

# WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

## Spielberichte der Nord-Nerds aus dem Jahre 2019

Hier nun der Spielbericht der Kampagne „Die Herrschaften“ aus meiner *Warhammer Fantasy Rollenspiel* Runde der vierten Edition. Es ging, wie zu erwarten, etwas schleppend voran, denn niemand hatte bisher die vierte Edition *Warhammer* gespielt, und auch die Charaktere waren neu und kannten sich noch nicht. Die Gruppe war sozusagen jungfräulich. Aber egal. Auf gehts...

### Einleitung

Was gibt es groß zu erzählen? Wir schreiben das Jahr 2512 I.K. und es ist fast Sommeranfang. Zumindest laut Kalender, die Temperaturen sind da anderer Meinung und die Tendenz geht eher in kältere Gefilde. Das größte Ereignis ist der Einmarsch des Imperators Karl Franz I. in Übersreik. Die bisherigen Machthaber sind nicht mehr tragbar, und das aus guten Gründen. Gründe, die uns der Imperator nicht nennen mag. Braucht er auch nicht, er ist ja immerhin der Imperator.

Nun greift aber die Angst um sich, dass es schnell auch anderen Adeligen so ergehen könnte, tanzt man denn nicht unbedingt überall im Imperium nach der kaiserlichen Pfeife. Das Alles aber kümmert unsere Protagonisten herzlich wenig. Ihre Probleme und Belange mögen kleinerer Natur und bodenständiger sein, nicht aber unspektakulärer.

Wir beginnen unser Abenteuer, und das der Charaktere, in der noch nie eroberten Stadt Middenheim. Die Stadt des Weißen Wolfs. Die Stadt, in der man.... nun gut, es reicht wohl. Beginnen wir also.

### Zum Abschluss:

Frage: "Was ist das Schönste an Middenheim?"

Antwort: "Die Häuser halten ewig."

Frage: "Was ist das Schlimmste an Middenheim?"

Antwort: "Die Häuser halten ewig."

## Charaktere

### Kathrin spielt Clemens von der Lärche

Ein angehender Hexenjäger. Noch ist er dem Inquisitor Dr. Olaf Hochhut unterstellt. Dieser gibt dem jungen Clemens zunehmend mehr Verantwortung und stellt ihn immer häufiger frei. Im Alter von vier Jahren wurde Clemens von dem Inquisitor gerettet (Clemens selbst kannte nur seinen Vornamen. Olaf fand ihn sitzend, weinend unter einer Lärche, daher der Name). Gerettet vor einer Horde Kultisten, die sein Dorf dem Erdboden gleichmachten. Olaf nahm sich seiner an und zog ihn groß. Er nahm ihn mit überall dort hin, wo er das Chaos vermutete. Clemens lernte schnell, dass die Welt verdorben und von dunklen Kulte durchzogen ist. Sein Hass wuchs weiter und weiter, ganz nach



Olafs Vorstellungen. Zum zusätzlichen Schutz stellte Olaf den damaligen Schläger Kent Strasser ein, der bis heute ein Teil des Trios darstellt.

### **Ben spielt Kent Strasser**

Ein Hüne von Mann und ein Schönling. Kent ist die Leibwache von Olaf und Clemens, hat aber durchaus merkwürdige Angewohnheiten bzw. Marotten. Er mag sich nicht schmutzig machen, jammert herum, wenn es "dreckig" wird. Er putzt sich regelmäßig die Zähne und achtet penibel auf sein Äußeres. Auch achtet er stets darauf keine Blutspritzer abzubekommen, wenn es mal "blutig" wird. Trotz seines Narzissmus ist Kent schlagkräftig und sehr verlässlich. Besonders Clemens hat er immer im Auge. Er würde jedem, der sich Clemens mit schlechten Absichten nähert, buchstäblich einen Tunnel ins Gesicht schlagen.

### **Tim spielt Ulf Hagel**

Der Knappe von Ulbrich Karger, einem Templer vom Orden des Weißen Wolfs, wird nun auf eine Serie von Missionen geschickt. Das erfolgreiche Absolvieren dieser Missionen ist wegweisend für seine Aufnahme bzw. Erhebung in den Ritterstand, so Karger.

## **Nichtspieler-Charaktere (NSC):**

### **Theodor von Tandrich (54)**

Der einflussreiche und charismatische von Tandrich ist mehr Schein als Sein, hat sein Sinn fürs Geschäftliche doch einen massiven Zug nach unten. Lange schon schreiben seine Geschäfte rote Zahlen. Es muss eine Idee her, und das schnell. Sein Einfluss aber rettet ihn immer und immer wieder vor dem endgültigen Ende. Von Tandrich pflegt gute Kontakte in die Glaubenshäuser Ulrics, Shallyas, Morrns und Sigmars. Auch zum Adel hat er einen guten Draht, schläft er doch mit der Witwe des verstorbenen Grafen Rainer von der Ulme. Die Gräfin hat sich bei einem Suizidversuch schlimm zugerichtet. Ihr Gesicht wirkt wie die Maske eines Monsterwesens aus Deltel Sierks Gruselaufführung "Der Schrecken".

### **Dr. Olaf Hochhut (72)**

der alte und sehr berühmt, berüchtigte Inquisitor. Er sitzt dank (s)eines Missgeschicks in Haft. Auf Olafs Konto gehen viele Hinrichtungen. Ganze Dörfer hat er bereits entvölkert; und das zu Recht. Immer konnte er sein Vorgehen erklären, bis auf das letzte Mal.

### **Ulbrich Karger (34)**

ein kampferprobter und ungeduldiger Ritter des Weißen Wolfs. Ulbrich ist zwar ein guter Lehrer für Ulf, verliert aber sehr schnell die Geduld. Seine hitzige Art stößt oft auf Ablehnung. Ungeduldig und gestresst droht er bei der kleinsten Abweichung aus der Haut zu fahren. Seine Kameraden spotten, dass an ihm ein Feuermagier verloren gegangen sei.

## **GOLD!**

Kent, Clemens und Ulf standen in der Eingangshalle eines Stadthauses in Middenheim. Das Haus von Theodor von Tandrich. Zwei riesige Middenländer (Hunderasse) schnüffelten ihnen im Schritt herum. Nach wenigen Minuten wurden sie von Theodor von Tandrich begrüßt und in das Kaminzimmer geführt...

Von Tandrich begann mit seinem ausführlichen Monolog, der hier nur inhaltsgemäß wiedergegeben wird:

*"Meine Herren! Ich danke Ihnen für Ihr Erscheinen hier in meinem Heim. Mein Name ist Theodor von Tandrich – bitte setzen Sie sich!"*

Theodor deutete auf das Sofa direkt vor dem Kamin. Er reichte Getränke und führte seinen Monolog fort.

*"Nun, der Grund warum ich Sie habe rufen lassen ist eigentlich recht einfach: Ich benötige die Hilfe vertrauensseliger Personen, und Sie meine Herren stehen hier ganz oben auf meiner Wunschliste. Ein Grund mehr mich bei Ihnen zu bedanken. Aber Schluss mit dem Drumherumgerede, Sie haben ja bereits einiges an Informationen durch die Briefe erhalten, die ich zuvor an die Herren Dr. Olaf Hochhut und Ritter Ulbrich Karger schickte.*

*Meine Tochter, Marianne, ist eine Novizin Shallyas. Auf ihren Reisen durch das Land, erreichte sie auch das Dorf Bergbach. Ein von unzivilisierten und hinterwäldlichen Menschen bevölkertes Stückchen Land. Offiziell gehört das Land dem Kurfürsten, dieser kümmert sich aber wohl gar nicht um die Belange der Bewohner. Nun, meine Tochter hielt es für ratsam den Menschen dort zu helfen, denn schließlich hilft Shallya jedem Hilfebedürftigen, und davon gibt es dort sehr viele. Eines dieser Individuen aber erzählte meiner Tochter von einer Höhle, aus der er geflohen sei. Auch bat er meine Tochter, die sich schon im Aufbruch befand, ihm einen Segen auszusprechen und ihn so lange zu begleiten, bis er in Morrs Reich übergegangen ist. Zur Belohnung für ihre Mühen, bot er ihr ein Stück Edelmetall an. Dieses hier."*

Von Tandrich holte ein großes Stück Gold hervor und zeigte es den drei Herren.

*"Meine Tochter blieb also bei ihm, bis er wenige Tage später verstarb. Nachdem meine Tochter die Einwohner nach der Höhle befragte, hüllte man sich zuerst in Schweigen. Der Dorfälteste aber berichtete ihr, dass man die sterbenskranken Menschen des Dorfes in diese Höhle führte, praktisch in Quarantäne. Offensichtlich scheint das Dorf ein grundsätzliches Problem mit Krankheiten, speziell der Pest, zu haben. Auch berichtete meine Tochter mir von merkwürdigen Praktiken und Schmierereien an den Häusern, die sie nicht einordnen konnte.*

*Nun, meine Herren, sind hier zwei Dinge von größter Wichtigkeit: Ich möchte wissen, ob der Kranke das Gold aus der Höhle hat und Sie möchten sicherlich wissen, ob es in Bergbach mit rechten Dingen zugeht. Ersteres sollte mit Diskretion behandelt werden, wobei das Dorf mir persönlich ziemlich egal ist; meinetwegen brennen sie es nieder. Der offizielle Grund Ihres Aufbruchs wird natürlich das Dorf selbst sein. Die Höhle aber ist für mich von großer Wichtigkeit. Das Dorf ist sehr schwer zu erreichen, so dass das Reisen zu Pferd oder Kutsche nicht in Frage kommt. Allerdings erreicht man das Dorf innerhalb zweier Tage, wenn man gut zu Fuß ist. Wie ich sehe, sind Sie körperlich problemlos in der Lage dazu."*

Von Tandrich schlug lächelnd die Hände zusammen und wartete auf eine Antwort der Herren.

Ulf, Clemens und der schweigsame Kent willigten ein. Gemeinsam verbrachten sie den Abend bei von Tandrich und genossen das Ambiente des Stadthauses.

### **Die erste gemeinsame Nacht**

Es wurde spät und von Tandrich wies dem Trio einen Schlafplatz im Gästeraum zu. Fünf Betten standen dort. Clemens zog sich die Stiefel von den Füßen und legte sich sofort hin. Aufgrund der vier großen Laternen im Raum, die für viel Licht sorgten, verband er sich seine Augen mit einem Stück Stoff. Strasser ließ sich Zeit und ordnete seine Ausrüstung akribisch, damit am nächsten Morgen alles

bereit war. Ulf putzte seine Stiefel und legte sich ebenfalls in sein Bett. Clemens war kurz vorm Einschlafen, als Ulf plötzlich hochschreckte und sich lauthals über das Licht beschwerte. Wutentbrannt stand er wieder auf und löschte alle vier Laternen, so dass der noch auf dem Bett sitzende Kent Strasser völlig im Dunkeln saß.

Auch Clemens wurde durch das Gebrüll von Ulf wach und schaute was los ist.

Die Lage beruhigte sich, Clemens und Ulf schliefen ein. Strasser hingegen konnte aufgrund des wirklich lauten Schnarchens des Knappen nicht einschlafen. Er stand also auf und ging zur Tür, öffnete diese und entdeckte einen der Hunde im Flur. Er schloss die Tür wieder und ging zu seinem Bett zurück. Seine Nacht war laut und schlaflos. Am frühen Morgen dann konnte er endlich einschlafen.

### **Das Frühstücksgemetzel**

Am nächsten Morgen, nach einer Katzenwäsche, betraten die drei Abenteurer das Kaminzimmer, in das von Tandrich ein gigantisches Frühstück hatte auf-tischen lassen. Was nun folgte, sollte noch lange im Gedächtnis aller Anwesenden bleiben.

Während Strasser und Clemens den Umgang mit Messer und Gabel pflegten, und dies in Form von Silberbesteck auch vorhanden war, zog es der Knappe Ulf vor mit den Händen zu essen. Und das ist noch sehr höflich ausgedrückt. Rücksichtslos griff er sich ein Stück frischgebackenes Brot, riss es in zwei Hälften, stopfte sich die eine Hälfte in den Mund und warf die andere Hälfte unbedacht auf den Tisch zurück. Der Wurst erging es ähnlich. Er schnitt sich nicht etwa ein paar Scheiben ab, nein, er zupfte sich ein paar Stücke aus dem gesamten Fleischwerk. Sein Vorgehen ähnelte dem einer alten Frau, die einem Huhn den Hals umdreht, um es dann zu rupfen. Anstatt das Brot mit Honig zu bestreichen, tunkte er dieses in den Honigtopf. In den Marmeladentopf griff er gar mit blanken Händen rein. Sein Benehmen glich dem eines betrunkenen Norsen. Besteck und auch Geschirr wurden komplett ignoriert. Strassers Hände hingegen berührten die Nahrungsmittel gar nicht, so geschickt war er im Umgang mit Messer und Gabel. Fachmännisch zerteilte er den angebotenen Fisch. Dabei achtete er immer darauf, keinen Blickkontakt zu dem Knappen herzustellen, so sehr schämte er sich für ihn. Auch Clemens begriff nicht, wie ein Knappe vom Orden des Weißen Wolfs solch ein Gemetzel veranstalten konnte. Der Anblick war grausam. Das Essverhalten des Knappen gipfelte in der Aufnahme von Getränken. Der Krug wurde bis zur Oberflächenspannung mit Milch befüllt, dann geleert und wieder aufgefüllt. Dabei landete ein Teil der Milch auf dem Tisch, der Wurst und der Eier. Eigentlich hätte er direkt aus der Kanne saufen können. Saufen und fressen. So konnte man das bestenfalls nennen. Auch die Eier wurden regelrecht geschlachtet. Hierzu drückte er diese kaputt und nahm sich den essbaren Teil heraus; zum Glück waren sie hartgekocht. Zum Abschluss wischte er seine klebrigen Hände an der Tischdecke ab, die Servierte blieb unbenutzt. Strasser hingegen tupfte seinen Mund mit dem Textil ab und legte es anschließend auf den Teller. Rülpsend stand Ulf auf, ohne auch nur den Ansatz eines Dankeschöns. Er verschwand im Bad, um sich mit dem Wasser aus der Schale die Hände zu waschen.

Nach diesem "Krieg auf dem Küchentisch", verabschiedeten sich die drei bei von Tandrich und machten sich auf, Middenheim zu verlassen.

### **Über Stock und über Stein**

An einem wunderschönen Morgen durchschritten die drei Abenteurer das Osttor von Middenheim und verließen die Stadt über den Viadukt. Es ging sehr geschäftig zu in der Stadt des Weißen Wolfs. Ab nun unterhielten sie sich über das Vorgehen und der Wegplanung zum Dorf. Ulf kannte den Weg und übernahm die Führung. Über das Massaker am Frühstückstisch wurde nicht mehr gesprochen. Mehrere Stunden waren sie nun bereits unterwegs, eine Nacht sollten sie draußen im Wald verbringen, bevor sie Bergbach erreichen. So der Plan. Das Wetter spielte mit. Wie eine ausgedehnte Wandertour kam es ihnen zunächst vor, wobei der Knappe, der es gewohnt war zu reiten, schnell an seine körperlichen Grenzen stieß. Immerhin trug er Schild, Hammer und ein Kettenhemd. Dazu noch der Rucksack. Das machte ihm zu schaffen. Besonders schlimm wurde es, als sie die Wege und Trampelpfade verließen und sozusagen Offroad unterwegs waren. Nun war Ulfs Orientierungssinn

gefordert, welcher ihn auch nicht im Stich ließ. Kent Strasser hingegen plagten die vielen Matschwege. Er hasst Dreck und Matsch. Auch auf Krabbeltiere konnte er gut verzichten. Geschickt wich er jeder Pfütze aus. Er ärgerte sich mehr und mehr, dass es keinen vernünftigen Weg zum Dorf gab; nun mussten sie buchstäblich durchs Unterholz kriechen. Die Wahrscheinlichkeit sich dreckig zu machen wuchs. Clemens war das egal. Er wollte das Ziel erreichen.

### **Eine Nacht im Freien**

Ulf wählte eine Schlafstelle für die Nacht. Alle besorgten Feuerholz und schlugen ihr Lager auf. Eigentlich eine recht schöne Idylle. Sie befanden sich weitab der Wege und noch weiter von dem, was man Zivilisation nennt. Nach einer ganzen Akte von Dialogen, man sprach über das, was sie eventuell im Dorf erwarten würde, entschieden sich die Abenteurer sich schlafen zu legen. Strasser sollte die erste Wache halten. Das Feuer brannte, es war bereits dunkel und das gleichmäßige Ein- und Ausatmen von Clemens wirkte beruhigend. Dann setzte das Schnarchen von Ulf wieder ein. Angesichts der letzten Nacht war Strasser ein wenig müde. Als er kurz blinzelte, bemerkte er, dass das Feuer aus war. Es war nun stockdunkel. Strasser konnte kaum seine Hand vor Augen sehen. Er fragte sich warum das Feuer aus war. War er etwa eingeschlafen? Vorsichtig tastete er die Feuerstelle ab. Lauwarm. Er war also eingeschlafen. Clemens und Ulf schliefen seelenruhig. Ohne Ahnung wie spät es nun war, weckte Kent den Knappen. Dieser beschwerte sich über die Dunkelheit und fragte sich, warum das Feuer aus ist. Darauf bekam er keine Antwort. Strasser überließ die Verantwortung dem Knappen, legte sich hin und schlief. Durch das Herumgerödel, was wirklich laut war, erwachte nun auch Clemens aus seinem Tiefschlaf. Aufgrund fürchterlicher Rückenschmerzen versuchte sich Ulf von seinem Kettenhemd zu lösen, was sich als sehr schwer herausstellte, besonders in der Dunkelheit. Als er es geschafft hatte, schlief Clemens weiter und Ulf bemerkte, dass die Sonne bald aufgehen würde. Nun verstand er: Strasser war eingepennt und hat das Feuer deswegen ausgehen lassen. Es war früher Morgen.

Zwei Stunden später machten sich die drei Wanderer auf den Weg nach Bergbach.

### **Ankunft in Bergbach**

Stundenlang wanderten sie über Hügel und durchquerten kleine Täler. Zunehmend wurde das Gebiet felsiger. Die gesamte Szenerie wirkte irgendwie gruselig. Obwohl sie sich mitten in der Natur befanden, war ihnen nicht wohl dabei. Am frühen Nachmittag erreichten sie, völlig erschöpft, eine Brücke. Sie waren in Bergbach angekommen. Bevor sie aber die Brücke überquerten, machten sie sich von der anderen Seite ein Bild von dem Dorf. Ihre schlimmsten Erwartungen wurden bestätigt, stellenweise noch übertroffen. Ein Dorf voller geistig minderbemittelter Einwohner. Auch der Geruch der von dem Dorf ausging war mehr als eklig. Es stank nach Verwesung, Schweiß, brennendem Holz und gebratenem Fleisch. Merkwürdige Zeichen, vielleicht zum Schutz, waren auf die Häuser gekritzelt worden. Auch Windspiele hingen an vielen der Hütten. Auffällig: Eines der Häuser befand sich auf einem professionell errichteten Sockel. Dieses Haus überragte alle anderen. Clemens betitelte die Dörfler als Degenerierte. Recht sollte er behalten. Angewidert überquerten sie die Brücke und betraten das Dorf. Dabei waren sie vorsichtig und sehr aufmerksam. Ulf meinte gar, man solle umkehren und mit mehr Leuten wiederkommen um das Dorf in Schutt und Asche zu legen.

Als das Trio von den Dörflern bemerkt wurde, verschwanden diese in ihren Häusern. Wie Kakerlaken, wenn man das Licht anschaltet. Nun standen sie dort. Allein. Ein paar wenige gingen einer stupiden Tätigkeit nach und scherten sich nicht um die Besucher. Ein Einwohner schob mit einer Schaufel die Matschhaufen von einer auf die andere Seite des Hauses. Sehr sinnvoll. Die Tür des Hauses auf dem Sockel öffnete sich und ein stämmiger Mann trat heraus. Er ging die Treppen hinunter und Sekunden später stand er dem Trio gegenüber. Begleitet wurde der keulentragende Hüne von einer verhüllten Gestalt. Strasser entdeckte am Haus auf dem Sockel eine blonde Schönheit. Dies ließ er seine Kameraden wissen. Eine bedrohliche Situation entstand. Glücklicherweise rührte sich niemand. Nach wenigen Minuten erschien ein älterer Herr, der in Lumpen gekleidet, der Dorfälteste zu sein schien.

Er trat hervor und ein Dialog zwischen den Besuchern und dem alten Mann begann. Voller Eiterbeulen im Gesicht und einen Sprachfehler, der den Charakteren das Verstehen erschwerte, warf man sich ganze Textblöcke zu. Clemens erwähnte immer wieder die Shallyapriesterin Marianne und auch, dass er helfen wolle. Das interessierte den alten Mann aber nicht. Immerhin waren die Charaktere mit Waffen erschienen und das hieß nichts Gutes. Ulf gab dem alten Mann sogar Recht. Sie waren bewaffnet. Der Alte schwor, dass es den Dörflern gut geht. Der Zustand dieser Menschen aber war bestenfalls als furchtbar oder schrecklich zu beschreiben. Auch als Ulf die Höhlen erwähnte, wollte niemand etwas davon wissen. Am Ende gaben die Charaktere nach und zogen sich aus dem Dorf zurück. Sie wollten eine Eskalation vermeiden. Besonders, weil sie massiv in der Unterzahl waren.

Nun campierten sie etwas abseits des Dorfs. Hier errichteten sie ihr Lager für die Nacht und berieten sich. Ulf war immer noch der Meinung, man solle mit Soldaten wiederkommen und das Dorf niederbrennen. Auch Clemens war nicht völlig abgeneigt, immerhin beteten sie keine ihrer bekannten Götter an. Schreine von Ulric, Taal oder Sigmar waren hier nicht zu sehen. Lediglich merkwürdige Zeichen an den Hütten, Tätowierungen auf Armen und Gesicht und beängstigende Windspiele.

Am nächsten Morgen wollten sie sich nach der Höhle umsehen.

### **Anekdoten des Spielabends:**

- Tim würfelte für Etikette beim Frühstück eine Hundert! Dementsprechend benahm er sich dann auch. Fürchterlich
- Die Hunde von von Tandrich, Braich und Kolk, machten dem Hünen Kent Strasser zu schaffen. Ständig beschnüffelten sie ihn oder beobachteten jede seiner Handlung ganz genau
- Ulf Hagel musste unbedingt in voller (Aus-)Rüstung schlafen, was ihm am nächsten Tag zum Verhängnis wurde. Ich belegte ihn mit einem Erschöpfungsgrad (-10) auf alle seine Werte.
- Clemens, der Vegetarier ist, ekelte sich ständig beim Zusehen des Verzehrs von Fleisch am Esstisch. Die Art und Weise wie Ulf das tat, ließ ihn nur wegsehen.
- Beim Gespräch mit dem Dorfältesten verstellte ich meine Stimme derartig schlecht, dass Tim, Kathrin und Ben mich wenig bis gar nicht verstanden. Ich simulierte das Fehlen der Zähne des alten Mannes.

## **"GOLD!" TEIL 2**

### **Charaktere**

#### **Kathrin spielt Clemens von der Lärche**

Ein angehender Hexenjäger

#### **Ben spielt Kent Strasser**

Kent ist die Leibwache von Olaf und Clemens

#### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ein Knappe vom Orden des Weißen Wolfs

**Frage:** *"Kennst du fremde Inder?"*

**Antwort:** *"Nein, fremde Inder kenne ich nicht. Was soll das sein?"*

**Frage:** *"Du kennst nicht: Fremde in der Nacht?"*

**Antwort:** *"Arschloch!"*

### **Der Fremde in der Nacht**

Mitten in der Nacht, das Feuer bot nur wenig Licht, besuchte die drei Abenteurer ein Einwohner Bergbachs. Offenbar mühelos konnte er sich an das Lager der drei heranschleichen, kündigte seine Ankunft aber durch Rufen an. Erschrocken darüber, wie einfach sie hätten überrascht werden können, begrüßten sie ihren Besucher mehr oder weniger freundlich. Der Bewohner, ein einarmiger Mann, sein Gesicht tief in seiner Kapuze vergraben, näherte sich dem Feuer. Auch sein Gesicht war von Pusteln und Beulen übersät. Der Geruch, den er ausstrahlte, war kaum zu ertragen. Einzig die Tatsache, dass er gesprächig war, unterschied ihn vom Rest der Dörfler, was auch Kent davon abhielt dem Fremden seine Klinge in den Hals zu rammen. Seinen Namen nannte er nicht, wohl aber, dass er aus Middenheim stammte und aufgrund des Verlusts seines Arms nicht weiter in der Stadt bleiben wollte. Arbeit für einen einarmigen, kranken Mann gab es in der Stadt nicht, meinte er. Deswegen sei er wochenlang in der Wildnis herumgeirrt und schließlich hier gelandet, wo man sich seiner annahm. Der Mann bot den Abenteurern an, sie am nächsten Tag in die Gegend der Höhlen zu führen, wohl aber nur in die Nähe. Die Angst vor dem was in der Höhle hauste war ihm anzusehen. Das konnten auch die Furunkel und Pusteln nicht verbergen. Er bestätigte, dass man die schlimmen Fälle dorthin brachte. Quarantäne also. Fast freundlich verabschiedete sich der Fremde vom Feuer und zog sich über die "Trollbrücke" zurück ins Dorf. Die Charaktere ruhten und bereiteten sich auf den kommenden Tag vor, denn der Aufstieg zu den Höhlen sollte anstrengend und kräftezehrend werden.

### **... und es regnet**

Kaum war es hell, zogen dicke Wolken über das Land. Kurz darauf regnete es Bindfäden. Blitzschnell bildeten sich Pfützen und Rinnsale. Clemens, Ulf und Kent suchten Schutz unter dem Dach der "Trollbrücke". Bald schon tauchte der Fremde auf, der bei Tageslicht nicht weniger gruselig wirkte. Er hatte zwei Laternen, ein Seil und einen Rucksack dabei.

*"Wir sollten uns bald auf den Weg machen, bevor man merkt, dass ich diese Laternen geklaut habe. Versteht mich nicht falsch, aber ich helfe euch nur, weil ich auch mal ein Städter war. Ich bringe euch zur Höhle, mehr nicht. Die Laternen könnt ihr später bei der Trollbrücke verstecken, ich hole sie mir dann. Stellt sie einfach auf das Gelände!"*

Also brachen sie auf. Während des Regens, der immer stärker zu werden schien, schwieg man. Eigentlich hätten sie einen anderen Weg nehmen sollen, der Fremde aber versprach eine sinnvolle Abkürzung. Dass es eine einzige Schlammschlacht werden sollte, verschwie er. Sie kletterten Felsen hinauf und zogen sich die steilen Hänge an Wurzeln und Sträuchern voran. Manchmal rutschten sie aus und landeten auf den Allerwertesten. Einmal sogar, Strasser und der Fremde waren bereits hochgeklettert, schafften es Clemens und Ulf nicht, einen Felsvorsprung hinaufzuklettern. Eigentlich schaffte es nur Ulf nicht. Er rutschte weg und riss Clemens gleich mit sich. Beide fielen sie in den Matsch. Ihre Rucksäcke verloren sie dabei, der von Clemens öffnete sich gar und sein Proviant verteilte sich im Schlamm. Strasser und der Fremde konnten nur zusehen. Aber auch diese Hürde

wurde genommen. Der Regen war nun noch stärker geworden, es hätte kaum eine Steigerung geben können.

Fluchend kletterten sie weiter. Strasser war nur besorgt um seine Sauberkeit. Alle waren komplett durchnässt. Clemens machte sich über die rot-weiß gestreifte Hose von Kent lustig, da die weißen Stellen nun rosa schimmerten. Man sah durch den Stoff die Haut von Kent. Der fand das gar nicht lustig. Auch wunderte sich Clemens, wie der einarmige Fremde so mühelos die steilen Wege bewältigen konnte.

Das Finale dieser Kletterpartie stellte die Charaktere vor eine gewaltige Herausforderung. Ein schlammiger, steiler Weg, der auf ein Plateau führte, musste genommen werden. Der Fremde war der erste, der diese Hürde nahm, dicht gefolgt von Kent Strasser. Auch Ulf schaffte es, auch wenn er keuchte wie eine alte Frau. Nur Clemens schien den Bogen nicht raus zu haben. Ständig fiel er in den Matsch und rutschte wieder nach unten. Es klappte einfach nicht. Ulf nahm das Seil des Einarmigen und warf es Clemens, wie einen Rettungsring, zu. Dieser hielt sich krampfhaft daran fest. Nun wurde er, im Alleingang, von Ulf hinaufgezogen. Eine peinliche Vorstellung für einen angehenden Hexenjäger, kam er doch nicht mal aus eigener Kraft einen lächerlichen Berghang hinauf. Völlig erschöpft und durchnässt standen sie nun auf dem Plateau und entdeckten den Eingang zur Höhle. Der Einarmige stellte die Laternen in den Eingang, legte das Seil dazu und entfernte sich wieder.

*"Wir sehen uns im Dorf",* keuchte er und ging.

### **Gegröle und Genöle in der Höhle**

Nun betraten sie also die Höhle, die als Quarantänebereich für die Kranken des Dorfes diente. Dabei stellten sich die Laternen als die besten Freunde heraus, die man in der Finsternis haben kann. Also gingen sie hinein.

Nach einigen Metern bereits, sie konnten immer nur fünf bis sechs Meter weit sehen, stießen sie auf eine Gittertür. Eine unverschlossene Gittertür. Clemens und Ulf schluckten. Auch der Gestank, den sie vor der Höhle bereits vernahmen, schien heftiger zu werden. Mit seinem Hammer drückte Ulf die Tür auf. Man schwieg. Die Moral war angesichts der Wetterlage und der Kletteraktion auf einem sehr niedrigen Stand. Gemeinsam traten sie durch die Tür und schritten vorsichtig voran. Kleiderfetzen und kindliche Wandmalereien waren die einzigen Zeichen von Leben, sofern man es als solches bezeichnen wollte. Das geringe Licht der Laternen zwang sie zum Zusammenbleiben. Niemand traute sich aus dem Lichtkegel. Strasser stolperte gar einmal und riss sich dabei die Hose am Knie kaputt.

Als sie durch etliche Gänge und kleinere Höhlen schlichen, zischte Ulf plötzlich los. Er hatte zwei Augen gesehen, die sie aus der Dunkelheit anstarrten. Clemens meinte nur, dass sie denn ab jetzt auch nicht mehr flüstern brauchten und sprach mit normaler Stimme. Ulf hingegen blieb recht ruhig und flüsterte weiter. Sie gingen auf die Stelle zu, wo Ulf die Augen gesehen hatte. Strasser, der sich eigentlich immer nur über seine nun dreckigen Klamotten ärgerte, hörte Stimmen in den finsternen Gängen des Höhlensystems. Als er das den anderen mitteilte, wurde die Gangart wieder heruntergesetzt.

Gänge führten hinab, einige wieder hinauf. Es war ein einziges Labyrinth. Der Gestank war kaum noch zu ertragen. Ulf und Clemens würgten ständig. Sie fühlten sich wirklich nicht gut. Irgendetwas zerterte an ihnen. Von innen heraus. Hier ging Schreckliches vor sich, da waren sich alle einig. Strasser blieb am ruhigsten.

Nach mehr als zwei Stunden in dem Höhlenkomplex, erreichten die drei einen serpentinartigen Weg, der nach unten in die Dunkelheit führte. Auf der rechten Seite waren Kammern zu sehen, auf

der linken das schwarze Nichts. Ulf stiefelte voran. Clemens leuchtete ihm den Weg und Strasser bildete die Nachhut; er trug ebenfalls eine Laterne. Stimmen aus den verschiedensten Richtungen begleiteten ihren Abstieg in die Tiefe. Als Ulf die dritte Kammer, eine Art Wohnraum, begutachtete, hörte er im hinteren Teil Geräusche. Ein Grummeln. Ein Fauchen. Zwar leise, aber es war zu vernehmen. Zu dritt standen sie nun dort und starrten in den dunklen Raum. Plötzlich schrie Clemens auf, warf die Laterne auf den Boden und zappelte wild herum. Sein gesamter Körper war übersät mit Käfern und Maden. Panisch zog er seinen Mantel aus. Auch Kent bemerkte nun, dass auf seinem Körper Käfer herumkrabbelten. Aufgrund der Lage der Laternen, wurde ein ganz merkwürdiges Licht in den Raum geworfen. Die Schatten waren gruselig und lang. Ulf, der von der Käferplage verschont blieb, amüsierte sich fast schon darüber. Zufrieden stellte er fest, dass Ulric ihn vor so etwas schützte. Er drehte sich in Richtung Rauminneres und starrte, während sich Clemens und Kent noch von den Käfern befreiten, in das Gesicht eines Mutanten. Der Schock saß, kreischte ihn dieses Ding doch lauthals an und attackierte ihn mit dem Tentakelarm. Ulf aber verdaute seinen Schock schnell, parierte den Schlag, holte mit seinem Hammer aus zertrümmerte das Knie des Mutanten. Dieser geriet ins Straucheln, Ulf setzte nach. Der Treffer, ein Volltreffer, mitten ins Gesicht. Ein lautes Klatschen und der Mutant brach zusammen. Nun grölten aus etlichen Richtungen noch mehr Mutanten. Zu sehen waren sie nicht, aber wohl zu hören.

Clemens schlug vor, den Weg zurückzugehen um Hilfe zu holen. Strasser verstand das als Aufforderung und stürmte den Weg zurück. Eilig hatte er es. Eilig dort raus. Ulf und Clemens hingegen standen noch am Eingang der Kammer. Als Strasser in den Gang, aus dem sie gekommen waren, trat, stieß er mit einem weiteren Mutanten zusammen. Vor lauter Hektik ließ er die Laterne fallen und fuchtelte so ungeschickt mit seiner Waffe herum, dass er sich selbst damit verletzte. Der Mutant sprach in einer seltsamen Sprache mit ihm und griff ihn an. Kent wehrte sich. Nun trat auch Clemens in den Gang und ging auf den Mutanten los. Ulf war etwas langsamer, kam aber auch an. Schnell wurde der Mutant niedergemacht. Strasser, geschockt von dieser Aktion, bekam ordentlich Ärger von Clemens und Ulf. Einfach so abzuhaufen und blindlings in den Gegner zu rennen. Clemens wollte nur noch raus, Ulf war dagegen. Der Rückweg wurde von möglicherweise Dutzenden Mutanten versperrt. Ulf meinte auch, dass es auf dem Weg nach unten ruhiger war, als nun hier in den Gängen. Die Geräuschkulisse war nun auf einem extrem hohen Niveau angekommen. Zumindest was das Fauchen, Kreischen und Jammern anging. Sie gingen nach unten, den serpentinartigen Weg hinab. Sie bemerkten, dass die Mutanten ein Feuer entfachten. Das Feuer loderte in blauen und grünen Farbtönen. Es war ein riesiger Feuerkorb, circa zehn Meter unter ihnen im Zentrum eines sandigen Platzes.

## **Das Finale**

Sie stürmten den Weg hinunter. Strasser vernahm bereits ein Blubbern und Röcheln aus dem benachbarten Raum. Mutanten waren hier nicht zu sehen. Eine steile Rampe führte in den Nachbarraum. Überall hingen verwesende Fleischbrocken, die zu pulsieren schienen. Der Gestank war fast unerträglich und die Geräusche der Maden und Fliegen ohrenbetäubend. Ulf kam als erster unten an, gefolgt von Clemens und Strasser. Sie schauten sich um. Offenbar befanden sie sich in einer Art Behausung. Für Sightseeing blieb ihnen aber keine Zeit mehr. Vor ihnen baute sich ein massiges, ja extrem fettes Gebilde zu einer Gestalt auf. Ein Chaoskrieger des Nurgle. Überall blubberte es. Fliegen, Maden, Eiterbeulen und offene Wunden sorgten für einen grässlichen Anblick. Sein riesiges Auge beobachtete sie, während seine beiden Münder mit ihnen zu sprechen schienen. Trotz seiner Masse, bewegte er sich relativ schnell auf sie zu. Das Finale hatte begonnen.

Ulf rief die Kräfte Ulrics herbei und stürmte auf das Ding zu. Auch Clemens, der mehr erbost und weniger geschockt war, ergriff die Initiative. Strasser machte es ihnen gleich. Herumwirbelnd verfehlte der Chaoskrieger Kent, der sich gut auf den Angriff vorbereitet hatte. Clemens schlug nach dem Biest, traf es, und musste dann feststellen, dass es die Stiche und Schnitte einfach so hinnahm.

Dieser Kampf würde lange dauern, da war er sich sicher. Auch Ulf, der seinen Hammer meisterlich führte, richtete kaum Schaden an. Der Chaoskrieger schien zu lachen. Er blubberte etwas in seiner grausamen Sprache. So ging es hin und her. Als Ulf dem Chaoskrieger in die Flanke fiel und ihn auch traf, verrechnete er sich bei seinem Vorgehen dermaßen, dass es dem Biest möglich war ihn zu treffen. Ulf taumelte benommen zurück. Er hatte eine schwere Kopfwunde hinnehmen müssen, was Clemens und Kent nun noch mehr aufpassen ließ. Clemens brummte sogar, dass ein Helm Wunder hätte wirken können, aber die Weißen Wölfe bräuchten sie ja nicht. Im Angriff schien der Chaoskrieger nicht schnell genug zu sein, aber zu nahe sollte man ihm auch nicht kommen, denn er wusste schon sich schnellere Gegner vom Leib zu halten. Auch Clemens musste diese Erfahrung machen. Schwer verwundet stolperte er zurück. Der Chaoskrieger erwischte ihn so schnell, dass er den Schlag nicht mal kommen sehen hatte. Es lief ganz und gar nicht gut. Strasser kassierte den nächsten Treffer. Keuchend brach er zusammen, richtete sich aber auf und nahm seine Kampfhaltung wieder ein. Würden sie hier unten sterben? Die Chancen auf ein Überleben gegen dieses Ding waren schlecht.

### **Zusammenhalt!**

Ulf motivierte die Truppe. Beflügelt durch seinen Kampfgeist gab das ungleiche Trio nochmal alles. Sie tauchten in einen richtigen Kampfrausch. Dann, der Chaoskrieger hatte bereits viele kleine Wunden davongetragen, jaulte er richtig laut auf. Clemens hatte seine Klinge bis zum Anschlag in das fette Gebilde gerammt. Auch Strasser riss sich zusammen, motiviert durch diesen schweren Treffer. Was dann geschah, trotz jeder Beschreibung. Ulf hob seinen Hammer, brüllte von ganzem Herzen "Für Ulric" und hämmerte seine Waffe gegen den Schädel der Bestie. Fast zeitgleich hörte man von Clemens ein "Für Sigmar". Daraufhin stach er mit seinem Schwert in die fleischige Masse des Chaoskriegers. Nun hatten sie die Oberhand gewonnen. Nichts und niemand sollte sie noch aufhalten. Der Kampf endete, der Chaoskrieger fiel um. Wie ein Sack Kartoffeln klatschte er auf den mit Knochen vorangegangener Maulhelden übersäten Boden. Der Kampf war vorbei. Käfer und Maden krochen aus dem Leichnam. Zig Öffnungen am Leib dienten ihnen als Ausgang. Das Trio war sichtlich erschöpft. Verwundet, durchnässt, geschockt und körperlich am Ende, entdeckten sie zwei weitere Kammern.

### **GOLD!**

In der einen Kammer schimmerten die Wände in goldenen Farbtönen. Überall war Gold. Tonnenweise klebte es an und in den Wänden. Stellenweise lag es auf dem Gang. Jeder nahm sich drei Nuggets mit. Die andere Kammer war ein langer und breiter Gang, der sich wiederum aufteilte. Nach fast einer Stunde erreichten die drei einen Höhlenausgang in luftiger Höhe. In weiter Ferne entdeckten sie die "Trollbrücke". Sie waren sich einig, dass sie nun nach Middenheim gehen würden um von Tandrich Bericht zu erstatten. Clemens und Ulf waren sich auch einig, dass dem Dorf in naher Zukunft ein Besuch abgestattet werden sollte, wussten sie doch von dem Vorgehen in den Höhlen. Clemens meinte sogar, man hätte die Menschen nicht in Quarantäne gebracht, sondern mit dem Fortbringen belohnt. Somit wären die richtig kranken Dörfler mit der Gunst Nurgles belohnt worden, in dem sie in den Höhlen bei ihm sein durften. Das Dorf, da waren sich alle einig, sollte dem Erdboden gleichgemacht werden.

Sie brachen also auf gen Middenheim...

### **Anekdoten des Spielabends:**

- Obwohl schon längst entdeckt, flüsterte Ulf immer noch weiter, während Clemens und Strasser in normaler Lautstärke miteinander sprachen

- Clemens betitelte den Einarmigen als "Bergziege", weil er offenbar mühelos jedes Hindernis hinaufkam
- Clemens war es sichtlich peinlich, dass er es kaum allein schaffte, den glatten Abhang zu bewältigen
- Als Ulf vom Chaoskrieger einen Kopftreffer kassierte, fragte Clemens ihn, ob er immer noch ohne Helm kämpfen wolle. Er hielt diese Art von Ehre als zwar eine tolle Tradition, aber fast wäre es vorbei gewesen mit Ulf Hagel
- Am Ende des finalen Kampfes entdeckte Strasser ein Loch in seiner Hose. Der Schrei kam dem von Ulf und Clemens nahe, als sie ihre Götter herbeiflehten

## GOLD! TEIL 3

### Charaktere

#### **Kathrin spielt Clemens von der Lärche**

Hexenjäger

#### **Ben spielt Kent Strasser**

Kent ist die Leibwache von Clemens

#### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ein Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

### **Die zweite Nacht im Hause von Tandrich**

Abgekämpft und ausgelaugt, erreichten die Abenteurer das Haus ihres Auftraggebers. Am späten Nachmittag betraten sie die Räumlichkeiten, hereingelassen von dem Diener Paul Vogler. Auch von Tandrich war zugegen und nahm sich sofort der drei an. Ein Arzt wurde gerufen, der sich um die schlimmsten Wunden kümmern sollte. Auch Kleidung wurde gebracht, ein Bad wurde eingelassen, es wurde an alles gedacht. Von Tandrich sprach nicht eine Sekunde lang über die Geschehnisse in Bergbach. Zuerst wollte er, so machte es den Anschein, seine "Leute" versorgen; und das tat er auch.

Am frühen Abend saßen sie wieder gemeinsam am Tisch. Paul, der Diener, wirbelte durch den Saal wie ein Tänzer. Die Rolle als Diener war ihm wie auf den Leib geschneidert, machte er doch keinen einzigen Fehler. Auch das Küchenpersonal bot so einiges an Gerichten. Dann, es war kurz vor dem Essen, klopfte es an der Tür. Die Hunde *Blaich* und *Kolk* bellten und rannten los. Nach dem Klopfen öffnete jemand von außen die Tür, die Hunde quikten kurz auf und zogen sich zurück. Es war Ulbrich Karger. Ritter Ulbrich Karger. Immer schon ließ er sich selbst herein. An seiner Ausdrucksweise war er zu erkennen. Er beschimpfte die Hunde als Bettvorleger und Flohteppich. Er regte sich über das Wetter auf. Als Paul ihm seine Sachen abnehmen wollte, pöbelte er den Diener an.

*"Seh ich für dich schwach aus, oder was? Meine Sachen trage ich schon noch alleine. Und dass euer Boden nun matschig ist, ist nicht mein Problem, für das beschissene Wetter kann ich nichts. Also mach dich nützlich und mach hier sauber, du Truthahn."*

Sekunden später stand er in der Tür zum Speisesaal / Kaminzimmer. Ein großgewachsener, kräftiger Mann. Sein wildes Aussehen flößte Respekt ein. Langes schwarzes Haar und ein ungepflegter Vollbart. Von Tandrich begrüßte ihn und wies ihm einen Platz zu. Nun wurde gegessen und über die Ereignisse gesprochen. Nachdem was geschehen war, schmiedete man einen Plan: Das Dorf muss weg!

Es war Karger, der das Wort ergriff und kein Blatt vor den Mund nahm. Die Wahl seiner Worte und der Gehalt an Fäkalsprache war enorm.

*"So, meine Herren, ich werde meinen Arsch dafür einsetzen, dass dieses Kackdorf plattgemacht wird. Wir marschieren hin, reißen den Spinnern das Herz heraus und brennen den ganzen Scheiß nieder. Der da übernimmt die Schirmherrschaft!"*

Er zeigte auf Clemens.

*"Und du",*

er zeigte auf Ulf,

*"wirst morgen mal losstiefeln und einen Wolf jagen. Alleine! Das ist der einzige Teil, der dir noch fehlt. Also sieh zu, dass du das Tier erlegt kriegst. Ich kann doch nicht mit nem Knappen da aufschlagen. Machen wir dich zum Ritter, und zwar bald. Schluss mit dem am Rockzipfel-Herumgehänge. Wird Zeit sich zu beweisen. In den Höhlen habt ihr gute Arbeit geleistet. Die Idioten nehmen wir uns dann nach dem Dorf vor. Mal sehen wie die gucken, wenn sie ein paar Pfund Stahl in die Fresse bekommen, die Dreckschweine. Kann ja wohl nicht sein, dass es in Ulrics Reich und dem des Kurfürsten solchen Abschaum gibt. Ich bereite alles vor und melde mich dann. Clemens, du holst die Erlaubnis ein, uns zu dem Dorf zu führen, damit wir es reinigen können, wie Olaf immer so schön sagt."*

Der Abend verlief weiterhin ruhig. Dieses Mal hatte jeder der drei Abenteurer ein eigenes Zimmer zugewiesen bekommen. Kein nervendes Schnarchen. Ruhe und Frieden.

Clemens und Kent wollten am nächsten Tag den Richtspruch anhören, während Ulf sich seiner letzten Prüfung stellen würde - die Jagd nach dem Wolf.

### **Auf zur Wolfsjagd**

Am nächsten Tag trennten sich vorerst die Wege der drei, da jeder andere Dinge zu erledigen hatte. Wann sie sich wiedersehen würden, stand auf einem anderen Blatt. Ulf stand schon sehr früh auf und packte seine Sachen. Er verließ Middenheim und wanderte in Richtung Wald. Dabei grüßten ihn Händler, Handwerker und Straßenwächter. Heute regnete es nicht, der Himmel aber war bewölkt. Stundenlang irrte er im Wald umher. Dieser Wald war der Öffentlichkeit nicht zugänglich. Überall standen Warnschilder, die von den Weißen Wölfen aufgestellt wurden. Man tat gut daran, den Anweisungen auf diesen Schildern folge zu leisten.

Den ganzen Tag über folgte Ulf einer Spur, die er bereits am Vormittag entdeckt hatte. Am frühen Abend dann spürte er den Wolf auf. Die Begegnung war fast episch. Als wüsste der Wolf, wer Ulf ist und was er will, starrte er ihn an. Ulf wartete nicht und lief los. Der Wolf wich nicht zurück. Eine Weile umkreisten sich die beiden, dann stürmten sie aufeinander los. Der Wolf sprang und biss um sich. Er erwischte Ulf schwer, der nun aus einer tiefen Wunde am Unterarm blutete. Geschockt wehrte er sich und versuchte den Wolf in den Schwitzkasten zu bekommen. Zwar gelang ihm das, doch der Wolf konnte sich befreien und erneut zubeißen. Das fast weiße Fell des Wolfs war blutverschmiert. Es war nur das Blut des Knappen. Nun blutete Ulf aus zwei Wunden. Dieser Wolf war zäh. Der Kampf endete in Bodenlage. Ulf hatte eine Bisswunde am Unterarm und eine im Gesicht. Unbeabsichtigt beschmierte er den Wolf mit seinem Blut, so dass man glauben musste, der Wolf wäre verblutet. Als bei Ulf die Kräfte nachließen, er hatte das Tier erneut in den Schwitzkasten genommen, riss er sich noch ein einziges Mal zusammen. Mit einem Ruck brach das Genick des Wolfs, der nun leblos auf Ulf krachte. Anschließend lag er mehrere Minuten, vielleicht eine halbe Stunde, auf dem nassen Waldboden und atmete tief durch.

Schwer angeschlagen machte er sich daran, das Tier zu häuten. Dabei stellte er sich sehr geschickt an. Trotz seiner Wunden, gab er sich Mühe. Der Gedanke an den bevorstehenden Ritterschlag ließ ihn die Schmerzen vergessen.

### **Ein neuer Ritter**

Bei Einbruch der Nacht erreichte der angeschlagene Knappe Ulf Hagel den "Bau". So nannten die Weißen Wölfe den einen ihrer Quartiere. Beim Hereinkommen schon, schlugen ihn zwei Ritter feste ins Gesicht. Ulf taumelte, ließ das Fell aber nicht los. Dann wankte er an den Feuerschalen vorbei auf Ulbrich zu, der ungeduldig auf ihn wartete. Ulf legte das Fell ab und kniete vor seinem Meister nieder. Dabei entdeckte er eine Rüstung und einen zweihändigen Hammer. Im "Bau" wurde gesungen. Ulf war am Ende. Ausgemergelt starrte er in das Gesicht seines Meisters. Dann, nach einigen Minuten, musste er sich erheben. Dabei drückten ihn aber zwei Ritter nach unten. Nun mobilisierte er seine letzten Reserven. Er drückte die schweren Hände der Ritter nach oben. Aufrecht stand Ritter Ulf Karger nun vor Ulbrich, der vor Stolz kaum sprach. Er überreichte seinem Knappen die Rüstung und den Hammer, danach wurde getrunken und gesungen.

### **Der Richtspruch**

Clemens konnte nicht glauben, dass Olaf den Anwalt hatte gehen lassen. Gemeinsam mit Kent und einer ganzen Horde von Neugierigen, warteten sie auf den Richter, der den Richtspruch verkünden sollte. Dabei beobachtete Clemens die Masse an Menschen. Das Gebäude quoll fast schon über. Der Richter erschien, alle standen auf und der massige Richter begann:

*" Da der Angeklagte, Dr. Olaf Hochhut, von Grund auf geständig ist, und das in allen Fragen, fiel mir eine Entscheidung nicht schwer. Aufgrund seines Vergehens wird er zum Tode verurteilt. Das Urteil wird morgen Abend vollstreckt.*

*Allerdings gibt es noch Anmerkungen: So ist es dem Angeklagten, aufgrund seiner großen Verdienste für das Imperium, gestattet, die Art der Hinrichtung selbst zu wählen. Nach seinem Tode, wenn er seine gerechte Strafe verbüßt hat, ist ihm ferner gestattet, seine Überreste in einem Garten Morr's unterbringen zu lassen. Es ist also von großer Wichtigkeit einen Erben zu benennen, was ebenfalls eines seiner Privilegien darstellt.*

*Die Verhandlung ist geschlossen!"*

Kent und Clemens konnten es nicht glauben. Zum Tode verurteilt. Olaf, der Clemens wie einen Sohn großgezogen hatte. Der Kent immer wie einen Freund behandelte. Der Richtspruch fühlte sich für die beiden an wie ein Schlag in die Magengrube.

### **Das Erbe**

Dr. Olaf Hochhut stand in seiner Zelle, die Tür war offen. Clemens starrte ihn an, war doch in Olafs Gesicht nicht ein einziges Zeichen von Furcht zu erkennen. Im Gegenteil, eine gewisse Form von Zufriedenheit war zu erkennen.

*"Mein Sohn, wie du ja nun weißt, werde ich heute Abend ins Feuer gehen. Das klingt schlimmer als es ist, denn diesen Tod habe ich mir selbst ausgesucht. Man bot mir einen schnellen und sauberen Tod an. Diesen lehnte ich ab. Nur das Feuer reinigt meine Seele. Immer noch profitiere ich von meinen Verdiensten für das Imperium, was mir einen Haufen Privilegien beschert hat. Unter anderem eben die Wahl meiner Hinrichtungsart.*

*Man hat mir sogar gestattet ein Grab in einem Mausoleum auszuwählen, wo dann meine Asche begraben werden soll. Auch eine Inschrift soll es geben; diese wirst du aber aussuchen.*

*Ich habe nun den Preis meines Fehltritts zu zahlen, und das werde ich auch tun. Wenn ich durch das Feuer gereinigt wurde, werde ich in Morr's Reich einkehren. Ich werde mich bei ihm für die jahrelange*

*und reibungslose Zusammenarbeit bedanken. Ich werde mich bei Ulric bedanken, hat er in den Kämpfen doch meine Geschicke gelenkt. Ich werde mich bei Sigmar bedanken, hat er mir stets zur Seite gestanden und mich beschützt. Ich werde mich bei Verena bedanken, hat sie doch immer für Gerechtigkeit gesorgt. Ich werde mich bei Shallya bedanken, ließ sie doch immer Gnade walten, wenn es nötig war. Selbst heute.*

*Mein Sohn, bevor wir uns nun endgültig voneinander verabschieden, bleibt noch eine Sache: Wenn ich tot bin, wird es Dr. Olaf Hochhut nicht mehr geben. Aber einen Erben. Dich. Du wirst mein Erbe antreten. Einerseits bin ich zum Tode verurteilt, andererseits gab man mir die Erlaubnis einen Erben zu nennen. In Altdorf wird man Bescheid wissen. Du, mein Sohn, wirst nun, hier und jetzt, mein Nachfolger. Zertifiziert durch das Hauptquartier unserer Zunft in Altdorf. Du hast mich all die Jahre begleitet und verstanden, was ich überhaupt mache. Du weißt alles. Naja, fast alles. Hier ist das Zertifikat."*

Olaf holte ein Schriftstück aus seiner Brusttasche und übergab es an seinen Nachfolger.

*"Die letzte Sache, mein Sohn, um die ich dich bitten möchte: Seit über 50 Jahren trage ich etwas bei mir, was mich im ganzen Land bekannt gemacht hat. Und damit meine ich nicht meine Liebe zu Sigmar oder den gerechten Glauben. Nein, dieses Mal nicht. Ich spreche von etwas Anderem, von dem ich möchte, dass du es in Ehren hältst..."*

Olaf griff hinter sich und holte seinen alten Hexenjäger-Hut hervor. Er schaute ihn an. Es war ein aus schwerem Leder gefertigtes Statussymbol. Insignien waren auf ihn graviert und der doppelschweifige Komet aus Messing war auf ihm zu sehen. Es gab eine Vorrichtung für zwei kleine Phiolen auf der rechten und eine Halterung für ein Notizbuch auf der linken Seite. Letzteres steckte auch noch drin. Mit einem Lächeln im Gesicht, setzte der Inquisitor Dr. Olaf Hochhut seinem Schützling Clemens diesen Hut auf.

*"Geh in die Welt hinaus und Sorge für Gerechtigkeit. Suche und finde das Chaos! Bring alle Zweifler zur Strecke, beschütze unseren Glauben! Vernichte die Verderbten! Ein letztes Mal nun, verneige ich mich vor einer Person. Ich verneige mich vor dem Hexenjäger Clemens Hochhut von der Lärche."*

Olaf verbeugte sich tief vor Clemens, drehte sich um und verschwand im Inneren seiner Zelle.

## **Epilog**

Die letzte Szene an diesem Abend: Direkt nach dem Erhalt des Hexenjägerhuts, sah sich Clemens Hochhut von der Lärche dem Dorf Bergbach gegenüber. Auf einem Hügel stehend, beobachtete er das Treiben im Dorf. Neben ihm standen seine Freunde Kent und Ulf, etwas weiter ein Dutzend Ritter des Weißen Wolfs. Wartend auf den Befehl das Dorf niederzumachen. Wartend auf den Befehl des Hexenjägers, der hier die Verantwortung und die Führung übernommen hatte. In Clemens Augen spiegelten sich die Hütten wieder. Es regnete in Strömen. Wehmütig zupfte er sich den Hut nochmal zurecht, schaute zu seinen Männern und gab kopfnickend den Befehl. *"Auf gehts!"*

## **Anekdoten des Spielabends**

- Am Nachmittag wurde ich krank, deswegen hielt ich mich mit Medikamenten über Wasser. Der Spielabend war deswegen etwas kürzer

- Ich teilte, für den symbolischen Wechsel von Stufe 1 auf 2, die Gruppe auf. Jeder hatte somit seine ganz persönliche Geschichte

- Der Wolf verletzte Ulf richtig schwer, würfelte ich doch anfangs richtig gut
- Ben lachte sich die ganze Zeit über Ulbrich Karger kaputt, als dieser mit seiner Fäkalsprache über alles und jeden herzog
- Kathrin war ziemlich mitgenommen, als der Richter das Todesurteil verkündete. Hektisch versuchte sie noch einen Plan zur Befreiung von Olaf zu schmieden
- Beim Auswürfeln der "Qualität" und "Stärke" des Wolfs, würfelte ich eine 03. Tim starrte mich panisch an

## **Bergbach in Schutt und Asche**

### **"Auf gehts"**

Nun war es also soweit. Den ketzerischen Bewohnern von Bergbach sollte das Handwerk gelegt werden. Clemens, Ulf, Kent und ein Dutzend Ritter vom Weißen Wolf machten sich auf den Weg auf das Dorfzentrum zu. Dabei wurden sie schon frühzeitig entdeckt, was eine merkwürdige Hektik und Unruhe im Dorf auslöste. Erst ganz langsam, um nicht den matschigen Hang herunterzupurzeln, dann immer schneller, schritten die Ritter voran. In der Zwischenzeit organisierten sich die Dörfler. Sie huschten zwischen den Häusern hin und her und positionierten sich dann auf dem Dorfplatz. Dabei wechselten sie kein einziges Wort. Zwei der Ritter besetzten die Trollbrücke. Kurz vor dem Erreichen des Dorfes, feuerte ein Junge aus dem Dorf einen Bolzen aus einer alten Armbrustpistole ab. Er traf. Clemens Schuh wurde durchbohrt und der Bolzen steckte im Fuß. Nachdem der Junge geschossen hatte, nahmen die Ritter an Fahrt auf, Clemens verzog keine Miene. Er wollte den Rittern keine Schwäche zeigen, obwohl sie gesehen hatten, dass er getroffen wurde. Nun jaulten die Ritter des Weißen Wolfs. Es ging los.

Die Dörfler stellten sich kampfbereit mit rostigen Waffen und Werkzeugen bewaffnet den Angreifern entgegen. Ulf und Kent versuchten den Haufen zu umgehen um ihnen gegebenenfalls in die Flanke fallen zu können. Clemens verringerte sein Tempo, schoss einmal mit seiner Pistole, traf aber nicht.

### **Tod den Verderbten**

Als wäre es ein Startschuss gewesen, stürmten die Ritter auf die Dörfler los. Das Gemetzel hatte begonnen. Schon nach wenigen Sekunden war klar, dass es eine einseitige Geschichte werden würde, waren die Ritter doch hochmotiviert. Vielleicht etwas übermotiviert. Das spiegelte sich in der Kriegsführung wider. Der Anblick der einem bot war schrecklich, wenngleich es sich um Ketzer oder gar Jünger von Nurgle handelte.

Zuerst wurde jeder, der eine Waffe trug ins Visier genommen. Hier wurde kurzer Prozess gemacht. Es wurden Köpfe zerschmettert, Brustkörbe eingetreten, Knochen gebrochen und Hälse zerquetscht. Auch vor den Alten und Gebrechlichen wurde nicht Halt gemacht. Sie wurden brutal aus ihren Hütten geschleift und mit Hämmern zertrümmerte man dann ihre Leiber. Man trampelte auf ihnen herum, so dass nicht selten das Rückgrat brach. Auch wurde ihnen die Arme direkt herausgerissen. Clemens war geschockt, dass so etwas überhaupt möglich war. Auch Ulf und Kent, die bisher nicht einen einzigen Feindkontakt hatten, schauten sich das Spektakel an. Gelegentlich jaulten die Weißen Wölfe auf. Es war die Wut, die sich in ihnen aufgestaut hatte. Es regnete und sie mussten bei diesem Wetter zu Fuß hierher und ihre treuen Pferde zu Hause lassen. Dann hatten die Dörfler auch noch die Frechheit sich zu wehren, was eigentlich ja nichts Schlechtes ist. Dieses Mal aber dauerte es aber

eben länger und verzögerte somit den Sieg der Ritter. Was aber noch viel Schlimmer war als die Gegenwehr, war die Flucht. Hier sahen die Ritter komplett Rot. Feiglinge waren das Schlimmste überhaupt. Ketzerische Feiglinge. Eine explosive Mischung, die die ohnehin schon bestehende Wut der Weißen Wölfe jetzt noch mehr anfachte.

Als man die Flüchtenden schnappte, brach man ihnen zu erst die Beine, damit sie nicht mehr laufen konnten. Dann drehte man ihnen die Arme aus den Schultergelenken. Das Schreien der Dörfler war grausam. Die gesamte Geräuschkulisse war grausam. Nebenbei regnete es auch noch so stark, dass man kaum etwas sehen konnte. Einige Dörfler wurden einfach in den Abgrund geworfen. Der blonde Hüne aus dem Dorf, starb noch, bevor er seine Keule zum Angriff heben konnte. Ihm wurde sein Standbein weggeschlagen, in dem man sein Knie seitlich traf. Er sackte weg und wurde währenddessen von einem weiteren Hammer getroffen. Am Kopf. Die Schädeldecke riss auf und eine breiige Masse spritzte durch die Luft und verteilte sich in den zahllosen Wasserpfützen. Zum Abschluss hämmerte der Ritter "Silberwolf" seinen zweihändigen Hammer auf den Rücken des Hünen. Es krachte, als würde man Hiltz Bretter zerschlagen.

Auch die Tiere im Dorf erlebten ihre letzten Atemzüge. Schweine, Hühner, Katzen und Hunde, alles wurde getötet. Entweder trampelte man sie einfach zu Tode oder man schlug ihnen, wie bei bei den Schweinen, mit einem Hammer den Schädel ein. Katzen griff man sich und klatschte sie gegen die Häuserwand, Hühner drehte man klassisch den Hals um. Den Hunden blühte ein ähnliches Schicksal. Clemens, Ulf und Kent machten derweil gar nichts. Sie schauten nur zu. Passiv, geschockt. Wobei Kent meinte, dass die Bastarde es nicht anders verdient hätten.

Das ganze Massaker dauerte etwas mehr als eine Viertelstunde. Danach wurden ab und an noch mal ein paar Dörfler erwischt, die sich versteckt hatten, ihnen wurde aber auch keine Gnade gewährt. Die Waffenknechte der Ritter trafen ein. Sie hatten Ausrüstung und Proviant dabei. Zwar regnete es noch, aber die Ritter versammelten sich dennoch in der Dorfmitte um das Schlachtfeld zu besetzen. Bergbach war so gut wie ausradiert.

### **Die Ruhe nach dem Sturm**

Einige Häuser wurden auch durchsucht, aber mehr als ein wenig Unrat und vergammelter Möbel war nicht in ihnen. Selbst für ärmliche Verhältnisse war das schon erbärmlich. Clemens schielte bereits auf das Haus, welches auf dem Steinsockel errichtet war. Er vermisste die blonde, hübsche Frau, welche er beim ersten Mal gesehen hatte. Als er die Ritter fragte, ob sie sie gesehen hätten, machten sich diese nur lustig über ihn. Das Haus auf dem Steinsockel aber hatte man absichtlich dem Hexenjäger überlassen. Clemens, Ulf und Kent machten sich auf, das Haus zu betreten. Die Ritter hingegen sammelten alle Leichen zusammen und zündeten bereits die ersten Häuser an. Dabei sangen sie Lieder und grölten herum. Sie waren wild. Sie benahmen sich fürchterlich.

### **Ein grausamer Fund**

Eine Treppe führte am Steinsockel hinauf zur Eingangstür des Hauses. Kent ging voran, und das vorsichtig. Es war dunkel und es stank. Kent zündete eine Kerze an um überhaupt etwas sehen zu können. Das Tageslicht reichte nur bis in den Vorraum, wo Ulf eine riesige Bodenluke entdeckte. Sie war schwer und groß. Kent hingegen entdeckte mit Clemens den Dorfältesten. Von einem Balken hing er an einem Strick, unter ihm ein umgekippter Hocker. Er drehte sich noch ganz langsam. Die Leiche war übersät mit Pusteln und Beulen. Und selbst bei dem schlechten Licht konnte man Bewegung unter der Kleidung erkennen. Maden und Käfer fielen aus dem Hosenbein und landeten auf dem Boden.

Die Leiche ignorierte man. Vorerst. Kent ging weiter, denn er hörte aus dem Nebenzimmer Geräusche. Vorsichtig näherte er sich der offenstehenden Tür und lugte um die Ecke. Ein Schlafzimmer. Zwei Betten, das eine links, das andere rechts an der Wand. Und ein alter Schreibtisch. Von dem Bett an der linken Seite kamen die Geräusche. Von unter dem Bett. Auch Clemens und Ulf erreichten nun das Zimmer. Kent zeigte schweigend auf das Bett und gab Clemens die Kerze. Dieser hatte seine Pistole bereits gezogen und wartete. Kent riss das Bett hoch und ein in diesem Licht nicht

zu erkennendes Wesen rauschte an ihnen vorbei und unter das andere Bett. Dabei erschrakten sich alle fast zu Tode. Ulf reichte dieses Versteckenspielen. Er ging zum Bett und riss es hoch. Clemens machte sich bereit. Es war ein in Panik geratener Waschbär, der sich schutzsuchend unter das Bett geflüchtet hatte. Nun schoss er an Ulf vorbei Richtung Tür. Da kam er nur zum Teil an, denn Clemens hatte bereits seine Pistole abgefeuert. Leblos rutschte das Tier noch ein paar Zentimeter über den Boden, bevor seine kleinen Krallen sich ein letztes Mal zusammenzogen. Die Pistole qualmte noch aus dem Lauf. Ulf und Kent empfanden das als eine ganz große Leistung und rollten mit den Augen. Der Hexenjäger hatte einen Waschbären erlegt.

Beim Durchsuchen des Raums entdeckte Ulf unter dem alten Schreibtisch ein Spruchbändchen. Als Clemens es sich ansah, sprach er den Namen "Khorne" aus, denn diese Zeichen kannte er. Auch der Spruch auf dem Bändchen war ihm geläufig: "Blut für den Blutgott – Schädel für den Schädelthron" Sie gingen wieder in den Vorraum, denn Ulf wollte wissen, was sich unter der schweren Bodenluke befand.

### **Der Klügere gibt nach**

Es wurden Seile geholt. Über ein Zugsystem zogen sie dann die Bodenluke auf. Sie starteten in die Finsternis. Nichts war zu sehen, außer einer hölzernen Treppe. Ulf nahm sich die Kerze und stieg hinab. Zumindest wollte er das. Aus dem Abstieg wurde ein freier Fall in die Tiefe. So brach er durch die ohnehin schon poröse Treppe und rauschte drei Meter in die Dunkelheit. Dabei ging die Kerze aus. Danach war es still. Clemens und Kent riefen, aber von Ulf kam keine Antwort. Erst nach einer Minute keuchte und stöhnte er. Clemens wies Kent an, Laternen aus dem Dorf zu holen, sofern er noch welche finden würde. Kent stiefelte los und kam mit zwei Laternen zurück. Die Ritter des Weißen Wolfs hatten derweil Blut geleckt und fragten Kent über die Lage der Höhlen aus. Sie wollten schon mal aufbrechen. Kent wollte ihnen nicht erzählen, dass Ulf so dämlich gewesen war, mit voller Rüstung samt Hammer eine instabile Treppe zu betreten, die dann nachgab, also beschrieb er ihnen den Weg zu den Höhlen und kehrte mit zwei Laternen wieder zurück in den Vorraum des Hauses.

### **Rätselraten**

Nun hatten sie endlich Licht. Was sie hier zu sehen bekamen, war alles andere als nett. Clemens leuchtete den Raum ab, Kent half ihm runter, während Ulf sich langsam sammeln konnte. Sie entdeckten eine fremdartige, fast drei Meter hohe Tür aus schwerem Metall, mit Fratzen darauf und verschiedenen Griffen, die aussahen wie Steigbügel. Es waren acht Stück. In der Mitte der Tür war ein großes Rad. Sie erschrakten fast zu Tode, als sie Hunderter Totenschädel entdeckten, die in mehreren Reihen auf vielen Regalen aufgereiht in den Raum starteten. Zwei Hellebarden hingen an der Wand, über Kreuz. Draußen hörten sie die Ritter abrücken. Nun waren sie hier, in einem Raum mit einer merkwürdigen Tür und Hunderter Schädel. Kent, der noch zwei Leitern organisieren konnte, stieg zu ihnen hinab. Nun wurde die Tür begutachtet.

Sie führte zweifelsohne unter das Haus, sie zu öffnen stellte sie aber vor eine Herausforderung. Ulf zog an einer der Ringe. Beim Herausziehen bemerkte er, dass es sich um Ketten handelte. Es geschah aber nichts. Clemens dachte nach, und das sehr lange und ausgiebig. Auch Kent untersuchte die Tür. Die Ketten hatten acht Glieder und sah so aus, als würde man sie Glied für Glied aus der Tür ziehen können. Es verging sehr viel Zeit. Zwar hatten alle schon erkannt, dass es sich um eine Kombination handelt, niemand aber hatte eine Idee, woher sie diese nehmen sollte. Erst als sich Ulf die Totenschädel genauer ansah, bemerkte er etwas. Sie hatten Zahlen auf der Stirn. Acht Ziffern. Dann untersuchte er sie weiter. Die Regale: Es waren genau acht Reihen von oben nach unten. Clemens ließ der alte Mann nicht in Ruhe, der sich im Zimmer erhängt hatte. Kent aber beobachtete Ulf ganz genau. Dieser hatte nun eine Idee. Er suchte mit dem Licht der Laterne die letzte Reihe mit Schädeln auf. Seine Vermutung bestätigte sich, als er bemerkte, dass die Schädel dieser Reihe am jüngsten waren. Nach unten hinweg bestimmte er die Ziffer auf der Stirn des Schädels. Vom ersten nahm er die erste Ziffer und zog die Glieder der ersten Kette an oberster Stelle um genau so viele. Vom Schädel aus der zweiten Reihe nahm er die zweite Ziffer von der Stirn und zog die

zweite Kette um genau so viele Glieder nach vorn. Das machte er mit allen acht Ketten. Dann, nach wenigen Sekunden, setzte sich ein schwerer Mechanismus in Gang und die Tür öffnete sich.

### **Der Tunnel**

Sie betraten den Raum unter dem Haus. Eher ein uraltes Gewölbe, auf das man das Haus ge- und eine schwere Mauer herumgebaut hatte. Ein Tunnel führte in die Dunkelheit. Auf dieser Seite der Tür konnte man den schweren und mächtigen Mechanismus erkennen. Ein Werk mit Zahnrädern und Schaltern. An einer Ecke stand ein uralter Tisch. Auf ihm waren Papiere und viele kleine Bücher zu sehen. Clemens machte sich auf den Weg dorthin. Ulf und Kent hingegen erkannten, wo sie sich momentan befanden. Es war eine uralte Kultstätte. Vielleicht sogar noch Schlimmeres. Clemens untersuchte die Papiere und fand Schreckliches heraus. So musste dieser Ort vor langer Zeit ein Lager Khornes gewesen sein, welches dann von Nurgle-Kultisten erobert wurde. Die Schädel im Keller sprachen dafür, der Mechanismus und die Fratzen auf der Tür ebenfalls. Auch das von Ulf gefundene Spruchband war ein Indiz. Die drei versorgten ihre Wunden sporadisch und untersuchten den Tunnel. Mehrere Minuten führte er geradewegs nach Nordosten. Am Ende führte eine Leiter nach oben. Kent kletterte den Schacht hinauf, betätigte einen Schalter und öffnete eine Luke. Er stand mitten im Wald, die Luke als Baumstamm getarnt. Clemens und Ulf rückten nach. Es wurde dunkel, so dass man die brennenden Häuser in Bergbach gut erkennen konnte. Auch der Regen hatte etwas nachgelassen, vermochte er auch zu keiner Zeit des Tages die Feuer in Bergbach zu löschen. Nun hieß es: "Zu den Höhlen!"

### **Anekdoten des Spielabends:**

Clemens Mord an dem Waschbären ließ uns den ganzen Abend nicht mehr in Ruhe. Wir lachten Tränen, stellten wir uns ihn doch statt mit einem Hexenjägerhut mit einer Mütze aus Waschbärenfell vor.

Noch bevor der Angriff richtig losging, hatte Clemens einen Bolzen im Fuß. Toller Einstieg, dabei hatte der Junge ein BF von 20, traf aber mit einer 09.

Ulf dachte nicht über die Konsequenz nach, in voller Rüstung und mit seinem Hammer auf die Holzterasse zu latschen. Nach seinem Sturz sprachen wir über den Fallschaden, den wir alle als für zu hoch empfanden. Dummheit aber muss bestraft werden, da waren wir uns auch einig.

Das Lösen des Rätsels mit der Tür nahm viel Zeit in Anspruch. Zwar hatte ich die Zahlen auf der Stirn der Schädel mehrfach erwähnt, doch dachte da anfangs niemand dran. Kathrin hatte immer den Schreibtisch und den alten Mann im Kopf, und ob die Lösung dort verborgen lag.

Hatte ich eigentlich schon den armen Waschbären erwähnt?

Die Leichen brannten nicht, weil es zu stark regnete. Aber die Ritter wollten unbedingt irgendetwas anzünden, also brannten dann die Häuser. Selbst die Trollbrücke brannte am Ende.

# Die Hexe, ihr Ende und neue Gesichter

## Charaktere

### **Kathrin spielt Clemens von der Lärche**

Hexenjäger

### **Ben spielt Kent Strasser**

Kent ist die Leibwache von Clemens

### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ein Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

### **Lars Hermann (51)**

Der ältere der beiden Diener. Zuvorkommend, ruhig und kompetent, weiß Lars doch immer, was getan werden muss. Meistens sind die Aufgaben erledigt, bevor die Herren sie in Auftrag geben.

### **Gunnar Kalschikowski (21)**

Lars ist für ihn wie ein Vater und ein Vorbild. Zwar lernt er noch, doch macht er seine Sache als Diener wirklich gut.

### **Herr König (1,5)**

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

## **Die Höhlen zum Zweiten**

Der Weg war matschig und beschwerlich, ging es doch stetig bergauf. Ulf schnaubte angeschlagen vor sich hin, Clemens humpelte und Kent drosselte sein Tempo, musste er doch immer auf die anderen beiden warten. Der Regen machte ihnen zusätzlich zu schaffen. Die zunehmende Dunkelheit ließ die drei merkwürdige Geräusche hören. So vernahm Clemens in der Finsternis das Knacken von schweren Ästen. Ulf und Kent hörten das zwar auch, doch nur Clemens war sich sicher, dass es etwas sehr Großes sein musste, welches solch stabile und große Äste zum Bersten bringen kann. Die Angst wuchs. Nun waren sie noch wachsamer. Nach einem Gewaltmarsch erreichten sie dann schließlich das Plateau und den Eingang zur Höhle. Hier sollten sie Schreckliches entdecken.

Schon nach wenigen Metern hörten sie Schreie, die von den Rittern des Weißen Wolfs stammten. Wenige Meter weiter fanden sie dann die erste Leiche. Ein Ritter mit eingeschlagenem Schädel. Ulf riss sich zusammen, kannte er doch seinen Waffenbruder, der da tot vor ihm lag. Auch Kent und Clemens waren nun alarmiert. Dann wieder die Schreie. Der Höhlenkomplex war so verzweigt, dass sie nicht genau sagen konnten, von wo die Schreie kamen. Es waren Leidensschreie. Vorsichtig stiegen sie weiter in die Höhle hinab. Sie fanden eine weitere Leiche, der Schädel buchstäblich zu Brei geschlagen. Die Wachsamkeit der drei war kaum noch zu überbieten. Dann ein Jammern und Wehklagen in der Ferne. Dazu das schummrige Licht der Laterne, dessen Lichtkegel nicht mehr als vier Meter betrug. Die Dunkelheit machte sie fast wahnsinnig.

Als Ulf die dritte Leiche entdeckte, bemerkte Kent am Ende des Lichtkegels eine Gestalt. Nun wurde es hektisch. Alle wollten hier nur noch raus, wurden sie doch aus der Dunkelheit mit Steinen beworfen. Sie zogen sich rückwärts zurück. Nach einigen Schritten stieß Kent mit seinem Rücken an einen Gegenstand. Als er bemerkte, dass es kein Gegenstand, sondern ein Mutant war, war es bereits zu spät. Mit seinem Tentakelarm umklammerte das Biest den Zweimetermann und holte mit dem anderen Arm aus. In der Hand ein großer Stein. Kent reagierte zu spät und konnte sich somit nicht

aus dem Griff befreien. Dann sauste der Stein in der Hand des Mutanten auf Kents ungeschützten Kopf nieder. Sofort ronn ihm das Blut übers Gesicht und tropfte auf den Boden. Ihm war gar nicht gut. Ulf holte mit seinem Plattenhandschuh aus und schlug zu, dem Biest genau ins Gesicht. Ein Volltreffer. Dennoch löste sich der Griff nicht, so dass Ulf mit seinem Hammer nachhalf. Er schlug dem Mutanten den Schädel ein. Clemens hielt derweilen die Laterne, damit sie überhaupt Licht hatten. Nach diesem Schock ging es weiter.

### **Das Ende der doch gar nicht so schlimmen Hexe Edeltraud Rosenhain und ihren Schergen**

Endlose Tunnel und Gänge weiter, entdeckten die drei eine blonde Frau, welche am Eingang zu einem anderen Gang stand. Es war die Frau aus dem Dorf, doch dieses Mal sah sie nicht mehr so hüsch aus. Ihr Gesicht war eingefallen und ledrig. Clemens schoss auf sie, verfehlte aber. Das Nachladen der Pistole dauerte Ulf zu lange, er rannte der Frau hinterher. In einem weiteren Raum wollte Ulf die Frau, welche eine Hexe zu sein schien, stellen. Sie stellte sich ihm entgegen, versperrte er ihr doch den Weg in einen weiteren Raum. Clemens und Kent waren immer noch in dem anderen Raum. Ulf stürmte auf die Hexe zu. Er war sich sicher, dass sie nur einen einzigen Schlag benötigte um in die Hölle geschickt werden zu können. Er sollte sich täuschen, und zwar sehr. Sein Ansturm verpuffte, die Hexe holte mit ihrem Dolch aus und erwischte Ulf am Bein. Eine kleine Wunde, nichts Besonderes. Dann holte Ulf mit seinem Hammer aus und - traf nicht. Die blonde Hexe aber nutzte das aus und rammte Ulf ihr Messer ins Gesicht. Fast bis zur Hälfte steckte es im Kopf des Ritters. Benommen taumelte er zurück. Nun kamen Clemens, der es aufgegeben hatte seine Waffe nachzuladen, und Kent ebenfalls in den Raum gestürmt. Gemeinsam konnten sie die Hexe niederringen, wenngleich auch Kent noch eine derbe Schnittwunde kassierte. Mit ihrem Tod, flogen Tausende Fliegen davon. Auch Maden krabbelten umher.

Von den Rittern des Weißen Wolfs waren nur noch drei übrig geblieben und wahrscheinlich waren immer noch Dutzende Mutanten in den Höhlen verstreut, also zog man sich taktisch zurück. Erneut.

### **Die Gruppe wächst**

Nach fast zwei Wochen der Genesung im Hause von Tandrich, lud dieser das Trio ein, sich auf dem großen Hof einzufinden. Sie kamen der Bitte nach und trafen sich am frühen Nachmittag. Bei blauem Himmel und angenehmen Temperaturen wurden Knabberereien und Getränke gereicht. Wenig später dann begrüßte Theodor von Tandrich die drei.

*"Meine Herren, ich bin überaus erfreut, dass es Ihnen wieder gut zu gehen scheint. Ihre Verletzungen sind so gut wie verheilt und auch der Stress, welcher sich in Ihren Gesichtern abgezeichnet hat, ist weniger geworden. Neben der Vernichtung des Unheils in Bergbach und in den Höhlen, habe auch ich an meiner persönlichen Front Erfolge vorzuweisen. So habe ich nun das Land um Bergbach käuflich erwerben können, und die Höhlen gleich mit dazu. Somit gibt es etwas zu feiern. Sie, meine Herren, haben Großes geleistet und ich möchte mich diesbezüglich erkenntlich zeigen. Ich habe mir die Freiheit genommen, Ihnen ein paar Präsente zu organisieren, von denen ich glaube, dass sie Ihnen gefallen werden. Dabei habe ich keine Kosten gescheut. Da wären an erster Stelle diese drei Averländer Rappen. Es sind die besten Pferde, die man für Geld bekommen kann. Ihr Transport vom Averland hierher war schon sehr kostspielig. Diese Pferde sollen fortan Ihnen gehören, meine Herren. Selbstverständlich werde ich auch die Kosten für die personalisierten Sättel übernehmen, die Sie, meine Herren, beim Sattelmacher Johan Kronshagen in Auftrag geben können. Dort wird dann jeder Sattel auf Ihre Bedürfnisse zugeschnitten.*

*Dann habe ich noch zwei weitere Geschenke, wobei das Wort "Geschenk" vielleicht nicht ganz richtig ist. Diese beiden Knechte hier, Lars und Gunnar, werden Sie fortan auf Ihren Reisen begleiten. Sie werden sich um die Tiere kümmern, einkaufen gehen oder Feuerholz sammeln, wenn Sie es Ihnen auftragen. Mein Weg wird mich bald nach Bergbach führen, um dort ein Lager zu errichten. Lars und Gunnar werden mich dabei nicht begleiten.*

*Dann, lieber Herr Strasser, habe ich noch ein ganz persönliches Geschenk für Sie. Diesen Delberzer. Er ist eineinhalb Jahre alt und verfügt über die Grundkommandos. Er ist sehr gelehrig und extrem*

*wachsam. Ich habe ihn aus einer Zucht von hervorragendem Ruf. Bitte, nehmen Sie ihn. Einen Namen hat er zwar schon, aber sicherlich lässt sich das ändern. Sein Name ist Herr König. Herr, weil er von edlem Blut ist. "*

Nach diesen zur Abwechslung mal guten Neuigkeiten, gingen alle Beteiligten wieder ins Haus zurück. Hier wartete noch jemand. Im großen Flur standen zwei Gestalten von beeindruckender Erscheinung. Es war Ritter "Silberwolf" und der Großmeister des Ordens der Weißen Wölfe, Karl Ludendorf. Grimmig aber stolz blickten sie Ulf an und winkten ihn zu sich. Ludendorf signalisierte, dass er mit Ulf zu sprechen wünschte. Als Theodor von Tandrich für die Unterhaltung zwischen den Templern sein Arbeitszimmer zur Verfügung stellen wollte, schüttelte Ludendorf nur den Kopf. Kent und Clemens standen ebenfalls noch im Eingangsbereich. Sie winkte Ludendorf ebenfalls herbei. Nun standen drei Templer des Weißen Wolfs, ein Hexenjäger und seine Leibwache in dem nun wirklich klein und schmal wirkenden Flur. Fünf imposante Gestalten. Ludendorf zupfte sein Wolfsfell zurecht und hob seinen Finger.

*"Ritter Ulf Hagel, ich habe mit dir zu sprechen. Auch mit dir, Clemens Hochhut von der Lärche. Nach eurer Rückkehr von Bergbach, und dem was ihr dort angestellt habt, keimte in mir eine Idee auf, die ich euch nun mitteilen werde. Ob die Umsetzung von Erfolg gekrönt sein wird, kann ich an dieser Stelle noch nicht sagen. Wohl aber, dass es ein großer Schritt in Sachen Verständigung zwischen den Ländern und den dort vorherrschenden Religionen sein kann.*

*Nun, Ulf, meine Idee, und sie ist bereits vom Kurfürsten abgesegnet, ist, dich mit dem Hexenjäger auf die Reise zu schicken. Für eine unbestimmte Zeit werde ich dich von deinen Pflichten im Orden befreien. Das hat gleich mehrere Gründe. Offenbar scheint eine gewisse Harmonie zwischen dir und dem Hexenjäger zu bestehen, was natürlich dann einen Vorteil bringt. Dann hast du im Orden, da du erst kürzlich zum Ritter geschlagen wurdest, noch keinerlei feste Tätigkeiten, was noch dafür spricht. Mein Wunsch ist es also, dass du Clemens Hochhut von der Lärche begleitest. Dabei hast du alle Freiheiten. Du bist ein Repräsentant des Ordens, also wirst du dich dementsprechend benehmen. Der Grund für diese spezielle Aufgabe ist die, dass wir zwar mit der Kirche Sigmars am gleichen Strang ziehen, die Spannungen und Ansichten aber dennoch manchmal weit auseinander gehen. Nun haben wir mit euch, Clemens und Ulf, die Möglichkeit, etwas zu ändern. Zeigen wir der Welt, dass Ulric und Sigmar gemeinsam gegen das Unheil des Imperiums vorgehen. Reist durch das Land und zeigt dem Feinden des Imperiums den Hammer Sigmars und die Zähne des Weißen Wolfs!*

*Wenn Clemens zusagt, ist es beschlossen."*

Als Clemens nickte, griff sich Karl Ludendorf den Arm seines Ritters Ulf Hagel und drückte ihn fest. Danach folgten Clemens und Kent. "Silberwolf" umarmte seinen Bruder, nickte Clemens und Kent zu, drehte sich um und ging in Richtung Eingangstür. Auch Ludendorf nickte noch einmal. Man konnte, mit viel Phantasie, ein Lächeln unter dem wuschigen Bart erkennen. Sekunden später waren die beiden Templer durch die Tür verschwunden. Nun traten die beiden Diener Lars und Gunnar in den Flur. Auch *Herr König*, der von Lars an der Leine gehalten wurde, war dabei. Sie standen dort und starrten ein paar Sekunden auf die sich nun langsam schließende Tür. Die Gruppe war gewachsen.

### **Middenheim sehen und sterben..... ähem, nur sehen**

Nach den Ereignissen um Bergbach, erkundeten die Charaktere Middenheim. Sie besuchten Geschäfte, wie den Sattelmacher, veräußerten ihre Goldnuggets, besorgten Proviant und diverse Ausrüstungsgegenstände wie Seile, Verbandszeug, Essgeschirr, Wasserflaschen usw.

Am Ende des Tages saßen sie gemeinsam im Gasthaus "Scherbe". Hier besprachen sie, wohin sie als nächstes reisen und wann sie aufbrechen wollten. Sie unterhielten sich mit ihren Dienern Lars und Gunnar, die sie mit in das Gasthaus nahmen. Am späten Abend, es wurden viele Biere getrunken, betrat ein Bote den Schankraum und übergab Clemens einen Brief. Dieser Brief stammte von Gotthard Emden, einem Sigmarpriester aus Grimminhagen...

Als Handout gab es dann diesen Brief:

*"Sigmar zum GruÙe*

*Sehr geehrter Herr Clemens Hochhut von der Lärche,  
Der Tod Ihres Vorbilds Dr. Olaf Hochhut traf mich schwer, haben wir uns doch immer sehr gut verstanden. Nun erreichte mich die Nachricht, dass Sie in seine Fußstapfen getreten sind und sein Werk weiterführen, was ihn sicherlich sehr stolz machen würde, könnte er das noch miterleben. Mein Anliegen aber ist alles andere als angenehm. Hier, in Grimminhagen, haben wir derzeit mit einigen Problemen zu kämpfen, die uns mehr und mehr zu schaffen machen. Seit geraumer Zeit werden die Tempel Sigmars, Ulrics und Shallyas mit obzönen Schriften beschmiert. Schlimmeres fand auch schon statt, so hat man ein Dutzend abgeschlagener Wolfsköpfe an die Mauern des Ulrictempels genagelt. Die Einrichtungen Shallyas wurden mit tierischen und menschlichen Exkrementen beworfen. Schändliche Kritzeleien sind auf den Außenmauern der Gebäude zu sehen.*

*Allgemein ist die Stimmung in der Stadt als merkwürdig zu bezeichnen. Es fühlt sich an, als stünde etwas bevor. Etwas nicht Greifbares. Ich bitte Sie, Clemens Hochhut von der Lärche, sich dieser Sache anzunehmen. Möglicherweise sind die Wege Ihrer Ermittlungen andere und erfolgreicher, als jene, mit den ich hier dem Versagen entgegengehe. Zwar wurden Verdächtige festgenommen, beweisen konnte man ihnen aber nichts.*

*Sie finden mich tagsüber im Tempel Sigmars in Grimminhagen. Gegen Mittag finden Sie mich im Gasthaus "Klinge", dort speise ich dann. Ich nächtige in der Rabengasse 2 im Obergeschoss. Sollten Sie nachts anreisen, haben Sie keine Scheu mich zu wecken. Die Gasse befindet sich in der Nähe des Morrgartens.*

*Ich hoffe auf ein baldiges Treffen, um dieser Sache hier auf den Grund zu gehen.*

*Gotthard Emden"*

### **Anekdoten des Spielabends:**

Gleich zwei Corruption Points kassierte Clemens während der Spielrunde. Als böser Spielleiter konnte ich ihn zum erneuten Würfeln überreden (Dark Deal) ^^

Immer aufm Kopp: Der Kampf gegen die Hexe sollte eigentlich gar nicht so "episch" werden. Dummerweise würfelte ich wie ein Gott, während Tim nur Pech hatte. Und da ja Templer des Weißen Wolfs keinen Helm tragen, bekam er glatt wieder voll auf die Rübe. Die Hexe traf, und das sehr hart.

Die Hexe hatte echt mikrige Werte. Dennoch schaffte sie es, gegen Ulf fünf Advantagepoints aufzubauen. Erst als Clemens und Kent einschritten, konnten sie die Hexe mit vereinten Kräften fertigmachen. Meine Würfelwürfe an diesem Abend waren schon fast krank. Von zehn Würfeln waren mindestens die Hälfte unter Null.

## **Grimminhagen**

### **Charaktere**

#### **Kathrin spielt Clemens von der Lärche**

Hexenjäger

#### **Ben spielt Kent Strasser**

Kent ist die Leibwache von Clemens

### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ein Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

### **Lars Hermann (51)**

Der ältere der beiden Diener. Zuvorkommend, ruhig und kompetent, weiß Lars doch immer, was getan werden muss. Meistens sind die Aufgaben erledigt, bevor die Herren sie in Auftrag geben.

### **Gunnar Kalschikowski (21)**

Lars ist für ihn wie ein Vater und ein Vorbild. Zwar lernt er noch, doch macht er seine Sache als Diener wirklich gut.

### **Herr König (1,5)**

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

### **Kurz vor Aufbruch**

Somit verbrachten der junge Hexenjäger Clemens, der frischgebackene Ritter Ulf Hagel, der schweigsame Kent Strasser, der aufmerksame Lars und der schüchterne Gunnar den Abend im Gasthaus "Scherbe" in Middenheim. Es war voll und sehr laut. Dennoch genossen sie die Atmosphäre, fand doch auf der Straße vor dem Gasthaus ein Fest zu Ehren eines gefallen Soldaten aus der Gegend statt. Ein Teil des so zusammengekommen Geldes sollte der Witwe gespendet werden.

Das Gasthaus war gar so voll, dass es schwer bis unmöglich war einen Sitzplatz zu bekommen. Nicht aber für einen Mann wie Strasser. Er besetzte buchstäblich einen Platz, der gerade frei geworden war. Ein paar betrunkene Männer wollten den Platz für sich beanspruchen und das demonstrierten sie auch, in dem sie sich provokant Kent Strasser entgegenstellten. Als Clemens zum Tisch kam und auch noch Ulf hinter ihm auftauchte, machten die Maulhelden kehrt und quetschten sich wieder in ihre Stehecke. Die Rüstung des Ritters und der Hut des Hexenjägers versprühten genug Respekt, so dass es gar nicht erst zu einer körperlichen Auseinandersetzung kam. Den Kampf konnten die betrunkenen Männer auch nicht gewinnen, und das wussten sie, obwohl sie stark alkoholisiert waren.

Es wurde getrunken, gegessen und gelacht. Clemens bestellte sich gar Starkbier und trank davon bestimmt zwei Liter. Ohne Wirkung. Das fiel nur Lars auf, der, als Clemens aufstand, annahm, er würde umfallen. Aber nichts geschah. Clemens war nicht ansatzweise angetrunken. Das weitere Vorgehen wollten sie morgen auf der Reise besprechen. Lars schlug vor, eine Kutsche zu organisieren, die sie bequem nach Grimminhagen bringen sollte. Das hielten alle für eine gute Idee. Die Pferde würden auch mitkommen, denn um die würden sich dann Lars und Gunnar kümmern.

Am späten Abend dann wanderten sie in ihr Nachtquartier. Es war eine ruhige und kurze Nacht.

### **Auf gehts...**

Am nächsten Morgen dann stand die Kutsche bereit. "Windhund-Kutscherei". Der Kutscher war ein fetter Mann, mit einer noch fetteren Pistole. Stolz stellte er diese zur Schau. Damit sagte er gleich ohne Worte: "Pöbel mich an und ich baller dir ein Loch in die Stirn."

Ausrüstung wurde verstaut, die Pferde auf die Reise vorbereitet und die Herrschaften bestiegen, nach einer freundlichen Begrüßung des Kutschers, das Gefährt. Gunnar und Lars kümmerten sich um die Pferde, während Herr König mit ins Innere der Kutsche durfte. Kurz danach ging es dann auch schon los. Erst holprig, dann etwas sanfter durch die engen Gassen Middenheims, auf zum südlichen Viadukt. Der Kutscher pöbelte jeden an, der auch nur in der Nähe stand. Auch die Wachen am Tor waren vor seinen Beschimpfungen nicht sicher. Diese nahmen es eher mit Humor und brüllten dem Kutscher irgendeine Beleidigung hinterher. Damit meinten sie aber auch nur ihn, denn sie mussten ja aufpassen, denn sie wussten ja nicht wer sich in der Kutsche befindet.

Nun ging es also los. Auf nach Grimminhagen. Gotthard Emden finden und befragen.

### **Pest Panne**

Nach etlichen Stunden auf dem doch recht gut ausgebauten Weg, machte der Kutscher Halt, und das ziemlich abrupt. Auf der linken Seite war ein begehbarer Ulricschrein zu sehen. Auf der Treppe stand ein Priester, seinen Hammer griffbereit. Der Grund: Mitten auf der Straße standen drei Pestärzte und wiesen einen kränklichen Mann an, einen Karren zu reparieren, auf dem zuvor Pesttote geladen waren. Nun lagen die Leichen auf dem Hauptweg. Unter den Toten waren Kinder, Frauen, alte und junge Männer. Man lud sie ab um den Karren besser reparieren zu können. Dieses Schauspiel verfolgten die Charaktere, die nun ausstiegen.

Kent ließ Herr König mal austreten, Ulf machte sich auf, den Schrein zu besuchen um zu Ulric zu beten. Lars und Gunnar kümmerten sich weiterhin um die Pferde. Clemens stieg nun auch aus und kümmerte sich um sein Pferd. Der Kutscher entleerte seine Blase am Straßenrand. Es plätscherte nur so vor sich hin. Ein zufriedenes Stöhnen begleitete das eklige Geräusch.

Die Achtsamkeit des Ulricpriesters war fast schon als paranoid zu bezeichnen, drohte er mit wütenden Gesten den Pestärzten. Bewegten sie sich auch nur annähernd in seine Richtung, hob er den Hammer an. Als Ulf ihn erreichte, sprachen sie kurz über die ungewollte Straßensperre.

Auch zwei berittene Straßenwächter stießen nun zu den Wartenden. Sie hielten sich ebenfalls von den Toten fern. Einer rief lediglich, dass sie sich beeilen sollen. Das taten sie auch. Als der kränkliche Mann das Rad repariert hatte, luden die Ärzte, wenn sie denn Ärzte waren, die Leichen wieder auf den Karren und schoben ihn in Richtung Kutsche. Sie zwängten sich behutsam zwischen Kutsche und Schrein hindurch. Niemand fragte sie, wo die Pest ausgebrochen war oder wo sie hinwollten. Selbst die Straßenwächter hielten ihren Mund. Froh waren alle, als der Karren nicht mehr in Sichtweite war. Die Gesichter aller Beteiligten bekamen wieder Farbe und ein Lächeln stand ihnen im Gesicht. Nun ging es weiter.

### **Ankunft in Grimminhagen**

#### **Der Tag des Volkes**

Nach unzähligen Stunden und Pausen, erreichten die Herrschaften endlich das Stadttor von Grimminhagen. Zuvor waren sie an kleineren Siedlungen vorbeigekommen. Grimminhagen glich Averheim, wohlgemerkt aber in klein. In sehr klein. Es gab nur eine teilbefestigte Mauer, die so durchlässig war, dass sie im Prinzip gar keine Sinn ergab.

Die Kutsche stoppte. Clemens und Strasser, die vom nahegelegenen Platz des Imperators Radau wahrnahmen, wollten sich dort mal umsehen. Ulf wollte währenddessen einen Schlafplatz organisieren und später zum Platz kommen. Lars und Gunnar wollten einen Unterstand für die Tiere finden. Somit trennten sich die Wege vorerst.

Strasser und Clemens erreichten nach einem kurzen Fußmarsch durch Gassen und Unterführungen den Platz des Imperators. Auf dem Platz wurden hitzige Reden geschwungen. Das Volk kritisierte sowohl Regierung, als auch andere, politische Dinge. Einmal alle zwei Wochen gab es einen Tag, wo sich das Volk hier versammeln durfte um ihren Unmut kund zu tun. Eine merkwürdige Praktik, wie Clemens und Kent fanden. Nun wurde gepöbelt und kritisiert was das Zeug hielt. Dabei wurde kein Blatt vor den Mund genommen. Ob Korruptionsvorwürfe gegen den Bürgermeister oder die Liebschaften eines bekannten Richters, alles wurde hinausposaunt. Stellenweise sehr amüsant, besonders als Zuschauer. Ulf ließ auf sich warten.

Dann, nach etlichen lächerlichen Beiträgen der Einwohner, übertönte eine Stimme die aller Redner zusammen. Ein schlechtgelaunter Slayer pflügte sich schimpfend seinen Weg durch die

Zuschauermassen. Er nahm auf niemanden Rücksicht. Er erreichte Strasser, der mit seinen zwei Metern Körperlänge richtig aus der Menge hervorstach. Der Zwerg blieb vor ihm stehen und brüllte ihn an: "Du da! Arschloch! Wo ist das nächste Gasthaus?!" Strasser, der Respekt vor einem hungrigen und besonders durstigen Slayer hatte, wie ihm den Weg zum Gasthaus "Klinge". Clemens merkte an, dass Ulf doch bestimmt noch dort sei. Beide lachten, als sie sich vorstellten, der Zwerg würde auf Ulf treffen und ihn anmaulen.

Die Versammlung löste sich nach und nach auf. Auch die Wortwahl einiger Redner war nun nicht mehr jugendfrei. Die Wachen schritten ein. Prompt, als würde genau das erwartet, bepöbelte man die Wachen von Grimminhagens. Wie das alles ausging und ob es Verhaftungen gab, haben Clemens und Kent nicht mehr mitbekommen, sind sie doch schon vorher gegangen. Unterwegs trafen sie auf Ulf, der dem Zwerg tatsächlich begegnet war. Nun machten sie sich lachend auf zum Gasthaus.

### **Gasthaus Klinge**

Hier saß der Slayer. Er war in Begleitung eines Mannes, der aussah wie ein Soldat. Sie saßen in der Ecke und lachten. Der Zwerg schien richtig gute Laune zu haben. Vor ihm stapelten sich vier Teller und mehrere leere Krüge standen auf dem Tisch. Das beruhigte die Herrschaften, die sich nun an einen Tisch setzten. Als sich ihre mit den Blicken des Zwergen trafen, tauschte man ein freundliches Kopfnicken aus.

Es dauerte auch gar nicht lange, da stand ein Halbling vor ihnen. Tobel Klinge. Der Inhaber des Gasthauses. Ulf hatte vorweg ja schon zwei Zimmer gemietet, also kannten sich die beiden schon. Lars und Gunnar hingegen blieben bei den Ställen. Dort gab es auch Schlafmöglichkeiten, denn das Bewachen der wertvollen Pferde wollten sie nicht der Inkompetenz der Knechte dort überlassen; die wirkten nicht sonderlich vertrauenswürdig.

Nun folgte ein verbales Verwirrspiel. Der Halbling ließ seine Gäste kaum zu Wort kommen. Er redete unentwegt und erzählte Geschichten von allen möglichen Erlebnissen. Seine freundliche Art ließ die Herrschaften vorerst noch zuhören. Nach geschlagenen zwanzig Minuten aber, wies man den Halbling sanft darauf hin, dass man doch Essen und Trinken bestellt hätte. Tobel entschuldigte sich und kümmerte sich wieder um seine Arbeit.

Am Tisch, während des essens, plante man den nächsten Tag durch. So wollten sie nach dem Aufstehen zunächst zum Shallyatempel gehen, um sich die Schmierereien dort anzusehen und die Priesterinnen danach zu befragen.

### **Überfall!**

Der nächste Morgen. Ausgeruht und immer noch satt vom Abendessen, machten sich Clemens, Kent und Ulf auf den Weg. Sie durchstreiften viele Gassen und kleine Tunnel. Merkwürdig war, dass sie kaum Bewohner zu sehen bekamen. Die Häuser, meist Fachwerk, wirkten wie verlassen. Auch spielende Kinder oder bellende Hunde gab es nicht. Zwar hörte man gelegentlich die eine oder andere Stimme aus den Gebäuden, richtig lebhaft klang das aber nicht. Viele Statuen und Brunnen waren hier vor langer Zeit mal gebaut worden. Eigentlich eine schöne Ecke, wie die drei fanden.

Beim Abbiegen auf eine etwas größere Straße, passierte es. Ulf brach zusammen, erschrocken und aufgeregt. Clemens verstand erst gar nicht was geschehen war. Ein Knall. Kent sah es sofort. Ein langhaariger Mann verschwand in einer Gasse und Ulf hatte einen Armbrustbolzen in seiner Rüstung stecken. Der Schmerz ließ ihn wissen, dass er verwundet war. Kent half Ulf auf und schirmte sofort mit seinem Schild Clemens ab. Sie standen, so ziemlich verlassen, an einer Häuserfront, der nächste Eingang zwanzig Meter weg. Wie auf dem Präsentierteller. Dann knallte es erneut. Es war Kent. Ein Bolzen riss eine tiefe Furche in seine Schläfe. Es blutete und Kent ging zu Boden. Clemens, der seine Pistole schon bereit gemacht hatte, entdeckte in einer Gasse den Schützen. Dieser wollte davonlaufen,

nur leider war Clemens auch ein guter Schütze. Das aus der Pistole abgefeuerte Projektil verfehlte sein Ziel nicht. Der Armbrustschütze klatschte mit einem großen, qualmenden Loch im Rücken auf den Boden und starb. Trotz des Erfolgs wollten die Herrschaften nur noch weg. Ulf machte gar Witze, dass es praktisch wäre, wären sie doch eh auf dem Weg zum Shallyatempel. Kent ging es gar nicht gut. Ihm war schlecht. Er blutete stark aus der Kopfwunde.

### **Shallyatempel**

Die Ankunft war alles andere als geplant. Noch bevor die Herrschaften in das Gebäude gehen konnten, wurden sie von zwei Schwestern Shallyas in Empfang genommen. Schnell brachten sie die Verwundeten in das Innere des Tempels. Clemens, der keinen Kratzer abbekommen hatte, entdeckte einen Teil der Schmierereien an der Hauswand. Zum Glück gab es kaum Patienten. Es war recht ruhig. Fast hätte man meinen können, die Schwestern wären für das Attentat verantwortlich, um endlich mal etwas zu tun zu bekommen.

Die Wunden von Kent und Ulf wurden versorgt. Besseres Fachpersonal kann man wohl auch nicht bekommen. Ulf ging es einigermaßen gut, während Kent wie ein kleines Mädchen stöhnte und wimmerte. Aber auch seine Blutung bekamen die Schwestern unter Kontrolle. Eine große Narbe wird fortan die rechte Seite über dem Ohr zieren. Der sonst so eitle Kent hatte somit zwei Wunden erhalten; eine körperliche und eine seelische, sah er doch nun nicht mehr so gut und makellos aus.

Nun untersuchten sie den Bolzen aus der Rüstung von Ulf. Dieser verwies auf den Bogner Kurt Tankowski. Die Initialien "KT" auf dem Bolzen verrieten das. Also machten sie sich, nach einer kurzen Verschnaufpause auf, Kurt einen Besuch abzustatten.

### **Kurt Tankowski**

Völlig geschockt und äußerst hilfsbereit entschuldigte sich Kurt Tankowski für die Geschehnisse, obwohl ihm keinerlei Schuld traf. Schnell schlussfolgerte er, wer den Bolzen abgefeuert haben könnte. Schergen von einem Mann namens Albert Hofer. Ein Adeliger, der seinen Sitz außerhalb von Grimminhagen hat. Auch meint Tankowski, dass die einheitlich auftretenden Männer, alle mit langen dunklen Haaren, Leute von Hofer sein könnten. Noch im Laden berieten sich Herrschaften...

### **Anekdoten des Spielabends:**

Die Betrunkenen im Gasthaus "Scherbe" entgingen nur fast einer Schlägerei. Wäre es dazu gekommen, hätte Strasser ihnen den berühmten Tunnel ins Gesicht geschlagen.

Die Szene mit den Pestärzten war recht eklig, wartete wirklich jeder darauf, dass der Karren endlich repariert war.

Mein persönliches Highlight: Das Volk auf dem *Platz des Imperators* in Grimminhagen. Gott, was haben die gepöbelt und gemeckert.

Den Halbling Tobel Klinge spielte ich richtig nervig höflich. Er quatschte den Spielern ne fette Frikadelle ans Ohr.

Um den Diensten der Shallyaschwester gerecht zu werden, wollte Clemens dem Tempel ein wenig Geld spenden. Einen lumpigen Silberschilling! Und den ließ er auch noch aus der Tasche Strassers zahlen, der daraufhin vor Empörung kaum noch sprechen konnte.

[OT] Wir lachten Tränen. Ein lächerliches Silberstück für einen Dienst der Schwestern. Das wirkte fast schon wie eine Beleidigung.

## **Es geht weiter...**

Nach den Ereignissen in Grimminhagen, haben die Charaktere sich entschieden, vorerst die Kirche Sigmars und anschließend den Ulrictempel aufzusuchen. Mit den dann gesammelten Informationen wollten sie sich neu beraten.

### **Charaktere**

#### **Kathrin spielt Clemens von der Lärche**

Hexenjäger

#### **Ben spielt Kent Strasser**

Kent ist die Leibwache von Clemens

#### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ein Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

#### **Leutnant Raimund, Soldat**

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

#### **Hauptmann Grammscheid, Soldat**

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

### **Der Sigmartempel**

Am Tempel bzw. der Kirche Sigmars in Grimminhagen, entdeckten die Herrschaften einen Novizen. Dieser schrubhte viele der Schmierereien von den Wänden. Das Gebäude war ein ansonsten hübsches Bauwerk. Zielstrebig gingen sie ins Innere, vorbei an zwei über fünfzehn Meter hohen Statuen, die auf den Eingang schauten. Im Inneren wurde irgendwo ein Gong geschlagen, wohl aber leise und eher entspannend. Auch Weihrauchspender hingen von der Decke und verteilten einen angenehmen Geruch. Die Statue Sigmars stand vor einem riesigen Fenster, am Ende der Gebetshalle. Das Licht warf im wahrsten Sinne des Wortes ein heiliges Licht auf ihn. In einem Nebenraum der Gebetshalle, trafen die Herrschaften dann auf Gotthard Emden. Ein charismatischer Mann in Rüstung. Man begrüßte sich und tauschte Informationen aus. Gotthard, der offenbar sehr wütend über die Obrigkeit war, brachte die Charaktere nach draußen. Dort, an einer recht geschützten Wand, sah man die schrecklichen Zeichen. Ein achtzackiger Stern mit dem Symbol des Blutgotts Khorne. Es dauerte fast eine Minute, bis das Schweigen gebrochen wurde. Gotthard erzählte den Herrschaften von Desinteresse und Teilnahmslosigkeit seitens der Bewohner in Grimminhagen. So kamen sie nicht zum Beten her und vermissten auch augenscheinlich den Ulrictempel nicht, der eigentlich geöffnet sein sollte. Niemand störte sich daran. Die Templer des Weißen Wolfs, die eigentlich hier stationiert waren, waren verschwunden, genau wie die Priester. Weder Soldaten noch die Wache haben irgendetwas unternommen um sie suchen zu lassen.

Gotthard, der selbst auch noch nicht lange in Grimminhagen war, redete sich in Rage. Zunehmend wurde seine Haltung aggressiver. Aber er war erfreut darüber, dass Clemens sich darum kümmern

wollte. Auch seine Geduld wurde strapaziert. Die mit Fäkalien beschmierten Wände an Sigmars Kirche war nicht nur eine Frechheit. Auch vom Attentat erzählten sie Gotthard, der daraufhin noch mehr Druck auf die Herrschaften ausübte. Angewidert ging er Richtung Ausgang. Nun wollte er ihnen den Ulrictempel zeigen, der ein paar Schritte weiter die Straße entlang lag.

### **Der Ulrictempel**

Das recht rustikale Gebäude war in einem sehr guten Zustand. Besonders die weiße Farbe blendete den Betrachter schon fast. Er war komplett verschlossen und verlassen, der Tempel. Sehr ungewöhnlich, sind doch eigentlich immer Wachen des Weißen Wolfs im Inneren anzutreffen. Hier ging wohl mehr vor sich, als nur ein paar Schmierereien. Ulf starrte das Gebäude an. Es waren neun große Löcher in der sonst so glatten Wand. Auf einem Haufen vor der Wand lagen lange, schwarze Nägel aus Eisen. Einen sammelte Ulf auf und steckte ihn in seinen Rucksack. Auch er konnte es kaum glauben. Wie ausgestorben. Auch die Bewohner aus der Gegend schienen es wenig bis gar nicht zu kümmern. Achtlos gingen sie ihren Geschäften nach.

Gotthard zeigte den Herrschaften eine Kammer, die von außen zugänglich war. Als er die Klappe öffnete, breitete sich ein Geruch von Verwesung aus. Es stank so bestialisch, dass Ulf und Kent einen Schritt zurück machten. Gotthard griff hinein und holte den abgeschlagenen Kopf eines Wolfes hervor. "Neun Köpfe pro Seite", sagte der Priester. Angewidert warf er den Kopf zurück in die Kammer. Clemens und Ulf waren nun richtig wütend. Wütend, dass man offenbar diesen schweren Straftaten nicht nachging.

### **Die Gasse**

Während sich Clemens und Ulf aufregten, entdeckte Kent auf der anderen Straßenseite einen dieser langhaarigen Fremden. Dieser verschwand, wohl die Herrschaften beobachtend, in einer der zahlreichen Gassen. Kent erzählte Clemens davon. Sie verabschiedeten sich von Gotthard, der mit dem Beseitigen der Schmierereien an seiner Kirche ohnehin genug zu tun hatte. Dieser ging zurück zur Kirche, Clemens, Ulf und Kent gingen über die Straße und in die Gasse. Dort verschwand just in diesem Augenblick der Langhaarige in einer Seitengasse. Der Wutpegel stieg weiter an. Zwar hatte man mit "Albert Hofer" einen Namen, doch wollten die Herrschaften ersteinmal hier in der Stadt tätig werden.

Clemens sah auf seinen Siegelring. Er schlug Kent und Ulf vor, sich zur Kaserne zu begeben um dort Hilfe anzufordern. Den Langhaarigen jetzt zu verfolgen wäre unter Umständen Selbstmord. Zu dritt, und das wussten sie, konnten sie gegen die Menge nichts ausrichten. Also gingen sie, sehr zügig, zur Kaserne. Ulf jammerte, dass er hungrig sei. Dies stieß auf wenig Mitgefühl. Clemens schmiedete bereits einen Plan. Vorerst aber war die Angst da, dass die Soldaten ähnlich passiv seien, wie die Bevölkerung.

### **Die Kaserne**

Weiß und blaue Farben überall. Das Kasernengelände innerhalb der Stadt war weitläufig. Viele kleine Gebäude waren hier errichtet worden. Eines davon stach aber optisch hervor. Ein aus massiven Stein bestehendes Bauwerk. Vor dem Gebäude stand eine Spende aus Nuln. Eine Kanone. Überall saßen Soldaten, schärfen ihre Waffen oder unterhielten sich mit Einwohnern. Hier schien die Welt in Ordnung. Die Soldaten schienen auch einen guten Kontakt zur Bevölkerung zu haben, zumindest machte es den Anschein.

Clemens und Ulf entdeckten einen älteren Herren, den sie, aufgrund seines Dienstgrads als Hauptmann identifizierten. Zu ihm gingen sie. Kent sah sich draußen um. Der Hauptmann, er stellte sich als Hauptmann Grammscheid vor, begrüßte die beiden. Man tauschte ein paar Höflichkeiten aus und ging dann in das Büro, gleich hinter der Eingangstür. Hier lag ein weißer Middenländer. Clemens und Ulf berichteten von all ihren Erlebnissen, während ihres ja doch kurzen Aufenthalts hier

in Grimminhagen. Der Hauptmann verstand das, wollte auch helfen, doch waren ihm die Hände gebunden. Nun flippte Clemens fast aus. Wütend fragte er, wer denn dafür verantwortlich sei, dass hier nichts mehr geschieht. Der Hauptmann erwähnte mehrfach den Bürgermeister und warf mit einigen Paragraphen um sich. Dann platzte Clemens endgültig der Kragen. Er wies den Hauptmann darauf hin, dass dies sich nun ändern werde. Mit Siegel, Unterschrift und einem kleinen Text versehen, hebelte er die Befehlsgewalt des Bürgermeisters aus und übertrug diese auf sich selbst. Alles aber wohl begründet und im Namen des rechten Glaubens. Das freute den Hauptmann, der ebenfalls nichts für die Langhaarigen Fremden übrig hatte, sorgten sie doch für Unmut unter der Bevölkerung. Clemens wollte nun Antworten.

Der Plan sah vor, dass die Soldaten in einer Durchsuchungsaktion in der Stadt, so viele der Fremden herholen, wie es eben geht. Hauptmann Grammscheid gefiel das. Er rief Leutnant Raimund herein, der sich grade draußen mit Kent Strasser unterhielt. Nun ging alles recht schnell. Befehle wurden herumgebrüllt und eine merkwürdige Hektik machte sich breit. Merkwürdig, weil sich die Soldaten offenbar über ihren neuen Befehlshaber freuten. Es dauerte nicht lange, da standen Dutzende von ihnen auf dem Hof. In der Mitte stand Leutnant Raimund. Er hielt eine kurze Rede zur Lage und peitschte die Stimmung seiner Mannen an. Dann, als die Männer abmarschbereit waren, übergab der Leutnant das Wort an den Hexenjäger.

Clemens hielt eine lange Rede. Dabei erwähnte er die Fremden, von denen man nun wusste, dass sie aus Tilea stammen. Er sprach über den Bürgermeister, über Albert Hofer und über das gleich folgende Vorgehen. So sollten sie Jagd auf jeden Fremden machen und ihn hierher bringen, damit Clemens sie befragen kann. So wie Clemens es sah, waren die Tileaner den Einwohnern wohl auch ein Dorn im Auge. Besonders das Aushebeln der Rechte des Bürgermeisters, sorgte bei den Soldaten, von denen viele in Grimminhagen wohnten, für Jubelschreie. Über hundertfünfzig Mann klopfen mit ihren Schwertern auf ihre Rüstung. Applaus für Clemens. Es war sein erster Beifall. Dann ging es los.

### **Schreie in der Nacht**

Die Dunkelheit erschwerte den Suchenden das Finden der Tileaner. Das sorgte oft für Verwechslungen und Missverständnisse. Die Bilder, die sich nun boten, waren bestenfalls als grausam zu bezeichnen. Wochenlang ohne Beschäftigung in der Kaserne, waren einige der Soldaten nun etwas übermotiviert. Besonders die, die ihren Wohnsitz nicht in Grimminhagen hatten, ließen ihren Aggressionen freien Lauf. Schreie, Brände, Körperverletzungen und Sachbeschädigungen waren überall in der Stadt zu beobachten. Die Brutalität der Soldaten gipfelte aber in der Festnahme einiger Tileaner, von denen man annahm, sie wären die richtigen. Clemens, Ulf und Kent marschierten mit Leutnant Raimund über die Hauptstraße. Das Gefühl von Macht war fast schon beängstigend, merkte Clemens doch, was er mit einem Befehl alles anrichten konnte. Sein Glück war aber auch, dass man ihn, bzw. Olaf, noch von früher kannte. Ulf ließ das auf sich wirken und Kent war eigentlich ganz froh, dass das Versteckspiel nun ein Ende hatte. Nun wurde aufgeräumt. Mehrere Gruppen von Soldaten tobten durch Grimminhagen und am Ende hatte man eine Handvoll Tileaner fangen können. Tief in der Nacht, nach mehreren Stunden des Terrors, brach Clemens die Operation ab. Nun ging es also zu den Kasernen; Tileaner befragen.

### **Das Verhör**

Sieben Tileaner, denen man nachweisen konnte, dass sie mit Albert Hofer in Verbindung stehen, saßen nun in separaten Zimmern und warteten darauf, verhört zu werden. Ulf, der sich auch als Verhörspezialist versuchen wollte, befragte einen der Tileaner. Dieser spuckte ihn an. Das war Grund genug ihn zu prügeln. Ulf schlug ihn, mit getragenen Panzerhandschuh, mehrfach ins Gesicht. Der Kiefer und die Nase brach, Zähne lösten sich und Blut tropfte auf den schönen Kirschholzboden.

Clemens befragte, ganz wie ihn Olaf es gezeigt hatte, die Tileaner nach Albert Hofer und ob sie für die Schmierereien verantwortlich seien. Sie waren alle geständig, auch wenn sie mit den abgetrennten

Köpfen der Wölfe angeblich nichts zu schaffen haben wollten. Kent beobachtete das Schauspiel.

Dann wurde es wieder unruhig. Ulf hatte beim Aufheben des Tileaner dessen Hemd zerrissen. Auf dem Rücken waren ziemlich frische Tätowierungen zu sehen. Diese sahen aus wie eine Zauberformel, geschrieben in einer unbekanntenen Sprache. Ulf zog den jammernden Tileaner in den Raum, wo Clemens einen anderen verhörte. Man beriet sich. Niemand, selbst die Tileaner, wussten nicht, was das zu bedeuten hatte. Als Clemens ihn fragte ob das Hofer war, nickte der eingeschüchterte Tileaner.

Was sie nun annahmen: Offenbar waren die Tileaner aus Altdorf hierher gebracht worden, um für Albert Hofer zu arbeiten. Hofer, von dem man nicht einmal wusste, wie oder mit was er sein Geld verdient, hat auch den Adel der Stadt, samt Bürgermeister und Richter unter seine Kontrolle gebracht. Langsam fügte sich alles zusammen. Auch die Tempel des Ulrictempel waren verschwunden, den Soldaten wurde vom Bürgermeister untersagt tätig zu werden. Der Richter hielt sich gänzlich aus allem raus. Die Tileaner waren damit beschäftigt die Bevölkerung einzuschüchtern. Alle Fäden liefen bei Albert Hofer zusammen. Das reichte Clemens und Ulf. Auch Kent war dafür, dass sie sich nun diesen Albert Hofer vorknöpfen.

### **Der Abmarsch**

Clemens, Ulf, Kent und Raimund führten gegen frühen Morgen eine Hundertschaft Soldaten zum Anwesen von Albert Hofer.

### **Anekdoten des Spielabends:**

Die Stimmung in der Stadt war wirklich beklemmend. Alle wirkten wie eingeschüchtert, mussten aber dennoch ihren Geschäften nachgehen.

Ben würfelte wie ein Gott. Seine Würfe waren meistens unter Null. Ihm entging nichts.

Ulf meinte, es müsse doch einen Bewohner geben, der viel redet. Alle dachten an den Halbling Tobel Klinge. Dann verwarf man diesen Gedanken wieder.

Die Reden von Raimund und Clemens waren richtige Highlights. Es geht nichts über eine Motivationsrede kurz dem Einsatz.

Einerseits fühlte sich die Nachtaktion in der Stadt an wie eine Genugtuung, dennoch aber war es irgendwie beängstigend, wenn man mitansah, wie Soldaten ihrer Willkür freien Lauf ließen

Wir mussten lachen, als wir uns vorstellten, dass die Soldaten anstelle von Tileanern, ganz normale Bürger (mit langen dunklen Haaren) aus ihren Häusern zerren, um dann zu merken: "Oh, tut mir leid. Verwechslung."

## **Zeit für Krieg!**

### **Charaktere**

#### **Kathrin spielt Clemens von der Lärche**

Hexenjäger

### **Ben spielt Kent Strasser**

Leibwache von Clemens

### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

### **Leutnant Raimund, Soldat**

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

### **Hauptmann Grammscheid, Soldat**

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

### **Emilie von Glutheim**

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

### **Vincent Furor**

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

### **Kadri Gondilsson**

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

### **Albert Hofer**

Der Drahtzieher und Verantwortliche für den Tumult und der Gegebenheiten in und um Grimminhagen

## **Einleitung**

Sie standen also nun vor Albert Hofers Haus. Die Tileaner hatten sich hier verschanzt. Man hatte die Herrschaften wohl erwartet. Das Haus war schnell umstellt. Im Inneren ging es hektisch zu, das ließ sich durch die tanzenden Schatten an den Gardinen vermuten.

### **Strassers Vision**

Kurz bevor es losging, brach Strasser zusammen. Mehrere Sekunden, die ihm wie Minuten vorkamen, verbrachte er in gebeugter Haltung am Boden. Er schnappte nach Luft. Leutnant Raimund stützte ihn. Strasser hatte eine Vision. In dieser trat Olaf an ihn heran und warnte ihn vor etwas im Haus und wies auf einen kleinen Wald ganz in der Nähe des Hauses hin. Olaf warnte ihn auch vor einem Pfeil, der sogleich aus einem Fenster im ersten Stock des Hauses abgefeuert werden sollte. Die Warnung sah so aus, dass Olaf auf den Soldaten zeigte, der getroffen werden sollte. Alles geschah in Zeitlupe. Aber war es wirklich Olaf? Nein, er trug nur die Sachen von Olaf. Und das auch nicht. Strasser hätte schwören können, dass es sich um Olaf handelt. Aber er war es doch nicht. Es war ein

schlanker Mann, mindestens genau so groß wie Strasser selbst. Sein Haar war schwarz und nach hinten gekämmt, sein faltenloses Gesicht kantig und blass. Der Blick hart und dennoch freundlich. Raben begleiteten ihn, als er sich zum Ende der Vision einem Portal näherte, auf welchem die Raben platznahmen. Der Mann schritt durch das Portal, drehte sich nochmal zu Strasser um, lächelte und verschwand.

Dann schoss Strasser wieder hoch, holte tief Luft und war komplett wieder ansprechbar. Er fühlte sich so, als hätte die Zeit kurz angehalten. Clemens und Ulf starrten ihn an. Dann ...

### **Das Haus**

... als ein Pfeil den Kopf des Soldaten aus Strassers Vision durchbohrte, gar durch dessen Helm, war an Diplomatie nicht mehr zu denken. Die Angst von weiteren Bolzen getroffen zu werden, ließ Panik aufkommen. Schnell suchte sich jeder Deckung, die Reihen wurden aufgebrochen. Ein heilloses Durcheinander war die Folge.

Ulf war der Erste und der Einzige, der das Kutschenhaus ins Visier nahm. Schnell rannte er dort hinüber. Als er es erreichte, stellten sich ihm zwei Gegner in den Weg, einer mit einem Flegel, der andere mit einer rostigen Klinge bewaffnet. Es sollte ihr letzter Fehler in ihrem Leben sein. Es war eben keine gute Idee sich einen schlechtgelaunten Ritter des Weißen Wolfs in den Weg zu stellen. Ulf zertrümmerte das Knie des Einen, der daraufhin mit lautem Geschrei zusammenbrach und zerschmetterte den Brustkorb des Anderen. Das Schreien des am Knie verletzten Mannes war so laut, dass Ulf dem ein Ende setzte. Er trat ihn einfach tot.

Clemens und Strasser hingegen suchten Schutz beim Brunnenhaus, einige Meter vom Haupthaus entfernt. Vom Dach aus wurde weiter auf sie geschossen. Einige der Soldaten aber drückten sich so dicht an die Hauswand des Haupthauses, dass es den Schützen nicht möglich war sie zu treffen. Das machten Clemens und Strasser nun auch. Dann rückten sie vor, auf den Haupteingang zu.

Ulf verließ das Kutschenhaus und lief hinter das Haupthaus auf die Rückseite. Hier entdeckte er eine schwere Tür, eingearbeitet in das Mauerwerk. Ein Hinterausgang, in diesem Fall eben ein Hintereingang. Während er auf den Hintereingang zuing, eröffnete man aus dem ersten Stockwerk das Feuer auf ihn. Und man traf ihn auch. Verwundet, mit einem Bolzen in der Rüstung steckend, drückte auch er sich an die Wand, genau neben die Tür. Diese war nicht verschlossen. Durch einen Spalt konnte er eine Wache entdecken, die ihren Fokus aber Richtung Haupteingang legte. Irgendetwas war dort im Gange. Er lauschte...

Clemens und Strasser machten sich, mit einer Handvoll Soldaten, bereit, das Haus zu stürmen. Über ein Dutzend bewaffneter Soldaten stürmten die Treppe zum Eingang hinauf, mit dem Gedanken, diese einzuschlagen und hineinzustürmen. Das sollte geschehen. Fast. Als man die Tür aufstieß, sie war nicht verschlossen, blickten die ersten Soldaten in das Rohr einer geladenen Kanone; dahinter eine Schar tileanisch aussehender Männer. Es krachte. Der Knall war so laut, dass das ganze Haus sich einmal schüttelte. Anschließend flogen Körperteile durch die verregnete Morgenluft. Das Geschrei der Getroffenen änderte sich schnell von geschockt-leidend zu aggressiv-bösartig. Man stürmte hinein. Clemens und Strasser hinterher. Nun ging es richtig los.

Ulf, der sein Ohr an die schwere Tür gehalten hatte, wurde vom Abfeuern der Kanone im Haus durchgeschüttelt und hörte daraufhin nichts mehr. Ein schrecklicher Pfeifton begleitete ihn fortan. Er musste sich erstmal sammeln. Das dauerte aber nicht lang. Er riss die Tür auf, holte mit seinem Hammer aus und ließ diesen auf die Wache niederfahren. Der Schädel brach und der Getroffene sackte zu Boden. Im Haus war nun Tumult ausgebrochen. Gleich links von Ulf, ging es hinauf in den ersten Stock. Dort wollte er hin, hatte man doch zuvor von dort oben auf ihn geschossen. Als er um die Ecke auf die erste Stufe ging, sah er am Ende der Treppe einen der Armbrustschützen. Dieser legte an, schoss und traf. Nun steckten zwei Bolzen in Ulfs Rüstung, der wieder um die Ecke in Sicherheit gehuscht war. Aber Ulf dachte nach. Der Schütze musste nachladen und das würde ihm

die Zeit für einen Sturmangriff verschaffen. Ulf gab seiner Natur nach und stürmte hoch. Ein Wettrennen hatte begonnen. Der Schütze lud hektisch nach, während Ulf die Treppe nach oben erstürmte. Dummerweise war der Schütze schneller. Er riss die geladene Armbrust hoch und feuerte, noch bevor Ulf ihn erreichen konnte. Aber er verfehlte. Dabei hatte er aber immer noch Zeit genug das Weite zu suchen. Aufgrund des Gewichts der Rüstung, kam Ulf einfach nicht hinterher. Er zog sich wieder zurück, unwissend, was und wer sich noch alles dort oben befand.

Im Erdgeschoss metzelte man nun jeden nieder, der keine Uniform trug. Dabei machte man keinen Unterschied zwischen Koch, Gärtner oder Diener. Clemens suchte nach Hinweisen und vor allem – nach Albert Hofer. In fast jedem Raum lagen nun Leichen oder Sterbende. Die Wände waren alle mit Blut besudelt, der Fußboden war glatt und ziemlich rutschig. Literweise Blut verteilte sich auf den Fliesen. Raimund brüllte gar einen Befehl, der den Soldaten verbot, nicht auf die Arterien zu zielen, da es einfach zu viel Blut geben würde. Ein markabrer Befehl.

Strasser entdeckte einen kleinen und zierlichen Mann in der Küche. Er ergab sich, hob er doch die Arme in die Luft. Strasser ging zu ihm, rammte ihm seine Faust in den Magen, berechnete dabei aber nicht, dass der Mann nicht mehr als fünfzig Kilo wog, während Strasser, ein Hüne, mindestens hundertzehn Kilo auf die Waage brachte. Der Mann spuckte daraufhin Blut. Strasser brachte ihn zum Verhör zu Clemens.

In der Zwischenzeit erstürmten die Soldaten nun auch das Obergeschoss. Ulf heftete sich an ihre Fersen und ging mit nach oben. Auch hier wurde aus dem Kampf Mann gegen Mann eher ein Gemetzel. Da Ulf mit seinem Hammer ohnehin schon Probleme in den engen Gängen des Hauses hatte, überließ er den hochmotivierten Soldaten ihr blutiges Handwerk. Er schaute sich oben um. Der Festsaal hatte Feuer gefangen und das Gebälk brannte auch schon. Ulf durchsuchte Raum für Raum.

Clemens, Strasser und Raimund legten den, von Strasser schwer verwundeten, Mann nun auf einen Tisch um ihn zu befragen. Er schien innere Blutungen zu haben, so schwer hatte Strasser ihn erwischt. Raimund zog schon sein Messer und wollte dem ein Ende setzen, aber Clemens wollte ihn unbedingt befragen. Das tat er auch. Während das Töten im Haus weiterging, stand Clemens ganz ruhig vor dem Tisch, auf dem der Mann lag, und befragte diesen nach Albert Hofer, den Leuten im Haus und wer noch alles mit ihm unter einer Decke steckte. Das Blut im Mund erschwerte dem Mann das Sprechen. Er zeigte lediglich in die Richtung des kleinen Wäldchens östlich des Hauses, circa eine Meile entfernt. Dann bat er um Stift und Papier. Clemens, der nun hoffte wichtige Informationen zu erhalten, zückte sein Notizheftchen und legte es dem Mann hin. Zitternd schrieb der Sterbende zwei Worte auf, die Clemens wirklich hart trafen: "Leck mich!"

Clemens tobte vor Wut. Langsam und ohne Gnade zerdrückte er den Kehlkopf des Mannes. Nun endlich konnte auch Raimund seine Klinge einsetzen, indem er sie im Hals des Mannes versenkte. Strasser stand da. Wie angewurzelt. Ohne jegliche Regung. Offenbar riss er sich zusammen um nicht laut loszulachen, hatte er doch erst Sekunden später realisiert, was der Mann auf das Stück Papier kritzelte.

Ulf öffnete im Obergeschoss eine Tür, die vorher wohl unter Verschluss gehalten wurde. Was er hier entdeckte, traf ihn schwer. Mehrere Rüstungen seiner Brüder vom Orden des Weißen Wolfs, Rüstungen und Kleidung von Priestern des Sigmar und der Shallya lagen gut sortiert übereinander. Selbst die Robe eines Morrpriesters hing an der Wand. Das Trophäenzimmer eines Perversen. Besser konnte man das nicht beschreiben. Ulf war sichtlich getroffen. Trauer und Wut stiegen in ihm auf. Es handelte sich um die Ausrüstung der in Grimminhagen stationierten Brüder des Weißen Wolfs. Auch Waffen lagen noch in dem Raum. Ulf, der nun stinksauer war, ging nach unten, um Clemens, Strasser und Raimund davon zu berichten.

## **Die Lichtung**

Man traf sich vor dem Haupteingang. Albert Hofer hatte man immer noch nicht gefunden, geschweige denn einen Anhaltspunkt. Einzig das kleine Wäldchen könnte ein Hinweis darstellen. Dem wollte man nachgehen. Ulf erzählte allen, was er im Obergeschoss entdeckt hatte und verlangte, das Haus niederzubrennen. Raimund war dagegen. Das Feuer im Obergeschoss konnte man löschen. Auch Clemens wollte das Haus nach Beweisen durchsuchen, aber erst später. Clemens nahm sich einen Hauptgefreiten und ein paar Männer. Sie wollten zum kleinen Wald, eine knappe Meile von hier entfernt. Ulf, der innerlich vor Wut brodelte, ging schon los.

Clemens versammelte die Soldaten und folgte dann, gemeinsam mit Strasser, den tobenden Ulf Hagel in Richtung Wald.

Auf der Hälfte des Wegs, Ulf war immer noch dreißig Schritt weiter vorn, ereilte Clemens ein schreckliches Gefühl. Man konnte die Stadt von hier aus sehen. Clemens hielt inne. Das Gefühl war eine Art Warnung. Irgendwem ging vor sich in Grimminhagen. Irgendetwas Schlimmes. Ulf, der nun auch zurückkam, fragte was los ist. Clemens erzählte es ihm und zog in Erwägung zu erst in die Stadt zu gehen, bevor man den Wald betritt. Der ohnehin schon gereizte Ulf explodierte daraufhin und ein lautstarker Monolog des Ritters war die Folge. Er schrie Clemens an, dass man sich nicht auf ein "Gefühl" verlassen und deswegen wieder zurückgehen sollte. Er empfand es als hochgradig lächerlich, sich von Gefühlen leiten zu lassen, die nicht einen einzigen Funken von Fakten in sich trugen. Wütend marschierte er weiter. Auf den Wald zu.

Clemens dachte nach und auch Strasser meinte, dass Ulf vielleicht recht hat. Dem war auch so. Immerhin waren sie ja fast schon da. Als Ulf, wohlgermerkt allein, weitermarschierte, schlossen Clemens und Strasser, samt Soldaten, zu ihm auf. Man sprach nicht mehr über die Stadt und die komischen Gefühle, die Clemens hatte. Schweigend näherten sie sich den ersten Bäumen.

Nach fast dreißig Minuten, entdeckte die Gruppe eine Lichtung. Der Anblick der sich ihnen bot war das Grausamste, was sie bisher gesehen hatten. Eine Lichtung, in dessen Mitte ein Baumstamm zu einem Totenkopf geschnitzt war, mit einem Durchmesser von mehr als drei Metern, ausgehöhlt, diente als Behältnis für zig Liter Blut. In diesem Blut trieben, wie im Wasser, Totenschädel. An die umstehenden Bäume hat man die kopflosen Leichen genagelt, die zuvor Priester, Ritter oder Adelige gewesen sein müssen. Zeichen des Chaos waren auf dem Boden gekritzelt worden, wahrscheinlich für ein Ritual. Strasser entdeckte eine schwere Eisenkette, die an einem Scharnier am Baumstamm in der Mitte befestigt war. Offenbar aber sollten es eigentlich zwei Ketten sein, denn ein Scharnier fehlte; samt Kette. Alle waren sich einig: Hier war etwas gewaltig schiefgelaufen. Man beriet sich und wollte nun dem "Gefühl" von Clemens nachgehen, also verließ man die Lichtung. Vorerst.

Die Sonne ging auf. Langsam und mühevoll erhob sie sich am Horizont. Das wenige Licht reichte aus, um die aus der Stadt Grimminhagen in den Himmel ragenden Rauchsäulen zu erkennen. Begleitet wurde dieses Bild mit den Geräuschen, die der Wind in die Ohren der Gruppe trug. Das Blasen von Hörnern und die Alarmglocken der Stadt waren zu vernehmen. Clemens hatte sich nicht geirrt. Etwas Schreckliches ging vor sich in Grimminhagen. Entschlossen machte man sich nun auf den Weg.

### **Ulf "Ich-verhandel-nicht-mit-dem-Chaos" Hagel**

Nicht weit vom Wald entfernt, meldete sich der Sechste Sinn des Hexenjägers. Er fühlte sich beobachtet. Es dauerte nicht lange und Clemens fand heraus, wer ihn beobachtete. Ulf und die anderen waren weitergegangen. Aus einem Gebüsch kletterte ein halbnackter Mann. Es war Albert Hofer. Nur mit einer Hose bekleidet, stand er mit erhobenen Händen vor Clemens. Hofers Körper war komplett mit chaotischen Zeichen und Schriften übersät. Arme, Rücken, Beine und Gesicht waren voll. Es war kaum noch freie Haut zu erkennen. Nun kehrten alle um und näherten sich Clemens und Albert Hofer. Dieser kniete sich hin, grinste und sprach: *"Wenn ihr mich tötet, werdet ihr nie erfahren, was die Zeichen und Schriften auf den Körpern meiner Leute die ihr verhört habt, zu bedeuten haben. Außerdem werdet ihr nie..."* Weiter kam er nicht, denn Ritter Ulf Hagel, vom

Orden des Weißen Wolfs, ließ seinen zweihändigen Hammer auf den Schädel Hofers niederfahren. Der Schädel war nun eine breiige Masse. Das Gehirnwasser lief über den leblosen, tätowierten Körper. Als alles Leben aus Albert Hofer gefahren war, blieb der Leichnam immer noch kniend auf der Straße hocken.

Der Schlag mit dem Hammer beendete das Leben des Albert Hofer und reduzierte damit gleichzeitig die Wahrscheinlichkeit vom Erhalt einiger Informationen aus dessen Mund auf ein Minimum. Clemens war sichtlich begeistert. Hatte Ulf zuvor noch herumgebrüllt, war es nun Clemens, der mit dem Gedanken spielte, Ulf wegen "Beihilfe" hinrichten zu lassen. Immerhin gewährte Ulf dem Chaoskultisten einen schnellen und ehrvollen Tod. Die Stimmung war schrecklich angespannt. Clemens beschloss, die Leiche Hofers mitzunehmen um dann die Zeichen auf seinem toten Körper später untersuchen zu können.

Der Wind hingegen trug nun die Geräusche von Kampf und Verderben in die Ohren der Gruppe. Die Soldaten, die mit Clemens, Strasser und Ulf gingen, waren nun kaum noch zu halten, hatten sie doch Familie in Grimminhagen. Man beeilte sich.

### **Grimminhagen**

Schon vor Erreichen der Stadt war klar, dass diese unter nun angegriffen wurde. Tiermenschen stürmten in die Stadt, die tapfer verteidigt wurde. Der Südteil der Stadt stand gänzlich im Fokus der Angreifer. Hier gingen die Herrschaften hin. Die Soldaten rannten nach Hause, um zu ihren Liebsten zu gelangen. Albert Hofers Leiche ließ man in einem Vorgarten liegen.

Durch ein leerstehendes Haus gelangten die Herrschaften auf die Straße. Hier wurde gekämpft. Die Tiermenschen waren klar in der Überzahl. Die leicht ansteigende Straße endete an einem großen Brunnen auf einer Kreuzung. Diese Kreuzung wurde von einer Feuermagierin und ihrem Lehrling verteidigt. Strasser, Clemens und Ulf eilten zu ihnen. Auf dem Weg dorthin, stellten sich ihnen mehrere Tiermenschen in den Weg, die aber schnell erledigt waren. Gemeinsam hielt man den Strom an Tiermenschen auf. Die Feuersäulen der Magierin waren grandios. Auch das Wasser im Brunnen brachte sie zum Kochen. Tiermenschen, die an sie heranwollten, machten somit Bekanntschaft mit dem kochenden Wasser. Die Magierin war eine wahre Schönheit, ihr Lehrling eher ein kleiner korpulenter Mensch, der eher an einen Halbbling erinnerte. Seite an Seite mit einigen Soldaten der Stadt, hielt man den Angriffen stand.

### **Grande Finale**

Zwar war die Geräuschkulisse in der Stadt alles andere als angenehm, doch wurde dies durch ein Geräusch übertroffen. Der Schrei oder Ruf eines mehr als sechs Meter hohen Tiermenschen, mit Zeichen des Chaos übersät. Sein Fell mit Unrat durchtränkt. Dieser schlug mit einer Keule und mit einer Kette wild um sich, zertrümmerte Häuser und schleuderte Pferde und Gegner einfach nur weg. Jeder Schritt dieses Monsters, ließ den Boden erbeben. Seine Hufen waren riesig.

Ein paar Soldaten, Strasser, Clemens, Ulf, die Magerin und der Lehrling machten sich auf das Schlimmste gefasst, waren sie doch nun in den Fokus dieses Monsters geraten. Es würde der gefährlichste Kampf werden, den sie je bestritten haben. Nebenbei strömten immer noch Tiermenschen in die Stadt.

Am anderen Ende der Straße grölte eine kleine Person das Monster an. Es war der Slayer, der sich offenbar über diese Begegnung freute. Auch ein paar Priester eilten nun herbei, um sich des Monsters anzunehmen. Ein finaler Kampf hatte begonnen....

### **Anekdoten:**

Der erste tote Soldat, dessen Kopf von einem Bolzen durchbohrt wurde, hieß Volker Riehm

Die Vision, die Strasser hatte, ließ ihn noch lange darüber nachdenken. Warum hat Morr das gemacht? Ein Traum, mitten am Tag?

Tim lachte sich schlapp, als er erkannte, dass auf dem Zettel "Leck mich" steht. Ben lachte auch, Kathrin blieb in der Rolle und tötete den Mann.

Der Wettlauf (3 Erfolgsgrade) auf der Treppe zwischen Ulf und dem Schützen war genial. Ich würfelte allerdings wesentlich besser (03), während Tim eben nur einen Erfolgsgrad vorzuweisen hatte.

Als Ulf in den Wald wollte und Clemens "das miese Gefühl" hatte, brüllte Tim richtig schön herum. Das war endlich mal wieder Rollenspiel auf hohem Niveau. Ulf war stinksauer, während Tim das eher gelassen sah.

Die Stimmung am Tisch war richtig angespannt, als Tim beschloss, Ulf Albert Hofer einfach zu erschlagen. Kathrins Geichtsdruck hätte ich gerne hier präsentiert. DANKE, Tim!

Die ständigen Spannungen zwischen Ulric und Sigmar waren richtig gut spürbar. Rollenspielerisch echt gelungen. Sehr gut gemacht. Dennoch mussten sie irgendwie zusammenarbeiten.

## **Finale in Grimminhagen**

### **Charaktere**

#### **Kathrin spielt Clemens von der Lärche**

Hexenjäger

#### **Ben spielt Kent Strasser**

Leibwache von Clemens

#### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

#### **Leutnant Raimund, Soldat**

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

#### **Hauptmann Grammscheid, Soldat**

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

#### **Emilie von Glutheim**

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

#### **Vincent Furor**

Der Lehrling von Emilie. 21 Jahre alt und etwas korpulent. Nein, er ist fett. So fett, dass er manchmal Probleme bekommt mit Emilie schrittzuhalten. Er hat das Gemüt eines Halbblings. Der Umgang mit

*Aqshy* scheint ihn wenig bis gar nicht zu beeinflussen, was bei Emilie schon wieder ganz anders aussieht.

### **Kadri Gondilsson**

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

### **Lars Hermann (51)**

Der ältere der beiden Diener. Zuvorkommend, ruhig und kompetent, weiß Lars doch immer, was getan werden muss. Meistens sind die Aufgaben erledigt, bevor die Herren sie in Auftrag geben.

### **Gunnar Kalschikowski (21)**

Lars ist für ihn wie ein Vater und ein Vorbild. Zwar lernt er noch, doch macht er seine Sache als Diener wirklich gut.

### **Herr König (1,5)**

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

## **Von brennenden Tiernmenschen und jammernden Einwohnern**

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

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

## Ein langer Tag und eine noch längere Nacht

### Das Riesending am Brunnen

Der Slayer schoss lachend auf das riesige Wesen zu. Das Wesen, eine skurrile Mischung aus Tiermensch und Baum, fixierte die beiden Magier und machte, mit der Kette schwingend, einen riesigen Schritt auf diese zu. Dabei wurde der heranstürmende Zwerg übel von der umherwirbelnden Kette erwischt und wie ein Spielzeug gegen die Hauswand der Töpferei Schiller geschleudert. Tot. Die Feuermagierin und ihr Lehrling zündelten mit ihren Flammen herum. Clemens war zuvor Strasser in das vermeintlich sichere Haus gefolgt, nicht aber um zu flüchten, sondern um ihn zu beruhigen. Beide bekamen den Tod des Slayers gar nicht mit, während Ulf Hagel mit offenem Mund dastand und nicht glauben konnte, dass der Zwerg einen solch lächerlichen Tod gestorben war. Von einer Kette an eine Hauswand geschmettert; das war kein ehrenvoller Tod. Der Zwerg klebte buchstäblich ein paar Sekunden an der Wand, löste sich und klatschte auf die Straße. Da blieb er dann mit dem Gesicht nach unten liegen. Eine rote Pfütze bildete sich unter dem rasierten Schädel. Das Riesending stapfte auf die Magierin zu, welche aus seiner Sicht die größere Gefahr darstellte, als ein kleiner, aggressiver Zwerg.

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

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

### Durch die Stadt

Das Ding ließen die Herrschaften zurück. Sie machten sich nun auf, den Norden der Stadt zu erreichen. Das allein stellte sich schon als schwierig genug heraus. Zielstrebig, mit sprichwörtlich dampfenden Socken, machten sie sich auf den Weg. Dabei waren es nicht einmal die sprichwörtlichen, sondern wirklich dampfende Socken, war ihnen ja zuvor das heiße Wasser über die Füße gelaufen. Da sie die Hauptstraße meiden wollten, stürmten sie über Hinterhöfe und in einige Gassen hinein. In der Stadt tobte das blanke Chaos; im wahrsten Sinne des Wortes. Als sie sich in eine wirklich enge Gasse zwängten, sie war vielleicht zwei Meter breit, stießen sie mit drei Tiermenschen zusammen, die von der anderen Seite möglicherweise die Idee hatten, eine Abkürzung zu nehmen. Ulf, der vorangegangen war, stoppte und sah sich dem stinkenden Ungor gegenüber. Die Gasse war so schmal, dass nur die Vordersten in ihr gegeneinander kämpfen konnten. Also holte der Tiermensch aus und verletzte Ulf, der nun richtig wütend wurde. Clemens zielte mit seiner Pistole, konnte den Tiermenschen aber nicht ins Visier nehmen. Das brauchte er aber auch nicht. Ulf drehte durch. Er schlug, und das sah angesichts des Mangels an Platz ziemlich lustig aus, nach dem Ungor.

Von oben sauste der Hammer auf den Schädel des Tiermenschen, welcher daraufhin tot zusammenbrach. Ulf stieg über die Leiche hinweg und ging auf den nächsten zu. Ein gezielter Schlag, und der Brustkorb des Ungors brach. Ulf war in seinem Element. Der letzte Tiermensch versuchte panisch rückwärts die Gasse zu verlassen, aber Ulf Hagel war schneller. Hochmotiviert, und immer noch an die schmerzenden Füße denkend, hämmerte er den Tiermenschen fast in zwei Hälften; und das mit dem Hammer. Er zertrümmerte sämtliche Knochen auf Höhe der Hüfte. Ein skurriler Anblick.

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

### **Bei Schlachter Volkmar Weiß ist der Teufel los**

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

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

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

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

### **Die Kanone und das Dilemma des Transports**

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

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

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

Irgendwann aber schafften sie es, unter schwersten Anstrengungen, die Kanone auf die Hauptstraße zu bringen. Von hier aus ging es nun nach Süden.

### **Feuer frei!**

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

## **Blutige Straßen**

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

## **Das Gleiche - nur in Grün...**

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

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

## **Hilfe aus dem Norden**

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

Einen ganzen Tag lang tobte der Krieg im Südviertel der Stadt, bis die Grünhäute in die Zange der Verteidiger und der Angreifer im Süden gerieten. Mit Angreifer waren die Tiermenschen gemeint, die ihre Bemühungen in den westlichen Teil der Stadt einzudringen gänzlich eingestellt hatten. Sie

strömten nun durch die Südtore Grimminhagens und schlachteten sich durch die Orks an den Verteidigungsring der Städter heran. Die Orks waren geschlagen, die Schlacht tobte weiter.

### **Der Boss mit dem Stab**

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

Mitten in der Nacht schlichen sich die Herrschaften davon. Nach einigen Meilen, die Stadt war nur noch am Horizont zu erahnen, erreichten sie den Wald. Auf dem Weg dorthin passierten sie niedergebrannte Gehöfte, Mühlen und Wohnhäuser. Hier lebte niemand mehr. Zwischen Stadt und Wald war eine Art Todesstreifen entstanden. Kent und Ulf entdeckten ein Lager. Ein Lager, in dessen Mitte ein Zelt mit den Initialen „AH“ zu sehen war. Albert Hofer. Dieser war ja nun tot, nicht aber sein Adjutant. Dieser trug eine violette Robe, eine reichverzierte Haube und einen Stab, von dem eine Energie oder Aura ausging, dass man sie sogar als Nichtmagier spüren konnte. Dieser Stab lockte Tiermenschen an. War wirklich nur so ein bescheuerter Stab für das Chaos in der Stadt verantwortlich? Zwar waren es nicht mehr ganz so viele, doch sammelten sie sich um den Magier herum und befolgten blind seine Anweisung. Der Stab musste ein sehr mächtiges Artefakt sein. Und es musste zerstört werden, da waren sich alle einig. Doch wie? Außerdem fiel den Herrschaften auf, dass der Magier keineswegs etwas mit dem Blutgott Khorne zu schaffen hat. Zwar kontrollierte er die Tiermenschen, doch er selbst sah nicht Ansatzweise so aus, als würde er dem Blutgott huldigen. Ulf, Kent und Clemens hatten genug gesehen. Sie wollten zurück um Hilfe zu holen. Dummerweise waren sie beim Zurückgehen dermaßen laut, dass sie die Aufmerksamkeit der Leibwächter des Magiers auf sich zogen: Zwei Minotauren! Einer von ihnen stürmte los, holte die Herrschaften ein stellte diese. Clemens schoss und traf. Ulf und Kent schlugen ebenfalls auf dieses Monster ein, welches, dank ihres Zusammenhalts, ziemlich schnell zu Boden ging. Nun traten sie den Rückzug an – nein, sie holten nur Anlauf.

### **Anekdoten des Spielabends:**

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

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

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

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

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

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

## **Das endgültige Ende in Grimminhagen**

### **Charaktere**

#### **Kathrin spielt Clemens Hochhut von der Lärche**

Hexenjäger

#### **Ben spielt Kent Strasser**

Leibwache von Clemens

#### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

#### **Leutnant Raimund, Soldat**

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

#### **Kurt Helborg, der Reiksmarschall und Befehlshaber der Reichsgarde**

Echt jetzt?

#### **Emilie von Glutheim**

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

#### **Vincent Furor**

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

#### **Lars Hermann (51)**

Der ältere der beiden Diener. Zuvorkommend, ruhig und kompetent, weiß Lars doch immer, was getan werden muss. Meistens sind die Aufgaben erledigt, bevor die Herren sie in Auftrag geben.

#### **Gunnar Kalschikowski (21)**

Lars ist für ihn wie ein Vater und ein Vorbild. Zwar lernt er noch, doch macht er seine Sache als Diener wirklich gut.

#### **Herr König (1,5)**

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

## **Es wird endlich etwas ruhiger, aber nicht friedlicher**

Nach den Ereignissen der letzten Tage, hat sich Grimminhagen natürlich verändert; besonders die Architektur. Viele Häuser sind zerstört, Gärten verunstaltet, Denkmäler kaputt und ganze Straßen aufgebrochen. Überall liegen verwesende Kadaver herum, ob nun Tier, Mensch oder Tiermensch. Und das Gemetzel ist noch nicht vorbei, gibt es doch immer wieder zwischendurch mal das eine oder andere Scharmützel. Ob unsere Herrschaften sich schon mit der Obrigkeit getroffen hat? Aber ja, das hat sie. Ulbrich Karger ist mit frischen Truppen gar aufgebrochen um den stabtragenden Magier zu töten, samt seiner Begleiter natürlich. Ihm angeschlossen haben sich die beiden Mietschwerter Björn & Stefan Grimmig, die fast zeitgleich mit der Reichsgarde, unter der Führung von Kurt Helborg, Grimminhagen erreichten.

Die Stadt scheint sicher zu sein. Überall wehen nun imperiale Banner, Ritter sorgen für Sicherheit in den Gassen und Häusern. Versprengte werden aufgescheucht und niedergemacht. Adelige erreichen die Stadt, wohl aber nur mit der Auflage, nicht unbedingt an Kämpfen teilnehmen zu müssen.

### **Der Platz des Imperators**

Abgekämpft, durstig und hungrig erreichten die Herrschaften den „Platz des Imperators“. Diesen hatte man in eine Art Lager verwandelt. Dazu wurden Zelte aufgestellt, mobile Hütten aufgebaut und unzählige Helfer wuselten hier herum. Es gab freie Tische, an die man sich setzen konnte. Auch Brot und Dünnbier stand bereit. Der Platz war durch die Truppen der Reichsgarde sehr gut bewacht, so dass ein Angriff herumlaufender Tiermenschen eher unwahrscheinlich war.

Der Kontrast war dennoch sehr merkwürdig. Einerseits saßen die Herrschaften nun an einem Tisch und gepflegten sich, während ein paar Straßen weiter Schreie und Kampfärm zu vernehmen waren. Auch Lars und Gunnar waren angekommen, hatten sie doch im richtigen Moment die Pferde und „Herr König“ aus der Stadt bringen können, und natürlich sich selbst. Nun waren sie alle wieder vereint. Müde und ausgelaugt waren sie alle. Die Strapazen der letzten Tage nagten an der Substanz, sowohl körperlich, als auch geistig.

Während sich der Adel in einem offenen Zelt sammelte um sich über gewisse Dinge zu amüsieren, tippte Ursula Kohl weinend, wenige Meter weiter, auf den leblosen Körper ihres Mannes, den sie zuvor aus über einem Dutzend aufgereihter Leichen entdeckt hatte. Der Morrpriester Volker Bohm zog darauf hin, mit der Hilfe eines Freiwilligen, den Leichnam aus der Reihe und bereitete alles für die Zeremonie vor. Währenddessen kam wieder eine Ladung Leichen an und viele Angehörige starrten neugierig auf den Karren. Ob einer ihrer Liebsten dabei sein würde? Die Adelige kicherten weiter und unterhielten sich über völlig belanglose Dinge wie das Wetter und den aktuellen Kleidungsstil der middenheimer Gesellschaft. Einer der Adelige hatte gar einen Gnom an einer goldenen Kette. Dieser wurde praktisch gehalten wie ein Hund. Eingeschüchtert ließ dieser alles mit sich machen. Hagel und Strasser konnten es kaum glauben. Was für ein lächerlicher Haufen Vollidioten. Ein anderer Adelige hatte eine dermaßen lange Schleppe an seinem Umhang, dass er zwei Diener abgestellt hatte, die diese in die Luft hielten, damit sie nicht in den Dreck fällt.

Richtig deutlich wurde der Kontrast, als eine völlig mit Blut besudelte Shallyanerin an den Adelige[n] vorbeiging. Ihre Hände waren rot vom Blut. Erfolglos versuchte sie ihre Hände an ihrer Schürze zu reinigen. Während sie an den Adelige[n] vorbeiging, sprachen diese nicht; sie unterbrachen ihr Gelächter. Als sie allerdings aus der Sichtweite war, ging das Gekicher weiter. Clemens war kurz vorm Explodieren.

Die Feuermagierin Emilie von Glutheim betrat den Platz und ging zielstrebig auf das Zelt mit den Adelige[n] zu. Auch Clemens erhob sich, wusste er doch, was nun folgen sollte. Emilie schien stinksauer zu sein. Sie baute sich vor der Traube von Adelige[n] auf und bepöbelte diese. Noch bevor sie eine Antwort bekam, stellten sich die Leibwächter vor sie und tippten demonstrativ auf ihre Schlagstöcke. Clemens erreichte die Magierin und stellte sich neben sie. Auch Vincent Furor, der Lehrling von Emilie, baute sich vor den Schlägern auf. Diese schienen vorerst noch recht unbeeindruckt. Als sich dann aber auch Ulf Hagel und Kent Strasser dazugesellten, machten einige der Wachen kehrt und wichen etwas zurück. Nun entfachte ein verbales Donnerwetter.

Der Adelige, Tullman von der Osel, moserte herum und beleidigte die Anwesenden, während Ulf Hagel ihn als „Gaffer“ und „Schaulustigen“ betitelte. Offenbar war es Tullman nicht bewusst, mit wem er hier stritt. Auch Clemens nahm er kaum ernst, hielt er ihn doch für einen jungen Dummkopf, der sich nur aufspielen will. Erst als sich die Wachleute des Adelige[n] zurückzogen - ihnen war nicht entgangen, dass ihr Herr sich mit einem Hexenjäger, einem Ritter des Weißen Wolfs und einer Magistra des Feuerordens stritt – gab er klein bei. Er stotterte und suchte Ausflüchte, warum er nicht an der Front seinen Dienst tat. So „jagten“ Clemens, Emilie, Ulf und Strasser den Adelige[n] buchstäblich davon. Die Situation erregte auch die Aufmerksamkeit der umstehenden Soldaten. Diese schritten aber nicht ein, hatten sie zuvor ja auch mitbekommen, was Tullman von der Osel für ein Mensch ist. Nach dem Streit und der anschließenden Flucht des Adelige[n], nickten sie zufrieden und kümmerten sich wieder um ihre Angelegenheiten. Selbst als von der Osel hilfesuchend einen Soldaten der Reichsgarde ansah, ignorierte dieser den Adelige[n]. Ein kleiner Sieg für das Volk, wohl aber kein toller.

Die Herrschaften machten sich mit Emilie und ihrem Lehrling bekannt. Dabei konnte Clemens nicht übersehen, dass der Lehrling auch noch andere Dinge interessant fand, außer der Feuermagie. Es war Emilie selbst, die er anhimmelte. Offenbar war sie so grob und unsensibel, dass ihr das verborgen blieb. Emilie war auch eine richtige Schönheit. Zumindest bis sie sauer wurde, dann änderte sich das niedliche und reine Gesicht zu dem einer aggressiven Kratzbürste. Nach dem kurzen Gespräch gingen alle wieder ihre Wege.

Die Herrschaften nahmen wieder an dem Tisch Platz. Sie aßen weiter und unterhielten sich über eine Pause, die sie wirklich gut gebrauchen konnten. Mitten im Gespräch trat ein Soldat mit Grimminhagener Wappen an ihren Tisch. Müde und erschöpft überbrachte er die Nachricht, dass Leutnant Raimund die Herrschaften im „Albert Hofer“ Haus erwartet. Offenbar hatte er jemanden gefangen nehmen können, der zur Klärung einiger Fragen bereit war. Gunnar und Lars machten die Pferde der Herrschaften bereit. Kurz darauf ritten Clemens, Ulf und Strasser los. Es war Abend geworden und auch die Sonne verabschiedete sich langsam. „Herr König“ kam dieses Mal auch mit. Nun ging es zurück zum Anwesen von Albert Hofer, wo noch immer Leutnant Raimund „residierte“.

### **Das „Albert Hofer“ Haus - ein Ort des Besäufnisses und der Fleischeslust**

Angekommen, besetzten die Herrschaften den Speisesaal, den man komplett „neu eingerichtet“ hatte. Und das ist noch mehr als harmlos ausgedrückt. Die Soldaten, unter dem Befehl von Raimund, sofften und hurten dermaßen herum, dass man kaum einen Unterschied zu einem Freudenhaus erkennen

konnte. Vorräte wurden vertilgt, durchaus teurer Wein wurde getrunken und auch die Zubereitung der Speisen war nun „Chefsache“. Fast. Ein Soldat, sein Name war Hannes van der Teel, zog sich eine Kochschürze über seine Rüstung und bereitete Essen zu. Andere hörte man im ganzen Haus kichern und grölen. Auch Frauenstimmen waren zu vernehmen. Das Haus von Hofer wurde buchstäblich zum Amüsierbetrieb umfunktioniert. Es schien, als habe sich die Kunde vom Sieg der Soldaten über die Tiernischen herumgesprochen. Das feierte man nun. Ausgiebig und ohne Hemmungen. Die Stimmung war durchaus als positiv zu bewerten. Bis auf einige Soldaten, die lieber nach Hause wollten, waren alle guter Laune.

Leutnant Raimund, der wirklich schon mehr als angetrunken war, brachte die Herrschaften in den Speisesaal. Clemens wollte sofort wissen, um wen es sich bei dem Gefangenen handelt. Raimund versprach ihm, ihn gleich zu ihm zu führen, damit er ihn verhören kann. Ulf und Strasser machten es sich in den Sesseln gemütlich, die man vom Kaminzimmer hier hereingeschafft hatte. Ulf entledigte sich seiner Rüstung, zog seine Stiefel aus und schlief kurz darauf ein. Auch Strasser hielt nicht aus. Er nickte sofort ein. Einzig Clemens war noch wach, wollte er doch den Gefangenen befragen. Raimund führte ihn zu der kleinen Bibliothek, wo man den Gefangenen eingesperrt hatte. Im völlig betrunkenen Zustand grölte Raimund einen Unteroffizier heran, der dem Verhör beiwohnen sollte. Auch die Wache vor der Tür, ein Gefreiter, wurde im Alkoholrausch von Leutnant Raimund zum Hauptgefreiten befördert. Raimund war vollkommen besoffen. Er lallte, man verstand kaum noch ein Wort aus seinem Mund. Seine Uniform saß nicht ordnungsgemäß, seine Hose war auf und bewaffnet war er eh nicht mehr. Er überließ Clemens das Feld und verschwand wieder. Clemens kümmerte sich um den Gefangenen.

Gregor Welsch. Das war der Name des Gefangenen, der ab jetzt versuchte mit Clemens etwas auszuhandeln. Welsch, er selbst hatte angegeben er wäre nur ein Diener Hofers, machte einen durchweg intelligenten Eindruck. So forderte er gegen wirklich wichtige Informationen zu den Tätowierungen und deren Aufklärung lediglich die Freiheit, zuvor gestohlene 35 Kronen und ein Pferd. Clemens versprach ihm, ihn nicht dafür anzuklagen und ihn gehen zu lassen. Nun wühlte Gregor in einem Buch aus dem Regal herum, zog einen Zettel heraus und übergab diesen an Clemens. Der las sich alles ganz ruhig durch. Die Ernüchterung folgte auf dem Fuße, war es ja nichts weiter als eine lange Liste mit Namen. Clemens war stinksauer. Als Gregor aber meinte, er habe gesehen wie Albert Hofer diese Liste in anderer Sprache auf die Rücken der Tileaner tätowiert habe, beruhigte er sich wieder. Welsch forderte nun, da er seinen Teil der Abmachung eingehalten hatte, seine Freiheit.

Clemens öffnete die Tür. Vor der Tür stand noch der frischbeförderte Soldat und drinnen, im gleichen Raum, hielt sich auch der Unteroffizier noch auf. Clemens meinte nur, *er* habe ihm versprochen ihn nicht anzuklagen oder festzuhalten. Mit den Soldaten sähe es möglicherweise anders aus. Gregor Welsch erkannte die Falle, zückte, zu Clemens Überraschung, aus dem Regal einen Rapier und verletzte mit ihm den Hexenjäger am Bein, und das schwer. Blitzschnell rammte Welsch die Spitze der Waffe in den Hals des völlig überrumpelten Unteroffiziers, der daraufhin sofort leblos zu Boden ging. Auch er Hauptgefreite im Gang war dermaßen überrascht, dass er nicht einmal seine Hand an der Waffe hatte, als ihn Welsch die Klinge in die Brust rammte. In der Zwischenzeit hatte Clemens seine Pistole gezogen und sich wieder zusammengerissen. Welsch flüchtete in den Flur und in die Eingangshalle. Zwar war er schnell, doch war die Patrone aus der Pistole von Clemens schneller. Der Knall ging im Getöse der Feiernden völlig unter. Welsch flüchtete weiter, die Treppen nach draußen fiel er fast, war er doch schwer getroffen worden. Clemens humpelte hinterher und zog währenddessen seine zweite Pistole. Gregor Welsch lief keuchend zu den Stallungen. Dort kam er aber nicht mehr an. Ein zweiter Schuss löste sich und traf ebenfalls. Welsch brach tot zusammen. Jetzt erst wurde Alarm ausgelöst. Im Haus war ein merkwürdiges Durcheinander. Einerseits Gelächter, andererseits Alarmrufe. Zwei Soldaten und der Gefangene waren tot.

Verwundet schleppte sich Clemens zu Strasser und Hagel, die nun durch das Geschrei auch wach wurden. Clemens berichtete von den Ereignissen, während er sich von Ulf die Wunde versorgen ließ. Auch der nun komplett aus der Realität gerissene Leutnant Raimund kam in den Saal. Mit offener Hose und freiem Oberkörper versuchte er herauszubekommen, was geschehen war. Sein Gelalle verstand keiner der drei Anwesenden, nicht einmal der Hund. Sie sprachen über die Liste mit den Namen und wer diese Personen seien. Richtig schlau wurde niemand daraus. Wohl aber, dass einige von den aufgeführten Personen auch bereits anderweitig wegen Ketzerei hingerichtet wurden oder im Gefängnis saßen. Diese Liste war lang. Den Rest der Nacht sprach man über die weitere Vorgehensweise, dann schliefen alle ein. Aber es war eine kurze Nacht und der kommende Morgen sollte richtig anstrengend werden.

### **Hoher, nein sehr Hoher Besuch im Anmarsch**

Am frühen Morgen, die Sonne war grade aufgegangen, wurde Strasser durch Krach geweckt. Das Wiehern von Pferden und das Klappern von Rüstungen waren zu hören. Draußen, vor dem Eingang sammelten sich Ritter, Priester und Gelehrte. Allen voran der Reiksmarschall Kurt Helborg. Offenbar sollte gleich eine Sitzung oder Ähnliches hier stattfinden. Gesagt hatte es ihnen niemand. Wer auch? Leutnant Raimund war draußen. Helborg brüllte ihn an. Strasser weckte Ulf und Clemens. Vor der Tür schien eine ganze Delegation hochrangiger Mitglieder sämtlicher militärischer, wie auch religiöser Einrichtungen zu sein. Kurz bevor Ulf Hagel sich komplett angezogen hatte, betrat Helborg den Speisesaal. Er war nicht allein, wohl aber sehr schlecht gelaunt. Dann traten die anderen herein. Emilie von Glutheim und ihr Lehrling Vincent, der Sigmarit Gotthard Emden, die Gebrüder Björn & Stefan Grimmig, der Morrpriester Alfons Breit, Ritter des Inneren Zirkels Ulbrich Karger, die Shallyanerin Isabell von Beaur, ein Dutzend Gelehrter und Krieger, die man auf den ersten Blick nicht zuordnen konnte. Offenbar hatte man sich das Haus von Albert Hofer für eine solche Sitzung ausgesucht. Dummerweise hatte man wohl vergessen, dies den Herrschaften mitzuteilen, was Kurt Helborgs Laune nicht wirklich verbesserte.

Keine Minute dauerte es, da war der Raum voll mit Schreibern und Dienern. Auf dem Tisch lag der Stab. Der Stab, den man dem Chaosmagier abgenommen hatte. Clemens und Ulf verstanden worum es nun gehen sollte, nämlich um den Verbleib dieses Artefakts. Kurt Helborg eröffnete die Runde, kam aber nicht weit über eine Begrüßung aller Anwesenden hinaus, da wurde schon herumgebrüllt, man solle den Stab nach Nuln bringen, um ihn dort zu untersuchen, schließlich muss man ja seinen Feind kennen. Clemens pöbelte zurück und forderte die Zerstörung des Stabs. Eine hitzige Debatte entfachte. Ein Wort schlimmer als das andere. Beleidigungen und Drohungen wurden ausgestoßen, und das über einen längeren Zeitraum hinweg. Dann, es war von der Lautstärke mit der vom gestrigen Abend zu vergleichen, brüllte Helborg dazwischen. Zumindest war er sich mit Ulbrich Karger einig: Der Stab wird zerstört, und das gleich! Niemand widersprach. Das wäre wohl auch das Letzte gewesen, was diese Person dann getan hätte. Helborg bestimmte, dass Gotthard Emden, Ulf Hagel, Clemens Hochhut von der Lärche, Emilie von Glutheim und Isabell von Beaur sich um die Zerstörung kümmern sollten, und das bald.

### **Die Zerstörung des Stabs**

Helborg verschwand, samt der Delegation. Es war Nachmittag geworden und bis auf die von Kurt Helborg Auserwählten, war niemand mehr im Haus. Leutnant Raimund hatte man abgeführt, die anderen Soldaten und Diener waren gen Grimminhagen aufgebrochen.

Mit Heiligen Ritualen und Formeln bereitete man sich auf das Zerstören des Artefakts vor. Mit fremdartigen Riten und Zaubern und besonders mit vereinten Kräften, bekam man den Stab zum Schmelzen. Emilies Feuer war sehr stark und wurde von Gotthards Versen begleitet, während Isabell die Wunden schloss, die sich in den Händen von Emilie öffneten. Clemens betete mit Gotthard, Ulf betete zu Ulric und bat um Kälte. Strasser und Vincent sahen sich das Schauspiel an. Dann war es

soweit. Der Stab löste sich praktisch in Asche auf, die vom Wind davongetragen wurde. Wind, den es in dem Raum eigentlich gar nicht hätte geben dürfen. Der Stab war zerstört und die Beteiligten erleichtert.

### **Neue Aufgaben**

Die Herrschaften machten sich, mit der Liste der Namen, auf den Weg nach Middenheim. Hier verbringen sie im Augenblick ein paar Tage der Ruhe und des Friedens. Aber wir wissen alle, dass diese Ruhe nicht lange anhalten wird, und besonders der Frieden nicht. Bald schon werden sich unsere Herrschaften wieder zusammenfinden, um sich neuen Herausforderungen zu stellen.

### **Auszeichnungen und Zwischenspiele**

Den Ereignissen der vergangenen Tage folgten noch weitere, kleine, wenn auch nicht unbedingt unwichtigere. Vielen Ehrungen galt es beizuwohnen, was die Herrschaften auch taten. Neben ein paar netten Worten, gab es auch physische Auszeichnungen, in Form einer Anstecknadel, mit mehr oder weniger großem Kopf. Ansehnlich waren sie allemal.

*Ehrennadel von Grimminhagen*, verliehen vom stellvertretenden Bürgermeister von Grimminhagen, Joachim Weißhaupt

*Ehrennadel des Imperators Karl-Franz I. für Tapferkeit*, verliehen durch die Vertretung seiner kaiserlichen Majestät, Bernhard von Bingen

*Ehrennadel vom Sigmarkult für Treue und Tapferkeit*, verliehen durch den Sigmariten Gotthard Emden

*Ehrenadel vom Orden des Weißen Wolfs für Tapferkeit und Wildheit im Kampf*, verliehen durch den Ritter des Inneren Zirkels, Ulbrich Karger

*Ehrennadel der Shallya für Opferbereitschaft und Güte*, verliehen vom stellvertretenden Bürgermeister von Grimminhagen, Joachim Weißhaupt

Darüber hinaus erhielt Hauptmann Grammscheid die Auszeichnung *Veteran* und wurde zum Major befördert.

Leutnant Raimund wurde wegen Trunkenheit im Dienst zum Unteroffizier degradiert.

„Herr König“, der Hund von Strasser, bekam einen großen Knochen und der örtliche Rüstschmied, Norbert Schlinger, bot Kent Strasser an, dem Hund (s)eine eigene Rüstung zu schmieden.

Der Platz, von dem aus das Ding auf der Straße mit der Nulner Kanone niedergeschossen wurde, benannte man von „Vogelplatz“ in „Der-Platz-von-dem-aus-das-Ding-auf-der-Straße-mit-einer-Nulner-Kanone-niedergeschossen-wurde“ um. Das Thema der Umbenennung ist noch nicht ganz vom Tisch.

Die Handwerker der Firma *Trockenbau & Kasallek* aus Middenheim wurden informiert und in die Stadt eingeladen. Man hat Großes vor. Es sollen Denkmäler errichtet und Gedenkplaketten angebracht werden.

Die Mietschwerter Björn & Stefan Grimmig reisten wieder nach Altdorf. Dafür mieteten sie sich die teuerste und luxuriöseste Kutsche, die man für Geld bekommen kann. Man wolle nicht schnell, aber stilvoll reisen, so Björn Grimmig.

Clemens beriet sich mit seinen Mitstreitern. Das „Hofer-Haus“ sollte in den Besitz des Shallya-Ordens übergehen, damit darin Kranke und Bedürftige versorgt werden können. Bewacht wird das Anwesen zukünftig von den Rittern des Weißen Wolfs. Dies ist eine glaubensübergreifende Maßnahme, mit der sich alle Beteiligten einverstanden sahen.

### **Anekdoten des Spielabends:**

Der Kontrast auf dem „Platz des Imperators“ war so gewaltig, dass meine Spieler hier schnellstmöglich weg wollten. Die trauernden Familien und ihre Suche nach Überlebenden auf der einen, das Gekicher und Herumgealbere der Adligen auf der anderen Seite.

Brutal: Plünderer wurden nicht verhaftet. Man erschlug sie einfach an Ort und Stelle. Kein Geringerer als Kurt Helborg gab diesen Befehl raus.

Leutnant Raimund habe ich gerne gespielt. Völlig besoffen und überhaupt nicht mehr zugänglich. Ich brauchte mich also nur wenig verstellen... ^^

Als der Wachmann im Hofer-Haus „ALAAARRRRM“ rief und damit nicht mehr aufhörte, brüllte ihn ein anderer Soldat an, er solle doch endlich mal seine Schnauze halten.

Als Gregor Welsch nach Clemens schlug, sah Kathrin mich ziemlich entsetzt an. Immerhin knallte ich ihr eine 03 vor den Latz, gefolgt von einer 12. Auch die Würfe, ob die Wache reagieren kann, fielen komplett für Welsch aus. Wache 89, Welsch 09, andere Wache 99, Welsch 11. Keine Chance. Nach einem guten Willenskraft-Wurf von Kathrin, kam Clemens humpelnd hinter Welsch her. Den Rest kennt man ja...

Der Streit im Speisesaal war ein Highlight. Pro und Contra der Zerstörung des Artefakts. Am Ende wurde das Teil zerstört und meine Spieler bekamen ein Korruptionsspiel entfernt.

Der Segen der Shallyanerin Isabell von Beur sorgte dafür, dass sich die Charaktere einen Korruptionsspiel streichen konnten. Somit zwei an diesem Abend.

## **Eine persönliche Angelegenheit**

### **Charaktere**

**Kathrin spielt Clemens Hochhut von der Lärche**  
Hexenjäger

**Ben spielt Kent Strasser**  
Leibwache von Clemens

**Tim spielt Ulf Hagel**  
Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

**Franz Krämer**  
Magier des Amethystordens

## **Jürgen Wagenknecht**

Morrpriester

## **Roland Faust**

Straßenwächter in Middenheim und ehemaliger Söldnerhauptmann

## **Lars Hermann (51)**

Der ältere der beiden Diener. Zuvorkommend, ruhig und kompetent, weiß Lars doch immer, was getan werden muss. Meistens sind die Aufgaben erledigt, bevor die Herren sie in Auftrag geben.

## **Gunnar Kalschikowski (21)**

Lars ist für ihn wie ein Vater und ein Vorbild. Zwar lernt er noch, doch macht er seine Sache als Diener wirklich gut.

## **Herr König (1,5)**

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

## **Einleitung:**

Nach den Ereignissen in Grimminhagen reisten die Herrschaften gemeinsam mit Lars und Gunnar nach Middenheim. Hier trennten sich ihre Wege vorerst. Die Dinge die sie unternahmen waren so unterschiedlich wie der Charakter jedes Einzelnen selbst. Drei Wochen vergingen, bis sie sich wieder richtig zusammenfinden sollten...

## **Clemens Hochhut von der Lärche**

Clemens wohnte in dem Zimmer in einem vierstöckigen Mehrfamilienhaus in der Margarethenstraße 32, welches Dr. Olaf Hochhut ihm hinterlassen hatte. Lars und Gunnar wohnten, bis Clemens sie wieder brauchte, weiterhin bei Theodor von Tandrich. Die drei Wochen verbrachte er mit den unterschiedlichsten Dingen.

Er bot seine Hilfe, ehrenamtlich, im Shallyatempel an, welche auch gerne genommen wurde. So half er Bedürftigen und Mittellosen. Es boten sich ihm Bilder, die er so noch nie zuvor gesehen hatte. Der Einblick in die Arbeit der Priesterinnen war unglaublich; ihr Umgang mit Leid und Elend kaum in Worte zu fassen. Clemens Respekt Shallya gegenüber wuchs noch ein ganzes Stück an. Es wirkte fast wie ein Wunder, dass es eine solche Einrichtung in einer solch brutalen Welt gibt.

Fast alle Tempel, Schreine und Kirchen der Stadt hat Clemens besucht. Dabei genoss er die unterschiedliche Architektur und die noch unterschiedlicheren Priester und Tempelwachen. Schmucklos und schlicht der eine, pompös und auffällig der andere Tempel. Clemens war erstaunt darüber, was Menschen alles bauen konnten. Seine Reise von Tempel zu Tempel endete im Ulrichtempel, der größten für den Gott des Winters und des Kampfes erbaute Einrichtung überhaupt. Hier traf er auch seinen Freund und Waffenbruder Ritter Ulf Hagel, der als Ehrenwache auf die Ewige Flamme aufpasste.

Clemens verbrachte auch Zeit damit sich die vielen Geschäfte Middenheims einmal genau oder genauer anzusehen. Allein, oder manchmal auch mit Kent und „Herr König“, zog er durch die engen Gassen der Stadt. Dabei entdeckte er Geschäfte, von denen er nicht wusste, dass es sie überhaupt gibt. Mit allerlei Kleinkram deckte er sich ein und genoss die kulinarischen Angebote der Stadt.

Der Averländer Rappe, den er geschenkt bekam, nennt er nun „Bugman“. Clemens kümmerte sich auch um die Pflege des Pferdes und ritt gelegentlich aus, um eine Verbindung zu dem Tier herzustellen. Das Pferd war immer noch bei von Tandrich untergebracht und Lars und Gunnar kümmerten sich rührend um die Tiere. Auch Ulfs und Kents Pferd waren dort.

Eher als einen traurigen Anlass, besuchte Clemens das Grab von Dr. Olaf Hochhut, und das mehrmals in diesen drei Wochen. Er sprach Gebete und schwor, dass er die Gräfin Erma Bartig von Ilseleben zur Strecke bringen würde, so überzeugt war er von ihrer Schuld. War es dem Alter seines Mentors und der damit verbundenen Unaufmerksamkeit zu verdanken, dass er bei den Ermittlungen Fehler machte? Warum durfte Clemens damals nicht dabei sein? Olaf war am Ende seiner Tage ein merkwürdiger Kauz geworden, doch solche Fehler machte er nie. Oder doch? Hatte es Clemens nur nie gemerkt? Aber wie oft hatte Olaf sich dann geirrt?

### **Kent Strasser und sein Hund „Herr König“**

Kent zog während dieser Phase des „Nichtstun“ mehr oder weniger planlos durch die Straßen Middenheims. Ohne festen Wohnsitz schlief er mal hier und mal dort. Die kurioseste Übernachtung hatte er in einem Bordell, wo er tatsächlich nur ein Bett für eine Nacht mietete. Die Frauen konnten es kaum glauben. Ein solcher Schönling und dann will er keinen Sex. Strasser hätte mit seinem Aussehen von den Prostituierten Geld verlangen können, wäre es zum Beischlaf gekommen. So konnte es aber nicht weitergehen, es musste sich was ändern.

Strasser wanderte durch die Straßen der Stadt, schaute sich Wohnungen an, und ob sie ihm zusagten. Die Preise in Middenheim waren übertrieben hoch, war Bauland ja nun mal praktisch gar nicht vorhanden. Dann beschloss er, so weiter zu machen wie vorher. Middenheim: So toll fand er die Stadt dann doch nicht, dass er sich hier eine Wohnung kaufen wollen würde.

In der Phase der Ruhe kümmerte Kent sich um die Ausbildung von „Herr König“. Das verlief so gut, dass sich ein Teil des Narzissmus von Strasser auf den Hund übertrug. So hielt ihm „Herr König“ die Pfote hin, damit sie Kent säubern konnte, war sie einmal schmutzig geworden. Auch legte sich der Hund nicht etwa irgendwo auf den Boden. Bevor keine dicke und saubere Decke auf dem Boden lag, passierte gar nichts. Auch sein „Geschäft“ erledigte „Herr König“ nur an bestimmten Orten. Ein merkwürdiges Herrchen und ein noch merkwürdigerer Hund.

Kent brachte während der Zeit seine gesamte Ausrüstung in Ordnung. Besonders stolz war er auf die Schulterplatte, auf welche er den Doppelschweifigen Kometen hatte eingravieren lassen. Er übte sich im Bogenschießen und kümmerte sich um sein Pferd. Auch Lars und Gunnar besuchte er oft.

### **Ritter des Weißen Wolfs Ulf Hagel**

Drei Wochen, von denen Ulf die meiste Zeit im Tempel Ulrics zu finden war. Als Ehrenwache war er dafür verantwortlich auf die Ewige Flamme aufzupassen. Das war eine Arbeit, ganz nach seinem Geschmack. Die riesige Tempelanlage lernte er so kennen, und das in- und auswendig.

Ulf ließ sich von einem meisterlichen Rüstschmied unzählige Ornamente und komplizierte Zeichen auf seine Rüstung gravieren. Eine teure aber wirklich eindrucksvolle Arbeit. Seine Rüstung hat nun einen Mehrwert, den man wohl in Goldkronen nicht mehr bemessen kann.

Von den Priestern im Tempel ließ sich Ulf das Lesen beibringen, zumindest war das der Plan. Leider stellte seine nicht vorhandene Geduld ein Problem dar. Somit lernte er zwar ein paar Buchstaben auswendig, Worte oder gar Sätze konnte mit dem neuerlangten Wissen aber nicht lesen. Leider konnte er den Buchstaben keins mit dem Hammer überbraten, sonst hätte er das wohl gemacht. Auch die

Priester dafür verantwortlich zu machen, hielt er für keine gute Idee. Also beließ er es vorerst mit ein paar Buchstaben.

Ulf übte das Reiten und das Kämpfen, ganz wie es sein Orden verlangt. Dabei strebt er den meisterlichen Umgang mit dem Hammer an. Immerhin hat er ja gesehen, zu was diese Waffe fähig ist, setzt man sie denn richtig ein.

## **Teil 1 - In Middenheim**

### **Clemens Hochhut von der Lärche wird 18 Jahre alt**

Für seinen 18. Geburtstag - eigentlich damals eine Schätzung von Dr. Olaf Hochhut und der Tag, an dem er Clemens an der Lärche fand - hatte Clemens etwas ganz Besonderes vor. Er lud Kent Strasser, der manchmal schwer ausfindig zu machen war, und Ulf Hagel in das teure und vom Adel stark frequentierte Gasthaus „Rotbarsch“ ein. Am Abend sollte es dann soweit sein. Ein Fischrestaurant in einer Stadt, wo es Fisch eben seltener gab als anderswo. Dementsprechend waren dann auch die Preise in diesem Gasthaus.

Vor dem Eingang trafen sich die drei Freunde dann, Kent hatte zuvor „Herr König“ zu Lars gebracht. Man begrüßte sich und machte sich über den Kleidungsstil des anderen lustig. Clemens war sehr gut gekleidet. Als Adeliger würde er noch nicht durchgehen, aber es war für Ulf schon schwierig, ihn von Weitem als Clemens zu erkennen. Kent trug ganz normale Stadtkleidung. Dabei hatte er seine Gurte und Taschen dennoch dabei. Merkwürdig. Den buchstäblichen Vogel schoss aber Ulf Hagel ab, der in kompletter Rüstung auftauchte. Er war gar so breit, dass man für seinen Einlass extra die andere Tür mitaufmachen musste. Hagel und die Manieren. Würde es dieses Mal besser werden?

Am Tisch, für Ulf hatte man eine Bank bereitgestellt, da er es vorzog in Rüstung zu essen, bestellten sich die Herrschaften Vorspeisen, in Form von Suppe und Brot. Danach sollte es dann mit Bratkartoffeln und Fisch weitergehen. Strasser bestellte sich gar eine ganze Fischplatte. Dazu gab es Wein für Clemens, Bier für Ulf und Starkbier für Kent.

### **Das Geschenk**

Bevor das Essen serviert wurde, gab es zum Geburtstag ein Geschenk von Kent für Clemens. Das immer sehr sorgfältig behandelte Notizbuch, ein teurer Gegenstand, wechselte den Besitzer. In Leder gebunden und natürlich von den Strapazen der letzten Tage und Wochen gezeichnet. Clemens bedankte sich und öffnete das Buch. In ihm waren unzählige Zeichnungen und Illustrationen von den Dingen, die sie seit Olafs Tod erlebt hatten. Es waren hervorragende Bilder. Bergbach, die Höhle, Theodor von Tandrich, Clemens, Ulf, der Frühstückstisch, „Herr König“, die Pferde, Lars, Gunnar, Emilie (besonders Emilie), Grimminhagen, die Kanone, Leutnant Raimund, die Regale mit den Schädeln in Bergbach, das Türrätsel in Bergbach, der Slayer Kadri Gondilsson, Gasthaus „Scherbe“, das Ding auf der Straße, das Hofer-Haus und noch viele kleine Skizzen mehr. Clemens freute sich richtig über dieses Geschenk. Kent Strasser, ein Künstler. Damals schon fertigte er Steckbriefe für die Wache an. Da er weder lesen noch schreiben konnte, dafür aber sehr gut zeichnen, nutzte er dieses Talent, um die erlebten Dinge auf seine Weise aufzuzeichnen.

### **Das Essen**

Nun, da das Essen serviert war, wartete man auf das obligatorische „Gemetzeln“ des Ritters. Dieses Mal aber schien Ulf sich wirklich zu bemühen. Zwar saß er ziemlich verkrampft mit Rüstung am Tisch, seine Manieren aber waren keineswegs als unanständig zu sehen. Der Umgang mit Messer

und Gabel fiel ihm immer noch schwer, aber er versuchte es zumindest. Dabei nahm er sich Kent zum Vorbild und kopierte seine Herangehensweise. Das klappte mehr oder weniger gut. Er kleckerte ein wenig, einmal flog sogar etwas Fisch über den halben Tisch, da Ulf unbeabsichtigt eine Art Katapultwirkung erzeugte. Das Essen aber endete nicht in einem Massaker.

Man unterhielt sich über diverse Dinge, besonders die Erlebnisse, welche sie ja sehr zusammenschweißten. Das wussten sie auch. So unterschiedlich sie auch sein mochten, keiner würde den anderen je im Stich lassen. Hatte man einen von ihnen zum Feind, hatte man alle zum Feind. Und dabei stellte sich die Frage von Recht oder Unrecht gar nicht erst. Ärger mit einen von ihnen, bedeutet Ärger mit allen. Sie tranken und lachten. Der Abend war sehr angenehm, auch wenn das einige Adelige anders sahen, erfüllten die Herrschaften doch in keiner Weise die vom Haus geforderten Dinge, wie Kleiderordnung oder Benimmregeln. Aufgrund des Standes aber, wollte sich die Führung des „Rotbarsch“ es lieber nicht mit einem Ritter, einem Hexenjäger und deren Begleitung verscherzen. Das konnte durchaus auch schlimm enden.

Der Abend verlief relativ ruhig und die Herrschaften wollten demnächst mit dem Abarbeiten der Liste beginnen, die man in Hofers Haus fand. Clemens bezahlte und man brach auf. Da sie alle in die gleiche Richtung mussten, gingen sie gemeinsam ein Stück des Weges.

### **Eine Leiche zum Dessert**

Als sich die Herrschaften dem Wohnhaus von Clemens näherten, entdeckten sie zwei Anwohner, die mehr oder weniger panisch über irgendetwas diskutierten. Die eine Person war der Seiler Matthias Schwarz, die andere Ingrid Fleischer. Clemens und Kent rannten über die Straße, während Ulf erst gar nichts mitbekam. Er war grade in einem Monolog vertieft und erzählte von Ehre und Kampfesmut.

Clemens befragte die Anwesenden was geschehen war, benötigte aber keine Antwort, entdeckten er und Strasser doch bereits den Grund des Aufruhrs. Eine Leiche im Treppenhaus, mit dem Gesicht nach unten, halb auf der Treppe liegend. Nun erreichte auch Ulf den Hauseingang. Clemens sorgte dafür, dass alle erstmal hineingehen, Kent bewachte die Eingangstür zum Treppenhaus.

Recht schroff schob Ulf die völlig aufgebrachte Ingrid Fleischer in ihre Wohnung zurück. Der Seiler blieb bei der Leiche stehen und auch Clemens und Ulf starrten auf diese hinunter. Wer war er und was war geschehen? Ulf untersuchte den jungen Mann. Schnell fand er heraus, dass es sich dabei um einen Boten handeln musste, hatte er doch zwei Schriftrollenhalter und eine Briefftasche dabei. Alles leer. Sein Genick war gebrochen. Der Seiler, er wusste natürlich wer Clemens war, beteuerte seine Unschuld, was ihm Clemens und Ulf auch glaubten. Kent wurde aufgefordert die Wache zu informieren, und das schnell, was er auch tat. Clemens sah sich im Haus um, weckte den einen oder anderen Bewohner um ihn zu befragen. Niemand wusste etwas oder hatte etwas gesehen.

Ulf blieb bei dem Seiler. Sie schwiegen. Immer wieder hörte man aus der Wohnung von Ingrid Fleischer Getuschel, manchmal ging sogar die Tür auf. Ein böser Blick von Ulf und die Tür war wieder zu. Die Neugier war schlimmer als der Schock. Mit Gaffern konnte Ulf eh nichts anfangen, wie wir ja in Grimminhagen gelernt haben.

Strasser streifte durch die Straßen und entdeckte zwei Straßenwächter. Zu diesen ging er und berichtete ihnen, was geschehen war. Einer der beiden machte sich über ihn lustig und wollte ihn gar einsperren, doch Kent ja noch nach Alkohol. Der andere aber, ein wesentlich ernsterer Zeitgenosse, schickte seinen Kameraden weg und ging mit Strasser. Er stellte sich als Roland Faust vor.

Wenig später, Clemens hatte den Seiler Matthias Schwarz in seine Wohnung geschickt, erreichten Kent und Roland das Haus. Nun standen die vier Personen vor der Leiche. Roland stellte sich vor, untersuchte die Leiche und überlegte. Clemens und Ulf sahen sofort, dass es sich bei Roland nicht einfach nur um eine normale Wache handelte. Auf die Frage, was er denn damals gemacht hätte, antwortete er, dass er Doppelsöldner in zig Regimentern gewesen sei und an unzähligen Fronten gekämpft habe. Das erklärte seine Ruhe in dieser Sache. Dennoch aber war er ungehalten darüber, dass es einen Mord in seinem Viertel gab.

Man unterhielt sich, tauschte Informationen aus und kam schlussendlich zu der Annahme, dass der Tote etwas mit der Anwesenheit des Hexenjähgers Clemens Hochhut von der Lärche zu tun hat. Ein Bote, den man von hinten das Genick brach und ihn dann die Treppe hinunterstieß. Um dem Mörder auf die Spur zu kommen, schlug Roland Faust etwas völlig Skurriles vor. Dazu musste aber die Leiche in das Zimmer von Clemens gebracht werden, was dann auch geschah.

### **Befragung des Toten durch Franz Krämer im Beisein von Jürgen Wagenknecht**

Was nun folgte, sollte für alle Anwesenden neu sein. Nicht aber für Roland. Er schlug vor, den Toten von einem Magier des Amethystordens befragen zu lassen. Natürlich im Beisein eines Morrpriesters. Das würde gehen, da der Verstorbene noch nicht lange tot sei.

Clemens und Ulf konnten es nicht fassen. Von solch einer Praktik hatten sie noch nie etwas gehört. Allerdings schien es aber rechtens zu sein, immerhin gilt der Amethystorden ja als anerkannte Institution in Altdorf. Alle willigten ein und Roland lief los. Nun standen Kent, Ulf und Clemens da und starrten die Leiche an. Ein toller Geburtstag.

Es dauerte etwas mehr als eine Stunde, da klopfte es an der Tür zu Clemens Zimmer. Kent öffnete und sah drei Personen vor sich. Einen Priester Morrs, Roland und einen Magier des Amethystordens, gehüllt in eine purpurfarbene Robe, bewaffnet mit einer eingeklappten Sense.

Man tauschte kurz ein paar Informationen aus. Der Magier, er stotterte fürchterlich, sorgte dafür, dass Ulf Kent rauswarf, da dieser ständig kichern musste, wenn der Magier etwas sagte. Zugegeben war das Stottern des Magiers wirklich heftig.

Für die Zeremonie mussten eh alle raus, bis auf den Magier und den Priester Morrs, der dafür sorgte, dass der Magier alles richtig macht. Magier und Priester waren sich zwar nicht spinnefeind, eine gewisse Abneigung dem jeweils anderen gegenüber war aber sehr spürbar. Wobei der Priester den Magier wohl fast schon hasste, mischte er sich in die Belange seines Gottes ein und holte mit einem Zauber den Toten noch einmal für eine kurze Zeit zurück.

Im Treppenhaus wartete man nun, bis der Magier seine Arbeit verrichtet hatte. Clemens und Ulf konnten es immer noch nicht fassen, dass so etwas möglich war. Einen Toten befragen? Ulf meinte gar, dass das an Nekromantie grenzt, womit er nicht ganz Unrecht hatte. Allerdings war das legitimierte Nekromantie. Für den Morrpriester war beides illegal, dennoch aber manchmal eben hilfreich, so auch hier.

Franz Krämer, der Magier, öffnete die Tür und stotterte seine Informationen in Richtung Roland. Das Stottern war nun noch viel schlimmer, offenbar eine Nebenwirkung des Zaubers. Der Morrpriester, sein Name war Jürgen Wagenknecht, verlangte von Roland aber noch, die Leiche bis Sonnenaufgang zu ihm zu bringen. Roland nickte und bedankte sich für die Geduld des Priesters. Der ging daraufhin. Nun folgten also die Informationen. Der Tote, der Name blieb unbekannt, erzählte von seinem Mörder und dessen Name. Ein großer, rothaariger Mann namens Jochen Gerhard habe ihn von hinten überrascht und getötet. Dabei habe er ihn einen Brief abgenommen, der für Clemens Hochhut von der Lärche bestimmt war. Was der Tote auch noch wusste: Jochen Gerhard beobachtet Clemens Tag und Nacht. Das reichte den Anwesenden. Roland beschloss, die Leiche zum Priester zu schaffen und Ulf wollte ihm dabei helfen. Spät war es geworden. Kent und Clemens versuchten ein paar Stunden

Schlaf zu finden, während Ulf am nächsten Morgen zu ihnen stoßen wollte, damit sie gemeinsam nach Jochen Gerhard suchen können.

### **„Ich hab Dich!“**

Die Nacht war alles andere als angenehm. Weder Kent, noch Clemens konnten richtig einschlafen. Ulf hingegen schlief ein paar Stunden, machte sich aber dann sehr früh morgens auf den Weg zu seinen Freunden.

Als Ulf in die Straße einbog, in der sich das Haus von Clemens befand, entdeckte er einen rothaarigen, großen Mann an einer Hausecke. Dieser beobachtete den Eingang zu Clemens Haus. Ulf fasste einen Plan. Er versuchte über die Hinterhöfe zu dem Mann zu gelangen. Er kletterte über Zäune und Wände, zwängte sich durch enge Gassen und erreichte, zu seiner eigenen Überraschung, völlig geräuschlos den rothaarigen Mann, der immer noch an der Hausecke wartete. Ulf packte ihn und hielt ihn fest. Der Mann schrie und wehrte sich, hatte aber keine Chance. Durch die erhöhte Wachsamkeit, wachten Clemens und Kent durch den Radau auf der Straße auf. Sie stürmten nach unten und halfen Ulf, den Typen festzuhalten. War es überhaupt der Richtige?

Clemens untersuchte bzw. durchsuchte den Gefangenen und fand einen Brief, der an ihn adressiert war. Es war der richtige Mann. Brutal schleppten sie ihn in das Wachlokal, in dem Roland Faust noch Dienst hatte. Kurz vor dem Wachwechsel erreichten die Herrschaften das Wachlokal. Der Mann, Jochen Gerhard, wurde inhaftiert. Sie bedankten sich bei Roland für die gute Zusammenarbeit. Anschließend gingen alle, völlig übermüdet in den angrenzenden Park, um sich ein wenig auszuruhen. Clemens holte den Brief hervor und las ihn laut vor:

### **Der Brief**

In dem gestohlenen Brief, den Jochen Gerhard bei sich trug, stand folgender Text:

„An Clemens Hochhut von der Lärche,

Herr, ich sitze im Augenblick bei Nikolas von den Weegen in Altdorf und diktiere ihm diese Zeilen. Berechnen Sie mir diesen Satz auch? Echt? Warum nicken Sie denn so grinsend? Schreiben Sie weiter!

Also, mein Name ist Hartmut Stahlwinkel und ich war Wachmann und Leibwache im Hause bei der Gräfin Erma Bartig von Ilseleben. Eine attraktive und selbstbewusste Frau, aber das wissen Sie ja bereits. Ich muss Ihnen sagen, Herr Hochhut, dass Ihr Mentor, Dr. Olaf Hochhut, wahrscheinlich einem Fehltrug zum Opfer fiel und deswegen hingerichtet wurde. Eine Schande, wenn Sie mich fragen.

Nun, wenn Sie wissen wollen, ob die Gräfin, welche wirklich hübsch anzusehen ist, Schlimmes im Schilde führt, dann beantworte ich Ihnen diese Frage mit einem klaren Ja. Ich werde Ihnen mitteilen was ich weiß:

Die Gräfin, eine Augenweide, schützt mit ihrer Position die stark mutierte Opernsängerin Orphelia Sahkula, sowie den Maler Gustav Klein, der ein drittes Auge am Hinterkopf verbirgt. Das sind Dinge, die ich bei Sigmar und Verena beschwören kann. Orphelias linker Arm ist ein einziger Tentakel.

Die Gräfin, sie ist bildhübsch, lässt Sie, Herr Hochhut, beobachten. Jochen Gerhard ist der Mann, ein rothaariger, schlanker Bursche. Er sollte sich in Middenheim befinden um Sie auszuspionieren. Achten Sie auf ihn, Herr Hochhut!

Erma Bartig von Ilseleben, der Name lässt nicht auf ihre Schönheit schließen, hat einen verschlossenen Raum in ihrem Haus in Altdorf, von dem ich nicht weiß, was sich in ihm befindet. Lediglich ekelhafter Geruch strömt aus ihm, wenn sie die Tür öffnet.

Die Dienerin Maria Dörr und der Knecht Klaus Strahn sind seit Tagen verschwunden. Zum jetzigen Zeitpunkt seit elf Tagen. Niemand hat sie gesehen oder weiß, wo sie hingegangen sein könnten. Ich habe die Gräfin persönlich öfter den Namen „Kaine“, „Goldteufel“ oder „Kahaine“ singen hören. Sie hat ihn auch in ihre Gebete eingeschlossen. Außerdem hat sich ihre Augenfarbe von einem satten Grün in ein blasses Gold verwandelt. Gruselig. Wobei sie ja eigentlich ganz ansehnlich ist, die Gräfin.

Robert Heil, einer der Diener, sitzt im Irrenhaus „Seelenruh“, außerhalb von Altdorf. Er ist wohl nur noch am Leben, weil er viel weiß und die Gräfin wissen möchte, wie viel. Sie „besucht“ ihn regelmäßig. Der Hochelf Leanin Helath bezahlt den Aufenthalt, was meine Vermutung untermauert, dass die Gräfin mittellos ist. Ach ja, der Händler Leanin Helath... Nikolas, streichen Sie doch bitte das „Ach ja“. Das klingt nicht so gut. Was? Zu spät? Haben Sie Glück dass ich es so eilig habe, Sie Geizhals!

Die Gräfin steht in gutem Kontakt mit dem Händler Leanin Helath, einem Hochelfen aus Marienburg. Dieser wird zunehmend immer reicher und reicher, was ihn persönlich aber nicht zu stören scheint. Er selbst besitzt gleich mehrere Lagerhäuser in Altdorf und Marienburg. Vom Bruder meines Nachbarn weiß ich, dass der Hochelf Probleme mit den Zöllnern hatte und bereits wegen Schmuggel aufgefallen ist. Sein Mitarbeiter, Manfred Buchner, hat sich nun mit den Steuern in sämtlichen Vierteln der Stadt angelegt. Warum genau, das ist mir nicht bekannt. Helath meinte wohl, er wäre schlau genug, um die Steuer gegeneinander aufzuhetzen, damit er den günstigsten Preis herausholt. Das ging nach hinten los. Wollen Sie Hilfe, Herr Hochhut, dann gehen zu den Steuern in Altdorf. Die mögen den Elfen nicht. Aber: Über den Helath kommen Sie an die Gräfin ran, da bin ich mir ziemlich sicher. Der Elf ist irgendwie auch ziemlich komisch. Der tickt nicht so, wie seine Artgenossen. Stellen Sie sich einen friedvollen Slayer vor, der Tee statt Bier trinkt. Ähnlich ist es mit dem Elfen. Er spricht wie ein Seemann und benimmt sich auch so. Da kann was nicht stimmen.

Suchen Sie in Altdorf nach Boris Jankinowski. Er war mal der... nun ja, Freund der Gräfin. Er sitzt im Gefängnis. Angeblich soll er die Gräfin bestohlen haben. Er hat sich einen Anwalt genommen, sonst hätte man ihn bereits verurteilt. Er weiß mehr als ich – glaube ich. Jankinowski ist ein Scharlatan der höchsten Güte. Stecken Sie ihn in eine schwarze Robe und er spielt, ohne dass es jemand merkt, einen Priester Morr's. Gleiches gilt für Shallya oder Ulric. Auch in Adelskreisen ist er gelegentlich unterwegs. Ein feiner Kerl. Ein Verwandlungskünstler.

Ich glaube, ich werde ebenfalls verfolgt und weiß daher nicht, ob Sie, Herr Hochhut, diesen Brief überhaupt erhalten werden. Wenn Sigmar stark genug ist, und das ist er wohl... Nein, Nikolas, das brauchen Sie jetzt nicht mit aufzuschreiben... Was sind Sie pingelig, Mann....

Seien Sie vorsichtig, Herr Hochhut! Ich glaube die Gräfin ist eine Hexe!

Im Auftrag des Wachmannes Hartmut Stahlwinkel

Nikolas von den Weegen

### **Die Planung**

Nach dem Vorlesen des Briefs, sahen sich alle an. „**Also, auf nach Altdorf!**“

## **Anekdoten des Spielabends**

Mein Kompetenzwurf für Roland Faust war eine 01 (besser geht kaum)

Eigentlich sollte noch eine wilde Verfolgungsjagd durch Middenheim stattfinden, aber Ulf schlich sich wie eine Katze an Jochen heran, und der hörte absolut gar nichts. Und auch beim Festhalten und den Vergleichenden Stärke-Würfen, verpatzte ich einen Wurf nach dem anderen. Ulf hatte ihn fest im Griff.

Beim Schleichen über die Hinterhöfe, begegnete Ulf einem kleinen Mädchen in Schlafkleidern, welches gerade die Nachttöpfe im Hof ausleerte. Ein „Psssssst!“, und Ulf schlich weiter, während das Mädchen kopfschüttelnd wieder in das Haus ging.

Der Magier des Amethystordens stotterte richtig heftig. Mein Sohn, Ben, konnte nicht mehr vor Lachen. Tim musste ihn ermahnen, was sich dann auch im Spiel selbst wiederfand, indem er als Ulf, Kent vor die Tür schickte.

Ingrid Fleischer nervte ständig herum. Ihre Neugier war schrecklich. Ständig ging die Tür auf. Ulf musste mehrfach eingreifen.

Das Geschenk, in Form des Notizbuchs, kam sehr gut an. Das fanden alle.

## **Eine persönliche Angelegenheit Teil 2 – Aufbruch**

### **Charaktere**

#### **Kathrin spielt Clemens Hochhut von der Lärche**

Hexenjäger

#### **Ben spielt Kent Strasser**

Leibwache von Clemens

#### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

#### **Lars Hermann (51)**

Der ältere der beiden Diener. Zuvorkommend, ruhig und kompetent, weiß Lars doch immer, was getan werden muss. Meistens sind die Aufgaben erledigt, bevor die Herren sie in Auftrag geben.

#### **Gunnar Kalschikowski (21)**

Lars ist für ihn wie ein Vater und ein Vorbild. Zwar lernt er noch, doch macht er seine Sache als Diener wirklich gut.

#### **Herr König (1,5)**

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

## Einleitung

Nach den letzten Ereignissen in Middenheim, hält es Clemens nicht mehr auf dem Hocker. Er hat mehr als genug Informationen, um die Gräfin Erma Bartig von Ilseleben, welche wirklich gutausschend ist, festzunageln. Nein, nicht um sie fest zu nageln, sondern, um sie festzunageln! Somit rüsten sich die Herrschaften, um demnächst nach Altdorf aufzubrechen. Für diesen Anlass hat Lars eine Karte besorgt und die Route bereits berechnet. Circa zehn Tage soll die Reise nun dauern. Ab Delberz, „Herr Königs“ Geburtsstadt, wechseln die Herrschaften auf ein Schiff; samt Tiere. So lautet zumindest der Plan...

### Gasthaus „Steingrab“

Ein Gasthaus in einem Keller. Alles aus Stein. Tische, Hocker und der Tresen. Warum? Na erstens hält das Mobiliar dann länger und zweitens wirft niemand Tische und Stühle durch die Gegend, wenn er mal einen über den Durst getrunken hat. Zudem gibt es nur Alkohol in diesem Gasthaus, keine Lebensmittel. Aber auch Kaffee und Mokka aus Arabia sind hier zu bekommen, wenn auch nicht ganz billig. Pro Kännchen Kaffee, der für vier Tassen reicht, zahlt man einen Schilling.

Die Herrschaften trafen sich hier, um die Reise nach Altdorf zu planen. Clemens und Strasser saßen bereits am Tisch, „Herr König“ lag wie immer auf den Füßen seines Herrchens. Clemens trank Bier, Strasser, wie war es anders zu erwarten, bestellte sich ein Kännchen Kaffee. Ulf kam etwas später, war er doch von „altdorfer Touristen“ aufgehalten worden, die ihn doch tatsächlich mit einem Priester verwechselten. Sie baten um einen Segen und Ulf tobte vor Wut; innerlich. Als sie dann noch fragten, wo sie den Tempel Ulrics finden können, riss sich der Ritter richtig zusammen. Ulfs Geduldsfaden, so dünn wie ein angerissenes Haar, drohte zu reißen. Wortlos wies er den Leuten den Weg und ging.

Somit saßen sie nun alle zusammen, tranken Bier und Kaffee und warteten auf Lars, der auch jeden Moment kommen sollte. Dabei philosophierten Clemens und Ulf über vergangene Erlebnisse und auch, warum Ulf so ein schlechtes Verhältnis zu seinen vier Brüdern und seinem Vater hat. Dabei stellte sich dann heraus, dass Ulf enterbt wurde, weil er sich weigerte, den Beruf des Schreibers anzunehmen. Sein Vater enterbte ihn, Ulf ging zum Tempel und wurde Knappe. Aufgrund des Willens und der Sturheit unbedingt im Tempel bleiben zu wollen, nahm sich Ulbrich Karger, damals noch ein normaler Ritter, seiner an und bildete ihn aus. Lesen und schreiben kann Ulf heute immer noch nicht. Aber er gibt sich Mühe das Essen mit Besteck zu erlernen, genau wie das Lesen und Schreiben.

Lars erschien im Schankraum, bestellte sich ein Bier und setzte sich zu den Herrschaften. Nun ging also die Planung los. Vorher aber erklärte ihm Clemens, dass er fortan ein Teil der Gruppe sein würde, genau wie Gunnar, und dass sie deswegen einen lockeren Umgangston bevorzugen. Das verstand Lars. Er packte also eine Karte aus und präsentierte diese den Herrschaften. Ebenso hatte er bereits für sämtliche Ausrüstung gesorgt. Auch das Vorbereiten der Pferde war bereits im Gange. Die Gruppe war praktisch abmarschbereit. Morgen sollte es losgehen. Auf nach Grubentreich, vorbei an Schöninghagen. Ulf, der sich in der Gegend gut auskannte, wollte die Führung übernehmen. Er hatte zu jedem Kaff, an dem sie vorbeikommen würden, eine kleine Geschichte parat. Meistens aber zog er nur über die Dörfer her, beleidigte die Dörfler als „Hinterwäldler“ oder sprach abfällig über deren Beruf. Wer braucht schon Holzfäller, Schäfer, Weber oder Fischer. Niemand. Schlimmer als die Leute aber, empfand er den Zustand der Gebäude. Besonders Schöninghagen wollte er nur „durchqueren“, um nach Grubentreich zu gelangen.

### **Der vorerst letzte Abend in Middenheim**

Clemens besuchte den Sigmartempel und Strasser unterhielt sich währenddessen mit den Wachen am Eingang des Tempels. Hier standen nicht etwa Sigmariten, nein, es waren Ritter des Weißen Wolfs, die hier aufpassten. Ein freundliches Entgegenkommen der Ulricianer, welches die Sigmariten gerne annahmen. Anschließend genossen Clemens und Strasser den Aufenthalt in einem Badehaus. Sie mieteten sich ein teures Zimmer in einem Bordell, ohne aber den Beischlaf in Anspruch zu nehmen, was für erstaunte Gesichter bei den Dirnen sorgte.

Ulf verabschiedete sich von seinem Rudel und besonders von Karger, der noch gar nicht so lange wieder in Middenheim war, kämpfte er ja bis zum Schluss in Grimminhagen. Seine Ausrüstung wurde nochmals überprüft, dann ging er zeitig schlafen.

### **Der Aufbruch**

Somit startete ihre bisher längste gemeinsame Reise. Die Reise nach Altdorf, der Hauptstadt des Imperiums, hatte begonnen. Sie verließen Middenheim über den südlichen Viadukt, vorbei an zig Händlern und Reisenden, vorbei an Wachleuten, Soldaten, Bettlern und Hausierern, die ihr Geschäft vor dem Tor zum Ausgang des Viadukts eröffnet hatten. Dies wurde zwar geduldet, war aber bestimmt nicht günstig, denn die verantwortlichen Wachen grinsten immer wieder, wenn ein neuer Händler Anstalten machte, seinen klobigen Stand dort aufzubauen.

*„Verkaufsstand? Hier? Nein! Bestechung? Was für ein schreckliches Wort! Du willst hier deinen Stand aufbauen? Hier? Direkt vor dem Ausgang in die Stadt? Das macht sechs Groschen!“*

### **Die Immereiche, ein Schrein Taals**

Nach wenigen Stunden durch ein hügeliges und bewaldetes Gebiet, erreichten die Herrschaften eine Abzweigung, die zu einem Schrein Taals führte. Alle waren sich einig, diesen Schrein besuchen zu wollen. Dabei handelte es sich um eine uralte Eiche, die Immereiche. Sie stand inmitten der Nadelbäume und ihr Platz wirkte wirklich wie künstlich. Ein mächtiger Baum. Den Pferden gönnte man eine Pause.

Ulf kümmerte sich um sein Pferd „Wintersturm“ und Kent um sein Pferd „Hufe“. Clemens hingegen machte einen Fehler: Völlig unbedacht näherte er sich von hinten seinem Pferd „Bugman“, klopfte ihm freundlich auf den Allerwertesten. Das Pferd schlug aus und verfehlte Clemens nur knapp. Der Schrecken saß tief. Daraufhin überließ Clemens Gunnar die Arbeit. Kent und Lars lachten, aber leise.

Der Aufenthalt bei der Immereiche war sehr emotional, genoss man doch die Ruhe, jeder auf seine Weise und jeder für sich selbst. Hier war es egal, ob man Ulricianer oder Sigmarit ist, unter Taals Auge war man eins.

### **Die Brücke des Schreckens**

Man unterhielt sich während des Reitens, meistens über belanglose Dinge wie das umschlagende Wetter, denn es regnete nun leicht. Dabei war es aber warm und wenig windig. Kurz vor Schöninghagen dann, erreichten die Herrschaften eine Brücke, die über einen zwanzig Meter tiefen Abgrund führte. Hier sollte sich nun wirklich Grausames zutragen.

Ulf, der offenbar Höhenangst hatte, klammerte sich an sein Pferd, starrte nur geradeaus und ritt stocksteif über die Brücke, ohne dabei auch nur ein einziges Mal nach unten zu sehen. Clemens

bemerkte das und grinste. Der starke und angstbefreite Ritter hatte ein Problem mit Brücken? Vielleicht gar Angst? Clemens eilte an ihm vorbei, um ihn ins Gesicht sehen zu können. Ja, es war tatsächlich Angst. Ulf Hagel hatte einen Todfeind: Brücken!

Strasser kämpfte derweilen seine eigene Schlacht. „Herr König“ weigerte sich stur über die Brücke zu gehen. Auch als Strasser ihn mehrfach rief, rührte sich der Hund nicht. Strasser verlor die Geduld und brüllte den Hund an, er solle doch nun endlich überkommen. Das reichte dem Hund, er nahm Reißaus. Das musste er sich nicht bieten lassen. Er lief weg. Strasser tobte, Clemens bekam das mit und ritt wieder zurück, über die Brücke, den schlimmsten Feind des Ulf Hagel, der heilfroh war, nun das Ende erreicht zu haben. Glücklicherweise gelang es Clemens, den Hund erfolgreich zu rufen. Strasser glotzte dumm aus der Wäsche, als Clemens dem Hund etwas zuflüsterte und dieser dann locker und gut gelaunt über die Brücke tappste. Nun konnte es also weitergehen. Oder doch nicht?

Der anhaltende Sprühregen wusch nicht nur die Haut der Herrschaften auf, er nagte auch an der Laune des Dieners Gunnar. Kaum über die Brücke, jammerte er herum und beschwerte sich über das störrische Packpferd und das Wetter. Der Sattel war ihm zu hart, die Seile von schlechter Qualität, sein Hintern tat ihm weh und mehrere Gurte schnürten sich in seine Taille. Lars verlor mehr und mehr die Geduld mit ihm und ließ sich mit ihm zurückfallen.

### **Durch Schöninghagen... wirklich, nur durch!**

Man erreichte Schöninghagen. Eine Ansammlung baufälliger Holzgebäude, mehr war es nicht. Obwohl das Dorf als Durchgang nach Middenheim stark frequentiert war, bekam es die Führung offensichtlich nicht auf die Reihe, hier vernünftige Gebäude hinzustellen. Hier wollte niemand bleiben. Auch die Leute waren sehr merkwürdig. Zwar begegnete man, aufgrund der Hauptstraße, viele Reisende, von der Bevölkerung aber sah man wenig bis gar nichts.

Am Rande des Hauptweges hatte man ein paar Verkaufsstände errichtet und eine Kneipe war auch auszumachen. Bis auf Gunnar, der nun nur noch am Jammern war, sprach niemand. Hier wollte man eigentlich nur noch durchreiten, was man auch tat. „Herr König“ wusch geschickt den Wasserpfüten aus, um sich seine Pfoten nicht schmutzig zu machen. Das ging so weit, dass er, wie eine Katze, auf einen Balken, der eigentlich zum Anbinden von Pferden gedacht war, sprang und diesen entlanglief, nur um den Pfützen zu entkommen. Strasser konnte es nicht glauben.

*„Was, bei Ranald, stimmt denn nur mit dem Hund nicht?“*

### **Grubentreich und das Gasthaus „Goldene Feder“**

Endlich, gegen Abend und völlig durchnässt, erreichten die Herrschaften das Dorf Grubentreich. Zuvor hatten sie bereits Wiesen und Felder gesehen, auf denen Schafe und Ziegen grasten. Auch kleinere Gehöfte waren am Horizont zu auszumachen. Leider vermieste ihnen der Starkregen die eigentlich malerische Idylle. Zum nervigen Regen kam auch noch das Gejammer von Gunnar, welches an den Nerven aller zerrte. Ulf reichte es bald, aber noch riss er sich zusammen.

Völlig erschöpft betrat man das Gasthaus „Goldene Feder“. Auf dem Schild war wirklich eine Feder aus purem Gold. Natürlich passte der Wirt gut darauf auf.

Mehr als ein Zimmer, Essen und Trinken wollten die Herrschaften gar nicht. Der Innenraum des Gasthauses war urig und sehr gemütlich; wie aus dem Bilderbuch. Der sprachbehinderte Gastwirt sorgte für eine angenehme Atmosphäre, las er seinen einzigen Gästen doch jeden Wunsch von den Lippen ab. Man unterhielt sich mit dem Wirt, tauschte ein paar Neuigkeiten aus und war froh, drinnen zu sein, denn draußen regnete es nun Bindfäden.

Gesättigt durch Brot vom Vortag, einer Suppe, einen halben Liter Dünnbier und etwas Hammelfleisch fiel dann jeder für sich müde und erschöpft in sein Bett. Die Nacht verlief ereignislos.

### **Einer wird krank**

Husten, Kopfschmerz und Schnupfen erschwerten das Vorankommen. Clemens hatte sich erkältet und litt unter den dramatischen Auswirkungen dieser Erkrankung. Leidend und stöhnend bereitete er sich auf die Weiterreise vor. „Männergrippe“, eine der schlimmsten Krankheiten im Imperium. Schrecklich. Wie ein schwerverwundeter Ritter, der gerade das Schlachtfeld verlassen hatte, saß Clemens fortan im Sattel.

### **Ein Ort zum Rasten – zum Ausrasten**

Kurz nach dem Aufbruch, fing Gunnar schon wieder zu jammern an, wenngleich er sich am Tag zuvor für sein Verhalten entschuldigt hatte. Zwar regnete es nicht, aber Gunnar fand dennoch genügend Gründe die Reise madig zu reden. Nun reichte es Ulf: Er nahm die Zügel des Packpferds, während Lars ein ernstes Wort mit ihm sprach.

Mitten auf dem Weg, zwischen Grubentreich und Malstedt, stießen die Charaktere auf den draufgängerischen Zwerg Ors Hartkinn, und Olga Kratshinewski, eine fette, aber engagierte alte Frau aus Kislev. Beide waren sie Straßenwächter und für diesen Abschnitt des Weges zuständig. Sie hatten eine völlig verstörte, junge Frau vor sich sitzen, die winselnd um Hilfe bat. Sie, ihr Name war Hedwig, war von einer Gruppe Männer verschleppt worden. Zwanzig Personen wohnten in der Nähe auf dem „Vogelberg“ in dem dortigen Turm. Es war bekannt, dass dort merkwürdige Dinge vor sich gehen und die dortigen Leute Frauen entführen, damit sie ihnen Kinder gebären. Ein schlimmer Haufen, abseits des Weges. Die kleine Schwester von Hedwig, Viktoria, befand sich immer noch dort, während Hedwig fliehen konnte um Hilfe zu holen.

Die praktisch nur Kislevitisch sprechende Olga wollte die verstörte Frau in die Stadt bringen. Clemens und Ulf waren dagegen; entschieden sie sich doch dafür, dass Gunnar auf die Pferde aufpassen soll, bis sie wieder da sind, denn: Es gab nicht ansatzweise jemanden von den Herrschaften, der nicht bereit war, die kleine Viktoria aus den Fängen der „Hillbillys“ zu befreien.

Der aufbrausende Zwerg Ors war sofort bereit mit Ulf gen „Vogelberg“ zu marschieren. Auch Lars wollte mitgehen. Man einigte sich schnell. Gunnar sollte bei Hedwig und den Tieren bleiben, während Clemens, Ulf, Kent, Lars, Ors und Olga die kleine Viktoria holen gehen. Auch „Herr König“ ging mit den Herrschaften, sollte sich seine Anwesenheit doch später noch als sehr wertvoll erweisen.

Die Wut wuchs mit jedem Schritt, den die Herrschaften taten. Ors entschuldigte sich ständig, dass er ja nichts dafür konnte, wenn man ihm den Auftrag zum Eliminieren der Hinterwäldler nicht gab. Nebenbei unterhielt er sich mit Olga, die wirklich nur er verstand, sie sprach nämlich kein einziges Wort „Reikspiel“. Das war stellenweise so amüsant, dass Ulf nur noch am Grinsen war, wenn die beiden ein Gespräch angingen. Und sie sprachen recht viel. Olga war eigentlich sogar sehr redselig.

Nach einer guten Stunde über Stock und Stein, völlig abseits der Haupt- und Nebenwege, erreichten die Herrschaften dann eine provisorisch errichtete Siedlung in schlechtester Qualität. Auf einem kleinen Hügel außerhalb der Brettergebäude stand ein auffälliger Steinturm, den man „Vogelturm“ nannte. Man schlich sich heran und spähte die Bewohner aus. Clemens drohte gar aus der Haut zu fahren, entdeckte er doch Anzeichen eines „Untergottes“ Khornes. Man stellte zig

Totenschädel zur Schau, ja gar auf kleine Haufen. Ulf wunderte sich, dass so etwas überhaupt möglich war. Ors schimpfte über die kranken Perversitäten der Menschen und Olga nuschte auch irgendetwas vor sich hin.

### **Einfacher gesagt als getan...**

Ulf schlich dichter an das Dorf heran, was ihm auch gelang. Der Zwerg folgte ihm. Dabei war er dermaßen laut, dass er die Aufmerksamkeit des Postens auf dem Turm auf sich zog und dieser in ein Horn blies. Lange blies er nicht, löste sich doch ein Schuss aus der Pistole des wütenden Hexenjähgers Clemens Hochhut von der Lärche. Ein Volltreffer – voll ins Gesicht. Tot fiel der Wachposten vom Turm und klatschte auf das Dach eines Hühnerstalls. Der Kampf hatte begonnen.

Ulf Hagel und Ors Hartkinn stürmten auf die wehrfähigsten Männer zu, während Lars mit Kent zum Turm stürmte. Als ein Mann aus einer der Hütten stürmte um auf Lars loszugehen, packte sich „Herr König“ dessen Arm. Schreiend stürzte der Mann zu Boden, während der fünfundvierzig Kilo schwere Hund immer wieder nachfasste. Selbst Kent war überrascht, wie brutal der „Herr König“ auf einmal sein konnte, erinnerte er sich doch an die Brücke zurück und daran, dass der Hund diese zuerst nicht überqueren wollte.

Ulf erreichte seinen ersten Gegner. Der Hammer traf und zerschmetterte dem axtragenden Mann die Kniescheiben. Ja, alle beide. Der Hieb war sehr stark. Ulf stürmte weiter. Hinter ihm waren immer wieder Schüsse zu hören, Clemens erledigte einen nach dem anderen. Kugel für Kugel traf er die flüchtenden Dörfler. Dabei nahm er keine Rücksicht auf Frauen, Alte oder Kinder. Alles was wie „Dörfler“ aussah, wurde erschossen. Eine grausame Dynamik machte sich in allen breit. Ein Rausch. Ein Kampfrausch, der in Worte kaum zu beschreiben ist. Ähnlich gingen die Ritter damals in Bergbach vor. Es entlud sich der gesamte Hass und die Wut der vergangenen Tage. Gunnars Gejammer, das Wetter, der schmerzende Hintern vom Reiten, der Anblick der winselnden Hedwig. Es waren alle negativen Ereignisse und Einflüsse, die hier nun zusammenkamen. Die Hinterwäldler sollten nun dafür zahlen, und das taten sie auch.

Kent kämpfte gar mit mehreren Männern und wurde dabei leicht verletzt. Dann aber, nach einer kleinen Kampfpause, begegnete er einen Mann, der ihm noch lange im Gedächtnis bleiben sollte. Aber nicht wegen ihm selbst, sondern wegen dem, was geschehen sollte. Kent stellte sich bei seinem Angriff derart dämlich an, dass er dem Axträger gleich mehrere Vorteile verschaffte, die dieser auch nutzte. Strasser sah seinem Ende entgegen, und es ärgerte ihn, dass er die Leute hier so dermaßen unterschätzt hatte. Nun zahlte er den Preis seiner Arroganz. Wie in Zeitlupe sah er die Axt auf sich zukommen. Genau auf seinen Kopf. Das wars also! Er spürte den Schmerz schon, den dumpfen Aufprall und wie sich die rostige Klinge der Axt in sein Gesicht gräbt, als „Herr König“ wie aus dem Nichts nach dem Arm des Angreifers schnappte. Das Gewicht des Hundes riss den Mann zu Boden. Strasser starrte nur, kreidebleich. Der Hund zerfleischte den Arm des Angreifers. Strasser tötete den Mann und dankte seinem Hund. Damit hatte er nicht gerechnet.

*„Es ist ein Delberzer!“, sagte Theodor von Tandrich damals immer. „Ein Delberzer!“*

Ulf Hagel unterschätzte ebenfalls einen der Gegner dermaßen, dass er, wie zu erwarten, eine schwere Kopfverletzung erlitt. Schlimmer noch: Ulf schien, nach der Verwundung, dem Mann nicht mehr gewachsen zu sein. Er taumelte und fiel fast hin. Der Mann, ein ungepflegter und zahnloser Hinterwäldler, holte zum finalen Schlag aus. Auch hier, ähnlich wie bei Kent, meinte Ulf, Morr zu sehen. Wieder krachte hinter ihm ein Schuss aus der Pistole des Hexenjähgers. Das Projektil durchschlug den Schädel des Angreifers. Ulf starrte nur in Clemens Richtung. Der Blick sagte alles. Danke, mein Bruder!

Beflügelt durch diese Ereignisse, schlachteten sich die Herrschaften buchstäblich durch die Bewohner dieses Lagers. Es wurde keine Rücksicht mehr auf irgendwen genommen. Das Wort

„Gnade“ wurde kurzzeitig gänzlich aus aller Wortschatz gestrichen. Völlig blutüberströmt fand Ulf dann die kleine Viktoria. Sie war völlig geistesabwesend und verängstigt, wer will es ihr verdenken. Sie war stark unterernährt. Lars, Ors und Olga waren von oben bis unten mit Blut bespritzt. Strasser, der es vorzog den Leuten mit seinem Schwertbrecher die Kehle durchzuschneiden, war ebenfalls blutbesudelt.

Schweigend kehrte man zu Gunnar zurück. Hinter ihnen gruben sich Rauchsäulen in den Himmel. Man hatte alle Hütten und den Turm angezündet.

### **Anekdoten des Spielabends**

Die Würfel haben gestern viele Dinge beeinflusst und somit für viel Spaß am Tisch gesorgt:

- „Herr König“, der nicht über die Brücke wollte.
- Kathrin, die einen Patzer bei der „Tierpflege“ würfelte und „Bugman“ nach Clemens trat.
- Ulf, der offenbar panische Angst vor Brücken hat.
- Clemens, der krank wurde (als einziger einen einfachen Widerstandswuf verkackt)
- Ben, der mehrere Patzer beim Kampf bei den Hinterwäldlern würfelte

Zudem kamen noch Gunnars ständiges Gejammere und Genörgel. Auch hier würfelte ich ständig Patzer. 98, 88, 88, 00 und 99. Ja, das war echt hart. Sollte wohl so sein. (Die Würfe machte ich immer auf Endurance und sie waren einfach).

Clemens verlangte von Kent den Bogen. Der hatte den Bogen aber gar nicht mitgenommen. Dumm für Clemens, der die Wache auf dem Turm eigentlich lautlos töten wollte.

Das Gemetzel in dem Dorf war beispiellos. Hier zeigte sich wirklich der Hass auf die „Hillbillys“, wie Tim sie immer so schön nannte.

Wir haben, auch aufgrund der miesen Würfelwürfe, richtig viel gelacht.

### **Eigene Anmerkung**

Das gestrige Verhalten überraschte mich, ging ich doch erst davon aus, dass die Spieler keine große Lust auf eine „klischeehafte“ Rettungsaktion haben. Da irrte ich aber. Zwar hatte ich das Lager und die Leute grob vorbereitet, eine solche Entschlossenheit seitens der Spieler aber hatte ich nicht erwartet. Es wurde gar nicht erst diskutiert. Es stand fest. Vielleicht auch, weil ich, für meine Verhältnisse, sehr überzeugend „geweint“ habe und Hedwig wirklich gut dargestellt habe. Kann gut sein, dass das ein Teil dazu beigetragen hat. Und natürlich: Kinder! Das zieht ja eigentlich immer. Aber meine Spieler haben hier auch schon oft mit den Achseln gezuckt und sind ihres Wegs gegangen. Das war echt krass.

Auch die Keine-Gnade-Regel. Es wurden keine Gefangenen gemacht oder jemand befragt oder so. Es wurde alles abgeschlachtet, stellenweise völlig wie ihm Wahn. Die Wut war enorm. Sehr gut gespielt!

## **Eine persönliche Angelegenheit**

### **Teil 3 – „Das sind die Flöhe – glaubt mir!“**

#### **Charaktere**

##### **Kathrin spielt Clemens Hochhut von der Lärche**

Hexenjäger

##### **Ben spielt Kent Strasser**

Leibwache von Clemens

##### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

##### **Lars Hermann (51)**

Der ältere der beiden Diener. Zuvorkommend, ruhig und kompetent, weiß Lars doch immer, was getan werden muss. Meistens sind die Aufgaben erledigt, bevor die Herren sie in Auftrag geben.

##### **Gunnar Kalschikowski (21)**

Lars ist für ihn wie ein Vater und ein Vorbild. Zwar lernt er noch, doch macht er seine Sache als Diener wirklich gut.

##### **Herr König (1,5)**

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

#### **Einleitung**

Die Hinterwäldler waren besiegt, Hedwig und Viktoria nahm man mit sich. Die Straßenwächter Olga und Ors wanderten allerdings in die andere Richtung, um ihre Patrouille wieder aufzunehmen. Somit trennten sich ihre Wege wieder. Es dauerte auch gar nicht lange, da erreichten die Herrschaften Malstedt, ein kleines beschauliches Dorf auf dem Hauptweg von Delberz nach Middenheim gelegen.

##### **Malstedt und seine freundlichen Bewohner**

Bevor die Herrschaften die Stadt betreten konnten, wurden sie bereits von dem Bürgermeister, Boris Herfried, in Empfang genommen. Er war nicht allein. Zwar konnte niemand die Herrschaften ankündigen, ihre Ankunft, und besonders ihre Rettungsaktion, sprach sich aber sehr schnell herum. Nach nur kurzer Zeit standen zig Menschen um sie herum. Viktoria und Hedwig wurden der örtlichen Shallyanerin übergeben. Der Bürgermeister lobte das Vorgehen und lud die Charaktere für die Dauer ihres Aufenthalts ein. Es sollte ihnen an Nichts mangeln. Dieses Angebot nahmen sie an. Die Zeichen des Kampfes waren deutlich sichtbar, Ulf gar am Kopf verwundet. Auch hier ließ der Bürgermeister Hilfe holen.

In Malstedt, fast schon eine kleine Stadt, ging es sehr geschäftig zu. Der Mittelpunkt des Geschehens schien ein gigantisch großes Gasthaus zu sein. Ein dreistöckiges Fachwerkgebäude mit steinernem Sockel, aus Natursteinen erbaut. Viele kleine Erker zierten die Fassaden. Ein interessantes Gebäude. Auf dem sandigen Hof vor dem Eingang war ähnlich viel Betrieb, wie im Altdorfer Hafen, wenn ein großes Handelsschiff angelegt hatte. Mehrere Kutschenhäuser hatten hier ein Büro, die Stallgebäude waren riesig, konnten sie doch gleich elf Kutschen unterbringen. Die Pferdeställe hatten gar Boxen für dreißig Tiere. Das Gasthaus war das eindrucksvollste, welches die Herrschaften bisher gesehen hatten. Das Innere sollten sie auch noch kennenlernen.

### **Der Jademagier**

Der Jademagier Manfred Herfried, offenbar der Bruder des Bürgermeisters, bat die Herrschaften auf ein freies Feld in der Nähe des Eingangs zum Dorf, noch bevor diese das Gasthaus betreten konnten. Sein Zauber, ein heilendes Ritual, schloss die schlimmsten Wunden von Ulf. Clemens fand das gar nicht so amüsant. Das Hantieren mit Magie konnte am Ende nur böse ausgehen. Dieses Mal aber half es und Ulf ging es wesentlich besser. Alles ging sehr schnell. Der Magier war ein zertifizierter, wenn auch fremdartiger Zauberer, den das eine oder andere Bad im Fluss sicher geholfen hätte seinen ekligen Geruch loszuwerden. Bevor die Herrschaften das Gasthaus aufsuchten, reinigten sie sich von den größten Blutresten, welche an ihrer Kleidung und an Körper und Gesicht klebten.

Der Magier zog sich, nach einem kurzen Gespräch mit dem Bürgermeister, zurück. Er wanderte über eine kleine Brücke gen Todwald, eine für Menschen unwirtliche Region.

### **„Das Rattennest“**

Während sich Gunnar und Lars um die Tiere kümmerten, betraten die Herrschaften das Gasthaus. Der Name des Gasthauses „Rattennest“ war komplett irreführend. Was sie hier sahen, hätten sie vielleicht in einem bekannten Gasthaus in Altdorf oder Nuln erwartet, nicht aber in einem solch kleinen Kaff wie Malstedt. Es roch nach Holz, Essen, Stahl, Leder und Alkohol. Alles aber in einem angenehmen Mix. Das Mobiliar war rustikal und wirkte sehr gemütlich. Es ging hier stellenweise zu wie auf einem Ameisenhaufen.

Im Erdgeschoss befand sich der Schankraum. Der Eingang zur Großraumküche, anders war sie nicht zu bezeichnen, befand sich hinter dem Tresen, wo drei junge Burschen und eine hübsche junge Frau Bier und andere Spirituosen ausschenkten. Im Regal hinter dem Tresen standen zig Flaschen Brandy aus den verschiedensten Regionen des Imperiums. Ulf zählte, wenn er es denn richtig machte, einundzwanzig Sorten. Während des Ausschenkens wurden leere Fässer gegen volle ausgetauscht.

Im ersten Stock befand sich der zweite Schankraum. Hier hatte man die Sitzecken einiger Gottheiten des Imperiums gewidmet. Somit gab es eine „Manann-Ecke“, eine „Verena-Veranda“, ein „Sigmar-Platz“ und „Taal-Tal“. Ulf beschwerte sich, dass Ulric fehlte, womit er recht behalten sollte. Im ersten Stock wurde auch gegessen und getrunken und später gefeiert. Das Essen wurde direkt aus der Küche über ein Aufzugsystem in den ersten Stock befördert, um dann von den Kellnern zu den Gästen gebracht zu werden. Auch einen eigenen Tresen gab es im ersten Stockwerk.

Das zweite Stockwerk war der Schlafsaal. Hier befanden sich mehr als zwanzig Betten. Dabei hatte jeder Gast einen Vorhang, den er zuziehen konnte, um ein wenig Privatsphäre genießen zu können.

Im Hof des Gasthauses befanden sich Käfige mit Hühnern, Hasen und einer, für Clemens und Ulf nicht identifizierbaren Spezies. Die Aufklärung erfolgte durch die Worte von Kent, der diese Viecher schon mal gesehen hatte und auch wusste, wo sie herkommen. Aus Lustria. Es waren Meerschweinchen, eine fast nie endende Quelle Fleischvorrats, so schnell vermehrten sich diese

Biester, so Strasser. Clemens und Ulf entdeckten viele Ähnlichkeiten zu den hier heimischen Ratten und warnten vor dem Verzehr.

### **Gemeinsam an einem Tisch**

Die Qualität der Nahrung und der Getränke war eher unterdurchschnittlich, aber was sollte man erwarten, bei dieser Menge, die hier täglich über den Tresen ging. Dennoch aber genossen alle ihre Speisen. Die Kosten wurden vom Bürgermeister übernommen, also schaufelte man sich richtig voll. Dabei sprach niemand. Es wäre zu viel des Guten, wenn man es Futterneid nennen würde. Clemens, der schneeweiße Zähne hatte, achtete nun einmal genau auf den Zustand der Zähne seiner Begleiter. Ulfs Zähne waren zwar verfärbt, wohl aber in einem guten Zustand. Die von Kent allerdings nicht so sehr, obwohl er sie immer pflegte. Als Clemens das Essen unterbrach, um Strasser anzustarren und dieser das bemerkte, zog er die Augenbrauen zusammen. „Was?“, und aß weiter. Später kamen dann auch Lars und Gunnar an den Tisch. Als Gunnar sich wieder entschuldigen wollte, unterbrach ihn Lars und zeigte auf das Essen.

„Herr König“, wurde, heimlich, von Ulf gefüttert. Ständig „fiel“ etwas unter den Tisch und Strasser wunderte sich, warum der Hund so unruhig war. Ulf hingegen machte sich daraus einen Spaß. Mehr und mehr gewann er, durch Bestechung am Tier, das Vertrauen des Hundes. Dies sollte sich später noch zeigen.

Als alle mit dem Essen fertig waren, bemerkten sie, dass der Schankraum sich mehr und mehr füllte. Auch der Bürgermeister war nun anwesend und hielt tolle Reden an einem Tisch, der von wohlhabenden Männern besetzt war. Ulf meinte nur, dass wohl bald Wahlen anstünden, sonst würde sich der Bürgermeister nicht so ins Zeug legen. Nun war hier wirklich Stimmung. Im ersten Stock wurde Musik gespielt, es wurde viel gelacht und herumgealbert.

Die Herrschaften saßen mitten in diesem Gewusel. Sie fühlten sich wohl. Sehr wohl. Man sprach über die Weiterreise und über das Erlebte. Alle waren sie müde, Ulf besonders, hatte er einerseits eine schwere Kopfverletzung erlitten und andererseits Magie empfangen, was ebenfalls nicht einfach zu ertragen ist. Clemens beobachtete den Bürgermeister und stellte sich die Frage, warum man nicht einen Trupp zur Rettung der Mädchen Viktoria und Hedwig zusammengestellt hatte, Leute wären ja genug da gewesen. Dieser Gedanke wurmte ihn.

Bevor die Herrschaften sich in die Nachtruhe begaben, bot die Kellnerin, Beate Schlirr, den Gästen noch einen Schnaps an, den man dankend annahm. Sie servierte diesen Schnaps in einem kleinen Glas. Der Alkohol wurde angezündet. Niemand wusste etwas damit anzufangen, außer Strasser. Er pustete das Feuer aus und kippte das rötliche Getränk in einem Zug herunter. Das machten ihm Clemens, Ulf, Lars und Gunnar nach. Jeder für sich verzog dabei das Gesicht, geschuldet durch die Stärke dieses Getränks. Nur Ulf blieb standhaft. Sein wilder Bart zog sich an zwei Stellen Richtung Ohren. Er grinste, hatte er doch noch nie zuvor in seinem Leben ein solch leckeres Gesöff zu sich genommen. Er bestellte gleich noch einen.

Clemens entschied sich, dem Bürgermeister nochmal zu danken und stand auf. Dabei entdeckte er in einer ruhigen Ecke des Schankraums einen sehr alten Sigmariten. Er speiste in aller Ruhe und genoss offenbar den Trubel. Clemens beschloss zu erst mit dem Bürgermeister zu reden und dann den Priester zu begrüßen. Ulf schnappte sich seine Rüstung und zeigte auf die Treppe. Das war wohl so zu verstehen, dass er sich zur Nachtruhe begeben wollte, hatte ihn der Schnaps doch ein wenig müder gemacht. Als er fragte, um was es sich dabei handelte, antwortete man „Brandenburgs Brandy“, einer der besten und stärksten Sorten im Imperium. Selbst Zwerge soll dieses Gesöff umhauen. Ulf nickte zufrieden und ging. Lars und Gunnar hatten die Möglichkeit in Hängematten bei den Tieren schlafen zu können, was sie nun auch machen wollten, immerhin wollte man morgen wieder aufbrechen. Strasser schnappte sich „Herr König“ und ging vor die Tür.

### **Bürgermeister Boris Herfried**

Clemens ging zum Tisch des Bürgermeisters und sprach ihn an. Dieser war sehr erfreut, wahrscheinlich sogar etwas verängstigt, denn er wusste ja, welcher Profession der junge Hochhut nachging. Um nicht in den Fokus der Inquisition zu rücken, schleimte man gerne mal herum. Der Respekt aber war nicht aufgesetzt, das merkte Clemens. Man unterhielt sich über Geschäfte und warum ausgerechnet das kleine Malstedt ein solch grandioses Gasthaus führe. Dabei versicherte Boris, dass man Malstedt früher oder später noch ausbauen möchte, um der Größe des Tempels von Sigmar gerecht zu werden. Den Tempel hatte sich Clemens noch gar nicht angesehen, wohl aber bemerkt, dass dieser viel zu groß für ein Kaff wie Malstedt ist. Tempel Sigmars aber konnten nie zu groß sein. Auch die anwesenden, wohlhabenden Bürger, die am Tisch des Bürgermeisters saßen, begrüßten Clemens und tauschten einige Informationen aus.

### **„Herr König“**

Strasser spielte am Rande des Dorfs, auf einem Feld, mit „Herr König“. Dabei überlegte er sich, warum der Hund manchmal so komisch war. Immerhin machte er sein großes Geschäft nur auf Stroh. Das war merkwürdig. Morgens raste der Hund immer in den Pferdestall, um dort auf das Stroh zu kacken. Wer hatte ihm das beigebracht? Musste Strasser von nun an immer eine Handvoll Stroh dabeihaben, damit „Herr König“ auf diesen scheißen konnte? Was für ein Hund.

Und warum sauste er während des Reitens immer zwischen den Pferden umher? Das ist gefährlich. „Herr König“ scheint es aber immer Spaß zu bereiten sich in Gefahr zu bringen. Ist der Hund lebensmüde? Was bitte ist denn daran spaßig, sich von einem siebenhundert Kilo schweren Tier niedertrampeln zu lassen?

Strasser beobachtete „Herr König“ und rief ihn heran. Er befahl ihm, den Ball auszuspuken, was er nicht tat. Strasser musste sich wieder bücken und ihn den Ball aus dem Maul nehmen. *„Du bist trotzdem ein feiner Hund, „Herr König“.*

### **Der alte Sigmarit**

Nach einer halben Ewigkeit am Tisch des Bürgermeisters, Ulf war schon längst eingeschlafen, verabschiedete sich Clemens und bedankte sich erneut für die Gastfreundschaft und die Übernahme der Kosten ihres Aufenthalts in Malstedt. Als sich Clemens dem Tisch des Priesters näherte, hob dieser seinen Kopf und begrüßte den jungen Hochhut. Clemens versprach, am nächsten Morgen zum Beten in den Tempel zu kommen. Der Priester, Jahrgang 2420, machte einen müden Eindruck. Zwar hatte man ihm zwei Novizen an die Seite gestellt, das gigantische Gebäude aber musste von viel mehr Leuten bewirtschaftet werden. Sein Bitten um Hilfe blieb aber ungehört. Viele Briefe habe er schon nach Altdorf geschickt, meistens aber keine Antwort erhalten. Einen Grund nannte man ihm nicht. Clemens versprach, sich dieser Sache einmal anzunehmen. Er wollte, sobald er in Altdorf ist, im Tempel nachfragen. Der Sigmarit war des Lebens müde, machte sich aber immer wieder mit Wortspielen darüber lustig, dass Morr ihm immer wieder am Portal ins Jenseits ablehnte und ihn immer wieder „auf die Straße setzte“. Clemens verabschiedete sich und ging, gemeinsam mit Kent, der gerade von seiner Spieltour mit „Herr König“ hereinkam, in den Schlafsaal. Es war Bettzeit.

*„Ich sollte dem Tod eine Karte anfertigen, damit er zu mir findet.“*

### **Auf den Hund gekommen**

Clemens erwachte mit leichten Rückenschmerzen. Eigentlich war das Bett recht gemütlich, doch irgendetwas störte ihn. Müde und genervt entdeckte er den Grund seines Unwohlseins. Kent Strassers Hund „Herr König“ hatte sich nachts in sein Bett geschlichen und beanspruchte nun mehr als die

Hälfte der Fläche. Clemens, der mit Tieren eh nicht viel anfangen konnte, tobte innerlich vor Wut. Als er versuchte das Tier aufzuwecken, geschah nichts. Seelenruhig schlief der Hund weiter, beim Ausatmen wölbten sich gar seine Lefzen, bevor die Luft entwich. Nun reichte es! Clemens nahm etwas von dem Wachs, welches er sich vorige Nacht in die Ohren gesteckt hatte, öffnete das Maul des Hundes und steckte das Wachs auf seine Fangzähne. Dieser schlief immer noch weiter. Nun stand Clemens auf, nahm seine Wasserflasche und leerte diese auf den Kopf des Hundes. „Herr König“ schreckte hoch und schüttelte sich. Durch den Schreck verschluckte er das Ohrenwachs, welches ihn Clemens auf die Fangzähne gesteckt hatte. Nun keuchte der Hund und würgte. Das war so laut, dass Strasser wach wurde. Während der Hund röchelte und damit versuchte den Fremdkörper hochzuwürgen, pöbelte Clemens Kent an und fragte ihn, ob er seinen Hund überhaupt unter Kontrolle hätte. Ulf schlief währenddessen einfach weiter, obwohl er, im wahrsten Sinne des Wortes, zwischen den Fronten schlief. „Herr König“ würgte und keuchte immer noch, das Geräusch war wirklich laut. Der Streit weckte auch noch andere Schlafende auf, die sich, aufgrund der Standesunterschiede, zurückhielten. Wer will sich schon mit einem Hexenjäger anlegen?

Clemens nahm, immer noch bedient, seine Sachen und ging nach unten. Zuvor bat er Kent, ihn zum Tempel zu begleiten. Dieser stand nun auf und starrte den Hund an, dem es endlich gelungen war, das Wachs auszuspucken. Zumindest einen Teil, den anderen hat er wohl geschluckt. Ulf wachte nun auch auf. Gut ausgeruht und munter. Man traf sich zum Frühstück im Schankraum

### **Schon wieder der Hund...**

Während des Frühstücks besprach man den Tagesablauf. Clemens und Kent wollten in den Tempel, um zu beten. Lars und Gunnar kümmerten sich um den Aufbruch und Ulf wollte sich um „Herr König“ und sein Pferd *Wintersturm* kümmern. So der Plan. Als Kent den Hund bei Lars lassen wollte, weigerte sich das Tier. Auch Clemens Worte schienen ihn kalt zu lassen. Kent, Lars und Clemens waren sehr erschrocken über die Eigenwilligkeit des Hundes. Als aber Ulf nur einen einzigen Klicklaut machte, rannte er sofort zu ihm. Kent starrte nicht schlecht, wusste er ja nicht, dass Ulf den Hund immer mit Leckereien bestach. Ulf nannte das „Erziehung“. Als Ulf dann aufstand und sich der Tür in den Hof näherte, sauste „Herr König“ an ihm vorbei und huschte in den Pferdestall. Er hatte etwas Dringendes zu erledigen.

Heimlich kaufte sich Ulf zwei Flaschen des köstlichen Schnaps „Brandenburgs Brandy“. Dazu bekam er noch ein Glas und eine Packung Streichhölzer.

### **Der Sigmartempel**

Kent und Clemens erreichten das riesige Gebäude. Ein wirklich sagenhafter Bau und dem Gründer des Imperiums wirklich würdig. In der Gebetshalle hingen gewaltige Schalen mit Weihrauch von der Decke. Am hinteren Ende stand eine Statue Sigmars, welche von der Morgensonne durch Buntglasfenster angeleuchtet wurde. Den Höhepunkt sollte aber wohl die Mittagssonne bringen, würde durch das Fenster doch das Licht Sigmar in einem ganz besonderen Glanz darstellen.

Clemens betete und wechselte ein paar Worte mit dem Priester. Man verabschiedete sich voneinander.

### **Abreise und ermahnende Worte**

Als die Herrschaften sich abreisefertig machten, stieß auch der Bürgermeister dazu. Mit dabei war der Vater der beiden befreiten Mädchen Viktoria und Hedwig. Der Vater, sein Name war Ralf, bedankte sich sehr respektvoll bei den Herrschaften für die Rettung seiner Töchter. Auch der Bürgermeister dankte ihnen nochmals. Nun aber riss in Clemens etwas. Er schnappte sich den Bürgermeister und fragte ihn, und das vor versammelter Mannschaft, warum er nicht ein einziges Mal auf die Idee gekommen sei, im Gasthaus selbst mal um Hilfe zu fragen. Stotternd und zögernd entschuldigte sich der Bürgermeister für seinen Fehltritt. Clemens beherrschte sich. Ulf und Kent

hielten sich ebenfalls zurück. Clemens verlangte, dass der Bürgermeister dafür sorgen sollte, dass der alte Priester im Tempel Hilfe bekommt, da das Bewirtschaften des Gebäudes sehr anstrengend ist. Ralf versicherte, dass er ebenfalls helfen würde, was sollte er auch sonst sagen. Mit diesen Worten verabschiedete man sich untereinander. Die Herrschaften ritten also gen Süden, über die Felder, Richtung Sotturm.

### **Pest!**

Man verließ an einem sonnigen Morgen das Dorf Malstedt. Es ging über Felder, vorbei an kleinen Gehöften und verlassenen Zollhäusern. Sie durchquerten kleine Wälder und erreichten wieder freiere Flächen. Dabei begegneten sie viele Reisende. Mal eine Kutsche, mal Postreiter oder wandernde Söldner. Kurz nach Mittag, die Herrschaften legten eine Rast ein, kamen ihnen ein paar Bauern, Handwerker und Händler entgegen. Es waren mehr als sonst und es sah ganz nach einer Flucht aus. Als man ein paar Informationen austauschte, wurden die Herrschaften gewarnt nach Sotturm zu reisen, denn dort gäbe es bereits viele Pesttote. Weder Clemens, noch Ulf konnten es glauben. In Malstedt gab es buchstäblich Essen und Alkohol im Überfluss und ein paar Meilen weiter südlich starben die Menschen wie die Fliegen? Die eigentlich gute Stimmung wurde getrübt und der brutale Alltag hatte sie wieder. Wenn „Das Rattennest“ eine Oase der Freundlichkeit und der Völlerei darstellte, waren sie nun wieder in der Hölle des Lebens angekommen, wie sie es immer war. Man beschloss, Sotturm zu umreiten und einen Umweg nach Delberz in Kauf zu nehmen.

### **Die Mühle**

Der Umweg, und besonders der Grund weswegen dieser genommen werden musste, ließ die Herrschaften schweigen. Pest! Damit war nicht zu spaßen. Immerhin endete sie immer tödlich. Ihr Weg führte sie über Wiesen und nicht wirklich gepflegter Felder. Auch die dazugehörigen Gebäude der umliegenden Grundstücke schienen weitestgehend verlassen zu sein. Zwar war das Wetter herrlich warm und der Himmel wolkenlos, doch zog die Nachricht der Pesttoten die Stimmung jedes Einzelnen immer wieder herunter. Am späten Nachmittag dann entdeckte man eine alte Mühle samt Nebengebäude auf einer Anhöhe. Die Mühle, ihre Flügel waren teils schwer beschädigt, stand offen. Auch das benachbarte Wohnhaus und der Stall waren nicht verschlossen. Irgendwie sah alles nach einem fluchtartigen Aufbruch der Bewohner aus. Man hatte buchstäblich alles stehen- und liegenlassen.

Kent entdeckte etwas weiter, in einem Feld, die Überreste einer mutierten Kuh. Überall flogen Krähen herum, die Szenerie war schaurig schön. Das Summen der Fliegen war fast ohrenbetäubend. Krähen saßen auf den kaputten Flügeln der Mühle, auf den gruseligen Vogelscheuchen saßen sie ebenfalls. Es waren Dutzende.

Als man beschloss die Nacht im Stall zu verbringen und sich bei der Wache abzulösen, wurden die Herrschaften mit einer Szene konfrontiert, die sie alle sehr nachdenklich stimmte. Am Horizont erkannte man die Umriss Sotturms in der Abenddämmerung. Rauchschwaden stiegen von dort empor und die Glocke Shallyas hämmerte ununterbrochen durch die Abendluft. Dort musste Grausiges vor sich gehen. Auch als die Sonne fast untergegangen und die Glocke Shallyas endlich zum Stillstand gekommen war, hallte das Schlagen dieser in den Köpfen der Herrschaften noch nach, so dass jeder das Gefühl hatte, sie würde noch weiter erklingen.

Die Nacht verlief relativ ruhig. Ulf konnte es kaum erwarten etwas von seinem Brandy zu trinken, ja er zelebrierte es sogar. Clemens schlief und Strasser zeichnete wieder Skizzen in sein Buch. Lars und Gunnar schwiegen. Fast im Halbschlaf unterhielt man sich über die Verbreitung und die Ursache der Pest. Dabei stellte man die abenteuerlichsten Theorien auf. Kent meinte gar, dass die Pest von Ratten übertragen würde, was alle für sehr albern hielten. Sie machten sich über Kents Aussage lustig, als er annahm, es könne sich bei der Ansteckung gar um den Biss eines Flohs handeln, den die Ratte mit

sich trägt. An diesem Abend und in dieser Nacht schlief niemand wirklich gut, musste doch jeder irgendwie an Kents Worte denken.

### **Und es kommt noch schlimmer**

Am nächsten Morgen, man versuchte durch aufgesetzte gute Laune die Ereignisse in Sotturm herunterzuspielen, machten sich die Herrschaften abmarschbereit, wollte man ja am frühen Abend Delberz erreichen.

Ein paar Meilen, man hatte Sotturm weit hinter sich gelassen, erreichten sie wieder den Hauptweg. Hier begegneten sie Straßenwächter und Flüchtlinge. Flüchtlinge? Aus Delberz? Als Ulf die Straßenwächter fragte, woher sie kommen, antwortete dieser, dass sie aus Delberz kommen und das dort die Pest wütet. Diese Nachricht schockierte jeden der Herrschaften. Die Pest? In Delberz? Der Schock saß tief. Zwar meinte der Straßenwächter, dass es bereits fest eingerichtete Zonen für die Kranken in Delberz gibt, doch so ganz wusste auch nicht inwieweit die Seuche dort vorangeschritten war.

Ulf Hagel brach in Panik aus, suchte er doch auf der Karte nach einer Alternativroute. Streit brach aus, war man sich doch uneinig darüber, welchen Weg man nun gehen wollte. Ulf wollte nach Mittelweg, vorbei an Delberz. Aber eine Garantie, dass dieses Dorf „sauber“ war gab es nicht. Lange Diskussionen waren die Folge. Man einigte sich, nach Delberz zu reiten, in der Hoffnung schnell ein Schiff nach Altdorf zu bekommen. Also machten sie sich auf den Weg. Ulf war damit nicht wirklich einverstanden. Seine Angst vor der Pest war sehr hoch. Aus dem gutgelaunten Ritter war binnen kürzester Zeit ein reizbarer und sehr ernster Charakter geworden. Der Pest könne man nicht einfach den Schädel einschlagen, war sein ständig gesprochener Satz.

Sie ritten weiter den Delberz. Immer mehr Flüchtende kamen ihnen entgegen und manchmal kam ihnen die Idee Delberz zu betreten reichlich dumm vor. Dieses Gefühl verstärkte sich, als sie die ersten Häuser passierten, an dessen Türen rote Kreuze gemalt worden waren. Auch hing an einigen Häusern schwarze Tücher, zum Signalisieren, dass hier die Pest wütet. Ulf war kaum zu halten. Auch die anderen hatten Angst. Verdammt, das ganze Umland schien betroffen.

Am frühen Abend dann entdeckten sie am Horizont die Silhouette der Stadt Delberz.

### **Anekdoten des Spielabends**

Malstedt und das Drumherum tat den Spielern sehr gut

Das Gasthaus „Rattennest“ war ganz klar ein Highlight des Abends. Ein Gasthaus wie aus dem Bilderbuch.

Ich ließ die Spieler für den Zustand ihrer Zähne würfeln, dabei war das Ergebnis mit einem W100 der Zustand in Prozent. Clemens 97, Ulf, nach der Opferung eines Glückspunkt 87 und Kent, nach der Opferung eines Glückspunkt und ZWEI DARK DEALS 47. Zuvor hatte er ständig unter Null gewürfelt.

Der Kontrast zwischen dem gemütlichen Malstedt und den Ereignissen in Sotturm war wirklich krass. Die Stimmung änderte sich binnen Minuten von „Juhu, wir sind eine lustige Abenteurergruppe“ in „Scheiße, was geht hier denn bitte ab?“ Fortan war die Stimmung sehr düster und beklemmend.

## **Eine persönliche Angelegenheit**

### **Teil 4 – Feuer und Tod in Delberz**

#### **Charaktere**

##### **Kathrin spielt Clemens Hochhut von der Lärche**

Hexenjäger

##### **Ben spielt Kent Strasser**

Leibwache von Clemens

##### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

##### **Lars Hermann (51)**

Der ältere der beiden Diener. Zuvorkommend, ruhig und kompetent, weiß Lars doch immer, was getan werden muss. Meistens sind die Aufgaben erledigt, bevor die Herren sie in Auftrag geben.

##### **Gunnar Kalschikowski (21)**

Lars ist für ihn wie ein Vater und ein Vorbild. Zwar lernt er noch, doch macht er seine Sache als Diener wirklich gut.

##### **Herr König (1,5)**

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

#### **Einleitung**

Der Zustand oder besser gesagt die Zustände in Delberz waren bestenfalls als chaotisch und unübersichtlich zu bezeichnen. Am westlichen Stadttor merkte man bereits, dass sich ein gewisser Ausnahmezustand breitgemacht hatte. Viele Menschen, die in die Stadt wollten, wurden abgewiesen. Vor den Mauern brannten riesige Feuer. Die Wachmannschaften waren durchweg damit beschäftigt, die panische Bevölkerung im Zaum zu halten. Schläger und rauere Kameraden kümmerten sich um die Kranken und darum, dass sie in eine der zahlreichen Quarantänezonen gebracht wurden. Shallyanerinnen sorgten sich um die Erkrankten, mehr als ein paar Gebete waren aber nicht drin. Der Morrpriester Eduard von Himmingen schloss sich gar in seiner Kapelle ein, um dem Ansturm der Bewohner aus dem Wege zu gehen. Was sollte er auch jetzt noch machen? Bei der Menge von Toten konnte man eigentlich nur noch Gruben ausheben und die Leichen dorthinein werfen, was man auch tat. Vor den Toren der Stadt brannten ein halbes Dutzend Gruben, mit schätzungsweise dreißig Leichen pro Loch. Der Gestank war grausam. Unsere Herrschaften beobachteten, dass immer wieder, eher unregelmäßig, Karren mit Leichen herangeschafft wurden. Für eine angemessene Bestattung war weder Zeit noch Personal vorhanden.

Durch den Ausnahmezustand, meinten auch einige Bürger der Stadt alle Gesetze wären außer Kraft getreten. Somit nahmen Plünderungen und Vergewaltigungen zu. Alte Rechnungen wurden beglichen, an einigen Orten herrschte die Anarchie. Selbst Soldaten und Wachleute warfen ihre Uniformen weg oder nutzten diese, um sich mit ihrer Autorität Vorteile zu verschaffen. Auf den Mauern der Stadt sah es aus wie bei einer Belagerung. Soldaten, die bei diesen sommerlichen Temperaturen eigentlich ohne Rüstung und Helm unterwegs waren, trugen nun ihr volles Rüstzeug. Sie waren für den Krieg gewappnet. Der Gegner: Das eigene, in Panik geratene Volk. Die Zonen

innerhalb der Stadt, in denen sich die Kranken aufhalten mussten, drohten aus allen Nähten zu platzen. Niemand konnte abschätzen, wann es soweit war.

Die Führung der Stadt hatte den Befehl erhalten, alle Kranken, sofern sie noch lebten, innerhalb der Mauern einzusperren. Kein Kranker sollte die Stadt lebend verlassen dürfen. Alle Toten waren sofort zu verbrennen. Diesem Befehl, er kam vom Kurfürsten höchstselbst, wurde Folge geleistet. Somit blieb den Pestkranken keine Wahl als in der Zone zu bleiben, auf den Tod zu warten, um anschließend in eine der Gruben verbrannt zu werden. Was für rosige Zukunftsaussichten. Nun aber organisierten sich die Kranken in den Zonen, so dass es zunehmend schwieriger wurde, diese Pesthorden unter Kontrolle zu halten. Ab und an wanderten diese durch die Stadt. Immer wenn es dazu kam, hatten die Soldaten und Wachmannschaften den Befehl erhalten, keine Gnade walten zu lassen, auch wenn die Shallyanerinnen darum baten. Die Lunte brannte und die Bombe drohte jeden Moment zu explodieren. Delberz glich einem Hexenkessel.

### **Vor den Toren von Delberz**

An den Toren schwieg man. Die Pferde, besonders das von Clemens, waren sehr unruhig. Die Unruhe ging so weit, dass das Pferd drohte Reißaus zu nehmen. Strasser, der sich unbedacht von hinten näherte, wollte versuchen es zu beruhigen. Das Gegenteil geschah. „Bugman“ ging durch und rannte davon, Strasser hatte es wohl erschreckt. Es dauerte aber nicht lange, da hatte Gunnar es wieder beruhigen und einfangen können.

Während beobachteten die Herrschaften das Geschehen vor den Toren der Stadt. Wieder kam ein Karren mit Leichen an. Pestärzte leerten diesen in eine Grube, warfen brennbares Material dazu und zündeten es an. Eine Shallyapriesterin protestierte und wurde für ihr aufmüpfiges Verhalten brutal in die Stadt zurückgetrieben.

Als sie an der Reihe waren, sie standen in einer Warteschlange, winkte ein Wachmann Ulf zu sich. An einem Tisch saß ein zweiter Wachmann und zählte Goldkronen. Goldkronen! Man ahnte bereits, dass das ein teurer Einlass werden würde. Ulf musste seine Rüstung ausziehen und eine Untersuchung über sich ergehen lassen. Die Wachleute waren sichtlich genervt und sehr gewaltbereit. Ulf tat das, was man ihm sagte. Clemens gefiel das nicht. Er machte einen Schritt nach vorn um mit Ulf besser sprechen zu können, der nun an einer besser beleuchteten Wand eine Reihe von Untersuchungen über sich ergehen lassen musste. Der Wachmann brüllte Clemens an, er solle zurück in die Reihe gehen. Der Befehl wurde von Armbrustschützen auf den Mauern und dem Ziehen der Waffen der umstehenden Wachleute begleitet. Clemens gehorchte, war aber sichtlich erbost über die Vorgehensweise der Wachmannschaft. Ulf zog sich währenddessen geschockt wieder an, hatten die Verschlüsse seiner Rüstung doch schreckliche Druckstellen unter seinen Armen hinterlassen. Er dachte erst, es seien Beulen.

Nun versuchte Clemens ein Gespräch mit dem sitzenden Wachmann anzufangen, dieser antwortete pampig und gereizt. Er verlangte eine horrende Summe an Karls für den Einlass. Auch Clemens und die anderen mussten die Untersuchung über sich ergehen lassen. Eine sehr demütigende Angelegenheit. Dem Wachmann war nicht nach Gesprächen, aber wo Clemens so viel Geld herhatte, wollte er schon wissen. Immerhin zahlte er für Lars, Gunnar, Kent und die Tiere eine hohe Summe Goldkronen. Ein Streit entfachte. Erst als Clemens seinen Stand als Hexenjäger beweisen konnte, beruhigte sich die Lage. Als er hingegen mehrfach die Priester Sigmars in Delberz erwähnte, zeigte der Wachmann mit seiner Schreibfeder auf eine Grube und meinte, dass die Priester schon längst bei Morr durchs Portal gegangen wären und der Sigmartempel nun geschlossen sei. Das schockte den jungen Hochhut von der Lärche. Der Wachmann verstand auch nicht, warum man so dämlich sein konnte und unbedingt in die Stadt wollte. Das ließ er Clemens mehrfach und auf unterschiedlichste Weise wissen. Mal schüttelte er verständnislos den Kopf, mal machte er sich über die so viel

Dummheit lustig. Clemens drohte vor Wut zu explodieren. Kurz vor der endgültigen Eskalation aber, führte der Wachmann eine Kopfbewegung durch, die ihnen signalisierte, dass sie in die Stadt gehen konnten.

Kent war angespannt und vermied jeden Blick mit den Pestärzten. Auch die Gruben fand er mehr als gruselig, knisterte, zischte und piff es doch aus diesen, wenn die Leichen richtig Feuer gefangen hatten. Man stopfte buchstäblich immer noch eine Leiche hinterher, als würde man ein Holzschicht in einen Kamin geben um das Feuer am Laufen zu halten. Auch Arme und Beine hingen manchmal über den Rand der Grube, so dass die Pestärzte, wenn sie denn welche waren, sehr brutal vorgingen und die Extremitäten der Leichen dann mit einer Stange in das Loch stopften. Einmal kam eine Leiche gar, vielleicht durch die Hitze, nach oben geschneilt. Ein schrecklicher Anblick. Kent beobachtete das Treiben, während Ulf am Tor wartete und Clemens sich mit dem Wachmann stritt. Der Höhepunkt der Gewalt, und eine Kostprobe dessen, was die Herrschaften in der Stadt erwarten sollte, war eine alte Frau, die man fälschlicherweise auf den Karren mit Leichen geworfen hatte. Sie lebte. Noch. Eine der Wachen stieß der alten und winselnden Frau den Griff seiner Hellebarde brutal ins Gesicht. Aber beim ersten Schlag war sie noch nicht tot. Erst beim dritten Hieb war Ruhe auf dem Karren. Ein anderer Wachmann meinte, dass man die Hellebarde jetzt wegwerfen könne. Beide lachten.

### **In Delberz**

Nun betraten die Herrschaften Delberz. Eine Stadt im Ausnahmezustand. Überall hingen schwarze Banner, die vor der Pest warnten. Gassen und ganze Straßen waren abgesperrt. Vereinzelt standen Wachleute herum und passten auf, dass sich jeder an die Anweisungen hielt. Da es dunkel geworden war, und nur ein paar der Laternen Licht spendeten, hüllten sich fast alle Nebenstraßen in Finsternis. Viele Geschäfte entlang der Hauptstraße blieben geschlossen. Einzig der örtliche Gemischtwarenhändler und ein bekannter Waffenhändler hatten geöffnet. Die Delberzer bewaffneten sich. Aus dem Schneider Harald Grünkamm wurde ein bewaffneter Städter. Auch der Scherenschleifer Berthold Sigmarfreund oder die Hebamme Klara Loose waren nun bewaffnet. Ein merkwürdiger Anblick. Beim Vorbeigehen an den Geschäften hörten die Herrschaften buchstäblich die Kasse klingeln.

Nun standen sie mitten auf der Hauptstraße und wollten schnellstmöglich zum Hafen. Dieser sollte nur schwer zugänglich sein, was aber die Herrschaften nicht wirklich interessierte. Ulf war gar schon panisch vor Angst, er könne sich mit der Pest angesteckt haben. Davor schützte ihn seine Rüstung nicht, das wusste er. Kent und „Herr König“ waren eher ruhig. Clemens war immer noch stinksauer über die Wachmannschaft, Lars und Gunnar wollten eine Bleibe für die Tiere organisieren. Man ging Richtung Hafen.

Clemens fragte mehrere Leute, ob sie Schiffe im Hafen gesehen hätten. Zwei lägen dort momentan, war die Antwort der Befragten. Die Herrschaften machten sich auf, gen Hafen. An einem Gasthaus, es war eher ein heruntergekommener Schuppen, machten Lars und Gunnar die Tiere fest. Kent, Clemens und Ulf gingen weiter zum Hafen. Auch „Herr König“ folgte. Irgendwie schien er die ganze Stimmung auf seine Weise aufzunehmen. Er machte schnell in den Stall, wo Lars mit dem Knecht des Gasthauses sprach und verschwand dann wieder an die Seite von Kent.

Ein paar Straßen und Mauern weiter, machten die Herrschaften Halt. Geschrei und Gegröle kam aus eine der dunklen Gassen, ganz in ihrer Nähe. Neugierig schauten sie in die Richtung des Krachs. Sekunden danach stürmte ein mit Beulen übersäter, menschlicher Körper auf sie zu, zwei Wachen hinter ihm her. Clemens zog seine Pistole und schoss. Der Pestkranke brach sofort zusammen, die Wachen bedankten sich mit einem Kopfnicken bei Clemens. Die Leiche entsorgte man, indem man

den Kopf mit einem „Hundefänger“ fixierte. Der Wachmann zog die Leiche davon. Das sah sehr kurios aus. Kent war angewidert. Was war hier nur los?

Minuten später und etliche Gassen und Treppen weiter, erreichten die Herrschaften eine Straßensperre. Die weniger motivierten Wachleute begrüßten die Besucher und winkten diese zu sich. Man sprach ein wenig miteinander. Man tauschte Neuigkeiten aus. So konnte Clemens ihnen erzählen, wie es um Malstedt bestellt war. Zum Dank wurden die Herrschaften zum Hafen durchgelassen und mit einer wichtigen Nachricht bereichert. Offenbar hatte der Kurfürst den Befehl ausgegeben, niemanden mehr aus der Stadt zu lassen, und das ziemlich deutlich. Diese Information schockierte die Herrschaften, wollte man doch so schnell wie möglich hier weg. Die Ankunft mehrerer Soldaten Middenlands untermauerte diese Aussage, so dass man buchstäblich seine Felle davonschwimmen sah. Nun aber betraten die Herrschaften erstmal den Hafen.

### **Der Hafen**

Hier ging es nicht mehr so zu, wie es sich für einen Hafen gehört. Die Lastenkräne blieben unbemannt, Stauer oder Hafearbeiter waren kaum zu sehen. Einige Kneipen und Spelunken hatten geöffnet, aus einigen drang tatsächlich Musik. Auch Dirnen sah man kaum. Trotzdem aber waren viele Leute unterwegs, wobei man nicht wirklich erkennen konnte, was sie für einen Auftrag hatten. Wachleute der Stadtwache vermischten sich nun mit den Soldaten Middenlands. Es wurden Briefe und Genehmigungen ausgetauscht oder erneuert. Diese klebten sich die Soldaten an ihre Rüstung.

Die wichtigsten Dinge für die Herrschaften waren aber drei Dinge: Ein Schiff, die „Mananns Schatten“ und die „Taufahrt“ hatten hier festgemacht, sowie die Brücke, die zum anderen Ufer des Delbs führte. Das Kuriose: Die „Mananns Schatten“ hatte direkt am Kai festgemacht, während die „Taufahrt“ mitten auf dem Delb unter der Brücke ankerte. Hier spielten sich fast schon amüsante Szenen ab. Der Kapitän der „Taufahrt“ ließ seine Passagiere an mehreren Strickleitern nach oben auf die Brücke klettern, um nicht am Hafen anlegen zu müssen. Auch kleinere Fässer und Möbel ließ er über das Brückengeländer nach oben befördern. Ein echt komischer Kapitän. Soldaten kümmerten sich um die Passagiere, und auch, ob sie Beulen unter ihren Armen hatten. Sie mussten sich der gleichen Prozedur hingeben, wie die Herrschaften zuvor außerhalb der Stadt. Clemens wollte mit dem Kapitän der „Mananns Schatten“ sprechen, Ulf und Kent warteten derweilen.

### **Der Halbling Balduin Schnellfuß und Clemens**

Clemens näherte sich der Rampe, die zum Deck der „Mannans Schatten“ führte. Hier wurde er von einem Seemann aufgehalten. Ein sehr unfreundlicher und grimmiger Bursche. Er hatte offenbar auch nicht annähernd eine Ahnung, mit wem er sich hier unterhielt. Clemens verlangte nach dem Kapitän des Schiffs, welcher, in Gestalt eines Halbblings dann auch auftauchte. Hinter ihm sein Erster Maat, ein wirklich furchteinflößender Oger.

Nach den anfänglichen Begrüßungsfloskeln, der Oger war wieder unter Deck verschwunden, unterhielten sich Clemens und der Halbling über den Preis einer Überfahrt von hier nach Altdorf. Das Problem: Der Halbling verlangte eine freche Summe an Geld, war er sich doch der Lage in der Stadt bewusst. Außerdem hatte er zig Ziegen geladen und die Herrschaften müssten sich dann den Platz mit diesen teilen. Clemens empfand das als eine Beleidigung seines Standes und wurde grob. Er drohte damit, das Schiff einfach zu beschlagnahmen, was der Halbling einfach nur weglächelte, während er auf den Oger zeigte. Er nahm den Hexenjäger überhaupt nicht ernst. Clemens fragte ihn, wie er an das Schiff gelangt sei, dieser antwortete, dass ihn das gar nichts angehe. Die Dialoge wurden härter und eine Überfahrt schien immer unwahrscheinlicher. Kent beobachtete das und Ulf ging lachend auf die Brücke, um mit dem Kapitän der „Taufahrt“ zu sprechen. Er konnte es nicht glauben, dass sich Clemens von einem kleinen und fetten Halbling vorführen ließ.

Die Verhandlungen an der „Mannans Schatten“ waren aber noch nicht vorbei. Clemens, der ja nun einen relativ guten Stand im Imperium hatte, versuchte es auf eine etwas subtilere Weise. Er versprach dem Halbling ein Schreiben aufzusetzen, was den Besitz „gewisser Waren“ legalisieren würde. Der Halbling aber blieb gesetzestreu und machte sich über den lächerlichen Bestechungsversuch des jungen Hexenjähgers lustig. Außerdem fragte er sich, für wen sich der junge Mann eigentlich hielt? Was für ein Gewicht hätte schon das Schreiben eines dahergelaufenen Bengels mit einem Siegelring? Da könnte ja jeder Idiot mit solch einem Schreiben angeben. Auch betonte der Halbling immer wieder, dass er Kapitän sei und auch lesen und schreiben könne. Clemens Geduld wurde auf eine harte Probe gestellt.

### **Ulf Hagel und Kapitän Franz Bauner**

Ulf hatte genug von dem Halbling, er marschierte auf die Brücke und zu den Strickleitern und Seilen, die am Geländer herunterhingen. Hier begrüßte er einen der Soldaten, der damit beschäftigt war den Passagieren zu helfen. Eigentlich half er nur den Damen. Eigentlich half er nur den attraktiveren Damen hinauf. Auf merkwürdige Weise begripschte er sie und half ihnen dann noch, wenn sie schon längst oben waren. Ulf schüttelte mit dem Kopf und brüllte zum Schiff runter. Er verlangte den Kapitän zu sprechen. Nun folgte ein verbales Donnerwetter, welches an Lautstärke nicht mehr zu überbieten war.

Ulf und der Kapitän begrüßten sich, der eine am Geländer der Brücke, der andere auf seinem Schiff stehend. Sie schrien so laut, dass der halbe Hafen es mitbekam, dabei blieb man immer freundlich und zuvorkommend. Eine Konversation unter einfachen Leuten über eine weite Entfernung. Genau so konnte man das nennen. Dass der Kapitän, sein Name war Franz Bauner, auch noch schwerhörig war, erschwerte die Verhandlungen nur wenig, hatte der Kapitän doch einen seiner Leute zum Übersetzen gerufen. Aber das Antworten ließ er sich nicht nehmen. Das Gebrüll des Seemanns und des Ritters war gar so laut, dass einige der Tiere in nächster Umgebung unruhig wurden. Ulf schrie noch lauter, als er bemerkte, dass der Kapitän schwerhörig war. Ein Akt der Höflichkeit.

Man tauschte Informationen aus und wurde sich schließlich einig, das Finanzielle wollte man dann an Bord des Schiffs regeln. Einzig die Frage wie die Pferde auf das Schiff gelangen sollten blieb unbeantwortet, weigerte sich der Kapitän doch, anzulegen. Das Problem löste man aber schnell, schlug Ulf doch vor, dass Bauner seine „Taalfahrt“ am anderen Ufer festmacht. Nach einigem Hin und Her willigte er ein.

Da das Geschrei buchstäblich in der ganzen Stadt zu hören war, bekam Clemens das auch mit. Ohne sich vom Halbling zu verabschieden, stiefelte er zu Ulf, der ihm auf der Brücke entgegenkam. Nun wollte man die anderen holen und sich mit Franz Bauner am östlichen Ufer des Delbs treffen.

### **Danke Olaf!**

Als die Herrschaften mit den Pferden zurückkamen, entdeckten sie an der Brücke eine kleine Mensentraube. Die Wachen, mit denen sie zuvor ja noch geredet hatten, meinten, dass ab nun die Brücke zum Ostufer gesperrt sei. Das war der Befehl. Die Herrschaften marschierten zur Brücke. Tatsächlich, sie war gesperrt. Die „Taalfahrt“ machte grad am Ostufer fest. Clemens versuchte nun mit dem Hauptmann zu sprechen. Dieser ließ sich keineswegs auf einen Handel ein. Befehl war Befehl. Die Brücke war gesperrt! Zwar blieb der Hauptmann freundlich, war in seiner Pflichterfüllung aber sehr ernst. Auch Ulf und Kent sprachen mit ihm. Nun folgte der obligatorische Rechte- und Befugnisvergleich. Auf eine sehr subtile Weise stritt man sich, immer zwischen den Zeilen lesend. Zwar war man immer bereit dem anderen Recht zu geben, nachgeben tat aber niemand. Jeder wusste, dass es am Ende entscheidend war, wer die besseren Argumente besaß. Mit Argumente war Kampfkraft gemeint, und in dieser Hinsicht waren die Herrschaften dem Hauptmann einfach nicht gewachsen.

Als alle Stricke zu reißen drohten, rief ein älterer Soldat den Herrschaften zu. Eigentlich rief er nur Clemens und Kent zu. Er kam zu ihnen. Es war Major Fritz Hayder, ein Offizier der Middenländischen Armee. Zu ihrem Glück kannte er Dr. Olaf Hochhut. Schnell klärte er Ulf auf. Auch Clemens, denn er war damals erst acht Jahre alt, als er mit Olaf in Delberz war. Hayder erwähnte mehrfach, dass er es doch Olaf zu verdanken hätte, dass er nun hier sei und nicht mehr im Strafbataillon. Immerhin war er nun ein Major. Als Clemens ihm die Geschichte um Olafs Tod erzählte, zeigte dieser sich mehr als erbost. Er verlangte gar, dass die Gräfin Erma Bartig von Ilseleben überführt und auf dem Scheiterhaufen verbrannt wird. Wenn es so weit sein sollte, wollte er dabei sein. Mit dem Major als Verbündeten, gelangten die Herrschaften auf die „Taalfahrt“.

### **Auf den Dächern der Stadt**

Es war mitten in der Nacht, die Stadt war nach innen abgeriegelt. Die einzige Sondererlaubnis die Stadt zu verlassen, hatte die „Taalfahrt“. In der Stadt läuteten fast alle Glocken. Ein schauriges Schauspiel. Nachdem Pferde und Gepäck unter Deck gebracht worden war, handelte man einen angemessenen Preis für die Reise nach Altdorf aus. Anschließend machte sich die schwere Flussbarke auf, den Delb entlang Richtung Süden.

Beim langsamen Herausfahren, Licht gab es kaum, entdeckten die Herrschaften etwas Grausames: Auf den Dächern der abgeriegelten Stadtviertel schlichen humanoide Kreaturen in gebeugter Haltung herum. Sie sprangen leichtfüßig von Dach zu Dach. Begleitet wurden ihre Silhouetten von einem schimmernden Grün. Auch aus Kanalöffnungen schlichen sie hinaus, immer im Schutze der Nacht. Clemens war geschockt, wusste er doch ganz genau, um was für Kreaturen es sich dabei handelte. Er klärte Ulf auf, der die Wesen für Tiermenschen hielt. Clemens dachte immer nur, dass Olaf übertrieb. Er wusste, dass die Obrigkeit die Existenz dieser Rattenmenschen immer leugnete. Das hier war aber nicht mehr zu leugnen. Ein schrecklich beklemmendes Gefühl machte sich in den Herrschaften breit. Das Gefühl nicht helfen zu können. Was würde nun aus Delberz werden?

### **Keine lustige Flussfahrt**

Ulf blieb die ganze Nacht wach, Kapitän Bauner steuerte das Schiff fast blind. Das war auch der Grund, warum sie nachts losgefahren sind. Bauner kannte sich sehr gut aus und konnte so problemlos mit wenig Licht auskommen. Andere Kapitäne hätten bis zum Morgengrauen warten müssen. Nicht aber Bauner. Ulf dachte über Delberz nach.

Am späten Nachmittag, Ulf hatte etwas geschlafen, unterhielten sich Clemens, Kent und er über die Ereignisse in Delberz. Clemens hatte in Olafs Aufzeichnungen viel über die Skaven erfahren können. Mehr noch: Er ging davon aus, dass sie für den Befehl zum Abriegeln der Stadt verantwortlich waren. Wie hätte dieser Befehl auch sonst so schnell dorthin gelangen sollen? Ulf tat das mit einem Lächeln ab, aber Clemens warnte ihn, dass die Rattenmenschen sehr intelligente Wesen seien und deswegen auch in der Lage, solche Dokumente zu fälschen. Ob sie auch für die Verbreitung der Pest verantwortlich waren, besprach man hingegen nicht.

### **Am Rande des Geschehens**

Als die Herrschaften, am frühen Abend des ersten Tages auf dem Fluss, langsam eine Flussenge durchquerten, wurden sie Zeuge eines tollen Schauspiels. An einem Ufer stehend, jubelte ihnen ein Zwerg zu, in den Händen den Kopf eines Flusstrolls haltend. Auch ein paar Fischer, samt Frauen und Kinder hatten sich am Ufer versammelt, um dem Helden zu danken. Beim genaueren Hinsehen bemerkten die Herrschaften, dass der Zwerg auf dem kopflosen Kadaver des Trolls stand, der immer noch in den Delb ausblutete. Er grölte und jubelte, die Anwesenden Leute ebenfalls. Die Besatzung

der „Taalfahrt“ erwiderte die GrüÙe und beglückwünschte den Zwerg. Clemens applaudierte lächelnd, Ulf und Kent jubelten gar lauthals zurück. Kapitän Bauner hielt seine Faust zum Glückwunsch in die Luft. Auch Lars und Gunnar grölten zurück.

Während der Fahrt von Delberz hierher, es mussten einige Meilen die Nacht durch gewesen sein, war dies ein amüsanter und erfrischender Anblick. Er ließ die Herrschaften wissen, dass man doch immer irgendwie wieder siegen konnte, egal wie schlimm die Situation auch war.

### **Anekdoten des Spielabends:**

Der Halbling und seine freche Art lieÙen Tim und Ben Tränen lachen. Kathrin konnte es kaum glauben, hatte der Halbling doch auf jede Frage eine passende, freche Antwort, ohne dabei ausfallend zu werden.

Das Geschrei zwischen Ulf und Bauner war neben der Verhandlung zwischen Clemens und Balduin ein absolutes Highlight. Rollenspielerisch total geiler Scheiß. Besonders was die Lautstärke angeht. Man gut wir haben keine Nachbarn, die hätten sicher die Polizei geholt. Tim und ich brüllten uns wirklich so dermaßen laut an, dass wir anschließend leichtes AuaAua im Hals hatten.

Die Stimmung vor den Toren war sehr beklemmend. Nicht nur ein Mal wollte Ulf davonlaufen.

Als Clemens und Ulf die Skaven entdeckten, waren sie wirklich steif vor Schock. Kathrin und Tim sprachen nicht wirklich viel.

Der einzig wahre Freund war Fritz Hayder, der Freund von Olaf. Ohne mit der Wimper zu zucken, befahl er seinen Leuten Platz für die Herrschaften zu machen.

## **Eine persönliche Angelegenheit Teil 5 – Altdorf**

### **Charaktere**

**Kathrin spielt Clemens Hochhut von der Lärche**  
Hexenjäger

**Ben spielt Kent Strasser**  
Leibwache von Clemens

**Tim spielt Ulf Hagel**  
Ritter vom Orden des WeiÙen Wolfs

**Lars Hermann (51)**

Der ältere der beiden Diener. Zuvorkommend, ruhig und kompetent, weiß Lars doch immer, was getan werden muss. Meistens sind die Aufgaben erledigt, bevor die Herren sie in Auftrag geben.

### **Gunnar Kalschikowski (21)**

Lars ist für ihn wie ein Vater und ein Vorbild. Zwar lernt er noch, doch macht er seine Sache als Diener wirklich gut.

### **Herr König (1,5)**

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

### **Kapitän Franz Bauner (61)**

Der Kapitän der Flussbarke „Taalfahrt“.

## **Einleitung**

Die heutigen Ereignisse waren von vielen Dialogen und noch mehr Entdeckungen geprägt. Die Herrschaften genossen die Flussfahrt und das Wetter. Dennoch aber keimte immer wieder das Erlebte der vergangenen Tage und Wochen auf...

### **Auf dem Delb**

Nun ging es also per Schiff auf dem Fluss Delb weiter. Auf diese Weise zu reisen war für die Herrschaften gänzlich neu. Schnell voranzukommen ohne sich großartig körperlich zu verausgaben, das war schon was. Dabei konnte man auch noch die herrliche Natur beobachten und das warme Wetter genießen, wäre da nicht der ständige Gedanke an Delberz und dem, was da nun geschehen sein mochte. Auch an Grimminhagen dachte man zwischenzeitlich. Oder an die Höhlen in der Nähe von Bergbach. Ob Theodor von Tandrich nun seine Mine bereits in den Berg getrieben hatte? Waren die Gebrüder Björn&Stefan Grimmig schon wieder in Altdorf? Was war mit dem Albert Hofer-Haus? Ob es schon aufgeräumt war? Fragen über Fragen.

Das Bild wandelte sich ständig. Mal war das Ufer naturbelassen wild, mal befanden sich Bretterbuden und gammelige Boote an einem Steg. Auch eine kleine Siedlung namens „Salzbad“ passierte man. Zwar tauschte man schnell ein paar Informationen mit den Bewohnern aus, doch lange hielt man sich mit den Leuten nicht auf. Bauner nahm hier eine Waldelfin namens Kialith auf, sie wollte auch nach Altdorf. Diese wahrscheinlich junge Elfendame war sehr ruhig und in sich gekehrt, als hätte sie Schlimmes mit ansehen müssen. Vorerst sprach man nicht mit ihr. Wenig später aber, gesellte sich Clemens zu ihr und man fing ein sehr distanziertes Gespräch an, denn irgendwie saß man ja im gleichen Boot. Seine Unsicherheit Waldelfen gegenüber, stieß auf die Unsicherheit der Waldelfin, denn sie kannte wenig bis gar keine Gepflogenheiten der Menschen. Sie musste sich sehr einsam fühlen.

Ulf vertrieb sich die Zeit damit, während der Fahrt zu angeln und „Herr König“ beklautete den unachtsamen Ritter. Man könnte sogar behaupten, dass der Hund eine gewisse Taktik an den Tag legte, wartete er doch immer darauf, dass Hagel wegsah, um sich dann einen der Fische zu schnappen. Als Hagel das mitbekam, es fehlte immer irgendwie ein Fisch im Eimer, stellte er den Eimer in Sichtweite, direkt vor seine Füße. „Herr König“ fraß sich an der Delbforelle satt.

Clemens sang immer Lieder, die etwas mit dem reikländischen Alphabet zu tun hatten. Damit ärgerte er Ulf. Als Clemens entdeckte, wie „Herr König“ Fisch klaute, sang er in einer sehr verhöhnenden Melodie: „*B, wie beklaut*“, *U, wie unaufmerksam*“ oder „*D, wie dumm*“. Irgendwann fühlte sich Hagel davon angesprochen und pöbelte Clemens an, wohl aber nicht wirklich ernst gemeint.

Mal wurde das Ufer, sowie das Hinterland, etwas bergiger und grauer, mal etwas grüner, ja die Herrschaften rauschten sogar mal durch ein Waldstück, durch das der Delb sie führte. Auch eine Schlucht durchfuhren sie. Immer mal wieder begegneten sie anderen Booten und Schiffen. Dabei tauschte man neben Informationen auch Nahrungsmittel und Alkohol aus. Anders wären die Herrschaften nie an den *Mootländischen Schafskäse* gekommen, der sich größter Beliebtheit erfreute. Es wurde geangelt und mit Karten gespielt. Dabei stellte sich der Kapitän als ein richtiger Suchtbolzen heraus. Für ein ganz bestimmtes Spiel suchte er ständig Mitspieler: *Das Glückshaus*.

Dann trafen sie auf die „Übersreiks Stolz“. Das war ein Kriegsboot aus Altdorf kommend, mit dem Auftrag nach Delberz zu fahren.

### **Ab hier geht's zu Pferd weiter...**

An einer Flussbiegung geriet die „Taalfahrt“ in eine Art Stau auf dem Delb. In circa einer Meile würde der Delb in den Talabec münden und hier kam es gelegentlich zu Engpässen. Vielleicht aber war die Menge an Booten und Schiffen auch dem natürlichen und hier engen Verlauf vom Delb zu verdanken. Außerdem war in Altdorf wohl gerade ein Fest im Gange und da wollten viele der Schiffe und Boote wohl hin. Kapitän Bauner verabschiedete sich von seinen Gästen. Lars und Gunnar, besonders Gunnar, bereiteten alles für das Anlanden vor. Ausrüstung wurde gepackt und die Pferde gesattelt. Der Stress der Bootsfahrt und der Mangel an Bewegung war ihnen anzusehen.

Auch „Herr König“ konnte es kaum erwarten wieder an Land zu gelangen, war er doch der erste, der über die Reling an Land sprang. Diese Reise war für alle Anwesenden ein ganz tolles Erlebnis gewesen, ja fast schon wie Urlaub. Zumindest nannte es Clemens so. Er wäre noch gerne bis nach Estalia gefahren.

Ulf und Clemens hockten über den Karten des Reiklands und planten die beste Route um Altdorf zu erreichen. Es gab Abkürzungen, diese waren aber sehr gefährlich. Hier tummelten sich Wegelagerer oder Schlimmeres. Lange überlegte man nicht. Man entschied sich für die längere Variante, da diese von Straßenwächtern patrouilliert wurde. Es ging also praktisch am Rest vom Delb entlang und dann am Talabec, immer in Ufernähe.

„Herr König“ flitzte wie ein Geisteskranker in die Büsche, schoss dann wenig später an einer anderen Stelle wieder heraus. Er rannte wie ein Bekloppter umher und genoss die Sonne und besonders das Land. Den Pferden tat es auch gut. Die Herrschaften unterhielten sich über Altdorf, über die Waldelfin und über das, was sie wohl nach Altdorf treiben könnte. Auch über Erma Bartig von Ilseleben unterhielt man sich. Clemens wollte sie überführen, Ulf wäre es schon genug gewesen, sie einfach nur zu erschlagen. Kent war beides recht, aber sie in der Öffentlichkeit bloßzustellen, war auch für ihn die bessere Wahl.

Sie reisten durch kleine Dörfer, wo sie nicht anhielten. Auch Fischerdörfer gab zuhauf. Meistens waren es Nester, die nicht einmal einen Namen hatten. Ulf fragte sich, ob diese Orte überhaupt genehmigt waren. Einmal sogar ritten sie an einer Ansammlung von Bretterbuden vorbei, die die Bewohner wahrscheinlich ihre Heimat nannten. Erstaunlich war die Anzahl der Kinder, die dort spielten. Es waren elf. Ulf konnte es nicht glauben. Wie die Orgelpfeifen. Die konnte unmöglich alle eine einzige Frau geboren haben. Clemens nickte und meinte nur: „*Oh, doch.*“ Gunnar und Lars reisten und genossen das Wetter und die Natur um sie herum ebenfalls. Zwar beschwerte sich Gunnar wieder einmal über die Härte seines Sattels, so schlimm wie in Malstedt aber wurde es nicht. Er hielt sich zurück.

Sie überquerten etliche Bäche und kleinere Flüsse. Sie merkten bereits, dass sich etwas in der Natur veränderte. Überall waren Bäume gefällt und Felder angelegt worden. Auch Gasthäuser und Mühlen sah man nun. Ihnen begegneten Straßenwächter, wie zu erwarten. Auch Flusswächter kamen ihnen entgegen, ein Kanu tragend. Die sonst so üppige Vegetation lichtete sich nun extrem. Vereinzelt entdeckten sie Türme am Horizont und einmal sogar eine Burg. Ein grandioser Anblick, wenn man dann noch das warme Sommerwetter berücksichtigt.

### **Das ist Altdorf**

Gegen Abend, die Sonne machte sich ganz langsam schlafbereit, erreichten die Herrschaften dann eine Stelle, von der aus sie Altdorf sehen konnten. Der Anblick verschlug ihnen den Atem. Selbst wenn man bereits schon mal in Altdorf gewesen war, machte dieser Anblick auf die Stadt alle sprachlos. Besonders das rötliche Licht des Sonnenuntergangs ließ die Stadt in einem Licht erstrahlen, welches jeder Beschreibung spottet.

„So einen Anblick müsste man malen, einrahmen und an die Wand hängen“, meinte Lars.

Von der leichten Anhöhe aus konnten die Herrschaften knapp in die Stadt hineinsehen. Schloten rauchten, der Turm der Feuermagierakademie brannte, Masten der Schiffe tanzten im Rhythmus des Reiks und des Talabecs. Der Gekreische von Möwen war zu hören. Die zwei auffälligsten Gebäude aber waren mit Abstand der Tempel Sigmars mit seiner riesigen Kuppel und der Kaiserliche Palast, ein gigantisches Bauwerk mit zig Türmen. Diese imposanten Gebäude konnte man von hier oben aus gut sehen.

Dann war da noch die Stadtmauer. Sie eine Mauer zu nennen, war auch sehr untertrieben, denn sie reichte zig Meter in die Höhe und füllte den gesamten Horizont aus. Hinter ihr lag die Stadt. Auf der Mauer selbst waren sogar Häuser, an der Außenseite mehrere Erker im Fachwerkstil errichtet worden. Kanonen zielten auf das Umland. An dem gigantischen Stadttor hingen zwei Banner. Es waren die Banner des Kaisers, seiner *Majestät Karl-Franz I.* Er war also in der Stadt.

Vor dem Haupttor aber ging etwas vor sich, das konnten die Herrschaften sehen...

### **Der Sigmarkt**

Die Herrschaften erreichten einen Punkt, von dem aus sie Altdorf gut sehen konnten. Die gigantischen Mauern und die Dächer der größeren Gebäude, die über die Mauern ragten. Boote und Schiffe an den Ufern und kleinere Inseln im Fluss selbst, die ebenfalls bebaut waren. Auch mehrere Schleusen waren auszumachen, von denen jede ihren eigenen Namen hatte. Und dann war da ein Betrieb, den man gut mit dem auf einem Ameisenhaufen vergleichen konnte. Überall waren Menschen, Halblinge und Zwerge. Das war auch der Grund, warum ihnen so viele Leute entgegenkamen. Vor dem Osttor hatte man auf einer riesigen Fläche etwas aufgebaut. Bald schon bemerkten die Herrschaften, dass es sich dabei um Zelte, Wagen und kleinere Hütten handelte. Dann fiel es ihnen wie Schuppen von den Augen: Es war **Sigmarkt!** Ein riesiges Sommerfest, ein Spektakel, welches alle zwei Jahre vor den Toren Altdorfs abgehalten wurde. Ursprünglich ins Leben gerufen, damit sich die Zwerge und Menschen gemeinsam an ihren Sieg über die Grünhäute erinnern, entwickelte sich dieses Treffen zu einem Fest der Superlative. Was die Herrschaften nun zu sehen bekamen, verschlug ihnen den Atem. Es war, als würden sie ein Traumland voller Spaß und Freude betreten. Der Sigmarkt war ein Fest, welches mehrere Tage tobte und die ganze Stadt in eine Art Ausnahmezustand versetzte. Was gab es also alles anzusehen?

Die Anzahl an Attraktionen war kaum auszurechnen, ebenso wie die Vielfalt. Es gab unendlich viele Buden und Zelte, wo man mitmachen konnte, gegen Bezahlung natürlich. Da waren Geschicklichkeitsübungen wie *Messerwerfen*, *Dosenwerfen*, *Bogenschießen*, *Pistolenschießen* oder *Ringwerfen*. Auch für geschickte Reiter gab es Wettkämpfe, wie etwa das *Ringreiten* oder ein *Parkour*, den man mit seinem eigenen Pferd bewältigen konnte.

*Fang das Ferkel*, *Wettessen gegen Volke Hump*, *Armdrücken*, *Heugabelweitwerfen*, *Hau den Lukas*, *das Glücksrad*, *Gewicht eines Halblings schätzen* und noch viele Dinge mehr.

Auch das Wasser wurde zur Wettkampfzone erklärt. Hier gab es *Segel-* und *Ruderwettbewerbe*, aber auch das *Wettangeln* war ein Klamauk für sich, musste man doch halb im Wasser stehend über zwanzig Pfund schwere Fische mit der Hand fangen.

Zu entdecken gab es auch sehr viel. So konnte man ein Drachenei, welches schwer bewacht wurde, begutachten. Dieses Drachenei gehörte dem Kurfürsten vom Averland, *Marius Leitdorf*. Zu dem Anlass des Sigmarkts stellte er es aber gerne zur Verfügung. Sowieso ließ sich die Obrigkeit hier oft sehen, denn das Fest diente auch als Flaniermeile. Natürlich waren sie durch Schläger und Leibwachen vom Pöbel abgeschirmt. *Leitdorf* aber gesellte sich gerne mal zu den unteren Gesellschaftsschichten.

Es gab auch exotische Nahrung zu essen. *Süße Früchte aus Tilea*, *teure Säfte aus Estalia*, *seltene Brot aus Bretonia*, *gewürztes Popcorn aus Arabia* oder *gezuckerte Datteln aus den Südländern*. Hier kam alles zusammen. Eine Besonderheit war aber die Menge an *Apfelsorten aus dem Mootland*. Es waren ganze vierunddreißig verschiedene Sorten. Daraus wurden Pasteten und Kuchen gemacht, aber auch Apfelmus oder Pudding.

Neben der Nahrung, waren hier mehr als zwanzig verschiedene Brauer zusammengekommen, um über *das beste Bier im Imperium* abzustimmen. Ein Besäufnis der Extraklasse.

*Artisten* und *Komödianten* rundeten das Ereignis ab. Für den Abend war eine riesige Bühne aufgebaut worden, auf der ein Theaterstück aufgeführt werden sollte.

Das absolute Highlight aber war ein *Ballon*, mit bzw. in dem man in über zweihundert Metern Höhe Altdorf von oben betrachten konnte. An einem Seil befestigt, stieg dieser *Ballon* auf und schwebte wie von Geisterhand in der Luft. Ein absolutes Muss, und das für nur fünf Groschen.

### **Der Kurfürst Marius Leitdorf**

Die Herrschaften ließen alles auf sich wirken. Während Clemens und Kent ein paar Äpfel probierten, warteten Lars, Gunnar und Ulf mit den Tieren. Ulf wollte, bevor sie sich dem Spaß hingeben, erstmal die Tiere in die Stadt bringen und für eine Unterkunft sorgen.

Plötzlich wurde Ulf von einem imposanten Mann in Rüstung angesprochen. Dieser tätschelte die Pferde und fragte, ob es sich dabei um *Averländer Rappen* handelt. Hagel, der das Wappen auf dem Rock schon mal gesehen hatte, konnte sich aber nicht daran erinnern, wer diese Person war. Er warf ihm einen bösen Blick zu. Lars und Gunnar schwiegen und schauten verschämt nach unten. Clemens und Kent stopften sich noch ein paar der *Mootländischen Äpfel* in ihre Tasche. Sie bemerkten erst gar nicht, was da vor sich ging. Der Mann fragte noch einmal und schien recht angetan von den Tieren. Ulf Hagel antwortete. Dann, eine Sekunde später, entdeckte er, dass sie buchstäblich alleine auf der Straße standen. Die Wachleute hatten dafür gesorgt, dass sich ihr Herr ungestört mit dem Ritter des Weißen Wolfs unterhalten konnte. Jetzt erkannte Ulf den Mann. Es war der Kurfürst des Averlands,

Marius Leitdorf. Ulf erkannte ihn erst, als er das Gefolge ansah. Ulf schluckte. Clemens kam nun auch hinzu. Respektvoll antwortete Ulf nun. Kent hielt sich im Hintergrund, hatte er doch kein bisschen Respekt vor dem Kurfürsten. Er würde ihm auch einen Tunnel ins Gesicht rammen, meinte er.

Im Gefolge des Kurfürsten befanden sich auch Damen, die, dummerweise, ihre Hunde frei herumlaufen ließen. Es waren *Nulner*, eine hässliche aber im Adel sehr beliebte Hunderasse. „Herr König“ unterschied aber nicht zwischen gut- oder schlechtaussehend, einzig das Geschlecht war ihm hier wichtig, und das passte ihm; es war weiblich. Er tobte mit ihnen herum, jagte sie zwischen den adeligen Damen hin und her. Leitdorf fand das amüsant.

Die Begegnung war nicht episch. Leitdorf, eigentlich sprach nur er, fand die Pferde toll und auch, dass ein Ritter Ulrichs mit einem Hexenjäger umherzieht. Er war auch dafür, dass es eigentlich viel mehr Scheiterhaufen und Galgen geben sollte, die man dann auch regelmäßig nutzt. Gesocks und Mutanten gäbe es ja genug im Land, so Leitdorf. Während er mit seinem Gefolge auf der Straße stand, um mit den Herrschaften zu reden, blockierte er den gesamten Ein- und Ausgang zur Stadt. Das war ihm wohl egal. Zum Abschluss, man tauschte ein paar Informationen zu Delberz und Grimminhagen aus, empfahl der Kurfürst den Herrschaften noch den Besuch im Zelt „Blaugelb“. Das war das Zelt, in dem das Drachenei aufbewahrt wurde. Ein paar Floskeln später betraten die Herrschaften dann endlich Altdorf, immer noch begeistert von der sichtlich lockeren Art des Kurfürsten.

### **Altdorf**

Nun schritten sie also, mit ihren Tieren, durch das gigantische Tor, welches in die Stadt führte. Nun prasselten viele verschiedene Dinge auf sie ein. Bettler spähten sie aus, trauten sich aber nicht an sie heran, Tauben und Möwen flatterten umher, dichtes Gedränge, besonders am Tor, mussten sie über sich ergehen lassen. Clemens wollte nur schnell durch das Viertel durch, um zu seinem Hauptquartier zu gelangen. Das taten sie dann auch.

Aufgrund des Festes in und außerhalb der Stadt, war kaum bis gar nicht an einen freien Stallplatz oder gar Schlafplatz zu denken, deswegen wollten die Herrschaften es im Hauptquartier der Hexenjäger versuchen, wo Clemens sich ausmalte, dass er einen Platz bekommen könnte.

Sie durchquerten Gassen, marschierten an Parkanlagen vorbei, ertrugen den Gestank von Kot und Urin, wimmelten Bettler ab und vermieden sonst so ziemlich jeden Blickkontakt. Das Viertel war das Armenviertel und nicht sonderlich beliebt. Das war auch der Grund, warum das Fest vor den Toren dieses Viertels stattfand, den Bewohnern der anderen Viertel konnte man den Lärm nicht dauerhaft zumuten.

Etliche kleine Brücken und Kanäle überquerten sie. Dabei fiel Clemens auf, dass die Straßennamen irgendwie immer bescheuerter klangen. „Wurster Gang“ oder „Rostkamm“ waren noch die harmloseren Namen. „Galgenplatz“ oder „Verhörang“ waren da schon etwas düsterer. Wer kam nur auf solche Namen?

Als sie endlich das Händlerviertel erreichten, musste Clemens unbedingt im Waffengeschäft Öl und Munition kaufen. Immerhin war es der legendäre Laden „Waffen von Chef!“, welcher oftmals in den *Altdorfer Nachrichten* Werbung machte. Der Besuch ging schnell, auch wenn Clemens gerne noch länger im Laden geblieben wäre, denn die Vielfalt an Schusswaffen war enorm. Alles Handarbeit. Immerhin war Garro Schwarz schon seit mehr als dreißig Jahren im Geschäft.

### **Ein Heim für die Herrschaften**

Am Abend, es wurde bereits dunkel, erreichten die Herrschaften das eingezäunte Gelände des *Hauptquartiers der Hexenjäger* in Altdorf. Ein paar Häuser, ein Stall und eine kleine Kathedrale, die Sigmar gewidmet war, befand sich auf dem Gelände. Aber auch eine riesige Grünfläche, auf der sich „Herr König“ austoben konnte.

Die Herrschaften wurden von Konstantin Prai begrüßt, ein Mann mit einem Komplex: Die Körpergröße. Er wirkte winzig gegen Clemens und Ulf. Strasser aber schaute schon sehr amüsiert auf den kleinen Mann hinunter und wunderte sich, dass man einen solch kleinen Mann eine solch hohe Position gegeben hatte. In einem Pavillon, bei untergehender Sonne, unterhielt man sich, und das sehr lange. Dabei wurde Clemens mit neuen Rechten ausgestattet, beförderte Konstantin Prai ihn doch zum Inquisitor und damit zum offiziellen Nachfolger von Dr. Olaf Hochhut. Diese Beförderung würde ihm von nun an auch die eine oder andere Tür öffnen, stattete Prai ihn doch auch mit einem neuen Siegel aus. Auch Ulf und Kent bekamen eine Marke, in Form einer Kette, an der der *Doppelschweifige Komet* befestigt war.

Zum Abschluss überreichte Prai dem jungen Hochhut von der Lärche noch einen Schlüssel. Dieser sollte wohl in das Schloss der Eingangstür des Hauses in der Sellerstraße 21 in Altdorf passen. Ein Haus, welches Olaf zwar besaß, es aber wohl nie besuchte. Clemens war sehr dankbar, nahm den Schlüssel und wollte noch heute, bevor es komplett dunkel ist, das Haus besuchen. Prai bot den Herrschaften an, dass die Tiere und die Diener Lars und Gunnar vorerst bleiben dürften. Das nahm Clemens an. Man machte sich auf den Weg ins Händlerviertel, wo das Haus stehen sollte.

Es war fast Mitternacht, da erreichten die Herrschaften das Haus in der Sellerstraße. Ein dreistöckiges Gebäude. Ulf beschloss, noch bevor er das Haus betreten konnte, dass er ins Erdgeschoss zieht. Kent wollte unters Dach. Wenig später, bei Kerzenlicht, baute Ulf bereits seinen Raum im Geiste aus. Er wollte seinen Raum vergrößern lassen und auch Clemens sollte davon profitieren, hätte er doch dann eine kleine Terrasse. Die Nacht hindurch planten die Herrschaften den Ausbau ihrer neuen Bleibe in Altdorf. Clemens wollte am nächsten Tag aber zum Sigmarkt und die Attraktionen ausprobieren. Damit wollte er gleichzeitig aber Informationen über Erma Bartig von Ilseleben sammeln, denn deswegen waren sie eigentlich hierhergekommen.

### **Keine Anekdoten aber Anmerkungen des Spielleiters**

Dieses Abenteuer bzw. dieser Abend war für mich sehr intensiv. Ich erzählte viel, da ich die Natur, den Delb, Altdorf und das Fest sehr detailliert beschrieb. Meine Beschreibungen und die Atmosphäre genossen meine Spieler und das sah ich ihnen auch an. Besonders mein Sohn war stellenweise in sich gekehrt, damit er das Beschriebene verarbeiten konnte.

Rein abenteuertechnisch geschah nicht viel, aber die Atmosphäre von der Flussreise bis in das eigene Haus war fantastisch. Es waren so viele kleine Dinge, die den Abend wie im Fluge vergingen ließen. Gespielt haben wir etwas über fünf Stunden, mir kam es eher wie zwei vor.

## **Eine persönliche Angelegenheit**

### **Teil 6 – Ein wahres Fest**

#### **Charaktere**

##### **Kathrin spielt Clemens Hochhut von der Lärche**

Hexenjäger

##### **Ben spielt Kent Strasser**

Leibwache von Clemens

##### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

##### **Lars Hermann (51)**

Der ältere der beiden Diener. Zuvorkommend, ruhig und kompetent, weiß Lars doch immer, was getan werden muss. Meistens sind die Aufgaben erledigt, bevor die Herren sie in Auftrag geben.

##### **Gunnar Kalschikowski (21)**

Lars ist für ihn wie ein Vater und ein Vorbild. Zwar lernt er noch, doch macht er seine Sache als Diener wirklich gut.

##### **Herr König (1,5)**

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

#### **Ein schreckliches Erwachen**

Ulf war der erste, der am frühen Morgen die Augen öffnete. Sehr früh. Um seine Mitstreiter zu überraschen, machte er sich auf, einen Bäcker zu suchen, um frisches Brot, Eier und Käse zu kaufen. Die Eier sollten gekocht werden, deswegen feuerte Ulf den Kamin an, zog sich an und ging los.

Clemens erwachte ebenfalls. Allerdings waren es sein sechster Sinn, der ihn erwachen ließ. Er roch Rauch. Viel Rauch. Das ganze Haus roch danach. Schnell zog er sich etwas über und rannte zum Fenster, welches zur Straße ging. Das bzw. den ersten, den er hier sah, war Ulf. Mit einem Brot und einem Beutel in der Hand stand Ulf auf der Straße und beobachtete den schwarzen Rauch, der aus seinem Zimmer nach oben stieg. Clemens schoss nach unten, Ulf rannte in die Wohnung. Schwarzer Rauch überall.

Unter dem Dach drehte „Herr König“ buchstäblich durch und weckte Kent, der schlaftrunken ins Treppenhaus schlenderte. Auch er roch Rauch. Kaum angezogen stürmte er nach unten. Dann trafen sich alle vor dem Eingang zu Ulfs Zimmer, der die Fenster schon aufgemacht hatte. Der Rauch hatte Schaulustige angelockt, die nun die Stadtwache und die Feuerwache riefen. Ulf konnte das Feuer im Kamin löschen und der schwarze Rauch wich einem weißen. Die herbeigeilte Stadtwache überprüfte alles und beschimpfte Ulf als Vollidioten und fragte ihn, warum man um diese Zeit, es war ja Sommer und sehr warm, überhaupt ein Feuer machen müsse. Der Stadtwächter war stinksauer. Ulf entspannte die Situation. Er überprüfte ganz ruhig den Kamin und fand den Fehler. Eigentlich waren es zwei,

nämlich der seit vielleicht Jahren nicht gereinigte Schornstein und die nicht geöffnete Abzugsklappe. Sie war noch komplett zugeschoben.

Und offensichtlich hatten sich Möwen auf dem Schornstein dauerhaft niedergelassen. Die Altdorfer Möwen kopierten gerne den Nestbau von Störchen, zumindest nahm man das an. Ab und an vertrieben sie die Störche auch, durch ihre bekannte Anwendung roher Gewalt. Und ob es sich wirklich um Möwen handelte, wusste man auch nicht. Die Wahrscheinlichkeit war aber hoch, flogen diese gierigen Viecher doch überall herum. Nun aber genug von den Möwen, weiter geht's...

Clemens und Kent waren ebenfalls außer sich. Sie gingen nach oben und zogen sich an, während Ulf provisorisch Kisten mit der Rückwand eines Schrankes als Tischplatte im Hof aufstellte. Hocker und andere Kisten sollten als Stühle dienen. Nun deckte er den Tisch.

Minuten später kamen dann alle zusammen. „Herr König“, der den Hof nicht wirklich mochte, urinierte an eine der Kisten, welche Ulf als Tischbein diente. Jetzt war Ulf außer sich und schimpfte. Als der Hund, während alle am Essen waren, dann noch auf ein herauswachsendes Stückchen Gras im Hof kotete, platzte Clemens der Kragen. Kent machte es weg. Weiter ging es mit Gebettel am Tisch, ja „Herr König“ wurde gar so aufdringlich, dass Kent ihn anderswo anbinden musste, tippte er doch Ulf mit der Pfote an.

Nun saßen sie zusammen und frühstückten. Ihre erste Nacht in Altdorf war vorbei und der Morgen begann mehr als nervenaufreibend.

### **Lars wird befördert**

Als sie so auf dem Hof saßen und den Tagesablauf durchgingen, erreichten auch Lars und Gunnar das Haus. Sie fragten, was denn hier so nach Rauch riechen würde. Ulf antwortete und das Thema war dann auch erledigt.

Nachdem man sich sehr lange über den Ausbau des Gebäudes unterhalten hatte, ergriff Lars das Wort. Er erzählte lange von seinem Leben und das, was er in diesem bisher so erlebt hatte. Er holte sehr weit aus, um am Ende Clemens um einen Gefallen zu bitten: Lars wollte das Kämpfen erlernen und ein Teil der „aktiven“ Gruppe sein. Da ihr Verhältnis eh schon bereits auf einer freundschaftlichen Ebene bestand hatte, willigte Clemens ein. Clemens wies ihn auch darauf hin, dass es gelegentlich unangenehm werden könnte, Lars war das egal. In seinem Alter denkt man etwas anders über die Dinge, sagte er. Ulf war dafür und Kent nickte zustimmend. Damit war es beschlossen. Ein großer Tag für Lars. Gunnar versprach, sich weiterhin um die Tiere zu kümmern und Lars wollte ihn auch weiterhin dabei unterstützen.

Clemens hatte eine noch viel bessere Idee. Er würde mit Lars zum Hauptquartier gehen, um ihn offiziell zu seinem Angestellten zu machen. So könnte Lars direkt von der Inquisition bezahlt werden und ein Siegel bekommen. Lars fand diese Idee fantastisch.

### **Kurz vor Aufbruch**

Kent und Gunnar kümmerten sich ums Aufräumen, während Ulf in den Ulrictempel gehen wollte, um zu beten. Clemens und Lars wollten zum Schatzmeister und zum Hauptquartier bzw. zu Konstantin, damit Lars offiziell als Mitarbeiter eingestellt wird. So verging der Morgen. Am Vormittag trafen sich alle wieder am Haus.

Clemens und Ulf sprachen lange über den Tagesablauf. Alle waren aber dafür, den Sigmarkt zu besuchen. So sollte es dann auch geschehen. Gunnar wollte weiterhin aufräumen, immerhin hatte Clemens ihm und Lars ein Zimmer im Haus angeboten. Kent, Ulf und Clemens machten sich also

bereit, das Fest zu besuchen. Auch „Herr König“ kam mit. Lars wollte sie später dort treffen, er zog es zunächst vor, sich etwas anders zu kleiden.

### **Ulf kauft Besteck**

Auf dem Weg zum Fest kamen die Herrschaften an einem Geschäft vorbei, welches Besteck im Schaufenster liegenhatte. Silberbesteck. Silberbesteck mit einem Griff aus Elfenbein, am Griffende ein Wolfskopf aus purem Gold. Ulf war wie paralysiert. Er starrte buchstäblich sabbernd auf das Besteck. Der Preis war geradezu unverschämt. Fünfunddreißig Goldkronen sollte das Set kosten. Es bestand aus mehreren Gabeln Löffeln und Messern. Ulf war das egal. Es war aus Middenheim und trug die Gravur eines Wolfes. Er ging in den Laden.

Der Händler, ein sichtlich verängstigter und eingeschüchterter Mann, begrüßte die Herrschaften. Strasser stand am Eingang mit „Herr König“, Clemens verhielt sich bedrohlich ruhig und Ulf war geradezu fanatisch, als könne ihm jemand sein geliebtes Besteck vor der Nase wegschnappen. Er stürmte auf den Ladenbesitzer zu und zeigte auf die Auslage. Die Herrschaften wirkten wie eine Bande Schutzgelderpresser.

Zitternd holte der Mann das Besteck aus dem Schaufenster, völlig irritiert von „Herr König“ und Kent Strasser, die jede seiner Bewegungen beobachteten. Ulf war sehr ungeduldig. Zum Besteck gehörte noch ein Kasten, der mit Krokodilleder bezogen war. Ulf fand ihn toll. Der Händler schluckte mehrmals, während Ulf seine Geldbörse überprüfte. Als der Ritter ihn dann fragte, ob man am Preis noch etwas machen könnte, schwieg der Händler verängstigt. Ulf wollte von fünfunddreißig auf dreiunddreißig Karls runtergehen und der Händler stotterte „dreißig“. Ulf willigte grinsend ein und bezahlte. Nun trat Clemens vor und verlangte von dem Mann, er solle den Kasten an die Sellerstraße 21 liefern. Er wollte er dieser Bitte nachkommen.

Die Herrschaften hatten niemals die Absicht den Händler so einzuschüchtern. Offenbar aber war er überrumpelt worden. Immerhin konnte er sich nicht im Ansatz auf diesen Ansturm von Ulf Hagel einstellen. Die Optik der Herrschaften trug ihr Übriges dazu bei.

Nun sollte es aber weitergehen. Auf zum Sigmarkt.

## **Sigmarkt**

### **Altdorf von oben**

Clemens bestand darauf, gleich zum Ballon zu gehen, der sich in Küstennähe befand. Bei schönstem Wetter marschierten die Herrschaften also dort hin. Beim Näherkommen wurde der Ballon immer größer. Ein gigantischer Korb hing unter einem aufgeblähten Ballon aus Seide. Eine Apparatur sorgte über ein Seilsystem für den Auf- oder den Abstieg. Außer ein paar Schaulustigen war niemand dort. Das war wohl der Tatsache geschuldet, dass es in diesem Korb über hundert Meter in die Luft gehen sollte, weniger wegen der fünf Groschen, die das Spektakel kosten sollte.

Kent, Ulf und Clemens wurden von einem gut gekleideten Zwerg begrüßt, der sie sogleich einlud. „Herr König“ und Ulfs Hammer blieben am Boden. Ein anderer Zwerg begrüßte die Herrschaften dann in dem Korb, der sehr geräumig war. Nun sollte es wohl gleich losgehen. Jedem wurde etwas mulmig bei dem Gedanken, in einem Korb nach oben transportiert zu werden. Im Korb selbst lagen noch Kisten und ein kleines Fässchen stand auch da. Der Zwerg im Inneren des Korbs gab dem anderen Zwerg ein Zeichen und die Apparatur setzte sich in Gang. Es gab einen Ruck und der Korb wanderte langsam in die Höhe.

Meter für Meter stieg der Ballon auf, immer aber fest an den Führungsleinen. Die Herrschaften hielten sich krampfhaft fest und Kent drohte gar sich zu übergeben. Als sie eine Höhe von dreißig Metern erreicht hatten, wurde selbst dem mutigen Ulf übel. Der Ballon stieg weiter und weiter nach oben.

*„Die Übelkeit ist normal. Das geht gleich weg. Gewöhnt euch dran und genießt die Aussicht! Wir haben ja noch nicht einmal die Hälfte erreicht, he he he!“*

Bei einer Höhe von etwas mehr als hundert Metern, stoppte der Ballon. Die Herrschaften starrten nach unten, schluckten erschrocken, rissen sich aber zusammen. Dann, nach einer Minute circa, übergab der Zwerg den Anwesenden einen Schnaps, den sie gerne annahmen. Kurz darauf beruhigte sich jeder auf seine Weise. Sie genossen die Aussicht. Der Blick von hier oben war mehr als grandios. Sowohl den Talabec als auch den Reik konnte man sehr gut erkennen. Ganz Altdorf war von hier aus zu sehen, wenn natürlich auch nur sehr klein. Einen solchen Ausblick zu haben war schon etwas besonders Schönes. Auch das Wetter spielte mit.

Um noch das Erlebnis noch etwas zu intensivieren, gab der Zwerg den Herrschaften jeden ein Fernrohr aus Messing. Nun konnten sie Altdorf von oben und von noch dichter dran genießen und das tat jeder für sich. Clemens begutachtete den Hafen, das Haus in der Sellerstraße und die Schiffe. Dabei entdeckte er auch die „Taalfahrt“ und Kapitän Franz Bauner, der nun endlich angekommen war. Der Sigmartempel wurde unter die Lupe genommen und auch die Parkanlagen und die Stadtmauern. Ulf spähte den Palast des Imperators aus und entdeckte Grandioses: Er schrie laut auf, als der den Imperator, seine Majestät Karl-Franz I. von Reikland höchstselbst im Garten des Palasts erspähte. Ulf konnte sich gar nicht mehr beruhigen. Dann schwenkte er über den Tempel Ulrics, dessen blaues Dach zwischen den anderen Dächern Altdorfs hervorstach. Kent beugte sich über die Reling des Korbs um nach „Herr König“ zu sehen, wohlbemerkt mit dem Fernrohr.

Dieses Erlebnis war eines der eindrucksvollsten und prägendsten für die Herrschaften. Wer hatte schon einen solchen Blick auf Altdorf? Selbst die Stadtmauer wirkte klein von hier oben. Die Luft war frisch. Der Anblick über die Ländereien und Wälder war einfach atemberaubend. Die Menschen sahen wie Ameisen aus, die auf einem bunten Haufen ihren Tätigkeiten nachgingen.

Das ganze Spektakel endete aber auch irgendwann und der Korb setzte sich wieder in Bewegung, dieses Mal nach unten.

Wieder auf dem Boden angekommen, sprach man noch mit den Zwergen. Man bedankte sich für dieses tolle Erlebnis. Mit einem Lächeln auf den Lippen stapften die Herrschaften auf die nächste Attraktion zu: Hau den Lukas!

### **Hau den Lukas**

Als Clemens und Ulf zum „Hau den Lukas“ gingen, schwenkte Kent etwas ab und ging zum Stand, wo es die Mootländischen Äpfel zu kaufen gab. Er kaufte einen riesigen Sack der besten Äpfel. Der dabei herumbrüllende Halbling wurde nur von einer Stimme übertönt. Es war das Gebrüll von Ulf Hagel, der beim „Hau den Lukas“ einen hölzernen Teller mit Schnitzereien gewann. Ulf war richtig euphorisch, peitschte er sogar Clemens an, er solle doch mal richtig draufschlagen.

Lange hielt man sich hier nicht auf, der Veranstalter war ein Sprachmuffel ersten Grades. Die Kommunikation mit diesem stark übergewichtigen Kisleviten war mehr als schwierig. Außerdem waren die Preise dermaßen lahm, dass Ulf hier weg wollte. Auch Clemens schielte bereits auf das „Glücksrad“. Hier erspähte er etwas, was er schon lange einmal haben wollte. Einen „Middenheimer Beutel“. Eine Tasche, die auf magische Weise das Gewicht der getragenen Gegenstände reduziert. Soweit die Theorie.

## **Das Glücksrad**

Strasser, der einen riesigen Sack Äpfel mit sich herumschleppte, erreichte ebenfalls das „Glücksrad“. Hier gab es hochwertige Preise, die Teilnahmegebühr war aber auch sehr hoch. Ein Schilling für zehn Versuche. Dabei wurden die Punkte addiert, die während des Drehens erreicht wurden. Ulf drängelte sich vor und brüllte aufgeregt und voll guter Laune wieder herum. Er zahlte den Silberschilling und drehte am Rad. Zehn Mal. Auch er hatte den „Middenheimer Beutel“ im Visier. Man benötigte siebzig Punkte dafür. Mehr als knapp über fünfzig erreichte Ulf nicht, bekam dafür aber eine Porzellanfigur in Gestalt eines Wolfs. Das beruhigte ihn etwas.

Er wollte gleich nochmal, aber nun war Clemens an der Reihe. Auch Clemens erreichte nicht mehr als knapp über fünfzig Punkte. Er gewann einen Greifenkopf aus Porzellan, sicherlich auch wertvoll.

Dann war Kent dran. Er gewann einen minderwertigen Krug mit Altdorfer Wappen darauf. Ulf versuchte es erneut, brüllenderweise. Mehr als einen gravierten Teller gewann er nicht. Die Preise waren sicherlich nicht schlecht, doch schielten alle Beteiligten immer auf den „Middenheimer Beutel“. Da die Teilnahmegebühr von einem Schilling auch nicht unbedingt günstig war, rechnete Clemens sich aus, wie teuer so ein Beutel wohl sein könnte und sprach den Schausteller an. Dieser lehnte lächelnd das Angebot von Clemens ab, der ihm den Beutel einfach abkaufen wollte.

Ein letztes Mal dann wollte Clemens am Rad drehen. Das tat er auch. Mit dem letzten Dreh erreichte er dann tatsächlich die siebzig Punkte und gewann damit den „Middenheimer Beutel“. Ulf und Kent konnten es nicht glauben.

Kurz nach dem Gewinn, probierte Clemens den Beutel, der eigentlich ein Rucksack war, gleich aus. Er stopfte die Äpfel aus dem Sack von Kent ins Innere, und tatsächlich: Es wog weniger und fasste somit mehr. Die Herrschaften hatten einen „Middenheimer Beutel“ gewonnen. Noch sich darüber freudend, trafen sie auf Lars, der gerade dabei war ein Zelt aufzusuchen, denn es zogen dichte Wolken auf und es regnete bereit leicht. Lars war neu eingekleidet.

## **Das beste Bier im Reikland**

Die Herrschaften betraten dann, gegen Ende des Tages, das Bierzelt „Kemperbad“. Hier sollte es das beste Bier im ganzen Reikland geben, ja des ganzen Imperiums. Das konnten aber auch leere Worte sein, denn das behauptete jeder Brauer von seinem Bier. So ganz ernstgenommen wurde dieser Wettbewerb eh nicht.

Das Bierzelt war groß und mit vielen Tischen und Stühlen ausgestattet. Dennoch war es sehr gemütlich. Besonders schön wurde es, als es draußen anfang zu regnen. Lars, Clemens, Kent und Ulf setzten sich an einen großen, runden Tisch und bestellten ihr Bier, „Kemperbad Schwarz“. Sie leerten den ersten Krug und bestellten gleich einen zweiten. Es wurde richtig voll in dem Zelt. Als sie mitten im Gespräch versanken, klopfte ein Zwerg auf den Tisch.

*„Mein Name ist Geinir Weißbart und das hier ist mein alter Freund Olfgur Zimmermann. Ich bin Anwalt, und das schon seit über achtzig Jahren. Na und Olfgur ist Zimmermann. Dürfen wir uns zu euch setzen, die nächste Runde geht dann auf mich?! Die anderen Tische sind mit Idioten besetzt und wir lassen es, unser Bier im Stehen trinken zu müssen.“*

Die beiden Zwerge Geinir und Olfgur nahmen also Platz. Nun wurde es richtig gemütlich. Man plauderte und trank. Es gab Brezeln und Bier, wie es sich gehört. Draußen regnete es nicht mehr und der Himmel klarte auf, wurde aber dunkel. Nach einer ganzen Weile der Unterhaltung, fing Geinir an eine Geschichte zu erzählen. Sie dauerte ziemlich lang und handelte von einem Einsiedler in den Mooren vom Vorbergland, der sich Snotlinge abgerichtet hatte, um sein Land in Schuss zu halten.

Dann erzählte Olfgur eine Geschichte. Sie handelte von einem Trolltöter namens Barbud Rotmähne. In dieser Geschichte wanderte ein Slayer durch die Grenzgrafschaften, um einen ganz bestimmten Troll zur Strecke zu bringen, nämlich den berüchtigten Flusstroll „Quetscher“. Am Ende starben beide, fast gleichzeitig.

Dann fragte Lars, ob er eine Geschichte erzählen dürfte, was die Herrschaften natürlich bejahten. Er setzte sich ordentlich hin, grinste etwas hämisch, räusperte sich und holte Luft.

*„Also, die Geschichte, die ich erzählen möchte, trug sich vor gar nicht so langer Zeit zu und wir haben seitdem kaum darüber gesprochen, und ich weiß nicht einmal warum. In den Bergen bei Middenheim gibt, oder besser gesagt gab es ein Dorf namens Bergbach. Hier hatte sich ein frischernannter Baron namens Theodor von Tandrich niedergelassen, um sich eine Burg oder ein Schloss bauen zu lassen. Aber es gab Probleme. Probleme, für die er eine Lösung hatte, nämlich seine Freunde Ulf, Kent und Clemens, das sind diese drei Personen hier.“*

Lars zeigte auf die Herrschaften, lachte und fuhr mit seiner Erzählung fort.

*Wir beginnen unsere Geschichte in Middenheim, als mich ein Bote von Theodor von Tandrich ansprach...“*

## **Anekdoten des Spielabends**

- Tim würfelte eine 100 beim Umgang mit dem Kamin
- Ich würfelte eine 01 für den Zustand und der Qualität des Bestecks, welches Ulf haben wollte. Silber aus Middenheim mit Elfenbeingriff und goldenen Wolfskopf am Griffende. Beim Verhandeln, als Ulf um einen Preisnachlass feilschen wollte, würfelte ich eine 99. Das passte zur Situation. Der Händler hatte eine scheiß Angst.
- Lars hat regeltechnisch einen Karrierewechsel vollzogen: [Diener 3] zum [Hexenjäger 1]
- Kathrin würfelte beim Glücksrad wirklich zehn Mal und beim letzten Wurf erreichte sie die benötigte 70

## **Eine missliche Lage**

## **Charaktere**

### **Kathrin spielt Clemens Hochhut von der Lärche**

Hexenjäger

### **Ben spielt Kent Strasser**

Leibwache von Clemens

### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

### **Lars Hermann (51)**

Der ältere der beiden Diener. Zuvorkommend, ruhig und kompetent, weiß Lars doch immer, was getan werden muss. Meistens sind die Aufgaben erledigt, bevor die Herren sie in Auftrag geben.

### **Gunnar Kalschikowski (21)**

Lars ist für ihn wie ein Vater und ein Vorbild. Zwar lernt er noch, doch macht er seine Sache als Diener wirklich gut.

### **Herr König (1,5)**

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

### **Theodor von Tandrich (55)**

Reich geworden durch die Goldmine in der Nähe von Bergbach, ist Theodor von Tandrich durch das süße Leben etwas fülliger geworden

### **Das Problem**

Theodor von Tandrich, wie erwähnt ein paar Pfunde schwerer geworden, wies den Herrschaften einen Platz in seinem gigantisch großen Zelt zu. Das Zelt selbst bestand eigentlich aus drei Zelten, die man übereinandergelegt hatte, denn von Tandrich mochte es gern sicher. Draußen patrouillierten mehrere Wachen in Begleitung von Hunden. Im Innenraum des Zeltes mangelte es dem Baron an nichts. Es war alles vorhanden. Selbst Trennwände, in Form von Estalischen Wänden, hatte man eigens dafür schreinern lassen, so dass Theodor mehrere Räume unter ein Dach bringen konnte. Wohlbermerkt ein Zeltdach.

Die Herrschaften betraten also das Esszimmer, in dem ein Ofen auf Hochtouren beheizt wurde. Hier standen gemütliche Sessel aus Bretonia und auch Teppiche aus Arabia lagen hier auf dem Holzboden, den man sehr fachmännisch verlegt hatte. Es war teures Parkett. Theodor von Tandrich lebte in diesem Zelt besser, als so manch Adelige in seinem steinernen Haus. Der Luxus war überall ersichtlich. Kerzenständer aus Gold, Ölgemälde und teures Geschirr waren nur ein paar der Dinge, die exorbitant teuer waren. Überall wuselten Diener herum, junge und alte. Auch Hunde huschten von Zimmer zu Zimmer. „Herr König“ fand das toll, er machte glatt mit.

Nun aber, man saß zusammen und trank etwas, hielt von Tandrich einen seiner geliebten Monologe, denn er hörte sich gerne reden.

*„Meine Freunde, einerseits ärgert es mich, Ihre Hilfe wieder einmal in Anspruch nehmen zu müssen, andererseits aber gibt es neben Ihnen, meine Herren, kaum jemanden, dem ich diese Art der Problemlösung zutrauen würde. Sicherlich gibt es jemanden, doch kenne ich diesen Jemand noch nicht. Das ist einer der Gründe, warum ich Sie habe rufen lassen. Wie sich an Ihren Gesichtern erkennen lässt, brennen Sie darauf zu erfahren, um was es geht, oder? Genau! Habe ich mir gedacht.“*

*Ich spanne Sie aber nicht länger auf die Folter, meine Herren. Also, worum es geht ist Folgendes: Meine Arbeiter laufen mir davon. Ja, schlimmer noch. Sie weigern sich, die Wälder nordöstlich von hier zu betreten, geschweige denn die Bäume dort zu fällen. Das treibt meine Expansion nicht gerade voran, wie Sie sehen können. Der lächerliche Grund für die Arbeitsverweigerung ist dämlicher als angenommen: Ein paar gruselige Geräusche und der Tod zweier Nutztiere. Vielleicht waren es auch drei oder vier, das spielt ja aber keine so große Rolle. Meine Arbeiter weigern sich diesen Abschnitt zu betreten, dabei sind wir schon so weit. Mir gehört das Land, soweit das Auge reicht.*

*Selbstverständlich könnte ich mir andere Arbeiter besorgen, aber das würde auch dauern. Außerdem kann es gut sein, dass dort draußen wirklich etwas Grausiges lauert. Ich habe zwei Wachen hinausgeschickt, aber bis auf ein paar Geräusche von knackenden Ästen wollen sie auch nichts gesehen oder gehört haben. Ich bezweifle, dass sie überhaupt weit genug ins Unterholz gegangen sind. Immerhin kann ich die Uhr lesen und sie waren sehr schnell wieder hier, und das mit buchstäblich leeren Händen. Blender und Feiglinge sage ich Ihnen, meine Herren. Also habe ich mir überlegt, dieser Sache mal persönlich auf den Grund zu gehen. Mit „persönlich“ meine ich natürlich Sie, meine Herren. Mein erster Gedanke war tatsächlich, selbst mal dort hinauszugehen. Aber auch ein Volltrottel muss ja erkennen, dass ich hier unentbehrlich bin, deswegen muss ich eben Stellvertreter schicken, denen ich vertrauen kann. Und da kommen Sie ins Spiel, meine Herrschaften. Da Sie es ja einrichten konnten hier aufzuschlagen, möchte ich Sie mit dieser Aufgabe betrauen. Es soll auch nicht zu Ihrem Schaden sein. Selbstverständlich werde ich alles in meiner Macht Stehende tun, damit Ihnen die Untersuchung so angenehm wie möglich gemacht wird. Ich werde Ihnen einen Trupp Diener und Wachen mitgeben, die für die Dauer der Aktion unter Ihrem Kommando stehen.*

*Kommen wir dann zu einem anderen Teil: Sollten Sie etwas finden, will ich es wissen, bevor Sie es töten, vielleicht lässt sich daraus Kapital schlagen. Es sei denn, es handelt sich um einen Troll oder einen Tiermenschen oder Dergleichen. Dass es sich bei den Geräuschen um einen Bären oder einen Wolf handelt, halte ich für Unsinn. Auch Jäger, und die kennen sich eigentlich recht gut im Wald aus, hatten keine Ahnung, um was es sich dabei handeln könnte. Das reizt mich natürlich. Was könnte dort nur sein Unwesen treiben? Ein Drache? Ein Orkstamm? Nein, die wären schon längst hier gewesen. Vielleicht ein Baummensch? Nein, das glaube ich auch nicht. Wie dem auch sei. Finden Sie es heraus und lassen Sie es mich wissen, wenn Sie etwas gefunden haben.“*

Von Tandrich ließ anschließend und währenddessen immer wieder Leckereien auftischen. Süßigkeiten verschiedenster Art. Kent stopfte sich gar die Taschen voll. Ulf genoss die seltenen Früchte.

Theodor von Tandrich wies jedem einen eigenen Diener zu und verwies auf ein Zelt, welches er für die Herrschaften hatte herrichten lassen. Er bot sogar die „Dienste“ einiger seiner hübschen „Dienerinnen“ an. Clemens sagte da nicht nein, er wollte noch ein Bad nehmen und sich dann mit einer Dienerin vergnügen.

Am nächsten Morgen dann wollten die Herrschaften aufbrechen, gemeinsam mit einer Truppe von neun Mann.

### **Die Nacht**

Kent zog sich mit „Herr König“ in das beheizte und außerordentlich edle Zelt zurück, welches ihm zugewiesen wurde. Er machte es sich gemütlich, packte die Süßigkeiten aus, die er sich zuvor in die Tasche gesteckt hatte und fing zu naschen an. „Herr König“ bettelte wie gewohnt, bekam aber nichts. Am späten Abend dann, entließ Kent den Diener, der die ganze Zeit vor dem Zelt stand. Irgendwann schlief er dann, zusammen mit seinem Hund ein.

„Herr König“ dachte kurz vor dem Einschlafen an den hässlichen „Middenländer“ draußen bei der Wache am Zelt. Hätte ihn Kent nicht festgehalten, hätte er ihn fertiggemacht. Aber morgen war ja auch noch ein Tag, dachte er und schlief ein.

Ulf betrat ein Zelt, ähnlich wie das von Kent. Auch er hatte einen eigenen Diener, den er bereits über das Gesehene oder Gehörte ausfragte. Dieser verwies lediglich auf Fabian Blind und den „alten Emil“. Ulf wollte sie unbedingt noch sprechen, so dass der Diener die beiden holen ging. Von ihnen erfuhr Ulf den genauen Ort und auch, was genau dort zu sehen war. Gar nichts, außer ein paar großen Schatten hatte man nichts erkennen, wohl aber ein Schnauben und das Bersten von Holz hören können. Ulf verabschiedete die beiden, verlangte aber, dass Fabian bei der Expedition dabei ist. Dann bat er den Diener darum, ihn sehr früh zu wecken und ihm Rasierzeug bereitzustellen. Dann legte er sich schlafen, was ihm irgendwann auch gelang, denn ständig hörte er aus dem großen Zelt neben ihm Gekicher und Gesang. Es war Clemens.

Clemens ließ sich es richtig gutgehen, führte ihn der Diener doch in ein großes Zelt mit Baderaum. Im Hauptraum stand ein großes Doppelbett. Nach nur einer geringen Dauer des Wartens, war das Bad bereit und Clemens stieg in den sehr großen Zuber. Es roch nach Kräutern. Ein paar Minuten später betrat eine rothaarige Frau den Baderaum. Sie war wunderschön und ihre Haut schneeweiß. Sie entkleidete sich und stieg zu Clemens in den Zuber. Es wurde nicht viel gesprochen. An einigen Stellen „wusch“ sie den jungen Hexenjäger besonders gründlich. Als das Wasser zu kalt zu werden schien, stiegen beide aus dem Zuber und gingen zum Bett. Hier erwartete Clemens dann eine weitere Überraschung. Auf dem Bett lagen zwei weitere Damen, die Haut so weiß wie Schnee. Es floss viel Wein und es wurde sich vergnügt. Als in der späten Nacht der Diener Clemens fragte, wann er denn geweckt werden möchte, antwortete dieser nur: „Niemals!“

### **Clemens leidet**

Es war früher Morgen, da wurde Ulf Hagel geweckt wie gewünscht. Eine Schale mit lauwarmem Wasser stand bereit, genau wie Rasiermesser. Ulf stand auf, bedankte sich beim Diener und rasierte sich den Schädel. Als er mit dem Ergebnis zufrieden war, bat er den Diener ihm beim Anlegen der Rüstung zu helfen. Dann wollte er wissen, wo Kents Zelt ist. Dort gingen sie dann hin.

Kent wurde, wie so oft, durch die Unruhe seines Hundes geweckt. Kurz nach dem Öffnen der Augen, hörte er Ulf vor der Tür. Kent stand auf, öffnete sein Zelt und begrüßte seinen Freund. Beide ließen sie sich nun das Zelt zeigen, in dem sich Clemens befand. Die Tür war verschlossen, der Diener aber bot an die Tür zu öffnen, allerdings wollte er nicht die Verantwortung übernehmen. Ulf übernahm diese und wies auf das Schloss in der Tür. Der Diener öffnete die Tür und drehte sich sofort weg. Ulf und Kent starrten in das Innere des Zelts.

Drei bildhübsche Damen lagen splinternackt im Bett, zwei Laternen brannten noch, so dass man alles gut sehen konnte. Eine der Damen trug Clemens Waffengürtel, eine andere seinen Hut. Die dritte war mit Handeisen am Pfosten des Bettes gefesselt. Überall lagen Kleidungsstücke und leere Weinkaraffen herum. Clemens lag, mit seinem Hintern Richtung Eingang, zwischen den Damen. Es roch nach Parfüm und Alkohol. Kent grinste, während Ulfs Augen richtig groß wurden. Er holte einmal tief Luft und brüllte so laut, dass der Diener und auch Kent zusammenzuckten.

*„GUUUTEN MORGEN, MEIN FREUND! DER BARON HAT ZUM FRÜHSTÜCK EINGELADEN! AUFSTEHEN, CLEMENS! ES WIRD ZEIT!“*

Lediglich die Frauen rührten sich, Clemens stöhnte und kam nicht in Gang. Zwei der Damen standen bereits und suchten ihre Kleider, als „Herr König“ auf das Bett zustürmte, hineinsprang und seine berühmten „Fünf Minuten“ bekam. Er drehte richtig durch. Nun schrak Clemens hoch und schrie den

Hund an, er solle aus dem Bett verschwinden. Ulf drehte sich zufrieden um und ging, Kent rief seinen Hund und folgte Ulf und Clemens saß wie gerädert im Bett. Er war fix und fertig.

### **Auf in die Berge**

Nach dem Frühstück, es war noch dunkel, trafen sich die teilnehmenden Personen vor dem großen Zelt. Rucksäcke wurden gepackt und Ausrüstung überprüft. Der letzte im Bunde war nicht etwa Clemens, sondern Lars, der darauf bestand, mitzukommen.

Nun wurden Routen geplant und es wurde über das Vorgehen gesprochen. Von Tandrich verabschiedete die Gruppe, welche sich dann auf den Weg machte. Der Himmel war wolkenbehangen, so dass es nicht richtig hell zu werden schien. Als sie bereits seit zwei Stunden unterwegs waren, war es immer noch irgendwie dunkel.

Für Ulf war der Weg beschwerlich, da er Rüstung, Hammer und Rucksack mit sich herumschleppte. Clemens half ihm, aber so, dass es die anderen nicht mitbekamen. Dafür war Ulf sehr dankbar. Trotz des Mangels an Sonne, war es dennoch sehr warm. Gelegentlich piff der Wind mal zwischen den Felsen und der Bäume herum, so richtig abgekühlt hatte es sich aber nicht.

Ulf schimpfte nur. Seine Laune hatte schnell einen Tiefpunkt erreicht. Er hoffte nur, dass er heute noch irgendetwas mit seinem Hammer erschlagen könnte. Die anderen Männer der Gruppe hielten ihre Schnauze. Ulf war eigentlich der einzige, der ständig meckerte und herumrörgelte. Mal waren es die Felsen, die zu steil waren, mal waren es die bescheuerten Sträucher, die einen die Sicht versperrten, so dass man nicht sehen konnte, wo man hintritt. Mal war es zu warm, mal war der Wind zu stark, Ulf fand immer etwas zum Aufregen. Kent, Lars und Clemens kannten das ja schon und grinnten bei jeder Beschwerde. Die anderen hielten sich verängstigt zurück. Ständig drohte die Situation mit Ulf zu eskalieren. Dabei war es das ganz normale Verhalten des Ritters.

Nachdem die Gruppe am Nachmittag den Ort erreicht hatte, wo Fabian Blind die Geräusche gehört hatte, machte man Rast. Clemens schlug vor, die Nacht hier zu verbringen, die anderen wollten eigentlich lieber wieder ins Lager. Außerdem hatte Clemens, der nun auch wieder vollkommen ausgenüchtert war, ein merkwürdiges Gefühl, besonders hier.

### **Das Lager**

Es wurde also ein Lager für die Nacht errichtet. Da es noch hell war, wollten sich Clemens, Ulf und Kent etwas umsehen gehen und nach Spuren suchen. Das taten sie dann auch. Ulf merkte schnell, dass dieses hügelige Gebiet nicht zu seinen Lieblingsorten in der Alten Welt gehörte. Sein Orientierungssinn spielte ihm ständig Streiche.

Kent fand einen toten Wolf, dessen Kopf fehlte. Neben ein paar Knochen-, Fell- und Fleischresten, war nicht mehr viel von dem Tier übriggeblieben.

Während das Nachtlager vorbereitet wurde, dehnten die Herrschaften ihre Suche etwas aus. Hier fanden sie etwas, was ihnen den Atem verschlug. Der Gestank der Verwesung führte sie zu einem Ort, der circa eine Stunde Fußweg vom Lager entfernt war. Es war ein toter Greif. Er lag, völlig verdreht, auf dem Waldboden. Kent und Clemens starrten auf den Kadaver. Kent untersuchte das tote Tier. Der Brustkorb war aufgebrochen und das Rückgrat gebrochen. So einen Anblick hat man nicht oft. Die drei beschlossen zum Lager zurückzukehren. Clemens fühlte sich die ganze Zeit beobachtet.

Egal was den Greif getötet hatte, es musste richtig stark sein. Nun machte sich Angst breit, auch bei den Herrschaften. Was ein Wesen wie einen Greif so leicht töten konnte, könnte sie ebenso einfach töten. Im Lager angekommen, berichtete Clemens dem neugierigen Fabian, was sie entdeckt hatten. Ruhig versuchte er den anderen davon zu berichten. Eine grausige Stimmung machte sich breit. Am

liebsten wollte man hier weg. Ulf aber wollte dem auf den Grund gehen. Immerhin hatte er noch nichts mit seinem Hammer erschlagen können.

Man teilte Leute für die Wache ein und versuchte ein wenig Schlaf zu finden. Da es nun zu dunkel war, um woanders hinzugehen, machte man das Beste aus dieser Lage.

### **Durch die Nacht**

Mitten in der Nacht schrien Steffen und Jochen, zwei Männer aus der Gruppe Alarm. „Herr König“ bellte laut. Kent, Clemens und Ulf wurden buchstäblich aus dem Schlaf gerissen. Fackeln brannten, Laternen leuchteten und Männer brüllten herum. Steffen und Jochen waren mit zwei anderen Männern losgerannt. Clemens und Ulf versuchten sie durch Rufen aufzuhalten, was ihnen nicht gelang. Sie rannten irgendetwas oder irgendwem hinterher. Immerhin waren sie gut bewaffnet. Alles war leicht chaotisch im Lager. Nun schoss auch „Herr König“ los und folgte der Gruppe. Kent rief ihn ran, aber er hörte nicht, so dass Kent ihm folgte. Clemens und Ulf folgten dann Kent.

Nun bildeten sich zwei Gruppen. Die erste Gruppe folgte dem Wesen, die andere Gruppe folgte der ersten Gruppe. Man sah kaum etwas, da es noch mitten in der Nacht war. Lediglich kleine Lichtpunkte durch die Fackeln und Laternen waren auszumachen. Jochen schrie von der einen, Fabian von der anderen Seite. Die Herrschaften, besonders Kent, waren sauer. „Herr König“ war noch nicht wieder da. Lars schloss sich der Suche an. Mit Laternen stolperte man durch den Wald und das felsige Gebiet, welches bei Tageslicht schon schwer zu bewältigen war.

Langsam, nach zwei Stunden des Herumirrens durch das felsige und bewaldete Gelände, traten die ersten Sonnenstrahlen hinter dem Horizont hervor und sorgten für Licht. Die Jagd nach dem Tier, oder was auch immer dieses Ding war, dauerte an. Dann ertönte ein Schrei. Es war Jochen, der den anderen schreienderweise mitteilte, dass Steffen in den Tod gestürzt war. Er und ein paar andere der Männer blieben vorerst dort, wo Steffen abgestürzt war, die Herrschaften jagten dem Wesen weiter hinterher. „Herr König“ war immer noch nicht wieder da, Kent Strasser war stinksauer vor Wut.

Dann, circa eine Viertelstunde später, zuckten die Herrschaften zusammen. Ein Krach ein paar Meter vor ihnen und ein darauffolgender markerschütternder Schrei. Sie erreichten die Stelle, von der der Krach kam. Es war eine Schlucht und aus dieser drangen nun klagende Schmerzensschreie nach oben. Als sie sich näherten, entdeckten sie, um was bzw. um wen es sich dabei handelte. Es war ein Riese, der kopfüber in die Schlucht gefallen war und nun festhing. „Herr König“ stand ein paar Meter weiter am Abgrund und bellte. Strasser war einerseits stinksauer, andererseits aber heilfroh, dass der Hund am Leben und unversehrt war.

### **Eine missliche Lage**

Nun standen die Herrschaften da und hörten dem Riesen beim Weinen zu. In einem sehr schlechten Reikspiel bat er um Hilfe und weinte, dass er Schmerzen habe. Nachdem sich alle mehr oder weniger an den Anblick dieses riesigen Riesen gewöhnt hatten, ergriff Clemens die Initiative. Er dachte keine Sekunde nach und meinte zu Ulf und Kent, dass man ihn dort herausholen müsse. Auch Lars und drei weitere Männer erreichten nun die Schlucht, in der der Riese feststeckte.

Ulf nahm sich zusammen und kletterte den sieben Meter tiefen Graben herunter, um mit dem Riesen sprechen zu können. Dieser jammerte immer „Ausmachen, ausmachen!“. Ulf erkannte, dass der Riese offenbar eine panische Angst vor Feuer hat, also löschte man alle Laternen und Fackeln. Dann stellte sich der Riese als „Grompe“ vor. Ulf versicherte ihm, dass sie ihn von dort befreien würden, worauf Grompe ihn als „Freund“ betitelte.

Während Ulf sich mit seinem neuen Freund unterhielt, plante man oben die Befreiung des Riesen. Niemand kam auch nur auf die Idee den Riesen zu erschlagen. Es war fast so, als würde ein Freund

in eine Falle getappt sein und nun Hilfe benötigen. Nun ging das Planen los. Während der Planungsphase, weinte Grompe immer wieder vor Schmerzen. Ulf sah die dicken Tränen über das von Schmutz bedeckte Gesicht rauschen. Der Riese weinte fast wie ein kleines Kind. Selbst der ansonsten so hartgesottene Ulf Hagel hatte Mitleid mit dem Riesen. Er versprach ihm, dass er dafür sorgen würde, dass er freikommt. So hatte man Ulf selten gesehen.

Als die anderen Männer die Schlucht erreichten, sammelte Kent von jedem den Wasserschlauch ein. Anschließend nahm er sich noch einen Mann mit, um Wasser für den Riesen zu besorgen, denn dieser weinte, dass er Durst hätte.

Ulf und Clemens hatten eine Idee. Es wurden Werkzeuge herangeschafft, aber das wirkungsvollste Werkzeug war Ulfs Hammer. Die Idee war, Grompe zu befreien, in dem man den Felsen, in dem er steckte, aufstemmte. Ulf erklärte sich bereit das zu übernehmen.

In der Zwischenzeit brach Lars mit „Herr König“ und zwei weiteren Männern nach Bergbach auf, um Hilfe zu holen.

Es dauerte fast bis in den Abend, da hatte man Grompe befreit. Der Felsen gab nach, Grompe fiel in die Schlucht, konnte nun aber aufstehen. Nun stand er da. Ein Riese wie aus dem Bilderbuch. Ein Bilderbuch für Monster, denn ansehnlich war Grompe keineswegs.

Clemens wollte dafür sorgen, dass der Riese und Theodor von Tandrich ohne Ärger nebeneinander leben können. Mehr noch: Clemens und Ulf meinten, dass der Riese vielleicht sogar ein Freund werden könnte. Grompe war sehr angetan von dieser Idee und wollte sofort losgehen, um von Tandrich zu fragen. Mehr als ein paar Abschürfungen hatte Grompe nicht davongetragen, dafür aber eine Handvoll guter Freunde gewonnen.

### **Ein neuer Freund**

Am frühen Abend erreichten die Herrschaften und die Gruppe Bergbach. Sie „ritten“ praktisch auf dem Riesen, der die Männer ohne Probleme tragen konnte. Auf dem Weg überholten sie sogar noch Lars und „Herr König“.

Der Abschluss war grandios. Theodor von Tandrich war dermaßen fasziniert von Grompe, dass er ihm ein schönes Leben versprach. Grompe strebte Zeit seines Lebens immer nur nach Freunde; nun hatte er welche gefunden.

### **In Altdorf**

Lars beendete seine Geschichte und Geinir und Olfgur starrten nicht schlecht. Sie klopfen auf den Tisch und tranken noch einen Schnaps. Die Herrschaften erinnerten sich gerne an Grompe, und dass er nun ein Wildhüter geworden war, gar mit einem Titel, den ihn der Baron Theodor von Tandrich verliehen hatte. Nebenbei half Grompe beim Bau der *Bergsburg*.

### **Anekdoten des Spielabends**

Als Ulf und Kent in Clemens Zelt standen und Tim losbrüllte, erinnerte mich das an den Kapitän Bauner in Delberz. Das war sehr laut.

Offenbar habe ich Grompe so überzeugend dargestellt, dass niemand auch nur im Ansatz darüber nachdachte, ihn zu erschlagen. Ich bin immer noch heiser.

Sowohl Ulf, als auch Clemens und Kent hatten richtig Mitleid mit dem Riesen. Die meiste Zeit des Abends verbrachten die Charaktere mit der Befreiung des Riesen und mit dem Kennenlernen.

Kathrin und Ben philosophierten über den Nutzen eines solchen Freundes. Er könnte beim Bau des Schlosses helfen oder Feinde in die Flucht schlagen.

Die Geschichte, besonders dass sie in eine „Erinnerung“ verpackt war, kam sehr gut in meiner Gruppe an. Der Abend ging sehr schnell vorbei. Wir spielen etwas über vier Stunden, und das ohne OT.

## **Die Lage wird ernst**

### **Charaktere**

#### **Kathrin spielt Clemens Hochhut von der Lärche**

Inquisitor

#### **Ben spielt Kent Strasser**

Leibwache von Clemens

#### **Tim spielt Ulf Hagel**

Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

#### **Lars Hermann (51)**

Mitarbeiter von Clemens. Er war ein Diener und arbeitet nun für die Inquisition.

#### **Gunnar Kalschikowski (21)**

Lars ist für ihn wie ein Vater und ein Vorbild. Zwar lernt er noch, doch macht er seine Sache als Diener wirklich gut.

#### **Herr König (2)**

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

### **Schon wieder besoffen...**

Der Abend verlief relativ ruhig und sehr feucht fröhlich. Später dann, Geinir und Olfgur hatten sich bereits verabschiedet, tranken Clemens und Kent noch weiter. Kent war gar so betrunken, dass er Hilfe beim Stehen benötigte. Ulf sah es schon kommen: Er und Lars müssten ihn nach Hause schleppen. Vorher aber musste Lars dem stark angetrunkenen Clemens die geladene Pistole wegnehmen, mit der er die ganze Zeit wild herumfuchtelte und grinsend auf „Herr König“ starrte. Er zielte spaßeshalber sogar auf den Hund. Kent bekam davon nichts mit, war er ja völlig besoffen.

Während Ulf mit Kent und Clemens beschäftigt war, unterhielt sich Lars mit einem Jungen, der in das Zelt gelaufen kam. Der Junge, er war vielleicht elf oder zwölf Jahre alt, war völlig heruntergekommen. Lars gab ihm Geld und Ulf fragte ihn, wofür das sein sollte. Lars wollte das morgen erklären. Zunächst mussten sie die beiden Betrunkenen nach Hause bringen.

Zu Hause angekommen, schaffte es Clemens noch in seinen Raum. Kent fiel einfach nur um und „Herr König“ zog es vor, bei Ulf im Erdgeschoss zu nächtigen. Die Nacht verlief ruhig.

## **„Die Kinder, Clemens! Unterschätze niemals die Kinder!“**

Am nächsten Morgen saßen alle wieder mehr oder weniger frisch auf dem Hof. Ulf hatte wieder Frühstück gemacht und genoss das neue Besteck. Außerdem begrüßte er Clemens und den erst später auftauchenden Kent mit seinem obligatorischen „Guten Morgen“ mit sehr lauter Stimme.

Ulf fiel wieder ein, was er am Abend zuvor gesehen hatte. Lars sprach im Festzelt mit einem Jungen. Nun wollte Ulf es genau wissen. Auch Clemens und Kent schienen neugierig zu sein.

Zwischen Brot und Ei erzählte Lars von dem Jungen. Er berichtete, dass er den Jungen, sein Name war „Der schnelle Ole“, beim Einkaufen kennengelernt hatte. Dieser bot ihm seine Dienste an, und er war nicht allein. „Der schnelle Ole“ stellte seine Freunde als „Der alte Klaus“ und „Haken-Eddy“ vor. Ersterer war ein fünfzehnjähriger Junge, der aussah wie zwanzig. Der andere, „Haken-Eddy“, bekam seinen Namen aufgrund eines Hakens, der ihm als Arm diente. Lars meinte, man solle die Jungs nicht unterschätzen. Clemens pflichtete ihm bei und auch Kent und Ulf fanden die Idee nicht schlecht. Die Augen und Ohren der Jungs könnten somit von hoher Bedeutung sein. Lars erwähnte auch noch, dass die drei Jungs nur ein Teil der „Altmarkt-Bande“ seien und dass es somit noch viel mehr Kinder gibt. Ein kleines Netzwerk eben.

## **Die Planung**

Clemens studierte den Brief, den er von Stahlwinkel bekommen hatte. Zuerst wollten sie zum Hafen und die Stauer fragen, was es mit dem Hochelfen Leanin auf sich und warum es Ärger zwischen ihnen und dem Elfen gegeben hat.

Lars wollte in der Zwischenzeit seine neuen „Freunde“ von der „Altmarkt-Bande“ befragen, wo sich der Maler Gustav Klein und die Sängerin Orphelia Sahkula aufhalten. Gunnar wollte sich wieder drücken, Lars zwang ihn aber zum Mitkommen. Auch „Herr König“ sollte mit ihnen gehen.

Somit machten sich Clemens, Ulf und Kent auf den Weg zum Hafen. Lars, Gunnar und „Herr König“ suchten währenddessen den „schnellen Ole“ im Altmarktviertel auf. Später wollte man sich wieder am Haus treffen.

## **Der Hafen**

Das Wetter war angenehm warm und es sollte noch ein sehr viel heißerer Tag werden. Die Luft stand buchstäblich. Auch am Hafen wehte nur ein laues Lüftchen. Es roch nach Holz, Gewürzen und Alkohol. Die Gegend am Hafen war gut besucht. Hier wurde geschuftet. Hafentarbeiter schleppten sich bei der Hitze fast zu Tode, Ulf meckerte und wischte sich ständig den Schweiß von der Stirn.

Auf dem Weg zum Büro der Hafenmeisterei, entdeckten die Herrschaften einen riesigen, gerissenen Sack, dessen brauner Inhalt sich auf der Straße verteilte. Zwei junge Arbeiter beeilten sich, das braune Pulver schnellstmöglich wieder in einen heilen Sack zu schippen. Die aggressiven Möwen stürzten sich gelegentlich auf diesen Haufen Pulver. Es war Zimt, und so roch es auch.

Clemens und Kent betraten das kleine Büro, Ulf blieb draußen. Da er in voller Rüstung unterwegs war, wollte er das kleine Büro nicht betreten, zu groß war die Angst etwas umzustoßen. Niemand verstand, warum Ulf in voller Montur bei solchem Wetter in Altdorf herumlief. Er schwitzte sehr stark.

Bernhard Brobach. Das war der Mann, der pfeiferauchend hinter seinem Tisch stand. Clemens und Kent befragten ihn nach Leanin. Zwar war Brobach kooperativ, doch viel wusste er auch nicht. Seine Abneigung Nichtmenschen gegenüber war aber deutlich spürbar. Er betitelte die Meerelfen als „Inselaffen“, „Spitzohr-Schnösel“ oder einfach nur als „Idioten“, die doch lieber auf ihrer Insel bleiben sollten. Ebenso hielt er es mit den Waldelfen. Die sollten doch gefälligst auf ihren Bäumen im Wald bleiben. Aber an Leanin erinnerte Brobach sich besonders, war dieser doch ein Fall für sich.

Dieser Hochelf legte eine Fäkalsprache an den Tag, dass man sicher ein ganzes Buch damit hätte füllen können. Zum Ärger zwischen Leanin und den Stauern, konnte Brobach nur sagen, dass es wie immer um eine Menge Geld ging. Offenbar aber, hatte man sich nun geeinigt. Leanin hatte gut bewachte Lager am Hafen, das fiel Brobach auch noch ein. Das Wappen an den Toren der Lagerhäuser war wohl in Form der Heimatinsel Ulthuan aufgemalt. Der Insel, von der die ganzen Spinner stammen, um sich über uns lustig zu machen. Soll die Insel doch im Meer versinken, so Brobach.

Clemens und Kent gingen nach draußen, wo Ulf den Kampf gegen die Hitze führte. Das Wolfsfell war schon ganz nass vom Schweiß. Ulf aber lehnte eine Umorientierung des Kleidungsstils ab. Er blieb hart. Nach dem Besuch bei Brobach, wollten die Herrschaften den Schreiber aufsuchen, der den Brief verfasst hat. Nikolai von den Weegen. Dieser sollte sich im Stadtviertel „Gartenpark“ aufhalten. Also machten sie sich auf den Weg dorthin.

### **Der Schreiber**

Nikolai von den Weegen war in einem mehrstöckigen Fachwerkgebäude zu finden, in dem er für eine Agentur arbeitete. Dabei handelte es sich um eine Ansammlung von Schreibern, die für ein paar Pfennige oder Silberschillinge Briefe verfassten, die ihnen diktiert wurden.

Ulf wartete wieder draußen. Das Wetter machte ihm zu schaffen. Während er die feinen Damen beobachtete, wie sie sich mit einem Fächer ins Gesicht wedelten, schwitzte er übelst. Der Schweiß lief ihm am Rücken herunter. Kinder plantschten in einem Brunnen, obgleich es verboten war. Sie kühlten sich ab, die Wache lächelte und unternahm nichts. Der Kleidungsstil war bei diesem Wetter eher locker. Ulf Hagel hingegen befand sich buchstäblich in einem mobilen Backofen. Zwar bewunderten einige Leute seine Hartnäckigkeit und seine Liebe zu Ulric, doch meistens erntete der Ritter nur spöttisches Kopfschütteln.

Clemens und Kent unterhielten sich mit Nikolai, der immer wieder auf seine Schweigepflicht hinwies, diese aber nun aussetzte, da Clemens ihm sein Siegel unter die Nase hielt. Nikolai erinnerte sich gut an den Wachmann Hartmut Stahlwinkel. Wenige Tage nach dem Schreiben, fand man seine Leiche im Reik treibend, mit dem Gesicht nach unten. Als Clemens ihn fragte, ob er die Gräfin kenne, verneinte er dies. Hier kam man also auch nicht weiter.

Kent und Clemens gingen zu Ulf nach draußen. Nun machte man sich auf den Weg nach Hause. Hier wollte man neue Wege einschlagen. Ulf war sauer und war für ein brutaleres Vorgehen. Wahrscheinlich war es die Hitze, die sein Hirn ein wenig aufkochen ließ.

### **Das Ende von Gustav Klein und Söhne**

Zu Hause angekommen, beriet man sich erneut. Es war Nachmittag und die Sonne brannte. Im Hof nahm man eine Erfrischung zu sich und plante den Rest des Tages. Nach einer halben Stunde, trafen auch Lars, Gunnar und „Herr König“ ein. Sie hatten herausfinden können, wo sich Gustav Klein und Orphelia Sahkula aufhalten, die Jungs von der „Altmarkt-Bande“ wussten das.

Clemens Wut wuchs nun auch, trampelte man irgendwie immer nur auf der Stelle herum. Laut Brief sollte der Maler Gustav Klein ein drittes Auge am Hinterkopf haben. Das wollte er nun überprüfen. Lars war gar dafür, den Mann zu richten, sollte sich dies bewahrheiten. Man redete sich sogar in Rage. Ulf war eh vom Wetter genervt, liebte er doch seinen Schnee im Middenland. Auch er meinte, man müsse nun endlich mal ein Exempel statuieren. Gesagt, getan. Die Herrschaften machten sich auf, Gustav Klein einen Besuch in seiner Werkstatt abzustatten.

Das Haus von Gustav Klein befand sich in einer Gasse, ganz in der Nähe des Händlerviertels. Strasser und Hagel versperrten mögliche Fluchtrouten, Clemens und Lars klopfen an der Tür. Ein junger Mann Anfang zwanzig öffnete und Clemens fragte direkt nach Gustav. Als der junge Mann anfang zu stottern, riss Lars ihn um und fesselte ihn. Clemens ging nun in die Wohnung. Es gab eine Treppe, die nach oben führte. Aus der Küche stürmte ein weiterer Mann, fast noch ein Kind. Er drohte Clemens mit einem Messer. Lars stürmte die Treppe hinauf, Clemens entwaffnete den jungen Mann und schlug ihn zu Boden. Kurz darauf stürzte Gustav Klein die Treppen hinunter, da er von Lars sehr unsanft getreten wurde.

Der Krach lockte nun auch Kent und Ulf in das Haus. Es wurde nicht viel gesprochen. Clemens riss dem Maler Gustav Klein die Perücke vom Kopf und siehe da: Ein vollkommen intaktes drittes Auge am Hinterkopf starrte Clemens an. Auch merkwürdige Schuppen breiteten sich ausgehend vom Auge über Gustavs gesamten Rücken aus. Dieser fluchte und verlangte nach einem Anwalt. Seine Söhne protestierten ebenfalls. Ein heillooses Durcheinander war die Folge. Kent wurde nun richtig laut. Er schrie die beiden Söhne an, sie sollten den Mund halten. Das taten sie nicht. Ulf brüllte ebenfalls und Lars besorgte bereits ein Seil, welches er ziemlich schnell aufgetrieben hatte. Clemens überlegte, und das ziemlich lange. Einer der Söhne weinte, der andere bedrohte Kent und Lars. Clemens war immer noch ruhig und nachdenklich, machte aber nichts. Erst als Kent einen Strick gebunden hatte, löste sich die Blockade in Clemens.

Clemens fragte die Söhne, ob sie von der Mutation wussten. Beide bejahten das und der Ältere der beiden verlangte nach einem Anwalt. Der Jüngere weinte immer noch. Kent und Lars waren bereit, Ulf nickte. Clemens sprach ein paar Worte und zeigte auf die Balken an der Decke. Dann folgte ein dramatisches Schauspiel. Kent und Lars stopften den drei gefesselten den Mund, damit sie nicht weiter herumschreien. Dann ging alles recht schnell. Keine Minute später hingen die drei an den Balken und zuckten. Ihre Füße waren vielleicht fünf Zentimeter über dem Boden. Ulf sah das und regte sich wieder über das Wetter auf. Ihm war warm. Clemens wollte die Leichen vorerst in der Wohnung lassen, aber bei geöffneter Haustür. Jeder, der an dem Haus vorbeiging, sollte es sehen können.

Im oberen Stockwerk entdeckte Clemens dann ein Sammelsurium an Bildern. Auf einigen waren ketzerische Dinge zu sehen. Achtzackige Sterne, sowie merkwürdige Fratzen, die Tiermenschen glichen. Clemens nahm einige davon mit. Nun ging es erstmal wieder in die Sellerstraße.

### **Die Altmarktbande**

„Der schnelle Ole“ und ein paar Freunde warteten bereits auf die Herrschaften, als diese in die Sellerstraße einbogen.

*„Herr Hochhut, Herr Hochhut! Wir haben etwas für Sie!“*

Clemens schickte den Jungen und seine Begleiter in den Hof. Kurz darauf übergab der aufgeregte Junge dem Inquisitor zwei Briefe, die die Bande einem Boten abgenommen hatte, den sie aus dem Haus in der Tulpenallee von der Gräfin Erma Bartig von Ilseleben kommen sehen haben. „Der schnelle Ole“ prahlte sogar damit, wie schnell der Bote umfiel, als ihn „Der alte Klaus“ eine verpasste. Der Bote soll umgefallen sein wie ein Sack Reis. Da „Der alte Klaus“ etwas lesen konnte, erkannte er gleich den Namen „Hochhut“ im Text.

Clemens nahm die Briefe an sich und bezahlte den Jungen. Nach der Bezahlung machte Ulf den Jungs noch etwas zu Essen. Danach verschwanden sie wieder. Clemens las nun die Briefe:

### **Der Brief von Erma an Leanin**

*„Mein liebster Leanin,*

*der Hochhut-Zögling hat es doch tatsächlich nach Altdorf geschafft. Seine Begleitung ist nicht weniger gefährlich, handelt es sich dabei doch um einen Ritter des Weißen Wolfs und dem berüchtigten Schläger Kent Strasser. Hochhut selbst ist befördert worden und kann uns nun richtig gefährlich werden. Seine Marke kann ihm nun Tür und Tor öffnen. Sollte er je auf die Idee kommen mein Haus in der Tulpenallee durchsuchen zu wollen, sind wir geliefert. Liebster Leanin, ich schlage vor, wir entledigen uns dieser Subjekte und ziehen in das von dir gekaufte Haus in Bretonia.*

*Mein letzter Wunsch bevor wir davongehen: Nimm dich dieser Leute an. Sie sind jung und naiv. Das dürfte kein großes Problem für dich und deine Männer sein. Sie haben von dem alten Hochhut ein Haus in der Sellerstraße geerbt, dort halten sie sich nachts auf. Die Hausnummer ist 21. Meine Spione berichteten mir, dass noch zwei weitere Personen dort ansässig sind. Ein älterer und ein jüngerer, wahrscheinlich ihre Diener. Strasser scheint nun einen Hund zu haben, also sei vorsichtig. Das Haus hat nur ein Stockwerk, so dass es einfach sein wird hineinzugelangen. Leanin, ich flehe dich an, erledige das baldigst!*

*Wenn es erledigt ist, treffen wir uns vor den Toren Altdorfs, an unserer gewohnten Stelle. Zum Zeichen schickst du mir einen Strauß Rosen, dann weiß ich, dass es getan ist. Dann reiten wir nach Weißbruck, dem Kanal entlang. In Weißbruck tauschen wir die Pferde, dann reiten wir weiter nach Bögenhafen. Eine Kutsche wäre noch besser. Liebster Leanin, organisiere doch bitte eine Kutsche! Nimm so viele Leute mit, wie du kannst, ich möchte heil in Bretonia ankommen. Von Bögenhafen aus möchte ich, dass wir den Weg so nehmen, dass wir südlich das Graue Gebirge haben und nördlich die Haagerberge.*

*In den Dörfern machen wir nur kurz Halt, ich möchte nicht gesehen werden.*

*Ich liebe Dich!“*

**Erma**

### **Der Brief an Hauptmann Schönhaupt**

*„Wachbezirk 19, Kommandantur 3, Altdorf  
Hauptmann Wolfgang Schönhaupt*

*Ich muss wieder einmal auf Ihre Dienste bestehen. Der Inquisitor Clemens Hochhut von der Lärche ist mit seinen Männern in der Stadt und er wird mit Sicherheit hier herumschnüffeln. Ich werde mich deswegen bald nach Bretonia begeben. Stellen Sie zwei Ihrer besten Männer ab, um mein Anwesen in der Tulpenallee 2 zu bewachen. Sollte Hochhut dort auftauchen, dann nehmen Sie ihn fest! Lassen Sie sich etwas einfallen! Sperren Sie ihn ein und lassen Sie ihn nach ein oder zwei Tagen wieder frei. Entschuldigen Sie sich anschließend für dieses Missverständnis. Aber nur, falls er beim Anwesen auftaucht. Er darf keinesfalls in den Keller, Sie wissen ja, was ich meine. Ich bezahle Sie wie immer.*

*Setzen Sie auch Hauptmann Erwin Pohl von der Torwache Süd davon in Kenntnis. Ebenso soll Richter Georg von Heesen davon erfahren, dass Hochhut hier ist und Fragen stellt. Ich werde versuchen, Maßnahmen zu ergreifen, die uns dieses Ärgernis aus dem Weg räumen.“*

**Erma Bartig von Ilseleben**

## **Straßenkampf**

Clemens war ziemlich erbost über diese Briefe, andersherum aber auch sehr erfreut, waren diese nun wichtige Beweismittel. Bis in den Abend beriet er sich mit Ulf, Kent und Lars. Gunnar war noch nicht wieder heimgekehrt. Die Tulpenallee. Das war wohl der zentrale Ort. Ulf schlug vor, beim Hauptquartier der Inquisition mehr Männer zu holen und der Tulpenallee mal einen Besuch abzustatten. Die Männer machten sich bereit.

Als die Herrschaften auf die Straße traten, zuckten sie zusammen. Es gab genau drei Wege, die sie hätten nehmen können und alle waren sie versperrt. Stadtwachen. Mehr als zwei Dutzend von ihnen. Auch vom Hinterhof hörten sie bereits das charakteristische Klappern der Rüstungen. Einige der Wachen hatten bereits ihre Waffen gezogen. Nach einer Festnahme sah das nun nicht mehr aus.

Ulf machte sich kampfbereit und auch Clemens und Kent zogen ihre Waffen. Ohne auch nur ein Wort zu wechseln, wussten sie alle, dass diese Stadtwächter keinesfalls auf der richtigen Seite des Gesetzes standen. Zumindest der Hauptmann nicht, der diese Meute anführte. Die anderen folgten wahrscheinlich nur seinen Befehlen.

Zwar standen Kent, Lars, Ulf und Clemens Rücken an Rücken, doch sahen sie sich einer Übermacht an Stadtwächtern gegenüber, die langsam auf sie zu marschierten. Auch an eine Flucht über den Hof war nicht zu denken, lauerten dort doch auch noch einige der Wachen.

Dann aber, nach einer Ewigkeit des Ausharrens, ertönte ein schriller Ton. Es war eine Pfeife. Auf einem Hausdach, gegenüber der Sellerstraße 21, saß „Der schnelle Ole“ und wedelte mit einem Messer herum. Dann tauchten mehr und mehr Kinder auf, hinter den Stadtwächtern. Die Kinder waren mit Eisenstangen, Ketten, Knüppeln, Messern und Flaschen bewaffnet. Die Wachen schienen den Ernst der Lage gar nicht zu sehen. Sie schrien die Kinder an, sie sollten sich davonmachen. Das taten sie aber nicht. Es waren Dutzende Kinder. Fast die gesamte „Altmarkt-Bande“ war gekommen. Wer den Anfang machte, lässt sich im Nachhinein nicht mehr feststellen, aber der Kampf Herrschaften und „Altmarkt-Bande“ gegen die Altdorfer Stadtwächter hatte begonnen. Ulf jaulte wie ein Wolf und stürmte los.

Völlig überrumpelt und stellenweise auch überfordert mit der Situation, schlugen die Wachen nur wild um sich. Sie wurden von den Kindern massakriert und auch Ulf und Kent schlugen brutal zu. Clemens schoss, lud nach und schoss wieder. In der Sellerstraße war ein blutiger Straßenkampf ausgebrochen. Der Anblick war schrecklich, lagen auch Kinder immer noch blutend tot im Rinnstein. Ulf zerschmetterte viele Köpfe, Kent rampte den einen oder anderen Wachmann seinen Schwertbrecher in den Hals, Lars und „Herr König“ töteten auch ein oder zwei. Nach Minuten des Gemetzels, ertönte ein Horn. Nun waren noch mehr Stadtwächter unterwegs. Aus dem einfachen und recht einseitigen Kampf wurde ein Rückzug und eine Flucht. Die Kinder kämpften mutig weiter und ermöglichten den Herrschaften somit die Flucht. Aber wohin? Im Chaos der Flucht kam „Haken-Eddy“ zu Clemens und meinte, die Gräfin sei bereits aufgebrochen und zwar durch das Südtor.

Während der Flucht durch etliche Gassen und Hinterhöfe, ließen sie sich etwas einfallen. Clemens wollte sie jetzt nur noch erwischen. Beweise hatte er vorerst genug. Lars und Kent erklärten sich bereit, die Pferde zu holen, die immer noch im Hauptquartier der Inquisition untergebracht waren. Dann wollte man sich außerhalb des Südtors treffen.

## **Der Tod des korrupten Richters Georg von Heesen**

Als Kent und Lars sich dem Hauptquartier näherten, entdeckten sie einen Richter, der sich auf offener Straße mit Konstantin unterhielt. Dabei stand eine Wache. Kent stürmte ohne Vorwarnung los, war

er sich doch ziemlich sicher, dass es der korrupte Richter von Heesen sein musste. Lars folgte ihm. Noch bevor der Richter etwas merkte, hatte Kent ihn seinen Schwertbrecher in den Hals gerammt. Lars riss die Wache um und „Herr König“ biss zu.

Konstantin war so erschrocken, dass er vorerst gar nichts machte. Lars versprach, dass alles in Ordnung käme, Konstantin nickte ihm zu. Nun besorgten Kent und Lars die Pferde. In einigen Vierteln der Stadt tobte das reinste Chaos. Man suchte die Mörder.

### **Verfolgung**

Nun, wo die Herrschaften es geschafft hatten die Stadt zu verlassen, hielt sie auch nichts mehr. In Altdorf würde man nun nach ihnen suchen, Zeugen gab es ja genug. Lars, der den Inhalt der Briefe ja nun kannte, schlug vor, sich um die Sache in Altdorf zu kümmern. Er wollte mittels der Briefe dafür sorgen, dass Clemens, Ulf und Kent ins rechte Licht gerückt werden, denn die Wache schien, wie auch der Richter Georg von Heesen, korrupt zu sein.

Die Herrschaften machten sich auf den Weg gen Weißbruck, der Gräfin hinterher. Der Anfang vom Ende hatte begonnen. Die Beweislast war geradezu erdrückend. Ob Erma Bartig von Ilseleben nun auch wirklich den Weißbruckkanal entlangritt, wusste natürlich auch niemand, immerhin wusste sie ja nun, dass die Herrschaften den Inhalt der Briefe kannten.

Lars suchte währenddessen den Anwalt Geinir Weißbart und kümmerte sich darum, dass Konstantin Prai aufgeklärt und über die Geschehnisse in Kenntnis gesetzt werden konnte.

### **Anekdoten des Spielabends**

Der Kampf gegen die korrupte Stadtwache war nicht wirklich episch. Zwar sollte dies als Höhepunkt der Story dienen, doch waren meine Würfelwürfe so schlecht, wie seit ewigen Zeiten nicht mehr, so dass der Kampf eher einseitig verlief, was die Spieler natürlich freute. Fast alle meine Würfe gingen weit über 80. Dennoch hatten meine Spieler Panik. Nach dem Spielabend meinten sie, dass die Atmosphäre für sie der wahre Kampf war. Diese war nämlich mehr als „episch“. Ich war eher, aufgrund des viel zu einfachen Kampfes, unzufrieden.

Kathrin, Tim und Ben lachten sich über die Namen (siehe Liste) der Jungs von der Altmarktbande kaputt. Jeder hatte da so seinen Favoriten.

Die beklemmende Szene auf der Straße ließ meinen Spielern das Blut in den Adern gefrieren. Stadtwache gegen Straßenkinder. Ein krasser und blutiger Kampf.

### **Namen einiger Kinder der Bande**

„Der schnelle Ole“ (11), reagiert einfach immer schnell

„Der alte Klaus“ (15), sieht aus wie 20 Jahre alt und haut auch so zu

„Haken-Eddy“ (12), fehlt ein Arm, hat einen Haken, darum der Name

„Messer-Manni“ (10), kann unwahrscheinlich gut mit Messern umgehen

„Franziska Kobalt“ (13), die Freundin von „dem alten Klaus“

„Jonas Holm“ (9), ein Straßenkind wie aus dem Bilderbuch

„Fisch Franke“ (11), der Sohn von Folker Frank, einem bekannten „Fischer\*“

„Thomas Haller“ (6), der jüngste der Gruppe. Er freut sich immer über Ärger

„Markus Reinecke“ (12), Handlanger von dem „alten Klaus“

„Xaver Reinecke“ (11), der Halbbruder von Markus

„Die schöne Gerda“ (14), sie ist fett und hässlich, deswegen der Name

„Tentakel-Tommy“ (11), versteckt immer seinen Tentakelarm in einem Mantel

„Hauke Kellermann“ (9), Botenjunge der Gruppe

„Phillip Hofmeister“ (12), Waffenspezialist

„Reiche-Bertha“ (10), die entflozene Tochter von Goldschmied Jakob Marr

\*Mit „Fischer“ ist das Fischen in Form von Diebstahl gemeint. Man „fischt“ nach Wertsachen.

## **Das Finale**

### **Charaktere**

**Kathrin spielt Clemens Hochhut von der Lärche**  
Hexenjäger

**Ben spielt Kent Strasser**  
Leibwache von Clemens

**Tim spielt Ulf Hagel**  
Ritter vom Orden des Weißen Wolfs

**Herr König (2,0)**  
Der Hund von Kent Strasser. Dabei handelt es sich um einen Delberzer aus sehr guter Zucht

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

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

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

### **Gasthaus „Schildmaid“**

Sie passierten ein Tor, auf dem ein Wappen zu sehen war. Es war die lachende Figur einer Schildmaid, die einen Krug in der Hand hielt. Clemens las „Gasthaus Schildmaid“ auf dem Schild. Der Gasthof glich einem großen Gehöft. Ein Haupthaus und mehrere kleinere Gebäude gehörten zum Anwesen. Das beinhaltete auch Ziegen- und Schweineställe. Der Pferdestall befand sich dicht am Eingang zum Haupthaus. Langsam ritten die Herrschaften zum Stall. Hier wurden sie bereits erwartet, ein Stallbursche nahm sich ihrer Pferde an.

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

### **Hans Jollander, Gastwirt**

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

Hans beobachtete die Herren, fütterte „Herr König“ mit einem Stück Schinken und schob den Anwesenden einen Schnaps über den Tresen. Clemens und Kent wollten wissen, wem die drei Pferde im Stall gehörten. Der Wirt grinste und meinte, dass sie ihm gehören. Dann ging er einen Schritt zurück und starrte an die Decke. Sehr laut sprach er, dass niemand sonst hier sei und das Geschäft derzeit eher schlecht läuft. Er hielt dabei drei Finger in die Luft und zeigte mit dem Zeigefinger der anderen Hand auf die Decke, wo sich wohl eines der Zimmer befand.

Kent und Ulf nickten ihm zu und der Blick sprach einen Dank aus. Auch Clemens bedankte sich mit einem zustimmenden Blick. Hans sprach nur noch in Gesten. Eine davon besagte, dass die drei Personen im Obergeschoss Söldner waren und die Herrschaften überfallen sollten. Hans holte einen Rabenschnabel unter dem Tresen hervor und signalisierte den Herrschaften, dass er sie unterstützen würde, sollte es zu einem Kampf kommen. Kent grinste zufrieden.

### **Im Dunkeln ist gut munkeln**

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

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

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

Lange dauerte es nicht, da rührte sich etwas im Obergeschoss. Ein Mann stieg die Treppe hinunter und ging am Tresen vorbei. Dabei bemerkte er Ulf nicht. Es war ein Hüne von Kerl und offenbar kampferprobt, das konnte Ulf anhand seiner Bewegungen erkennen. Der Mann ging zur Haupttür, trat hinaus und urinierte an die Hauswand. Dabei bepöbelte er ein junges Pärchen, welches sich wohl heimlich nachts getroffen hatte. Das Pärchen zog sich daraufhin zurück, der Mann ging wieder hinein und an Ulf vorbei, die Treppe nach oben. Dann herrschte wieder Ruhe. Diese währte aber nicht lang.

### **Eskalation**

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

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

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

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

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

Clemens suchte die Gegend ab. Im Stall schien der Mann nicht zu sein und auch die umliegenden Felder schien er nicht genommen zu haben. Plötzlich löste sich ein Schuss und Clemens taumelte zurück. Der Schütze war auf dem Dach des Hauptgebäudes. Zum Glück fing die Rüstung den Hauptteil des Projektils auf. Trotzdem aber rannte Clemens zurück in den Schankraum, wo Ulf durch den Kopftreffer blutüberströmte dumme aus der Wäsche guckte. Mit dem Verband am Kopf sah er nicht wirklich furchteinflößend aus. Hans aber hatte seine Arbeit gut gemacht, da waren sich alle einig. Nun hatte man aber einen guten Pistolenschützen auf dem Dach, und er würde da bestimmt nicht so schnell herunterkommen. Ein Plan musste her.

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

### **Nachwirkungen**

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

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

### **Leanin, der Hochelf**

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

Während des Reitens wurde gegessen und getrunken, Rast gönnte man den Pferden nur selten. Auch „Herr König“, der sonst vor Energie nur so strotzte, nahm die kleinen Pausen dankend an. Am frühen Nachmittag dann, erreichten sie eine Au. Auf der gegenüberliegenden Uferseite befand sich eine alte

Wassermühle, samt zweier Nebengebäude. Auch eine Brücke gab es, diese war aber hochgezogen. Es war eine Klappbrücke aus Holz, die schon sehr viel bessere Tage erlebt hatte. Auf beiden Seiten des Ufers gab es einen Mechanismus in Form einer Kurbel. Kurz bevor die Herrschaften die Kurbel nutzen wollten, entdeckten sie ein halbes Dutzend Pferde, welche auf der kleinen Wiese neben dem Hauptgebäude, wohl ein altes Zollhaus, grasten.

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

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

### **Der dramatische Kampf an der Wassermühle**

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

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

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

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

Ulf stürmte auf einen der Söldner zu, „Herr König“ rannte zum Hochhelfen. Während Ulf mit seinem Gegner leichtes Spiel hatte, dieser hatte sein Zweihandschwert tief in die Hauswand gerammt und

Ulf ihn daraufhin erschlagen, lag „Herr König“ leblos auf dem sandigen Platz vor dem Zollhaus. Nun trat der Hochelf hervor. Bewaffnet mit einer Peitsche. Hochelf? Leanin, der Hochelf? Was Ulf nun zu sehen bekam, ließ ihn das Blut in den Adern gefrieren. Der Hochelf war nichts weiter als ein Doppelgänger. Ein chaotisches Wesen, welches die Gestalt von sämtlichen humanoiden Wesen annehmen konnte. Ulf stürmte auf ihn zu.

Kent half Clemens aus dem Wasser. Nun mussten sie sich beeilen, denn sie wussten nicht, wie es um Ulf bestellt war. Dieser kämpfte bereits eine ganze Weile, für ihn eine gefühlte Ewigkeit, um sein Leben, denn der Doppelgänger hatte fiese Tricks auf Lager. Er schien ein besonders harter Gegner zu sein. Ähnlich wie bei Clemens, sorgten die vorangegangenen Strapazen der letzten Stunden und Tage dafür, dass Ulf dem Doppelgänger nicht gewachsen war. Zwar kämpfte er tapfer weiter, steckte aber mehr und mehr ein. Eine Rippe brach, der Verband seiner Kopfverletzung löste sich und die Wunde blutete wieder. Schlag um Schlag nahm Ulf mehr Schaden. Er konnte einfach nicht mehr. Der Doppelgänger schien dabei immer stärker zu werden. Im Augenwinkel sah er „Herr König“, der sich langsam wieder aufrichtete und sich schüttelte. Irgendwie musste er durchhalten.

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

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

### **Auch das noch...**

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

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

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

Pferde war grausam anzusehen. Alle hofften, dass die Orks ihre Pferde, welche immer noch im Wäldchen warteten, nicht fanden.

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

### **Nachtlager**

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

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

### **Das Finale!**

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

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

Was nun folgte, war das langersehnte Finale. Erma Bartig von Ilseleben trat hinaus und stellte sich siegessicher neben den Söldner. Sie war wunderschön, dass musste jeder der dort Anwesenden anerkennen. Aber ihr kranker Geist machte sie hässlich. Noch bevor Clemens sich mit dem Söldner unterhalten konnte, forderte sie, dass er die Herrschaften angreift. Das tat er aber nicht. Im Gegenteil, er befahl ihr, ihr Maul zu halten. Ein weiterer Mann trat hervor. Nun unterhielten sich Söldner und

Herrschaften, vordergründig Clemens. Ulf war kurz davor vom Pferd zu fallen, Kent war angespannt. Der Söldner stellte sich als Gabriel Brunner vor, sein Begleiter brummte so etwas wie Janson. Wieder brüllte Erma die Söldner an. Diese blieben aber ruhig. Janson stellte sich nun zur Gräfin und Clemens forderte die Aushändigung der Gräfin. Als Gabriel nach Beweisen fragte, zog Clemens den Brief aus seiner Tasche, den er damals in Middenheim bekam. Clemens stieg von seinem Pferd ab, während sich Gabriel ihm näherte. Die beiden Personen standen sich nun weniger als einen Meter gegenüber. Gabriel nahm das Papier und las. Als die Gräfin wieder losbrüllte und einen Angriff auf Clemens befahl, antwortete Gabriel Brunner nur:

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

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

### **Das Ende von Erma Bartig von Ilseleben**

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

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

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

## **Epilog**

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

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

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

## **Was wurde aus...**

### **Kent Strasser**

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

### **Clemens Hochhut von der Lärche**

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

### **Ritter Ulf Hagel**

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

### **„Herr König“**

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

### **Lars Hermann**

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

### **Gunnar Kalschikowski**

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

### **Baron Theodor von Tandrich**

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

### **der Stadt Delberz**

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

### **der Stadt Grimminhagen**

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

### **dem Dorf Bergbach**

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

### **dem Riesen Grompe**

Wildhüter und Bauhelfer, aber vor allem: Freund!

### **Björn & Stefan Grimmig**

Zuletzt wurden die beiden in Tilea gesehen.

### **der Altmarkt-Bande**

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

### **Dr. Olaf Hochhut**

Der sehr wohlhabende Theodor von Tandrich sorgte dafür, dass man den Namen Hochhut nicht so schnell vergisst. Er zahlte dem Amt in Middenheim eine hohe Summe Geld, damit aus dem *Weißkronengang* der *Dr. Olaf Hochhut- Weg* wurde. Bei der Einweihung des Weges waren sehr viele Leute anwesend.

### **Ein paar Worte zum Schluss**

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

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

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

**ENDE**