

WARHAMMER
FANTASY-ROLLENSPIEL

Blutiger SCHNEE

Ein Abenteuer für das Warhammer Fantasy-Rollenspiel

Entwurf und Text: *Karl-Heinz Zapf*
Lektorat: *Oliver Hoffmann*
Art Director, Satz und Layout: *Oliver Graute*
Korrektorat: *Angela Voelkel*
Warhammer-Logo: *Davis Hinks*
Innenillustrationen: *Caleb Cleveland, Britt Martin*



Feder&Schwert im Internet: www.feder-und-schwert.com
Black Industries im Internet: www.blackindustries.com

© Games Workshop Limited 2005. All Rights Reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo and all associated races and race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Warhammer universe are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are Trademarks of Green Ronin Publishing and are used with permission.

Warhammer Fantasy-Rollenspiel ist ein Produkt von Feder&Schwert unter Lizenz von Games Workshop, Ltd. Feder&Schwert und das Feder&Schwert-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Feder&Schwert.

Die in diesem Abenteuer beschriebenen Charaktere und Ereignisse sind frei erfunden.

Jede Ähnlichkeit zwischen den Charakteren und lebenden oder toten Personen ist rein zufällig.

Die Erwähnung von oder Bezugnahme auf Firmen oder Produkte auf den folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar.

Einleitung



Dieses *WFRSP*-Abenteuer lehnt sich eng an die Kurzgeschichte „Ein Spiegelbild für den Winter meiner Seele“ von Karl-Edward Wagner an.

Die wichtigsten Mutationen werden am Ende des Textes ausführlich erläutert.

Im Verlauf dieses Abenteuers müssen die Spieler(innen) in einer entlegenen kleinen Festungsanlage ein diabolisches Mordkomplott aufdecken, bei dem manch ein liebgewonnener Burgbewohner das Zeitliche segnen wird, wenn sie nicht schnell handeln ...

Die Abenteurer sind gerade in der Nähe des Grauen Gebirges unterwegs, vielleicht, weil sie wieder einmal etwas in Bretonia zu erledigen hatten, oder aus sonstigen Gründen (z. B. könnten sie eine Nachricht an einen in einem Bergdorf lebenden Zauberer überbracht haben)! Es ist Herbst, und wäh-

rend der Rückreise bricht mit plötzlicher und unbarmherziger Wucht ein Schneesturm über die Gruppe herein; ein Waldläufer kann mit einer gelungenen **IN-Probe** feststellen, daß ein Sturm in dieser Stärke bei weitem zu früh für die Jahreszeit hereingebrochen ist.

Schon bald ist der Boden mit einer eisigen Schicht bedeckt, und die Abenteurergruppe verliert mit großer Wahrscheinlichkeit die Orientierung.

Der Sturm nimmt an Intensität noch zu, und wenn die Abenteurer nicht zusammen mit ihren Pferden erfrieren wollen, müssen sie rasch einen geeigneten Lagerplatz finden! Plötzlich hallt unmittelbar neben den Abenteurern ein markerschütterndes Heulen durch die Eiswüste (Angstprobe)!

Es scheint, die Abenteurer wurden ihrerseits gefunden ...

— DER WOLF IM WINTER —

Ein Rudel der schrecklichen Todeswölfe umschleicht die Abenteurer, und es ist sehr wahrscheinlich, daß dem einen oder anderen das Pferd durchgeht (**GE-Probe** für Abenteurer mit *Reiten*, ansonsten geschieht dies automatisch)!

Das Rudel ist ungewöhnlich und erschreckend groß, doch zum Glück befinden sich in unmittelbarer Nähe der Abenteurer nur 1W10 der Tiere, die allerdings zähnefletschend angreifen ...

Über kurz oder lang, jedenfalls kurz vor dem Tod durch Erfrieren, kommen die Abenteurer an einer Burgmauer an.

Das Tor steht offen, und im Innenhof huschen einige verschwommene Gestalten (**IN-Probe**, es handelt sich dabei um Diener) umher.

Die Burg ist relativ klein und besitzt einige Nebengebäude (Gesindehaus, Stall, Kaserne, Turm) sowie natürlich das Haupthaus, bei dem es sich um ein zweistöckiges Bauwerk handelt. In den meisten Fenstern brennt Licht, auch wenn viele der Läden nun geschlossen werden, um den schneidenden Wind abzuhalten!

Im nächsten Moment ertönt hinter den Abenteurern ein entsetzlicher Schrei eines Menschen in Todesangst, der jedoch abrupt endet ...

Todeswölfe

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+35%	+0%	+41%	+35%	+18%	-	-	-
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
1	10	4	3	9	0	0	0

Sonderregeln: siehe Eintrag Seite 7.

Falls die Abenteurer noch einmal vor das Tor treten, so können sie (**IN-Probe**) eine zusammengesunkene Gestalt entdecken, um die sich schnell eine rote Blutlache im weißen Schnee bildet! Das Blut spritzt aus einer klaffenden Halswunde.

Ein massiger, großer Wolfsumriß verschwindet im Schneetreiben. Das Schreckliche daran ist, daß er auf zwei Beinen läuft!

— DIE BURG DES GRAUENS —

Diese kleine Burganlage namens Stauffenfels gehört dem Adligen Karl-Bruno von Munzenburg, der sich derzeit mit seinem Sohn, seiner Tochter und natürlich dem Gesinde und Gefolgsleuten hier aufhält. Was er nicht weiß, ist, daß er einen tödlichen Feind mit in die Burgmauern geholt hat!

Es ist der Elfenminnesänger Caranel Malmaris, in Wahrheit ein mutierter Werwolf im Dienste Tzeentchs! Er kam im letzten Sommer zum Gefolge des Adligen und begann wie gewohnt, die Menschen zu manipulieren. Der Sohn des Burgbesitzers, Ewald von Munzenburg, ist geistig extrem verwirrt, und langsam, aber sicher begann Caranel, ihn zu beeinflussen, so daß

der junge Mann sich nun selbst für einen Werwolf hält. Erst wenige Tage zuvor tötete er einen Diener in Munzenburg, und sein Vater beschloß, vor dem Zorn der Bevölkerung zu fliehen, die seinen Sohn auf dem Scheiterhaufen sehen wollte, und zog sich erst einmal hierher zurück. Er stellte sogar eigens den Arzt und Astrologen Kunibert Volkhart Schussler ein, um seinen Sohn zu heilen, doch dessen „Therapie“ besteht vorerst lediglich darin, Ewald rohes Fleisch vorzusetzen und zu hoffen, daß sein Wahn in der Abgeschiedenheit dieser Burg abklingt ... und hier, weitab von jeder menschlichen Ansiedlung, rief Caranel seinen dunklen Herrn Tzeentch an und begann, die Wölfe

herbeizurufen, die nun einen dichten Belagerungsring um die sturmumtoste Burg ziehen!

Hier will er den versammelten Menschen das Verderben bringen ...

EIN WARMES WILLKOMMEN

Nach dem Todesschrei am Tor eilen sofort einige Diener sowie mehrere Soldaten zu den Abenteurern und machen wie sie die grausige Entdeckung. Bei dem Toten handelt es sich um Frederick Gruber, der die Aufgabe hatte, nach dem Vieh des Adligen zu sehen. Zunächst werden die Wachsoldaten die Neuankömmlinge mißtrauisch beäugen, dann aber bitten sie sie, ins Innere der Burg zu kommen, damit sie Karl-Bruno von Munzenburg vorgestellt werden können. Die Abenteurer können (**IN-Probe**) einige gemurmelte Worte im Stile von „*Seltsam, daß das Tor nicht versperrt war*“ hören, werden dann aber von den Wachen zum Hauptgebäude der Burg geführt.

Dort werden sie durch einen Vorraum, in dem sie ihre nasen- und kalten Mäntel ablegen können, in eine große Halle mit zwei großen Kaminen geführt, in denen muntere Feuer prasseln.

Mehrere Personen sind dort an einer langen Tafel versammelt, an deren Ende ein hochgewachsener, bärtiger, grauhaariger Hüne sitzt, der gedankenverloren einen zottigen Kampfhund streichelt. Er bemerkt die Gruppe und schaut ihr interessiert entgegen ...

Er wird den Abenteurern als Karl-Bruno von Munzenburg vorgestellt, der Herr dieser Burg. Er steht mit einem offenen Lächeln auf, drückt jedem Abenteurer die Hand und heißt sie auf Burg Stauffenfels willkommen; er entbietet ihnen seine Gastfreundschaft, solange das Wetter eine Weiterreise zu gefährlich macht.

Es bleibt Zeit für ein kurzes Gespräch über den Vorfall vor dem Tor, was ihm ein besorgtes Stirnrunzeln und einen Blick zu einem hageren Mann mit Spitzbart entlockt, der in seiner Nähe steht und aufmerksam zuhört, dann aber schickt er die Abenteurer zusammen mit Dienstboten auf ihre Zimmer, wo sie sich erst einmal umziehen und erfrischen sollen. Sie können später am Abend beim gemeinsamen Abendessen gerne zugegen sein, der Burgherr lädt sie dazu sogar herzlich ein ...

Die Abenteurer werden von einigen äußerst zuvorkommenden Dienern auf ihre Zimmer gebracht, die in einem Seitentrakt des Hauptgebäudes liegen. Ihre Gemächer sind einfach, aber überaus zweckmäßig mit einem Bett, Tisch und Stuhl sowie einem kleinen Schrank und einer Waschgelegenheit ausgestattet.

Falls es die Abenteurer wünschen, können sie natürlich auch ein heißes Bad nehmen und die Dienstmägde werden sich spüren, die Badezuber für sie zu bereiten ...

EIN SELTSAMES ABENDMAHL

Nachdem sich die Abenteurer einigermaßen für den Abend hergerichtet haben, können sie zurück in die große Halle gehen, wo bereits eifrig über den Vorfall mit dem toten Diener gesprochen wird. Die vorherrschende Meinung ist, daß er von einem besonders großen Wolf zerrissen wurde, die Hirschjagd am nächsten Tag aber dennoch durchgeführt werden soll, sofern sich das Wetter ein wenig bessert.



Die Abenteurer werden ganz in der Nähe des Burgbesitzers plaziert und lernen dessen Sohn und seine Tochter, Roswitha-Johanna von Munzenburg, kennen, ein reizendes, wunderschönes junges Mädchen mit dunkelbraunem, zu Zöpfen geflochtenem Haar und scheuen, rehbraunen Augen (hier bietet sich die Gelegenheit für eine kleine Romanze mit einem der Abenteurer – vorzugsweise dem mit dem höchsten **CH-Wert**) ... sie sitzt links von ihrem Vater.

Rechts von ihm sitzt ein junger, ungepflegt wirkender Mann mit Vollbart, dessen Blick etwas Irres an sich hat. Zwei Wachen stehen direkt hinter ihm, wie auch der hagere Mann mit dem Spitzbart, der den Abenteurern als der Arzt und Astrologe Kurnibert Volkhart Schussler vorgestellt wird.

Bei dem jungen Mann handelt es sich um den Sohn des Burgbesitzers, Ewald von Munzenburg. Plötzlich klingt ein leises Lied durch die Halle, vorgetragen von einer wunderschönen, nichtmenschlichen Stimme; dies ist natürlich der Elfenminnesänger Caranel Malmaris, der an einem der Kamine sitzt und gedankenverloren auf seiner Laute spielt.

Des weiteren können die Abenteurer Ortwin Schelling kennenlernen, den erfahrenen Hauptmann der Wache. Plötzlich geht ein Raunen durch den Saal, als die Tür aufschwingt und ein bärtiger Mann zusammen mit einer alten, scheinbar blinden Frau sowie zwei hübschen Mädchen eintritt – und das Murmeln klingt alles andere als billigend!

Die Kleidung der Neuankömmlinge läßt darauf schließen, daß es sich bei ihnen um Zigeuner handelt ... sie werden an einen eigenen Tisch gebracht und speisen dort schweigend, während die beiden hübschen Mädchen immer wieder schelmische Blicke durch die Halle schweifen lassen. Dies sind Bogdan Petrov, der Anführer einer kleinen Zigeunersippe, mit seiner Mutter Yelena Petrovka, einer blinden Seherin. Die beiden Mädchen sind seine hübschen Töchter Jana und Lena.

Von Interesse für die Abenteurer dürften von der etwa fünfzehnköpfigen Zigeunergruppe nur noch seine Frau Ludmilla und sein Sohn Pavel sein, die beide draußen bei den anderen Zigeunern im Stall untergebracht sind und nicht zum Essen hereinkommen wollten ... der Burgherr hat entgegen der Wünsche der meisten seiner Untergebenen auch sie an diesem Abend in der Burg aufgenommen, da er sie nicht dem Sturm ausliefern wollte. Die Gespräche während des Essens drehen sich vor allem um die Wölfe, die unwillkommenen Zigeuner und eventuell (gelungene **CH-Probe**) auch darum, daß der Burgherr nur deswegen während des Winters auf der Burg weilt, weil es

Schwierigkeiten mit seinem Sohn gab. Genauer will auf dieses heikle Thema allerdings niemand eingehen ...

Plötzlich kommt es zu einer seltsamen Szene. Ewald springt unvermittelt auf und schreit: „Ich wollte doch rohes Fleisch!“

Der Arzt will ihn beruhigen, doch Ewald besteht auf blutigem Fleisch und wirft jäh seinen Teller vom Tisch. Die beiden Wachen hinter ihm sind nähergerückt und beobachten ihn jetzt genau!

Sofort machen sich die anwesenden Hunde über das Fleisch her, und schließlich gelingt es dem Arzt und Astrologen, den

tobenden jungen Mann zu beruhigen. Plötzlich gellt eine schrille Stimme durch die Halle, die von der blinden Zigeunerin kommt: „Ich sehe den Tod für uns alle! Tod und Blut durch einen Mann, der kein Mann ist! Ein Mensch, der kein Mensch ist! Tod und Blut werden über uns kommen ...“

Ihr Sohn führt sie mit angespannter Miene hinaus, nur die beiden Mädchen bleiben erstaunt sitzen. Das Abendessen endet in gedrückter Stimmung.

— DIE ERSTE NACHT —

Die Abenteurer können sich nach dem Abendmahl auf ihre Zimmer zurückziehen oder aber noch einige der anwesenden Personen im Saal kennenlernen. In dieser Nacht können sie ruhig schlafen, wenn auch merkwürdige Träume sie plagen.

WICHTIGE PERSONEN DER BURG:

Caranel Malmaris

Dieser Elfenminnesänger wurde auf einer seiner zahllosen Reisen durch den Fund einer sogenannten *Wunderkugel* zu einem Diener des Chaosgottes Tzeentch geführt, nämlich *Wolfdieter Kalthertz*. Dieser sorgte dafür, daß aus dem einst gütigen und liebenswerten Elfen eine verderbte Person wurde; dazu sperrte er ihn unter anderem lange Zeit mit einem Brocken Warpstein ein, was schreckliche Veränderungen mit sich brachte. Caranel war schon immer ein Werwolf, was ohnehin tzeentchgefällig war, aber er hatte seinen Fluch bis zu diesem Zeitpunkt unter Kontrolle; doch die Mutationen machten eine schreckliche und gefährliche Bestie aus ihm. Heute ist Caranel ein Elf, der nur Unheil über die Menschen bringen möchte, die er nun aus tiefstem Herzen verachtet; er sieht Wölfe als seine Brüder an und wendet seine Gabe, sie zu befehligen, zu allem nur erdenklichen Übel an. In Wolfsgestalt sieht er aus wie ein riesiger, fast zwei Meter großer, auf zwei Beinen laufender Wolf mit schneeweißem Fell. Caranel kann sich nach Belieben in diese Kreatur des Bösen verwandeln, was ihn lediglich wenige Augenblicke kostet. Er ist ein schrecklicher und höchst intelligenter Gegner.

Karl-Bruno von Munzenburg

Dieser Adlige ist ein Bär von einem Mann, dabei aber ein herzensguter Mensch, wobei seine etwas forsche und barsche Art manchmal täuschen kann. Er trägt einen prächtigen Vollbart, in dem sich ebenfalls bereits graue Haare zeigen; seine Frau starb im Kindbett nach der Geburt seines Sohnes Ewald, was er bis heute nie richtig verwunden hat. Seine ganze Liebe gilt seinen beiden Kindern, die er um jeden Preis schützen wird.

Caranel Malmaris

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+51%	+51%	+80%	+80%	+71%	+61%	+46%	+51%
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
3	21	8	8	5	2	5	0

Fertigkeiten: Ausweichen, Charme, Giftherstellung, Kunst (Erzählen, Gesang, Musik, Schauspiel, Tanz), Klettern, Lippenlesen, Schleichen, Verkleiden, Verstecken

Talente: Arkane Magie (Lehre des Feuers, Lehre der Tiere), Beidhändigkeit, Blitzschnelle Reflexe, Etikette, geringfügige Magie (arkan, improvisiert), Leichtfüßigkeit*, Mächtiger Schlag, Mime, Rhetorik, Sehr stark, Unverwundlich, Widerstandsfähigkeit gegen Magie

Sonderregeln: In Wolfsform leidet er unter *Gotteslästerlicher Wut* und erzeugt *Angst*

Ausrüstung: Laute, Kleidung von guter Qualität, Schwert, Kupferamulett

Karl-Bruno von Munzenburg

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+49%	+39%	+60%	+40%	+41%	+41%	+36%	+36%
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
2	17	6	4	4	0	0	0

Fertigkeiten: Abrichten, Akademisches Wissen (Genealogie/ Heraldik), Ausweichen, Glücksspiel, Lesen/schreiben, Reiten, Zechen

Talente: Etikette, Mächtiger Schlag, Sehr stark*, Waffenspezialisierung (Schwert)

Ausrüstung: Kettenmantel mit Ärmeln (2 RP, Körper/Arme/Beine), Küras (2 RP, Körper), Schild, Helm (2 RP, Kopf), Magischer Rapier (INI +20, normaler Schaden)





Kunibert Volkhart Schussler

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+33%	+33%	+30%	+30%	+40%	+39%	+38%	+52%
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
1	13	3	3	4	0	0	0

Fertigkeiten: Akademisches Wissen (Chemie), Akademisches Wissen (Kräuterkunde), Fingerfertigkeit, Giftherstellung, Heilen, Hypnose, Lesen/Schreiben, Redeschwall, Schätzen, Verkleiden
Talente: Gerissenheit, Rhetorik
Ausrüstung: Flaschen mit unterschiedlich gefärbtem Wasser, Mörser und Stößel

Roswitha-Johanna von Munzenburg

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+31%	+25%	+30%	+30%	+40%	+41%	+38%	+52%
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
1	13	3	3	4	0	0	0

Fertigkeiten: Akademisches Wissen (Heraldik), Charme, Kunst (Gesang), Kunst (Musik), Kunst (Tanz), Lesen/Schreiben, Reiten
Talente: Etikette, Glück
Ausrüstung: teure Kleidung, Schmuck, Dolch

Ewald von Munzenburg

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+41%	+41%	+40%	+50%	+41%	+31%	+31%	+36%
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
2	15	4	5	4	0	0	0

Fertigkeiten: Akademisches Wissen (Heraldik), Ausweichen, Charme, Kunst (Tanz), Lesen/Schreiben, Reiten
Talente: Etikette, Glück, Leichtfüßigkeit*, Luchsenohr, Mächtiger Schlag, Sechster Sinn, Unverwundlich*
Ausrüstung: teure Kleidung

Ortwin Schelling

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+55%	+45%	+40%	+40%	+43%	+43%	+46%	+44%
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
1	12	4	4	4	0	0	0

Fertigkeiten: Ausweichen
Talente: Betäubender Schlag, Entwaffnen, Mächtiger Schlag
Ausrüstung: Kettenmantel mit Ärmeln (2 RP, Körper/Arme/Beine), Kettenhaube (2 RP, Kopf), Schild, Schwert.

Kunibert Volkhart Schussler

Kunibert war seit einiger Zeit auf der Flucht vor den Autoritäten in Nuln, bis er durch puren Zufall auf den Adligen und seinen scheinbar geisteskranken Sohn traf. Der clevere Kunibert witterte seine Chance und setzte all sein angeeignetes Wissen und Halbwissen ein, um das Vertrauen Karl-Brunos von Munzenburg zu gewinnen, der bereits von zahlreichen anderen Ärzten enttäuscht worden war und nun nach jedem Strohalm griff. Außerdem war kurz zuvor ein Diener Ewalds von diesem umgebracht worden, und so hatte Kunibert relativ leichtes Spiel. Inzwischen bemerkt er aber immer mehr, daß diese Angelegenheit langsam aus dem Ruder läuft und wünscht sich fast schon seine „ruhige“ Zeit als Verkäufer falscher Wundermixturen zurück. Er zeigt keinerlei Loyalität gegenüber der Adelsfamilie und wird demnächst versuchen zu fliehen.

Roswitha-Johanna von Munzenburg

Die liebeliche Roswitha ist wohl das entzückendste und freundlichste weibliche Wesen, das die Abenteurer seit langer Zeit kennengelernt haben. Trotz ihrer Jugend besitzt sie bereits einen gesunden Menschenverstand und verfügt über eine gehörige Portion Intelligenz. Kurz, sie wird von jedermann geliebt und könnte sich einem aufmerksamen Abenteurer durchaus etwas intensiver zuwenden.

Ewald von Munzenburg

Ewald war schon immer ein kränkliches Kind, und obwohl sein Vater ihn liebt, hat er ihn gerade während seiner Kindheit oft spüren lassen, daß er ihn für den Tod seiner Mutter verantwortlich macht. Dies und seine häufigen Krankheiten ließen den jungen Adligen geistig instabil werden, Ausbrüche von Gewalt wechselten mit schweren Depressionen – und dann trat Caranel auf den Plan, erschlich sich das Vertrauen des Vaters und manipulierte heimlich den Sohn; er hat ihn über lange Zeit glauben gemacht, er sei ein Werwolf, und mittlerweile ist Ewald fest davon überzeugt. Das paßt Caranel natürlich hervorragend in seinen Plan. Ewald indessen haßt seine Schwester dafür, daß sie von allen geliebt wird, und plant seit langem heimlich, sie zu „zerfleischen“.

Ortwin Schelling

Ortwin Schelling ist kein Mann großer Worte. Er dient den von Munzenburgs bereits seit vielen Jahren und würde für sie in den Tod gehen (was wahrscheinlich auch passieren wird). Unter der rauhen Schale steckt jedoch ein weicher Kern, und er ist nicht abgeneigt, mit seinen Soldaten einen Schluck über den Durst zu trinken, wenn diese dienstfrei haben ...

Bogdan Petrov

Bogdan ist eine charismatische Persönlichkeit und will in erster Linie für sich und seine Sippe das Beste aus jeder Situation machen. Diebstahl, Betrug, sogar Mord ... dies sind keine Fremdworte für den schnaubbärtigen Mann, aber er tut so etwas nur, wenn seinen Gefolgsleuten damit gedient ist! Sie alle haben Respekt vor ihm, und er hört lediglich auf seine Mutter Yelena. Wenn in der Burg das Chaos losbricht, versucht er, möglichst viel von den dort befindlichen Wertgegenständen mitzunehmen, bevor er flieht ...



Yelena Petrovka

Diese blinde, scheinbar uralte Frau hat in Wahrheit die Zügel der Zigeunersippe fest in der Hand. Durch ihre orakelhaften Sprüche und ihre unbestrittene Weisheit hat sie sich schon oft als unschätzbare Hilfe für die Zigeuner erwiesen! Doch sie ahnt bereits, daß ihre ganze Sippe dem Tode geweiht ist, seit sie den Fuß in diese Burg gesetzt hat, nimmt es aber mit der Gleichmut des Alters gegenüber dem Tod hin ...

Jana und Lena Petrovka

Diese beiden schwarzhaarigen, feurigen Schönheiten aus der Zigeunersippe sind verschieden wie Tag und Nacht, obwohl sie Schwestern sind. Jana, die ältere Schwester, ist nur auf ihren Vorteil bedacht und hat bisher noch keine Gelegenheit ausgelassen, sich schamlos zu bereichern. Lena hingegen hat das Zigeunerleben mit seinen Betrügereien gründlich satt und verbringt oft ganze Tage damit, davon zu träumen, endlich frei zu sein und einen Mann kennenzulernen, den sie aufrichtig liebhaben kann ...

NORMALE BURGBEWOHNER:

Soldat

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+45%	+30%	+40%	+30%	+35%	+29%	+35%	+29%
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
1	12	4	3	4	0	0	0

Fertigkeiten: Ausweichen
Talente: Entwaffnen, Mächtiger Schlag, Verletzender Schlag
Ausrüstung: Ledergambeson (1 RP, Körper/Arme), Schild, Schwert, Dolch



Bogdan Petrov

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+50%	+41%	+50%	+40%	+43%	+43%	+46%	+52%
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
1	12	5	4	4	0	0	0

Fertigkeiten: Akademisches Wissen (Kräuterkunde), Charme, Feilschen, Fingerfertigkeit, Kunst (Tanz), Redeschwall, Schätzen, Spuren lesen, Taschendiebstahl, Zechen

Talente: Einnehmendes Wesen

Ausrüstung: Ledergambeson (1 RP, Körper/Arme), Schild), Axt, Langbogen

Yelena Petrovka

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+23%	+23%	+20%	+40%	+38%	+44%	+51%	+39%
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
1	10	2	4	4	0	0	0

Fertigkeiten: Akademisches Wissen (Kräuterkunde), Feilschen, Fingerfertigkeit, Heilen, Hypnose, Redeschwall, Schätzen, Zechen

Jana und Lena

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+30%	+30%	+30%	+30%	+37%	+33%	+33%	+43%
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
1	12	3	3	4	0	0	0

Fertigkeiten: Charme, Feilschen, Fingerfertigkeit, Kunst (Gesang), Kunst (Tanz), Redeschwall, Taschendiebstahl, Zechen

Es halten sich derzeit 12 Diener, 20 Soldaten und 6 Wildhüter auf der Burg auf.





Diener

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+25%	+25%	+30%	+30%	+30%	+29%	+29%	+29%
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
1	10	3	3	4	0	0	1

Fertigkeiten: Beruf (Koch), Redeschwall
Ausrüstung: Dolch

Wildhüter

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+31%	+41%	+40%	+30%	+30%	+29%	+35%	+29%
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
1	12	4	3	4	0	0	1

Fertigkeiten: Fallen stellen, Schleichen, Verstecken
Talente: Fallen finden, Meisterschütze, Streuner
Ausrüstung: Ledergambeson (1 RP, Körper/Arme), Langbogen, Dolch

Zigeuner

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+33%	+33%	+30%	+30%	+41%	+31%	+36%	+36%
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
1	10	3	3	4	0	0	1

Fertigkeiten: Feilschen, Kunst (Tanz), Redeschwall, Taschendiebstahl, Zechen
Ausrüstung: Kurzbogen oder Schleuder, Dolch

— DER ERSTE TAG —

Nach einem erholsamen Schlaf erwachen die Abenteurer von Trubel auf dem Burghof, unter anderem dem Bellen von Hunden. Kurze Zeit später klopft es auch schon an der Tür, und ein Diener erscheint, der auf Anweisung seines Herrn, Karl-Bruno von Munzenburg, nachfragt, ob sich die Abenteurer an einer Hirschjagd beteiligen möchten. Er versichert, daß die Wölfe noch nie bei Tag Ärger gemacht hätten und es absolut sicher wäre ...

Die Abenteurer haben nicht sehr viel Zeit, um sich anzukleiden und im Burghof einzufinden; falls sie keine Pferde besitzen, werden ihnen diese gestellt. An der Jagd beteiligen sich der Burgherr, seine etwas widerwillige Tochter, fünf Soldaten und die sechs erfahrenen Wildhüter sowie die stolze Anzahl von zehn Jagdhunden!

Wenig später gibt ein Hornsignal das Zeichen zum Aufbruch, und die Jagdmeute reitet in den Morgen. Der Sturm hat sich gelegt, und bisweilen bricht sogar die Sonne durch, wenn auch dichte Wolken über die Landschaft gleiten ...

DIE JÄGER WERDEN GEJAGT

Schon bald trennen sich die Wege der Jäger, die sich in zwei nahezu gleich große Gruppen aufteilen. Das Wild, ein kapitaler Hirsch, wurde auch von den Abenteurern (IN-Wurf) schon erspäht, ist bisher den Hunden aber immer wieder entkommen!

Schließlich schafft es die Gruppe der Abenteurer, das Tier zu stellen und zu erlegen ... im nächsten Moment gellt ein Todesschrei durch den Wald, und aus dem Unterholz stürzen scheinbar unzählige riesige Wölfe, die sofort über die gesamte Gruppe herfallen!

Es folgt ein grauenvolles Massaker, das große Opfer unter den Leuten des Burgherrn fordert, die von dem Angriff völlig überrascht werden (jeder der Abenteurer wird von insgesamt 1W3 Todeswölfen attackiert)...

Todeswölfe

Hauptprofil							
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+35%	+0%	+41%	+35%	+18%	-	-	-
Sekundärprofil							
ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
1	10	4	3	9	0	0	0

Fertigkeiten: -
Talente: Furchteinflößend, Natürliche Waffen, Untot
Sonderregeln:
Geistlos: Todeswölfe verfügen nicht über IN, WK oder CH und können nie auf diese Eigenschaftswerte würfeln.
Wilder Angriff: Die Wildheit ihrer Attacke kann Gegner in der Nähe überwältigen, Todeswölfe können während eines Sturmangriffs zweimal angreifen.
Schlurfen: Todeswölfe sind gnadenlos, aber langsam. Sie können nicht rennen.
Rüstung: -
Waffen: Zähne und Klauen
Herausforderungsgrad: Durchschnittlich

Die Flut der Wölfe scheint nicht enden zu wollen, und am Ende bleibt den Abenteurern nur die Flucht – der gesamte Rest ihrer Jagdgruppe wurde vollständig ausgelöscht! Wenn sie wieder auf der Burg ankommen, müssen sie feststellen, daß es der zweiten Gruppe nicht viel besser ergangen ist; lediglich die Hälfte, darunter auch der Burgherr und seine schreckensbleiche Tochter, kam mit dem Leben davon – der Burghof wimmelt



von aufgeregten Menschen, die wild gestikulieren und durcheinanderreden ...

Karl-Bruno von Munzenburg verbietet seinen Gefolgsleuten, die Burg zu verlassen und ordnet an, daß das Tor verriegelt bleiben muß. Der Rest des Tages vergeht in gedrückter Stimmung, und gegen Nachmittag beginnt es wieder zu stürmen. Allerdings haben die Abenteurer Zeit für Nachforschungen und Gespräche mit den Burgbewohnern oder einen Besuch bei den im Stall untergebrachten Zigeunern ...

EINE PROPHEZEIUNG

Sobald die Abenteurer die Zigeuner in ihrem provisorischen Lager in und um die Scheune näher in Augenschein nehmen, geschehen mehrere Dinge:

- 1) Der junge Pavel Petrov sucht zusammen mit zwei weiteren Burschen Streit mit einem der Abenteurer.

Pavel Petrov

Hauptprofil

KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
+40%	+40%	+40%*	+35%*	+33%	+33%	+34%	+36%

Sekundärprofil

ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
1	12	4	3	4	0	0	0

Fertigkeiten: Charme, Feilschen, Fingerfertigkeit, Redeschwall, Schätzen, Spuren lesen, Zechen

Ausrüstung: Ledergambeson (1 RP, Körper/Arme), Knüppel, Kurzbogen

- 2) Lena und Jana werden sich sehr um den attraktivsten (**CH-Wurf**) oder am teuersten gekleideten Abenteurer kümmern.
- 3) Die alte Yelena schlägt einem Abenteurer vor, seine Zukunft vorherzusagen (und zwar jenem mit dem höchsten **WK-Wert**).

Ein Streit und eventueller Kampf mit den streitsüchtigen Zigeunerburschen wird nicht allzulange dauern, denn schon bald erscheint Bogdan Petrov, reißt die Kontrahenten auseinander und entschuldigt sich in einem wahren Wortschwall beim betroffenen Abenteurer (wobei dieser bei einem gelungenen **IN-Wurf** bemerkt, daß diese Beteuerungen wohl nicht ganz ernstgemeint sind) ...

Was die Abenteurer mit den Annäherungsversuchen von Jana und Lena anfangen, bleibt völlig ihnen überlassen; zu beachten ist allerdings, daß Jana nur auf ihren eigenen Vorteil aus ist und mit dem Abenteurer spielt, während wenigstens aus Lenas Verhalten echte Zuneigung spricht ... bei Yelena allerdings können die Abenteurer einen kleinen Hinweis auf das erhalten, was ihnen noch bevorsteht. Sie wird von einer der beiden Schwestern in ihren Wagen geführt, der im hinteren Teil der Scheune steht; dieser riecht würzig-muffig, denn im Innern hängen zahlreiche Utensilien wie getrocknete Kräuterbündel oder ausgestopfte Tierkörper von der Decke, während die Wände mit mystischen Symbolen bemalt sind (**IN-Wurf**, um zu erkennen, daß diese teils echte Bedeutung haben, teilweise aber nur dem Aberglauben entspringen).

Unter unverständlichem Gemurmel entfernt Yelena ein samtenes Tuch von einer Kristallkugel, starrt auf einmal den bewußten Abenteurer an und nennt seinen Namen (den sie vorher in Erfahrung gebracht hat): „Ich werde nun blicken in deine Zukunft!“ sagt sie in gebrochenem Reikspiel. Dann malt sie seltsame Zeichen über der Kristallkugel in die Luft und blickt tief in sie.

„Ich sehe Tod! Eine lange Strrrraße, kein Ende ... derrr Mann, derrr kein Mann ist, wird bald deinen Weg kreuzen – nur einer von euch wird den nächsten Morgen erleben! Ich sehe viele Tote, überrrrall in einer Burg ... dieser Burg! Was ist das? Ein Auge, eine Klaue ...“ Sie verstummt und beginnt, schwer zu atmen, dann plötzlich sagt sie in einer tiefen, furchteinflößenden Stimme: „Wer sucht den Wandler der Wege? Tzeentch sieht euch!“

Gleichzeitig erklingt eine eigenartige, unirdische Musik (ein Hinweis auf den Minnesänger) ... mit einem furchtbaren Geräusch biegt sich der Körper Yelenas nach hinten, und mit einem Knirschen bricht das Rückgrat der alten Frau (**WI-Wurf** oder **1W2 WAP**)! Dann zersplittert die Kristallkugel urplötzlich, und die messerscharfen Splitter verursachen bei allen Anwesenden (**GE-Wurf** zum Ausweichen) **1W2 LEB** Schaden ohne jegliche Modifikatoren ... die Abenteurer müssen nun den Zigeunern erklären, was geschehen ist und daß sie damit nichts zu tun haben, um einen offenen Kampf zu vermeiden (**CH-Wurf**)! So oder so werden die Zigeuner die Abenteurer nur deswegen ziehen lassen, weil sie in dieser Burg nur Gäste und die Umstände ungünstig sind – sie werden den Tod ihrer alten Seherin aber auf jeden Fall der Gruppe anlasten, und falls sich ein Abenteurer einmal allein auf dem Burghof aufhalten sollte, kann es passieren, daß er von vermummten Gestalten verprügelt und eventuell sogar getötet wird ...

— DIE ZWEITE NACHT —

Die Stimmung in der Burg hat sich entschieden verschlechtert, und obwohl Karl-Bruno von Munzenburg den Abenteurern keine Vorwürfe macht, ist er doch gedrückter Stimmung – die Burg wird von unheimlichen Wölfen belagert, und es sterben Leute, die im Schutz seiner Gastfreundschaft stehen. Kurz, der Burgherr hat Sorgen ... aber es soll noch viel, viel schlimmer kommen!

Nach einem Abendessen in gedrückter Stimmung in der großen Halle, zu dem weder Ewald noch Roswitha-Johanna erscheinen, ziehen sich alle relativ früh in ihre Gemächer zu-

rück – auch die düsteren Lieder des Elfen tragen nicht zu einer besseren Stimmung bei ...

In dieser stürmischen Nacht wird Caranel aus seinem Fenster steigen und die Wachen am Burgtor töten. Dann öffnet er das Tor, und lautlos ergießt sich ein wahrer Strom dunkelbelpelter Wolfsleiber in den Innenhof!

Er führt die Meute zielstrebig und ohne einen Laut zu den Unterkünten der Soldaten und öffnet auch dort die Tür, so daß ein schreckliches Massaker unter den schlaftrunkenen und völlig überraschten Männern beginnt ... von den Schreien schließlich

aufgeweckt, können die Abenteurer ebenfalls nach unten in den Innenhof stürzen, nur um noch einige graue Schatten verschwinden zu sehen! Plötzlich ertönt ein Heulen, das jedem das Blut in den Adern gefrieren läßt (**WK-Wurf**, sonst *verängstigt*), und ein riesiger, zweibeiniger Wolf läuft blitzschnell aus dem Tor ins Freie ... falls jemand ihm folgt, können aufmerksame Beobachter eine markerschütternde Entdeckung machen: Die Spuren des Werwolfs führen erst an der Mauer der Burg entlang, bis sie an einer Stelle an der Mauer enden.

Das heißt, der Feind befindet sich innerhalb der Burgmauern ... im Innenhof schließlich sind die Spuren bereits nach einiger Zeit nicht mehr zu erkennen, da der Schnee zu zertrampelt ist. Von den ursprünglich 20 Soldaten sind bei diesem Gemetzel 9 getötet worden, weitere 2 sterben an ihren schrecklichen Verletzungen, so daß nun nur noch 5 fähige Kämpfer (inklusive ihrem Hauptmann) in der Burg vorhanden sind.



e. Cleveland '85

VERDÄCHTIGUNGEN

Auf einmal ertönt ein Jaulen, und alle im Innenhof der Burg zucken erschrocken zusammen: In der Nähe der Burgmauer kauert der nackte Ewald von Munzenburg und scheint den Mond anzuhulen! Flüche und unruhiges Gemurmel werden unter den Dienstboten laut, und auf einmal tritt einer von ihnen, ein älterer Mann namens Hartmut Pfahl, scheinbar ihr Sprecher, vor und redet auf den Burgherrn ein!

Er verlangt, diesen grauenhaften Vorgängen müsse ein Ende gemacht werden, ehe noch alle hier in der Burg getötet werden (bei seinen Worten sammeln sich die übrigen Soldaten in der Nähe Karl-Brunos, während die Bediensteten ebenfalls einen Pulk um den Burgherrn bilden).

Daher müsse Ewald eingesperrt und bewacht werden ... plötzlich beginnt Bogdan Petrov zu rufen, er traue auch diesem Scharlatan Kunibert Volkhart Schussler nicht, und er und seine

Leute (die ja nun fast in der Überzahl sind) verlangen, auch dieser müsse eingesperrt werden. Wie die Abenteurer nun reagieren, bleibt ihnen überlassen.

Tatsache ist, daß der Zorn der Menge sich bei unvorsichtigen Argumenten sehr schnell auch gegen sie richten kann und der eine oder andere von ihnen vielleicht ebenfalls auf seinem Zimmer eingesperrt wird, falls er zu kecke Reden schwingt (in diesem Falle **CH-Wurf**); wenn es nach den Zigeunern ginge, könnten die Abenteurer sowieso gleich getötet werden, das hört man an ihrem äußerst feindseligen Gemurmel.

Schließlich werden der irre kichernde Ewald und der protestierende Kunibert in ihren Zimmern eingesperrt, und es wird jeweils ein Soldat als Wache davor postiert. Der Rest dieser Nacht verläuft ruhig (denken zumindest die Abenteurer).

In Wahrheit schleicht sich Caranel in normaler Gestalt zu den Wachen und bringt ihnen vergiftetes Bier zu trinken; danach dringt er ins Zimmer des Scharlatans ein und schneidet ihm die Kehle durch, den jungen Ewald hingegen befreit er. Dieser wird sich am nächsten Tag irgendwo in der Burg versteckt halten.

— DER ZWEITE TAG —

Am nächsten Morgen erscheinen die beiden abgestellten Wachen nicht zum Dienst, und falls die Abenteurer (oder auch eine beliebige andere Person) nach ihnen sehen, so finden sie die beiden vergiftet vor den ihnen zur Wache zugewiesenen Zimmern (sollten die Abenteurer ebenfalls die Zimmer bewacht haben, so versucht Caranel, über die Fenster einzudringen). In Kuniberts Zimmer finden die Abenteurer die Leiche des Scharlatans mit durchschnittener Kehle vor. Ewald hingegen, der Sohn des nun verzweifelten Burgherrn, ist spurlos verschwunden!

Im Laufe des Tages wird sich der nun völlig verrückte Ewald zum Zimmer seiner Schwester schleichen und versuchen, diese zu töten. Wenn sie nicht den Tag über bewacht wird, so ertönt

aus ihrem Zimmer auf einmal ein schrecklicher Schrei, der abrupt abbricht.

Ein grauenvoller Anblick bietet sich den Abenteurern am Ort des Geschehens: Ewald kniet über der blutüberströmten Leiche Roswitha-Johannas von Munzenburg, seine Zähne sind ihm ihrem anmutigen Hals vergraben. Sobald ihn jemand von seiner Schwester wegziehen will, greift er mit irrsinniger Wut an (er verfällt in *Raserei* und hat daher +10% auf ST und WK, aber -10% auf KG und IN).

Außerdem greift er mit doppelt so vielen Attacken an, solange er davon abgehalten wird, seine tote Schwester zu zerfleischen. Karl-Bruno von Munzenburg ist nach dieser Episode ein

gebrochener Mann. Er ist zu keiner Äußerung mehr fähig und muß von einem seiner Diener geführt werden.

Um die Burg tobt mittlerweile wieder ein Schneesturm, aber dennoch machen sich die meisten noch anwesenden Personen zum Aufbruch bereit, der auf jeden Fall noch am gleichen Tag erfolgen soll, komme, was wolle.

DIE LETZTE KONFRONTATION

Während auch die Abenteurer ihre wenigen Habseligkeiten zusammenpacken, ertönen auf einmal gellende Schreie aus dem Burghof. Caranel Malmaris hat sich in seiner normalen Gestalt

zum Tor begeben und dieses geöffnet, noch ehe irgend jemand reagieren konnte.

Wenige Augenblicke später wimmelte der Innenhof von Wölfen, die sich zuerst auf die Zigeuner und dann auf die panikartig herumeilenden Dienstboten stürzten und sie zerfleischten. Beobachten die Abenteurer diese wirklich absolut grauenhafte Szene (**WK-Wurf**, ansonsten **1W3 WAP**), so können sie (**IN-Wurf**) mitbekommen, wie der Elf unmenschlich schnell im Hauptgebäude verschwindet – er ist auf dem Weg zum Burgherrn! Halten ihn die Abenteurer auf, so kommt es zur letzten Konfrontation, wobei Caranel seine Gestalt wechselt (**WK-Wurf**, ansonsten *verängstigt*) und ihn nach 1 Runde außerdem pro Abenteurer jeweils **1W2** Todeswölfe unterstützen.

— DIE RUHE NACH DEM STURM —

Sobald ihr Werwolf-Anführer tot ist, verschwinden die meisten Wölfe im Sturm, um niemals wieder aufzutauhen; die wenigen, die sich weiter über die Menschen in der Burg hermachen, stellen für ein entschlossenes Vorgehen kein großes Problem mehr dar. Falls Karl-Bruno von Munzenburg noch am Leben sein sollte, ist er den Abenteurern trotz des Verlusts seiner über alles geliebten Kinder sehr dankbar. Er möchte ihnen ein Geschenk machen, falls sie es annehmen wollen: Er ist bereit, ihnen die Burg zu überlassen, denn er möchte nie mehr hierher zurückkommen. Er bittet die Abenteurer aber, bei ihrer Ehre zu schwören, dieses Gebäude niemals aufzugeben, denn er beabsichtigt, seine Kinder hier – am Ort ihres schrecklichen Todes – zu begraben.

Außerdem erhält jeder Abenteurer **150 GK** vom Burgherrn.

Erfahrungspunkte: Als Standardwert können alle Abenteurer **100 EP** erhalten; hinzu kommen noch bis zu **50 Punkte** für gutes Rollenspiel in diesem Abenteuer.

MUTATIONEN

Hier eine kurze Übersicht der Mutationen und Chaos-Geschenke, die in diesem Abenteuer eine Rolle spielen können:

Schnell: Der Mutant erhält eine ungeheuerliche Beweglichkeit; **Bew** +3.

Hypnotischer Blick: Der Mutant kann mit seinem Blick ein Opfer fixieren (**WK-Wurf** erlaubt, um dem zu widerstehen). Die betroffene Person ist ansonsten unfähig, irgendeine Bewegung zu machen; diese Wirkung hält an, bis der Mutant seinen Blick abwendet, danach ist jede Runde ein **WK-Wurf** erlaubt, um den Bann abzuschütteln.

Eisenharte Haut: Der Mutant entwickelt eine wirklich unmenschlich harte Haut, die oft in Form kleiner, überlappender Eisen- und Stahlschuppen auftritt (**WI** +10%). Bei Caranel wirkt diese Mutation nur, wenn er in Wolfsform ist.

Magieresistenz: Der Mutant entwickelt eine natürliche Abwehrkraft gegen Zauberei (Bonus von 20% auf alle Würfe, um Magie zu widerstehen)

Stark: Der Mutant erhält auf unerklärliche Weise eine widernatürliche Stärke (**ST** +10%).

Magiebegabung: Dies ist ein Chaosgeschenk, wie es ein erfolgreicher Erfolgsmann von seinem Chaosgott erhält. In diesem Fall erhält der Mutant die Gabe der Zauberei (das Spezialgebiet *Tzeentchs*), auch wenn er ursprünglich kein Magier gewesen sein sollte!

