



IMPRESSUM

Writing: Dave Allen, Michael Duxbury, Jude Hornborg, Andy Law, Andrew Leask, Robin Low, Pádraig Murphy, Ciaran O'Brien, Clive Oldfield, Samuel Poots, Ben Scerri, Simon Wileman

• **Illustrationen:** Benoît Blary, Alberto Bontempi, Alessandro Boer, Paul Bourne, Anthony Boursier, JB Casacop, Runeseal Flynn, Jon Hodgson, Ralph Horsely, Jérôme Huguenin, Dániel Kovács, Josef Kucera, Andy Law, Victor Leza, Mary Lillis, Sam Manley, Luca Moos, JG O'Donoghue, Ruxandra Onita, Scott Purdy, Pedro Sena, Elisa Serio, Erin H Rea

• **Graphic Design & Layout:** Muireann Brady, Rachael Macken, Rory McCormack, Pádraig Murphy

• **Development and Production:** Dave Allen, Pádraig Murphy

• **Editing:** Brian Johnson, Christopher Walz, Síne Quinn

• **Proofreader:** Tim Gray, Nicolas A Montelongo

• **WFRP4 Producer:** Pádraig Murphy

• **Publisher:** Dominic McDowall

Special thanks to the Games Workshop Team

Published by: Cubicle 7 Entertainment Ltd,
Unit 6, Block 3, City North Business Campus,
Co. Meath, Ireland

Cubicle 7 Team: Dave Allen, Emmet Byrne, Alex Cahill, David F Chapman, Walt Ciechanowski, Christopher Colston, Elaine Connolly, Josh Corcoran, Jennifer Crispin, Zak Dale-Clutterbuck, Matthew Freeman, Paula Graham, Diana Grigorescu, Fiona Kelly, Elaine Lithgow, TS Luikart, Dominic McDowall, Neil McGouran, Sam Manley, Kieran Murphy, Pádraig

Deutsche Ausgabe: Björn Bornhöft, Kathrin Bornhöft, Kai Großkordt, Markus Jantzen, Michael Mingers, Vincent Modler

Ulisses Spiele: Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer, Frauke Forster, Daniel Friedrich, Jan Gawlik, Christof Grobelski, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jörg Holder, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Vincent Modler, Carsten Moos, Felix Pietsch, Markus Plötz, Brian Reeves, Annika Richter, Hanna Riehm, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Anton Weste, Christopher Weule



OFFICIALLY
LICENSED



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 2024. 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.



INHALT



SCHIRMHERREN DER ALTEN WELT

Acht mächtige Personen, ihre Ziele,
Möglichkeiten und Motive

Einleitung.....	4
Scealleah 'Shelley' Dornflicker.....	5
Farforian Fahlküste.....	8
Nayadaryn 'Knochenfresser' Frostforst... 13	
Guttra Morbinssniz.....	17
Wilhelm von Vault.....	20
Angela Wehmutter.....	24
Bryannah 'der Briekäse' Rosendorn.....	28
Diel Ulricsson.....	32

II GEBÄUDE DES REIKLANDS

Eine Sammlung nützlicher Gebäude,
detaillierter Karten
und verblüffender Hintergründe

Gewerbliche Gebäude.....	35
Herbert Harzert	
Erlesene Käsespezialitäten.....	35
Das Lagerhaus Oldenhaller.....	36
Wohnbauten.....	37
Limburg's Gehöft.....	37
Pension der Witwe Hurkel.....	39
Gasthäuser und Tavernen.....	39
Zum Springenden Pegasus.....	39
Trommel und Hut.....	41
Städtische Gebäude.....	42
Die Harts Klein-Schleuse und	
Haus des Schleusenmeisters.....	42
Turm NG-163-HY.....	43
Die Pfeffer-Mautstelle.....	44
Religiöse Gebäude.....	45
Tempel in Walen.....	45
Die Diesdorfer Tafel.....	46

KURZABENTEUER IM REIKLAND

Fünf Kurzabenteuer, die in einer einzigen
Sitzung gespielt werden können

Komm und ertrinke mit mir.....	48
Zusammenfassung des Abenteuers... 48	
Teil Eins: Ein langer Abschied.....	49
Teil Zwei: Hineinwatend.....	50
Teil Drei: Abstieg in die Dunkelheit... 52	
Nichtspielercharaktere.....	53
Eingesperrt.....	54
Zusammenfassung des Abenteuers... 54	
Teil Eins: Klopff Klopff.....	55
Teil Zwei: Eingesperrt.....	57
Teil Drei: Vielleicht hat	
der Hexenjäger Recht.....	59
Nichtspielercharaktere.....	60
Die Belagerung des Walen-Tempels.....	61
Zusammenfassung des Abenteuers... 61	
Teil Eins: Die Tiernmenschen kommen62	
Teil Zwei:	
Die Belagerung des Tempels.....	63
Teil Drei: Die Sünden des Vaters.....	65
Nichtspielercharaktere.....	67
Zügelt euren Enthusiasmus.....	68
Zusammenfassung des Abenteuers... 68	
Teil Eins: Geronnener Ehrgeiz.....	70
Teil Zwei: Hinweisen nachgehen.....	70
Teil Drei: Zu Tief in der Molke.....	71
Nichtspielercharaktere.....	73
Ein Schaf im Wolfspelz.....	74
Zusammenfassung des Abenteuers... 74	
Teil Eins: Gefangen.....	75
Teil Zwei: Heule wenn du	
mich brauchst.....	77
Teil Drei: Die Wahrheit erschnüffeln...78	
Nichtspielercharaktere.....	79

III MONUMENTE DES REIKLANDS

Fünf mysteriöse Monumente
samt erstaunlichem Geheimnis

Fünf bemerkenswerte Monumente.....	81
Die Statue des Bürgermeisters	
Holger Rauck.....	82
Ehrenmal für die Gefallenen	
der Schlacht von Auerswald.....	84
Von Plotzkanals Uhrenturm.....	87
Der Falke von Mackenstein.....	89
Die Paranoth-Säule.....	91

SCHREINE DES SIGMAR

Fünf Schreine Sigmars,
jeder mit einem düsteren Geheimnis

Fünf verdächtige Schreine.....	94
Der Steinplatz-Schrein.....	95
Der Schrein von Uathach.....	97
Der Stand des Hammers.....	100
Der verlassene Schrein von Lowengen...102	
Der Sumpftor-Schrein.....	104

SULLASARAS ZAUBERSPRÜCHE DER ÄUSSERSTEN NÜTZLICHKEIT

Eine Sammlung nützlicher Zauber
aus allen acht Winden der Magie

Vorwort.....	107
Die Winde der Magie.....	107
Die Lehre der Bestien.....	108
Die Lehre des Feuers.....	109
Die Lehre des Himmels.....	110
Die Lehre des Lebens.....	111
Die Lehre des Lichts.....	112
Die Lehre des Metalls.....	113
Die Lehre der Schatten.....	114
Die Lehre des Todes.....	115

IV BLUT UND BROMBEEREN

Eine Sammlung von Praktiken
der Heckenweisen und Hexer

Blut und Brombeeren.....	116
Die Lehre der Heckenzauberei.....	119
Die Lehre der Hexerei.....	125
Gut und Schlecht.....	131
Die Alte Mar von Diesdorf.....	132
Marius Childers.....	134

ANHANG

Karten.....	136
-------------	-----



SCHIRMHERREN DER ALTEN WELT

♦ EINLEITUNG ♦



Die Alte Welt ist voller Heldengeschichten und überlebensgroßer, mutiger und berühmter Persönlichkeiten. Vom legendären Sigmar Heldenhammer und seinen Gefährten bis hin zu den romantischen Geschichten von Geneviève Dieudonné und Detlef Sierck kann sich jeder Mann, jede Frau und jedes Kind im Imperium an die Namen unzähliger Vorbilder der Legenden erinnern. Doch die Wahrheit über diese Menschen ist oft weitaus düsterer, als die Geschichten einen glauben machen.

Schirmherren der Alten Welt stellt vier mächtige NSC vor, die Spieler in ihre Kampagnen einbeziehen können: als Mentoren, Informations- und Abenteuerquellen und vielleicht sogar als Antagonisten, wenn die Charaktere für zu viel Unruhe sorgen. Jeder NSC verfügt über einen vollständigen Hintergrund, Werte zur Verwendung im Spiel, einen einzigartigen Ort, an dem er gefunden werden kann und eine Vielzahl von Abenteuerideen, um die Charaktere zu ihnen zu führen und zu denen sie die Charaktere führen können.

Zusätzlich zu den Abenteurerauhängern erhält jeder Schirmherr ein kurzes Szenario, das zu einem vollständigen Abenteuer mit mehreren Sitzungen erweitert werden kann, sobald die Charaktere ihren Wert unter Beweis gestellt haben. Durch das Abschließen dieser Unternehmungen erhalten die Charaktere Zugang zu mehr Ressourcen, Wissen und Verbündeten – falls gewünscht, könnte eine ganze Kampagne um sie herum aufgebaut werden.

WIE SOLL ICH DAS VERWENDEN?

Es gibt viele Möglichkeiten, dieses Produkt zu verwenden: als Auswahl von NSC zur Interaktion mit den Charakteren, als gelegentliche Gönner und Auftraggeber für Abenteurerauhänger, als Informanten für die Unternehmung „Experten konsultieren“ (siehe WFRS, S. 197) oder als Startpunkt für ganze Kampagnen. Spielleiter möchten möglicherweise die Regeln für Gefallen (siehe WFRS, S. 198) als Belohnung für die Erfüllung der verschiedenen Aufgaben nutzen, zu denen die Schirmherren die Charaktere entsenden.

UNTERNEHMUNGEN

Jeder dieser Charaktere hat eine besondere Unternehmung, die die Charaktere in der Phase „Zwischen den Abenteuern“ eines Spiels nutzen können. In manchen Fällen muss das Vertrauen des NSC verdient werden, bevor diese Option verfügbar ist, in anderen Fällen reicht es aus, wenn man weiß, wie der NSC gefunden werden kann.

FÄHIGKEITEN ÜBER 100%

Viele der Charaktere in **Schirmherren der Alten Welt** verfügen über Fähigkeiten über 100%. Um Würfe mit diesen Fähigkeiten durchzuführen, nutze die entsprechenden Regeln in WFRS auf Seite 151.

ÜBERS... WO?

Jeder der hier vorgestellten Schirmherren verfügt über einen charakteristischen Ort, an dem er lebt und arbeitet und an dem die Charaktere am ehesten mit ihm interagieren werden. Auch wenn diese Orte im Kontext der Alten Welt vorgestellt werden – in Altdorf, Nuln oder wo auch immer – können sie leicht in jedes beliebige Gebiet der Alten Welt versetzt werden.

Alternativ kannst du diese Schirmherren auch genau dort lassen, wo sie verortet werden, um deinen Charakteren einen Grund zu geben, die Welt zu bereisen, um die NSC zu finden, die sie benötigen, um ihre eigenen Ziele zu erreichen. Solche Reisen, um Meister, Mentoren und Gönner zu finden, sind in vielen epischen Geschichten üblich und passen sehr gut zu Warhammer-Kampagnen.



SCEALLEAH 'SHELLEY' DORNFLICKER

SKAVENJÄGER



SCEALLEAH DORNFLICKER HALBLING ADELIGE DETEKTIV (GOLD 3)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
3	14	42	17	25	82	72	85	77	85	90	12

Eigenschaften: Furcht (Ratten), Mutation (Chaotische Träume), Waffe (Kampfklaue) +3

Fähigkeiten: Anführen 105, Ausdauer 35, Ausweichen 92, Beruf (Koch) 88, Besonnenheit 110, Bestechen 95, Charme 110, Fahren 90, Fingerfertigkeit 105, Heilen 97, Intuition 107, Klatsch 115, Klettern 37, Nachforschen 97, Nahkampf (Waffenlos) 34, Schätzen 92, Schleichen (Stadt) 92, Schlösser öffnen 100, Sprache (Mootländisch) 82, Spurenlesen 102, Wahrnehmung 120, Wissen (Adel 97, Anatomie 97, Gesetze 92, Medizin 97, Reikland 80, Skaven 97)

Talente: Beharrlich, Blaublütig, Bücherwurm, Chirurgie, Etikette (Adelige, Gelehrte, Gildenzunge, Kriminelle), Feldscher, Gelehrter (Medizin), Turm der Erinnerungen, Lesen & Schreiben, Nachtsicht, Resistenz (Chaos, Krankheit), Scharfer Sinn (Schmecken, Sehen), Schatten, Schnelleser, Sechster Sinn, Sprachbegabung, Straßenkatze, Türentreter, Unauffällig, Willensstark, Zierlich

Ausrüstung: Handwerkszeug bester Qualität (Medizin), hochwertige Detektivkleidung, höfische Gewandung bester Qualität, Skaven Kampfklaue-Dolch

Motivation: Die Wahrheit.

Kurzfristiges Ziel: Eine bequeme Tarnung schaffen, um eine Gruppe gleichgesinnter Skavenjäger zu versammeln.

Langfristiges Ziel: Die Bedrohung durch die Skaven und diejenigen, die sie vertuscht haben, zu entlarven.

Shelley ist im Herzen Nulns aufgewachsen und hat eine gute Erziehung genossen. Da sie aus der wohlhabenden Dornflicker-Familie stammt, war es ihr vorbestimmt, dass sie mit den oberen Rängen der Nulner Gesellschaft zu tun haben würde. Als sie eine Begabung für Medizin und Anatomie zeigte, wurde sie schnell als Lehrling bei den Hofärzten aufgenommen. Sie lernte fleißig und wurde für ihr Verhalten am Krankenbett und ihren unermüdlichen Einsatz geliebt. Anders als viele ihrer Altersgenossen kümmerte sie sich in ihrer wenigen Freizeit auch um das gemeine Volk der Stadt, was sie in adligen Kreisen als wohlthätige junge Dame beliebt machte.

Im Jahr 2504 i. K., als die Pest die Straßen des Juwels des Imperiums heimsuchte und Ratten aus den Abwasserkanälen strömten, war Shelley wie gelähmt vor Angst und versteckte sich unter den Dielen, während ihre Patienten in ihren Krankenhausbetten abgeschlachtet wurden. Das Kratzen und Quietschen der abscheulichen Rattenwespen drang in ihre Träume ein und hat sie seitdem nicht mehr losgelassen. Doch in den folgenden Wochen und Monaten, als die Vertuschung begann und Shelley sah, wie die Sache von den Machthabern wegdiskutiert wurde, beschloss sie, dem Ganzen auf den Grund zu gehen. Sie legte ihre schreckliche Angst und ihre glanzvolle Karriere ab und tauchte in die ältesten Bibliotheken, die dunkelsten Abwasserkanäle und die schlimmsten Ecken von Nuln ein, um die Wahrheit herauszufinden.

Ein Jahrzehnt später gilt Shelley Dornflicker als eine der fähigsten Expertinnen, was das Wissen über Skaven angeht, obwohl sie ihre Verfolgungsjagd geheim hält und stattdessen über ein Netzwerk von Freunden und Vertrauten arbeitet. Doch sie ist verzweifelt auf der Suche nach den letzten Teilen ihres Puzzles, und sobald sie diese hat, wird sie die Alte Welt mit ihren überwältigenden Beweisen auf den Kopf stellen.

Shelley hat ein weiches, etwas zu schmales Gesicht für einen Halbling, mit wallenden schwarzbraunen Locken und dunkelblauen Augen. Sie trägt meist dunkle Kleider und andere höfische Gewänder, wenn sie studiert oder ihr „normales“ Leben führt, zieht sich aber praktische (wenn auch immer noch modische) dunkle Kleidung an, wenn sie in den Abwasserkanälen herumstöbert. Sie hat eine weiche, ruhige und gefasste Stimme, neigt aber zu Momenten der Erregung, wenn sie über ihre leidenschaftlichen Projekte sprechen darf. Man sieht sie nie früh am Morgen und sie ist als Langschläferin bekannt. In Wahrheit wird sie von schrecklichen Albträumen geplagt, aber sie verbirgt ihr Leiden mit einer Reihe von nächtlichen Stelldicheins mit verschiedenen unverheirateten Leuten aus Nulns Oberschicht.

BÄCKERINSTRASSE 112, NULN

Bäckerinstraße 112 - von Shelleys Informanten und Vertrauten oft „Elf-und-Zwei“ genannt - liegt am Anstieg der Altstadt und ist ein bekanntes und weithin bekanntes Wahrzeichen des Juwels des Imperiums, Nuln. Die Pfenniggazetten nennen es gerne „Die Schwingtür der Nulner Junggesellenklasse“, obwohl fast alle anderen zustimmen, dass Shelley, wohlütig und beliebt wie sie ist, genau das tun kann, was sie will, wenn sie sich nicht um die Kranken und Sterbenden der oberen und unteren Klassen kümmert. Das Gebäude selbst ist ein ziemlich schlankes und hohes Stadthaus, das aus dunklen Ziegeln erbaut wurde und dessen Schornsteine und Balkone in alle Richtungen ragen, um im Winter warm und im Sommer kühl zu bleiben.

Die langen Korridore, deren Wände mit Zeitungsausschnitten über Auszeichnungen (und nicht wenigen Skandalen, die Shelley sehr erfreuen) bedeckt sind, scheinen im Widerspruch zu den edlen Möbeln zu stehen, die überall mit Zobel und Spitze verziert sind. Obwohl das Meiste für Halblinge gezimmert wurde, gibt es weitere Möbel für Angehörige größerer Völker. Shelleys Oger-Majordomus Martin Sisson, der im hinteren Teil des Hauses wohnt, ist mehr als bereit, die Möbel in jedem Raum für die anwesenden Gäste auszutauschen. Weitere Zimmer befinden sich im ersten Stock, wo Shelley oft Patienten aufnimmt, mit Betten und einem kleinen, sauberen Operationssaal.

In den oberen Stockwerken befinden sich Salons, die mit den Gegenständen von Shelleys vielen Freizeitaktivitäten gefüllt sind, Bibliotheken mit Lehrbüchern und Präparaten sowie bequeme Plätze, um sich niederzulassen, Musikern zu lauschen oder zu tanzen. Das oberste Stockwerk ist für ihr Schlafzimmer reserviert, das prächtig dekoriert ist und von einem Bett beherrscht wird, das groß genug ist, dass Shelley oder ihre verschiedenen Geliebten mehrmals hineinpassen würden.

Aber der wahre Schatz der Bäckerinstraße 112 ist der Keller, der nur durch einen versteckten Gang hinter einem Bücherregal im dritten Stock zugänglich ist. Im Keller befindet sich Shelleys wahre Leidenschaft: eine geheime Bibliothek voller Wissen über Skaven und ihre wachsende Mappe mit Beweisen über die abscheulichen Rattenmenschen. Gefängniszellen, Besprechungsräume und andere Räumlichkeiten wurden eingerichtet, um ihre Ermittlungen und ihr Netzwerk von Informanten zu koordinieren. Von der versteckten Höhle führen Gänge durch seltsame, von Zwergen gebaute Vorrichtungen in die Kanalisation und andere geheime Wege unter der Stadt.

SCHWARZER LOTUS & HUSCH

Husch. Als neue Mischung obskurer Herkunft, hat Husch die Straßen von Nuln hart getroffen und verbreitet sich schnell. Wer es konsumiert, findet sich in einer starken, glückseligen Trance wieder, die manchmal tagelang anhalten kann. Du musst einen sehr schweren (-30) Widerstands-Wurf bestehen und erhältst den Zustand *Bewusstlos* für eine Anzahl von Stunden, die dem Doppelten der EG entspricht, mindestens aber 4. Eine Dosis zählt als geringe Exposition, aber wenn der verursachte Schlaf länger als 8 Stunden dauert, wird er zu einer moderaten Exposition. Nach dem Aufwachen musst du einen schweren (-20) Widerstands-Wurf bestehen oder einen *Erschöpft*-Zustand erleiden, der 3 Tage anhält oder bis eine weitere Dosis eingenommen wird.
Husch: 2 S/-, 0 TP, Selten.

SHELLEYS AUSWAHLLISTE

SCHWÄRZERER LOTUS

Obwohl es sich angeblich um ein Gift handelt, kann Schwarzer Lotus (WFRS, Seite 306) in sehr kleinen Dosen, gemischt mit anderen Substanzen, eine traumähnliche Erfahrung bei denjenigen hervorrufen, die es zu sich nehmen. Ein neues Getränk namens Husch hat die Straßen von Nuln erreicht. Husch ist billig und allgegenwärtig, und obwohl es angeblich aus verschiedenen Kräutern besteht, ist es in Wirklichkeit eine Mischung aus Schwarzem Lotus, Warpstein und einer Reihe anderer ungesunder Substanzen. Diejenigen, die es häufig konsumieren, haben die Angewohnheit zu mutieren, was Shelley große Sorgen bereitet.

DER GEHEIME VEREHRER

Shelley ist es nicht fremd, anonyme Liebesbriefe und die Zuneigung geheimer Verehrer zu erhalten - tatsächlich nutzt sie solche Korrespondenz oft in ihrem Spionagenetzwerk. Doch als eine Reihe von Briefen eintrifft, in denen ihre Bewegungen zu merkwürdigen Zeiten und an merkwürdigen Orten beschrieben werden - in denen erwähnt wird, dass sie Mitternachts-spaziergänge über Friedhöfe macht und Gelehrte und andere seltsame Gestalten in den frühen Morgenstunden aufsucht - ist sie besorgt. Die Charaktere müssen die Quelle dieser Briefe ausfindig machen und herausfinden, wer die Herrin der Bäckerinstraße 112 beobachtet hat.

DIE RÜCKKEHR DES GRAFEN

Viele von Shelleys adeligen Freunden aus der Zeit vor dem Angriff der Rattenmenschen '04 verschwanden in dem Chaos; offiziell für Tod erklärt, wurden ihre Leichen jedoch nie gefunden. Aber Shelley hat eine andere Theorie: Sie wurden von den Angreifern weggeschleppt, aus welchen teuflischen Gründen auch immer sie das getan haben mögen. Einer dieser Freunde, Graf Dante Maquet, ist jedoch zurückgekehrt. Er behauptet, einen sehr langen Urlaub auf seinen Familienbesitztümern in Bretonia und Estalia verbracht zu haben, aber er ist irgendwie anders ... grüblerisch, abgelenkt und paranoid. Shelley will die Wahrheit wissen.

ZUSAMMENGENÄHT

Oft verbringt Shelley einen Teil ihrer Zeit damit, der Gilde der Klager bei ihren Obduktionen und Unternehmungen zu helfen, um mehr über die Anatomie zu lernen. In letzter Zeit ist jedoch etwas Seltsames auf ihren Tischen gelandet: Leichen, die anscheinend bereits obduziert und dann ... geheilt wurden? Chirurgische Eingriffe, die niemand überleben konnte, scheinen erfolgreich gewesen zu sein und haben Narbengewebe gebildet. Die Morriten schweigen, aber Shelley will diesem Geheimnis unbedingt auf den Grund gehen. Meisterzüchter Rasphank ist sehr daran interessiert, dass sie das nicht tut.

REDESCHWALL-HÖHEN

Eine von Shelleys Verwandten, die in einem benachbarten Weiler in einem Herrenhaus namens Redeschwall lebt, wird tot aufgefunden und die Dornflicker-Familie wird zur Testamentsöffnung bestellt. Da Shelley ein Verbrechen befürchtet, nimmt sie die Charaktere als ihre Helfer mit und lässt sie das Verfahren überwachen. Rattenmenschen, eifersüchtige Cousins und der Geist ihres ermordeten Verwandten sind die geringsten Probleme, die die Charaktere während ihres Aufenthalts im Herrenhaus erleben.