
WARHAMMER - Fantasy Rollenspiel

Finale in Grimminhagen

Charaktere

Kathrin spielt Clemens von der Lärche
Hexenjäger

Ben spielt Kent Strasser
Leibwache von Clemens

Tim spielt Ulf Hagel
Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

Leutnant Raimund, Soldat
Er befehligt achtzig Mann in der Kaserne in Grimminhagen. Er ist stämmig, aber nicht sonderlich groß. Sein Sinn für Humor schwindet, als Clemens ihm vom Attentat erzählt.

Hauptmann Grammscheid, Soldat
Ein hilfsbereiter älterer Herr, der die Anwesenheit der langhaarigen Männer ebenfalls merkwürdig findet. Ihm und seinen Männern sind die Hände gebunden; der Bürgermeister blockiert.

Emilie von Glutheim
Feuermagierin aus Altdorf. Sie ist mit ihrem Lehrling unterwegs nach Middenheim. Sie ist mit ihren 28 Jahren noch jung aber durchaus talentiert. Ihre Schönheit ist atemberaubend. Langes rotes und gepflegtes Haar, stechend grüne Augen und eine makellose Haut. Ihr Gesicht gleicht einem Kunstwerk. Schneeweiße Zähne, alle gerade. Im Kontrast zu ihrer Schönheit, steht ihr Gemüt. Aufbrausend und leicht reizbar. Somit zieht sich, leider, ziemlich schnell ein Hauch von Wut durch ihr sonst so geschmeidiges Antlitz.

Vincent Furor
Der Lehrling von Emilie. 21 Jahre alt und etwas korpulent. Nein, er ist fett. So fett, dass er manchmal Probleme bekommt mit Emilie schrittzuhalten. Er hat das Gemüt eines Halbblings. Der Umgang mit Aqshy scheint ihn wenig bis gar nicht zu beeinflussen, was bei Emilie schon wieder ganz anders aussieht.

Kadri Gondilsson
Der Slayer, der sich riesig über den Ärger bei Grimminhagen freut. Zu seinem, und dem der Einwohner Grimminhagens, ist er zu Beginn des Tumults gerade mal eine halbe Meile aus der Stadt, sodass er umkehrt und zurückkommt. Zur rechten Zeit, wie man sehen wird...

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

Von brennenden Tiernmenschen und jammernden Einwohnern

Natürlich ist es hart, wenn man mit ansehen muss, wie Oma Geller von den Tiernmenschen in drei Teile gerissen wird oder der achtjährigen Tochter von Friedhelm Barth die Arme abgebissen werden. Ja, das ist nicht nett. Auch das Geschrei und Gejammer anderer Einwohner ist kaum zu ertragen. Selbst angeblich mutige Menschen fangen an zu weinen und entleeren vor Angst ihren Darm wo sie gehen und stehen. Haustierte flüchten; der bissige Hund "Beißer" zieht sich mit dem Schwanz zwischen den Beinen zurück in seine Hundehütte und der Maulheld Robert Haller, ein Schläger übelster Sorte, weint wie ein Kind, während er zusammengekauert an der Hauswand der Schlachtereier Boose&Hamm hockt. Martin Drescher, der Schuhmacher, steht staunend auf der Straße, die Hose an der Vorderseite auf Höhe der Oberschenkel durchnässt. Sein schwarzes Haar bekommt weiße Strähnen. Ja, das ist der panische Grimminhagener. Der Jammerlappen von nebenan. Der Feigling und das Großmaul. Neugierig und schadenfroh; aber wenn er selbst betroffen ist, eine feige, winselnde Ratte.

Aber da gibt es noch die anderen Grimminhagener. Leute, die sich gegen die bestialischen Tiernmenschen zur Wehr setzen. Der dreizehnjährige Walter Tramm zum Beispiel, der ohne das Zutun von Magie ein ganzes Dutzend Tiernmenschen in Brand gesteckt hat. Hildegard Mohn, die mit Messern aus ihrer Küche mutig auf einen Ungor eingestochen hat um anschließend von diesem erwürgt zu werden; der Ungor verblutete wenige Minuten danach. Der Halbling "Fettfresse", ein meisterhafter Beutelschneider, der mit dem Teil eines Treppengeländers den Tiernmenschen den Schädel einschlägt. Das ist der Moment, in dem aus Verzweiflung und Angst - Mut und Entschlossenheit wird. Das ist der andere Grimminhagener. Dieser lässt sich nicht so einfach beeindrucken, kämpft er doch mit allen Mitteln, die ihm zur Verfügung stehen. So auch hier. Mitten in diesem Gemetzel finden sich nun unsere Charaktere wieder. Auf der Straße, am frühen Morgen. Der Kampf erreicht eine Form, in der taktisches Denken zweitrangig wird. Alle stellen sich auf einen langen Tag ein. Ein Tag voll Leid, Trauer, Blut und Tod. **Es ist Krieg in Grimminhagen!**

Ein langer Tag und eine noch längere Nacht

Das Riesending am Brunnen

Der Slayer schoss lachend auf das riesige Wesen zu. Das Wesen, eine skurrile Mischung aus Tiernmensch und Baum, fixierte die beiden Magier und machte, mit der Kette schwingend, einen riesigen Schritt auf diese zu. Dabei wurde der heranstürmende Zwerg übel von der umherwirbelnden Kette erwischt und wie ein Spielzeug gegen die Hauswand der Töpferei Schiller geschleudert. Tot.

Die Feuermagierin und ihr Lehrling zündelten mit ihren Flammen herum. Clemens war zuvor Strasser in das vermeintlich sichere Haus gefolgt, nicht aber um zu flüchten, sondern um ihn zu beruhigen. Beide bekamen den Tod des Slayers gar nicht mit, während Ulf Hagel mit offenem Mund dastand und nicht glauben konnte, dass der Zwerg einen solch lächerlichen Tod gestorben war. Von einer Kette an eine Hauswand geschmettert; das war kein ehrenvoller Tod. Der Zwerg klebte buchstäblich ein paar Sekunden an der Wand, löste sich und klatschte auf die Straße. Da blieb er dann mit dem Gesicht nach unten liegen. Eine rote Pfütze bildete sich unter dem rasierten Schädel. Das Riesending stapfte auf die Magierin zu, welche aus seiner Sicht die größere Gefahr darstellte, als ein kleiner, aggressiver Zwerg.

Clemens, der es geschafft hatte Kent zu motivieren, kam mit ihm im Schlepptau aus dem Hauseingang. Sie rannten auf Ulf zu. Die Feuermagierin holte nun alles aus sich heraus. Der Boden brach auf und eine Feuerwand trennte die Gruppe von dem Ding. Die faustgroßen Pflastersteine, die für den Bau der Hauptstraße benutzt worden waren, platzten unter der Hitze und Teile von ihnen wurden zu Geschossen. Glücklicherweise wurde niemand getroffen. Die Magierin kämpfte mit ihren Kräften. Sie rauchte aus allen Körperöffnungen; zumindest oberhalb des Bauchnabels. Selbst aus den Augen stieg Rauch auf. Das Ding wich zurück, ließ es sich zumindest von Feuer vertreiben. Schüsse aus Pistolen und Armbrüsten steckte das Ding weg.

Zum Abschluss platzte durch die Hitze, oder vielleicht auch durch einen Treffer mit der Keule des Dings, der Brunnen. Nun schoss das zuvor erhitzte, kochende Wasser die Straße hinunter, genau auf die Gruppe zu. Strasser konnte geschickt ausweichen, während Ulf und Clemens sich Verbrennungen an den Füßen zuzogen. Das Ding holte wieder zum Angriff aus und die Feuermagierin mobilisierte ihre letzten Reserven. Sie brüllte die umstehenden Leute an, sie sollen doch flüchten so lange sie noch können. Das taten die meisten. Die Herrschaften, bestehend aus Ulf Hagel, Clemens Hochhut von der Lärche und Kent Strasser, hatten eine brillante Idee: Sie erinnerten sich an die Kanone, welche bei der Kaserne im Norden der Stadt vor dem Eingang stand. Ein Geschenk aus Nuln, mit dem Schriftzug „Grüße aus dem Whisenland“. Dort wollten sie nun hin, die Kanone klarmachen und das Ding damit erschießen. Soweit die Theorie.

Durch die Stadt

Das Ding ließen die Herrschaften zurück. Sie machten sich nun auf, den Norden der Stadt zu erreichen. Das allein stellte sich schon als schwierig genug heraus. Zielstrebig, mit sprichwörtlich dampfenden Socken, machten sie sich auf den Weg. Dabei waren es nicht einmal die sprichwörtlichen, sondern wirklich dampfende Socken, war ihnen ja zuvor das heiße Wasser über die Füße gelaufen. Da sie die Hauptstraße meiden wollten, stürmten sie über Hinterhöfe und in einige Gassen hinein. In der Stadt tobte das blanke Chaos; im wahrsten Sinne des Wortes. Als sie sich in eine wirklich enge Gasse zwängten, sie war vielleicht zwei Meter breit, stießen sie mit drei Tiernmenschen zusammen, die von der anderen Seite möglicherweise die Idee hatten, eine Abkürzung zu nehmen. Ulf, der vorangegangen war, stoppte und sah sich dem stinkenden Ungor gegenüber. Die Gasse war so schmal, dass nur die Vordersten in ihr gegeneinander kämpfen konnten. Also holte der Tiernmensch aus und verletzte Ulf, der nun richtig wütend wurde. Clemens zielte mit seiner Pistole, konnte den Tiernmenschen aber nicht ins Visier nehmen. Das brauchte er aber auch nicht. Ulf drehte durch. Er schlug, und das sah angesichts des Mangels an Platz ziemlich lustig aus, nach dem Ungor. Von oben sauste der Hammer auf den Schädel des Tiernmenschen, welcher daraufhin tot zusammenbrach. Ulf stieg über die Leiche hinweg und ging auf den nächsten zu. Ein gezielter Schlag, und der Brustkorb des Ungors brach. Ulf war in seinem Element. Der letzte Tiernmensch versuchte panisch rückwärts die Gasse zu verlassen, aber Ulf Hagel war schneller. Hochmotiviert, und immer noch an die schmerzenden Füße denkend, hämmerte er den Tiernmenschen fast in

zwei Hälften; und das mit dem Hammer. Er zertrümmerte sämtliche Knochen auf Höhe der Hüfte. Ein skurriler Anblick.

Tiermenschen 0, Ulf Hagel 3. Nun ging es weiter. Durch schöne Gärten, durch kleine Tunnel und über mit Leichen übersäte Höfe.

Bei Schlachter Volkmar Weiß ist der Teufel los

Nach mehreren Minuten erreichten die Herrschaften eine Ladenstraße. Auf der rechten Seite war eine Räumerei, auf der linken ein Schuhmacher, ein Juwelier, ein Rüstschmied und eine Fleischerrei. Letztere war gut besucht, war doch die Tür eingeschlagen und die Fenster zertrümmert. Aus dem Inneren waren laute, schmatzende Geräusche zu vernehmen. Vor der Tür, und das war ja eigentlich das Wichtigste, standen drei Tiermenschen. Sie fraßen und erfreuten sich am Geschmack der gestohlenen Fleischwaren. Aus dem Inneren kam nun auch der letzte Tiermensch vor den Eingang. Ein Gor, mit Eselkopf. Als Waffe hatte er sich ein eigentlich stationäres Beil aus der Fleischerrei gegönnt. Er bemerkte die Herrschaften, griff an seine Seite und zückte ein Horn hervor. Clemens erkannte das sofort, zog seine Pistole und schoss. Der Schuss schreckte natürlich die anderen drei Tiermenschen auf, die nun in ihrem Fressrausch unterbrochen wurden. Das Projektil durchschlug den Oberarm des Gors, sodass er sein Horn fallenließ. Wiehernd brach er zusammen. Zwei der noch am Eingang stehenden Tiermenschen stürmten auf die Herrschaften los. Ulf und Kent machten sich bereit, während Clemens in aller Ruhe seine Pistole nachlud.

Während Ulf und Kent die beiden Tiermenschen buchstäblich auseinandernahmen, nutzte der Ungor beim Eingang die Gunst der Stunde und erschlug seinen schwerverletzten Anführer. Er trennte ihm den hässlichen Eselkopf ab, freute sich über diesen grandiosen Sieg und sammelte anschließend das Horn auf. Kurz bevor er hineinblasen konnte, durchschlug ein Projektil, abgefeuert aus Clemens Pistole, seinen Oberarm. Auch er brach zusammen. Eigentlich wiederholte sich die Szene von zuvor. Ulf und Kent hatten nun die anderen beiden erschlagen und waren auf dem Weg zum Eingang der Schlachtereier. Mit dem winselnden Ungor machten sie kurzen Prozess und Ulf zertrat das Horn.

Im Inneren der Schlachtereier hatte man Volkmar Weiß, wenn er es denn war, an die Wand gehängt. Aufgespießt mit einer harpunenartigen Waffe.

Kent, der sich zuvor beim Kampf verletzt hatte, bestand darauf, seine Wunden zu versorgen. Dabei stellte er sich derart bescheuert an, dass Clemens einschreiten musste. Humpelnd ging es für Strasser nun weiter. Auf zur Kaserne.

Die Kanone und das Dilemma des Transports

Die Herrschaften erreichten das Kasernengelände. Hier im Norden der Stadt war es verhältnismäßig ruhig, besonders bei der Kaserne. Zwar hörte man auch hier Schreie und Kampflärm, doch war es wirklich ein Witz verglichen mit dem, was im Süden der Stadt vor sich ging. Die Ankunft der drei, ließen Plünderer das Weite suchen, die sich zuvor an den zahllosen Leichen zu schaffen machten. Da stand sie. Am Eingang. Die Kanone. Ein Geschenk aus Nuln, in bestem Zustand. Ulf interessierte das nicht, war es doch eh nur eine ehrenlose Weise Gegner zu erledigen. Aber in diesem Fall... Jeder versuchte sich zu erinnern, was man für das Abfeuern einer Kanone alles benötigt. Ganz klar, eine Kanonenkugel. Davon lagen einige in der Gegend herum. Ulf wollte diese einsammeln, was er auch tat. Mehrere Gebäude brannten, dummerweise auch das, was Kent als „Pulverkammer“ identifizierte. Eilig machten sich Clemens und Kent auf den Weg dorthin.

Das Gebäude stand lichterloh in Flammen. Als Kent und Clemens sich durch die Räume quälten, entdeckten sie, dass die Flammen bereits nach den Pulverfässern griffen. Nun musste es wirklich schnell gehen, würde doch gleich das ganze Gebäude in die Luft fliegen. Strasser rannte, wie ein flüchtendes Reh, auf die Fässer zu. Er griff sich eines der Fässer, sie waren relativ klein aber sehr unhandlich, drehte sich zu Clemens um und stürzte in seine Richtung. Dabei fiel er aber nicht hin. Hinter ihm zischte es bereits. Clemens hielt die Arme auf, damit ihm Kent das Fass zuwerfen konnte. Das tat er auch, doch Clemens fing es nicht auf. Das Fass landete einen Meter weiter. Der erste Knall aus dem Inneren der Kammer war bereits zu hören; und zu spüren. Kent machte sich aus dem Staub, in dem er seinen Hintern direkt aus der Tür in die Freiheit bewegte. Clemens, der wusste wie wichtig dieses Fass Schwarzpulver war, griff sich dieses und stürmte in Richtung Tür. Zeitgleich explodierte die Kammer. Draußen wurde Kent Strasser von der Druckwelle erfasst und von ihr umgerissen. Ulf, der ein paar Meter weiter stand, verlor vor Schreck eine der Kanonenkugeln, die auf seinem Fuß landete. Ein lauter Schmerzensschrei begleitete den Schrei, der alles übertönte: Clemens kam, im wahrsten Sinne des Wortes, aus den Trümmern geschossen, das Fass entschlossen in den Händen haltend. Er landete unsanft auf dem Kasernenboden, das Fass zerbrach unter seinem Gewicht. Der Hut von Clemens wurde durch die Druckwelle weit in die Luft befördert, landete einige Meter von ihm entfernt und rollte auf dem Rand zu ihm zurück, sodass er ihn gleich wieder aufsetzen konnte. Nach wenigen Minuten hatten sich alle wieder gefangen und man überprüfte, ob man alles zusammenhatte. Diese Frage wurde mit einem Ja beantwortet.

Der Transport der Kanone, sie war eigentlich sehr einfach zu steuern, stellte sich als ein wahres Martyrium heraus, wollten die Herrschaften das Gerät doch tatsächlich über eine Treppe nach unten befördern. Ein anderer Weg hätte zu viel Zeit in Anspruch genommen. Beim Transport nun stellten sich alle dermaßen dämlich an, dass man einen Zeitungsartikel in den Altdorfer Nachrichten hätte bringen können. Jeder meckerte und hielt den anderen für unfähig. Clemens ließ, ohne Grund, auf einmal los, Strasser ereilte ein Schwächeanfall und Ulf war nur am schimpfen. Der Transport, besonders der auf der Treppe zur Hauptstraße, war gar so lächerlich, dass man für kurze Zeit den Grund für dafür hätte vergessen können. Es lösten sich Teile, die die Räder blockierten und mehrfach war die Kanone kurz davor, den Herrschaften komplett zu entgleiten. Ein Haufen inkompetenter und augenscheinlich schwacher Männer. Irgendwann aber schafften sie es, unter schwersten Anstrengungen, die Kanone auf die Hauptstraße zu bringen. Von hier aus ging es nun nach Süden.

Feuer frei!

Fast am Ziel angekommen, begrüßten sie einige der Soldaten, die genau wussten, was die Herrschaften mit der Kanone vorhatten. Das Ding wütete immer noch dort, wo es zuletzt gesehen worden war. Es zerschlug Dächer, schleuderte seine Gegner einfach durch die Gegend und verbreitete Angst und Schrecken. Um die Kanone herum versammelten sich nun Einwohner und Soldaten. Glücklicherweise, und das war wirklich Glück, war die Kanone schussbereit und das Ding kam just in diesem Augenblick auf die Straße. Ein trüber Blick in die Richtung der Leute und dann rief der Kanonier Herbert Schwarz „Feuer!“. Die Kanonenkugel, eigentlich zwei – es war ein Kettengeschoss – wirbelte durch die Luft auf das Ding zu. Der Treffer ließ jeden Zuschauer jubeln. Einige grölten schon los, bevor das Geschoss das Ding erreichte, konnten sie doch schon abschätzen ob es trifft oder nicht. Der Schädel des Dings wurde zerrissen, eine Fontäne von Blut schoss zwei Meter in die Höhe. Dann blieb das Monster noch fast zehn Sekunden stehen, bevor es leblos zu Boden krachte. Das Siegesgeschrei der Schützen und der Leute war ohrenbetäubend. Das Ding war tot. Nun kämpfte man überwiegend nur noch gegen die Horden.

Blutige Straßen

Von Struktur keine Spur mehr. Nichts war mehr organisiert, versuchte doch jeder nur noch irgendwie zu überleben und seinen eigenen Hintern in Sicherheit zu bringen. Nun folgten die verdorbenen Abgründe des menschlichen Charakters. Ja, auch Halblinge und gelegentlich auch Zwerge benahmen sich so richtig mies; der menschliche Charakter aber zeigte nun sein hässliches Antlitz. Mitleid, Hilfe oder Gnade wurde Niemandem mehr gewährt. Aus der harten Ellbogengesellschaft war nun eine "geh-zur-Seite-sonst-schlage-ich-dir-den-Schädel-ein!"-Gesellschaft geworden. Egoistisch und panisch sorgte man sich nicht mehr um Hilfesuchende. Einzig die Shallyanerinnen hielten zu ihrem Glauben und nahmen sich der Bedürftigen an. Aber bald schon platzte der Tempel aus allen Nähten. Verirrte, weinende Kinder, mit ihrem Spielzeug in den Armen, riefen schluchzend nach ihren Eltern. Tiere aller Arten flohen. Auch Ulf, Kent und Clemens kämpften an vielen Fronten in der Stadt. Den ganzen, restlichen Tag und die ganze Nacht. Immer wieder stürmten die Tiermenschen Welle für Welle in die Stadt. Am Ende blieben die Herrschaften am westlichen Rand der Stadt, in der Nähe des Ulric- und des Sigmartempels. Drei Tage waren vergangen, die Lage hatte sich nicht viel verändert, da erreichte eine schlimme Nachricht die Herrschaften..

Das Gleiche - nur in Grün...

Offenbar schien der Angriff der Tiermenschen und die damit verbundenen Rauchsäulen, die von der Stadt emporstiegen, die Aufmerksamkeit einiger Grünhäute geweckt zu haben. Vielleicht waren es auch die flüchtenden Einwohner, die den anrückenden Orks in die Hände fielen. Eine Sache war aus Sicht der Orks ganz sicher: Hier war mehr drin! Neben dem Angriffshorn der Tiermenschen aus westlicher Richtung, grölten nun auch die Orkhorden aus südöstlicher Richtung zur Attacke.

Der Verteidigungsring innerhalb der Stadt hielt stand. Vorerst. Natürlich ahnte niemand, dass sich zu den Tiermenschen nun auch noch die Grünhäute gesellen würden. So kam es, dass Grimminhagen nun noch mehr zu leiden hatte. Nur noch ein Wunder konnte helfen; und genau das ließ nicht lange auf sich warten: Die Tiermenschen, sie wurden am Verteidigungsring im Westen schon stark dezimiert, suchten sich anderweitig eine Lücke um in die Stadt zu gelangen. Dabei verlagerten sie ihre Angriffe stark in den Süden der Stadt, der ohnehin schon einem Trümmerfeld glich. Hier aber gerieten sie in das Blickfeld der heranstürmenden Orks, die daraufhin ihren Angriff auf die Stadt ab- bzw. unterbrachen, um sich der Tiermenschen anzunehmen. Nun schlugen sich Tiermenschen und Orks vor den südlichen Toren der Stadt Grimminhagen den Schädel ein. Für die Menschen in der Stadt natürlich ein Segen; wenn auch nur ein kleiner.

Hilfe aus dem Norden

Zwei Tage später, die Tiermenschen verlagerten ihren Kern wieder nach Westen, rückten Truppen des Weißen Wolfs samt Templern aus Middenheim an. Von Norden her räumten sie richtig auf. Sie brachten Kunde, dass die Reichsgarde von Altdorf auf dem Weg nach Grimminhagen sei. In der Stadt atmete man vorerst auf. Im Süden hingegen hatten es die Orks geschafft, die Tiermenschen zu vertreiben. Sie strömten in die Südstadt, während die Tiermenschen im westlichen Teil der Stadt nach und nach zurückgedrängt wurden; fast ganz aus der Stadt. Ritter und Soldaten, frische Truppen und hochmotivierte Söldner metzelten sich durch die Straßen und Gassen der Stadt. Bis auf den südlichen Teil der Stadt, war Grimminhagen wieder unter imperialer und damit menschlicher Kontrolle. Das war der Disziplin und der taktischen Kriegsführung zu verdanken, von der man weder bei den Tiermenschen, noch bei den Grünhäuten kaum Ansätze erkennen konnte.

Einen ganzen Tag lang tobte der Krieg im Südviertel der Stadt, bis die Grünhäute in die Zange der Verteidiger und der Angreifer im Süden gerieten. Mit Angreifer waren die Tiermenschen gemeint, die ihre Bemühungen in den westlichen Teil der Stadt einzudringen gänzlich eingestellt hatten. Sie strömten nun durch die Südtore Grimminhagens und schlachteten sich durch die Orks an den Verteidigungsring der Städter heran. Die Orks waren geschlagen, die Schlacht tobte weiter.

Der Boss mit dem Stab

Eines war klar: Die Tiermenschen schienen eine endlose Quelle mit Nachschub zu besitzen. Bisher fiel es kaum jemanden auf, doch irgendwie nahm die Zahl nicht wirklich ab. Auch wirkten sie wie ferngesteuert, gar so, als würde ein Puppenspieler seine Marionetten führen. Es gab einen Boss. Aber wo? Gotthard Emden, Priester des Sigmar, erwähnte mehrfach die Wälder im Westen. Hierhin wollten unsere Herrschaften gehen. Sie waren fest entschlossen dem auf den Grund zu gehen. In der Stadt wurde zwar noch gekämpft, doch waren die Soldaten und Templer nun in der Überzahl. Außerdem sollte ja die Reichsgarde irgendwann hier aufschlagen, was in vielen Menschen eine hohe Motivation hervorrief. Also machten sie sich auf in den Wald.

Mitten in der Nacht schlichen sich die Herrschaften davon. Nach einigen Meilen, die Stadt war nur noch am Horizont zu erahnen, erreichten sie den Wald. Auf dem Weg dorthin passierten sie niedergebrannte Gehöfte, Mühlen und Wohnhäuser. Hier lebte niemand mehr. Zwischen Stadt und Wald war eine Art Todesstreifen entstanden. Kent und Ulf entdeckten ein Lager. Ein Lager, in dessen Mitte ein Zelt mit den Initialien „AH“ zu sehen war. Albert Hofer. Dieser war ja nun tot, nicht aber sein Adjutant. Dieser trug eine violette Robe, eine reichverzierte Haube und einen Stab, von dem eine Energie oder Aura ausging, dass man sie sogar als Nichtmagier spüren konnte. Dieser Stab lockte Tiermenschen an. War wirklich nur so ein bescheuerter Stab für das Chaos in der Stadt verantwortlich? Zwar waren es nicht mehr ganz so viele, doch sammelten sie sich um den Magier herum und befolgten blind seine Anweisung. Der Stab musste ein sehr mächtiges Artefakt sein. Und es musste zerstört werden, da waren sich alle einig. Doch wie? Außerdem fiel den Herrschaften auf, dass der Magier keineswegs etwas mit dem Blutgott Khorne zu schaffen hat. Zwar kontrollierte er die Tiermenschen, doch er selbst sah nicht Ansatzweise so aus, als würde er dem Blutgott huldigen.

Ulf, Kent und Clemens hatten genug gesehen. Sie wollten zurück um Hilfe zu holen. Dummerweise waren sie beim Zurückgehen dermaßen laut, dass sie die Aufmerksamkeit der Leibwächter des Magiers auf sich zogen: Zwei Minotauren! Einer von ihnen stürmte los, holte die Herrschaften ein stellte diese. Clemens schoss und traf. Ulf und Kent schlugen ebenfalls auf dieses Monster ein, welches, dank ihres Zusammenhalts, ziemlich schnell zu Boden ging. Nun traten sie den Rückzug an – nein, sie holten nur Anlauf.

Anekdoten des Spielabends:

Tim staunte nicht schlecht, als der Zwerg von dem Ding an die Wand geklatscht wurde.

Das heiße Wasser aus dem Brunnen ließ die Spieler richtig panisch werden. Ich hab gelacht.

Im Verlauf des Abends gingen zig Glückspunkte und „Dark Deals“ über den Tisch. Ich hab nicht mehr mitgezählt

Kathrin schaffte es, zweimal hintereinander einen Patzer zu würfeln. Erst eine 88, dann eine 100. Gut gemacht.

Der Transport der Kanone die Treppen runter war eine einzige Slapstick-Szene. Drei Vollidioten und eine Kanone.

Die Szene, in der Clemens das Fässchen Schießpulver gerettet hat, war einfach geil. Ein Extended-Wurf für Strasser (5 Erfolgsgrade in 3 Runden). Er schaffte es raus, Clemens aber nicht wirklich, hatte er nur einen Erfolgsgrad. Das Ende vom Lied: 3 Zustände (Taubheit) 😁