

# Blutiger Schnee

Ein inoffizielles Abenteuer für das Warhammer FRP™ von Karl-Heinz Zapf



# Blutiger Schnee

*Dieses WFRPG-Abenteuer lehnt sich eng an die Kurzgeschichte „Ein Spiegelbild für den Winter meiner Seele“ von Karl-Edward Wagner an...*

*Die wichtigsten Mutationen werden am Ende des Textes ausführlich erläutert.*

Im Verlauf dieses Abenteuers müssen die Spieler(innen) auf einer entlegenen kleinen Festungsanlage ein diabolisches Mordkomplott aufdecken, bei dem so manch' ein liebgewonnener Burgbewohner das Zeitliche segnen wird, wenn sie nicht schnell handeln...

**D**ie Abenteurer sind gerade in der Nähe der *Grey Mountains* unterwegs, vielleicht, weil sie gerade wieder einmal etwas in *Brettonia* zu erledigen hatten, oder aus sonstigen Gründen (z.B. könnten sie eine Nachricht an einen in einem Bergdorf lebenden Zauberer überbracht haben)! Es ist Herbst und während der Rückreise bricht mit plötzlicher und unbarmherziger Wucht ein Schneesturm über die Gruppe herein; ein *Ranger* kann bei gelungenem **INT-Test** feststellen, dass dieser Sturm in dieser Stärke bei weitem zu früh für die Jahreszeit hereingebrochen ist.

Schon bald ist der Boden mit einer eisigen Schicht bedeckt und die Abenteurergruppe verliert mit großer Wahrscheinlichkeit die Orientierung!

Der Sturm nimmt an Intensität noch zu und wenn die Abenteurer nicht zusammen mit ihren Pferden erfrieren wollen, müssen sie rasch einen geeigneten Lagerplatz finden! Auf einmal hallt unmittelbar neben den Abenteurern ein markerschütterndes Heulen durch die Eiswüste (**CL-Test**, oder *Fear*)!

Es scheint, die Abenteurer wurden ihrerseits gefunden...

## Der Wolf im Winter

**E**in Rudel der schrecklichen *Dire Wolves* umschleicht die Abenteurer und es ist sehr wahrscheinlich, dass dem einen oder anderen das Pferd durchgeht (**DEX-Test** für Abenteurer mit *Ride*, ansonsten geschieht dies automatisch)!

Das Rudel ist ungewöhnlich und erschreckend groß, doch zum Glück befinden sich in unmittelbarer Nähe der Abenteurer nur **1W6+2** der Tiere, die allerdings zähnefletschend angreifen...

## Dire Wolves

M	WS	BS	S	T	W	I
9	50	0	4	4	17	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	66	29	29	29	-

**Special Rules:** Diese *Dire Wolves* verfügen über *Dodge Blow*.

Sie haben **keine** Angst vor Feuer und ihr Heulen verursacht *Fear*.

**Ü**ber kurz oder lang, jedenfalls kurz vor dem Tod durch Erfrieren, kommen die Abenteurer vor einer Burgmauer an.

Das Tor steht offen und im Innenhof bewegen sich einige verschwommene Gestalten (**INI-Test**, es handelt sich dabei um Diener) umher.

Die Burg ist relativ klein und besitzt einige Nebengebäude (Gesindehaus, Stall, Kaserne, Turm) sowie natürlich das Haupthaus, bei dem es sich um ein zweistöckiges Bauwerk handelt.

In den meisten Fenstern brennt Licht, auch wenn viele der Läden nun geschlossen werden, um den schneidenden Wind abzuhalten!

Im nächsten Moment ertönt hinter den Abenteurern ein entsetzlicher Schrei von einem Menschen in Todesangst, der jedoch abrupt endet...

Falls die Abenteurer noch einmal vor das Tor treten (**INI-Test**), so können sie eine zusammengesunkene Gestalt im Schnee entdecken, um die sich schnell eine rote Blutlache im weißen Schnee bildet! Blut spritzt aus einer klaffenden Halswunde.

Ein mächtiger, großer Wolfsumriss verschwindet im Schneetreiben: Das Schreckliche daran aber ist, *dass er auf zwei Beinen lief!*

## Die Burg des Grauens

**D**iese kleine Burganlage namens **STAUFFENFELS** gehört dem Adligen

**Karl-Bruno von Munzenburg**

der sich mit seinem Sohn, seiner Tochter und natürlich dem Gesinde und Ge-

folgsleuten derzeit hier aufhält.

Was er nicht weiß, ist, dass er einen tödlichen Feind mit in die Burgmauern geholt hat!

Es ist dies der *Elven Minstrel*

## Caranel Malmaris

in Wahrheit ein mutierter *Werewolf* und im Dienste von *Tzeentch*!

Er kam im letzten Sommer zum Gefolge des Adligen und begann, wie so oft, die Menschen zu manipulieren!

Der Sohn des Burgbesitzers

## Ewald von Munzenburg

ist geistig extrem verwirrt und langsam aber sicher begann Caranel, ihn zu beeinflussen, so dass der junge Mann sich nun selbst für einen *Werewolf* hält. Erst vor kurzem tötete er einen Diener in *Munzenburg* und sein Vater beschloss, vor dem Zorn der Bevölkerung zu fliehen, die seinen Sohn auf dem Scheiterhaufen sehen wollte, und zog sich erst einmal hierher zurück!

Er stellte sogar eigens den Arzt und Astrologen

## Kunibert Volkhart

### Schussler

ein, um seinen Sohn zu heilen, doch dessen „Therapie“ besteht vorerst lediglich darin, Ewald rohes Fleisch vorzusetzen und zu hoffen, dass sein Wahn in der Abgeschiedenheit dieser Burg abklingt...

Und hier, weitab von jeder menschlichen Ansiedlung, rief Caranel seinen dunklen Herrn *Tzeentch* an und begann, die Wölfe herbeizurufen, die nun einen dichten Belagerungsring um die sturmumtoste Burg ziehen!

Hier will er den versammelten Menschen das Verderben bringen...

## Ein warmes Willkommen

**N**ach dem Todesschrei am Tor eilen sofort einige Diener sowie mehrere Soldaten zu den Abenteurern und machen wie sie die grausige Entdeckung!

Bei dem Toten handelt es sich um

## Frederick Gruber

der die Aufgabe hatte, nach dem Vieh des Adligen zu sehen!

Zunächst werden die Wachsoldaten die

Neuankömmlinge misstrauisch bäugeln, sie dann aber bitten, ins Innere der Burg zu kommen, damit sie Karl-Bruno von Munzenburg vorgestellt werden können. Die Abenteurer können (**INI-Test**) einige gemurmelte Worte im Stile von: „*Seltsam, dass das Tor nicht versperrt war*“, hören, werden dann aber von den Wachen zum Hauptgebäude der Burg geführt.

Dort werden sie durch einen Vorraum, in dem sie ihre nassen und kalten Mäntel ablegen können, in eine große Halle mit zwei großen Kaminen, in denen muntere Feuer prasseln, geführt!

Mehrere Personen sind dort an einer langen Tafel versammelt und an ihrem Ende sitzt ein großgewachsener, bärtiger und grauhaariger Hüne, der gedankenverloren einen zottigen *War Hound* streichelt.

Er bemerkt die Gruppe und schaut ihnen dann interessiert entgegen...

Er wird den Abenteurern als Karl-Bruno von Munzenburg vorgestellt, der Herr dieser Burg!

Er steht mit einem offenen Lächeln auf, drückt jedem Abenteurer die Hand und heißt sie auf Burg Stauffenfels willkommen; er entbietet ihnen seine Gastfreundschaft, solange das Wetter eine Weiterreise zu gefährlich macht.

Es bleibt Zeit für ein kurzes Gespräch über den Vorfall vor dem Tor, was ihm ein besorgtes Stirnrunzeln und einen Blick zu einem hageren Mann mit Spitzbart entlockt, der in seiner Nähe steht und aufmerksam zuhört, dann aber schickt er die Abenteurer zusammen mit Dienstboten auf ihre Zimmer, wo sie sich erst einmal umziehen und erfrischen sollen!

Sie können später am Abend beim gemeinsamen Abendessen gerne zugegen sein, der Burgherr lädt sie dazu sogar herzlich ein...

Die Abenteurer werden von einigen äußerst zuvorkommenden Dienern auf ihre Zimmer gebracht, die in einem Seitentrakt des Hauptgebäudes liegen. Ihre Gemächer sind einfach, aber überaus zweckmäßig mit einem Bett, Tisch und Stuhl sowie einem kleinen Schrank und einer Waschgelegenheit ausgestattet.

Falls es die Abenteurer wünschen, können sie natürlich auch ein heißes Bad nehmen und die Dienstmägde werden sich sputen, die Badezuber für sie zu bereiten...

## Ein seltsames Abendmahl

**N**achdem sich die Abenteurer einigermaßen für den Abend hergerichtet haben, können sie zurück in die große Halle gehen, wo bereits eifrig über den Vorfall mit dem toten Diener gesprochen wird.

Die vorherrschende Meinung ist, dass er von einem besonders großen Wolf zerrissen wurde, die Hirschjagd am nächsten Tag aber dennoch durchgeführt werden soll, sofern sich das Wetter ein wenig bessert!

Die Abenteurer werden ganz in der Nähe des Burgbesitzers plaziert und lernen dessen Sohn und seine Tochter

## Roswitha-Johanna von Munzenburg

kennen, ein reizendes, wunderschönes junges Mädchen mit dunkelbraunen, zu Zöpfen geflochtenen Haaren und scheuen, rehbraunen Augen (hier bietet sich die Gelegenheit für eine kleine Romanze mit einem der Abenteurer – vorzugsweise mit dem höchsten **FEL-Wert**)...

Sie sitzt links von ihrem Vater.

Rechts von ihm sitzt ein junger, ungepflegt wirkender Mann mit Vollbart, dessen Blick etwas Irres an sich hat! Zwei Wachen stehen direkt hinter ihm, wie auch der hagere Mann mit dem Spitzbart, der den Abenteurern als Arzt und Astrologe Kunibert Volkart Schussler vorgestellt wird.

Bei dem jungen Mann handelt es sich um den Sohn des Burgbesitzers, Ewald von Munzenburg!

Plötzlich hallt ein leises Lied durch die Halle, vorgetragen von einer wunderschönen, nichtmenschlichen Stimme; dies ist natürlich der *Elven Minstrel* Caranel Malmaris, der an einem der Kamine sitzt und gedankenverloren auf seiner Laute spielt.

Desweiteren können die Abenteurer

## Ortwin Schelling

kennenlernen, den erfahrenen Hauptmann der Wache.

Plötzlich geht ein Raunen durch den Saal, als die Türe aufschwingt und ein bärtiger Mann zusammen mit einer alten, scheinbar blinden Frau sowie zwei hübschen Mädchen eintritt: Das Murmeln klingt alles andere als billigend!

Die Kleidung der Neuankömmlinge lässt darauf schließen, dass es sich bei ihnen um *Gypsies* handelt...

Diese werden an einen eigenen Tisch gebracht und speisen dort schweigend, während die beiden hübschen Mädchen immer wieder einen schelmischen Blick durch die Halle schweifen lassen.

Dies sind

## Bogdan Petrovka

der Anführer der kleinen Zigeunersippe, mit seiner Mutter

## Yelena Petrovka

einer blinden Seherin!

Die beiden Mädchen sind seine hübschen Töchter

## Jana

und

## Lena

Von Interesse für die Abenteurer dürfen von der etwa fünfzehnköpfigen Zigeunergruppe nur noch seine Frau

## Ludmilla

und sein Sohn

## Pavel

sein, die beide draußen bei den anderen *Gypsies* im Stall untergebracht sind und nicht zum Essen hierherkommen wollten...

Der Burgherr hat sie, entgegen der Meinung der meisten seiner Untergebenen, auch heute in der Burg aufgenommen, da er sie nicht dem Sturm ausliefern wollte.

Die Gespräche während des Essens drehen sich vor allem um die Wölfe, die unwillkommenen Zigeuner und eventuell (gelungener **FEL-Test**) auch darum, dass der Burgherr nur deswegen während des Winters auf der Burg weilt, weil es Schwierigkeiten mit seinem Sohn gab.

Genauer will auf dieses heikle Thema allerdings niemand eingehen...

Plötzlich kommt es zu einer seltsamen Szene: Ewald springt auf einmal auf und schreit: „*Ich wollte doch rohes Fleisch!*“

Der Arzt will ihn beruhigen, doch Ewald besteht auf blutigem Fleisch und wirft seinen Teller plötzlich vom Tisch. Die beiden Wachen hinter ihm sind nähergerückt und beobachten ihn jetzt genau! Sofort machen sich die anwesenden Hunde über das Fleisch her

und schließlich gelingt es dem Arzt und Astrologen, den tobenden jungen Mann zu beruhigen.

Plötzlich gellt eine schrille Stimme durch die Halle, die von der blinden Zigeunerin kommt: „*Ich sehe den Tod für uns alle! Tod und Blut durch einen Mann, der kein Mann ist! Ein Mensch, der kein Mensch ist! Tod und Blut wird über uns kommen...*“

Ihr Sohn führt sie mit angespannter Miene hinaus, nur die beiden Mädchen bleiben erstaunt sitzen. Das Abendessen endet in gedrückter Stimmung...

## Die erste Nacht

**D**ie Abenteurer können sich nach dem Abendmahl auf ihre Zimmer zurückziehen oder aber noch einige der anwesenden Personen im Saal kennenlernen...

In dieser Nacht können sie ruhig schlafen, wenn auch merkwürdige Träume sie plagen!

## Wichtige Personen der Burg:

### Caranel Malmaris

**D**ieser *Elven Minstrel* wurde auf einer seiner zahllosen Reisen durch den Fund eines sogenannten *Ball of Wonder* zu einem Diener des Chaosgottes *Tzeentch* geführt, nämlich *Wolfdieter Kalthertz!* Dieser sorgte dafür, dass aus dem einst gütigen und liebenswerten Elfen eine verderbte Person wurde; dazu sperrte er ihn unter anderem lange Zeit mit einem Brocken *Warpstone* ein, was schreckliche Veränderungen mit sich brachte! Caranel war schon immer ein *Werewolf*, was *Tzeentch* ohnehin gefällig war, aber er hatte seinen Fluch bis zu diesem Zeitpunkt unter Kontrolle; doch die Mutationen machten eine schreckliche und gefährliche Bestie aus ihm. Heute ist Caranel ein Elf, der nur Unheil über die Menschen bringen möchte, die er nun aus tiefstem Herzen verachtet; er sieht Wölfe als seine Brüder an und wendet seine Gabe, sie zu befehligen, zu allem nur erdenklichen Übel an! In Wolfsform sieht er aus wie ein riesiger, fast zwei Meter großer, auf zwei Beinen laufender Wolf mit schneeweißem Fell. Caranel kann sich nach Belieben in diese Kreatur des Bösen verwandeln, was ihn lediglich wenige Augenblicke kostet! Er ist ein schrecklicher und höchst intelligenter Gegner...

### Caranel Malmaris

M	WS	BS	S	T	W	I
9*	51	51	8*	8*	14	81*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	61	51	61	51	41	51

**Skills:** *Acrobatics, Acting, Ambidextrous, Ch-*

arm, *Concealment Rural/Urban, Dance, Disguise, Dodge Blow, Etiquette, Fleet Footed\**, *Lightning Reflexes\**, *Lip Reading, Mimic, Musicianship, Prepare Poisons, Public Speaking, Seduction, Silent Move Rural/Urban, Scale Sheer Surface, Sing, Story Telling, Strike Mighty Blow, Very Strong\**, *Very Resilient\**.

**Special Rules:** Leidet unter *Animal Aversion* (Stufe 1).

In Wolfsform *subject to frenzy*; erzeugt in Wolfsform *Fear!*

**Mutations:** *Fast (M +3)\*, Hypnotic Gaze, Iron Hard Skin (T +3)\*, Magic Resistant, Strong (S +3)\*.*

**Gifts of Tzeentch:** *The Gift of Magic.*

**MP:** 13

**Petty Magic:** *Gift of Tongues, Magic Alarm, Magic Lock, Sounds, Zone of Silence.*

**Battle 1:** *Aura of Resistance, Fire Ball, Flight, Steal Mind.*

**Trappings:** *Lute, Quality Clothing, Sword, Amulet of Thrice-Blessed Copper.*

## Karl-Bruno von Munzenburg

Dieser Adlige ist ein Bär von einem Mann, dabei aber ein herzensguter Mensch, wobei seine etwas forsche und barsche Art manchmal etwas täuschen kann. Er trägt einen prächtigen Vollbart, in dem sich bereits erste graue Haare zeigen; seine Frau starb im Kindbett nach der Geburt seines Sohnes Ewald, was er bis heute nie richtig verwunden hat. Seine ganze Liebe gilt seinen beiden Kindern, die er um jeden Preis schützen wird...

### Karl-Bruno von Munzenburg

M	WS	BS	S	T	W	I
3	49	39	6*	4	11	41
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	41	41	41	41	31	31

**Skills:** *Animal Training: Dog, Consume Alcohol, Dodge Blow, Etiquette, Game Hunting, Heraldry, Read/Write, Ride, Gamble, Specialist Weapon: Fencing Sword, Strike Mighty Blow, Very Strong\*.*

**Trappings:** *Sleeved Mail Coat (1 AP, Body/Arms/Legs), Metal Breastplate (1 AP, Body), Shield (1 AP, all locations), Helmet (1 AP, Head), Magical Rapier (INI +20, normaler Schaden).*

## Kunibert Volkhart Schussler

Kunibert war seit einiger Zeit auf der Flucht vor den Autoritäten in *Nuln*, bis er durch puren Zufall auf den Adligen und seinen scheinbar geisteskranken Sohn traf. Der clevere Kunibert witterte seine Chance und setzte all' sein angeeignetes Wissen und Halbwissen ein, um das Vertrauen von Karl-Bruno von Munzenburg zu gewinnen, der bereits von zahlreichen anderen Ärzten enttäuscht worden war und nun nach jedem Strohalm griff! Außerdem war kurz zuvor ein Diener Ewalds von diesem umgebracht worden und so hatte Kunibert relativ leichtes Spiel. Zur Zeit bemerkt er aber immer mehr, dass ihm diese Angelegenheit langsam aus dem Ruder läuft und wünscht sich fast

schon seine „ruhige“ Zeit als Verkäufer von falschen Wundermixturen zurück. Er zeigt keinerlei Loyalität gegenüber der Adelsfamilie und wird demnächst versuchen, zu fliehen...

### Kunibert Volkart Schussler

M	WS	BS	S	T	W	I
3	33	33	3	3	10	41
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	41	41	51	41	41	51

**Skills:** *Blather, Chemistry, Cure Disease, Disguise, Evaluate, Heal Wounds, Herb Lore, Hypnotise, Identify Plant, Palm Object, Preapare Poisons, Public Speaking, Read/Write, Wit.*

**Trappings:** *Bottles of variously coloured Water, Pestle and Mortar.*

## Roswitha-Johanna von Munzenburg

Die liebeliche Roswitha ist wohl das entzückendste und freundlichste weibliche Wesen, das die Abenteurer seit langer Zeit kennengelernt haben. Trotz ihrer Jugend besitzt sie bereits einen gesunden Menschenverstand und verfügt über eine gehörige Portion Intelligenz. Kurz, sie wird von jedermann geliebt und könnte sich einem aufmerksamen Abenteurer durchaus etwas intensiver zuwenden...

### Roswitha-Johanna von Munzenburg

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	25	3	3	9	41
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	39	44	39	44	31	59

**Skills:** *Charm, Dance, Etiquette, Heraldry, Luck, Musicianship, Read/Write, Ride, Sing.*

**Trappings:** *Expensive Clothing, Jewelry, Dagger.*

## Ewald von Munzenburg

Ewald von Munzenburg war schon immer ein kränkliches Kind und obwohl sein Vater ihn liebt, hat er ihn gerade während seiner Kindheit öfter spüren lassen, dass er ihn für den Tod seiner Mutter verantwortlich macht! Dies und seine häufigen Krankheiten ließen den jungen Adligen geistig instabil werden, Ausbrüche von Gewalt wechselten mit schweren Depressionen! Und dann trat Caranel auf den Plan, erschlich sich das Vertrauen seines Vaters und manipulierte heimlich den Sohn; er hat ihn über lange Zeit glauben gemacht, er sei ein Werwolf, und mittlerweile ist der verwirrte Ewald fest davon überzeugt. Das passt Caranel natürlich hervorragend in seinen Plan. Ewald indessen hasst seine Schwester dafür, dass sie von allen geliebt wird, und plant seit langem heimlich, sie zu „zerfleischen“...

### Ewald von Munzenburg

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	41	41	4	5*	10	41
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	41	41	31	31	31	31

**Skills:** *Acute Hearing, Charm, Dance, Dodge Blow, Etiquette, Fleet Footed\*, Heraldry, Luck, Read/Write, Ride, Sixth Sense, Strike Mighty*

*Blow, Very Resilient\*.*

**Trappings:** *Expensive Clothing,*

## Ortwin Schelling

Ortwin ist kein Mann der vielen Worte. Er dient den von Munzenburgs bereits seit vielen Jahren und würde für sie in den Tod gehen (was wahrscheinlich auch passieren wird). Unter der rauhen Schale steckt jedoch ein weicher Kern und er ist nicht abgeneigt, mit seinen Soldaten einen Schluck über den Durst zu trinken, wenn diese dienstfrei haben...

### Ortwin Schelling

M	WS	BS	S	T	W	I
4	55	45	4	4	11	55
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	39	55	39	50	35	45

**Skills:** *Disarm, Dodge Blow, Strike Mighty Blow, Strike to Stun.*

**Trappings:** *Sleeved Mail Coat (1 AP, Body/Arms/Legs), Mail Coif (1 AP, Head), Shield (1 AP, all locations), Sword.*

## Bogdan Petrovka

Bogdan ist eine charismatische Persönlichkeit, der in erster Linie das Beste aus jeder Situation für sich und seine Sippe machen will. Diebstahl, Betrug, sogar Mord... dies sind keine Fremdworte für den schnauzbärtigen Mann, aber nur, wenn seinen Gefolgsleuten damit gedient wird! Sie alle haben Respekt vor ihm und er hört lediglich auf seine Mutter Yelena. Als in der Burg das Chaos losbricht, versucht er, möglichst viel von den dort befindlichen Wertgegenständen mitzunehmen, bevor er flieht...

### Bogdan Petrovka

M	WS	BS	S	T	W	I
4	50	41	5	4	8	43
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	43	46	43	45	46	42

**Skills:** *Blather, Charm, Consume Alcohol, Dance, Evaluate, Follow Trail, Haggle, Herb Lore, Identify Plant, Palm Object, Pick Pocket, Wit.*

**Trappings:** *Leather Jack (0/1 AP, Body/Arms), Shield (1 AP, all locations), Axe, Longbow.*

## Yelena Petrovka

Diese blinde, scheinbar uralte Frau hat in Wahrheit die Zügel der Zigeunersippe fest in der Hand. Durch ihre orakelhaften Sprüche und ihre unbestrittene Weisheit hat sie sich schon oft als unschätzbare Hilfe für die Zigeuner erwiesen! Doch sie ahnt bereits, dass ihre ganze Sippe dem Tode geweiht ist, seit sie den Fuß in diese Burg gesetzt haben, nimmt es aber mit dem Gleichmut des Alters gegenüber dem Tod hin...

### Yelena Petrovka

M	WS	BS	S	T	W	I
3	23	23	2	4	7	35
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	41	51	44	51	51	23

**Skills:** *Blather, Consume Alcohol, Divination, Evaluate, Haggle, Heal Wounds, Herb Lore, Hypnotise, Identify Plant, Palm Object.*

## Jana und Lena Petrovka

Diese beiden schwarzhaarigen, feurigen Schönheiten aus der Zigeunersippe sind verschieden wie Tag und Nacht, obwohl sie Schwestern sind. Jana, die ältere Schwester, ist nur auf ihren Vorteil bedacht und hat bisher noch keine Gelegenheit ausgelassen, sich schamlos zu bereichern. Lena hingegen hat das Zigeunerleben mit seinen Betrügereien gründlich satt und verbringt oft ganze Tage damit, davon zu träumen, endlich frei zu sein und einen Mann kennenzulernen, den sie aufrichtig lieben kann...

### Jana und Lena

M	WS	BS	S	T	W	I
4	30	30	3	3	8	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	43	33	33	33	33	53

**Skills:** *Blather, Charm, Consume Alcohol, Dance, Haggle, Palm Object, Pick Pocket, Seduction, Sing.*

## Normale Burgbewohner:

### Soldier

M	WS	BS	S	T	W	I
4	45	30	4	3	8	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	39	29	29	29	29

**Skills:** *Disarm, Dodge Blow, Strike Mighty Blow, Strike to Stun.*

**Trappings:** *Leather Jack (0/1, Body/Arms), Shield (1 AP, all locations), Sword, Dagger.*

### Servant

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	25	3	3	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	29	29	29	29

**Skills:** *Blather, Cook.*

**Trappings:** *Dagger.*

### Gamekeeper

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	41	4	3	8	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	29	41	29	29

**Skills:** *Concealment Rural, Marksmanship, Set Trap, Silent Move Rural, Spot Traps.*

**Trappings:** *Leather Jack (0/1 AP, Body/Arms), Longbow, Dagger.*

### Gypsy

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	33	3	3	7	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	41	31	31	41	31	41

**Skills:** *Blather, Consume Alcohol, Dance, Haggle, Pick Pocket.*

**Trappings:** *Shortbow oder Sling, Dagger.*

Es halten sich derzeit 12 *Servants*, 20 *Soldiers* und 6 *Gamekeepers* auf der Burg auf...

## Der erste Tag

Nach einem erholsamen Schlaf erwachen die Abenteurer von Trubel auf dem Burghof, unter anderem dem Bellen von Hunden.

Kurze Zeit später klopft es auch schon an der Tür und ein Diener erscheint, der auf Anweisung seines Herrn Karl-Bruno von Munzenburg nachfragt, ob sich die Abenteurer an einer Hirschjagd beteiligen möchten.

Er versichert, dass die Wölfe noch nie bei Tag Ärger gemacht hätten und es absolut sicher wäre...

Die Abenteurer haben nicht sehr viel Zeit, um sich anzukleiden und im Burghof einzufinden; falls sie keine Pferde besitzen, werden ihnen diese gestellt.

An der Jagd beteiligen sich der Burgherr, seine etwas widerwillige Tochter, fünf *Soldiers* und die sechs erfahrenen *Gamekeeper* sowie die stolze Anzahl von zehn *Hunting Dogs*!

Wenig später gibt ein Hornsignal das Zeichen zum Aufbruch und die Jagdmeute reitet in den Morgen.

Der Sturm hat sich gelegt und bisweilen bricht sogar die Sonne durch, wenn auch dichte Wolken über die Landschaft gleiten...

## Die Jäger werden gejagt

Schon bald trennen sich die Wege der Jäger, die sich in zwei nahezu gleich große Gruppen aufspalten.

Das Wild, ein kapitaler Hirsch, wurde auch von den Abenteurern (**INI-Test**) schon erspäht, ist bisher den Hunden aber immer wieder entkommen!

Schließlich schafft es die Gruppe der Abenteurer, das Tier zu stellen und zu erlegen...

Im nächsten Moment gellt ein Todeschrei durch den Wald und aus dem Unterholz stürzen scheinbar unzählige riesige Wölfe, die sofort über die gesamte Gruppe herfallen!

Es folgt ein grauenvolles Massaker, das große Opfer unter den Leuten des Burgherrn fordert, die völlig vom Angriff überrascht werden (jeder der Abenteurer wird von insgesamt **1W3 Dire Wolves** attackiert)...

## Dire Wolves

M	WS	BS	S	T	W	I
9	50	0	4	4	17	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	66	29	29	29	-

**Special Rules:** Die *Dire Wolves* verfügen über *Dodge Blow*.

Sie haben keine Angst vor Feuer und ihr Heulen verursacht *Fear*.

Die Flut der Wölfe scheint nicht enden zu wollen und am Ende bleibt den Abenteurern nur die Flucht – der gesamte Rest ihrer Jagdgruppe wurde vollständig ausgelöscht!

Wenn sie wieder auf der Burg ankommen, müssen sie feststellen, dass es der zweiten Gruppe nicht viel besser ergangen ist; lediglich die Hälfte, darunter auch der Burgherr und seine schreckensbleiche Tochter, kam mit dem Leben davon – der Burghof wimmelt von aufgeregten Menschen, die wild gestikulieren und durcheinanderreden...

Karl-Bruno von Munzenburg verbietet seinen Gefolgsleuten, die Burg zu verlassen und ordnet an, dass das Tor verriegelt bleiben muss.

Der Rest des Tages vergeht in gedrückter Stimmung und gegen Nachmittag beginnt es wieder zu stürmen!

Allerdings haben die Abenteurer Zeit für Nachforschungen und Gespräche mit den Burgbewohnern oder einen Besuch bei den im Stall untergebrachten Zigeunern...

## Eine Prophezeiung

Sobald die Abenteurer die Zigeuner in ihrem provisorischen Lager in und um die Scheune näher in Augenschein nehmen, geschehen mehrere Dinge:

- 1) Der junge Pavel Petrovka sucht zusammen mit zwei weiteren Bur-schen Streit mit einem der Abenteurer.
- 2) Lena und Jana werden sich sehr um den attraktivsten (**FEL-Test**) oder am teuersten gekleideten Abenteurer kümmern.
- 3) Die alte Yelena schlägt einem Abenteurer vor, seine Zukunft zu lesen (und zwar jenem mit dem höchsten **WP-Wert**).

Ein Streit und eventueller Kampf mit

den streitsüchtigen Zigeunerburschen wird nicht allzu lange dauern, denn schon bald erscheint Bogdan Petrovka, reißt die Kontrahenten auseinander und entschuldigt sich in einem wahren Wortschwall beim betroffenen Abenteurer (wobei dieser bei einem gelungenen **INT-Test** bemerkt, dass diese Beteuerungen wohl nicht ganz ernst gemeint sind)...

## Pavel Petrovka

M	WS	BS	S	T	W	I
4	40	40	4	3	8	33
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	33	36	33	35	36	32

**Skills:** *Blather, Charm, Consume Alcohol, Evaluate, Follow Trail, Haggle, Palm Object, Pick Pocket.*

**Trappings:** *Leather Jack (0/1, Body/Arms), Mace, Shortbow.*

Was die Abenteurer mit den Annäherungsversuchen von Jana und Lena anfangen, bleibt völlig ihnen überlassen; zu beachten ist allerdings, dass Jana nur auf ihren eigenen Vorteil aus ist und mit dem Abenteurer spielt, während wenigstens aus Lenas Verhalten echte Zuneigung spricht...

Bei Yelena Petrovka allerdings können die Abenteurer einen kleinen Hinweis auf das erhalten, was ihnen noch bevorsteht.

Sie wird von einer der beiden Schwestern in ihren Wagen geführt, der im hinteren Teil der Scheune steht; dieser riecht würzig-muffig, denn im Innern hängen zahlreiche Utensilien wie getrocknete Kräuterbündel oder ausgestopfte Tierkörper von der Decke, während die Wände mit mystischen Symbolen bemalt sind (**INT-Test** für einen *Academic*, um zu erkennen, dass diese teils echte Bedeutung haben, teilweise aber nur dem Aberglauben entspringen).

Unter unverständlichem Gemurmel entfernt Yelena ein samtenes Tuch von einer Kristallkugel und starrt auf einmal den bewussten Abenteurer an und nennt seinen Namen (den sie vorher in Erfahrung gebracht hat): „Ich werrde nun blicken in deine Zukunft!“ sagt sie in gebrochenem *Old Worlde*.

Dann malt sie seltsame Zeichen über der Kristallkugel in die Luft und blickt tief in sie.

„Ich sehe Tod auf deinem Weg! Eine lange Strrrraße, kein Ende... Derrr Mann, derrr kein Mann ist, wirrrd bald deinen Weg krrreuzen – nurrr einerrr

von euch wirrrd den nächsten Morrrogen erleben! Ich sehe viele Tote, überrrall in einerrr Burrrg... dieserrr Burrrg! Was ist das? Ein Auge, eine Klaue...“ Sie verstummt und beginnt schwer zu atmen, dann plötzlich beginnt sie in einer tiefen, furchteinflößenden Stimme zu sprechen: „Wer sucht den Veränderer der Wege? Tzeentch sieht euch!“

Gleichzeitig erklingt eine eigenartige, unirdische Musik (ein Hinweis auf den *Minstrel*)...

Mit einem furchtbaren Geräusch biegt sich der Körper Yelenas nach hinten und mit einem Knirschen bricht das Rückgrat der alten Frau (**CL-Test** oder **1W2 Insanity Points**)!

Dann zersplittert die Kristallkugel urplötzlich und die messerscharfen Splitter verursachen bei allen Anwesenden (**INI-Test**) **1W2 Wounds** ohne jegliche Modifikatoren...

Die Abenteurer müssen nun den Zigeunern erklären, was geschehen ist und dass sie damit nichts zu tun haben, um einen offenen Kampf zu vermeiden (**FEL-Test**)! So oder so werden die Zigeuner die Abenteurer nur deswegen ziehen lassen, weil sie in dieser Burg nur Gäste sind und die Umstände ungünstig sind – sie werden den Tod ihrer alten Seherin aber auf jeden Fall der Gruppe anlasten und falls sich ein Abenteurer einmal alleine im Burghof aufhalten sollte, kann es passieren, dass er von verummten Gestalten verprügelt und eventuell sogar getötet wird..!

## Die zweite Nacht

Die Stimmung in der Burg hat sich entschieden verschlechtert und obwohl Karl-Bruno von Munzenburg den Abenteurern keine Vorwürfe macht, ist er doch gedrückter Stimmung – die Burg wird von unheimlichen Wölfen belagert und es sterben Leute, die im Schutz seiner Gastfreundschaft stehen! Kurz, der Burgherr hat Sorgen...

Aber es soll noch viel, viel schlimmer kommen!

Nach einem Abendessen in gedrückter Stimmung in der großen Halle, zu dem weder Ewald noch Roswitha-Johanna

erscheinen, ziehen sich alle relativ früh auf ihre Gemächer zurück – auch die düsteren Lieder des Elfen tragen nicht zu einer besseren Stimmung bei...

In dieser stürmischen Nacht wird Caranel aus seinem Fenster steigen und die Wachen am Burgtor töten: Dann öffnet er das Tor und lautlos ergießt sich ein wahrer Strom von dunkel bepelzten Wolfsleibern in den Innenhof!

Er führt die Meute zielstrebig und ohne einen Laut zu den Unterkünften der Soldaten und öffnet auch dort die Türe, so dass ein schreckliches Massaker unter den schlaftrunkenen und völlig überraschten Männern beginnt...

Von den Schreien schließlich aufgeweckt, können Abenteurer (**INI-Test**, ansonsten kommen sie zu spät im Burghof an) ebenfalls nach unten in den Innenhof stürzen, nur um noch einige graue Schatten verschwinden zu sehen!

Plötzlich ertönt ein Heulen, das jedem das Blut in den Adern gefrieren lässt (**CL-Test**, sonst *Fear*) und ein riesiger, zweibeiniger Wolf läuft blitzschnell aus dem Tor ins Freie...

Falls jemand ihm folgt, können aufmerksame Beobachter eine markerschütternde Entdeckung machen: Die Spuren des Werwolfs führen erst an der Mauer der Burg entlang, bis sie an einer Stelle an der Mauer enden!

Das heißt, der Feind befindet sich innerhalb der Burgmauern...

Im Innenhof schließlich sind die Spuren bereits nach einiger Zeit nicht mehr zu erkennen, da der Schnee zu zertrampelt ist.

Von den ursprünglichen 20 *Soldiers* sind bei diesem Gemetzel 9 getötet worden, weitere 2 sterben an ihren schrecklichen Verletzungen, so dass nun nur noch 5 fähige Kämpfer (inklusive ihrem Hauptmann) in der Burg vorhanden sind...

## Verdächtigungen

Auf einmal ertönt ein Jaulen und alle im Innenhof der Burg zucken erschrocken zusammen: in der Nähe der Burgmauer kauert der nackte Ewald von Munzenburg und scheint den Mond anzuheulen! Flüche und unruhiges Gemurmel wird unter den Dienstboten laut und auf einmal tritt einer von ihnen, ein älterer

Mann und scheinbar ihr Sprecher, namens

## Hartmut Pahl

vor und redet auf den Burgherrn ein! Er verlangt, dass diesen grauenhaften Vorgängen ein Ende gemacht werden müsse, ehe noch alle hier in der Burg getötet werden (bei seinen Worten sammeln sich die übrigen Soldaten in der Nähe von Karl-Bruno, während die Bediensteten ebenfalls einen Pulk um den Burgherrn bilden)!

Daher müsste Ewald eingesperrt und bewacht werden...

Plötzlich beginnt Bogdan Petrovich zu rufen, dass er auch diesem Scharlatan Kunibert Volkart Schussler nicht traue und er und seine Leute (die ja nun fast in der Überzahl sind) verlangen, dass auch dieser eingesperrt werden solle... Wie die Abenteurer nun reagieren, bleibt ihnen überlassen.

Tatsache ist, dass der Zorn der Menge sich bei unvorsichtigen Argumenten sehr schnell auch gegen sie richten kann und der eine oder andere von ihnen vielleicht ebenfalls auf seinem Zimmer eingesperrt wird, falls er zu kecke Reden schwingt (in diesem Falle **FEL-Test**); wenn es nach den Zi-geunern ginge, könnten die Abenteurer sowieso gleich getötet werden, das hört man an ihrem äußerst feindseligen Gemurmel...

Letzten Endes werden der irre kicherne Ewald und der protestierende Kunibert in ihren Zimmern eingesperrt und jeweils ein Soldat als Wache davor postiert!

Der Rest dieser Nacht verläuft ruhig (denken zumindest die Abenteurer).

In Wahrheit schleicht sich Caranel in normaler Gestalt zu den Wachen und bringt ihnen vergiftetes Bier zu trinken, danach dringt er ins Zimmer des Scharlatans ein und schneidet ihm die Kehle durch, den jungen Ewald hingegen befreit er und dieser wird sich am nächsten Tag irgendwo in der Burg versteckt halten...

## Der zweite Tag

Am nächsten Morgen erscheinen die beiden abgestellten Wachen nicht zum Dienst und falls die Abenteurer nach ihnen sehen (oder auch eine beliebige andere Person), so finden sie die beiden vergiftet vor den



ihnen zugewiesenen Zimmern vor (sollten die Abenteurer ebenfalls die Zimmer bewacht haben, so versucht Caranel, über die Fenster einzudringen)! Im Zimmer von Kunibert finden die Abenteurer die Leiche des Scharlatans mit durchschnittener Kehle vor... Ewald hingegen, der Sohn des nun verzweifelten Burgherrn, ist spurlos verschwunden!

Im Laufe des Tages wird sich der nun völlig verrückte Ewald zum Zimmer seiner Schwester schleichen und versuchen, diese zu töten!

Wenn sie nicht den Tag über bewacht wird, so ertönt aus ihrem Zimmer auf einmal ein schrecklicher Schrei, der abrupt abbricht.

Eine grauenvolle Szene bietet sich den Abenteurern am Ort des Geschehens: Ewald kniet über der blutüberströmten Leiche von Roswitha-Johanna von Munzenburg, seine Zähne sind ihm ihrem anmutigen Hals vergraben!

Sobald ihn jemand von seiner Schwester wegziehen will, greift er mit irr sinniger Wut an (er verfällt in *Frenzy* und nimmt daher immer 1 *Wound weniger* Schaden hin, erhält aber +1 auf seinen **S-Wert**)!

Außerdem greift er mit doppelt so vielen Attacken an, solange er davon abgehalten wird, seine tote Schwester zu zerfleischen!

Karl-Bruno von Munzenburg ist nach dieser Episode ein gebrochener Mann. Er ist zu keiner Äußerung mehr fähig und muss von einem seiner Diener geführt werden...

Um die Burg tobt mittlerweile wieder ein Schneesturm, aber dennoch machen sich die meisten noch anwesenden Personen zum Aufbruch bereit, der auf jeden Fall noch heute erfolgen soll, komme, was wolle.

## Die letzte Konfrontation

Während auch die Abenteurer ihre wenigen Habseligkeiten zusammenpacken, ertönen auf einmal gellende Schreie aus dem Burghof!

Caranel Malmaris hat sich in seiner normalen Gestalt zum Tor begeben und dieses geöffnet, noch ehe irgend jemand reagieren konnte.

Wenige Augenblicke später wimmelte der Innenhof vor Wölfen, die sich zuerst auf die Zigeuner, und dann auf die panikartig herumeilenden Dienstboten stürzten und zerfleischen!

Beobachten die Abenteurer diese wirklich absolut grauenhafte Szene (**CL-Test**, ansonsten **1W3 Insanity Points**), so können sie (**INI-Test**) den Elfen beobachten, wie er unmenschlich schnell im Hauptgebäude verschwindet – er ist auf dem Weg zum Burgherrn!

Halten ihn die Abenteurer auf, so kommt es zur letzten Konfrontation, wobei Caranel seine Gestalt wechselt (**CL-Test**, sonst *Fear*) und ihn nach 1 *Round* außerdem pro Abenteurer jeweils **1W2 Dire Wolves** unterstützen!

## Die Ruhe nach dem Sturm

Sobald ihr Werwolf-Anführer tot ist, verschwinden die meisten Wölfe im Sturm, um niemals wieder aufzutauchen; die wenigen, die sich weiter über die Menschen in der Burg hermachen, stellen für ein entschlossenes Vorgehen kein großes Problem mehr dar...

Falls Karl-Bruno von Munzenburg noch am Leben sein sollte, ist er den Abenteurern trotz dem Verlust seiner über alles geliebten Kindern sehr dankbar! Er möchte ihnen ein Geschenk machen, falls sie es annehmen wollen: Er ist bereit, ihnen diese Burg zu überlassen, denn er möchte nie mehr hierher zurückkommen!

Er bittet die Abenteurer aber, bei ihrer Ehre zu schwören, dieses Gebäude niemals aufzugeben, denn er beabsichtigt, seine Kinder hier – am Ort ihres schrecklichen Todes – zu begraben...

Außerdem erhält jeder Abenteurer 150 *Goldcrowns* vom Burgherrn!

**Experience Points:** Als Standardwert können alle Abenteurer **100 EP** erhalten; hinzu kommen noch bis zu **50 Punkte** für gutes Rollenspiel in diesem Abenteurer!

## Mutationen:

Die Mutationen wurden dem englischen Regelwerk „**Realm of Chaos**“ entnommen, das wohl nie in deutscher Sprache erscheinen wird...

Daher nachfolgend eine kurze Übersicht der Mutationen und Chaos-Geschenke, die in diesem Abenteurer eine Rolle spielen können!

**Fast:** Der Mutant erhält eine ungeheuerliche Beweglichkeit und sein **Movement** wird um **3** erhöht!

**Hypnotic Gaze:** Der Mutant kann mit seinem Blick ein Opfer fixieren (**WP-Test** erlaubt, um den Folgen zu widerstehen). Die betroffene Person ist ansonsten unfähig, irgendeine Bewegung zu machen; diese Wirkung hält an, bis der Mutant seinen Blick abwendet, in welchem Fall jede Runde ein **WP-Test** erlaubt ist, um den Bann abzuschütteln.

**Iron Hard Skin:** Der Mutant entwickelt eine wirklich unmenschlich harte Haut, die oft in Form von kleinen, überlappenden Eisen- und Stahlschuppen auftritt (**Toughness +3**). Bei Caranel wirkt diese Mutation nur, wenn er in Wolfsform ist.

**Magic Resistant:** Der Mutant entwickelt eine natürliche Abwehrkraft gegen Zauberei (**Bonus** von **+20** auf alle Tests, um Magie zu widerstehen!)  
**Strong:** Der Mutant erhält auf unerklärliche Weise eine wider natürliche Stärke (**Strength +3**).

**Gift of Magic:** Dies ist ein Chaosgeschenk, das einem erfolgreichen Gefolgsmann von seinem Chaosgott verliehen wird.

In diesem Falle erhält der Mutant die Gabe der Zauberei (das Spezialgebiet von *Tzeentch*), auch wenn er ursprünglich kein Magier gewesen sein sollte!