

DER OLDENHALLER VERTRAG



DER OLDENHALLER VERTRAG

Dieses Szenario ist als Einführung in **Warhammer: das Rollenspiel** gedacht und eignet sich auch für Spieler, die noch nie an einem Rollenspiel teilgenommen haben. Ein Spieler übernimmt die Aufgaben des Spielleiters (SL). Der SL muss sich das Abenteuer mindestens einmal aufmerksam durchlesen und sollte mit den Regeln des Spiels einigermaßen vertraut sein. Im Text des Szenarios haben wir viele Anmerkungen, Hilfestellungen und Verweise angebracht, die die Leitung vereinfachen.

Der Oldenhaller Vertrag ist zwar für Anfänger ausgelegt, aber auch für erfahrene Spieler entwickelt sich ein interessantes Abenteuer neben einer Einführung in die Regelmechanismen.

DIE CHARAKTERE

Am Ende des Szenarios finden sich vier vorbereitete Charaktere. Sie sollten diese Charaktere verwenden, um ohne großen Aufwand direkt losspielen zu können. Natürlich können Sie stattdessen auch selbst erschaffene Charaktere einsetzen. Das Abenteuer wurde für vier Charaktere ausgelegt, lässt sich aber auch mit einer anderen Gruppengröße spielen.

FORMAT

Der erste Teil des Abenteuers beschäftigt sich mit der Ankunft der Charaktere in Nuln und den folgenden aufregenden 24 Stunden. Dieser Teil ist in einzelne Episoden gegliedert. Im zweiten Teil wird eine das „Asyl“ genannte Räuberhöhle beschrieben. Dieser Abschnitt besteht aus vier Teilen, von denen wiederum jeder aus mehreren Räumen besteht.

Die Schilderung einer Episode oder eines Raumes beginnt meist mit einem Kasten, dessen Text den Spielern laut vorgelesen werden kann.



Dies gibt den Spielern eine Beschreibung der Situation, wie sie die Charaktere auf den ersten Blick erfassen können. Informationen, die ausschließlich für den SL bestimmt sind, schließen sich hieran an. Weiterhin enthalten sind Hinweise für neue SL zur Leitung des Spiels.

Am Ende jeder Episode folgt der Abschnitt **Ausgänge**, in dem beschrieben wird, wie das Abenteuer in Abhängigkeit der Handlungen der Charaktere weitergeht. Im zweiten Teil zeigt dem SL ein Blick auf die Karten, in welchen neuen Raum die Charaktere gelangen, wenn sie einen der möglichen Ausgänge des aktuellen Raums verwenden. Die Räume sind hier durchnummeriert.

Das Abenteuer - und besonders der erste Teil - wurde speziell für unerfahrene Spieler entworfen. Erfahrene SL können einzelne Details verändern, weglassen oder ergänzen, und den Spielern dadurch mehr Handlungsfreiheit einräumen.

VORBEREITUNG

Vor dem Spiel sollten Sie die Datenblätter der Spielercharaktere einmal für die Spieler und ein zweites Mal für den SL kopieren. Wenn der SL die Datenblätter der Charaktere - zumindest aber ihre Charakteristika und Fertigkeiten - vor sich liegen hat, wird das Spiel dadurch stark beschleunigt. Der SL sollte auch die ersten Seiten von Kapitel 2 lesen, um sich mit seinen Aufgaben vertraut zu machen.

Vorteilhaft ist es, den Huydermannschen Teil des Asyls maßstabsgerecht aufzuzeichnen, um die sich dort entwickelnden Kämpfe mit Miniaturen durchspielen zu können (siehe Kampf- Das Schlachtfeld). Des Weiteren legen Sie noch folgendes bereit:

- Würfel - mindestens je zwei W4, W6 und W10.
- Miniaturen oder Spielmarken für die Spieler- und Nichtspielercharaktere.
- Lineal.
- Einige Blatt weißes oder kariertes Papier.
- Eine Auswahl Bleistifte, Kugelschreiber und Filzstifte.

ABENTEUER

EPISODE 1: DIES IST ALSO NULN

Nachdem sie sich entschlossen haben, Abenteurer zu werden, brauchen die Charaktere nun ein Abenteuer, das ihrer Aufmerksamkeit wert ist. Da bleibt keine andere Möglichkeit, als

sich in die nächste Stadt aufzumachen und dort nach hilfreichen Kontakten zu suchen. Und schließlich liegt das Gold ja auf der Straße, nicht wahr?

Dieses Szenario geht davon aus, dass es mit den vorbereiteten Charakteren gespielt wird, die aus dem Gebiet des Oberen Reik stammend und ganz neu im Geschäft sind. Alles was sie über Abenteuer wissen ist, dass man die langweilige Heimat verlässt und sich auf den Weg nach Nuln macht. Das Abenteuer beginnt also auf einem Flussboot, mit dem sich die Charaktere der Stadt nähern. Für dieses Abenteuer selbst erschaffene Charaktere sollten möglichst alle aus einer Gegend stammen, beziehungsweise, wenn einige der Charaktere einen städtischen Hintergrund haben, bereits in Nuln sein.

Nach einer elend langen Reise nähert sich das Boot schließlich Nuln. Ihr seid alle nass und durchgefroren. Oh ja, ihr bereut bereits, die billige Passage an Deck einer alten Flussbarke gebucht zu haben und nein, dies ist kein besonders ruhmreicher Beginn einer Karriere als Abenteuerer. Während der Reise habt ihr euch kennengelernt und euch angesichts eures gemeinsamen Wunsches, der Langeweile eurer Heimat zu entkommen, etwas angefreundet.

Der Lotse steuert das Boot an den Kai. Die Schiffer werfen wartenden Hafenarbeitern Tauen zu, die sie um starke Poller schlingen und das Boot dann zum Ufer ziehen. Eine Planke wird ausgebracht und hölzerne Kräne beginnen, die Fracht zu entladen. Ein paar Zöllner kommen an Bord und die Formalitäten wollen einfach nicht zu Ende gehen; es ist wohl bald Mitternacht, als ihr endlich an Land kommt.

Ihr wendet euch den Gasthöfen am Hafen zu, aber sie sind alle belegt. Müde und erschöpft wollt ihr doch nur ein Bett für die Nacht! Da ist es ein Hoffnungsschimmer, dass ihr in einer Taverne einen Mann, der sich als Georg van Eyk vorstellt, trifft. Er spricht mit einem fremdartigen Akzent und drückt sein Mitleid aus, wenn er hört, dass ihr Neuankömmlinge in der Stadt seid. Er warnt euch davor, bei Nacht ziellos durch Nuln zu streifen und sagt:

„Leute, für'n paar Schilling wüsste ich ein schönes warmes Zimmer für die Nacht, und trocken und sauber ist es auch noch.“

Sie können natürlich auch die Reise auf dem Reik im Detail durchspielen und den Spielern dabei Gelegenheit geben, ihre Charaktere vorzustellen und sich kennenzulernen. Eine Diskussion mit dem Zöllner auf dem Boot bietet die Gelegenheit, sich in die Rolle des Charakters hineinzusetzen. Das Treffen mit Georg van Eyk ist die erste ausführliche Episode dieses Szenarios. Georg van Eyk ist der falsche Name eines kleinen Taschendiebes, der mit einer Bande Wegelagerer zusammenarbeitet und die Charaktere in eine Falle locken will.



In der Rolle des Taschendiebes versucht der SL, die Charaktere zur Annahme seines Angebots zu bringen. Sind die Charaktere offensichtlich misstrauisch und weigern sich, sein Angebot anzunehmen, dann verliert Georg bald das Interesse und sucht nach neuen Opfern.

Ausgänge: Nehmen die Spieler Georgs Angebot an, dann führt dies zu Episode 2.

Verweigern sie die Hilfe des Taschendiebs, dann lassen Sie sie einige Zeit in den nächtlichen Straßen herumziehen. Schließlich stoßen sie auf den Gasthof Schnitter und das Spiel geht mit Episode 3 weiter

EPISODE 2: HINTERHALT!

Georg führt euch durch dunkle, verwinkelte Gassen und verschmutzte Straßen voller verfaulten Gemüses und stinkenden Abfalls. Schließlich erreicht er eine Tür.

„So, da sind wir,“ sagt er. Blitzschnell reißt er die Tür auf, springt hindurch und zieht sie hinter sich wieder zu. Ihr hört nur noch, wie ein Riegel vorgeschoben wird. Auf einmal bemerkt ihr, dass ihr nicht allein seid.

„Nun gut,“ sagt eine Stimme aus dem Schatten, „lasst einfach eure Waffen und euer Geld fallen und geht ganz ruhig weg, wenn ihr keinen Ärger wollt.“

Ihr dreht euch um und seht vier stämmige Gestalten aus der Dunkelheit auf euch zu kommen.

Sollten die Spieler nervös werden, während Georg sie noch durch die Stadt führt, dann beruhigt er sie und erklärt ihnen, dass er Abkürzungen verwendet, die eine Menge Zeit sparen. Sollten die Charaktere wieder zurückgehen wollen, dann kann der SL ihnen klarmachen, dass sie in der Dunkelheit kaum den Weg zurück zum Hafen finden werden.

Vier Wegelagerer bilden den Hinterhalt, in den Georg die Charaktere geführt hat. Ihre Ausgangspositionen sind in Karte 1 eingetragen. Diese Art des Verbrechens ist in Nuln stark verbreitet, es gibt so viele potentielle Opfer, dass die Verbrecher von ihrem Vorhaben ablassen, wenn die Charaktere entschlossen Widerstand leisten. Den Zeitpunkt, zu dem dies geschieht, legt der SL fest, wir empfehlen aber die Flucht der Banditen, wenn sie zusammen mehr als fünf LP verloren haben.

Wegelagerer

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
3	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29

Fertigkeiten

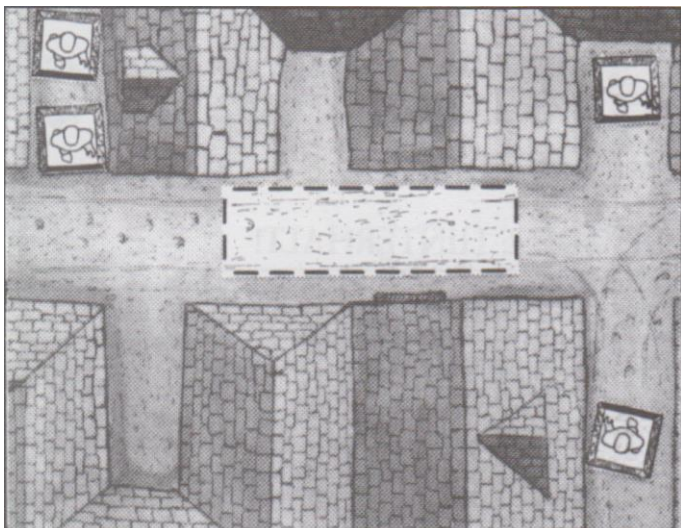
- Betäubender Hieb
- Schleichen auf dem Land
- Schleichen in der Stadt

Ausrüstung

- Holzkeule
- Kapuze
- Lederjacke

Geben die Charaktere nach, dann kommt einer der Wegelagerer näher und nimmt ihre Waffen und Geldbeutel an sich, andernfalls wenden sie Gewalt an. Richten Sie sich nach den Regeln im Kapitel Kampf.

Wenn der Kampf beginnt, haben die Wegelagerer bereits ihre auf der Karte verzeichneten Positionen eingenommen; die nächste Runde beginnt jetzt. Beim Spiel mit den vorbereiteten Charakteren achten Sie darauf, dass Bianca, Mellory und Soho eine höhere Initiative als die Wegelagerer haben und somit vor ihnen handeln. Sie haben damit genügend Zeit, in Position zu gehen und ihre Waffen zu ziehen, bevor die Wegelagerer angreifen.



Karte 1

Die Wegelagerer machen einen Sturmangriff. Die vollständigen Regeln zum Nahkampf können Sie im Kapitel *Kampf* nachlesen, wir haben sie hier aber noch mal kurz zusammengefasst. Angreifende Charaktere würfeln mit 1W100. Ist der Würfelwurf kleiner oder gleich dem KG-Wert des Angreifers, dann hat er einen Treffer erzielt, andernfalls war es ein Fehlschlag. Wegen ihres Sturmangriffs wird der KG-Wert der Wegelagerer für ihren ersten Angriff um 10 erhöht. Bei einem Treffer werden Einer und Zehner des Wurfes vertauscht (aus Z3 wird zum Beispiel 32), um den Ort des Treffers zu ermitteln. Die durch den Schlag erlittene Verletzung beträgt 1W6 LP plus der Stärke des Angreifers minus der Widerstandsfähigkeit des Opfers. Eventuell wird der Schaden noch für die verwendete Waffe modifiziert; für die Keulen der Wegelagerer gilt dies aber nicht. Trägt das Opfer am getroffenen Körperteil eine Rüstung, dann wird ihr Rüstungsschutz ebenfalls abgezogen.

Ausgänge: Gelingt es den Charakteren, ihre Angreifer in die Flucht zu schlagen, dann endet eine eventuelle Verfolgung schon nach wenigen Minuten, da die bessere Ortskenntnis der Wegelagerer ihnen das Entkommen ermöglicht. Der SL kann die Charaktere nun den Gasthof Schnitter finden lassen und das Spiel mit Episode 3 fortsetzen. Alternativ kann, besonders wenn die Charaktere einen oder mehrere ihrer Angreifer umgebracht haben, die Stadtwache oder Mitglieder der Diebesgilde am Ort des Geschehens auftauchen, sofern die Charaktere dort länger warten. Diese möglichen Episoden sind hier nicht ausgeführt, Sie können sie bei Bedarf einfach improvisieren.

Geben die Charaktere den Forderungen der Wegelagerer nach, dann verlieren sie ihre Waffen und ihr Geld und stehen alleine auf der Straße. Wahrscheinlich wissen sie nicht, was sie nun tun sollen, aber Sie können mit Episode II fortfahren, wenn die Spieler keine anderen guten Ideen haben.

EPISODE 3: DER SCHNITTER

Nachdem ihr euch für rund eine Stunde auf den Straßen Nulns herumgetrieben und in vielen Gasthöfen erfolglos nach einem Platz für die Nacht gefragt habt, seht ihr in einer dunklen, engen Gasse ein Schild. Vertrauenerweckend sieht es nicht aus, wie es trägt im Wind hin und herschwingt, mit der dunklen, robenbehangenen Gestalt, die anscheinend eine Sense hält.

Kein Laut dringt von innen auf die Straße, aber durch ein schmutziges Fenster ist zu sehen, dass das Zimmer dahinter erleuchtet ist. Diese Ecke wirkt noch schlimmer als so manche andere, die ihr gesehen habt, aber ihr seid mittlerweile hundemüde.

Wahrscheinlich wird einer der Charaktere die Tür öffnen wollen, aber sie klemmt und gibt nicht nach. Doch jetzt ist von innen eine Stimme zu hören:

„Kräftig drücken“, und gleich noch mal „los, kräftig drücken musst Du sie!“

Die Tür öffnet sich nur, wenn man sich mit ganzer Kraft dagegen wirft. Wer dies versucht, muss mit einem IW100 einen Stärke-Test würfeln. Ist das Ergebnis größer als das Zehnfache der Stärke des Charakters, passiert nichts. Ist das Würfelergebnis aber kleiner oder gleich diesem Wert, dann gibt die Tür plötzlich nach. Mellory hat beispielsweise eine Stärke von 3 und sein Spieler muss also eine 30 oder weniger würfeln, um die Tür aufzubekommen.

Sobald die Charaktere über die Trümmer der Tür hinweg in den Gasthof steigen, bemerken sie den weißhaarigen Wirt mit seinem faltigen Gesicht, der hinter einer Theke steht und die Stirn runzelt.

„Ihr spinnt ja wohl! Den Schaden müsst ihr mir ersetzen“, sagt er.



Rudolf Grasser, Wirt

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
3	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29

Fertigkeiten

- Dinge verbergen
- Lesen/Schreiben

Ausrüstung

- Dolch im Gürtel

Dies ist eine gute Gelegenheit zum Handeln. Grasser verlangt 6 Kronen für die Tür und 1 Krone für eine Übernachtung pro Person. Einer der Charaktere kann versuchen, ihn herunterzuhandeln. Dieser Spieler würfelt IW100. Ist das Ergebnis größer als sein Kameradschaft-Wert, dann beharrt Grasser auf seiner Forderung. Ist der Wurf kleiner oder gleich dem Kameradschaft-Wert des Charakters, dann kommt er ihnen um 10% oder, bei einem besonders gelungenen Wurf, mehr entgegen. So befindet beispielsweise Bianca (KAM 43), dass der Preis zu hoch sei. Ihre Spielerin würfelt bei dem Test eine 37, ist erfolgreich, und bringt Grasser dazu, 9 statt der bisher geforderten 10 Kronen anzunehmen. Soho weiß durch seine Fertigkeit Schätzen, dass 6 Kronen für die Tür viel zu viel ist. Wenn er die Verhandlung führt, bekommt er entweder einen Bonus von +10 auf seinen Kameradschaft-Wert oder der Preisnachlass ist bei einem Erfolg höher als 10%.

Ausgang: Nachdem die Sache mit der Tür geklärt und der Preis für die Übernachtung gezahlt ist, bringt Grasser die Charaktere zu ihrem Zimmer. Weiter geht es mit Episode 4.

EPISODE 4: UNTER DEM DACH DES SCHNITTERS

Nachdem ihr ihm das Geld gegeben habt, zeigt euch Rudolf Grasser euer Zimmer. Der Schnitter hat drei Stockwerke und das Zimmer liegt direkt unter dem Dach. Die Stufen knarren bedrohlich unter eurem Gewicht, und das Treppengeländer fühlt sich arg wackelig an. Endlich seid ihr in eurem Zimmer.

„Ihr habt'nen schönen Ausblick auf den Kanal,“ grinst euch Grasser an und zeigt euch dabei seine Zahnstummel. Zwar könnt ihr durch das dreckige Fenster rein gar nichts sehen, den Kanal aber deutlich riechen.

Beschwerden über das Zimmer sind absolut zwecklos. Grasser legt den Finger an die Stirn, murmelt „Schönen Tag noch“ und geht wieder nach unten.

Die Ereignisse der nächsten paar Stunden hängen davon ab, was die Charaktere nun tun. Falls sie den Schnitter wieder verlassen wollen, verbringen sie entweder eine kalte Nacht auf der Straße oder Sie landen in einem anderen, ähnlichen Gasthof. Bleiben sie aber in dem Raum, dann achten Sie darauf, welche Vorkehrungen die Spieler ihre Charaktere treffen lassen. Fragen Sie nach einer genaueren Beschreibung des Zimmers, dann erwähnen Sie die Riegel an Tür und Fenstern und sagen ihnen, daß sie nicht geschlossen sind. Sofern die Spieler nicht explizit sagen, daß sie die Riegel schließen, dann unterlassen die Charaktere diese Vorsichtsmaßnahme.

Ausgänge: Sofern die Charaktere die Riegel geschlossen haben, schlafen sie bis zum Morgen und Episode 9 ruhig durch.

Sind die Riegel offengeblieben, und haben die Charaktere eine Wache eingerichtet, geht es mit Episode 5 weiter.

Haben die Charaktere weder eine Wache aufgestellt noch Türen und Fenster verriegelt, dann folgt Episode 6.

EPISODE 5: DAS GESICHT AM FENSTER

Die Charaktere können es nicht wissen, aber ihre Ankunft im Schnitter wurde von Bertoldo Vasari, einem recht erfolglosen Dieb und

Mitglied der Valantinas, einer Verbrecherbande, die im zweiten Teil noch eine Rolle spielt, beobachtet. Mitten in der Nacht klettert er am Regenfallrohr auf das Dach des Schnitters und kriecht zum Fenster der Charaktere. Da es sehr dreckig ist, muss er erstmal eine Stelle freiwischen, um hindurchsehen zu können. Falls er sieht, dass jemand wach ist, gibt er auf und verschwindet über die Dächer Nulns.

Der SL würfelt insgeheim einen Beobachten-Test für die Wache, um herauszufinden, ob sie Bertoldo bemerkt. Würfeln Sie IW100. Bertoldo kann unbemerkt verschwinden, wenn der Würfelwurf größer als die Initiative der Wache ist. Andernfalls bemerkt sie Bertoldo und der SL erzählt dem Spieler folgendes:

Plötzlich bemerkst Du ein Gesicht am Fenster. Wer immer es sein mag bemerkt dich und verschwindet sofort.



Ausgänge: Wenn Bertoldo unbemerkt verschwindet, weil der Beobachten-Test für die Wache nicht gelungen ist (denken Sie daran, Charaktere und Spieler sollten in diesem Fall keine Ahnung haben, dass irgendetwas los gewesen ist) oder die Charaktere ihn zwar gesehen haben, ihn aber nicht verfolgen, dann ereignet sich als nächstes

Episode 9. Entschließen sich die Charaktere nicht schnell genug zu einer Verfolgung (das heißt, die Spieler diskutieren länger als eine Minute über ihr Vorgehen), verschwindet Bertoldo ebenfalls, ohne dass sie ihn noch erwischen können. In diesem Fall folgt ebenfalls Episode 9.

Entscheiden sich die Charaktere ganz schnell, Bertoldo zu verfolgen, gibt es eine Verfolgungsjagd über den Dächern Nulns. Spielen Sie Episode 8.

EPISODE 6: SCHLAFENDE HUNDE

Die Charaktere können es nicht wissen, aber ihre Ankunft im Schnitter wurde von Bertoldo Vasari, einem recht erfolglosen Dieb und Mitglied der Valantinas, einer Verbrecherbande, die im Zweiten Teil noch eine Rolle spielt, beobachtet. Mitten in der Nacht dringt er in ihr Zimmer ein und versucht, sie zu bestehlen.

In dieser Episode schlafen die Charaktere alle und Sie beschäftigen sich mit den Handlungen Bertoldos. Bei seinem Einstieg durch das Fenster verursacht Bertoldo ein leises Geräusch. Schlafende Charaktere haben nur eine Chance von 10%, dies zu hören. Wird Bertoldo tatsächlich gehört, dann versucht er durch das Fenster wieder zu verschwinden. Ansonsten bemüht er sich, der Reihe nach die Geldbörsen aller Charaktere zu stehlen. Die Reihenfolge sollten Sie zufällig festlegen. Jeder Versuch gilt als Taschendiebstahl; Würfeln Sie mit IW100 gegen Bertoldos Geschicklichkeit von 41. Er erhält einen Bonus auf seine Geschicklichkeit von +10 durch seine Fertigkeit Taschendiebstahl. Bei einem Wurf von 51 oder weniger gelingt es Bertoldo somit, eine Geldbörse zu entwenden, und er wendet sich dem nächsten Opfer zu. Ein Ergebnis von 52-71 heißt, dass Bertoldos Versuch fehlschlug, er es in der nächsten Runde aber erneut versuchen kann. Ist der Wurf noch höher, dann hat der Dieb nicht nur die Geldbörse nicht bekommen, sondern sein Opfer auch noch aufgeweckt.

Ausgänge: Sollte Bertoldo alle Geldbörsen stehlen und unbemerkt entkommen können, dann geht das Abenteuer mit Episode 10 weiter.

Wurde jemand durch den Diebstahl geweckt, dann ereignet sich Episode 7.



EPISODE 7: UNSANFTES ERWACHEN

Einem Spieler, dessen Charakter von Bertoldo aufgeweckt wurde, wird vom SL folgender Text vorgelesen:

Mitten in der Nacht wird Dein Schlaf durch eine Hand in Deiner Kleidung gestört, Verwirrt schreckst Du hoch und siehst eine Gestalt zum Fenster huschen.

Um Bertoldo zu fangen, müssen die Charaktere nun sehr schnell reagieren. Jede Verzögerung lässt ihn unerkannt in der Nacht verschwinden. Sollte ein Charakter tatsächlich schnell genug sein, dann kann der SL einen Kampf im Zimmer der Charaktere durchführen. Wahrscheinlicher ist aber, daß Bertoldo durch das Fenster entkommen kann.

Ausgänge: Es kommt zu Episode 8. wenn die Charaktere Bertoldo über die Dächer verfolgen.

Unterlassen sie dies oder entkommt er ihnen, dann geht es mit Episode 9 weiter.

EPISODE 8: ÜBER DEN DÄCHERN VON NULN

Draußen ist es kalt. und es regnet. Vor euch könnt ihr gerade noch ausmachen. wie eine dunkle Gestalt hinter dem Dachfirst verschwindet.

Bertoldo Vasari

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
3	33	25	3	3	6	30	1	41	29	29	29	29	29

Fertigkeiten

- Dinge verbergen
- Flucht
- Geheimsprache - Diebeszunge
- Taschendiebstahl

Ausrüstung

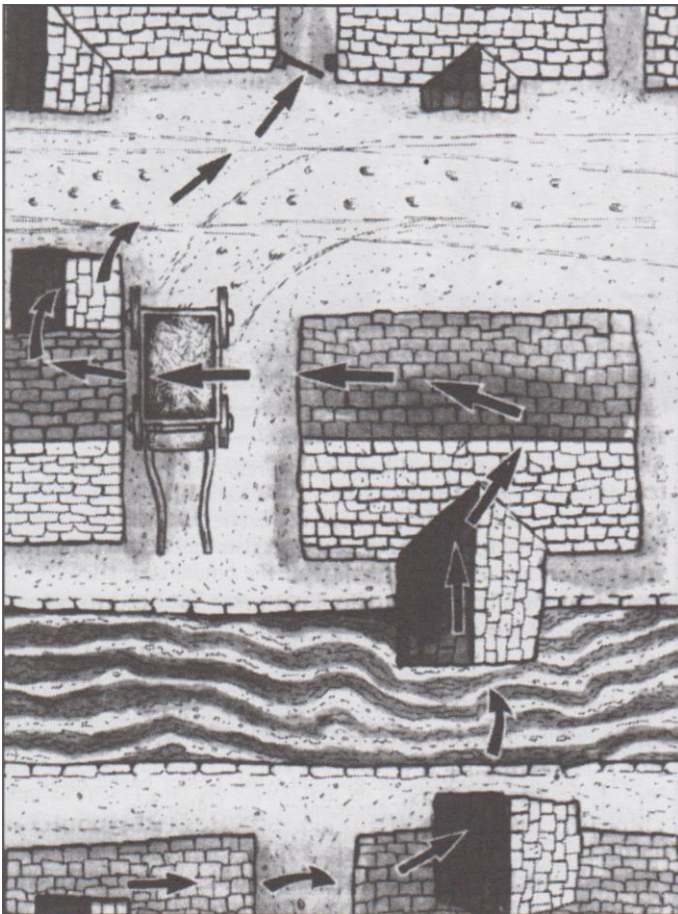
- Dietriche
- Im Stiefel verborgener Dolch
- 7 seidene Taschentücher
- Zettel mit der Zeichnung eines Feigenblatts

Bertoldo versucht zu entkommen, indem er in Richtung einer kleinen Tür. die er zu diesem Zweck offengelassen hatte. von Dach zu Dach springt. Die Regeln für solche Aktivitäten stehen im Abschnitt Herabspringen. Fallen, Springen, Klettern auf Seite 77 und wir empfehlen Ihnen, die dortigen Regeln beim Spielen dieser Episode zur Hilfe zu nehmen. Bertoldos Weg vom Dach des Schnitters bis zum Dach des Hauses eines Händlers ist in Karte 2 aufgezeichnet.

Der erste Sprung geht 2 Meter weit bei einem Anlauf von 3,5 Metern. Bertoldo springt mit einem Satz das Zweifache seines Bewegungstempos minus 1W6 Meter weit. Somit kommt er mindestens $8-6=2$ Meter weit, dieser Sprung kann ihm nicht misslingen. Ein Charakter mit B 3 verfehlt das nächste Dach bei einem Wurf von 5 oder 6. Dies führt zu einem Sturz in 5 Meter Tiefe, wer diesen Sturz erleidet, verliert dabei $10-1W6$ LP.

Der zweite Sprung geht bei 2,5 Metern Anlauf 3 Meter weit. Bertoldos Sprung mißlingt nur bei einer mit $1W6$ gewürfelten 6. Charaktere mit B 3 stürzen bei einem Wurf von 4 oder mehr. Da dieser Sprung über den Kanal geht, erleiden abstürzende Charaktere keine Verletzung, werden aber naß und dreckig und scheiden aus der Verfolgung aus. Der Kanal ist nur knapp 1 Meter, und kein Charakter kann in ihm ertrinken.

Der dritte Sprung schließlich geht bei einem Anlauf von 6 Metern 4 Meter weit. Bertoldo kommt auf dem avisierten Dach nicht an, wenn für ihn eine 5 oder 6 gewürfelt wird. Charakteren mit B 3 passiert dieses Missgeschick bei einer gewürfelten 3 oder mehr. Glücklicherweise steht in der Gasse ein mit Heu beladener Karren, so dass ein Sturz nicht zu Verletzungen führt; darüber hinaus können gestürzte Charaktere die Verfolgung am Boden fortsetzen. Sobald Bertoldo sein Ziel erreicht hat, springt er vom Dach auf das Vordach und von dort auf die Straße herab. Der erste dieser Sprünge geht drei Meter herab. Die Folgen dieses Sprunges werden mit $3-1W6$ ermittelt. Bei einem negativen Ergebnis gelangt der Charakter ohne Probleme hinunter, bei einem positiven Ergebnis verliert er ebenso viele LP. Der zweite Sprung geht nur 2 Meter in die Tiefe, wird also nach den gleichen Regeln mit $2-1W6$ abgehandelt.



Karte 2

Gelingt es den Charakteren, Bertoldo zu stellen und ihm eine Verletzung zuzufügen, dann ergibt er sich sofort. Nach kurzer Zeit kommt eine Patrouille der Stadtwache, die wegen der Jagd über die Dächer alarmiert wurde, hinzu und zahlt den Charakteren vier Kronen als Belohnung für die Gefangennahme des Diebes.

Eine genaue Durchsuchung Bertoldos fördert ein Stück Papier mit der Zeichnung eines Feigenblatts zutage. Darunter folgt eine Aufzählung von Datumsangaben, denen jeweils ein Wort folgt. Hinter dem heutigen Datum und den nächsten drei Tagen steht das Wort Malindi (es ist das derzeitige Passwort der Valentina-Bande, das den Charakteren im zweiten Teil des Abenteuers nützen kann).

Erreicht Bertoldo die Tür, dann läuft er hindurch und schließt und verriegelt sie hinter sich. Bis die Charaktere die Tür geöffnet haben, ist der Dieb längst verschwunden.

Ausgang: Ungeachtet des Verlaufs der Verfolgungsjagd werden die Charaktere wieder in ihr Zimmer zurückkehren und dort bis zum Morgen bleiben. Das Spiel geht dann mit Episode 9 weiter.

EPISODE 9: EIN NEUER TAG

Ob die Charaktere nun eine ruhige Nacht verbracht oder einen uneingeladenen Besucher gehabt haben, sie wachen jedenfalls morgens im Schnitter auf, bereit, in Nuln nach Abenteuern zu suchen. Sie können nicht lange in der Stadt bleiben, ohne Geld zu verdienen. Da Grasser der einzige Mensch in Nuln ist, den sie kennen, werden sie

ihn vermutlich um Rat fragen. Andererseits kann Grasser auch die Charaktere fragen, wie sie für ihren Unterhalt und die Unterkunft aufzukommen gedenken, wenn die Charaktere keinerlei Anstalten hierfür machen. Er wird ihnen jedenfalls vorschlagen, sich auf dem Reiksplatz umzusehen. Eine ähnliche Antwort erhalten die Charaktere von allen Nulnern, die sie danach fragen.

Ausgang: Weiter geht es mit Episode 12.

EPISODE 10: AUSGERAUBT

Ihr wacht spät auf und stellt fest, dass eure Geldbörsen gestohlen worden sind. Einige schlammige Fußabdrücke führen zum Fenster, das ihr gestern Abend wohl nicht verriegelt habt. Jetzt habt ihr kein Geld mehr und damit für die nächste Nacht auch keine Unterkunft.

Ausgang: Die Charaktere sind jetzt in einer noch schlechteren Lage als gestern Abend, als sie in Nuln ankamen. Weiter geht es nun mit Episode 9. Sollten sie sich bei Grasser oder der Stadtwache beschweren, dann wird man ihnen schnell klarmachen, dass nur ausgesprochen dumme Leute ihr Fenster nachts nicht verriegeln.

EPISODE 11: EIN DACH ÜBER DEM KOPF

Die Wegelagerer lassen euch mit nichts außer der Kleidung am Leib zurück und verschwinden spurlos.



Der Versuch, von einem Nulner Gastwirt einen Kredit zu erhalten ist ebenso hoffnungslos, wie einem Halbling sein letztes Butterbrot ab nehmen zu wollen. Klagen bei der Stadtwache führen zu deren Erheiterung und einer Spur von Mitleid. Die Wachleute erlauben den Charakteren, die Nacht in einer kalten, schmutzigen Zelle zu verbringen, geben ihnen am Morgen eine Schüssel Brei und sagen ihnen, ihre beste Hoffnung sei, auf dem Reiksplatz nach Arbeit Ausschau zu halten.

Ausgang: Die Charaktere finden sich in Episode 12 wieder

EPISODE 12: DER REIKPLATZ

Jeden Nachmittag finden sich arbeitssuchende Leute auf dem Reikplatz, einem großen gepflasterten Platz im Zentrum Nulns ein. Dies scheint auch eure Hoffnung zu sein, und so macht ihr euch auf den Weg. Als ihr dort ankommt, ist er bereits voller Händler, die Leibwachen, Bauern, die Knechte und Kapitänen, die Besatzungsmitglieder suchen. Alle angebotene Arbeit erscheint Euch langweilig und unterbezahlt – genau die Art Arbeit, die ihr mit einer Karriere als Abenteurer hinter euch lassen wolltet.

In der Mitte des Platzes steht eine gewaltige alte Ulme, die von den Leuten Deutz-Ulme genannt wird. Ihr Stamm ist so breit wie eine kleine Hütte und wird von den zahlreichen Durchreisenden und Abenteurern der Stadt als Anschlagtafel genutzt. Ihr seht die Nachrichten durch. Die meisten sind Versuche, alte Freunde und Bekannte zu finden und zu treffen, aber es sind auch einige Notizen von Leuten dabei, die ungewöhnliche oder gefährliche Aufträge zu vergeben haben:

Axel Erickson – ich habe Dich in Middenheim verpasst, vielleicht bist du hier irgendwo. Die meisten Abende bin ich im Lachenden Bären - Trokki aus Kislev.

Hat jemand Birgit Ballifonse gesehen? 5 Kronen für Auskünfte.

Fiedal Borenborg, Mauritzstraße 5.

Spezialisten für Wiederbeschaffung gesucht. Arbeitsdauer eine Nacht, legal, nicht ungefährlich, gute Bezahlung. Militärische Erfahrung hilfreich. Stadtrat Oldenhaller, Haus Oldenhaller, Oldenhaller Straße.

Der Versuch, Birgit Ballifonse ausfindig zu machen ist reine Zeitverschwendung; sie hat die Stadt verlassen und dafür gesorgt, dass sie keine Spuren hinterlässt. Trokki und Axel sind zwei alte Bekannte und dieser Aushang ist nichts, was den Charakteren Geld einbringen könnte. Wollen die Charaktere dem Angebot von Rat Oldenhaller nachgeben, fällt es ihnen leicht, dessen Haus zu finden, da ihnen jeder beliebige Nulner den Weg weisen kann.

Ausgang: Weiter geht es mit Episode 13.



EPISODE 13: DER OLDENHALLER VERTRAG

Ihr findet das Anwesen des Herrn Oldenhaller ohne Probleme. Der Türwächter hat anscheinend mit Leuten gerechnet, die mit ihren schweren Stiefeln die Teppiche seines Herrn beschmutzen. Ein Bote wird zum Rat gesandt und nach einer halben Stunde des Wattens werdet ihr schließlich durch gewundene, aufwendig geschmückte Korridore in ein großes Büro geführt. Alle Fußböden sind mit exotischen Teppichen bedeckt und an den Wänden hängen Familienportraits, Jagdtrophäen und gerahmte Urkunden.

Albrecht Oldenhaller erwartet euch hinter einem gewaltigen Schreibtisch aus dunklem Holz und spielt mit einem edelsteinbesetzten Brieföffner. Er mustert euch genau und spricht dann zu euch:



„Wie ihnen vermutlich bekannt ist, betreibt die Familie Oldenhaller viele Geschäfte und andere Aktivitäten auf den verschiedensten Ebenen. Es würde uns zutiefst betrüben, wenn unser Umgang mit gewissen Mittelsmännern und Kontakten bekannt würde. Daher muss ich sie bitten, absolute Verschwiegenheit über alles zu garantieren, was wir hier bereden werden.“ Er macht eine Pause, damit ihr dies verdauen könnt.

„In der Stadt ist ein bestimmter Edelstein aufgetaucht,“ fährt er fort. „Ich möchte sie nicht mit Einzelheiten langweilen, muss ihnen aber sagen, dass dieser Stein für das Haus Oldenhaller von einer Gruppe beschafft wurde, die vulgärerweise Schatzenheimerbande genannt wird. Leider haben diese

Leute uns den Stein nicht ausgeliefert. Sie sollen den Schatzenheimers den Stein abnehmen und ihn mir bis morgen Abend bringen. Wie bei wertvollen Steinen üblich, ranken sich auch um diesen eine Reihe von Legenden und Aberglauben. Angeblich soll er von einem Ring stammen, der dem Chaosgott Nurgle gehört hat und daher eine stark ansteckende Krankheit übertragen, die auf jeden Träger des Steins übergeht. Ich halte nichts von Aberglauben, aber wenn etwas an der Geschichte dran sein sollte... Nehmen sie daher diesen Kasten,“ er schiebt euch einen kunstvoll geschnitzten hölzernen Kasten über den Tisch zu, „und transportieren sie den Stein darin. Er ist verzaubert und kann Zauber darin befindlicher Gegenstände für sechs Stunden unterdrücken. Das sollte ihnen genügend Zeit geben, den Stein hier abzuliefern. Sie beginnen ihren Auftrag heute Abend bei Sonnenuntergang. Ich werde sie zu einem der Eingänge des Asyls genannten Gebietes führen lassen. Ich vermute, dass sich der Stein dort befindet.“

Der SL sollte die Charaktere anschließend solange mit Rat Oldenhaller diskutieren lassen, bis beide Seiten genug zu wissen meinen. Albrecht Oldenhaller möchte zum Beispiel wissen, mit was für Leuten er es zu tun hat und ob sie genügend Erfahrung für diesen Auftrag mitbringen. Es liegt an den Spielern, ihn zu überzeugen, dass ihre Charaktere der Aufgabe gewachsen sind.

Die Spieler werden ihrerseits vermutlich auch einige Fragen haben, vor allem die nach der Bezahlung. Oldenhaller bietet jedem Charakter 100 Kronen, zahlbar bei Ablieferung des Steins. Die Spieler können natürlich versuchen, sein Angebot mittels des üblichen Verfahrens für Handeln in die Höhe zu treiben. Da Oldenhaller ein erfahrener, harter Geschäftsmann ist, erleiden die Charaktere einen Abzug von -10) auf diesen Test. Bei einem gelungenen Test erhöht der Rat sein Angebot auf 120 Kronen und bei einem durchschlagenden Erfolg (d.h. der Test gelang um mehr als 30 Punkte) sogar auf 130 Kronen; dies ist dann sein letztes Wort.

Albrecht erläutert nun die Bedingungen seines Angebots.

„Wie ich bereits ausgeführt habe, ist Geheimhaltung das oberste Gebot. Sie dürfen niemand anderen in die Mission verwickeln und keinerlei weitere Hilfe mitnehmen, Sie werden zu einem Eingang des Asyls geleitet und sind von dort an auf sich gestellt. Dieser Eingang führt in den Teil des Asyls, der von der Schatzenheimerbande genutzt wird. Die Schatzenheimers sind vorwiegend Nulner; sie produzieren Falschgeld und handeln mit Diebesgut und Schmuggelwaren. Ich bin überzeugt, dass der Anführer der Gruppe, Kurt Holger, den Stein hat. Hinter dem Gebiet der Schatzenheimers erstreckt sich das Asyl in Richtung Fluss. Der größte Bereich wird von den Valantinas kontrolliert, hauptsächlich Immigranten aus Tilea. Die Valantinas sind die stärkste Bande in Nuln und haben ihre Finger in allen möglichen illegalen Geschäften. Am östlichen Rand des Asyls, direkt am Fluss, liegt das Hauptquartier der Huydermansbande. Das sind fast alles Kriminelle aus den Niederen Landen mit den Spezialitäten Schmuggel und Raubmord.

In dem Komplex können sie sich relativ frei bewegen, aber gewisse Teile sind nur über ein Passwort zugänglich. Das Passwort der Schatzenheimers für heute ist „Süße Hanna“. die der anderen Gruppen sind mir unbekannt. Tja, das ist alles, was ich ihnen sagen kann.“

Auch wenn die Charaktere das Gespräch fortsetzen wollen, kann Albrecht Oldenhaller keine weiteren Angaben machen. In diesem Moment taucht ein Diener des Hauses auf und führt die Charaktere aus dem Arbeitszimmer über Korridore in ein anderes Zimmer. Hier finden die Charaktere ein leckeres Mahl und ihnen wird angeboten, ihre persönlichen Gegenstände aus dem Gasthaus holen zu lassen. Zu keinem Zeitpunkt sind die Charaktere im Haus Oldenhaller allein. Eine weitere halbe Stunde später erscheint der Führer zusammen mit einem Diener, der die angeforderten Gegenstände aus dem Schnitter bringt. Die Sonne geht gerade unter als die Charaktere sich auf dem Weg zum Asyl machen.



DAS ASYL

Die folgende Beschreibung des Asyls basiert auf den Karten 3-6. Der SL sollte diese Karten griffbereit haben. da die Räume des Asyls hier nach Nummern geordnet sind, die denen auf den Karten entsprechen.

Das Asyl liegt im Norden der Stadt am Westufer des Reik. Es umfasst Teile des Abwassersystems der Stadt und einige langvergessene Keller, die untereinander verbunden und gegen andere Keller abgeschlossen wurden, so dass sie jetzt einen einzigen unterirdischen Komplex bilden. Das Asyl dient drei kriminellen Banden als Unterschlupf und Hauptquartier. Der von Albrecht Oldenhaller gestellte Führer bringt die Charaktere zu einer kleinen Gasse hinter einem Lagerhaus, deutet auf eine unscheinbare Tür und verschwindet in der Dunkelheit.

Die folgende Schilderung der jüngsten Ereignisse ist ausschließlich für die Augen des SLs bestimmt. Die Spieler können der Angelegenheit durch ihre Erkundungen des Asyls und Gespräche mit NSCs auf die Spur kommen. Der SL kann sein Wissen über die Vorgänge nutzen, um die NSCS passend auf die Charaktere reagieren zu lassen.

Wie Oldenhaller ihnen gesagt hat, befand sich der Edelstein im Besitz Kurt Holgers, des Anführers der Schatzenheimerbande. Die jüngsten Ereignisse haben aber zu einer wesentlich komplizierteren Situation geführt. Nach einer Reihe von Streitereien zwischen den verschiedenen Banden haben die Valantinas einen sorgfältig geplanten und überaus erfolgreichen Überfall auf die Schatzenheimers durchgeführt. Alle Schatzenheimer wurden bei diesem Überfall getötet und der gesuchte Stein ging, zusammen mit allen anderen wertvollen Sachen, in den Besitz Emilio Valantinas, des Paten der Valantinas, über.

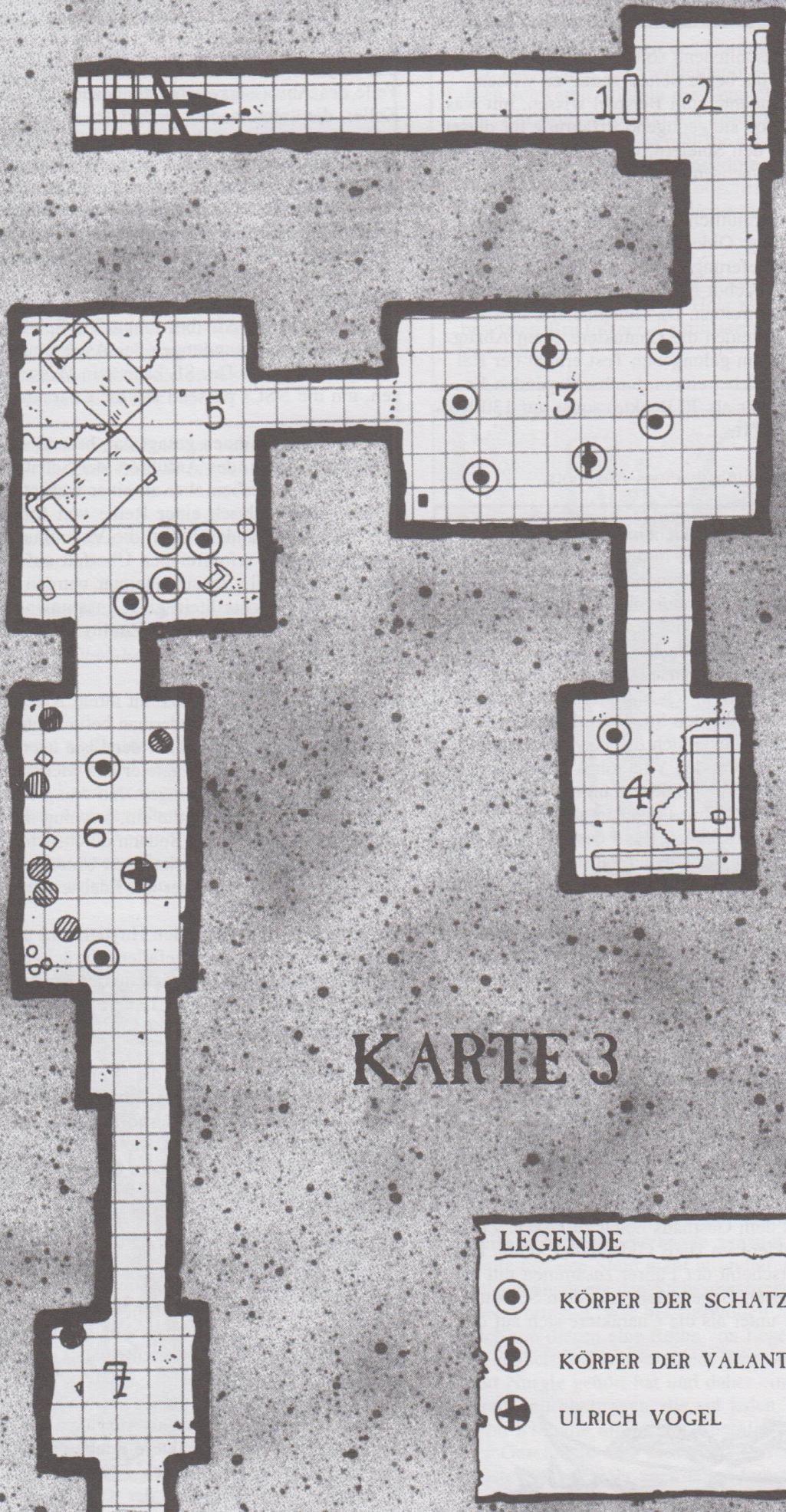
Dies blieb den Huydermans mit ihrem Anführer Dirck Huyderman nicht verborgen. und Huyderman befürchtete, er und seine Schmuggelgeschäfte wären ebenfalls auf der Liste unerledigter Dinge der Valantinas. Daher beauftragte er den Meuchelmörder Jan Hoogen, Emilio Valantina umzubringen. Jan drang durch einen geheimen Zugang in Emilios Unterkünfte ein, erschlug ihn und schnitt seinen Kopf als Beweis seiner Tat ab. Sodann durchsuchte er die Leiche und fand den Edelstein. Nach einer hastigen Untersuchung von Emilios Unterkunft verschwand er wieder mit Edelstein und Kopf.

Jan gelangte aber nie zu den Huydermans zurück. Er wurde von einem Schwarm Ratten angefallen, Zurückgedrängt kletterte der Mörder in eine Lore, mit der die Huydermans ihr Schmuggelgut transportieren und starb dort. Seine Leiche und der gesuchte Stein liegen immer noch in der Lore.

Kurz bevor die Charaktere die Szene betreten, starteten Anhänger des Chaosgotts Nurgle einen Überfall auf die Huydermans. Dieser Überfall brachte nicht den erhofften Erfolg und die Angreifer warten auf Verstärkung, von den Resten der Huydermansbande in Schach gehalten. Die Kultisten wissen, dass sich der Stein ihres Gottes irgendwo im Asyl befindet und werden alles tun, um ihn an sich zu bringen.

Die Huydermans sandten einen der ihren zu den Valantinas, um sie um Unterstützung zu bitten. Die Valantinas glauben inzwischen, einiges über den Stein zu wissen, und haben den Boten kurzerhand getötet, Sie bereiten nun den Auszug aus ihren Quartieren vor, um dem Risiko einer Ansteckung zu entgehen.

Von hier an ändert sich die Darstellung des Abenteuers. Es gibt für die einzelnen Episoden keine Ausgänge wie im ersten Teil des Szenarios. Was die Charaktere erleben, hängt jetzt davon ab, in welche Richtung sie sich wenden, Sobald sie einen Raum des Asyls verlassen, kann der SL anhand der Karten ermitteln, wo die Charaktere als nächstes hingelangen werden. Anhand der Raumnummer kann er dann die jeweilige Beschreibung des Raumes und der dort stattfindenden Handlungen nachschlagen.



KARTE 3

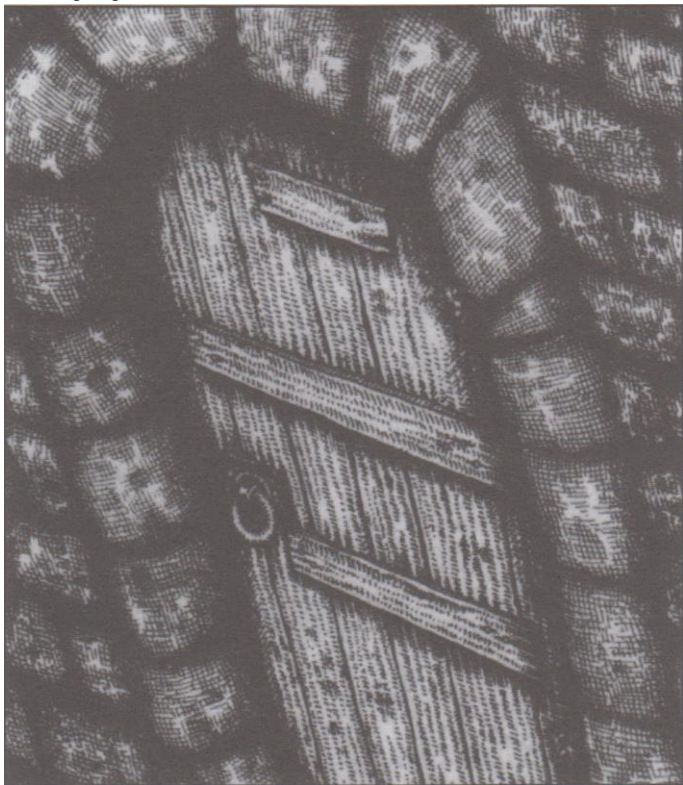
LEGENDE

- KÖRPER DER SCHATZENHEIEMER
- KÖRPER DER VALANTINA
- ⊕ ULRICH VOGEL



DIE SCHATZENHEIMERBANDE

1: Eingang



Hinter der von eurem Führer angezeigten Tür führen Stufen in die Tiefe. Unten schließt sich ein enger Flur an, der nach wenigen Schritten vor einer Tür endet. Auf einem Zettel an der Tür steht: Beachtet das Gesetz des Asyls. Klopfen und Warten!

Die Tür ist mit einer Falle versehen; wenn ein Charakter sie öffnet, fragen Sie den Spieler, in welche Richtung er den Türkopf dreht. Bei einer Drehung gegen den Uhrzeigersinn wird die Falle nicht ausgelöst, aber bei einer Drehung im Uhrzeigersinn öffnet sich vor der Tür eine Falltür, die den, der die Falle ausgelöst hat, vier Meter tief stürzen lässt.

Sollten die Charaktere die Tür lieber aufbrechen wollen, dann müssen sie sich mit Widerstandsfähigkeit 6 und 15 LP auseinandersetzen. Die Tür ist ein unbewegtes Ziel, wodurch jeder Angriff erfolgreich ist und sich der angerichtete Schaden verdoppelt. Es gibt niemanden mehr, der diesen Lärm hören könnte, was Sie den Spielern aber nicht erzählen sollten.

Beachten die Charaktere den Zettel an der Tür, können sie eine ganze Weile vor der Tür warten. Machen Sie sie durch die Schilderung merkwürdiger kratzender oder wie dumpfe Schläge klingender Geräusche nervös. Ansonsten passiert nichts.

2: Wachkammer

Dieses Zimmer ist verlassen und unbeleuchtet. Ein Tisch in der Mitte des Raumes ist umgeworfen worden, an der gegenüber liegenden Wand stehen zwei hölzerne Spinde. Sie wurden anscheinend aufgebrochen und ihr Inhalt im Zimmer verteilt. Neben der Tür, durch die ihr gekommen seid, ist ein großer eiserner, mehr als ein Meter langer Hebel. Er kommt aus einem senkrechten Spalt in der Wand.

Wenn der Hebel nach unten gelegt wird, ist die Falle vor der Eingangstür (siehe oben) abgestellt. Mitten in der Ostwand ist eine Tür, hinter der ein kurzer Gang in Raum 3 führt.

In der Wand hinter dem linken Spind ist ein niedriges Loch, von dem nur die Schatzenheimer wussten. Dieser geheime Ausgang führt nach einigen Windungen und über einige Stufen zu einer kleinen Gasse.

Dieser Raum ist von den Valantinas ausgeplündert worden, die nichts Wertvolles hinterlassen haben.

3: Messe

Die Wände dieses Raumes sind von in regelmäßigen Abständen montierten Fackelhaltern gesäumt. Die meisten Fackeln sind ausgebrannt und die beiden noch brennenden werfen ihren flackernden Schein auf eine brutale Szene. Der Boden ist mit umgeworfenen Möbelstücken bedeckt und überall sind Blutflecken. Inmitten dieser Trümmer liegt ein halbes Dutzend Leichen, von denen jede mehrere Stichwunden aufweist oder auf makabre Art von Armbrustbolzen geschmückt wird.

Zwei der Leichen tragen Anhänger, die Feigenblätter darstellen. Diese zwei waren Mitglieder der Valantinas. Falls die Charaktere Bertoldo Vasari (siehe Episode 8) gefangen und ihm den Zettel abgenommen haben, werden sie das Symbol wiedererkennen. Die anderen vier Leichen gehörten zu den Schatzenheimern. Auf jeder dieser vier Leichen liegt ein kleiner Zettel mit der Aufschrift: „Herzlichen Glückwunsch!“ Sie haben die Bekanntschaft der Rächer der Valantinas gemacht. Allen sechs Leichen sind sämtliche Wertgegenstände einschließlich Waffen und Kleingeld abgenommen worden.

Aus diesem Raum gibt es drei Ausgänge. Ein Gang führt zur Wachkammer (2), einer nach Süden zum Schlaflsaal (5) und einer zur Privatunterkunft Kurt Holgers (4) Die Türen zu den letzten beiden Räumen sind eingeschlagen worden.

4: Kurt Holgers Zimmer

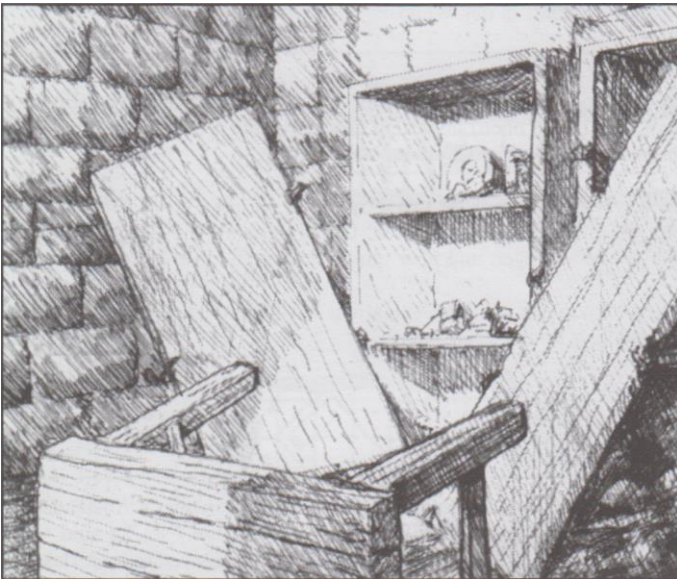
Dieses Zimmer ist unbeleuchtet. Teppiche liegen auf dem Boden und die Einrichtung zeugt von hoher Qualität. Dem Eingang gegenüber seht ihr einen Bücherschrank, dessen Inhalt auf dem Boden verteilt ist. Wandbehänge und Bilder wurden heruntergerissen, das Schubfach des Schreibtisches herausgezogen und ausgeleert.

Ein einziger Leichnam liegt am Boden. Es war ein Mann mittleren Alters, dessen Kleidung für einigen Wohlstand spricht. Seine Haut ist hellbräunlich, im Gesicht hat er drei nässende Narben und sein rechter Arm ist ihm abgeschlagen worden.

Dies ist die Leiche Kurt Holgers. Er hatte den Stein lange genug im Besitz, um sich anzustecken, getötet wurde er aber von den Valantinas und nicht von der Krankheit. In jeder Runde, die ein Charakter damit verbringt, Die Leiche zu durchsuchen oder nur zu berühren, würfelt der SL mit einem IW100. Bei einer 4 oder weniger hat sich der Charakter mit Nurgles Fäulnis (siehe unten) angesteckt. Aus dem Raum und von der Leiche wurde alles Wertvolle entfernt.

Außer dem Gang zum Raum 3 gibt es keine weiteren Ausgänge.

5: Schlafsaal



Auch dieser Raum ist unbeleuchtet und auch hier seht ihr eine Szene des Todes und der Zerstörung. Euch gegenüber stehen einige Kojen mit zerschnittenem, blutüberströmtem Bettzeug. Vier Leichen hat man in einer Ecke des Raumes auf einen Haufen geworfen.

Die Leichen sind vier ermordete Schatzheimer, auf denen wieder die Visitenkarte der Valantinas liegt. Auch hier wurden alle Wertgegenstände entfernt.

Neben der Passage zu Raum 3 gibt es noch eine Tür, hinter der ein Korridor zu Raum 6 führt. Die Tür ist intakt und geschlossen, aber nicht verriegelt.

6: Lagerraum

Die Fackeln in den Wandhaltern sind längst ausgebrannt: der Raum liegt in Dunkelheit. Ihr seht ein Dutzend Säcke wie sie für Getreide benutzt werden, vier große Holzkisten, drei anscheinend leere Fässer, ein halbes Schwein und drei Leichen. Die Säcke sind aufgeschlitzt und ihr Inhalt auf dem Boden verstreut, die Kisten aufgebrochen und ausgeräumt, und eines der Fässer ist zerschlagen worden.

Der Mann in der Mitte des Raumes ist zwar schwer verwundet aber noch nicht tot. Es ist Ulrich Vogel, ein Mitglied der Schatzheimerbande. Ulrich hat neben sich eine geladene Armbrust liegen. Er hält die Charaktere für Mitglieder der Valantinas und versucht, zumindest einen von ihnen mit seiner Armbrust zu treffen.

Der Raum ist durch die Trümmer sehr unübersichtlich, weshalb die Charaktere die Handlung Ulrich Vogels nur sehen, wenn ihnen ein Beobachten-Test gelingt. Würfeln Sie diesen Test für jeden Charakter, der in die Richtung Vogels schaut. Der Charakter sieht Vogels Bewegung, wenn das Würfelergebnis des IW100 kleiner oder gleich seiner Initiative ist. Er kann dann eine Warnung ausrufen und entscheiden, was er jetzt tun will. Erfolgt diese Warnung, dann bemerkt jeder Charakter, der in dieser Runde noch nicht gehandelt hat, Vogel, ohne einen Beobachten-Test absolvieren zu müssen. Charaktere, deren Initiative niedriger als die Vogels ist, können den Schuss nicht verhindern, auch wenn sie gewarnt wurden.

Wenn Vogel nicht daran gehindert wird, schießt er auf das einfachste Ziel, wahrscheinlich also auf den ihm am nächsten stehenden Charakter. Sein Charakteristikum Ballistische Fertigkeit (BF) ist 25, er erhält aber einen Abzug von -10 wegen des schlechten Lichts und seiner schweren Verletzung. Vogels Schuss trifft also, wenn der SL für ihn eine 15 oder weniger mit IW100 würfelt. Wenn es zu einem Treffer kommt, dann werden Einer und Zehner des Würfelwurfs vertauscht, um das getroffene Körperteil zu ermitteln. Würfelt der SL beispielsweise eine 14, dann gilt für den Ort des Treffers eine 41, er ging also in den linken Arm. Anschließend wird die Schwere der Wunde ausgewürfelt. Die Armbrust hat eine effektive Stärke von 4, das Opfer erleidet also $IW6+4$ LP, von denen seine Widerstandsfähigkeit und eventuell vorhandene Rüstung am getroffenen Körperteil abgezogen wird. Nach dem ersten Schuss würde Vogel drei Runden brauchen, um seine Armbrust nachzuladen; genügend Zeit ihn daran zu hindern.

Falls die Charaktere nicht überreagieren und Vogel töten, kann er ihnen Vieles erklären. Der Versuch, Informationen aus ihm herauszulocken, wird mit einem Verhören-Test abgewickelt. Mit IW100 wird gegen die Willenskraft Ulrich Vogels gewürfelt. Ist das Ergebnis höher als die Willenskraft, dann erzählt er den Charakteren alles was er weiß. Er kennt die Pläne der Schatzheimerbasis und des Valantinatrakts und weiß um den fremdartigen, möglicherweise magischen Stein, den Kurt Holger vor dem Angriff der Valantinas besaß.

Ulrich Vogel

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
4	33	25	3	3	0	30	1	24	24	24	24	24	24

Fertigkeiten

- Entwaffnen
- Raufen
- Schleichen in der Stadt

Ausrüstung

- Armbrust
- Köcher mit 6 Bolzen
- Dolch
- Lederjacke

Außer der Tür zum Schlafsaal (5) gibt es noch einen weiteren Ausgang. Durch eine beim Angriff zertrümmerte Tür gelangt man zum Wachraum (7).



7: Östlicher Wachraum

Auch dieser Raum zeigt die Spuren der Zerstörung, die ihr in den anderen Zimmern gesehen habt: Trümmer, Blutspritzer und Leichen.

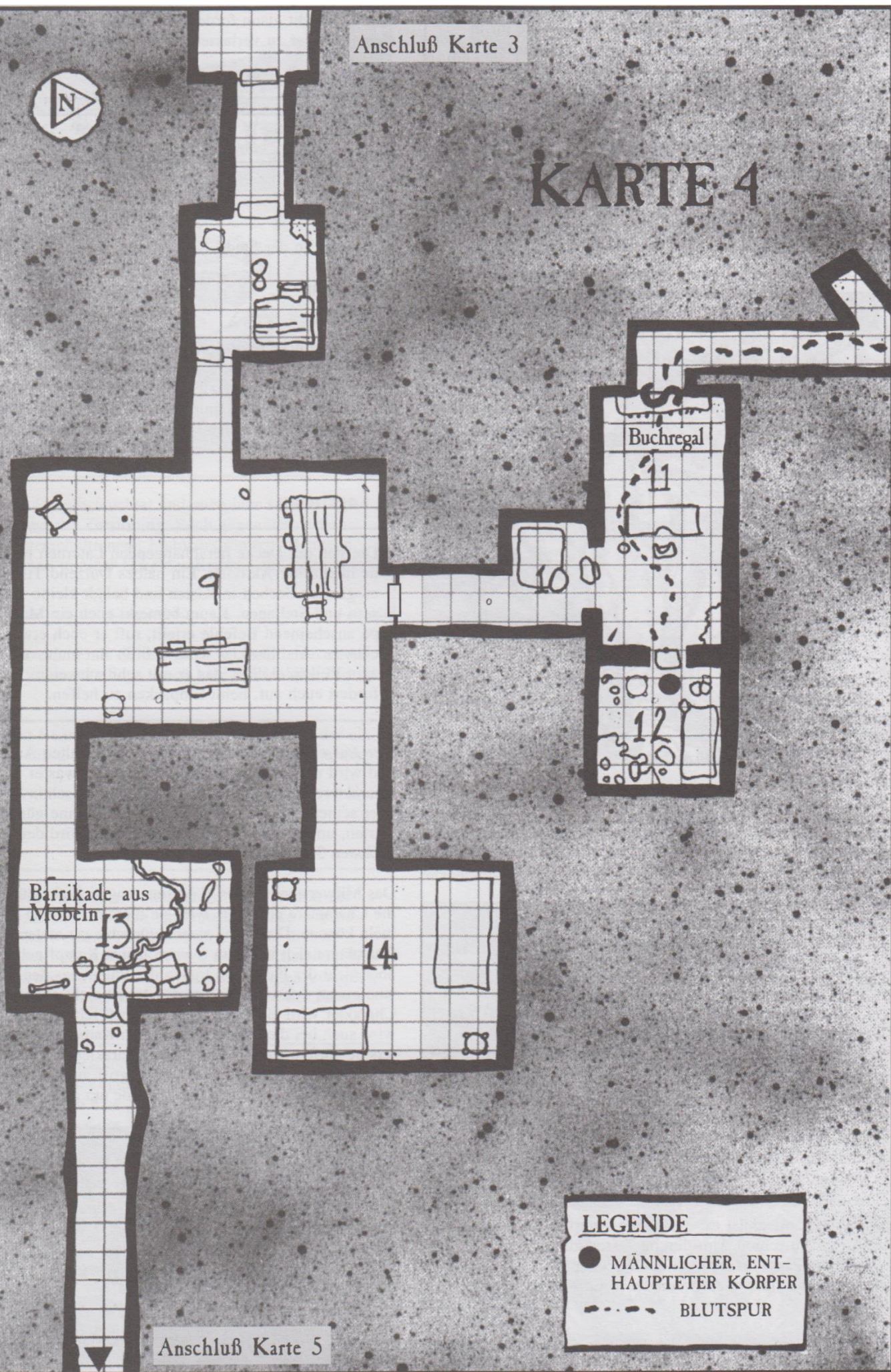
Sollten die Charaktere anhalten, um die Leichen zu zählen, dann kommen sie auf sieben Angehörige der Schatzheimerbande. Alle wurden ausgeplündert und die Valantinas haben ihre Visitenkarte zurückgelassen.

Gegenüber der Tür, durch die die Charaktere diesen Raum betreten haben, führt eine andere Tür in den Trakt der Valantinas. Sie ist heil und geschlossen aber nicht gesichert.



Anschluß Karte 3

KARTE 4



Buchregal

Barrikade aus Möbeln

Anschluß Karte 5

LEGENDE

- MÄNNLICHER, ENT-HAUPTETER KÖRPER
- - - - - BLUTSPUR

DER STÜTZPUNKT DER VALANTINAS

8: Wachraum

Der die Räume 7 und 8 verbindende Gang stellt die Grenze zwischen den Territorien der Schatzenheimers und der Valantinas dar. Er endet an einer mit dem Feigenblatt, das den Charakteren bekannt vorkommen sollte, verzierten Tür. Auch diese Tür ist ge- aber nicht verschlossen.

Dieser Raum wird durch in Wandhalter steckenden Fackeln erhellt. In einer Ecke steht ein kleiner Tisch, an dem drei kartenspielende und weintrinkende Männer sitzen. Sobald ihr eure Nase in den Raum steckt, greifen sie zu Armbrust und Schwert und fragen euch nach dem Passwort. Ihrem Akzent nach zu urteilen, stammen sie aus Tilea.

Aufgabe dieser Valantinas ist es, eventuelle Angriffe überlebender Schatzenheimer abzuwehren. Um durchgelassen zu werden, müssen die Charaktere das Passwort Malindi nennen oder sich durchbluffen. Das Passwort können sie wissen, wenn sie in Episode 8 Bertoldo erwischt haben.

Für einen Bluff müssen die Spieler den Wachen eine glaubhafte Geschichte auftischen, die ihre Anwesenheit im Asyl erklärt. Der SL würfelt dann IW100 und modifiziert das Resultat, wenn die Geschichte besonders überzeugend oder aber sehr unglaubwürdig ist. Die Charaktere werden durchgelassen, wenn das Ergebnis des Tests kleiner oder gleich dem Kameradschaft-Wert des Sprechers ist. Gelingt das nicht, dann fordern die Valantinas die Charaktere auf, ihr Gebiet wieder zu verlassen.

Drei Valantina-Wächter

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Fertigkeiten

- Entwaffnen
- Raufen
- Schleichen in der Stadt

Ausrüstung

- Schwert
- Messer
- Armbrust mit sechs Bolzen

Dieses Zimmer hat nur zwei Ausgänge. Der eine führt zurück zum Bereich der Schatzenheimer-Bande, während der andere in Richtung Raum 9 führt. Keine der Türen ist abgeschlossen oder verriegelt.

9: Lagerraum

Die von der Decke herabhängenden Laternen beleuchten eine Szene hektischer Aktivität. Ein halbes Dutzend Tileaner wirft alle möglichen Sachen in Kisten und belädt kleine Karren mit Fässern und Stellagen. Kaum bemerkt euch ein Mann, der der Gruppe anscheinend Befehle erteilt, ruft er euch etwas Unverständliches zu. Als ihm klar wird, dass ihr ihn nicht versteht, wechselt er zum Reikspiel über, dass er mit sehr schwerem Akzent spricht. Er fordert euch auf, beim Einpacken zu helfen.

Der Aufseher hat die Charaktere mit bezahlten Arbeitern verwechselt und wird misstrauisch, wenn sie nicht tun, was er ihnen aufträgt. Die Charaktere können ihn entweder wie oben schon beschrieben bluffen oder seinen Anweisungen folgen und auf eine günstige Gelegenheit warten, um zu entweichen. Der Aufseher wird den Lagerraum in den nächsten 30 Minuten nicht verlassen.

Das Missverständnis des Valantina mag sich als glückliche Fügung für die Charaktere erweisen, weil sie hierdurch einige Informationen sammeln können. Die Sache sieht natürlich ganz anders aus, wenn die Charaktere sich in Raum 8 einen lauten Kampf geliefert haben. Ist dies aber nicht der Fall, dann trauen die Valantinas den Charakteren und sind einem Schwätzchen bei der Arbeit nicht abgeneigt. Für jeden Charakter wird ein Gerüchte-Test gewürfelt. Ebenso wie beim Bluffen wird auch bei diesem Test gegen den Kameradschaft-Wen des Charakters gewürfelt. Gelingt einem der Charaktere der Test, dann erfährt er die letzten Neuigkeiten über den Angriff auf die Schatzenheimers, den Angriff der Kultisten und die Legende um den Stein.



Aufseher

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
4	33	25	3	3	7	30	1	30	29	29	29	29	29

Fertigkeiten

- Entwaffnen
- Raufen
- Schleichen in der Stadt

Ausrüstung

- Schwert
- Messer

Aus dem Lagerraum gibt es vier verschiedene Ausgänge. Der Gang zu Raum 8 ist den Charakteren bereits bekannt, in der linken Wand beginnt hinter einer geschlossenen Tür ein kurzer Korridor zu Raum 10, Korridore in der gegenüberliegenden Wand führen in die Räume 13 und 14.

10: Vorräum

Zwei Laternen, eine von der Decke hängende und eine auf einem Tische stehende, erhellen dieses Zimmer. Jagdtrophäen, vermutlich gestohlene Straßenschilder und gerahmte Steckbriefe verschiedener Mitglieder der Valentinas bilden die Dekoration dieses Raumes.

Hinter dem Tisch sitzt ein breit gebauter, vornehm gekleideter Tileaner mit viel Brillantine in den Haaren und roten Narben im Gesicht, der mit einer geladenen Armbrustpistole spielt. Sobald die Charaktere eintreten, teilt er ihnen mit, dass der Chef nicht gestört werden will und fragt, was sie hier eigentlich wollen.

Der Mann ist Sebastiano Sansovino, der Leibwächter Emilio Valentinas. Emilio hatte ihm gesagt, er wolle sich zu einem Gebet zurückziehen und keinesfalls gestört werden. Da dies vollkommen absonderlich für Emilio ist, und er sich seitdem nicht wieder gemeldet hat, ist Sebastiano etwas durcheinander, aber nicht besonders besorgt.

Da die Charaktere ja schon recht weit in den Komplex der Valentinas vorgedrungen sind, ist Sebastiano geneigt zu glauben, dass sie in einem offiziellen Auftrag unterwegs sind. Beim Versuch ihn zu bluffen, erhalten die Spieler daher einen Bonus von +10. Gelingt der Bluff nicht, dann können sie ihr Glück auch mit einer Bestechung versuchen.

Emilio zu stören zählt hierbei als so kleine aktive Aufgabe, bei der Sebastiano mit keinerlei Konsequenzen zu rechnen hat. Damit liegt die minimale Bestechungssumme bei 1 Krone. Dies wird wegen Sebastianos Status in der Bande noch verdoppelt; die Charaktere müssen ihm also mindestens 2 Kronen bieten. In diesem Fall würfelt der SL mit 1W100 gegen 100 minus der Willenskraft Sebastianos. Da sein Willenskraft-Wert 29 ist, bringt also ein Wurf von 71 oder weniger einen Erfolg. Tritt dieser Fall ein, dann akzeptiert der Wächter das Geld, tut er dies nicht, können die Charaktere es mit einer um mindestens 10% erhöhten Bestechungssumme erneut probieren. Sie können dies solange fortsetzen bis Sebastiano das Bestechungsgeld annimmt.

Statt es mit einem Bluff oder Bestechung zu versuchen, können die Charaktere Sebastiano natürlich auch angreifen, gehen dabei aber das Risiko ein, dass sie im Raum 9 gehört werden.

Haben die Charaktere mit Bluff oder Bestechung Erfolg, dann klopft er an der Tür von Emilios Zimmer. Emilio antwortet natürlich nicht, da er schon tot ist. Sobald Sebastiano merkt, dass irgendetwas nicht stimmt, bricht er die Tür auf, die eine Widerstandsfähigkeit von 7 und 10 LP hat.

Sebastiano Sansovino

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
4	41	25	3	3	12	40	1	29	29	29	43	29	29

Fertigkeiten

- Besondere Waffe - Armbrustpistole
- Besondere Waffe - Faustwaffe
- Betäubender Hieb
- Entwaffnen
- Gewaltiger Hieb
- Raufen

Ausrüstung

- Schlagring
- Armbrustpistole

Der zum Raum 9 führende Gang und die Tür zum Raum 11 sind die einzigen Ausgänge dieses Zimmers.



11: Emilio Valantinas Wohnzimmer

Im Schein des von der Decke hängenden Leuchters seht ihr einige Bilder, die allesamt ein wenig schief hängen. Orientalische Teppiche bedecken den Boden. An der Wand links von euch steht ein Bücherschrank, aus dem einige Bücher herausgerissen und auf dem Boden verstreut wurden. Der Schreibtisch mitten im Zimmer ist anscheinend gründlich durchsucht worden.

Von der Tür zu Raum 12 bis zum Bücherschrank führt eine blutige Fußspur. Jeder das Zimmer gründlich durchsuchende Charakter wird das Blut bemerken, alle anderen mit einem gelungenen Beobachten-Test. Dieser Test wird vom SL durchgeführt, indem er für jeden Charakter mit 1W100 gegen seine Initiative würfelt; ein Würfelwurf kleiner oder gleich der Initiative lässt den entsprechenden Charakter die Blutspur bemerken.

Sobald die Charaktere die Spur bemerkt haben und ihr bis zum Bücherschrank gefolgt sind, werden sie dort vermutlich nach Geheimtüren suchen. Der SL würfelt hier zweimal für jeden suchenden Charakter, beide Male gegen seine Intelligenz. Ein Erfolg beim ersten Wurf lässt ihn die Geheimtür, ein Erfolg beim zweiten Wurf den verborgenen Hebel, mit dem sie geöffnet wird, finden. Die Suche dauert eine ganze Phase (1 Minute) und kann mit dem gleichen Zeitaufwand wiederholt werden, wenn ein Charakter keinen Erfolg hatte.

Jan Hoogen hatte den Raum nach dem Mord an Emilio Valantina flüchtig durchsucht und ist danach durch die Geheimtür und den dahinterliegenden Gang verschwunden. Dieser Gang verbindet Emilios Räume mit den Abwasserkanälen Nulns und war vom Anführer der Valantinas als eine Art Notausgang gedacht. Kein anderes Mitglied der Bande ahnt etwas von seiner Existenz. Ein Huyderman entdeckte den Zugang vor einigen Monaten eher zufällig.

Die Charaktere können den Mörder durch den Geheimgang verfolgen, in den Vorraum zurückkehren oder die verschlossene Tür, die in Raum 12 führt, versuchen. Diese Tür (Widerstandsfähigkeit 4, 10 LP) können die Charaktere aufbrechen. Alternativ kann ein Charakter auch versuchen, das Schloss zu knacken. Dazu muss ihm ein Ges-Test gelingen, der um den Schlosswert von 30 erschwert wird. Charaktere, die die Fertigkeit Schlösser öffnen nicht gelernt haben, erleiden darüber hinaus einen Abzug von weiteren -30.

12: Emilio Valantinas Schlafzimmer

Dieses Zimmer wird durch einen vierarmigen Leuchter auf einem niedrigen Schrank erhellt. Auch hier hat jemand sein Unwesen getrieben und alles durchwühlt. Ein ganzer Haufen blutgetränkter Bettzeugs liegt in einer Ecke, davor die Leiche eines Mannes in einem violetten Hausmantel mit goldener Stickerei. Dieser Leiche ist der Kopf abgetrennt worden.

Inzwischen gibt es in diesem Zimmer nichts Wertvolles mehr. Der einzige Ausgang ist die Tür, die die Verbindung zu Raum 11 herstellt.

13: Östliches Wachzimmer

Im Schein dreier Fackeln seht ihr drei Valantinas, die hastig bemüht sind, eine Barrikade fertigzustellen. Alle Einrichtungsgegenstände sind scheinbar zu ihrer Konstruktion herangezogen worden.

In der Nähe des Eingangs liegt eine von blutigem Sackleinen verhüllte Leiche. Die Valantinas sind eifrig darauf bedacht, dieser Leiche nicht zu nahe zu kommen, und nicht in die Blutlache zu treten. Der Leichnam ist der des Boten, den die Huydermans mit einem Hilfesuch zu den Valantinas geschickt hatten. Er wurde aus Angst vor Ansteckung erschossen, und die Valantinas haben die Barrikade aufgebaut, um die Kultisten und ihre Krankheiten im Gebiet der Huydermans zu halten.

Die Reaktion der Valantinas auf die Charaktere hängt davon ab, aus welcher Richtung sie kommen. Kommen sie aus dem Gebiet der Huydermans, dann fordern die Valantinas sie auf, nicht näher zu kommen und schießen, wenn die Charaktere diesen Befehl missachten. Aus der anderen Richtung ankommende Charaktere werden mehr oder weniger ignoriert. Die Valantinas gestatten ihnen auch das Übersteigen der Barrikade, machen aber klar, dass sie nicht zurückgelassen werden.

14: Schlafraum

Die Tür dieses Raumes ist geschlossen, lässt sich aber problemlos öffnen. Auch dieses Zimmer, dessen zahlreiche Kojen auf eine Art Schlafsaal hindeuten, wird von Fackeln erhellt. Auf einem Tisch in der Mitte des Raumes stehen vier halb aufgegessene Mahlzeiten, eine halbe Flasche Wein und ein noch unversehrter Laib Brot. Keine Menschenseele hält sich hier auf.



LEGENDE

BLUTSPUR



0 15 30

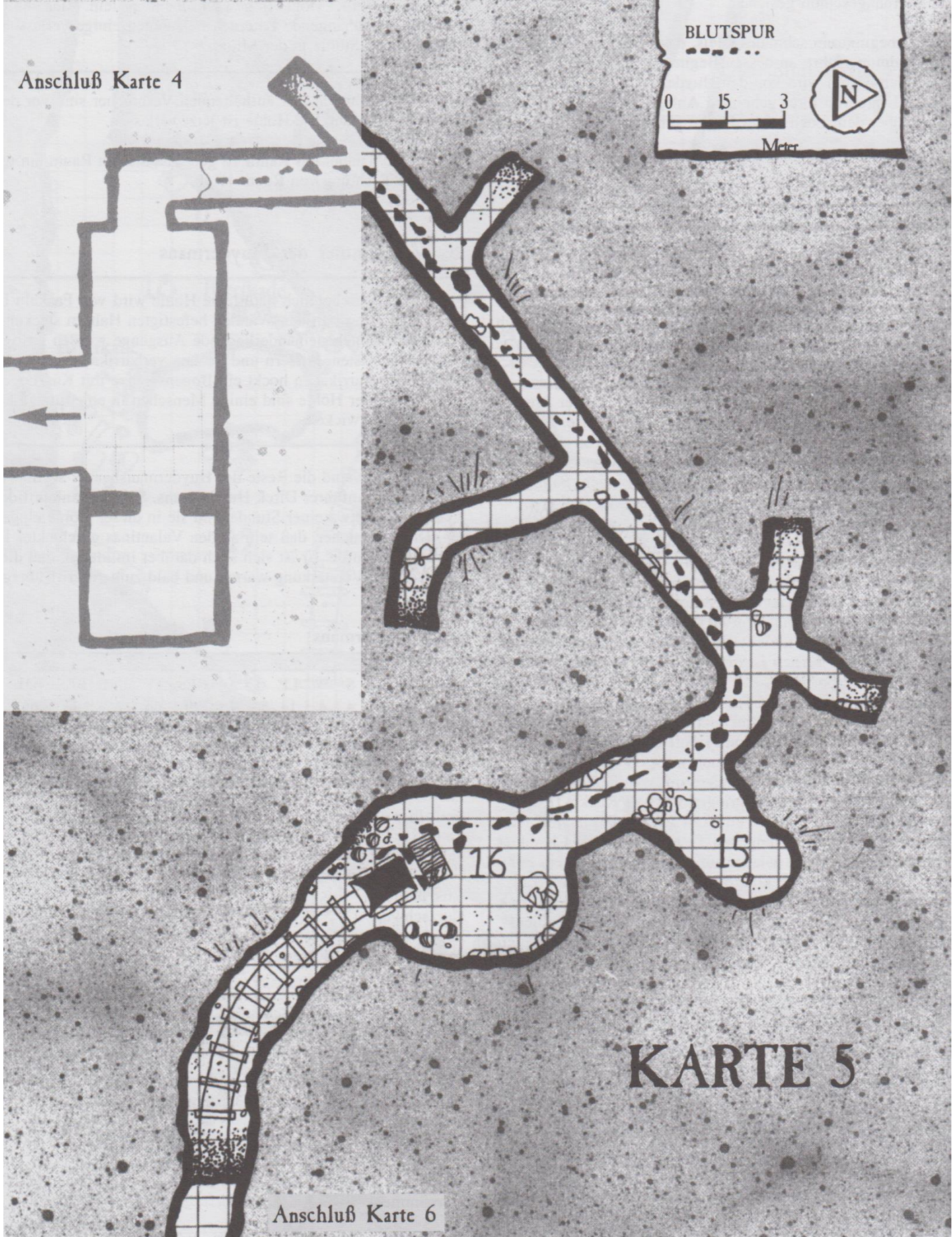
Metre



Anschluß Karte 4

KARTE 5

Anschluß Karte 6



DIE KANALISATION

15: Das Rattennest

Auf der Karte sind Teile der größeren Abwasserkanäle Nulns eingezeichnet, in denen ein gemauerter Vorsprung, der breit genug ist, dass die Charaktere einer nach dem anderen trockenen Fußes weitergehen können, den Kanal entlangführt. Charaktere mit der Fertigkeit Spuren folgen (zum Beispiel Mellory) können der Spur aus Fußabdrücken und Blutstropfen vom Kopf Emilio Valantinas folgen, wenn die Beleuchtung ausreicht. Charakteren ohne diese Fertigkeit muss hierfür ein Beobachten-Test gelingen. Auf der Karte sind nur die Abwasserkanäle zwischen der Unterkunft Emilios und dem Hauptquartier der Huydermans eingezeichnet. Die Kanalisation ist natürlich wesentlich ausgedehnter, aber die anderen Kanäle sind für das Abenteuer bedeutungslos.

In diesem Teil der Kanalisation hat sich ein Schwann Ratten eingenistet. Sie verteidigen ihr Nest sehr aggressiv und greifen jeden an, der das schattiert dargestellte Gangstück betritt. Die Ratten bilden einen Schwarm (siehe Bestiarium, Seite 246) mit dem folgenden Profil:

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
4	33	0	1	1	*	10	10	-	89	5	89	89	-

* Der Ansturm der Ratten ist schier endlos und die Charaktere haben keine Chance, sie alle zu erschlagen ohne sich selbst stark zu gefährden. Irgendwann sollen sie zur Lore in Raum 16 getrieben werden und mit ihrer Hilfe entkommen.



16: Die Lore

Der Angriff der Ratten soll die Charaktere aus Raum 15 in dieses Gebiet treiben. Aus dieser hohen kleinen Kammer, wo mehrere Kanäle zusammentreffen, führt ein Einstiegsloch an die Erdoberfläche. Die Luke ist sechs Meter über dem Boden der Kammer und mit einem großen Vorhängeschloss gesichert.

In der Kammer beginnt ein schmales Gleis, das in einen steil abfallenden Tunnel hinunterführt, an dessen Beginn eine kleine Lore steht. Dieses Gleissystem wird von den Huydermans zum Transport ihrer Schmuggelware von ihrer geheimen Anlegestelle zum verlassenen Lagerhaus über dem Loch in der Decke genutzt.

Jan Hoogen liegt tot in der Lore, neben ihm der Kopf Emilio Valantinas. Beide weisen Hunderte kleiner Bisswunden auf. Jan versuchte sich vor den Ratten in die Lore zu retten, erlag aber seinen Verletzungen, bevor er die Bremse lösen und in Sicherheit rollen konnte. Klettern die Charaktere in die Lore, dann beginnen die sie verfolgenden Ratten, daran hochzuklettern und dringen nach IW3 in die Lore ein.

Vier Charaktere haben in der Lore Platz und weitere vier können sich außen daran festklammern, wofür ihnen ein Risiko-Test mit einem Bonus von +10 gelingen muss. Sobald die Bremse gelöst wird, beginnt die Lore das Gleis herunterzurollen und gewinnt schnell an Fahrt. Sollte ein Charakter in der Lore versuchen, sie mit der Bremse zu verlangsamen, dann bricht das morsche Holz der Bremse. Jeder Charakter, der wegen eines misslungenen Risiko-Tests von der Lore stürzt, erleidet wegen der Geschwindigkeit der Lore Schaden wie durch einen Sturz aus 2 Meter Höhe (siehe Herabspringen, Fallen, Springen, Klettern, Seite 77). Ein solcher Sturz ereignet sich erst, wenn die Lore die Ratten hinter sich gelassen hat.

Eine Untersuchung der Leiche Jan Hoogens fördert den gesuchten Edelstein, IW6 Kronen, 2W10 Schillinge und ein Kurzschwert zutage. Äußerlich ist der Stein ein recht wertvoller (80 Kronen) Opal. Jeder Charakter, der in länger als drei Runden berührt, infiziert sich mit Nurgles Fäulnis (siehe unten). Der den Charakteren von Albrecht Oldenhaller mitgegebene Kasten ist die einzige Möglichkeit, den Stein gefahrlos zu transportieren.

Die Lore bringt die Charaktere immer schneller werdend in die Basis der Huydermans. Sobald sie in die erste Höhle (Raum 17) einfährt, kann jeder Charakter abzuspringen versuchen, bevor das Ende des Gleises erreicht ist. Geben Sie den Spielern nur wenige Sekunden Zeit für ihre Entscheidung. Das Abspringen wird als Risiko-Test behandelt, wobei Charaktere mit der Fertigkeit Akrobatik einen Bonus von +10 erhalten. Bei einem gelungenen Test rollt sich der Charakter geschickt ab und kommt sofort wieder auf die Beine, bei einem Fehlschlag kann er seinen Fall nicht kontrollieren und verliert IW3 LP. An Bord gebliebene Charaktere rasen mit der Lore vor den Prellbock am Ende des Gleises. Sie werden dort aus der Lore herausgeschleudert. Die Prozedur ist die gleiche wie bei beim Herausspringen, allerdings wird der Test mit einem Abzug von -10 gemacht.



Anschluß Karte 4

Anschluß Karte 5

KARTE 6

18
Barrikade

17

19

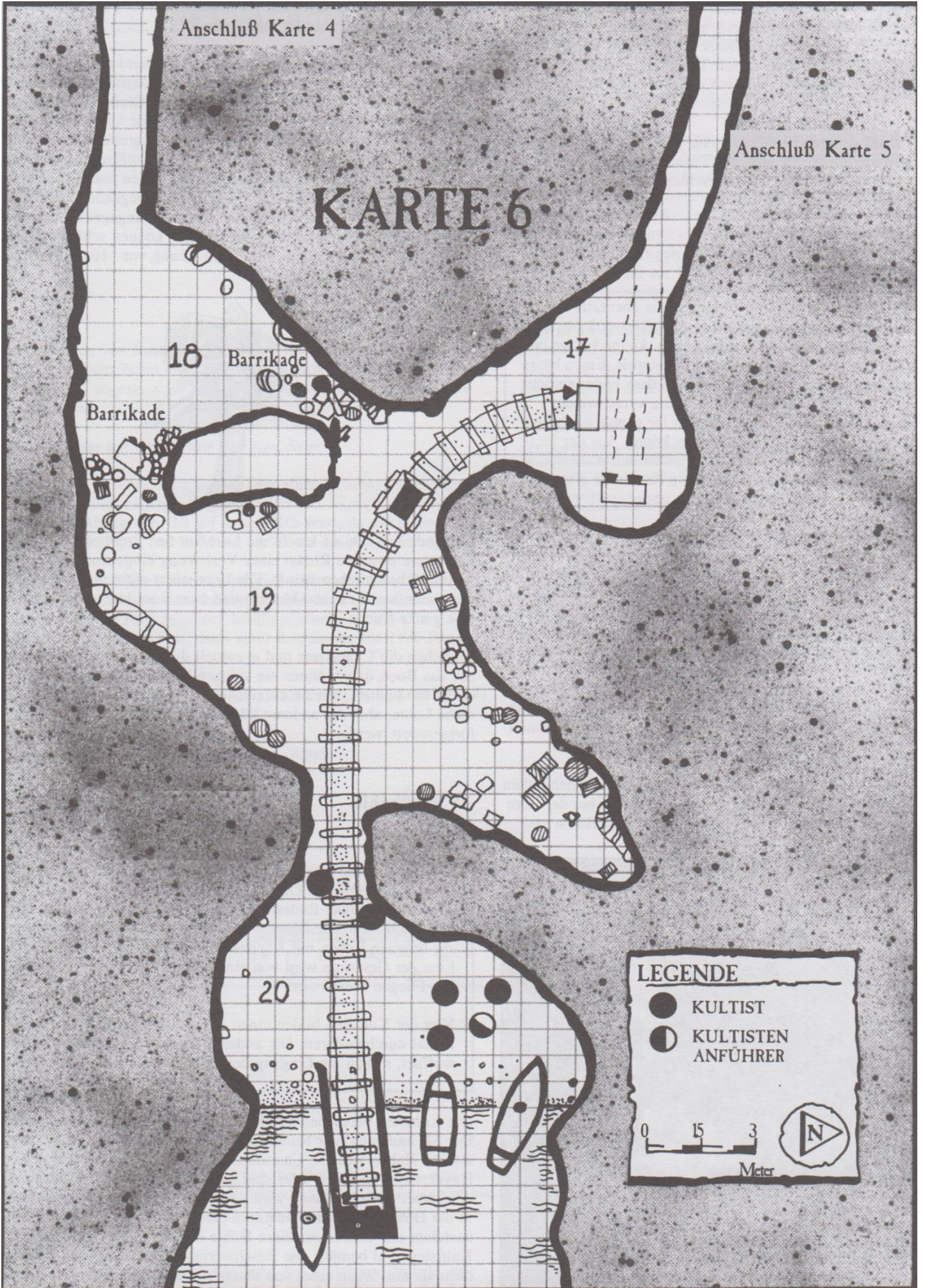
20

LEGENDE

- KULTIST
- ◐ KULTISTEN ANFÜHRER

0 15 30

Meter



DIE BASIS DER HUYDERMANS

17: Umladestation

Ihr seid in einer Höhle in gewachsenem Gestein. Vier von der Decke herabhängende Laternen beleuchten einige verlassene Tische und Stühle in der Mitte.

Die sich gewöhnlich hier aufhaltenden Verbrecher sind vor den Kultisten geflohen; die Höhle ist jetzt verlassen.

Neben dem Tunnelaus Raum 16 geht aus diesem Raum ein weiterer Tunnel in Richtung von Raum 19 ab.

18: Wachzimmer der Huydermans

Diese augenscheinlich natürliche Höhle wird von Fackeln beleuchtet, die in an den Wänden befestigten Haltern stecken. Zwei dicht nebeneinanderliegende Ausgänge wurden hastig mit Möbeln, Kisten, Fässern und Säcken verbarrikadiert. Hinter jeder der Barrikaden hockt ein Bogenschütze mit Kurzbogen. Mitten in der Höhle sind einige Menschen in eine hitzige Diskussion verwickelt.

Die Leute hier sind die Reste der Huydermansbande: sechs Verbrecher und ihr Anführer Dirck Huydermans. Seit der Ankunft der Kultisten vor etwa einer Stunde sind sie in dieser Höhle eingeschlossen. Dirck ist sicher, dass sein zu den Valantinas geschickter Bote umgebracht wurde. Er ist sich auch darüber im Klaren, dass die Kultisten auf Verstärkung warten und bald zum Angriff übergehen werden.

Dirck Huydermans

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
4	57	34	4	4	17	50	1	29	66	66	43	66	66

Fertigkeiten

- Ausweichen
- Betäubender Hieb
- Entwaffnen
- Gewaltiger Hieb
- Raufen
- Schwimmen

Ausrüstung

- Kurzschwert
- Lederwams
- Armbrust mit 12 Bolzen

Huydermans Bande

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
4	33	25	3	3	7	30	1	30	29	29	29	29	29

Fertigkeiten

- Entwaffnen
- Raufen
- Rudern
- Schleichen in der Stadt
- Schwimmen

Ausrüstung

- Schwert
- Messer

Gerade wenn die Charaktere diese Höhle erreichen, zerstören die Valantinas den Verbindungstunnel zwischen den Räumen 13 und 18 und schneiden damit die Basis der Huydermans ab. Der genaue Zeitpunkt dieses Ereignis bleibt dem SL überlassen. Jedenfalls hören die Charaktere ein Krachen, gefolgt von einem langen Rumpeln. Jodri (mit seiner Fertigkeit Bergbau) oder Dirck Huydermans wissen sofort, was sich ereignet hat. Durch diesen Tunnleinbruch bleibt den Charakteren nur ein einziger Ausweg aus dem Asyl: sie müssen zum Fluss.

Da die Huydermans dringend Unterstützung brauchen, werden sie die Charaktere kaum angreifen. Sie sind zur Zusammenarbeit bereit und wirken bei jedem von den Spielern vorgeschlagenen Plan mit, sofern die Spielercharaktere dabei vorangehen.

19: Haupthöhle

Der Boden dieser großen natürlichen Höhle, die ebenfalls von an der Wand befestigten Fackeln erhellt wird, fällt stark ab. Entlang der Wände sind Kisten mit Weinflaschen, kleine Fässer mit Brantwein und Kisten voller Gewürze aufgestapelt. Ein schmales Gleis verläuft quer durch die Höhle. Nahe dem Ende, an dem ihr seid, steht eine Lore. Auf der anderen Seite verschwinden die Gleise in einem dunklen Tunnel, in dem ihr gerade noch ein paar schattengleiche Gestalten wahrnehmen könnt. Aus der gleichen Richtung, aber wahrscheinlich noch weiter entfernt erklingt ein schauriger Gesang. An eurer Seite der Höhle gibt es zwei Durchgänge, die beide mit Barrikaden abgeriegelt worden sind.

Nach der Zerstörung des Verbindungstunnels durch die Valantinas ist der Fluss der einzige Weg aus dem Asyl. Der Rückweg zur Kanalisation führt durch eine unendliche Menge Ratten, und so müssen die Spieler (und die Huydermans, wenn sie zur Mitarbeit gebracht werden) sich an den Kultisten vorbei zum Boot durchkämpfen. Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten: zum einen können die Charaktere die Kultisten einfach angreifen und sich ihren

Weg mit Waffengewalt bahnen und zum anderen können sie die Lore besteigen, mit ihr durch die Reihen der Kultisten durchbrechen und zum Boot in Raum 20 stürmen, bevor die Anhänger Nurgles sie aufhalten können.



Acht Personen passen in die Lore und vier weitere können sich außen an ihr festklammern, wofür die Bedingungen gelten, die bei der Lore in Raum 16 schon beschrieben wurden. Das Gefälle der Höhle und des sich anschließenden Tunnels ist vergleichsweise gering, daher muss die Lore angeschoben werden, damit der Durchbruchversuch erfolgversprechend ist. Am besten wäre es, wenn sieben oder acht Leute in die Lore steigen, die restlichen drei oder vier sie anschieben und sich schließlich hinten festklammern.

Wer immer von der besetzten Lore getroffen wird erleidet einen Treffer der Stärke 5. In der Lore befindliche Charaktere können im Vorbeifahren einen Angriff gegen neben dem Gleis stehende Gestalten ausführen. Angriffe auf in der Lore stehende Charaktere erleiden einen Abzug von -10 auf den KG-Wert des Angreifers, da sie sich hinter einem Hindernis befinden (siehe *Kampf* - Einflüsse auf den Angriffswurf). Auch ihre eigenen Angriffe leiden unter diesem Abzug, da sie sich schnell bewegen. In der Lore liegende Charaktere können weder selbst angreifen noch ihrerseits angegriffen werden. Charaktere, die hinten an der Lore hängen, können schließlich selbst nicht angreifen und werden mit einem Abzug von -10 angegriffen, da sie ein bewegtes Ziel darstellen.



Am Ende des Gleises kracht die Lore vor den Prellbock, wobei ihre Passagiere dasselbe Risiko einer Verletzung eingehen, wie es für

Raum 16 beschrieben wurde. Die Lore stürzt nicht um, die Passagiere müssen aus ihr herausklettern und zum Boot laufen. Dies dauert eine ganze Runde.

Erreichen die Charaktere und eventuell die Huydermans auf diese Art das Boot, dann können sie ablegen bevor die Kultisten irgendetwas tun können, um sie aufzuhalten. In das Boot passen maximal sechs Leute, aber die anderen können sich außen festhalten und mit fortgerudert werden.

20: Flußhöhle

Diese natürliche Höhle liegt im schwachen Schein des Mondes, der durch irgendeine Öffnung dringt. An einem kleinen Kiesstrand liegen zwei Ruderboote; ein drittes ist an einem Pier nahe dem Ende der Gleise vertäut. Sechs Gestalten in schmutzig-braunen Roben mit Kapuzen halten sich in der Höhle auf. Eine der Gestalten wird von einer dichten Wolke aufgedunsener Fliegen umschwirrt.

Vier der Kultisten bilden einen Kreis und scheinen eine Art Ritual durchzuführen. Die anderen beiden, mit Schwertern bewaffnet, stehen am Eingang der Höhle.

Die Kultisten versuchen gerade, ein Biest Nurgles zu beschwören. Der SL muss sich hier bemühen, einen sinnvollen Zeitablauf zu gestalten. Haben sich die Charaktere lange Diskussionen mit den Huydermans geliefert, oder sind sie insgesamt sehr langsam im Abenteuer gewesen, dann wird das Biest schon vor Ort sein, wenn sie in die Höhle kommen. Andernfalls taucht das Biest IW3 Runden nachdem die Charaktere diese Höhle betreten haben auf. Die Kultisten sind bemüht, die Beschwörung zu vollenden und unterbrechen sie nur, wenn einer von ihnen vor dem Abschluss verletzt wird. Ihre Bemühungen sind dann hinfällig geworden, das Biest erscheint nicht und sie kämpfen um ihr Leben.

Jonas Weiß, Champion Nurgles

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
4	41	25	3	2	6	60	1	43	43	43	43	24	4

Fertigkeiten

- Alte Sprache - Magick
- Magische Berührung
- Pflanzenkunde
- Wissen um Runen
- Wissen um Schriftrollen
- Zaubern - Chaosmagie

Ausrüstung

- Stab Nurgles
- Dolch

Magiepunkte

- 16

Das eine Ende von Jonas Stab ist in der Form einer deutenden Hand, das andere in der Form eines Fußes geschnitzt. Der Champion trägt einen langen, abgerissenen Mantel mit Kapuze. Seine chaotischen Attribute sind:

Albino - Jonas hat weiße Haut und rote Augen.

Fliegenwolke - Jonas wird ständig von einer dichten, wirbelnden Wolke von Leichenfliegen umgeben. Wer ihn angreift, erhält dadurch einen Abzug von -10 auf seinen KG-Wert, da die Fliegen die Sicht beeinträchtigen und in Mund und Nase des Angreifers geraten.

Übler Gestank - Jonas riecht verteufelt schlecht. Dieser Gestank beeinflusst jedes Wesen, das nicht mehr als 6 Meter von ihm entfernt ist und nicht dem Kult angehört. Misslingt diesen Wesen ein Widerstandsfähigkeits-Test, dann sinkt ihre Stärke für IW6 Phasen um 1 Punkt.

Auch als Zauberer hat Jonas einiges zu bieten. Er beherrscht die folgenden Zauber:

Kampfmagie - Aura des Widerstandes, Windböe

Kultmagie - Nurgles Biest beschwören

Kultisten

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	6

Fertigkeiten

- Entwaffnen
- Raufen

Ausrüstung

- Kurzsword
- Messer

Die beiden Kultisten, die den Eingang der Höhle bewachen, sind mit Kurzswordern bewaffnet. Alle Kultisten kämpfen im Nahkampf bis zu ihrem Tod und können nicht zum Verlassen des Kampfes gezwungen werden.

Gelingt den Kultisten die Beschwörung des Biests von Nurgle, erscheint es in ihrer Mitte, und Jonas befiehlt ihm, den am mächtigsten aussehenden Charakter anzugreifen.

DAS BIEST VON NURGLE

Dieses monströse Wesen ist etwa 1,50 Meter groß, hat einen kegelförmigen Leib und keine Beine. An der Unterseite hat es Saugnäpfe und sondert einen übelriechenden Schleim ab. Auf diesem Schleim rutscht das Biest voran, wobei es eine Schleimspur von einem Meter Breite hinterlässt. Mit einem Bündel ungemein starker weißlicher, auf Tentakeln sitzender Saugnäpfe greift das Biest seine Opfer an.

In jeder Kampfrunde kommen 1W6 Saugnäpfe bei Angriffen zum Einsatz. Der Schaden dieser Angriffe kann nicht durch Rüstung verringert werden. Hinzu kommt noch, dass die Tentakel ein lähmendes Gift in das Opfer spritzen. Bei jedem Treffer muss das Opfer einen Widerstandsfähigkeits-Test Würfeln, um nicht gelähmt zu werden. In der Runde nach einer erfolgten Lähmung tut das Biest nichts anderes, als seinen lassooartigen Schwanz um sein Opfer zu wickeln. Kommt es danach einmal zur Ruhe, dann wird das gelähmte Opfer mit Verdauungsekreten langsam aufgelöst.

Wer in die Schleimspur eines Biests tritt, stürzt mit einer Wahrscheinlichkeit von 5%, verliert 1 LP durch die darin enthaltene starke Säure und zieht sich mit 5% Wahrscheinlichkeit Nurgles Fäulnis zu. Der SL sollte notieren, wo die Spur langführt.

Nurgles Biest

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
3	33	0	3	5	15	30	W6	-	-	-	-	-	-



NURGLES FÄULNIS

Nurgles Fäulnis oder einfach die Fäulnis ist eine seltsame Krankheit. Sie versucht ihr Opfer in einen von Nurgles pestverbreitenden Dämonen zu verwandeln. Sterbliche Wesen überleben diesen Prozess allerdings nicht und sterben an dieser Krankheit. Nur Champions und Tiermenschen Nurgles sind gegen die Auswirkungen immun und wirken nur als Überträger.

Das Opfer verwandelt sich im Laufe der Zeit, bis sein Profil dem eines Seuchenträgers entspricht. Jeden Monat verändert sich ein zufällig ermitteltes Charakteristikum um 1 oder 10 Punkte in die entsprechende Richtung. Das endgültige Profil eines Seuchenträgers ist:

Seuchenträger

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
4	57	0	3	4	15	60	2	29	0	0	0	0	0

Neben der Änderung der Charakteristika wandelt sich auch der Körper des Seuchenträgers.

- Nach 1 Monat: Haut wird gelblich-braun
- Nach 2 Monaten: Grüne Flecken bilden sich
- Nach 3 Monaten: Haut verfault und zieht Fliegen an
- Nach 4 Monaten: Auf der Stirn beginnt ein Horn zu wachsen
- Nach 5 Monaten: Horn ist ausgewachsen, Augen beginnen, sich aufeinander zuzubewegen, Nase verkümmert
- Nach 6 Monaten: Augen vereinigen sich zu einem großen Auge, Füße werden zu dreizehigen Hufen
- Nach 7 Monaten: Gesicht schmilzt
- Nach 8 Monaten: Opfer stirbt
- Es ist kein Heilverfahren für diese Krankheit bekannt.



DAS ENDE DES ABENTEUERS

Nachdem es den Charakteren gelungen ist, das Asyl wieder zu verlassen, sind sie in Sicherheit - fürs erste. Albrecht Oldenhaller zahlt ihnen, vorausgesetzt sie liefern den Stein ab, den vereinbarten Lohn, und fordert sie dann zum Verlassen Nulns auf. Er möchte die ganze Angelegenheit und seine Rolle darin absolut geheim halten. Mit der Übergabe des Steins an Oldenhaller endet dieses Abenteuer. Überlebende Charaktere erhalten außer dem Geld 200 EP. Diese Zahl sollte der SL noch an die Leistung der Spieler anpassen. Gute Darstellung des Charakters und ein aktiver Beitrag lässt den Spieler mehr EP erhalten, geringe Beteiligung und Vernachlässigung des Rollenspiels führen zur Reduktion, Beachten Sie bei der Vergabe der EP die Hinweise im Abschnitt Erfahrung und Entwicklung der Charaktere Seite 92.

Die Geschehnisse im Abenteuer können in der Folge zu weiteren Abenteuern führen. Die Charaktere haben jetzt in Person des Stadtrats Oldenhaller einen mächtigen Kontakt in Nuln. Er ist derzeit zwar wegen der Gefahr des Bekanntwerdens seiner Rolle bei den Geschehnissen im Asyl nicht begierig darauf, Kontakt mit ihnen zu pflegen, wird sie aber vielleicht erneut anheuern, wenn er eine Arbeit zu erledigen hat, bei der er sich selbst die Hände beschmutzen würde. Andererseits könnte er, je nach dem Verhalten der Charaktere im Anschluss an das Abenteuer, auch befürchten, dass sie eine Gefährdung seiner geheimen Aktivitäten darstellen und versuchen, sie ermorden zu lassen.

Außer Oldenhaller kennen die Charaktere vielleicht noch einige Mitglieder der Valantinabande. Deren Verhalten den Charakteren gegenüber hängt von dem Eindruck ab, den sie bei ihrem Aufenthalt im Stützpunkt der Bande gemacht haben.

Weiter kennen die Charaktere auch noch alle überlebenden Mitglieder der Huydermansbande, eventuell auch ihren Anführer. Haben sie den Huydermans beim Ausbruch aus dem Asyl geholfen, dann sind sie damit deren Freunde geworden, eine Tatsache, die den Charakteren vielleicht den einen oder anderen nicht ganz legalen Gefallen zukommen lässt. Die Kehrseite der Medaille ist, dass sowohl den Valantinas als auch den Huydermans klar ist, dass die Charaktere den Zugang zum Asyl kennen und damit ein Sicherheitsrisiko darstellen. Und diese Banden sind nicht gerade für den verantwortungsbewussten Umgang mit Menschenleben bekannt...

Bleiben noch die Kultisten, die den Edelstein immer noch in ihren Besitz bringen wollen. Vielleicht sehen sich die Charaktere noch einige Zeit von dolchschwingenden Fanatikern traktiert, denen nicht klar ist, dass der Stein mittlerweile im Besitz Albrecht Oldenhallers ist. Dies führt zu vielen neuen Entwicklungsmöglichkeiten. Versuchen die Kultisten, Oldenhaller umzubringen? Warum will der Rat den Stein haben? Ist er vielleicht selbst ein Kultist? Gehört er einem rivalisierenden Kult an? Ein kreativer SL kann die in Der Oldenhaller Vertrag begonnene Geschichte zu einer großen Kampagne weiterentwickeln.

Vielleicht meinen die Charaktere aber auch, dass das Pflaster in Nuln vorübergehend etwas zu heiß für sie ist. Dieser Situation können sie mit einer Fahrt den Reik herunter entkommen, auf der sie sich entspannen und in die Kampagne „Der Innere Feind“ mit den Abenteuern „Unter falschem Namen“ und „Schatten über Bögenhafen“ verwickelt werden.

