von ihr noch übrig war. Der Gastwirt, er stellte sich als Hans Jollander vor, wies den Herrschaften den Kellerraum zu, weil es angeblich im oberen Bereich hineinregnete.

Hans beobachtete die Herren, fütterte „Herr König“ mit einem Stück Schinken und schob den Anwesenden einen Schnaps über den Tresen. Clemens und Kent wollten wissen, wem die drei Pferde im Stall gehörten. Der Wirt grinste und meinte, dass sie ihm gehören. Dann ging er einen Schritt zurück und starrte an die Decke. Sehr laut sprach er, dass niemand sonst hier sei und das Geschäft derzeit eher schlecht läuft. Er hielt dabei drei Finger in die Luft und zeigte mit dem Zeigefinger der anderen Hand auf die Decke, wo sich wohl eines der Zimmer befand. Kent und Ulf nickten ihm zu und der Blick sprach einen Dank aus. Auch Clemens bedankte sich mit einem zustimmenden Blick. Hans sprach nur noch in Gesten. Eine davon besagte, dass die drei Personen im Obergeschoss Söldner waren und die Herrschaften überfallen sollten. Hans holte einen Rabenschnabel unter dem Tresen hervor und signalisierte den Herrschaften, dass er sie unterstützen würde, sollte es zu einem Kampf kommen. Kent grinste zufrieden.

Im Dunkeln ist gut munkeln

Hans Jollander ging mit seinem Rabenschnabel in sein Zimmer, welches sich auf der Ebene des Schankraums befand. Ulf und Kent gingen in den Keller, wo die Tür einen leichten Schaden hatte und sich nur schlecht schließen ließ. Offenbar von den Mochtegern-Attentätern präpariert, um schnell und leise in den Schlafrum zu gelangen. Die Herrschaften spielten das Spielchen mit. Der Keller war ein ehemaliger Weinkeller, zum Schlafrum umgebaut. Eigentlich standen nur ein paar Betten zwischen ein paar leeren Fässern. Kein Fenster.

Clemens befragte draußen noch den Sohn des Wirts und seinen Freund. In den Nebengebäuden schien trotz der späten Stunde noch recht viel los zu sein. Die Familie des Wirts schien größer als erwartet. Nach einer Weile ging Clemens wieder in das Haupthaus und gesellte sich zu Ulf und Kent. „Herr König“ schlief bereits. Nun plante man.

Clemens und Kent wollten das Schlafen vortäuschen, während Ulf sich im Schankraum versteckt. Das war der Plan und machten sie es auch. Nun, da der Kamin fast ganz aus war, konnte man kaum noch etwas sehen. Im Schankraum war es stockdunkel. Ulf schlich hinter den Tresen und blieb vorerst dort. Kent und Clemens warteten auf ihre Mörder.

Lange dauerte es nicht, da rührte sich etwas im Obergeschoss. Ein Mann stieg die Treppe hinunter und ging am Tresen vorbei. Dabei bemerkte er Ulf nicht. Es war ein Hüne von Kerl und offenbar

kampferprobt, das konnte Ulf anhand seiner Bewegungen erkennen. Der Mann ging zur Haupttür, trat hinaus und urinierte an die Hauswand. Dabei bepöbelte er ein junges Pärchen, welches sich wohl heimlich nachts getroffen hatte. Das Pärchen zog sich daraufhin zurück, der Mann ging wieder hinein und an Ulf vorbei, die Treppe nach oben. Dann herrschte wieder Ruhe. Diese währte aber nicht lang.

Eskalation

Minuten später hörte Ulf wieder Schritte und Geflüster von oben. Auch die Treppe knirschte wieder unter dem Gewicht der Personen. Dieses Mal kamen alle drei Personen in den Schankraum. Ulf lugte vorsichtig über den Tresen. Einer der Männer trug eine Pistole. Genau dieser ging langsam zum Kamin und zog die Klappe herunter, so dass nun fast völlige Finsternis im Schankraum herrschte. Ein anderer, Ulf konnte ihn kaum erkennen, hielt eine große Armbrust in seinen Händen. Das Geräusch des Spannens war schrecklich, wusste Ulf doch, für wen der aufgelegte Bolzen gedacht war. Es herrschte eine merkwürdige Stille.

Auf der anderen Seite der Tür zum Keller, hockten Kent und Clemens. Sie waren bereit. Sie nahmen die Geräusche vor ihrer Tür wahr. Kent schnarchte demonstrativ, um einen tiefen Schlaf zu simulieren. Der Einzige, der wirklich schlief, war „Herr König“. Sein Schnarchen war echt. Immerhin war er die ganze Zeit gelaufen und nun genoss er seinen verdienten Schlaf.

Der Glatzkopf, das war einer der beiden, die vor der Kellertür standen, öffnete diese langsam. Der Armbrustschütze legte schon an. Ulf sah kaum etwas. Immerhin wusste er, dass irgendwo im Schankraum ein weiterer Mann stand und eine Pistole hatte, also wollte er seine Position nicht verraten. Langsam öffnete sich die Kellertür. Dann, als sie fast zur Hälfte geöffnet war, betätigte der Armbrustschütze den Abzug. Er rechnete nicht damit, dass man auf ihn wartete. Er verfehlte sein Ziel: Kent Strasser. Clemens hingegen hatte seine Pistolen parat und schoss. Noch bevor der Bolzen das Fass zerschlug, taumelte der getroffene Armbrustschütze zurück. Clemens hatte ihn zweimal an derselben Stelle getroffen und die Arteria Axillaris erwischt, so dass das Blut fontänenartig in die Höhe schoss und Wand und Decke besudelte. Der Mann klatschte zitternd auf den Boden, Sekunden später rührte er sich nicht mehr. Der Lichtblitz der Schüsse aus Clemens Pistolen verriet nun aber Ulf, der neugierig über den Tresen lugte. Der Mann am Kamin, ebenfalls mit einer Pistole bewaffnet, feuerte auf Ulf. Er traf. Ulf nahm einen schweren Kopftreffer hin und sackte zusammen.

Nun brach das Chaos aus, war der lautlos geplante Mord doch zu einem Fiasko geworden. Der Schütze, der Ulf erwischt hatte, floh nach draußen, der Mann an der Tür drehte sich zu Ulf um. Dieser nahm seinen Mut zusammen und attackierte den immer noch überraschten Glatzkopf. Auch Hans stürmte nun aus dem Zimmer und auf den Glatzköpfigen zu. Gemeinsam mit dem verwundeten Ritter Ulf Hagel metzelten sie ihn nieder. Zeitgleich kamen Kent und Clemens aus dem Keller. Auch „Herr König“ war nun wach geworden und glotzte verstört aus der Wäsche.

Nun wurden Laternen entzündet. Clemens rannte durch die Haupttür nach draußen, um den Flüchtenden zu verfolgen. Er sah ihn aber nirgends. Währenddessen wurde Ulfs Kopftreffer von Hans versorgt und Kent hatte alle Mühe seinen Hund im Zaum zu halten. Auch die Familie von Hans meldete sich zu Wort. Hans schrie, dass sie vom Haus wegbleiben sollten. Das taten sie auch.

Clemens suchte die Gegend ab. Im Stall schien der Mann nicht zu sein und auch die umliegenden Felder schien er nicht genommen zu haben. Plötzlich löste sich ein Schuss und Clemens taumelte zurück. Der Schütze war auf dem Dach des Hauptgebäudes. Zum Glück fing die Rüstung den Hauptteil des Projektils auf. Trotzdem aber rannte Clemens zurück in den Schankraum, wo Ulf durch den Kopftreffer blutüberströmt dumm aus der Wäsche guckte. Mit dem Verband am Kopf sah er nicht wirklich furchteinflößend aus. Hans aber hatte seine Arbeit gut gemacht, da waren sich alle

einig. Nun hatte man aber einen guten Pistolenschützen auf dem Dach, und er würde da bestimmt nicht so schnell herunterkommen. Ein Plan musste her.

Ulf, der sich zusammenriss, schlug vor, den Schützen abzulenken, damit Clemens ihn aufs Korn nehmen kann. Sie traten also, mit dem Hintern an der Wand, hinaus und machten Krach. Besonders Ulf. Clemens suchte das Dach ab und entdeckte den Schützen, der ihn allerdings wohl zuerst entdeckte. Er schoss erneut. Aber dieses Mal passte Sigmar auf seinen Schützling auf. Die Pistole des Schützen explodierte und zerriss ihn den Unterarm. Das Geschrei war ohrenbetäubend. Voller Schmerzen verlor der Schütze das Gleichgewicht und stürzte aus mehreren Metern in die Tiefe. Er landete auf dem Rücken und starb.

Nachwirkungen

Jetzt endlich hatten alle Zeit genug, um sich in Ruhe zu unterhalten. Drei Attentäter, drei tote Attentäter. Hans holte seine Frau, seine drei Söhne und seine Tochter. Sie sollten sich um die Leichen kümmern. Kümmern hieß soviel wie Plündern. Clemens gewährte ihm das. Nun konnte Hans auch endlich erzählen, was die Bande hier vorhatte. Selbstverständlich waren die Söldner von dem Hochelfen Leanin angestellt und beauftragt worden, die Herrschaften hier auszuschalten, sollten sie hier auftauchen. Hans Ehefrau schnappte dann auch noch auf, wo die anderen hinwollten, nämlich Richtung Teufelfeuer, vorbei an Autler. Auch an die schweigsame Gräfin erinnerte man sich. Besonders aber der Hochelf war ihnen im Gedächtnis geblieben. Ein recht unfreundlicher Zeitgenosse.

Weder Ulf, noch Kent oder Clemens wollten noch lange Zeit vergeuden. Immerhin wurde es bereits hell und man konnte zumindest sporadisch wieder etwas sehen. Hans erwähnte eine Abkürzung durch einen kleinen Wald, ganz in der Nähe von hier. Sein ältester Sohn Henrik wollte sie führen. Man verabschiedete sich voneinander. Mit einer solchen Hilfe hatte Clemens nicht gerechnet, aber Hans entschied sich zum Verrat, als er den Doppelschweifigen Kometen an der Jacke des Inquisitors sah. Und auch der Ritter des Weißen Wolfs war ein gern gesehener und ehrwürdiger Anblick in diesen miesen Zeiten. So brachen die Herrschaften auf, gen Teufelfeuer. Zwar waren sie körperlich angeschlagen und müde, doch waren sie auch hochmotiviert und voller Tatendrang.

Leanin, der Hochelf

Henrik führte die Herrschaften durch kleine Waldabschnitte, vorbei an Dorfruinen und Friedhöfen längst vergangener Tage. Auch kleinere Bäche und Hügel überquerten sie. Irgendwann dann, es war bereits hell geworden und relativ warm, wies Henrik ihnen den Hauptweg und machte kehrt. Von nun an waren sie wieder auf sich allein gestellt.

Während des Reitens wurde gegessen und getrunken, Rast gönnte man den Pferden nur selten. Auch „Herr König“, der sonst vor Energie nur so strotzte, nahm die kleinen Pausen dankend an. Am frühen Nachmittag dann, erreichten sie eine Au. Auf der gegenüberliegenden Uferseite befand sich eine alte Wassermühle, samt zweier Nebengebäude. Auch eine Brücke gab es, diese war aber hochgezogen. Es war eine Klappbrücke aus Holz, die schon sehr viel bessere Tage erlebt hatte. Auf beiden Seiten des Ufers gab es einen Mechanismus in Form einer Kurbel. Kurz bevor die Herrschaften die Kurbel nutzen wollten, entdeckten sie ein halbes Dutzend Pferde, welche auf der kleinen Wiese neben dem Hauptgebäude, wohl ein altes Zollhaus, grasten.

Ulf, Kent und Clemens versteckten sich und beobachteten die Personen. Es waren zehn Mann oder vielleicht mehr. Auch Leanin war dabei. Er schrie herum und regte sich über seine unfähigen Männer auf; immerhin ruchlose Söldner. Fünf von ihnen befahl er, zum Gasthaus „Schildmaid“ zurückzureiten, um zu sehen, was nun mit den anderen drei Söldnern geschehen war und wie weit diese waren. Die Fünf ritten also los, buchstäblich an den Herrschaften vorbei.

Sowohl die Pferde, als auch „Herr König“ verhielten sich ruhig. Nun waren auf der gegenüberliegenden Seite nur noch Leanin plus drei Mann.

Nun hatten sie zumindest den Hochelfen gesehen. Von Erma war weit und breit nichts zu sehen. Außerdem konnten sie von ihrem Versteck nicht alles einsehen, was sie sehr ärgerte. Flüsternd beratschlagten sie ihr weiteres Vorgehen. Clemens wollte das Überraschungsmoment nutzen und Ulf wollte die Gruppe umgehen. Kent war auch für einen Angriff.

Der dramatische Kampf an der Wassermühle

Kent und Ulf schlichen am Ufer vorbei und näherten sich den Gebäuden über eine Wiese. Das Gras war sehr hoch und bot ihnen einen perfekten Sichtschutz. Die Pferde ließen sie auf der anderen Uferseite zurück, in der Hoffnung, sie würden nicht wiehern. Das war einer der Gründe, warum es ab nun schnell gehen musste.

Währenddessen näherte sich Clemens, der durch die Au direkt an die Hauswand der Mühle geschlichen war, dem Lager. Er bereitete sich auf einen Kampf vor. Ulf und Kent waren ebenfalls bereit.

Einer der Männer, ein buckliger kleiner Kauz, näherte sich Ulf und Kent bedrohlich. Ulf nahm Maß, stand auf und zerschmetterte den Brustkorb des völlig überraschten Mannes, der nun keuchend umfiel, dann stürmte der Ritter mit seinem Wolfsgeheul los, auf die anderen beiden zu. Kent folgte ihm, aber langsamer.

Das Überraschungsmoment war nun vorbei. Fast zeitgleich, vielleicht zehn Sekunden später, lugte Clemens um die Ecke der Hauswand. Dabei wurde er entdeckt. Als er das zweite Mal um die Ecke starrte, vielleicht drei Sekunden später, rammte ihn einer der Männer von Leanin einen Dolch ins Bein. Dieser blieb stecken, Clemens taumelte zurück, der Mann setzte nach. Als Clemens dann auch beim Schießen noch scheiterte und auch die Schläge und Stiche des Angreifers nicht abwehren konnte, wurde es sehr brenzlich. Mit solcher Kompetenz hatte er nicht gerechnet. Fast bewusstlos und aus zig Wunden blutend, hatte er Probleme, aufrecht stehen zu bleiben. Es schien, als würde er sein Leben hier aushauchen. Hier endete das Leben von Clemens Hochhut von der Lärche. Kurz vor dem Ziel – erschlagen von einem Söldner, den er nicht einmal richtig erkennen konnte. Clemens Körper brannte und sein kurzes Leben lief wie ein Film an seinem geistigen Auge vorbei. Er sah Blumenwiesen, Vögel, Bienen, Wasserfälle, Olaf, Theodor von Tandrich und Kent. Kent? Ja, Kent tauchte hinter dem Angreifer auf, der nun zum finalen Schlag ausholte. Zu mehr als zum Ausholen kam er auch nicht mehr, rammte ihn der zwei Meter große Kent Strasser doch seinen Schwertbrecher bis zum Anschlag in den Nacken. Mühelos durchbohrte er dabei die Lederrüstung des Söldners. Clemens fiel kurz darauf völlig ermattet in die Au. An anderer Stelle jaulte „Herr König“ auf.

Ulf stürmte auf einen der Söldner zu, „Herr König“ rannte zum Hochhelfen. Während Ulf mit seinem Gegner leichtes Spiel hatte, dieser hatte sein Zweihandschwert tief in die Hauswand gerammt und Ulf ihn daraufhin erschlagen, lag „Herr König“ leblos auf dem sandigen Platz vor dem Zollhaus. Nun trat der Hochelf hervor. Bewaffnet mit einer Peitsche. Hochelf? Leanin, der Hochelf? Was Ulf nun zu sehen bekam, ließ ihn das Blut in den Adern gefrieren. Der Hochelf war nichts weiter als ein Doppelgänger. Ein chaotisches Wesen, welches die Gestalt von sämtlichen humanoiden Wesen annehmen konnte. Ulf stürmte auf ihn zu.

Kent half Clemens aus dem Wasser. Nun mussten sie sich beeilen, denn sie wussten nicht, wie es um Ulf bestellt war. Dieser kämpfte bereits eine ganze Weile, für ihn eine gefühlte Ewigkeit, um sein Leben, denn der Doppelgänger hatte fiese Tricks auf Lager. Er schien ein besonders harter Gegner zu sein. Ähnlich wie bei Clemens, sorgten die vorangegangenen Strapazen der letzten

Stunden und Tage dafür, dass Ulf dem Doppelgänger nicht gewachsen war. Zwar kämpfte er tapfer weiter, steckte aber mehr und mehr ein. Eine Rippe brach, der Verband seiner Kopfverletzung löste sich und die Wunde blutete wieder. Schlag um Schlag nahm Ulf mehr Schaden. Er konnte einfach nicht mehr. Der Doppelgänger schien dabei immer stärker zu werden. Im Augenwinkel sah er „Herr König“, der sich langsam wieder aufrichtete und sich schüttelte. Irgendwie musste er durchhalten.

Ulf fiel gelegentlich auf die Knie, rappelte sich wieder hoch und hielt geschwächt seinen Hammer schützend vor sein Gesicht. Als der Doppelgänger zum finalen Schlag ausholte, und es wäre der letzte Schlag gewesen, schoss „Herr König“ los und auf den Doppelgänger zu. Auch die Schatten seiner Begleiter tauchten hinter ihm auf. Ulf stand auf und riss sich zusammen. Ein letztes Mal. Der Doppelgänger hatte es nun mit den Herrschaften zu tun, und zwar mit jeden von ihnen. Kent war noch sehr frisch, er attackierte den Doppelgänger, gefolgt von Clemens. Ulf schlug nur noch Löcher in die Luft. Ab jetzt dauerte der Kampf keine zehn Sekunden mehr, knüppelten Kent, Clemens und „Herr König“ den vom Chaos befleckten Körper des Doppelgängers nieder.

Der Kampf war vorbei und die Herrschaften schwer verletzt. Ausgelaugt, verwundet und völlig ermattet, brachen sie zusammen und atmeten durch.

Auch das noch...

Ulf, er konnte kaum noch stehen, stöhnte und wollte nur noch weg. Die Herrschaften verarzteten sich gegenseitig. Der körperlich am vitalsten war Kent Strasser, der sich auch rührend um seine Kameraden kümmerte.

Nach einer ganzen Weile des Selbstmitleids und des Jammerns, hörte Strasser, er war gerade dabei einen Karren für Ulf zurechtzumachen, Geräusche und Stimmen, die sich langsam ihrem Standpunkt näherten. Orks! Nun musste es schnell gehen, würden die Grünhäute doch gleich hier aufschlagen. Man flüchtete sich in das alte Zollhaus und auf den Dachboden, oder dem, was davon noch übrig war. Ulf kroch hinter einige Kisten und harnte dort aus, Clemens und Kent beobachteten die Grünhäute, wie sie den Platz erreichten. „Herrn König“ wurde das Maul zugehalten, damit er nicht bellt.

Die Orks plünderten die Leichen, erschlugen die Pferde und aßen Teile von ihnen an Ort und Stelle. Es handelte sich um drei Orks, sieben Goblins und einen Anführer, der sich Ulf's Rüstung nahm, die noch dort lag, wo er sie abgelegt hatte, um seine Verwundungen zu überprüfen. Orks waren in dieser Region recht ungewöhnlich, dachte sich Strasser und teilte dies Clemens mit. Einer der Goblins kam auch in das Zollhaus. Als er auf die Treppe zum Dachboden stieg, stellte sich Clemens schon auf einen weiteren Kampf ein. Glücklicherweise wurde der Goblin aber von seinem Anführer, oder besser gesagt Boss, gerufen, so dass er wieder abhaute. Der Kampflärm musste die Grünhäute angelockt haben. Nach einer Stunde, vielleicht waren es auch zwei, machten sie sich wieder davon. Sie nahmen das eine oder andere Utensil mit, ließen andere Dinge aber einfach liegen. Sah der Platz vorher schon wie ein Schlachtfeld aus, glich er nun einem Schlachthaus. Besonders der Tod der drei Pferde war grausam anzusehen. Alle hofften, dass die Orks ihre Pferde, welche immer noch im Wäldchen warteten, nicht fanden.

Dann, nach einer halben Ewigkeit, war der Spuk vorbei. Ulf war zwischendurch eingeschlafen und nun wieder wach. Clemens und Kent trugen ihn die Treppen runter. Bei einer Leiche fanden sie eine Karte, auf welche ein vereinbarter Treffpunkt eingezeichnet war. Dabei handelte es sich um eine alte Ruine aus längst vergangener Zeit. Diese Ruine befand sich zwei Kilometer weiter südlich ihres jetzigen Standpunkts. Clemens fand im Chaos von Leichen, Taschen und Ausrüstung eine Taschenuhr. Ulf, der sich nun wankend auf den Weg zur Brücke machte, fand eine Tasche, in der zwei Wertbriefe drinsteckten.

Nachtlager

Die Herrschaften beschlossen, ihr Lager etwas weiter südwestlich aufzuschlagen. Sie suchten sich ein ruhiges Plätzchen und errichteten dort ihr Lager. Ulf hatte eine gebrochene Rippe und eine Muskelzerrung im linken Arm. Kent ging es gut, Clemens lief etwas unrund und „Herr Königs“ Wunden konnte man beim Heilprozess zusehen.

Clemens studierte die gekritzelte Karte. Es war das Lager, in der die Gräfin auf die anderen warten sollte, da war er sich sicher. Er wollte dahin. Ulf hielt das für eine völlig schwachsinnige Idee, waren sie doch mehr als angeschlagen. Ulf konnte kaum reiten, geschweige denn seinen Hammer schwingen. Auch Clemens war nicht sonderlich gestärkt. Es mangelte an Kampfkraft in jeglicher Hinsicht. Aber wie lange würde sie noch dort sein? So kurz vor dem Ziel und man kann nichts unternehmen? Clemens sprach sich weiter für einen Besuch aus und Kent unterstützte das. Ulf, der ansonsten ja sehr mutig war, wollte in einen Shallyatempel. Er jammerte vor Schmerzen und ein Kampf kam für ihn nicht mehr in Frage. Kent und Clemens aber motivierten ihn. Die Devise hieß: Jetzt oder nie! Man einigte sich darauf, die Nacht abzuwarten und dann zu den Ruinen zu reiten. Jeder schloss in dieser Nacht mit seinem Leben ab.

Das Finale!

Am nächsten Morgen, die Herrschaften hatten sich etwas ausruhen können, packten sie ihre Sachen zusammen und machten sich abmarschbereit. Es gab Beeren und Tee zum Frühstück. Was für eine Henkersmahlzeit. Dann ritten sie los, in Richtung Ruinen, wo sich die Gräfin Erma Bartig von Ilseleben aufhalten sollte. Man sprach nicht viel. Ulf meinte nur, dass er, sollte es zu einem Kampf kommen, Alles geben würde. Clemens und Kent wussten das zu schätzen. Trotz Schmerzen und Verwundungen, schritten sie weiter voran.

Eine Ansammlung von zerstörten Steingebäuden, aus denen schon stellenweise Büsche und Bäume wuchsen. Das war also das Lager, welches auf der Karte eingezeichnet war. Rauch stieg hinter einem teilweise eingestürzten Gebäude auf. Ein Lager. Drei Pferde standen angebunden an einer Mauer. Eines der Pferde war weiß mit geflochtenem Haar und einem Damensattel. Die Herrschaften näherten sich langsam dem Gebäude, als ein Mann hinaustrat und sie begrüßte. Clemens und Kent erkannten sofort, dass es sich dabei um einen der klügeren Söldner handelte, wohl aber auch um einen kompetenten. Die Anspannung war kaum mit Worten zu beschreiben. Clemens atmete schwer, Kent war wie eine Katze kurz vor dem Sprung und Ulf taumelte im Sattel hin und her; dennoch aber kampfbereit, so weit es ihm möglich war.

Was nun folgte, war das langersehnte Finale. Erma Bartig von Ilseleben trat hinaus und stellte sich siegessicher neben den Söldner. Sie war wunderschön, dass musste jeder der dort Anwesenden anerkennen. Aber ihr kranker Geist machte sie hässlich. Noch bevor Clemens sich mit dem Söldner unterhalten konnte, forderte sie, dass er die Herrschaften angreift. Das tat er aber nicht. Im Gegenteil, er befahl ihr, ihr Maul zu halten. Ein weiterer Mann trat hervor. Nun unterhielten sich Söldner und Herrschaften, vordergründig Clemens. Ulf war kurz davor vom Pferd zu fallen, Kent war angespannt. Der Söldner stellte sich als Gabriel Brunner vor, sein Begleiter brummte so etwas wie Janson. Wieder brüllte Erma die Söldner an. Diese blieben aber ruhig. Janson stellte sich nun zur Gräfin und Clemens forderte die Aushändigung der Gräfin. Als Gabriel nach Beweisen fragte, zog Clemens den Brief aus seiner Tasche, den er damals in Middenheim bekam. Clemens stieg von seinem Pferd ab, während sich Gabriel ihm näherte. Die beiden Personen standen sich nun weniger als einen Meter gegenüber. Gabriel nahm das Papier und las. Als die Gräfin wieder losbrüllte und einen Angriff auf Clemens befahl, antwortete Gabriel Brunner nur:

„Meine Kampfkraft, kleine Lady, ist käuflich – der Glaube zu Sigmar aber nicht.“

Er drehte sich um, nickte Janson zu und gab den Brief zurück an Clemens. Dann forderte er eine Summe an Geld für die Auslöse der Gräfin. Clemens wartete auf die Summe, die Gabriel ihm nennen würde, was er auch bald darauf tat: Einen Pfennig! Den wollte Gabriel haben. Einen lausigen Pfennig. Kent und selbst Ulf lächelten. Clemens gab ihm den Pfennig. Behutsam steckte Gabriel sich den Pfennig in die Brusttasche, Janson fesselte die Gräfin daraufhin. Sie war stinksauer und wütend. Janson übergab sie dann dem Hexenjäger.

Das Ende von Erma Bartig von Ilseleben

Clemens wollte das Urteil sofort sprechen und die Hinrichtung an Ort und Stelle vollziehen. Tod durch eine geheiligte Waffe. Da kam nur Ulfs Hammer in Frage. Als Zeugen blieben Gabriel Brunner und Janson vor Ort und unterschrieben sogar Clemens Papier. Die Gräfin, oder besser gesagt, die ehemalige Gräfin, war außer sich. Sie schien sich immer noch sicher zu sein, dass ihr geliebter Leanin sie retten würde. Aber es kam niemand. Ulf kletterte von seinem Pferd, nahm seinen Hammer und trat auf die Gräfin zu, welche von Clemens sehr unsanft fixiert wurde.

„Ich bin Clemens Hochhut von der Lärche! Hochhut! Ich trage den Namen meines Vaters Dr. Olaf Hochhut. Ulf! Vollstrecken!“

Der folgende Schlag wurde von Ulric und Sigmar gleichermaßen gelenkt, da war sich Ulf sicher, denn er spürte während des Ausholens keinen einzigen Schmerz. Der zweihändige Hammer rauschte durch die Luft, zerschlug den Schädel der ehemaligen Gräfin, so dass nicht mehr viel davon übrig war. Die Wucht des Schlages sorgte gar dafür, dass der Hammerkopf sich mehrere Zentimeter in den Boden fraß. Dann herrschte eine ganze Weile Ruhe. Clemens nickte zufrieden und dankte damit auch Ulf, der nun wieder ein schmerzverzerrtes Gesicht machte. Kent starrte nur auf die kopflose Leiche. Brunner und Janson verabschiedeten sich und ritten davon.

Epilog

In Altdorf durchsuchte man das Haus in der Tulpenallee und fand einiges an Beweismaterial. Darunter Artefakte der Dunklen Götter, wie auch die mutierte Opernsängerin Orphelia. Auch Leichen, die zum Opfern perverser Riten dienten, waren dort gelagert.

Nach den Ereignissen und dem Ende der Gräfin Erma Bartig von Ilseleben, trennten sich die Herrschaften auf unbestimmte Zeit. Eigentlich trennte sich nur Ulf von Clemens und Kent. Zwar reisten sie gemeinsam nach Middenheim, doch besuchten Clemens und Kent den Baron Theodor von Tandrich, während Ulf befördert wurde. Der *Hochhut-Fall* sprach sich herum und wurde kurzzeitig in jeder Zeitung behandelt.

Die Herrschaften schworen sich aber ewige Treue, schweißten sie die Ereignisse doch sehr zusammen. Jeder würde für jeden da sein, wenn er ihn benötigte.

Was wurde aus...

Kent Strasser

Er reiste mit Clemens und Ulf nach Middenheim, besuchte Theodor von Tandrich und bildete einige seiner Wachen im Kämpfen aus. Aus Altdorf erhielt er die Lizenz eines Hexenjägers und ist somit nun ein Mitarbeiter der Inquisition, eben keine Wache mehr. Ein Titel, den er schon längst hätte haben können und den er sich mehrfach schon verdient hat.

Clemens Hochhut von der Lärche

Nach dem Besuch in Middenheim, reiste Clemens wieder nach Altdorf. Hier arbeitete er den einen oder anderen Namen von der Liste ab, welche er aus dem Albert-Hofer Haus hatte. Dabei hielt er immer guten Kontakt zu Lars, der seine Berufung nun gefunden hatte. Auch Gunnar schien mit der Verwaltung des Hauses gut zurechtzukommen.

Ritter Ulf Hagel

Ulf wurde mehrfach geehrt und zum 1. Ritter befördert. Der fünfzehnjährige Knappe, oder Welp, Eirik Rogadon, wurde ihm an die Seite gestellt. Für seine Ausbildung war Ulf nun zuständig.

„Herr König“

Der Delberzer Hund begattete mehr als ein Dutzend Hundedamen, kotete in zig Ställen auf das Stroh, weigerte sich etliche Male Brücken zu überqueren, urinierte an geheiligte Statuen imperialer Heden und trank Wasser aus den heiligsten Quellen der Götter.

Lars Hermann

Lars wurde von Konstantin Prai zum persönlichen Mitarbeiter befördert. Er arbeitet nun in Altdorf und in der Umgebung. Er hält immer noch einen guten Kontakt zur Altmarkt-Bande, die ihn mit wichtigen Informationen versorgen. Im Gegenzug erhalten die Kinder Geld oder andere Mittel.

Gunnar Kalschikowski

Das Haus in der Sellerstraße 21 ist nun sein Refugium, kümmert er sich doch um den Ausbau und die Instandhaltung des Gebäudes.

Baron Theodor von Tandrich

Immer reicher und immer fetter. Der Baron lebt ein tolles Leben. Sein jüngstes Ziel: Die Heirat einer achtzehnjährigen Tochter eines Grafen aus Talabecland.

Der Stadt Delberz

Die Stadt leidet immer noch unter der Pest, aber man konnte zumindest ein Viertel errichten, wo die Kranken auf ihr „Ende“ warten können, und das in Würde.

der Stadt Grimminhagen

Der Aufbau geht voran, Denkmäler werden errichtet und der Alltag hält wieder Einzug.

Dem Dorf Bergbach

Dort wo die Hütten einst standen, befindet sich nun das Fundament eines wirklich exorbitanten Bauwerks: Der *Bergsburg* des Barons Theodor von Tandrich

dem Riesen Grompe

Wildhüter und Bauhelfer, aber vor allem: Freund!

Björn & Stefan Grimmig

Zuletzt wurden die beiden in Tilea gesehen.

der Altmarkt-Bande

Die Kinder der Bande sind nun die Augen und Ohren der Inquisition und werden auch von dieser bezahlt. Natürlich ganz inoffiziell. Lars sorgte dafür, dass jedes Kind ein Paar Schuhe bekommt und zumindest einmal am Tag ein Essen.

Dr. Olaf Hochhut

Der sehr wohlhabende Theodor von Tandrich sorgte dafür, dass man den Namen Hochhut nicht so schnell vergisst. Er zahlte dem Amt in Middenheim eine hohe Summe Geld, damit aus dem

Weißkronengang der *Dr. Olaf Hochhut-Weg* wurde. Bei der Einweihung des Weges waren sehr viele Leute anwesend.

Ein paar Worte zum Schluss

Nach dem Ende des Abends befragte ich meine Spieler zum Regelwerk und zur Kampagne. Beides wurde sehr positiv aufgenommen. Mein Stil zu leiten gefiel ihnen sehr und auch das Verfassen dieser Spielberichte. Mit diesen werde ich nun aus zeitlichen Gründen aufhören, somit ist dies mein letzter Spielbericht dieser Runde. Das soll nicht bedeuten, dass wir nicht weiterspielen. Neue Abenteuer warten bereits. Zum jetzigen Zeitpunkt, ich starre grade auf die Seitenanzeige in der linken unteren Ecke, sind es 113 Seiten. Ich denke, da kann man dann auch mal einen Schlusstrich ziehen.

Bei den Spielberichten habe ich absichtlich nicht alle Kleinigkeiten bis ins Detail beschrieben, sonst hätte ich wohl den Rahmen gesprengt.

Die Charaktere sehen sich wieder. Im Jahre 2513 I.K. Sie wurden nach Talabheim eingeladen, um der Hochzeit ihres Freundes dem Baron Theodor von Tandrigh beizuwohnen. Natürlich hat er, neben den Feierlichkeiten, für die Herrschaften wieder etwas zu tun. Aber das ist eine andere Geschichte...

ENDE