



IMPRESSUM

WENN BLICKE TÖTEN KÖNNTEN

Design: Andy Law und Dave Allen

Autor: Dave Allen

Weitere Texte: Ben Scerri

Illustrationen: Ralph Horsley und Scott Purdy

Grafikdesign und Layout: Paul Bourne

Karten: Andy Law

Produzent: Andy Law

DIE WAHNSINNIGEN VON GOTHEIM

Design und Texte: Dave Allen

Weitere Texte: Andy Law

Illustrationen: Henrik Rosenborg, Jonathan O'Donoghue, Matteo

Spirito, Sam Manley, Scott Purdy

Grafikdesign: Andy Law, Paul Bourne

Layout: Rachael Macken

Karten: Jérôme Huguenin

Lektorat: Tim Gray, Aric Wieder

Produzent: Andy Law

HERZ AUS GLAS

Design und Texte: Mac Dara, Mac Donnacha

Weiteres Design und Texte: Andy Law

Weitere Texte: Ben Scerri

Illustrationen: Erin Rea, Jonathan O'Donoghue,

Matteo Spirito, Scott Purdy

Grafikdesign: Paul Bourne

Layout: Rachael Macken

Karten: Miska Fredman

Produktionsassistentz: Ben Scerri

Produzent: Andy Law, Dominic McDowall

GEMETZEL IN SPEICHELFELD

Design und Texte: Ben Scerri

Weiteres Design und Texte: Andy Law

Illustrationen: Ralph Horsley, Sam Manley, JG O'Donoghue, Scott

Purdy, Matteo Spirito

Grafikdesign: Paul Bourne

Layout: Rachael Macken

Lektorat: Misty Bourne

Karten: Dániel Kovács

Produktionsassistentz: Emmet Byrne

Produzent: Andy Law, Dominic McDowall

HEXENKÖDER

Design und Texte: Mac Dara, Mac Donnacha

Weiteres Design und Texte: Andy Law

Weitere Texte: Ben Scerri

Illustrationen: Erin Rea, Jonathan O'Donoghue,

Matteo Spirito, Scott Purdy

Grafikdesign: Paul Bourne

Layout: Rachael Macken

Karten: Miska Fredman

Produktionsassistentz: Ben Scerri

Produzent: Andy Law, Dominic McDowall

EIN HAUFEN SCHULDIGER

Design und Texte: Dave Allen

Illustrationen: Giacomo Tappainer

Grafikdesign: Paul Bourne

Layout: Rory McCormack & Rachael Macken

Karten: Jerome Huguenin & Safary Levente

Lektorat: Tim Gray

Produktionsassistentz: Emmet Byrne

Produzent: Andy Law, Dominic McDowall, Pádraig Murphy

ABENTEUER IN ÜBERSREIK

Redaktionsleitung: Síne Quinn

Redaktion: Chris Walz

Layout: Mary Lillis

Lektorat: Tim Gray

Verlagsleitung: Dominic McDowall

Produzenten: Emmet Byrne, Pádraig Murphy,

Zak Dale-Clutterbuck

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion & Übersetzung: Kai Großkordt

Layout: Kai Großkordt, Thomas Michalski

Lektorat: Björn Bornhöft, Kathrin Bornhöft

Korrektorat: Elisabeth Raasch

MITARBEITER ULISSES SPIELE

Administration: Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff,

Stefanie Peuser, Marlies Plötz **Marketing:** Philipp Jerulank,

Björn Meyer, Katharina Wagner **Verlag:** Zoe Adamietz, Jörn Aust,

Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht,

Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch,

Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück,

Thomas Michalski, Markus Plötz, Elisabeth Raasch, Diana Rahfoth,

Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt,

Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner

Verlag USA: Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell

Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb:** Florian Hering,

Jan Hulverscheidt, Stefan Tannert, Sven Timm, Anke Zimmermann

Besonderer Dank:

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



Warhammer Fantasy Rollenspiel 4. Edition © Copyright Games Workshop Limited 2021. 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.

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.

INHALT

I EINLEITUNG



Einleitung.....	5
Die „Abenteuer in Übersreik“-Kampagne.....	5
Für ein freies und wohlhabendes Übersreik!	5
Bestien aus der Vorzeit	5
Kakerlaken im Gebäck	6

II WENN BLICKE TÖTEN KÖNNTEN



Abenteuersynopse.....	7
Beginn	8
Teil 1: Das angeschlagene Boot	8
Alles an Bord der zuverlässigen <i>Trandafir</i>	8
Rutger Reuter, der Kaufmann.....	8
Der Frachtkahnmeister	10
Reiko, der Bootsmann	10
Die Strigani-Mystikerin	10
Vadoma, die Mystikerin	10
Wir sinken!	11
Junger Stirhecht	12
Nachspiel	12
Teil 2: Die neblige Straße.....	12
Die Ansichten des Rutger Reuter	13
Unterhaltung mit den Strigani	14
Teil 3: Ankunft im Lager	14
Thulgrim, der Scharlatan.....	15
Ein Treffen mit Johanna Stiegler.....	16
Johanna Stiegler, die Kauffrau.....	17
Alpträume	17
Teil 4: Die Baustelle und die Steine	18
Die Oghams	18
Wissen (Geschichte)-Wurf	20
Kunst (Bildhauerei)- oder Beruf (Maurer)-Wurf	20
Intuitions-Wurf	21
Die Oghams entfernen	21
Die Arbeit abschließen	21
Teil 5: Rutger Reuters Tod.....	21
Schlüsselmoment	22
Teil 6: Die Bestie aus dem Ortschaftslamm	22
Den Spuren folgen	22

Die Bestie aus dem Ortschaftslamm	23
Hans Strahmig, Gurd und Frederick Hynckel	22
Kampf gegen den Basilisken	24
Den Basilisken verkaufen, tot oder lebendig	25
Gifte brauen	24
Hier ist doch etwas oberfaul.....	25
Die Briganten beschuldigen	25
Teil 7: Zurück im Lager	25
Ankunft im Lager.....	25
Mit den Strigani sprechen	27
Was passiert mit Stiegler?.....	27
Nachspiel	27
Auf Thulgrims Spur	27
Thulgrims Geschichte	28
Belohnungen	28
Ein paar zusätzliche Ideen	29
Beginn des Abenteuers.....	29
Das sind eine Menge Eigenschaften!.....	30
Die Handlungen des Basilisken.....	30
Daran solltest du denken	30
Spielhilfen	31

III DIE WAHNSINNIGEN VON GOTHEIM



Abenteuersynopse	33
Beginn	33
Teil 1: Gotheim	33
Der rasende Mob.....	34
Wahnsinnige Dorfbewohner	34
Verschlechterung der Lage in Gotheim.....	34
Den Dörfern Vernunft beibringen	35
Teil 2: Ankunft in Gotheim.....	35
Hütten	35
Karte von Gotheim	36
Die Herberge zur Roten Königin.....	36
Klara Kellner, die Bardame.....	36
Wilhelm Kreigrisch, der Bürgermeister	37
Die Schmiede	38
Hugo Schmidt, der Schmied	38
Emil Praxator, der Brauer	38
Kai Bauerr, der Baumeister.....	39
Bruno Semmler, der Bäcker	39
Die Schmiede am besten nutzen.....	40

Der Barbiersalon und die Arztpraxis.....	40
Den Barbiersalon und die Arztpraxis am besten nutzen.....	40
Der Tempel des Sigmar.....	41
Die Gören: Perle, Schneck und Kal	41
Martha Scheren, die Barbierin/Ärztin.....	42
Der Bach, der See und der Deich	42
Gerd Fleischer, der Metzger.....	43
Maria Semmler, die Bäckerin	43
Eine Wasserkatastrophe	43
Zum Steinkreis	43
Komplikationen	44
Zu schnell vorbei?	44
Ich versteh's nicht	44
Hilfe holen	44
Teil 3: Zum Versteck des Grindlerlaks	45
Das Kühlhaus.....	45
Das Monster	45
Nachspiel	46
Belohnungen	46
Ein paar zusätzliche Ideen	47
Beginn des Abenteuers.....	47
Ein wahnsinniger Gegner	47
Spielhilfen	49

IV HERZ AUS GLAS



Abenteuersynopse.....	50
Beginn	50
Teil 1: Eine Geschichte von zwei Türmen.....	50
Eine wartende Dame	50
Erste Ermittlungen	52
Korporal Bärmarders Leichnam	52
Man redet nicht schlecht von den Toten	53
Sackgassen & neue Freunde	53
Die Unterkunft des Korporals.....	54
Ein Treffen im Magnusturm.....	55
Ein Toast & ein Streit	57
Das Innere Heiligtum	58
Wir gehen auf Hexenjagd!	59
Direkt aus der Glasbläserin Mund	59
Teil 2: Eine Reise zu Wind und Wetter	60
Reisepläne	60
Auf den Straßen des Imperators.....	61

Reisezeiten, Entfernungen und Haltepunkte.....	61
Alle Wege führen nach ... Elssen?.....	63
Teil 3: Im Schatten des Turms	64
Ankunft am Turm	64
Im Innern des Wetterfahnenturms.....	65
Die erste Ebene: Ghur	65
Die zweite Ebene: Ulgu	66
Die dritte Ebene: Shyish	66
Die vierte Ebene: Ghyran	66
Die fünfte Ebene: Aqshy.....	66
Die siebte Ebene: Hysh.....	66
Das Dach: Azyr	67
Untersuchung des Luminariums	67
Eingesperrt	68
Fortweichers Überfall	69
Blut auf dem Eis	69
Verrat von oben	71
Auflösung	71
Nachspiel.....	71
Belohnungen	72
Dramatis Personae.....	72
Die Gesandte des Imperators.....	72
Der verstorbene Korporal.....	73
Der trauernde Feldweibel.....	73
Der Wachhauptmann der Loyalisten	73
Die Hexenjägerin	74
Die Meisterhandwerkerin	75
Die Erzmagierin des Himmelsordens	75
Der Kantor der Kabale	75
Kreaturenprofile	77
Kultisten des Unversehrten Fleisches	77
Von-Jungfreud-Loyalisten	77
Besorgte Bürger	77
Ein paar zusätzliche Ideen	78
Beginn des Abenteuers	78
Erhöhung des Schwierigkeitsgrades.....	78

GEMETZEL IN SPEICHELFELD

Abenteuersynopse.....	80
Beginn	80
Einleitung.....	80
Speichelfeld	80
Krankheit in Speichelfeld.....	80
Schlimmer als Ratten in den Wänden	81
Speichel-was?	81
Teil 1: Zur falschen Zeit am falschen Ort	82
Ein böses Erwachen	82

Was hier vor sich geht	83
Der gute Doktor	84
Teil 2: Gemeinsam eingesperrt	85
Knöchelbeißer in den Wänden	85
Annika Passerines Waisenhaus	85
Die Verfolgung	86
Hervorragende Medizin.....	88
Die Verschrobenheiten des Eluharath	89
Wellenkamm	89
Teil 3: Der einzige Ausweg führt nach unten	90
Der Keller	92
Das Versteck des Vampirs	92
Auflösung	93
Belohnungen.....	93
Nachspiel.....	93
Ein paar zusätzliche Ideen	94
Beginn des Abenteuers	94
Noch größerer Horror	94

HEXENKÖDER

Abenteuersynopse.....	96
Beginn	96
Auf dem Zaubererweg	96
Die Jäger	97
Jannik – Wettergegebter Beschatter	97
Ingrid – Unerfahrene Beschatterin.....	98
Die Gossenkinder	98
Cordelias Apotheke	98
Cordelias Sorgen	98
Auftritt der Charaktere	98
Cordelia, die Apothekerin	99
In der Pfeifenbeinallee.....	99
Der Hinterhalt	99
Die Jagd auf Cordelia	99
Zu Ruggers Pension	101
Ankunft an der Pension	101
Hannah Baumann – Abtrünnige Hexenjägerin	101
Auflösung	103
Der gejagte Hexer.....	103
Belohnungen.....	104
Nachspiel.....	104
Ein paar zusätzliche Ideen	105
Beginn des Abenteuers	105
Mehr Männer, Hunde und Gemetzel!	105

EIN HAUFEN SCHULDIGER

Abenteuersynopse	107
Beginn	107
Die Rolle der Charaktere	108
Teil 1: Ein Kutscher in Not.....	109
Gedungene	109
Andreas – Der Doppelagent	109
Der Tag vor dem Treffen	110
In der Krone des Carolus	110
Teil 2: Abreise aus Übersreik	111
Jan – Alternder Kutscher.....	111
Rudi	112
Eine unruhige Nacht	112
Nächtlicher Überfall	112
Beschädigte Achse	113
Stampede!	113
Teil 3: Die Straße von Übersreik über Bögenhafen nach Altdorf.....	114
Eine alte Bekannte.....	114
Militärlager	115
Der betrunkene Straßenräuber	117
Max Drenslar	117
Ein Fass Bugmans XXXXXX.....	118
Reisende Zwerge	118
Misstrauische Blicke	118
Ein Händler in Schwierigkeiten	119
Ruinierte Straße	120
Die Räder lösen sich!	120
Ungor-Plünderer	121
Die verunglückte Kutsche	121
Das Lager und die Unfallstelle bemerken	121
Das Lager untersuchen	122
Sie haben uns bemerkt!	122
Der Wolfspferch	122
Goblin des Verzerzten Schlunds	123
Gobrat Gelbnagel.....	123
Riesenwolf	123
Plünderung des Lagers	123
Teil 4: Wiederssehen mit Andreas	124
Was nun?	125
Belohnungen	125
Ein paar zusätzliche Ideen	126
Beginn des Abenteuers	126
Mehr Begegnungen auf der Straße	126
Etappe 2 – Die wahren Jäger	126
Überleitung zu „Der Innere Feind“	126



ABENTEUER IN ÜBERSREIK

• EINLEITUNG •



EINLEITUNG

Abenteuer in Übersreik präsentiert fünf zum Teil bereits veröffentlichte Szenarien sowie völlig neues Abenteuermaterial in und um die Grafschaft Übersreik im Reikland. Du kannst zwar jedes dieser Abenteuer für sich leiten, aber wir haben jedem dieser Abenteuer Notizen beigelegt, wie man sie miteinander verknüpfen kann, sowie neue Abenteueranhänger und neue Details, um die Handlung weiter auszubauen.

Diese Zusätze sind allesamt optional, und auch wenn du sie zum Ausbau der ursprünglich veröffentlichten Abenteuer verwenden kannst, können sie dir auch als Inspiration dienen, um deine eigenen Abenteuer zu entwickeln.

DIE „ABENTEUER IN ÜBERSREIK“-KAMPAGNE

Die Abenteuer in diesem Buch sind dazu gedacht, einzeln gespielt zu werden, können aber auch Teil einer größeren, kontinuierlichen Kampagne sein, entweder unter Verwendung dieses Buches allein oder durch Verknüpfung mit weiteren Abenteuern aus **Raue Nächte & Harte Tage** oder in Verbindung mit dem **Einsteigerset** und dem darin enthaltenen **Abenteuerbuch**.

Letztendlich soll **Ein Haufen Schuldiger** die Charaktere in **Der Innere Feind** einführen und sollte entweder den letzten Teil der **Abenteuer in Übersreik-Kampagne** darstellen oder der Kampagnenstil sollte so gewählt werden, dass es in die Handlung von **Der Innere Feind** überleitet. Im Folgenden werden drei mögliche Wege beschrieben, um alles miteinander zu verbinden.

Für ein freies und wohlhabendes Übersreik!

Fast jedes Abenteuer hat einen alternativen Anhänger, der mit einer „besorgten Gruppe von Kaufleuten“ in der Stadt zu tun hat. Vielleicht ist diese Koalition der Beginn einer rivalisierenden Zunft der Kaufleute oder eines aufstrebenden politischen Blocks, der danach trachtet, Übersreik zu einer Freistadt zu machen. Eine ganze Kampagne, in der die Charaktere entweder als Spielfiguren eines Aufstandes des Bürgertums oder als Mitglieder und schließlich als Anführer ihrer Sache agieren, könnte um diesen Aufstieg zur politischen Macht herum aufgebaut werden.

Sollte Übersreik tatsächlich zu einer Freistadt werden, könnte dies dramatische Folgen für die späteren Phasen von **Der Innere Feind** und die zunehmende Instabilität des Imperiums haben. Dies gilt umso mehr, wenn die Charaktere bekannte Agenten oder Nutznießer einer solchen Rebellion sind.

DIE SERIÖSESTE VEREINIGUNG VON ÜBERSREIK



Auch wenn ihr Name unglücklich gewählt ist, ist die Seriöseste Vereinigung von Übersreik – oder einfach „Die Vereinigung“ – eines der am schlechtesten gehüteten Geheimnisse der Stadt. Oberflächlich betrachtet handelt es sich dabei um eine Art Schreckgespenst, das in Handelsabkommen von Leuten erwähnt wird, die nicht die leiseste Ahnung haben, wer ihr angehört, die aber den Anschein politischer Einigkeit für ihre eigenen Zwecke nutzen wollen. Unter der Oberfläche ist die Gruppe jedoch eine Schattenorganisation, die sich für die politische Befreiung Übersreiks und die Gründung einer Freistadt einsetzt.

Die Vereinigung ist eine inoffizielle Gruppe von „besorgten Kaufleuten“, Politikern, Lobbyisten und Eliten, die alle ein persönliches Interesse an der raschen Umwandlung Übersreiks in eine Statutarstadt haben, befreit aus den Fängen der Aristokratie. Unter der Leitung von Herrn Franz Strichholz, einem ehemaligen Verbündeten und Diener der Linie derer von Jungfreud, und bestehend aus nur einer Handvoll mächtiger Mitglieder, arbeitet die Vereinigung seit Monaten unermüdlich daran, diesen Wandel herbeizuführen.



Bestien aus der Vorzeit

Mehrere Abenteuer haben entweder ausdrücklich mit monströsen Kräften in und um die Grafschaft herum zu tun oder sind leicht mit ihnen in Verbindung zu bringen. Der Basilisk in **Wenn Blicke töten könnten**, der Grindlerlak in **Die Wahnsinnigen von Gotheim** und der Vampir in **Gemetzel in Speichelfeld** könnten allesamt Teile eines größeren Problems sein. Vielleicht erweckt ein ruchloser Kult in der gesamten Grafschaft alte Übel? Alternativ könnte jedes dieser Ungeheuer eine Komponente in einem finsternen Ritual mit unbekanntem Zweck darstellen, und ein Tropfen Blut von jedem dieser Monster wird jenen, die über das nötige Wissen verfügen, schreckliche Macht verleihen.

Man kann die anderen Abenteuer leicht abwandeln, um diese Themen miteinzubeziehen: Der Heckenhexer Alexander Grün aus **Hexenköder** könnte über entscheidendes Wissen verfügen; Elisa Höchst aus **Ein Haufen Schuldiger** könnte versuchen, das Brückenhaus zu kaufen, um Zugang zu einem geheimen Altar in seinem Keller zu erhalten; und vielleicht war die einzige Person, die dieser dunklen Verschwörung bisher im Wege stand, in Wirklichkeit der Korporal Tylo Bärmarker aus **Herz aus Glas**. Und wer weiß, wie diese zwielichtige Verschwörung den Ränken ihrer wahren Strippenzieher in die Hände spielt: der Violetten Hand!

Kakerlaken im Gebälk

Die Kabale (Seite 76) ist eine offensichtliche Wurzel der Verschwörung in Übersreik, arbeitet aber weit subtiler als die meisten anderen Organisationen. Insofern wirkt sich die etwas unzusammenhängende Natur der hier vorgestellten Abenteuer zu deinen Gunsten aus! Verwende **Hexenköder** oder **Herz aus Glas** als Tapetenwechsel zwischen den von der Kabale bestimmten Abenteuern, um den Anschein zu erwecken, die Situation habe weniger mit ihren ruchlosen Plänen zu tun. Dieser Kampagnenaufhänger kann auch gut funktionieren, wenn er mit **Raue Nächte & Harte Tage** oder **Der Innere Feind** verknüpft wird, wobei die Kabale als Strippenzieher der verschiedenen Kulte, die in diesen beiden Kampagnen zu finden sind, eingesetzt wird.

Die Nachfrage nach einer gedruckten Sammlung der Abenteuer in Übersreik war eine unerwartete, aber willkommene Überraschung. Diese Szenarien wurden während der gesamten frühen Entwicklung dieser Edition des **Warhammer Fantasy-Rollenspiels** geschrieben, und vielleicht wirst du in den frühen Abenteuern einige Unterschiede im Stil der Illustrationen feststellen. Wir hoffen, dass dies deine Freude an **Abenteuern in Übersreik** nicht schmälert, und vielleicht siehst du es sogar als eine Dokumentation der visuellen Entwicklungen, die diese Edition durchlaufen hat.

