



HAUS AMBOSSTEIN

Durch die Gnade der SANFTEN SHALLYA und der Führung der WEISEN VERENA
WERDEN WIR ÜBERDAUERN

So unveränderlich wie die BERGE, so unnachgiebig wie die SONNE



IMPRESSUM

Design und Text: Graeme Davis

Weiteres Design und Texte: Andy Law

Weitere Texte: Ben Scerri

Illustrationen: Andy Law, Fernando Issamo, Jonathan O'Donoghue, Mark Gibbons, Matteo Spirito, Mitchell Nolte, Ralph Horsley, Sam Manley, Scott Purdy, Victor Leza

Cover: Ralph Horsley

Grafikdesign: Paul Bourne

Layout: Michal E. Cross

Karten: Andy Law, Jérôme Huguenin

Bearbeitung: Síne Quinn

Produzent: Andy Law

Verlag: Dominic McDowall

WFRS4 von: Andy Law, Dominic McDowall

Besonderer Dank an: Games Workshop

Weiterer Dank: An alle Fans, die sich die Zeit genommen haben, uns während der Vorschauperiode per Email, Facebook und auf Discord zu kontaktieren. Ohne euch alle wäre dieses Buch nicht dasselbe.

Deutsche Ausgabe

Redaktion & Übersetzung: Kai Großkordt

Lektorat: Elisabeth Raasch

Korrektur: Björn Bornhöft, Kathrin Bornhöft

Grafisches Design 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.



OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT



INHALT

VORWORT	4	EINE NACHT IN DER OPER	36	Die Gäste.....	72
EINLEITUNG	5	Der Schauplatz.....	36	Handlungssynopsen.....	72
Wie man dieses Buch verwendet.....	5	Der Weg dorthin.....	36	Ereignisse.....	73
1) Die Kampagne „Rauhe Nächte & Harte Tage“.....	5	Als Teil der Kampagne.....	36	Auflösung.....	78
2) Die Kampagne „Der Innere Feind“.....	5	Als eigenständiges Abenteuer.....	37	Wer gewinnt nun?.....	78
3) Fünf verschiedene Abenteuer.....	6	Das Opernhaus.....	37	Belohnungen.....	78
4) Viele weitere Abenteuer.....	6	Das Erdgeschoss.....	37	Was kommt als nächstes?.....	78
5) Eine endlose Ressource.....	6	Das Obergeschoss.....	37	Nichtspielercharaktere.....	79
Die Abenteuer leiten.....	6	Karte: Die Staatsoper.....	39	ANHANG 1: GNOME	86
NSC-Werte.....	6	Das Abenteuer.....	40	Gnome.....	86
Geld.....	6	Einleitung für die Spieler.....	40	Ansichten.....	86
Kampagnenkarte.....	6	Handlungssynopsen.....	40	Gnome-Charaktere.....	87
EINE RAUE NACHT IM DREI FEDERN	7	Ereignisse.....	41	1) Volk.....	87
Der Schauplatz.....	7	Auflösung.....	47	2) Klasse und Karriere.....	87
Der Weg dorthin.....	7	Belohnungen.....	47	Attribute.....	88
Als Teil der Kampagne.....	7	Nachspiel.....	47	Fähigkeiten und Talente.....	88
Als eigenständiges Abenteuer.....	7	Nichtspielercharaktere.....	47	Gnomische Namen.....	88
Das Gasthaus.....	7	NASTASSIAS HOCHZEIT	54	Körperliche Details.....	89
Hauptgebäude.....	8	Der Schauplatz.....	54	Gnomische Götter.....	89
Stallungen und Schmiede.....	8	Der Weg dorthin.....	54	Gnomische Priester.....	90
Abort.....	8	Als Teil der Kampagne.....	54	Gnome und Korruption.....	90
Anlegestelle.....	8	Als eigenständiges Abenteuer.....	55	ANHANG 2: KNEIPENSPIELE	91
Das Abenteuer.....	8	Das Schloss.....	55	Al-Zahr.....	91
Einleitung für die Spieler.....	8	Torhaus.....	55	Alvatafl.....	91
Die anderen Gäste.....	9	Karte: Schloss Grauenberg.....	56	Armdrücken.....	92
Handlungssynopsen.....	9	Stallungen, Remise und Schmiede.....	57	Bierwatschen.....	92
Ereignisse.....	10	Zwinger und Hofstallung.....	57	Cerevis.....	92
Karte: Das Drei Federn.....	11	Der Ziergarten.....	57	Domino.....	92
Auflösung.....	16	Hauptgebäude.....	57	Ein Biest unter Schneidern.....	92
Belohnungen.....	16	Privatturm.....	57	Halma.....	93
Nachspiel.....	16	Prachtweg.....	57	Kegeln.....	93
Nichtspielercharaktere.....	16	Anlegestelle.....	57	Kneipenquiz.....	94
EIN TAG VOR GERICHT	23	Das Abenteuer.....	57	Middenball.....	94
Der Schauplatz.....	23	Einleitung für die Spieler.....	57	Mühle.....	94
Der Weg dorthin.....	23	Die anderen Gäste.....	57	Pfeilwerfen.....	95
Als Teil der Kampagne.....	23	Handlungssynopsen.....	58	Scharlachkaiserin.....	95
Karte: Das Gerichtsgebäude.....	24	Ereignisse.....	59	Stierkampf.....	95
Als eigenständiges Abenteuer.....	25	Auflösung.....	63		
Das Gerichtsgebäude.....	25	Belohnungen.....	63		
Der Platz.....	25	Nachspiel.....	64		
Der Hof.....	25	Nichtspielercharaktere.....	64		
Das Erdgeschoss.....	25	HERR VON ÜBERSREIK	68		
Das Obergeschoss.....	25	Der Schauplatz.....	68		
Das Abenteuer.....	25	Der Weg dorthin.....	68		
Einleitung für die Spieler.....	25	Als Teil der Kampagne.....	68		
Arenakarte.....	26	Als eigenständiges Abenteuer.....	69		
Handlungssynopsen.....	26	Die Villa.....	69		
Ereignisse.....	27	Der Außenbereich.....	69		
Auflösung.....	32	Erdgeschoss.....	69		
Belohnungen.....	32	Erster Stock.....	70		
Nachspiel.....	32	Zweiter Stock.....	70		
Nichtspielercharaktere.....	32	Das Abenteuer.....	70		
		Einleitung für die Spieler.....	70		
		Karte: Niederstadt-Herrenhaus.....	71		



♦ VORWORT ♦



Eine Raue Nacht im Drei Federn war ein Abenteuer für die 1. Edition des **WFRS**, veröffentlicht in Ausgabe 94 des (englischen) *White Dwarf*-Magazins von Games Workshop im November 1987. Ich schrieb es größtenteils als Experiment, um zu sehen, ob Multi-Plot-Abenteuer überhaupt in einem Rollenspiel funktionieren können. Es war noch nie zuvor in Rollenspielen versucht worden, aber es gab aussagekräftige Präzedenzfälle in anderen Medien. Auf der Bühne sind kollidierende Handlungen seit der Römerzeit ein wesentliches Element von Farcen, und ich wollte ihre manischen Handlungen in einem Rollenspiel festhalten. Ich wollte auch sicherstellen, dass die Abenteuerer nicht Narrenfreiheit hatten, sobald alle zu Bett gingen. Caper-Komödien der 60er und 70er Jahre waren eine weitere Inspirationsquelle und stellten ihre Protagonisten vor alle möglichen unerwarteten Probleme, die mehr als nur ihre Schurkenfähigkeiten in Frage stellten.

Heute zählen **WFRS**-Fans *Eine Raue Nacht im Drei Federn* zu den besten Abenteuern des Spiels. Es wurde in zwei **WFRS**-Kompendien für die 1. Edition nachgedruckt: **The Restless Dead**, veröffentlicht von Games Workshop im Jahr 1989, und **Apocrypha Now**, veröffentlicht von Hogshead Publishing im Jahr 1995. 2005 – achtzehn Jahre nach seinem Erscheinen – wurde es für die **WFRS**, 2. Edition in der Sammlung **Plundered Vaults** von Black Industries adaptiert.

In den folgenden Jahren schrieb ich zwei weitere Abenteuer im gleichen Stil. *Nastassias Hochzeit* wurde zum ersten Mal in den Tagen der ersten Ausgabe des **WFRS** geschrieben. Ich konnte nicht widerstehen, die Handlung von Komtess Maria-Ulrike von Liebwitz zu Ambosstein und ihre Fehde mit der Familie von Dammenblatz zu Wissenburg vom ersten Abenteuer an fortzusetzen. Als ich *The Edge of Night* für die 3. Edition von **WFRS** schrieb, gab es darin auch ein Kapitel, das in einem mondanen Herrenhaus in Übersreik spielte und in dessen Verlauf mehrere Adelige in viele verschiedene Schwierigkeiten gerieten.

Für **Raue Nächte & Harte Tage** habe ich diese drei Abenteuer für die neue Edition des **WFRS** auf den aktuellsten Stand gebracht, erweitert und zwei neue Kapitel hinzugefügt: eines in den Gerichtshöfen einer großen Stadt und das andere in einem schillernden Opernhaus der großen Metropolen des Imperiums. Die Geschichte von Komtess Maria-Ulrike und Haus Dammenblatz ist das Hauptthema der Minikampagne, aber wie im ursprünglichen Szenario wird das Leben der Abenteuerer durch die Tatsache erschwert, dass an jedem dieser geschäftigen Orte viel mehr vor sich geht, als sie zunächst erkennen.

Graeme Davis,
2019



• EINLEITUNG •



Willkommen bei **Raue Nächte & Harte Tage**, ein Kampagnen- und Abenteuerbuch für das **WFRS**.

Die fünfteilige Kampagne konfrontiert unsere Helden mit allerlei möglichen Komplikationen, als sie in einen Streit zwischen zwei Adelsfamilien des Imperiums verstrickt werden: Haus Ambosstein und Haus Dammenblatz. Jedes Kapitel spielt sich an einem ikonischen Ort ab – einem Gasthaus am Flussufer, einem Gerichtshof, einem Opernhaus, einem Adelsschloss und einem luxuriösen Stadthaus – von denen jedes für deine eigenen Abenteuer angepasst werden kann. Außerdem findest du am Ende dieses Buches zwei Mini-Erweiterungen für das **WFRS**: Die erste präsentiert eine neue spielbare Spezies, die Gnome, und die zweite fügt eine Vielzahl von lustigen Kneipenspielen hinzu, um deine Begegnungen in Tavernen und Gasthäusern aufzupeppen.

WIE MAN DIESES BUCH VERWENDET

Die Abenteuer in diesem Buch können entweder so gespielt werden, wie sie geschrieben wurden, oder sie können so angepasst werden, dass sie am besten zu deiner laufenden Kampagne passen. Die folgenden fünf Optionen beschreiben die wahrscheinlichsten Verwendungsmöglichkeiten für dieses Buch, aber du sollst dich davon nicht einschränken lassen. Ver-

wende die Abenteuer ganz nach Belieben. Nutze die Teile, die du magst, und ignoriere die Abschnitte, die du nicht magst.

1) DIE KAMPAGNE „RAUE NÄCHTE & HARTE TAGE“

Die fünf Abenteuer auf den folgenden Seiten sind durch eine Handlung verknüpft, bei der es um eine Fehde zwischen zwei Adelsgeschlechtern geht. Wenn du alle fünf in der richtigen Reihenfolge spielst, erhalten die Spieler einen Eindruck davon, wie die Oberschicht lebt, spielt und kämpft, und wenn sie die gesamte Kampagne bewältigen, gewinnen sie möglicherweise einen einflussreichen Gönner für zukünftige Abenteuer und einen Einstieg in die gehobenen Kreise.

2) DIE KAMPAGNE „DER INNERE FEIND“

Wenn du die Kampagne **Der Innere Feind** leitest, können einige der Abenteuer in diesem Buch natürlich in jedes Flussegment von **Der Feind im Schatten** oder **Der Tod auf dem Reik** integriert werden. Wenn du die Abenteuer in der abgedruckten Reihenfolge spielen möchtest, vielleicht als Kampagne innerhalb einer Kampagne, warte am besten, bis



Der Tod auf dem Reik in vollem Gange ist, bevor du eine *Raue Nacht im Drei Federn* beginnst, da die Gruppe einen eigenen Lastkahn haben wird. Ansonsten könntest du stattdessen mit *Nastassias Hochzeit* anfangen, die stattfinden kann, wenn die Gruppe von Altdorf nach Böhgenhafen reist.

3) FÜNF VERSCHIEDENE ABENTEUER

Die Schauplätze dieser fünf Abenteuer – ein Gasthaus am Fluss, ein Stadtgerichtsgebäude, ein Opernhaus, ein abgelegenes Schloss und ein kleines Herrenhaus – sind typische Gebäude, die in vielen Teilen des Imperiums zu finden sind.

Mit ein paar Namensänderungen könnten sie fast überall in der Alten Welt angesiedelt werden. Anstatt der Kampagnenhandlung zu folgen, kannst du die jeweiligen Orte auch behalten und sie in ein anderes Abenteuer einflechten, wann immer du sie brauchen kannst.

VIELE WEITERE ABENTEUER

Jedes Kapitel enthält mehrere Handlungsstränge, die alle gleichzeitig stattfinden. Während kollidierende Handlungen sehr unterhaltsam sein können, entspricht dieser Abenteuerstil vielleicht nicht deinem Geschmack.

Gerne kannst du die Schauplätze immer wieder neu verwenden – vielleicht an verschiedenen Orten und mit anderen Namen –, wobei du jedes Mal ein oder zwei Handlungsstränge gleichzeitig ablaufen lässt, sobald sich die Charaktere an einem geeigneten Schauplatz befinden.

5) EINE ENDLOSE RESSOURCE

Selbst nachdem das gesamte Abenteuermaterial in diesem Buch verwendet wurde, können die Gebäudekarten und -beschreibungen auch für weitere deiner Abenteuer nützlich sein. Ändere die Namen der zugehörigen NSC und einige weitere Details, und der Schauplatz ist so gut wie neu!

DIE ABENTEUER LEITEN

Das Wichtigste, woran du immer denken solltest, ist, dass in jedem dieser Abenteuer eine ganze Menge gleichzeitig passiert. Zu jeder Zeit gibt es mehrere separate, aber miteinander verwobene Handlungen: Du musst eine Vielzahl von nicht zusammenhängenden Ereignissen organisieren und sicherstellen, dass die richtigen Dinge zur richtigen Zeit geschehen.

Der Abschnitt *Ereignisse* in den jeweiligen Kapiteln soll dir dabei helfen, einen Überblick über das Geschehen zu behalten, da Verwirrung beim Spielleiter fatal sein kann – Verwirrung seitens der Spieler ist dagegen nicht nur sehr wahrscheinlich sondern wird sogar erwartet! Es ist fast unvermeidlich, dass sich Ereignisse des einen Handlungsstranges auf Ereignisse eines anderen Handlungsstranges auswirken, und man kann natürlich nicht vorhersagen, was die Charaktere tun werden, selbst in den einfachsten Situationen.

Daher solltest du also darauf vorbereitet sein, dass einige Ereignisse aus verschiedenen Handlungssträngen miteinander in Konflikt geraten. Und du solltest akzeptieren, dass sich Dinge ändern, je nachdem, was die Charaktere zu einem bestimmten Zeitpunkt tun. Im Abschnitt *Ereignisse* jedes Kapitels werden die Handlungsbögen so vorgestellt, wie sie auftreten sollten, sofern nichts schief geht. Wenn doch etwas schief geht, entscheidest du, was passiert. Das mag auf den ersten Blick einschüchternd wirken, ist aber kein Problem, sobald du anfängst. Ehrlich.

NSC-WERTE

Die erforderlichen NSC werden am Ende jedes Abenteuers aufgelistet und fallen in zwei grobe Kategorien: Haupt-NSC und Neben-NSC.

Haupt-NSC sind wichtig für die primäre Handlung. Sie sind entweder bedeutende Charaktere oder können in mehreren Szenarien erscheinen. Sie erhalten daher detaillierte Werte, durch die sie in deinem Spiel dargestellt werden, einschließlich Fähigkeiten, Talente, Eigenschaften und Ausrüstung.

Neben-NSC sind für die primäre Handlung nicht wichtig oder auf andere Weise nebensächlich. Sie erhalten einfachere Werte, die nur Fähigkeiten, Talente, Eigenschaften oder Ausrüstung umfassen, die zum Spielen oder Charakterisieren dieser benötigt werden. Von Nebenfigur-NSC wird angenommen, dass sie über alle Fähigkeiten verfügen, die sie für ihre Arbeit benötigen, auch wenn sie nicht aufgeführt sind: Verwende einfach das entsprechende Attribut, falls ein Wurf erforderlich sein sollte. Wenn ein Neben-NSC eine Eigenschaft hat, die Werte modifiziert (wie z. B. Zäh, welche +10 auf WI und WK addiert), ist die Modifikation bereits mit eingerechnet und das Talent oder die Eigenschaft ist kursiv gedruckt, um dies zu zeigen.

GELD

Die meisten Charaktere im Imperium tragen zumindest eine kleine Menge Münzen bei sich. Wenn du den Geldbetrag zufällig bestimmen möchtest, den NSC ohne in den Werten angegebenes Geld mit sich führen, führe einen Wurf zum Geld verdienen durch, unter Verwendung des Status des betreffenden Charakters, wie auf Seite 51 des WFRS angegeben. Wenn bei einem NSC bereits Geld in seiner Ausrüstung aufgelistet ist, wird stattdessen das im Charakterprofil angegebene Geld verwendet.

