

WARHAMMER  
FANTASY  
ROLE-PLAY

# Das Tor



Ein Warhammer 4th Edition

Abenteuer

in der Welt von Warhammer Fantasy, inspiriert von der Geschichte von  
Rip van Winkle

2024 - Walter Ruf

## Hintergrund:

Die Charaktere befinden sich auf einer gefährlichen Reise durch das Imperium, als ihre Kutsche plötzlich in der Nähe eines kleinen abgelegenen Dorfes eine Panne hat. Sie entscheiden sich, im Dorf um Hilfe zu bitten und treffen auf Richard Van Winkle, einen verstörten und hilflosen Mann.

Nach und nach erfahren die Spieler, dass Richard vor vielen Jahren auf mysteriöse Weise verschwand und kürzlich wieder auftauchte.

Er hat das Dorf in einem seltsamen Zustand vorgefunden, mit veränderten Traditionen und faselt von einer Bedrohung durch dunkle Kreaturen.

Die letzte Bedrohung in der Nähe des Dorfes war jedoch die dritte Schlacht am Schwarzfeuer Pass - vor mehreren Jahrzehnten.

Als auch noch Orks des Waaaahgs von Warbard Eisenkiefä auftauchen, überkommt die Gruppe eine schreckliche Vorahnung...



## Zusammenfassung des Plots

Vor gut 30 Jahren experimentierte ein Zauberer des grauen Ordens, Margrimm, an einem kleinen Tempel nahe Schattenruh, mit einem Zauber, der die Zeit anhalten sollte - sein Ziel war schlicht, dass er mehr Zeit für das Studium haben wollte - dem Studium von Bier und dralle Schankfräuleins. Der Zauber schlug fehl, Margrimm legte die Roben ab (die Akademie vermisste ihn kaum). Doch er hatte an der Stelle unbewusst ein Zeit Tor von knapp 10m Radius geöffnet, wenige Tage vor der Dritten Schlacht am Schwarzfeuerpass. Das Tor verschiebt sich mit jedem Tag um einen Tag. Bald darauf stolperte der Jäger Richard Van Winkle, ein Averländer, in die Schleife, als er den Tag ohne seine Frau verbringen wollte.

Etwas später, stolperten drei Orks aus Warbard Eisenkiefas Armee in das Areal - Wanstreissa, Schädelspalta und Lammfressa. Als die Spieler Schattenruh erreichen, ist Richard van Winkle gerade auf dem Rückweg in das Dorf. Sie sollten das Tor schließen, ehe es von versprengten Orks nach der Schlacht vor 30 Jahren erreicht wird - oder die drei Orks Eisenkiefas berichten!

## Der Schauplatz:

Schattenruh ist ein kleines Dorf im Wissenland, das von einer dichten Umgebung aus Wäldern und sanften Hügeln umgeben ist. Das Dorf liegt abgeschieden und fernab größerer Siedlungen, was es zu einem ruhigen, idyllischen Ort macht. Schattenruh zeichnet sich durch schmale Gassen, Fachwerkhäuser und eine kleine Kapelle aus, die in der Mitte des Dorfes steht.



Die Spieler könnten durch Schattenruh auf dem Weg in die Grenzlande kommen aus verschiedenen Gründen:

### **Empfohlene Abkürzung:**

Ein ortskundiger Reiseleiter oder ein freundlicher Händler könnte den Spielern Schattenruh als empfohlene Abkürzung auf ihrem Weg in die Grenzlande vorschlagen. Sie versprechen sich eine schnellere und malerische Route durch das Dorf.

### **Notwendige Ressourcen:**

Die Spieler könnten Schattenruh aufsuchen, um notwendige Ressourcen wie Proviant, Unterkunft oder Reparaturen für ihre Ausrüstung zu erhalten. Das Dorf könnte einen Ruf als gastfreundlicher Ort haben.

### **Gerüchte über das Dorf:**

Die Spieler könnten von Gerüchten über das mysteriöse Dorf Schattenruh gehört haben, das von einem seltsamen Fluch heimgesucht wird. Neugierige Charaktere möchten die Wahrheit über die Geschichten erfahren und entscheiden sich, das Dorf zu erkunden.

### **Nebenquest oder Auftrag:**

Die Spieler könnten einen Auftrag von einem örtlichen Adligen, Händler oder einem Magier erhalten, der Informationen über die Vorgänge in Schattenruh benötigt. Das Dorf könnte als Teil einer Nebenquest oder Mission dienen.

### **Verirrung oder unvorhergesehene Umstände:**

Durch einen Sturm, eine Verirrung oder andere unvorhergesehene Umstände könnten die Spieler ungewollt durch Schattenruh kommen. Jetzt sind sie in einem mysteriösen Dorf gefangen und müssen Wege finden, sich mit der Situation auseinanderzusetzen.

Welcher Grund auch immer die Spieler durch Schattenruh führt, es bietet eine faszinierende Gelegenheit, die Geschichte des Dorfes zu erkunden und sich mit den Herausforderungen der Zeitschleife auseinanderzusetzen.



### **Das Dorf Schattenruh:**

Die Dorfbewohner von Schattenruh sind freundliche Menschen, die eng miteinander verbunden sind. Sie leben von einfachen Handwerken, der Landwirtschaft und dem Handel mit benachbarten Dörfern. Vor dem Fluch waren sie ein friedliches Volk, das sich um ihre Felder, Tiere und die Gemeinschaft kümmerte.

### **Dorfplatz:**

Der zentrale Dorfplatz von Schattenruh ist von alten Eichen umgeben, die dem Platz im Sommer angenehmen Schatten spenden. Hier versammeln sich die Dorfbewohner zu Feiern, Märkten und Festen.

### **Die Erste Nacht im Dorf:**



Die Charaktere kommen im „Heulenden Hund“ unter und können sich mit den Bürgern über die Lokalitäten austauschen. Sind in der Gruppe Soldaten, wissen Sie grob, dass sich in der Nähe das Vorgebirge des Schwarzfeuerpasses befindet - und somit das Schlachtfeld.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf „Klatsch“+20 erfahren die Spieler, dass bis auf ein Hügelgrab in der Gegend quasi „der Hund verreckt“ ist.

Bei 2 oder mehr Erfolgsgraden, erfahren die Spieler, dass das Gebiet früher noch zum Averland gehörte. Ansonsten läuft die Nacht ereignislos.



## Der Morgen danach (4 Tage bis zur Schlacht)

Der Schankraum der Taverne in Schattenruh erwacht am Morgen in einem gedämpften Licht. Die ersten Sonnenstrahlen dringen durch die staubigen Fensterscheiben und tauchen den Raum in eine warme, goldene Atmosphäre. Der schwache Geruch von verbranntem Holz und frischem Brot liegt in der Luft.

An einem abseits gelegenen Tisch, ein wenig im Schatten der Ecke, sitzt ein älterer Mann. Seine abgetragene Kleidung aus vergangenen Zeiten fällt auf - ein brauner Umhang, der einst prächtig gewesen sein muss, jetzt jedoch von der Zeit gezeichnet ist. Seine Stiefel sind staubig, und die Hose hat mehrere Flicker. Er wirkt verstört, während er in seine Tasse starrt, die er vorsichtig zwischen seinen großen, groben Händen hält.

Der Mann hebt den Blick gelegentlich von seiner Tasse und blickt verstohlen durch den Raum. Die anderen Gäste, Bauern und Handwerker aus Schattenruh, beobachten ihn neugierig, während sie ihre ersten Schlucke des morgendlichen Biers zu sich nehmen. Ein paar Dorfbewohner tuscheln leise und werfen Blicke in seine Richtung, ihre Gesichter spiegeln Mischungen aus Mitleid und Verwirrung wider.

Er murmelt leise vor sich hin, ab und zu sind Worte in seinem altmodisch wirkenden Aveländisch zu hören. "Wat is hier gebeurd?" ("Was ist hier geschehen?") oder "Ik ben verward." ("Ich bin verwirrt.") Sein Dialekt klingt fremd in den Ohren der Dorfbewohner, die es gewohnt sind, sich im kräftigen Wissenländer Platt auszutauschen.

Die Taverne füllt sich langsam mit den alltäglichen Geräuschen des Dorflebens. Ein paar Kinder lachen draußen auf der Straße, Hühner gackern in der Nähe, und der Duft von frisch gebratenem Speck zieht durch die Luft. Doch der Mann bleibt ein isolierter Fremder, ein Fremdkörper in einem Dorf, das ihn mit neugierigen, aber vorsichtigen Blicken betrachtet.



## Der Fremde, Richard „Rip“ Van Winkle

Rip ist ein Mann mittleren Alters, dessen Gesicht von den Strapazen der Zeit gezeichnet ist. Seine Kleidung ist abgenutzt, aber er trägt immer noch Überreste seiner ursprünglichen Ausrüstung, was auf seine Vergangenheit hinweist. Das lange, ungepflegte Haar und der struppige Bart verleihen ihm ein wildes Aussehen.

Rip wirkt desorientiert und verwirrt, da er in eine andere Wahrnehmung der Zeit erlebt hat. Seine Augen spiegeln die Verwirrung wider, aber es gibt auch einen Hauch von Trauer und Verlust.

Rip kann detailliert von seiner Erfahrung vor dem Betreten des Hügelgrabs berichten, von den merkwürdigen Phänomenen, die er erlebt hat, bis hin zu den unerklärlichen Veränderungen, die er in der Welt außerhalb feststellt.

Seine Erzählungen könnten Rätsel und Hinweise enthalten, die den Spielern helfen, die Ursache der Bedrohung im Dorf zu verstehen.

Rip ist dankbar für die Aufmerksamkeit der Spieler, um sich in der veränderten Welt zurechtzufinden. Gleichzeitig fühlt er sich hilflos gegenüber der Bedrohung, die glaubt mit sich gebracht zu haben, da er auf seinem Streifzug zwar die Anrückenden Orks, nicht aber das Heer von Marius Leitdorf gesehen hat, und zeigt ein starkes Verantwortungsbewusstsein für die Sicherheit des Dorfes.

Rip hat einen Blick, als ob ein Teil von ihm immer noch in der Vergangenheit gefangen ist, während ein anderer Teil versucht, sich an die aktuelle Realität anzupassen.



### **Folgendes können die Spieler von Rip erfahren:**

Er war am Morgen von seinem Haus aus aufgebrochen, um mit seinem Hund Skip jagen zu gehen. Er wanderte recht weit, da er kein Wild fand, bis in das Vorgebirge der schwarzen Berge. Dann beginnt er er sich hektisch umzublicken und immer wieder „Ik ben verward.“ zu murmeln - es ist klar, dass er verwirrt ist. Wer ihn beruhigen kann (Charme -10) bekommt noch den Ersten der unten stehenden Hinweise, danach ist er erstmal zu aufgewühlt, um weiter zu sprechen.

Wenn die Spieler die Dorfbewohner befragen und Teile aus der Vergangenheit von Richard Van Winkle, aufdecken, beruhigt er sich wieder, und gibt den Spielern weitere Hinweise:

**Hinweis 1:** Am Fuss der Berge sah er eine orkische Plündertruppe, er machte kehrt, und auf seinem Rückweg wich er mehreren Spähern aus.

**Hinweis 2:** Er erinnert sich, dass Schattenruh zum Gebiet des Averlands gehörte.

**Hinweis 3:** Auf dem Rückweg kam er an einer Landmarke vorbei, das alte Hügelgrab.

**Hinweis 4:** Dort schlug sein Hund an, er zögerte kurz, sah frische Fußspuren im Moss und lehnte seinen Bogen an einen Fels, band Skip an und ging hinab in das Hügelgrab.

**Hinweis 5:** Er kann sich aber nicht an alles Erinnern, er weiß dann nur, dass da, wo sein Hund angebunden war, nur ein verwitterter Stock und ein paar Knochen lagen. Er ging dann verwirrt zurück, fand seine Hütte nicht und stolperte in die Stadt.

[Richard Van Winkle kam nur kurze Zeit nach Margrimm an das Hügelgran und geriet so in die Zeitschleife. Die Schleife hat eine 5% Chance, dass die Person, die durch sie geht, auch einen Alterungsprozess bzw Verjüngungsprozess durchmacht]



### **Nachforschungen:**

Den Spielern bleibt es nun überlassen, das Dorf zu erkunden, viele Bewohner gehen ihrem Tagewerk nach und freuen sich, dass neue Menschen in das Dorf kommen und Neuigkeiten erzählen!

### **Elsbeth Grauswacht - Die Dorfälteste:**

Elsbeth ist die älteste Bewohnerin von Schattenruh und kennt die Geschichte des Dorfes am besten. Als Dorfälteste ist sie eine Respektsperson und könnte den Spielern entscheidende Informationen geben. [Der Mann ist älter, und spricht Averländer Dialekt, vielleicht kann ihn ein Sprichwort in Alt-Averländisch ein wenig Klarheit verschaffen: "De jager weet wanneer hij moet wachten" - was Rip mit „net zoals de prooi weet wanneer hij moet rennen.“ Beantwortet wird - dies schaltet den ersten Hinweis frei. ("Der Jäger weiß, wann er warten muss, genauso wie die Beute weiß, wann sie rennen muss.")]

### **Gunter Eisenhand - Der Schmied:**

Gunter ist der örtliche Schmied, leider weiss er wenig über Rips Herkunft

### **Anna Goldhaar - Die Kräuterfrau (Halbling):**

Anna ist eine begabte Kräuterfrau und Heilerin im Dorf. Sie hat versucht Rip van Winkle mit Heilpflanzen zu versorgen und könnte den Spielern wertvolle Informationen über Rips Gesundheit und eventuelle Anzeichen von Magie oder Flüchen geben.

### **Karl Steinhauer - Der Wirt der Dorfschänke:**

Karl betreibt die Dorfschänke, in der sich Rip van Winkle aufhält. Er hat vielleicht gehört, wie Rip über seine Vergangenheit gesprochen hat. Als Wirt könnte er den Spielern Einblick in das tägliche Leben des Dorfes geben. [Sind den Spielern die Eigenheiten Rips aufgefallen, können Sie über „Wissen: Imperium“ den Wirt auf den Gedanken bringen, diese Redensarten bei sehr alten Averländer gehört zu haben.

Spricht man Richard Van Winkle auf den Verdacht der Averländer Herkunft an, dann besinnt sie sich auf das Gedicht im Anhang, dies schaltet einen weiteren Hinweis frei!]



### **Lena Rabensang - Die musikalische Dorfbewohnerin:**

Lena ist eine begabte Musikerin im Dorf, sie hat von Rip gehört, und würde ihm gerne mit ihrem Gesang und ihrer Musik Trost spenden. [Ihre Lieder könnten eine Schlüsselrolle bei der Enthüllung von Rips Emotionen und Erinnerungen spielen. Sie kann, als Ersatz für zaudernde Spieler, das Kinderlied vortragen.]

### **Frida - Die Bäuerin:**

Ein fröhliches Mädchen mit strohblondem Haar und schmutzigen Händen von der Feldarbeit. Trägt einfache, aber bunte Kleider. Sie wuchs als Waise auf, als ihr Vater vor 30 Jahren verschwand, sie kennt seinen Namen nicht, aber ein Kinderlied (siehe Anhänge) das er immer gelesen hat. Sie ist neugierig und hat eine enge Bindung zu Tieren im Dorf. Wenn die Spieler sie zu dem Lied befragen, müssen Sie einen Wurf auf Klatsch oder Charme +30 machen. Je Erfolgsgrad, erinnert sie sich an eine Strophe des Lieds. [Wird das Lied Rip vorgesungen, so schaltet es den nächsten Hinweis frei! - Rip ist ihr Vater]

### **Konrad - der besorgte Wachmann:**

Ein kräftiger Mann mit einer Axt und einer einfachen Rüstung. Er hat tiefe Sorgenfalten auf der Stirn und hält ständig Ausschau nach Bedrohungen. Spricht kurz und direkt, um den Gehalt seiner Aussagen zu betonen. [Er kann zwar nicht direkt helfen, erzählt den Spielern aber, dass er Rip aus dem Wald kommen sah, aus der Richtung des alten Hügelgrabs.]

### **Margrimm, ein alter Geschichtenerzähler**

Er ist der junge Zauberer, der sich aus Frust über seinen vermeintlichen Fehlschlag im Dorf niederließ. Er wird sich erst den Spielern öffnen, wenn sein Buch gefunden wurde. Nach einem Wurf auf „Einschüchtern, Charme oder Wissen: Magie“, gibt er die Info frei, dass eine reine Person das Buch schließen darf. Ist ein Hexenjäger anwesend und erkenntlich, gibt er dies freiwillig preis. Ebenso, wenn ein Slayer einschüchtern versucht. Er ist erstaunt, dass sein Zauber doch nicht erfolglos war -und traurig!



## Das Hügelgrab

Das Hügelgrab erhebt sich majestätisch auf einem sanften Hügel, von üppigem Moos bedeckt, das dem Grab einen geheimnisvollen und zeitlosen Charme verleiht. Die Hügelstruktur ist von Natur aus uneben und von Gras durchzogen, als ob die Zeit versucht hätte, das Grab mit der umgebenden Landschaft zu verschmelzen.



Auf der Oberseite des Grabes, wie ein grünes Dach, erstreckt sich eine üppige Schicht von Moos, das sich in sanften Wellen über den Grabhügel windet. Hier und da durchbrechen kleine Blumen die Moosteppe, und das Ganze scheint in Harmonie mit der Natur verwoben zu sein. Der Grabhügel wirkt, als ob er ein vergessenes Geheimnis aus längst vergangenen Zeiten bewahrt. An einem Felsen finden die Charaktere den besprochenen Ast und die Knochen. Ein Jäger, Rattenfänger oder Gelehrter kann ohne Wurf feststellen, dass es sich um Hundeknochen handelt. Nach genauerer Untersuchung stellt sich der Stock als verwitterter Langbogen heraus!

In der Mitte des Moosdachs befindet sich der Eingang zum Hügelgrab. Eine kunstvoll gefertigte Wendeltreppe, deren Stufen von der Zeit geglättet wurden, führt hinab in die verborgene Kammer unter der Erde.

Die Treppe ist von feinem Gras umrahmt, das sich an den Steinen festklammert und den Eindruck erweckt, als ob sie von der Natur selbst geschaffen wurde.

Beim Betreten der Wendeltreppe fühlen die Besucher, wie die kühle Erde den Weg hinab in die Grabkammer markiert. Das Innere des Hügelgrabs ist mit Reliefs, alten Inschriften oder Überresten einer vergangenen Kultur geschmückt sein. Das schwache Licht, das durch schmale Öffnungen fällt, enthüllt die Geheimnisse und Geschichten, die dieses Grab seit vielen Generationen bewahrt hat.

Die Kombination aus Moosbewuchs, grasbewachsenem Dach und der Wendeltreppe verleiht dem Hügelgrab einen mystischen und zeitlosen Charakter, der die Vorstellungskraft anregt und das Gefühl vermittelt, als ob die Natur selbst dieses antike Monument bewacht.

Auf dem Boden des Grabs steht ein kleiner Tisch, auf ihm ein aufgeschlagenes Buch. Ohne es zu wissen, sind die Charaktere nun 30 Jahre in die Zeit zurück gereist. Zerstören Sie das Buch oder bewegen es aus dem Radius des Spruchs, bleiben Sie in der Vergangenheit gefangen, mit allen Konsequenzen. Der erste Versuch, das Buch zu berühren, löst ein Unbehagen aus, versucht es der Charakter nochmal, muss er einen Wurf auf Willenskraft mit mindestens 2 Erfolgsgraden bestehen. Ein Magier, Priester oder Hexenjäger kann sauberen lesen des Buches (- 10 Wurf auf „Wahrnehmung“ oder „Initiative“, wenn kein Licht vorhanden ist) den Text aus Anhang 3 offenbaren.

### **Es ergeben sich nun 3 Möglichkeiten:**

- 1) Die Spieler verrücken das Buch oder zerstören es - dann bleiben sie in der Vergangenheit, bis Sie den Adepten gefunden haben, dies wird dann ein neues Abenteuer - jeder Spieler generiert dadurch einen Punkt Korrumpierung
- 2) Die Spieler verlassen die Anlage, dann geht es beim Bereich Verlassen der Anlage weiter.

### **Das Verlassen der Anlage:**

Die Luft verändert sich schlagartig, während die Spieler die Schwelle der Zeitschleife überschreiten und wieder in den Wald eintreten. Ein frischer Hauch von Unschuld und Fruchtbarkeit umfängt sie, während sie tiefer in das dichte Grün eindringen. Die Welt scheint lebendig und pulsierend, als ob sie nach Jahrhunderten des Schlafes aufgewacht wäre.

Es ist wichtig, dass die Spieler vorsichtig agieren, um keine katastrophalen Auswirkungen auf die Zeitlinie zu verursachen. Ihre Handlungen könnten weitreichende Konsequenzen haben, und die Fähigkeit, in der Zeit zu reisen, sollte als mächtiges Werkzeug betrachtet werden, das mit Bedacht genutzt werden muss. Jedes Betreten und Verlassen, bewirkt einen Zeitenwechsel!

### **Da wird ja der Hund verrückt...**

Ein freundlicher Hund von beeindruckender Größe und kräftiger Statur begrüßt die Charaktere dort, wo eben noch Knochen lagen, sein Fell glänzt in einem gesunden Glanz. Seine Augen sind lebendig und voller Aufmerksamkeit, während er die Ankömmlinge neugierig beäugt. Der treue Vierbeiner wedelt mit dem Schwanz, als er die Spieler erkennt, als ob er eine tiefe Verbindung zu ihnen spüren würde. Neben dem Hund liegt ein kunstvoll gefertigter Langbogen, von feiner Handwerkskunst gezeichnet. Die Bogenkurve ist elegant geformt, und die Sehne scheint bereit, den Pfeil auf eine Reise durch die Ewigkeit zu schicken. Verzierungen aus Holzschnitzereien und feinen Lederwicklungen verleihen dem Bogen einen Hauch von Raffinesse.



### **Ab hier gibt es 3 weitere Möglichkeiten:**

- 1) Die Spieler gehen mit dem Hund und Bogen zurück in das Grab
- 2) Die Spieler gehen ohne zurück, und holen Rip
- 3) Die Spieler erkunden das Areal - und stellen das unvermeidliche fest: Sie sind in der Vergangenheit - das sollte man ausspielen, aber sie sollten beizeiten zurückkehren!

### **Was tun sprach Sigmar?**

Wenn die Spieler 4 Hinweise gefunden haben und/oder am Grabhügel waren und Rips Hund von „damals“ gefunden haben - und Rip damit konfrontiert haben, lichtet sich sein Schleier.

Ihm wird klar, er ist immer noch in Schattenruh, die Frage ist nur: Wann? Die Spieler sollten, entweder im Gespräch mit den Dorfbewohnern oder durch einen Wurf auf „Wissen: Imperium“ erkennen, dass Rip ca. 3 Tage vor der Schlacht am Nachtfeuerpass verschwunden ist. Eventuell kommt ihnen nun der Verdacht, dass durch die Zeitschleife auch mehr als nur ein verwirrter Zausel kommen könnte - wenn nicht, mach ihnen die Dringlichkeit klar, zum Beispiel könnten die 3 Orks das Dorf erreichen.

### **Zusammentreffen mit den Orks**

Möchtest Du die Spieler auf die Orks treffen lassen, so lass die Spieler bei Einbruch der Dämmerung die Fährte aufnehmen, Sie finden die Orks ins Gespräch vertieft, an einer improvisierten Feuerstelle. Auffällig (Wahrnehmung +10, automatischer Erfolg für Zwerge) ist die veraltete Ausrüstung. Mit einem erfolgreichen „Wissen: Reikland“ Wurf -10 erkennt ein Spieler das Clansiegel von Clan Eisenkiefä.



Die Orks sind in einem verwirrten Austausch und bedienen sich einer primitiven Form von Altwelt / Reikspiel:

**Wanstraissa:** (kratzt sich am Kopf) "Oi, wos is' denn passiert? Wia sin die haddn, und warum is' da nix zu hau'n?"

**Schädelspalta:** (runzelt die Stirn) "Irgendwas stimmt ned, Kumpels. Unsa Clan is' weg, und da Bod'n is' so... leblos."

**Lammfressa:** (schaut verwirrt umher) "Wanstraissa, du immer klug, was du denkst, is' passiert? Wia sin' auf einmal in so 'ner krummen Zauberding, oder?"

**Wanstraissa:** (grübelt) "Krumme Zauberding? Was is' des, Schädelspalta?"

**Schädelspalta:** (zuckt mit den Achseln) "Keine Ahnung, aber wia san steck'n geblieb'n. Wia ham das Schlachtfeld auskudschaft' und... dann nix mehr."

**Lammfressa:** (verwirrt) "Vielleicht ham unsa Kumpels a neie Gegend gesucht? Aber wia find'n sie jetz?"

**Wanstraissa:** (denkt nach) "Oda vielleicht hat da Gork oda Mork uns vararscht. Vielleicht woll'n die, dass wia irgendwas mach'n."

**Schädelspalta:** (skeptisch) "Vararscht? Die Götter? Oi, des klingt komisch, Wanstraissa. Wia ham doch immer gemacht, was unsa Kopp uns gsagt hat."

**Lammfressa:** (besorgt) "Irgendwie san ma aber jetzt allein. Und wo is' da Spaß, wenn nix zum Hau'n is'?"

**Wanstraissa:** (seufzt) "Wia müss'n rausfind'n, was passiert is'. Vielleicht find'ma unsa Warclan, wenn wia schau'n. Oda wia frag'n jemanden, der vielleicht weiß, was krumme Zauberding san."



**Schädelspalta:** (nickt) "Gut, lasst uns schau'n, ob wir a paar Gitz'n find'n, die uns sagn, wia ma aus dem Klamauk rauskommt. Und bis dahin... halt'n wia uns die Haddn hoch, oda so."

**Lammfressa:** (mit einem Grinsen) "Haddn hoch! Jawoll, Schädelspalta. Irgendwie wird's schon wieder."

Die drei Orks machen sich auf den Weg, immer noch etwas ratlos, aber entschlossen, ihre Gegend zu erkunden und herauszufinden, was mit ihrem Warclan passiert ist.

### Werte der Orks:

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
4	35	30	35	45	20	25	20	25	35	20

Eigenschaften: Feindseligkeit (Grünhäute), Infiziert, Kampflostig, Nachtsicht, Nicht totzukriegen,

Rüstung (3+4 Wi = 7), Waffe +8  
Optional: Fernkampf +8 (50),  
Größe (Groß), Schmerzfrei  
LP: 14



Entscheiden sich die Spieler, die Orks anzugreifen, verschaffen Sie sich Zeit, da Warbard Eisenkiefas nicht auf das Tor aufmerksam wird.

**Sprechen die Spieler mit den Orks,** können Sie ihnen drohen („Einschüchtern“ - 20, für jeden Charakter in der Überzahl + 10), dann verziehen sie sich, oder sie austricksen und ihnen glauben machen, Sie seien Verbündete, und sie wieder durch das Tor schicken - vorausgesetzt die Charaktere wissen davon!

Im Nahbereich können die Spieler einen Wurf auf ein passendes Wissen („Kriegskunst, Geschichte, Averland, Reikland“) machen, um festzustellen, dass die Rüstungen nicht nur veraltet sind, sondern Kopfschmuck und Halsschmuck einen Eberschädel darstellen - das Clantier Eisenkiefas!

## **Auflösung**

Die Spieler stehen, nachdem sie alle Informationen gesammelt haben, vor einer Reihe Optionen, wie Sie mit dem dem antiken Buch des Grauen Ordens, das sie in die Geheimnisse der Zeitmanipulation eingeführt hat, umgehen. Mehrere Möglichkeiten entfalten sich vor ihnen wie Pfade im Wald der Entscheidungen.

### **Möglichkeit 1: Der Reine des Herzens:**

Ein Spieler, dessen Herz von Reinheit durchdrungen ist, spürt eine innere Weisheit und schließt das Buch in der Gegenwart. Das Buch reagiert auf die Reinheit seiner Absicht und schließt sich mit einem leisen Klicken. Die Spieler fühlen einen sanften Windhauch, und die Szene um sie herum beginnt zu flimmern. Sie kehren unversehrt in die Gegenwart zurück, das Buch sicher geschlossen. [Spieler darf keine Korrumpierung haben]

### **Möglichkeit 2: Der Unreine des Herzens:**

Ein anderer Spieler, dessen Absichten trübe sind, schließt das Buch rücksichtslos. Die Atmosphäre wird schwer, und die Spieler spüren, wie sich Raum und Zeit um sie zu verdrehen beginnen. Ein blendendes Licht verschlingt sie, und als es nachlässt, finden sie sich gefangen in der Vergangenheit. [Dies geschieht, wenn ein Charakter mit Korrumpierung das Buch schliesst]

### **Möglichkeit 3: Die Rückführung von Richard Van Winkle:**

Die Spieler, von Mitgefühl erfüllt, beschließen, Richard Van Winkle zurück in seine Zeit zu bringen. In der Gegenwart wird Rip auf dem Friedhof ruhen, sein Erbe wiederhergestellt.

### **Möglichkeit 4: Rip Van Winkle bleibt:**

Die Spieler entscheiden, dass Rip Van Winkle in der neuen Zeit bleiben soll. Er wird zu einem faszinierenden Element in der Welt der Gegenwart, und seine Anwesenheit beeinflusst die Geschehnisse des Dorfes. Die Spieler können beobachten, wie die Zeit weitergeht, während Rip Van Winkle sich an die Veränderungen anpasst und ein Teil der modernen Welt wird.



Jede Entscheidung formt die Geschichte auf einzigartige Weise und beeinflusst die Vorkommnisse, die das Dorf Schattenruh umgibt. Die Spieler wurden zu Hütern der Zeit, und ihre Wahl wird die Erzählung nachhaltig prägen.



Es folgen ein paar hilfreiche Anhänge....



## Anhang 1 - Das Lied

### Melodie: Angelehnt an "Twinkle, Twinkle, Little Star"

(Die Spieler müssen dieses Lied aktiv(!) vorsingen, mindestens eine Strophe!)

#### Vers 1:

Im Averland, so stolz und hell,  
Unter Gold und Himmelsschell,  
Kinder lachen, tanzen, spiel'n,  
In Averheims Glanz so fein.

#### Refrain:

Averland, unser Land so klar,  
Wie die Sterne, wunderbar.  
Goldenes Licht in jeder Nacht,  
Averland, so stolz und prachtvoll gemacht.

#### Vers 2:

Unter Eichen, grün und groß,  
Spielen wir, oh welch ein Spaß.  
Averlands Lieder, singen wir,  
In der Sonne, unter Wolken hier.

#### Refrain:

Averland, unser Land so klar,  
Wie die Sterne, wunderbar.  
Goldenes Licht in jeder Nacht,  
Averland, so stolz und prachtvoll gemacht.



## Anhang 2 - Das Gedicht

Im Averland, so stolz und wehrhaft,  
Regiert ein Kurfürst, in Fehde stark und kraftvoll.  
Doch tief in seiner Seele, ein Schatten, der bedrückt,  
Marius Leitdorf, vom düsteren Nebel umschlungen.

Beste der Fechter, mit Klinge so geschwind,  
Durch Averlands Felder, der Kurfürst zieht geschwind.  
Doch in seinem Lachen, ein Klang von bitterer Trauer,  
Depression, ein Begleiter, in jeder einsamen Stunde.

Auf dem Schlachtfeld ein Held, mit Klinge so scharf,  
Doch in seiner Brust, ein Herz so schwer wie ein Tarf.  
Die Wolken der Dunkelheit, sie folgen seinem Gang,  
Marius Leitdorf, der Melancholie verfallen.

Im goldenen Averheim, wo die Banner weh'n,  
Ein Kurfürst, von Wunden des Lebens verweht.  
Die Schatten mögen ihn umhüllen, doch er kämpft,  
Marius Leitdorf, in seinem eigenen inneren Sturm.



## Anhang 3 - Auszug aus dem Buch des Grauen Ordens: "Chroniken des Zeitstroms"

In den uralten Annalen des Grauen Ordens, gewoben von den erleuchteten Gelehrten vergangener Epochen, findet sich das geheimnisvolle Kapitel über die Kunst der Zeitmanipulation. Dieses Wissen, von den Alten Meistern bewahrt, offenbart die Mysterien des Zeitstroms und die Fähigkeiten, die es den Eingeweihten verleiht.

### Abschnitt: Der Fluss der Ewigkeit

In den Tiefen der 8 Winde, wo die Fäden der Zeit gewoben werden, liegt der Ursprung unseres Verständnisses von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Das Flüstern der Sterne und das Säuseln der Äonen fügen sich zu einem lebendigen Gewebe zusammen, das wir den "Fluss der Ewigkeit" nennen. Hier offenbaren sich die Möglichkeiten der Zeitmanipulation.

### Unterkapitel: Von Zeitstopp und Verlangsamung

In den heiligen Lehren des Ordens wird von den Wächtern der Zeit berichtet, die das Geheimnis des zeitlosen Augenblicks beherrschen. Der Zeitstopp, ein Akt der Transzendenz, ermöglicht es dem Adepten, den Fluss der Zeit um sich herum zu ersticken. In diesem zeitlosen Raum kann er die Welt beobachten, ohne von der Eile der Stunden erfasst zu werden.

Die Kunst der Verlangsamung hingegen eröffnet dem Eingeweihten die Möglichkeit, im Rhythmus der Zeit zu tanzen, ohne von ihrem unaufhaltsamen Voranschreiten bedroht zu sein. Jeder Schritt wird zur Ewigkeit, und das schnelle Pulsieren des Lebens verlangsamt sich, als ob es den Herztönen des Kosmos lausche.

### Abschnitt: Die Tore der Zeitschleife

Tief im Inneren des Buches offenbaren sich die geheimnisvollen Tore der Zeitschleife, wo Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sich zu einem endlosen Ring verflechten. Durch die rituelle Öffnung dieser Tore kann



der Adept in die Schleifen der Zeit eintreten, sich an vergangenen Tagen erfreuen oder zukünftige Visionen erhaschen. Doch Vorsicht sei geboten, denn die Zeitschleifen bergen ihre eigenen Rätsel und Gefahren, und nur jene mit reinem Herzen und klarem Geist mögen den Tanz der Schleifen überstehen.

Dieses heilige Schriftstück aus dem Buch des Grauen Ordens vereint die mythische Erzählung mit einer verständlichen Anleitung zur Zeitmanipulation. Die Worte sind von einem Schleier des Geheimnisses umgeben, während sie den Eingeweihten den Weg zu den Mysterien der Zeit bahnen.

#### **Anhang 4 - Averländische Sätze, die Richard Van Winkle sagen könnte:**

”Gutten Morgen, mein Freund, wie geht’s?”

”Ich habe ein langen Schlaap gemacht, jah.”

”Ach, das ist ein lekker Tag, nicht wahr?”

”Ach, das ist ein interessante Geschicht, nicht wahr?”

”Ich habe kein Haast, ich nehme mein Zeit.”

”In Averland, da haben wir leckeren Käse, ja.”

”Die Vögel singen so schön hier, wie in mein Jugend.”

#### **Anhang 5 - Eigenheiten von Richard Van Winkle**

Als Averländer könnte Richard Van Winkle einige Eigenheiten und Charakterzüge aufweisen, die typisch für die Region Averland in der Warhammer Fantasy-Welt sind. Hier sind einige mögliche Eigenheiten:

##### Akzent und Dialekt:

Rip könnte einen spezifischen Averländer Akzent haben, der seine Herkunft verrät. Er könnte bestimmte Wörter oder Redewendungen verwenden, die typisch für die Region sind.

##### Aberglaube und Traditionen:

Averland ist bekannt für seinen Aberglauben und seine dunklen Traditionen. Rip könnte bestimmten Aberglauben pflegen oder sich an alte Rituale erinnern, die in seiner Heimat üblich sind.



Die Kleidung von Averländern kann sich von der anderer Provinzen unterscheiden. Rip könnte Kleidung tragen, die typisch für Averland ist, mit bestimmten Mustern oder Farben, die auf seine Herkunft hinweisen.

Averländer sind für ihre Liebe zur Musik und festlichen Feierlichkeiten bekannt. Rip könnte eine besondere Affinität zu bestimmten Musikinstrumenten oder Tanzstilen haben und positive Erinnerungen an Feste aus seiner Vergangenheit teilen.

Averland hat eine reiche Tradition von Geschichten und Legenden. Rip könnte Geschichten aus seiner Heimat erzählen, die mit lokalen Legenden oder historischen Ereignissen verbunden sind.

Einfluss der Landwirtschaft:

Averland ist auch für seine Landwirtschaft bekannt. Rip könnte landwirtschaftliche Begriffe verwenden, sich an bestimmte Erntezeiten erinnern oder sogar Fähigkeiten im Anbau von Pflanzen haben.

Toleranz gegenüber Hexerei:

Im Vergleich zu einigen anderen Provinzen ist Averland möglicherweise etwas toleranter gegenüber Magie und Hexerei. Rip könnte eine gewisse Akzeptanz oder Vertrautheit im Umgang mit magischen Phänomenen zeigen. Diese Eigenheiten könnten dazu beitragen, Rips Charakter mit seiner Heimatregion zu verbinden und eine zusätzliche Schicht in seiner Persönlichkeit und Geschichte in "Das Tor" hinzuzufügen.



## Anhang 6 - Reaktion auf einen Hexenjäger

Die Anwesenheit eines Hexenjägers im Dorf, insbesondere in einer Warhammer Fantasy-Welt, kann unterschiedliche Reaktionen unter den Dorfbewohnern hervorrufen. Hier sind einige mögliche Reaktionen:

Misstrauen und Furcht - Viele Dorfbewohner könnten den Hexenjäger mit Misstrauen und Furcht betrachten. Hexenjäger sind oft für ihre rigiden Ansichten und ihre entschiedene Haltung gegenüber Magie bekannt. Die Dorfbewohner könnten befürchten, dass der Hexenjäger sie verdächtigt oder bestraft.



Erleichterung und Hoffnung - Andere Dorfbewohner könnten den Hexenjäger als Retter betrachten, besonders wenn sie glauben, dass dunkle Mächte für den Fluch verantwortlich sind. Sie könnten hoffen, dass der Hexenjäger die Ursache des Übels aufdeckt und das Dorf von der Verdammnis befreit.

Skeptizismus und Widerstand - Einige Dorfbewohner könnten jedoch skeptisch gegenüber dem Hexenjäger sein und sich gegen seine Anwesenheit wehren. Sie könnten der Meinung sein, dass die Lösung für den Fluch nicht in der Jagd nach Hexen oder Magiern liegt, sondern in anderen Aspekten des Übels.

Unterstützung durch die Dorfältesten - Die Dorfältesten könnten zwiegespalten sein. Einerseits könnten sie die Hilfe eines erfahrenen Hexenjähgers begrüßen, um das Dorf zu schützen. Andererseits könnten sie besorgt sein über mögliche Konflikte oder die Härte, mit der der Hexenjäger vorgehen könnte.

Verdeckte Hexerei oder Zauber - Einige Dorfbewohner könnten versuchen, ihre eigenen magischen Fähigkeiten oder Praktiken vor dem Hexenjäger zu verbergen, aus Angst vor Verfolgung.

Versuch der Kooperation - Einige progressive oder pragmatische Dorfbewohner könnten versuchen, mit dem Hexenjäger zusammenzuarbeiten, um den Fluch zu bekämpfen. Sie könnten hoffen, dass eine gemeinsame Anstrengung zu einer Lösung führt.

Die genaue Reaktion hängt von den individuellen Einstellungen der Dorfbewohner, den Umständen des Fluchs und der Persönlichkeit des Hexenjähgers ab. Diese Vielfalt an Reaktionen kann zu interessanten Konflikten und Dynamiken führen, die das Rollenspiel vertiefen.



## **Anhang 7 - Reaktion auf die Anwesenheit eines Slayers**

Die Reaktionen der Dorfbewohner auf die Anwesenheit eines Troll Slayers könnten vielfältig sein, da Troll Slayer in der Welt von Warhammer Fantasy für ihre spezielle Lebensweise und ihre Fähigkeiten bekannt sind. Hier sind einige mögliche Reaktionen:



Furcht und Misstrauen - Aufgrund ihrer wilden Erscheinung und ihrer Kampfbereitschaft könnten einige Dorfbewohner den Troll Slayer mit Furcht und Misstrauen betrachten. Die meisten Menschen sind nicht vertraut mit Troll Slayers und könnten sie als gefährlich einstufen.

Bewunderung und Respekt - Andererseits könnten einige Dorfbewohner den Troll Slayer als Helden betrachten, der bereit ist, sich den gefährlichsten Feinden entgegenzustellen. Besonders wenn das Dorf bereits von bedrohlichen Kreaturen heimgesucht wird, könnte der Troll Slayer als Beschützer und Retter angesehen werden.

Neugier und Fragen - Dorfbewohner, die weniger mit Troll Slayers vertraut sind, könnten neugierig auf die Gründe für die Anwesenheit des Troll Slayers sein. Sie könnten Fragen stellen über seine Herkunft, seine Abenteuer und seine speziellen Fähigkeiten.

Zweifel und Skepsis - Einige pragmatische Dorfbewohner könnten Zweifel an der Wirksamkeit eines Troll Slayers haben. Sie könnten skeptisch gegenüber der Idee sein, dass eine Einzelperson, selbst wenn sie kämpferisch geschickt ist, die Bedrohungen des Dorfes allein bewältigen kann.

Zusammenarbeit mit anderen Kämpfern - Krieger im Dorf könnten den Troll Slayer als Verbündeten betrachten und hoffen, dass er mit ihnen zusammenarbeitet, um das Dorf zu verteidigen. Die genaue Reaktion hängt von verschiedenen Faktoren ab, darunter die individuellen Persönlichkeiten der Dorfbewohner.