



IMPRESSUM

Ursprüngliches Design und Texte: Jim Bambra

Aktualisierung auf WFRS4: Lindsay Law

Bearbeitung: Andy Law

Illustrationen: Scott Purdy und Ralph Horsley

Grafikdesign und Layout: Paul Bourne

Produzent: Andy Law

Verlag: Dominic McDowall

WFRS4 von: Andy Law und Dominic McDowall

Besonderer Dank an Games Workshop

Deutsche Ausgabe

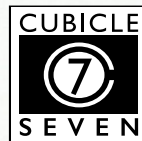
Redaktion und Übersetzung: Kai Großkordt

Lektorat: Björn Bornhöft, Kathrin Bornhöft

Grafische Bearbeitung und Layout: Marco Reinartz

Originalausgabe von Cubicle 7 Entertainment Ltd,
Unit 6, Block 3, City North Business Campus, Stamullen, Co. Meath, Ireland

Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne vorherige Genehmigung des Herausgebers reproduziert,
in einem Abrufsystem gespeichert oder in irgendeiner Form elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren,
Aufzeichnen oder auf andere Weise übertragen werden.



Warhammer Fantasy Rollenspiel 4. Edition © Copyright Games Workshop Limited 2020. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, das Logo des Fantasy Rollenspiels 4. Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, das Logo des zweischweifigen Kometen und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere sowie deren charakteristische Merkmale sind entweder ® oder Markenzeichen (TM) und/oder © Games Workshop Limited und wo zutreffend weltweit eingetragen und unter Lizenz verwendet. Cubicle 7 Entertainment und das Logo von Cubicle 7 Entertainment sind Markenzeichen von Cubicle 7 Entertainment Limited. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH.



♦ NACHT DES BLUTES ♦



Nacht des Blutes wurde ursprünglich von Jim Bambra für WFRS I geschrieben und erstmals März 1987 im (englischen) White Dwarf 87 veröffentlicht. Es entwickelte sich zu einem der beliebtesten Abenteuer unter WFRS-Fans und wurde später als Teil der The Restless Dead-Kampagne 1989 neu aufgelegt. Diese Version des Szenarios ist für relativ neue Charaktere ausgelegt und kann leicht in eine laufende WFRS-Kampagne eingefügt oder auch als unabhängiges Einzelabenteuer verwendet werden.

Dieses Abenteuer kann an einer beliebigen Stelle am Straßenrand oder am Fluss stattfinden, abseits der großen Städte, und kann verwendet werden, um eine Straßen- oder Flussreise farbenfroher zu gestalten.

Die Reise hätte ereignislos verlaufen sollen, aber als die Dämmerung hereinbricht, kommt es zu einem plötzlichen Sturm. Bald sind die Charaktere durchnässt und ihre Kutsche oder ihr Frachtkahn wird von starken Winden gepeitscht, was eine Weiterreise gefährlich macht. Da dies das Imperium ist, ist es leider nicht sicher, einfach anzuhalten und auf das Ende des Sturms zu warten. Im Wald hausen viele seltsame Kreaturen, von denen sich wahrscheinlich nur wenige vor dem Sturm verkriechen.

Der Regen fällt in Strömen aus den dunklen, kochenden Wolken. Der Himmel wird von einem Blitz zerrissen. In der Ferne ist der kehlige Schrei irgendeiner seltsamen Kreatur zu vernehmen. Es ist eine Nacht, die man besser drinnen verbringen sollte, denn wer kann schon sagen, was in den Wäldern des Imperiums hinter dunklen Bäumen lauert?

gen, um zu entkommen. Ein Misserfolg führt zu einem Kampf gegen die Bestien des Chaos. Solange die Gruppe nicht weiterzieht, kommt es die ganze Nacht über zu weiteren ähnlichen Angriffen.

Die Chaosjäger (zwei mutierte Tiernmenschen und vier Chaos-Mutanten) versuchen, die Gruppe zu überwältigen und sie dann auf ihre eigene unnachahmliche Weise zu beseitigen. Wenn beide Tiernmenschen getötet oder überwältigt werden, fliehen die Mutanten, sollten sie einen herausfordernden (+0) Willenskraft-Wurf nicht bestehen.

MUTIERTE TIERNMENSCHEN

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	45	30	35	45	30	35	25	25	30	25	14

Eigenschaften: Korumpierend (Gering), Nachtsicht, Waldbewohner, Zorn

DIE JAGD

Inmitten des Donnergrollens ist ein kehliges Gebrüll zu hören. Zuerst scheint es noch weit entfernt, aber bald wird deutlich, dass sich diese Laute den Charakteren nähern. Eine Gruppe Tiernmenschen und Mutanten ist in diesem Teil des Waldes gerade auf der Jagd nach einem Hirsch.

Wenn die Gruppe beschließt, ihre Reise zu unterbrechen, schwenken die Schreie der Tiernmenschen nach etwa einer halben Stunde direkt auf sie zu und kommen mit rascher Geschwindigkeit näher. Die Schreie hören plötzlich auf, bevor sie die Gruppe erreichen, als die Tiernmenschen ihre Beute zur Strecke bringen, und bis auf das Tosen des Sturms wird es still im Wald. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Tiernmenschen die Anwesenheit der Charaktere bemerken ...

Sobald es sicher ist, setzt die Gruppe ihre Reise wieder fort. Sollten die Charaktere verweilen, bemerken sie merkwürdige Gestalten, die am Rande ihrer Sichtweite lauern. Die Tiernmenschen und Mutanten beobachten sie für einige Minuten und nutzen die Gelegenheit, sie einzukreisen, wenn möglich. Dann gehen sie zum Angriff über. Wenn sich die Charaktere zum Rückzug entschließen, lassen sie herausfordernde (+0) Fabren-, Reiten- oder Segeln-Würfe (je nachdem, was passend ist) able-

Der erste mutierte Tiernmensch hat einen großen Rinderkopf und eine harte, schuppige Haut (**Rüstung 2, Hörner +6**). Darüber hinaus unterliegt er Raserei. Sobald der Angriff beginnt, stößt er einen dröhnenden Schrei aus und stürmt in den Kampf, ohne Rücksicht auf seine eigene Sicherheit. Er ist mit einem Schwert bewaffnet (**Waffe +7**) und kämpft, bis er getötet oder außer Gefecht gesetzt wird.





Der andere mutierte Tiermensch hat lange, hundartige Beine (**Bewegung 6**). Sein Anblick spottet jeder menschlichen Gestalt, mit einem dünnen, ausgemergelten Körper, der in einem übergroßen Hundekopf endet. Die Kreatur nutzt Krallen (**Waffe +6**) und greift mit ihren scharfen Zähnen an (**Biss +6**).

CHAOS-MUTANTEN

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Eigenschaften: Korumpierend (Gering), Waffe +7

Zwei der Mutanten sind mit Dolchen und die anderen beiden mit Knüppeln bewaffnet.

Die vier Chaos-Mutanten ähneln normalen Menschen, jeder von ihnen trägt allerdings eindeutig das Mal des Chaos. Einer hat Augenstiele, die um seinen Kopf herumwippen, anstelle von Augen (**Initiative 40**), ein anderer hat zwei Tentakel, die aus seinen Händen sprießen (**2x Tentakel +6**). Die verbleibenden zwei Chaos-Mutanten sind mit dickem Fell bedeckt (**Rüstung 1**).

WEITERREISE

Unabhängig davon, ob sie angegriffen werden oder nicht, ist die Gruppe in der Lage, etwa für eine halbe Stunde eine gute Strecke hinter sich zu bringen. Danach ist die Straße so stark vom Regen durchweicht oder der Fluss so gefährlich angeschwollen, dass die Weiterreise kaum mehr als einem Kriechen gleicht. Auf dem Fluss machen starke Seitenwinde und schwimmende Trümmer das Weiterfahren sehr gefährlich. Weitere **herausfordernde (+0) Fahren-, Reiten- oder Segeln-Würfe** sind erforderlich, um ein Missgeschick zu vermeiden. Reisende auf der Straße stellen fest, dass ihre Pferde im Schlamm ausrutschen und lahm werden oder dass Fuhrwerke im Morast stecken bleiben. Flussschiffe geraten außer Kontrolle und schmettern ans Ufer. Angesichts des starken Regens und der Bedrohung durch die Angriffe durch Mutanten sollte offensichtlich sein, dass sich die Gruppe in einer prekären Lage befindet.

ZUM VERMUMMTEN MANN

Plötzlich erhellt ein Blitz in einiger Entfernung ein Gebäude. Sobald der Blitz es offenbart hat, kann man auch Lichter in den Fenstern brennen sehen. Dies ist der 'Vermummte Mann', eine Kutschen-/Flussherberge und ein willkommenen Anblick für jeden wettergebeutelten Reisenden, besonders in einer solch unangenehmen Nacht. Die Haupttore sind geschlossen und sicher versperrt. Ein Klopfen an den Toren erfährt keine Antwort, sodass die Charaktere die Wahl haben, über die Mauer zu klettern oder andere Zugangsmöglichkeiten zu suchen. Glücklicherweise ist der Zugang von der nahegelegenen Fähr möglich, von der aus ein Weg zum Gasthaus selbst führt.

DIE FÄHRE

Dies ist ein kleines Gebäude am Flussufer. Die Fähr selbst besteht aus einem Floß, das mit Seilen über den Fluss gezogen werden kann. Da die Fähr derzeit nicht in Betrieb ist, liegen diese Seile unter der Wasseroberfläche. Das Floß liegt auf der Seite des Flusses, an der sich auch die

Gruppe befindet. Alle Versuche, es auf die andere Seite zu ziehen, sind erfolglos, da die Seile durchtrennt wurden. Wenn sie das Fährhaus untersuchen, stellen die Charaktere fest, dass die Tür unverschlossen ist. Im Inneren gibt es Anzeichen für einen Kampf. Die Möbel des Gebäudes sind umgeworfen und von einem Fährmann fehlt jede Spur. Eine genaue Suche fördert einen Beutel mit 12 Schilling und 42 Groschen zu Tage.

Eine Spur aus frischem Blut führt von der Tür fort. Jeder Charakter, der sie untersucht und einen **herausfordernden (+0) Wahrnehmungs-Wurf** besteht, stellt fest, dass ein Körper aus dem Gebäude gezogen wurde. Wegen des starken Regens und des Schlammes verliert sich die Spur draußen jedoch.

DIE HERBERGE

Der Vermummte Mann ist ein kleines Gasthaus an einer Straße, die hier an der Fähr den Fluss überquert. Weitere Einzelheiten findest du auf der beigefügten Karte.

Früher war der Standort des Gasthauses ein Versammlungsort für Kultisten, aber sie wurden vor über hundert Jahren aus der Gegend vertrieben. Den Gesetzeshütern gelang es jedoch nicht, den geheimen Schrein zu Ehren des Chaosgottes Tzeentch ausfindig zu machen, der unter dem Keller versteckt war. Seitdem geriet die Geschichte des Gasthauses in Vergessenheit, außer bei den Kriechern der Dunkelheit, einem Chaoskult, der den Gott des Ewigen Wandels verehrt. Ohne dass der derzeitige Pächter etwas davon ahnt, existieren die Ruinen des Chaos-Schreins bis heute ...

An diesem Abend wurde der Vermummte Mann erfolgreich von einer Gruppe von Mutanten angegriffen, die mit Hans Jinkerst, einem Chaoskultisten, im Bunde stehen. Er wurde von den Kriechern der Dunkelheit in die Gegend entsandt, um den Schrein wieder zu weihen.

Als Straßenwächter verkleidet betrat Hans das Gasthaus und versetzte das Abendessen in einem günstigen Moment mit *Kurts* (einem Schlafmittel, siehe S. 7). Sobald das Personal und die Besucher des Gasthauses eingeschlafen waren – oder zu schläfrig waren, um Widerstand zu leisten – öffnete er die Haupttore für die Mutanten.

Für die Mutanten lief alles wie am Schnürchen. Das Gasthaus und die benachbarte Fähr wurden rasch erobert und die Verteidiger überwältigt. Die Überlebenden sind nun im Keller eingesperrt und warten auf den Moment, in dem sie Tzeentch geopfert werden. Hans und die Mutanten feiern derweil ihren Sieg und bereiten eine Zeremonie vor, um den Wächter des Schreins zu beschwören. Die Mutanten sind jedoch nicht auf Besucher vorbereitet und werden vom Erscheinen der Gruppe überrascht. Ihre erste Reaktion ist, sich als die Bewohner des Gasthauses zu tarnen und auf die Gelegenheit zu warten, der Gruppe ein vergiftetes Abendessen zu servieren.

Hans Jinkerst - Kultist

Hans ist ein Scharlatan und Meister der Täuschung. Er kann seine Rolle des Straßenwächters mit Leichtigkeit aufrechterhalten. Leider hat seine Uniform einen Blutfleck an der Unterseite seines Rückens, wo der ursprüngliche Besitzer erstochen wurde.

Wenn die Charaktere dies bemerken (dies erfordert einen erfolgreichen **durchschnittlichen (+20) Wahrnehmungs-Wurf** von jemandem, der in einer Position ist, um es zu sehen), behauptet Hans, dass es zuvor an diesem Abend passiert ist, als er von zwei Banditen angegriffen wurde. Auf keinen Fall wird er jemandem erlauben, seine „Wunde“ darunter zu untersuchen.



HANS JINKERST

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	35	30	33	45	49	37	54	46	32	51	14

Eigenschaften: Korumpierend (Gering)

Ausrüstung: Dolch +2, Schwert +4, Kettenhemd (2 Rüstungspunkte am Körper), 26 Silberschilling, eine Glasphiole mit 18 Dosen *Kurts*



Die Mutanten

Alle Mutanten verwenden das folgende Profil, auch wenn sie individuelle Mutationen aufweisen. Kommt es zum Kampf, haben sie Zugriff auf Schwerter und Knüppel, oder sie tragen sie jederzeit bei sich.

DIE MUTANTEN

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Eigenschaften: Korumpierend (Gering), Waffe +7

Grat ist zunächst im Stall und frisst die Überreste des Stallbur-schen. Sollte er dann noch am Leben sein, schließt er sich während der Zeremonie den anderen Mutanten an, um den Wächter des Schreins zu rufen. Er hat Saugnäpfe an den Enden seiner spinnenartigen Beine, die es ihm ermöglichen, sich mit Leichtigkeit an jede Oberfläche zu klammern (**Wandläufer**).

Otto, der „Wirt“, ist so extrem fett, dass er ebenso breit wie groß ist. Er scheint eher zu rollen als zu gehen, geht aber noch als Mensch durch. Da er keine sonstige sichtbare Mutation hat – und alle Wirte sind bekanntlich etwas beleibter –, übernimmt Otto die Rolle des Wirts, als die Charaktere eintreffen.

Fagor kann für einen normalen Menschen gehalten werden, da seine großen Augen für einen Menschen ungewöhnlich, aber nicht undenkbar sind. Er befindet sich im Keller oder an der Theke, als die Gruppe im Vermummten Mann eintrifft.

Wilhem ist der abstoßendste und groteskeste der Mutanten. Er hat kein richtiges Gesicht, nur einen Schädel (**Angst 1**).



Die Außenmauer

Das Gasthaus ist von einer 1,80 Schritt hohen Holzpalisade umgeben. Das Haupttor ist von innen verschlossen und verriegelt. Das kleinere Tor zur Fährte ist jedoch offen.

Die Stallungen

Wenn sich die Gruppe den Ställen nähert, wird sie bemerken, dass die Pferde unruhig sind. Aus den Ställen ist Wiehern und Getrappel zu hören.

Grat, einer der Mutanten, kauert auf dem Heuboden. Er labt sich am Leichnam eines der Stalljungen und hört nicht, wie sich die Gruppe nähert. Er bemerkt ihre Anwesenheit erst, sobald die Tür geöffnet wird. Die sechs Pferde sind entsetzt über Grats Anwesenheit und fliehen aus dem Stall, sobald die Tür geöffnet wird. Ein Charakter, der einen **durchschnittlichen (+20) Tier abrichten (Pferd)-** oder einen **herausfordernden (+0) Charisma-Wurf** besteht, kann dies verhindern, aber jeder andere Charakter läuft Gefahr, von den Hufen des vordersten Pferds niedergetrampelt zu werden. Ein erfolgreicher **durchschnittlicher (+20) Ausweichen-Wurf** lässt den Charakter aus dem Weg springen. Jeder, der niedergetrampelt wird, erleidet 1W10 + 4 Schadenspunkte gegen sein Bein (reduziert um Widerstands-Bonus und Rüstungspunkte), als die Pferde in den Hof flüchten. Die Pferde können nur besänftigt oder gezwungen werden, den Stall wieder zu betreten, wenn sie mittels eines erfolgreichen **schweren (-20) Charisma-Wurfs** beruhigt und wieder hineingeführt werden.



Sobald er merkt, dass jemand anderes im Stall ist, steigt Grat auf das Dach und versteckt sich auf der anderen Seite des Dachfirsts. Charaktere, die auf den Heuboden klettern, finden die frische Leiche des Stalljungen. Er wurde durch einen Schwerthieb gegen den Kopf getötet und sein rechter Arm trägt die Spuren von Grats Zähnen.

Wasser tropft von der Luke, die aufs Dach führt, und die Leiter darunter ist nass und blutverschmiert. Sobald die Luke geöffnet ist, prasselt strömender Regen auf die Charaktere ein. Durch den Regen ist das Dach sehr rutschig und jeder, der es betritt, muss einen **herausfordernden (+0) Athletik-Wurf** bestehen oder er rutscht ab. Ein erfolgreicher **herausfordernder (+0) Athletik-Wurf** ermöglicht es einem Charakter, der ausgerutscht ist, die Kante der Luke zu packen und nicht vom Dach zu rutschen (was einen Sturz von 5 Schritten bedeutet). Wenn Grat durch einen erfolgreichen **herausfordernden (+0) Wahrnehmungs-Wurf** auf dem Dach entdeckt wird, kämpft er, bis er getötet wird. Seine Saugnapfe ermöglichen es ihm, sich auf dem Dach zu bewegen, ohne Gefahr zu laufen, abzurutschen. Verlässt die Gruppe den Stall, ohne ihn zu entdecken, kehrt Grat zu seinem grausigen Mahl zurück, bis er von Otto gerufen wird.

Die Herberge

Die Tür zu diesem Gebäude ist verschlossen (**herausfordernd (+0); EG 2**). Im Inneren befindet sich eine Kutsche von Cartak-Reisen aus Altdorf. Dieses Fuhrwerk traf ein, bevor die Mutanten angriffen. Die Passagiere und die Besatzung wurden unter Drogen gesetzt und sind jetzt entweder tot oder im Keller gefesselt.

Der Schankraum

Das Haupttor zum Vermummten Mann ist verriegelt und die Vorhänge sind zugezogen. Von drinnen sind fröhliche Geräusche zu hören, die den Eindruck erwecken, alles sei in Ordnung. Sobald jedoch an der Tür geklopft wird, hört das Lachen auf und es sind Geräusche von Bewegungen zu hören, als Stühle über die Dielen knirschen und Flaschen klirren. Nach ungefähr einer Minute wird der Riegel zurückgezogen und die Tür von einem entsetzlich fetten Kerl geöffnet. Dies ist Otto, einer der Mutanten, der sich als Wirt ausgibt.

Otto ist überrascht, die Charaktere zu sehen, denn er glaubte, die Herberge sei gegen Fremde gesichert. Otto unternimmt einen versteckten Versuch, seine Überraschung zu verbergen, und lädt die Gruppe dann in den Schankraum ein. Im Kamin brennt ein Feuer und daneben sitzt Hans, gekleidet in seine (gestohlene) Straßenwächteruniform.

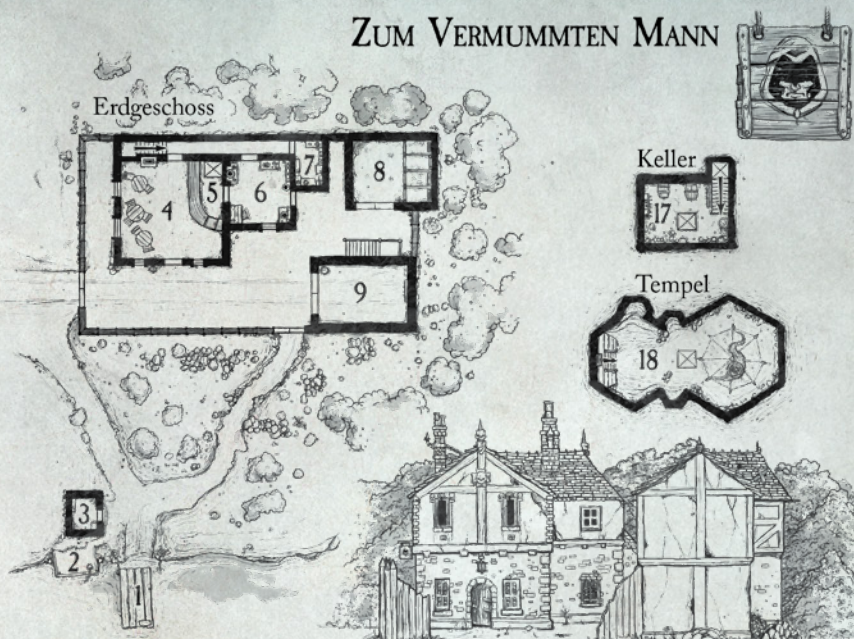
Ein lautes Klopfen lenkt alle Augen auf den hinteren Teil der Theke, wo ein Mann mit hervorstehenden Augen erscheint und anfängt, etwas vom Boden aufzuwischen. Dies ist Fagor, der aus dem Keller heraufgekommen ist, um die Spuren des früheren Angriffs auf das Gasthaus zu beseitigen. Wenn die Charaktere nicht nachsehen, was er tut, ist er nach ein paar Minuten fertig und nimmt seinen blutbefleckten Mop und Eimer mit in die Küche. Otto, der Wirt, ist nervös über die Anwesenheit der Gruppe (wegen der Dinge, die der Kult noch vorhat), und dies ist an seinem Verhalten zu erkennen. Er fingert ständig am Saum seiner Schürze herum, zwirbelt und knittert sie vor unterdrückter Anspannung. Er versucht die Charaktere so schnell wie möglich wieder loszuwerden, indem er behauptet, das Gasthaus sei voll. Otto macht keine Anstalten, die Gruppe willkommen zu heißen. Eine ganze Kutschengesellschaft habe sich einquartiert, die sich gerade vor kurzem für die Nacht zurückgezogen hat, und er „wünscht heute Abend keine Damen und Herren von der Sorte wie ihr, vielen Dank“.

Wenn die Gruppe darauf besteht zu bleiben (es sei denn, sie möchten durch die Hand dessen umkommen, was auch immer sich draußen im Wald herumtreibt), lässt Otto dies schließlich (wenn auch widerwillig) zu. Er benimmt sich weiterhin unhöflich – etwaige Getränke werden beispielsweise in ungewaschenen Krügen ausgeschenkt.

Schließlich verschwindet Otto murrend in der Küche. „Ich nehme an, ihr wollt wohl auch was zwischen die Kiemen ...“ Er geht, um die übrigen Mutanten zusammenzutrommeln, während Hans die Charaktere beschäftigt. Hans, in seiner Rolle als Straßenwächter, fragt die Charaktere aus, um herauszufinden, wer sie sind und was sie tun. Hans stellt seine Fragen in „offizieller“ Funktion, und gibt als Entschuldigung vor, dass er die Charaktere für Banditen hält. Wenn die Charaktere die Fährde erwähnen, behauptet Hans, sie wurde von Banditen angegriffen (die auch den Fährmann verschleppten). Dies, so erklärt er, sei der Grund, warum das Gasthaus so sicher versperrt ist.



LEGENDE	
1 Floß	10 Schlafzimmer 1
2 Werft	11 Schlafzimmer 2
3 Fährhaus	12 Schlafzimmer 3
4 Schankraum	13 Zimmer des Wirts
5 Thekenbereich	14 Gesellschaftsraum
6 Küche	15 Heuboden
7 Speisekammer	16 Dienerunterkünfte
8 Stallungen	17 Keller
9 Wagenschuppen	18 Der Schrein





Er schafft es auch anzudeuten, dass die Charaktere mit denselben (nicht existenten) Banditen in Verbindung stehen: „Ich denke, Euer plötzliches Erscheinen hat den Wirt verunsichert. Wohlgemerkt, nicht zu Unrecht ... Wer sonst wäre in einer Nacht wie dieser denn sonst unterwegs?“ Hans ist klug genug, diese Argumentation nicht zu weit zu treiben, und er scheint sich mit jeder vernünftigen Geschichte zu begnügen, die die Charaktere ihm erzählen wollen.

Wenn die Gruppe den Mutanten im Stall erwähnt, ist Hans überrascht. Er glaubt, dass sich alle Mutanten im Gasthaus verstecken. Er täuscht weitere Betroffenheit vor, als er von der Leiche erfährt: „Der Wirt hat mir versichert, dass der Stalljunge davongelaufen ist. Niemand hat sich die Mühe gemacht, dort oben nach ihm zu suchen. Nun, sein Begräbnis kann sicher auch noch bis morgen warten.“

Wenn die Charaktere Otto gegenüber entweder den Leichnam oder Grat erwähnen, wirkt er sehr besorgt und schockiert. Seine wirkliche Angst ist jedoch, dass die Charaktere hier die Absichten der Mutanten aufgedeckt haben. Er wechselt das Thema und wirft Hans Blicke zu, damit dieser ihm aushilft.

Sobald Hans sicher ist, dass die Charaktere keine offiziellen Verbindungen haben, entschuldigt er sich und geht in die Küche. Charaktere, die sagen, dass sie Hans beim Hinausgehen beobachten, werden seine ‚Wunde‘ und den Blutfleck mit einem erfolgreichen **durchschnittlichen (+20) Wahrnehmungs-Wurf** bemerken.

Inzwischen sollten die Charaktere misstrauisch sein und versuchen herauszufinden, was hier vor sich geht. Ein Charakter, der an der Theke steht, kann Hans und Otto in der Küche belauschen. „Keine Panik, Otto. Sie sind nur Reisende. Tzeentch freut sich auch über ihre Seelen. Tu ihnen das Kurts ins Essen und dann kümmern wir uns später um sie.“ Hans reicht Otto die Phiole mit dem Kurts. Danach hat Otto die Phiole in seinem Besitz.

Wenn Hans hört, dass jemand versucht, sich in die Küche zu schleichen, kommt er zurück an die Theke. Er schließt die Küchentür mit einer gewissen Endgültigkeit, was es für jeden sehr umständlich macht, sich ohne guten Grund an ihm vorbeizustehlen.

Kurze Zeit später kehrt Otto mit Schalen heißen Eintopfs zurück. Jede Schüssel enthält zwei Dosen Kurts. Charaktere sollten einen **sehr schweren (-30) Wahrnehmungs-Wurf** ablegen, um den Geschmack im Essen zu bemerken. Charaktere mit dem Talent **Scharfer Sinn (Geschmack)** bestehen diesen Wurf automatisch. Charaktere, die den seltsamen Geschmack bemerken, können ihn mit einem **herausfordernden (+0) Wissen (Kräuter)-Wurf** oder einem **einfachen (+40) Wissen (Gift)-** oder **Berufs (Giftmischer)-Wurf** identifizieren.

KURTS

Kurts ist eine Droge, die aus dem Gortsiete-Kraut gewonnen wird. Es beginnt nach einer halben Stunde zu wirken. Eine Dosis führt zu Schläfrigkeit, wodurch ein Charakter einen **Erschöpft**-Zustand erhält. Zwei Dosen bewirken, dass ein Charakter einen **Bewusstlos**-Zustand erhält. **Dauer:** Es dauert 2W10 + Widerstands-Bonus Minuten, bis die Wirkung einsetzt. Diese hält dann 1W10 Stunden an. Bei einem erfolgreichen **herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf** wird dies um -1 Stunde reduziert, -1 weitere Stunde pro erzielt EG, mindestens aber 1 Stunde.

Gute Nacht, meine Damen und Herren

Nachdem die Charaktere fertig gespeist haben, aber bevor das Kurts wirksam wird, bietet Otto an, die Charaktere den Gesellschaftsraum im Obergeschoss zu zeigen. Er behauptet, dass die anderen Räume von der Kutschgesellschaft besetzt sind.

Der Flur ist nass und ohne Teppich, obwohl eine genaue Untersuchung zeigt, dass sich hier zuvor ein Teppich befunden haben muss – noch immer hängen Stoffreste an den Reißnägeln in den Dielen. Der Teppich wurde von Fagor entfernt und der Boden gewischt, um Blutflecken zu entfernen.

Der Gesellschaftsraum ist verdreckt und die Bettwäsche schmutzig. Wenn die Charaktere dies ansprechen, zeigt Otto keinerlei Verständnis, denn „das ist das Beste, was ich bieten kann.“ Dann geht er, und sieht dabei aus wie ein Mann, der so schnell wie möglich davonkommen möchte. Das Geräusch, wie Otto den Schlüssel im Türschloss (**herausfordernd (+0); EG 2**) herumdreht, ist deutlich zu hören.

Vom Gesellschaftsraum aus können die Charaktere die panischen Pferde im Stall hören, wenn Grat noch anwesend ist ...

Die Schlafzimmer

Es gibt nur vier Schlafzimmer im Obergeschoss und alle Türen sind verschlossen (**herausfordernd (+0); EG 3**). Das Zimmer des Wirts und zwei der Schlafzimmer sind leer und unauffällig. Die zwei Betten in einem Raum sind jedoch blutbefleckt und die Bettwäsche liegt über den ganzen Raum verteilt. Die Bewohner der Betten wurden offensichtlich erstochen und dann aus ihren Betten gezerzt. Blutige Schleifspuren führen durch die Tür, enden jedoch an der Schwelle.

Die Küche

Die Küche verfügt über sehr niedrige Arbeitsflächen, die offensichtlich für den Halbling-Koch des Gasthauses ausgelegt sind. Fagor hält sich hier auf, es sei denn, die Zeremonie der Mutanten (siehe nächste Seite) ist gerade im Gange. Der Eimer, den er zum Aufwischen der verschiedenen Blutflecke benutzte, befindet sich ebenfalls hier. Der Eimer ist immer noch voll mit blutigem Wasser. Die Tür zum Hof ist unverschlossen.

Der Keller

Der Keller enthält Fässer mit Bier und Flaschen mit Weinen und Spirituosen. Auf dem Boden gibt es eine Spur aus Blutflecken (es sei denn, Fagor war geistesgegenwärtig genug, sie ebenfalls zu entfernen – dies hängt davon ab, wie viel Hilfe die Spieler brauchen, um herauszufinden, was hier vor sich geht), die zu der losen Bodenplatte führt. Diese wurde angehoben, um Zugang zu dem verborgenen Schrein zu ermöglichen, der unter dem Keller errichtet wurde. Je nach den Umständen steht die Platte entweder offen oder nicht. Wenn die Charaktere zum ersten Mal hierherkommen, ist sie geschlossen, aber sie wird während der Zeremonie geöffnet. Die verschlossene Platte kann durch einen erfolgreichen **herausfordernden (+0) Wahrnehmungs-Wurf** entdeckt werden, oder wenn man den Blutflecken folgt.

Der Schrein

Der echte Wirt, seine Frau, zwei Diener und einer der Kutscher sind noch am Leben, befinden sich aber fest gefesselt im Schrein. Sie leiden immer noch unter der Wirkung des Kurts, das ihnen früher am Abend verabreicht wurde. Die Leichen der anderen Opfer der Mutanten sind in einer Ecke aufgehäuft: ein Kutscher, seine drei Handwerkerpassagiere und der Halbling-Koch der Herberge.