

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 11. Oktober 2011, 00:28**

von **obaobaboss**

Soeben meine erste Runde beendet und ich glaube es war ein voller Erfolg. Alle beteiligten (alles RPG-Neulinge) hatten eine Menge Spaß.

Wir waren dann doch nur zu dritt, sprich der Shallyapriester aus Averland, der Soldat aus Talabheim und der Grubenkämpfer aus Albion (weil er als einziger die Warhammer-Welt nicht kennt, wollte er aus einem abgeschotteten Gebiet kommen 😊).

Ich habe A Day Late solchermassen verändert, dass sie den Auftrag um nach der Kutsche zu sehen, von Vern Hendrick erhalten, damit ich dann sofort mit Eye for Eye weitermachen kann. Gleich zu Beginn witzig, ein Chaosstern im Roten Mond bei einem Observation Check habe ich in einen Hafenarbeiter verwandelt, der sich dumm angeguckt fühlte. Mit viel Trara konnte ihn dann der Soldat doch überzeugen, dass es wohl ungünstig wäre, sich mit ihm anzulegen. Dafür bekommt er jetzt aber wegen eines weiteren Chaossterns für jeden Social Check in der Taverne einen Missfortune Dice ^^.

Der Kampf war dann sehr unterhaltsam. Während sie schon bei der ersten Tierneschengruppe durchschnaufen mussten und vor allem ständig um dem kämpfenden Ruthger Abend bangten, war das Auftauchen der zweiten nicht nur für die Charaktere ein richtiger Schock. Der Wargor hat ziemlich gut eingesteckt und ausgeteilt, konnte dann aber schließlich doch besiegt werden, nachdem der Shallyapriester den Grubenkämpfer wieder zu Bewusstsein holte, nachdem dieser kurzzeitig KO ging. (Der darf doch gleich wieder agieren, wenn er "fit geheilt" wird oder?). Die Ungors liefen daraufhin weg. Hier mussten wir aufhören, nächste Woche geht's dann ein bisschen mehr in den Storymode, wenn die Spieler sich nun mit den Händlern befassen müssen. Auch hier eine erinnerungswürdige Situation: Der Chaosstern holt das Gesicht des Händlers aus der Kutsche, der jammernd und befehlend die Abenteurer anschreit. Den Discipline-Check besteht der Soldat mit Sigmarkomet, was ich dann in inspired-condition verwandle, weil es ihn an einen General erinnert, der im Hintergrund halt Anweisungen gibt.

Ebenfalls witzig, meine Spieler erinnerten sich tatsächlich an der beschriebenen Donnerbüchse am Boden, doch wie echte Rollenspieler verweigerten sie der Reihe nach ihren Einsatz. Der Albioner, weil er solche Gerätschaften nicht kennt, der Talabec-Soldat, weil er als eifriger Taalanhänger Schwarzpulverwaffen verachtet und der Shallyapriester... weil ja 😊.

Am Ende noch etwas sehr positives von meiner Seite:

Die Spieler haben jetzt schon Angst, was ihnen entgegen tritt, wenn sie mit diesen Tierneschengruppen bereits soviel Schwierigkeiten hatten 😊

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Montag 17. Oktober 2011, 23:48**

von **obaobaboss**

So, nun auch die zweite Runde hinter mir und es war wieder ein sehr gelungener Abend. Ich hätte mir nicht erträumt, dass Spielleiten ebenfalls so viel Spaß machen kann 😊. Liegt wohl auch an der lustigen Truppe. Auf jeden Fall haben meine Spieler nun begonnen in

Grunewald ein bisschen zu recherchieren und sich dabei schon einige Freunde und Feinde gemacht ^^ . Sie sind auf jedem Fall schon überzeugt, das Vern Hendrick ein Mutantenkultist ist. Der Soldat ist zur Zeit aber sowieso mehr damit beschäftigt die Dienerin Gertie zu bezirzen. Hab's ausgewürfelt welche Dienerin er anspricht und er hat somit zufällig die Nicht-Kultistin erwischt. Dafür hat er sich bei Captain Blucher unbeliebt gemacht, als er seine Wachleute kritisiert hat. Der Shallyapriester ist natürlich schnell auf Kriegsfuß mit dem Doktor gekommen, dafür versteht er sich mit der blinden Schwester Sonja sehr gut. Sie waren bei ihren Nachforschungen auf jedem Fall alles andere als unauffällig, wodurch nun bald Dinner angesagt ist. Nun fehlen noch einige wichtige Charaktere, mit denen sie das nächste Mal Bekanntschaft machen können. Freu mich schon drauf 😊.

P.S: Es ist schon witzig, wenn man mit einem Nichtkämpfer-NSC bessere Performance bietet als die Kämpfer-SC ^^

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 15. November 2011, 01:04**

von **obaobaboss**

Nach nun drei Ausfällen in Folge (Spieler in Barcelona, anderer Spieler verletzt sich an der Schulter, letzter Spieler und ich müssen für die Uni was machen), kam es heute endlich wieder zu einer Runde Warhammer Rollenspiel!

Die Jungs haben Eye for Eye abgeschlossen und als richtige Spielverderber die Beschwörung des Dämons ganz verhindert 😊.

Haben ziemlich schnell den Chaostempel gefunden und die Schuldigen herausgefunden (sogar von ihrem Lieblingsverdächtigen Vern Hendrick haben sie abgelassen). Die Jungs haben ihren Vorwurf aber beim Dinner direkt vorgetragen, so dass ich da schon einen Überfall der Kultisten hineinwerfen musste, um das Abenteuer nicht zu schnell beenden zu lassen. Während sich also Pierson samt einer kleinen Schar Anhänger in den Tempel zurückzog, mussten sich die Spieler gegen die zurückgebliebenen Kultisten, sowie dem großen Tiermenschenüberfall erwehren. Da wir zum größten Teil aus dem Tabletop-Bereich kommen, haben wir den großen Kampf mit den einzelnen Figuren komplett ausgespielt (für die Hunde haben ich ein abgeändertes Riesenwolf Profil benutzt und für die anderen Chars eigene erstellt). Hat auch allen großen Spaß gemacht. Die Helden haben sich dann aber dann auch schnell vom großen Gemenge, nachdem sie ihn eine guten Stoß in die richtige Richtung gaben, abgetrennt und die Kultisten von der Beschwörung abgehalten. Hier und da habe ich einige Sachen dazugedichtet um etwas spannender zu machen 😊

Bin gespannt wo meine Jungs als nächstes hinwollen. Übersreik ist klar, weil mein Soldat da noch etwas abgeben muss. Dann aber haben sie die Wahl:

1. Zu den Zwergen um den Hammer vom wimmernden Zwerg des Landsitzes abzugeben. (The Journey)
2. Gathering Storm, bekommen den Auftrag dazu in Übersreik
3. Winds of Change in Altdorf, wenn sie dorthin wollen.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Mittwoch 23. November 2011, 00:46**

von **obaobaboss**

Heute wieder gespielt und dieses Mal habe ich mich zum Glück ordentlich in den Verlauf des Abenteuer einlesen können. Die Abenteurer haben ziemlich schnell die Spur des vermissten Kaufmanns Wechsler zum Bauernhof der Holtzens gefunden, dabei haben sie den estalianischen Trunkenbold Rodrigues auch gleich mitgeschleppt. Der sollte ihnen auch gute Dienste erweisen. Jedoch waren sie mit ihm als Begleitung noch nicht ganz zufrieden, so dass sie durch verdammt gute Würfe auch noch Otto, das Oberhaupt der Familie, mit sich bringen konnten. Bei Foaldeath war es immer ein Tanz auf der Kippe, ob sie ihn nun erschlagen oder nicht, am Schluss haben sie dann doch sich von ihm überzeugen lassen, den Stein zu stehlen. Dabei habe ich einen Sigmarkomet dafür verwendet, auch noch Franz Bieber zu ihnen stoßen zu lassen, damit war die Gruppe beinahe groß genug um sich frontal mit den Tiernmenschen zu messen. Sie haben es dann aber zum Glück mit List und Tücke versucht und sind so an den Stein gekommen, auch wenn sie dabei einigen Schaden kassierten. Mit einem Shallya-Novizen im Team sind die Wunden aber nach einem Rallystep oder längerer Zeit ohne Kampf auch sehr schnell wieder weg. Beim zweiten Treffen mit Foalsdeath kam es durch Chaossterne schnell zum Kampf, aber dieser würfelte leider eher grottig, so dass er keine wirklichen Probleme bereitete. Nun sind sie wieder in die Stadt und beinahe wie neu. Freue mich aber schon darauf, ihnen die Holtzens wieder vorbeizuschicken, nachdem sie ihre Verurteilung herbeigeführt haben. Wer das Abenteuer kennt, weiß, dass sie als Zombies nochmals zurückkehren. Überhaupt finde ich diesen Part mit den Untoten als einen sehr gelungenen.

P.S: Den Anhänger von Foaldeath wollte keiner behalten, sie haben viel zu viel Angst, dass es Corruption-Points als Folge haben könnte 😬

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Mittwoch 30. November 2011, 00:33**

von **obaobaboss**

So, weiter ging es mit Gathering Storm. Die Untoten Holtzens haben den Spielern ganz gut zugesetzt, aber wie immer sind sie vor allem auch dank des Shallya-Novizen ziemlich schnell wieder gut in Schuss gekommen. Ich hatte ja die große Hoffnung, dass der Morr-Tempel mit den ganzen Untoten ihnen eine Geisteskrankheit einbrockt, aber mehr als knapp vorbei war leider nicht drin. Liegt womöglich auch einer Regelunklarheit bei mir: Muss man gegen jedes neue Skelett/jeden neuen Zombie wieder einen Fear-Test ablegen? Ich fand das etwas übertrieben, vor allem nachdem man schon drei bekämpft hatte oder so, deswegen habe ich da nur beim ersten einen Test verlangt.

Überhaupt sind bei mir Stress und Fatigue kaum eine Einschränkung für die Spieler. Besonders der Grubenkämpfer mit seinem Talent, dass er sich davon durch exhaust the card schnell erholen kann, ist im Storymode immer schnell davon befreit, weil ich es da auch irgendwie nicht allzu lange blockieren kann, ohne irgendwelche dubiosen Gründe heranziehen zu müssen.

Sie haben auf jedem Fall nun das Ossasorium gesäubert und gehen dann nächstes Mal zum großen Finale die Wendeltreppe hinab. Insgesamt haben sie sich schon sehr gefreut, dass nun nach Tiernmenschen und Kultisten ein neuer Gegnertyp aufgetaucht ist. Bin gespannt, was sie dann erst von den Gobbos im nächsten Kapitel erwarten 😬

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Heute ist zum ersten Mal eine Krankheit aktiv geworden, wo steht dass man dadurch mehr Recharge-Tokens erhält. Mein Spieler wollte die zu seinem Vorteil nutzen (also Recharge verlängern bei Sachen die ihm Nützen), hab ihn dann aber doch davon überzeugt, dass ich die verteilen darf.

Wie angedeutet haben wir heute ja auch wieder gespielt. Dieses Mal sogar ne richtig lange Runde. Angefangen gegen 9 Uhr und dann bis vor einer Stunde. Wir haben Gathering Storm abgeschlossen (Ende der Untotensache, die Goblinsgeschichte und das Finale), wie auch Journey to Blackfire Pass so gut wie fertig. Bei Gathering Storm habe ich aber evtl. das "Immer Ja sagen" aus dem Spielleiter-Tippsbuch etwas zu ernst genommen. Dadurch haben sie sich zwei Wachen und einen Bauern wegen guter Würfe mitgenommen und bei der Farm sich schließlich ganz simpel von hinten an das Hauptgebäude angeschlichen und die restlichen Gebäude einfach ignoriert. Das Mädchen haben sie vorher schon gefunden, dass musste ich sofort einbauen, sonst wären die einfach gleich wieder abgehauen ^^ . Leider wurde Gobspit erschlagen, bevor er auch nur einen Zauber erfolgreich sprechen konnte. So wurden leider viele Szenen verpasst, wie das Rattenpulver oder die Befreiung. Auch haben sie gegen keinen Squig gekämpft. Beim Finale der Kampagne war die Verfolgungsjagd sehr unterhaltsam, der "Kampf" dann aber ebenfalls nicht. Sie waren nah dran, Schulman zauberte zwei defensive Zauber (wovon aber nur einer gelang), dann mein Grubenkämpfer mit Reckless Cleave und das war's mit dem Endkampf 😊 Mit den Magiern habe ich kein Glück, Foaldeath haben sie auch so einfach erledigt.

Aber zumindest hat sie der Komet noch gut erschreckt. In der Stadt durften sie dann auch keine Strafe bekommen, weil sie es tatsächlich schafften Gottschalk davon zu überzeugen, in der Krypta graben zu können. Wenig Genugtuung für den Spielleiter, vor allem weil ich nur so wenig zaubern durfte 😊

Wobei ich zumindest Eduardo und Franz Biber erwischte (die ich ja aber selbst spielte... also nur mich 😊).

Vor allem bei Eduardo war es großes Kino, weil er von Olaus Stichelhelm erschlagen wurde und dann von Mourn wiederbelebt wurde... und Eduardo war der Held der Gruppe, der hat sie schon mehrmals bei Schwierigkeiten geradezu gerettet. Da hab ich sie schwer getroffen ^^ . Aber sie mussten ihn zumindest nicht selbst erschlagen, sondern er sackte leblos zusammen, nachdem Mourn besiegt wurde. Das dieser in Eduardo einen neuen Körper fand war zwar geplant, wurde aber durch rasches Einsetzen von Morr's-Wasser verhindert. Zumindest haben sie nun beim Bürgermeister ihr Ziel erlangt, dass sie wie Stichelhelm (etwas kleiner) eine Statue bekommen, wo auch Eduardo dabei ist 😊.

Größter Lacher war folgende Aktion: Wie gesagt konnten sie sich bei der Goblinfarm an das Hauptgebäude von hinten anschleichen und dann auch aufs Dach klettern und oben einsteigen. Damit umgingen sie viele Goblins und ich verwertete einen Chaosstern damit, dass sich die Wachen vor Gobspits Raum prügelten und die Treppe runterkullerten. Im Nachhinein habe ich es ihnen damit viel zu leicht gemacht, weil sie diesen dann unerwartet erwischten und eben gleich erschlugen (nichts mit Kampf auf dem brennenden Dach 🍷). Aber um die Wachen darin noch abzulenken (durchs Schlüsselloch erspäht), steckten sie die silberne Gabel, die sie im Morrstempel mitgehen ließen, durch den Türspalt. Die Gobbos bemerkten das Objekt und verpatzten den Disziplincheck um sich nicht darum zu streiten ^^ .

Nachdem der Sturm abgehandelt wurde, kamen sie wieder nach Übersreik, erhielten ihre Belohnung wegen der Aufklärung des verschwundenen Kaufmannes und wurden von einem

Zwerg in das Blackfire-Pass Abenteuer gelotst. Natürlich nicht um sich davor ordentlich auszurüsten und in die neue Karriere zu steigen:

Shallyainitiant=Shallyadisciple mit nun Flegel und den hervorragenden Rapier von Eduardo (Leichenfledderer? ^^). Dazu Chainmail.

Grubenkämpfer=BountyHunter mit nun Breastplate and Chain, immer noch der gute alte Bihänder. Damagedealer vor dem Herrn.

Soldat=Seargent mit nun Chainmail und Turmschild, sowie Acitus aus Gathering Storm (der Tank, gibt mir dröfl schwarze Würfel für alle Attacken, wobei ich mich nicht beschweren kann, weil ich ihn trotzdem irgendwie erwische... hab aber Angst davor, wenn der auch Breastplate und Chain bekommt ^^).

Da ich Eye for Eye als nächstes einplane, habe ich da natürlich hier und da schon Informationen hineinfließen lassen. Zum Glück habe ich gestern noch die Zwergenerweiterung bekommen und dort gesehen, das Kurdens Hammer noch eine Rolle spielt, sonst hätte ich das nur schnell schnell zuvor abgehandelt. Die Banditen in der ersten Stadt waren relativ schnell erledigt, der große Kampf gegen die Orks war schon schwerer, aber zu Boden ging nur ihr Zwergenbegleiter. Das nächste Mal also nur noch das mit dem Schild klären und dann geht's los mit Eye for Eye.

Irgendwie ist meine Gruppe entweder voll eine Powergruppe (sie können sowohl kämpfen als auch sozial agieren) oder ich bin viel zu gutmütig als Spielleiter ^^.

Naja, zumindest kommen in Eye for Eye endlich mal die Skaven vor.... die vermuten sie nämlich seit Beginn der Runde schon immer hinter der nächsten Hecke. 

edit: eine sehr coole Szene noch vergessen, denn meine Jungs haben dem Nekromanten mal ebenso die Hand abgehackt, mit der er dem Morrpriester die Lebenskraft entzogen hat. Und zwar auf Ansage (möchte gar nicht wissen, wie gering die Chance war, diese Wundkarte jetzt zu ziehen)

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 13. Dezember 2011, 00:35**

von **obaobaboss**

So, gerade eben ist die würdige Abschlussrunde von diesem Jahr zu Ende gegangen. Nun ist Winterpause bis Jänner angesagt. Heute ging es stark Richtung Improvisation. Aber zunächst eine Neuigkeit: wir haben Regeltechnisch eine neue Hausregel eingeführt.

Durch den Karrierewechsel mussten wir uns etwas mit dem Partysheet befassen, weil der Sergeant ja darauf Auswirkung hat. Anstatt dort beruhigend zu wirken, erlaube ich einen zusätzlichen Stress beim Rally Step zu erholen für alle. Das ist allgemein meine Lösung, wenn es um das Partysheet geht, einfach in +/- für Stress umwandeln. Aber da mir durch diese neue Befassung des Partysheets aufgefallen ist, dass sie ja eigentlich so weniger Talente einsetzen können und ich das Talentsystem sowieso nicht mag, habe ich mich entschlossen dieses abzuändern. Talente müssen nicht angedockt werden, sondern alle sind immer verfügbar, egal was bei der Karriere steht. Nur zum Kaufen muss man es bei der Karriere haben. Jedoch darf man dann von den verbrauchbaren nicht mehr als zwei pro Runde einsetzen. Ist insgesamt dann wohl etwas stärker, aber egal, so gefällt es mir

besser.

Und der Grubenkämpfer wurde doch zum Schläger, anstatt zum Kopfgeldjäger.

Zum weiteren Verlauf meiner Gruppe: Journey to Black Fire Pass wurde abgeschlossen, der Zwerg bei der Wache zurückgelassen. Eigentlich wollten meine Jungs nach Gathering Storm ja den Hammer zurückbringen, aber ich habe am Abend zuvor noch Black Fire Pass, also die Zwergenerweiterung bekommen und dort gelesen, dass der Hammer noch eine Rolle spielt. Deswegen habe ich das andere Zwergenabenteuer vorgeschoben (der Zwerg in der Stadt schickte sie auf diese Aufgabe, um zu sehen, ob sie es wert sind diesen Hammer nach Karak Azgaraz zu bringen). Nun sind sie zurückgekehrt, aber er ist Borgun, also mit dem Brauen für das Maskenfest in Eye for Eye beschäftigt und sie müssen sich bis dahin gedulden, denn ohne zwergische Begleitung lässt er sie den Hammer nicht zurückbringen... immerhin sind sie nur Menschen.

Zuvor war aber wie gesagt schon Improvisation angesagt. Mein Shallyainitiant stammt nämlich aus Averland und wenn man schon am Blackfire-Pass ist, will der natürlich in seiner Heimat vorbeischaun. Vor allem hat er einen schön ausgearbeiteten Hintergrund und somit auch eine Schwester im Shallyakloster. Diese hat er besucht und dort zugleich ein kleines Zugerle für seine Backstory bekommen. Er war nämlich mit seiner Schwester der einzige Überlebende einer Seuche, die er vermutet, eine Heilerin erst in das Dorf brachte. Der Schwester wurde das Amulett der Heilerin zugesandt und die Matriarchin des Tempels erkannte darin die dunkle Energie des Nurgle. Er fragte, ob man irgendwie die Trägerin noch ausfindig machen könnte und sie riet ihm einen Himmelsmagier um Hilfe zu fragen (Winds of Magic, ich habe dich soeben in die Geschichte eingebaut!). Die anderen durften dafür einen Halbling vor einer Gruppe radikaler Schläger retten, wofür die ganze Heldengruppe dann in einen Hinterhalt der Bande geriet und sich da durchkämpfen musste (zwei Minuten aus dem Shallyatempel raus und schon kämpft der inzwischen Disciple wieder). War natürlich sehr gut, dass ich ihn so auch offiziell im Tempel zum Disciple machen konnte. Die weitere Reise verlief per Boot und somit auch ohne größere Aufregung.

In Übersreik wieder angekommen, wurden sie sofort vom Freiherren in sein Anwesen gebeten, wo dieser ihre Unterstützung für die nahende Entscheidung über den neuen Herrscher der Stadt erbat. Sie sagten natürlich zu. Da die eigentlichen Plots in der Stadt imho zu wenig hergeben, hab ich noch eigene hinzugefügt. Oder besser ich hab mir die Idee von Mädchenentführer geklaut, welche bei einem Reckless Dice Podcast mal vorkam. Das entführte Mädchen war die Tochter von Ruthger Abend, der Kutscher denn sie ganz am Anfang in ihrem ersten Abenteuer retten mussten. Das hat sie ziemlich schwer getroffen, weil das Mädchen fast schon ein Symbol für ihren Eintritt in die Welt des Rollenspiel ist. Sie hat nämlich den ersten Quest ausgelöst und war das erste richtige Ereignis beim in der Taverne rumsitzen. Mit Feuer und Flamme begeben sie sich also auf die Suche und erfahren auch noch Gerüchte von anderen verschwundenen Mädchen, aber auch verschwundenen Rattenfängern, Kornlieferungen usw. Leider wissen meine Tabletopkollegen zu gut Bescheid und mit verschwundenen Rattenfängern sind die Skaven praktisch offenbart ^^.

Aber die Mädchenentführung ist wieder Improvisation, die sich an diesen Reckless Dice-Teil anlehnt. Bei mir handelt die Geschichte von den beiden verfeindeten Dockarbeiter-Gangs "Die Hände" und "Die Haken". Das Mädchen war nämlich die Freundin vom Sohn des Bosses der "Hände". Und die Haken entführen Mädchen in Namen eines Adligen (mehr wissen sie noch nicht), der insgeheim ein Slaanesh-Anhänger ist und den Leuten anbietet sich an

ihnen zu vergehen (alle perversen Sachen). Die Haken wissen das nicht, sie liefern nur Mädchen ab für Kohle. Die Hände sind aber auch nicht gerade Engel und betreiben Schutzgelderpressung und andere Kriminelle Operationen. Bis jetzt hat sich der Schläger meiner Spieler bei den Haken eingeschlichen, der Sergeant hat sich sogar ein blaues Auge schlagen lassen um ihre Feindschaft zu den Händen glaubwürdig erscheinen zu lassen. Bis jetzt macht der Schläger seine Sache gut, aber in Zukunft muss er dann halt böse Sachen machen, um aufzusteigen und von den Mädchen zu erfahren. Bin gespannt wie er reagiert,

wenn er Unschuldige oder auch Hände angreifen soll



Die anderen beiden hören sich derweil anderweitig um und werden evtl. auf das besondere Bordell mit den entführten Mädchen auf diesen Weg stoßen. Oder vielleicht auch auf die Skaven.

Während die Averland-Sache noch etwas holprig war, sind mir die Ideen für die entführten Mädchen einfach so eingefallen. So macht Spielleiten besonders Spaß muss ich sagen 😊

Was ich natürlich vergessen habe, waren die Auswirkungen des Chaosmondes -.-. Naja, dann ist er halt erst ab nächstes Mal durch das Ritual des Grauen Propheten nah genug dafür.

So, nächste Statusmeldung gibt es dann im Januar wieder.

Edit: Habe die Euphorie meiner Spieler unterschätzt, jetzt haben wir morgen doch nochmal eine Runde 😊

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Mittwoch 14. Dezember 2011, 00:18**

von **obaobaboss**

So, jetzt aber endgültig letzter Bericht für dieses Jahr.

Die Geschichte mit den entführten Mädchen wurde abgeschlossen. Der Schläger hat sich in der Haken-Gang bewiesen (zuerst Schiff abladen mit Athletic-Checks, dann Mitglieder der anderen Gang verprügeln und schließlich eines der Mädchen entführen). An der Tätowierung als Brandmarkung für die Zugehörigkeit konnte er sich gerade noch herumschleichen. Währenddessen haben der Sergeant und der Shallya-Disciple sich nach den verschwundenen Rattenfängern erkundigt... und fanden eine Leiche in dem Kornlagerhaus. Wenig später meinten sie einen größeren Schatten zu sehen und wurden dann von einer Rattenmeute angegriffen. Diese haben sie ohne größere Probleme besiegt und dann verfolgten sie den Skaven in die Kanalisation. **OBWOHL SIE DAS TABLETOP SPIELEN UND DIE SKAVEN KENNEN!!!** Ich habe nochmal Gnade vor Recht walten lassen und sie nicht auf die Skaven treffen lassen. Nach einer Weile haben sie dann das Labyrinth auch wieder verlassen und sind dann mit dem Schläger wieder zusammengekommen. Dieser bekam bei dem Raub des Mädchen die Informationen um den Ort (eine Art Slaaneshbordell) der entführten Mädchen herauszufinden, wobei er sich auch gleich dann der Haken entledigt hatten, die ihn als Freund sahen. Also ging es dort hin. Mit Passwort hinein und dann haben sie auch Sauber gemacht. Ich hätte die Wachen wohl etwas aufmotzen sollen, viele Probleme hatten sie nicht. Aber zumindest zeigt Morrslieb Auswirkung und der Soldat hat eine Geisteskrankheit. (Er ist scheinbar immer der erste, denn es trifft, war der erste mit kritischer Wunde, erster mit Korruption und erster mit Krankheit).

Nun wollen sie natürlich den Skaven etwas auf die Pelle rücken und auch den Adligen finden, der für das Slaaneshbordell verantwortlich ist. Da habe ich mir aber noch keine Gedanken dazu gemacht, doch nun liegt ja etwas Zeit noch vor mir, bis zur nächsten Runde.

Ganz schön viel erlebt für 13 Tage Ingame 😊

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 10. Januar 2012, 12:22**

von **obaobaboss**

So, es ging wieder los. Ausgeruht und voller Eifer ging es in die nächste Runde. Dieses aufgeflogene Slaanesh-bordell wurde noch schnell dazu verwendet, einen neuen Gegenspieler vorzustellen, zu dem ich mir aber kaum richtige Gedanken machte. Ich nannte ihn schlicht den Baron und setzte ihn nach Marienburg, weil sie in diese Richtung sowieso müssen für das Witch-Song Abenteuer. Ebenso trafen sie im Kerker den Arzt aus Eye for Eye (ein überlebender Kultist, denn sie gefangen genommen hatten), der sie natürlich aufs schlimmste Beschimpfte. An ihm sahen sie auch wie Hexenjäger ihre Verhöre zu begehen pflegten. Ein weiterer überlebender Kultist war daran auch zu Grunde gegangen, wurde ihnen gesagt. Ich glaube so langsam wird dem Nicht-Warhammer-Kenner unter meinen Jungs auch klar, was so ein Hexenjäger in Warhammer ist

Zusätzlich wurde die Charaktergeschichte des Shallyajüngers nun ein wenig vorangetrieben, der ja dieses Amulett von der alten Frau aus seiner Heimat bei seiner Schwester erhalten hatte. Nun warf auch der Verena-Priester einen Blick darauf und konnte erkennen, dass es wohl ihr dient, ständig zu sehen, wo sich der Shallyajünger befindet. Doch der Priester der Verena erkannte, dass sie sich in der Nähe von Hugeldal aufhielt. (somit auch ein Grund, in diese Richtung zu gehen 😊).

Schließlich ging es langsam auf dem Ball zu. Die Flagellanten wurden kometenhaft ohne Kampf überzeugt, sich zu benehmen und mehr noch, man hat sie "quasi" rekrutiert und versprochen, man führt sie zu den Feinden des Imperiums. Oje, die kommen wohl dann mit in die Kanäle. Den Mob vor dem Brunner-Haus haben sie schlicht ignoriert ("wir sind ja auf der Seite des Freiherrn") und so war es ihnen egal. Da dieses Abenteuer ja nicht sehr kampflastig ist (und sie den Flagellanten auch noch aus dem weg gingen), habe ich in der Nacht noch einen Überfall eines Skaven-Gossenläufers eingebaut. Nicht geplant war jedoch, dass dieser dann nicht entkommen kann und so hatten sie nun einen Skaven-Leichnam, den sie dem Hauptmann Blüchl zeigten. Davor hatten die Skaven ihnen (vor allem dem Albioner Schläger) eine Falle mit einem zufälligen Krug Bier auf einer Kiste gestellt, jedoch war es sogar ihm zu offensichtlich. Die grünliche Substanz wurde dann zum Magier gebracht, der es als Morrstein beschrieb. Für die Abenteurer stand fest, dass man in die Kanalisation nun gehen musste. Aber vorher war ja der Maskenball.

Am Fest selbst war dann Stress angesagt. Sie huschten von einem Ereignis zum anderen. Sei es der missratende Maximilian von Aschaffenberg, die ständigen Skaven-Überfälle, Streitigkeiten zwischen den Kirchen, Drogen in Getränken, Hände an Frauen, die dort nichts zu suchen hatten usw. Trotz allem schafften sie es, die Mutationen zu verhindern. Und damit endeten wir den Abend, das nächste Mal heißt es dann: "Lasst uns Skaven jagen!" (und wie ich meine Jungs kenne mit Flagellanten und Zwergen im Schlepptau... Najo, dann sind's halt mehr Skaven

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Mittwoch 18. Januar 2012, 01:16**

von **obaobaboss**

Möpp. Gristlegore richtig hart. Vielleicht wenn er nicht sofort zwei kritische Wunden verpasst bekommt und zwar Hand zerschmettert und Bein zerschmettert ^^ . Dazu noch Shieldbound darauf und sie haben den ziemlich zermürbt. Immerhin hat er einen Slayer NPC ausgelöscht, aber besser von Anfang an.

Heute ging es ja nur noch eigentlich um die Skavenjagd. Also mit Flagellanten und einem Slayer in Gepäck runter in die Kanalisation. Von den schönen Chaosstern-Effekten kam nur die Falle zur Anwendung und hat zumindest ein paar Flagells angeschlagen. Dann im eigentlichen Skavennest wurde es dann eine Keilerei. Die Klanratten waren für die Spielercharaktere keine richtige Bedrohung, aber zumindest haben sie drei Flagellanten ausschalten können (von vier). Die Gossenläufer wurden ziemlich schnell angegangen und ausgeschaltet, so dass ihre Wurfsterne auch nicht viel Schaden machen konnten. Dann kam Gristlegore. Wie gesagt wurde er in den Shieldbound gelegt und dann bekam er die kritische Wunde, die ihm einen Stärkepunkt abzog. Dem folgte die Runde darauf die kritische Wunde am Bein. Der Slayer war natürlich auch gleich beim Rattenoger und verpasste ihn einen Slayerschlag. Rattsnik konnte einige Sprüche auf die Spielercharaktere werfen (schon fast ein neues Gefühl für mich), aber richtig Schaden kam dabei auch nicht raus. So verzog er sich. Zumindest war das der Plan. Schwefelsprung und dann noch weitergelaufen. Er hatte einen Schlag vom Schläger schon abbekommen und war nur noch mit einem Lebenspunkt unterwegs. Dann rannte der Schläger die drei Erschöpfungsbewegungen um in lange Reichweite zu kommen, packte seine Stabschleuder aus und erledigte ihn auf der Flucht mit einem gezielten Schuss auf dem Hinterkopf! Mjoa, Schade, hätte ihn gerne später noch eingesetzt. Überlebt hatte neben ihnen noch ein Flagellant, dessen Erzählungen von Rattenmenschen an der Oberfläche natürlich aber keiner Beachtung schenkte. Immerhin war er ja offenkundig ein Irrer. Die Spielercharaktere wandten sich wieder an Hauptmann Blücher und informierten auch den Freiherrn von Aschaffenberg, in dessen Diensten sie jetzt stehen (damit kann ich sie sicher brauchbar in folgende Abenteuer lenken). Ach ja, der Sergeant wurde von seiner Geisteskrankheit im Shallyatempel geheilt.

Nun steht der Blackfire-Pass an. Mal schauen, ob der Drachenoger dort sie mehr in Bedrängnis bringen kann.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 24. Januar 2012, 00:11**

von **obaobaboss**

Blackfire-Pass gestartet. Sie sind ohne größere Probleme nach Karak Azgaraz gestartet, hatten aber dort wenig Glück und reisen so ohne große Nebeninformationen nun nach Karag Dronar. Ich hab einen kurzen Goblinhinterhalt noch eingebaut, die elf Goblins haben sie aber zu dritt ordentlich weggemacht. Und dank Shallyapriester, altes Spiel, war danach nicht mehr viel zu sehen. Dann ging es per Boot nach Averheim, wo ich ein paar alte Charaktere einbauen kannten, die sie kurz trafen (der Anführer der Hände-Dockgang in Übersreik, welche ich ja selbst eingebaut habe in Eye for Eye, und in Averheim die Ausbilderin von Marius). Dann ging es nach Grenzstadt und der Spaß mit Hans beginnt. Sie haben zwar bemerkt, dass mit Hans irgendetwas nicht stimmt, aber nicht wirklich eine Ahnung, was er vorhat... bis auf den Shallya-Jünger-Spieler. Der scheint mir die Lunte

etwas zu riechen. Auf jeden Fall waren die nachherigen Begegnungen sehr amüsant für mich. Das stetige Anwachsen der Reisetruppen sahen sie eher als Zeichen, dass eine große Gefahr auf sie zu kommt und nicht, dass die eigentlich zusammengehören hrhr. Sehr witzig in diesem Fall auch, weil meine Spieler ja dazu neigen, sich selbst ne kleine Streitmacht zusammen zu holen und nun schenke ich ihnen praktisch eine... oder auch nicht 😊. Im Kampf gegen die Orks ging es dann mal wieder ordentlich her, wo sie teilweise auch gezittert haben. Der Schläger und der Seargent haben ordentlich Prügel kassiert, ebenso der NPC-Zwerg, welcher bei mir aber kein Zwerg ist (Soldatenspieler ist ein fanatischer Zwergenfan und würde bei einem solch unehrenhaften Kerl eine lange Diskussion beginnen. Unehrenhafte Zwerge werden bei mir schon noch auftauchen, aber die brauchen da halt mehr Hintergrund bzw. bessere Ausarbeitung). Der Shallyajünger hat die aber alle wieder gut hochgeheilt. Aber angeschlagen sind sie noch. Bin gespannt, wie sie auf die anderen Neuankömmlinge der Banditenbande reagieren werden. Der sehr gut kämpfende Händler hat sie schon etwas verwirrt, der zurückhaltende Orkhasser noch nicht wirklich. Aus meiner Sicht ist es ein sehr unterhaltsamer Aspekt des Meisterwesens einfach mehr zu wissen und gespannt zu verfolgen, ob sie bald darauf kommen. Schon morgen wird weitergemacht. Bin gespannt, ob sie sich den Drachenoger stellen 😊.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Mittwoch 25. Januar 2012, 00:40**

von **obaobaboss**

Meine Spieler sind scheinbar aus demselben Material wie Aragorn geschnitzt 😊

Sie haben sich tatsächlich dem Drachenoger gestellt und triumphiert, aber dazu später mehr. Zu Beginn ging es weiter beim fröhlichen Banditenspiel, wo sie bei den letzten beiden Gästen dann dank geschaffter Tests doch misstrauisch wurden. So kam es auch gar nicht zum nächtlichen Überfall, sondern gleich zu einem Kampf. Überrascht waren sie aber vom Kaufmann, sie dachten, der gehört nicht zur Bande und seine Geschichte ist echt. Sehr witzig, wenn ich bedenke, dass ich ihm eigentlich am theatralischsten seine Rolle habe spielen lassen ^^ . Dann kam das Brüllen. Sie haben sich zuerst gar nicht reingetraut, aber dann sind sie doch in die alte Zwergenbehausung. Die ersten Nachtgoblins konnten sie schnell entledigen, im zweiten Raum haben sie den Squig entdeckt, aber nicht auf sich aufmerksam gemacht. Im dritten dann den Hammer bereit gemacht. Die Zwergenstatuen und die Gräber haben sie zuerst ignoriert und dann wenigstens noch den Hammer zum Grab gelegt. Die Zwergenstatuen aber nicht blankgeputzt. Im letzten Raum dann der Kampf gegen die Gobbos und da habe ich mein altes Problem, dass die Magier so schnell sterben. Aber mittlerweile sehe ich, dass dies auch zum großen Teil an mir liegt. Ich ziehe sie zu wenig zurück, so dass meine Spieler mit Erschöpfung ziemlich schnell an ihnen dran sind. Und dann geht es eben sehr schnell, wenn der Albioner mit seinem Zweihandhammer zuhaut. Der Drachenoger dann war ein Schock. Stilgerecht haben Albioner-Barbar und Talabheimer-Militär ihren Terror-Check versaut, während der Shallyapriester nicht mit der Wimper zuckte hehe. Bei Erschöpfung und Stress ist es aber wie bei den Lebenspunkte und Mr. Shallyaheiler kann da auch sehr schnell aushelfen. So war dann auch schließlich der Drachenoger zu bezwingen (sie waren sehr enttäuscht, dass er sich nicht einfach unter dem Riesenhammer hinlegte ^^). Wie gesagt, dank Shallya-Heilpower und guter Einsatz von Action-Cards konnte der Koloss besiegt werden (Shallyajünger heilte in einer Runde den Schaden des Drachenogers wieder weg). Dazu kamen noch Chaossterne beim Drachenoger, was ich in angriffslustige Snotlings, die ihn ablenkten umwandelte. Kam sehr gut an. Ist ja selbstverständlich, jeder mag Snotlings!

Es mag ein wenig seltsam erscheinen, dass die drei einen Drachenoger bezwingen, aber sie sind nun mal eine schon sehr starke Kombination:

Soldat-Sergeant, Mail-Shirt und Tower Shield = schon drei Defence und dann je mit Parry drei dazu (unser Hausregel für die Spezialisierung Parry with Hand weapon) oder mit Block zwei dazu.

Das Talent Footwork gibt dann auch noch oft einen weiteren dazu. Dann noch Aktionen wie Shield Bound (habe ich ihn gegen den Drachenoger aufgrund seiner Größe aber nicht spielen lassen) und The Right Moment (Kritische Wunden hinzufügen, oft dabei aus 3 Auswählen). Zweimal Weaponskill trainiert und dazu noch spezialisiert auf Handwaffe.

Grubenkämpfer-Schläger, Breastplate and Chain (1 Defence und 4 Soak), dazu ein Bihänder, Stärke 5 und die kräftigen Karten Reckless Cleave sowie Mighty Swing. Zweimal Weapon Skill trainiert und spezialisiert auf Zweihänder. Haut einfach derbe Schaden raus.

Shallyainitiant-Jünger, zweimal Invocation trainiert und auch First Aid. Heilt und erhöht mit den Gebeten Widerstände.

Also die Jungs harmonieren schon ziemlich gut miteinander. Aber das gibt mir dann ja nur recht, die nächsten Abenteuer einfach noch etwas mehr im Härtegrad anzuziehen 😊

Frage mich aber ein wenig, wie Gruppen ohne Shallyapriester da überall durchkommen ^^

Bin gerade unentschlossen, wo ich sie als nächstes hinschicken werde. Ich bekomme am Donnerstag Lure of Power. Mal das Abenteuer genauer unter die Lupe nehmen. Ansonsten wird's auch mal Zeit für Hugeldal.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 6. März 2012, 00:47**

von **obaobaboss**

So, heute konnten wir endlich mal wieder spielen. Ausgangspunkt war Übersreik, wohin sie nach ihrem Abenteuer beim Schwarzen Gebirge wieder zurückgekehrt waren. Der Shallyajünger wollte nun nach Hugeldal, wo er glaubte eine alte (von seinem Char-Hintergrund) Feindin zu treffen. Er wusste auch, dass seine Schwester mit einer Gruppe Shallya-anhänger auf dem Weg nach Übersreik waren. Deswegen war er zunächst auch recht geschockt, als ich ihm von dem Überfall der Banditen auf die Shallya-Gruppe vor ihnen erzählte. Es stellte sich dann aber heraus, dass es andere Shallya-Anhänger waren, trotzdem war er dadurch so unkontrolliert worden, dass er ganze drei Männer getötet hat (für einen Shallyajünger natürlich nicht ganz so passend, aber bei ihm passte es aus mehreren Gründen. Zum einen wollte er eigentlich früher Soldat werden, bevor sein Dorf an einer Seuche verreckte. Sein Ziel ist es momentan den Hospitaliern beizutreten, welche ja auch "kämpfende" Shallya-initianten sind und zudem hat der Charakter eine innige Bindung zu seiner Schwester, wodurch die Vorstellung, sie könnte unter den toten Frauen liegen, ihn auch ziemlich mitgenommen hat). Auf jeden Fall schauten der Albioner-Barbar und der Talabheim-Hauptmann, also die martialischen Typen, ziemlich blöd, als der Shallyajünger zwei verletzte Menschen tötete (ich hab ihn dafür dann aber auch ein Favour permanent entfernt, Shallya mag das ja nicht wirklich, da muss er sie erst wieder überzeugen).

Die Jungs ließen von Anfang an ein paar Räuber am Leben, wodurch sie ein paar

Informationen erhielten. In Hugeldal selber waren sie dann auch fleißig beim Informationen zusammentragen und hatten den Wirt auch schnell auf dem Kieker. Was ich ihnen hier aber beibringen musste: Wenn man als Fremde von der Schuld eines angesehenen Bürgers überzeugt ist, müssen dass die Stadtwachen nicht unbedingt auf die gleiche Weise sehen. Es steht auf jeden Fall nun der Besuch des Gastes an. Ich habe in diesem Abenteuer die Rolle der Grauen Eminenz der schon angesprochenen Dame vom Shallya-Charakter-Hintergrund zugeschoben. Ein paar Charaktere aus dem Abenteuer kamen bisher nur in Nebenerwähnungen vor, weil sich die Spieler kaum für sie interessierten (Technikus und Verena-Eremit)

Die Jungs mussten ganz schön nachdenken, wie sie vorgehen sollten. Trotz der Tatsache, dass es eher wenig Action gab, hat es ihnen und auch mir Spaß gemacht, auch wenn wir uns wohl alle wieder auf die kommenden Spieleabende mit ein wenig mehr Gehäue freuen 😊

Edit: Was ich noch vergessen habe, war eine sehr lustige kurzzeitige Idee. Nach dem Überfall auf die Shallyaner haben sie dem Anführer den Kopf abgeschlagen (wollten rumfragen ob ihn jemand kennt...) und da dann auch rausgefunden, dass er einen Zwillingsbruder hat. Dieser wurde dann auch engagiert um sie während der Nacht zu meucheln, was sie aber auch im voraus raus finden konnten (und den Zwillingsbruder an einen Baum fesselten). Sie berieten darauf hin, was sie nun denn tun sollten? Eine Falle stellen? Wie wäre es, wenn sie einfach statt dem Zwillingsbruder vor der Taverne warten würden, um ihn auf frische Tat zu ertappen? Und da kam dann die Idee, den Kopf des toten Zwillingsbruders zu benutzen und ihn aufs eigene Haupt in einem Umhang mit Kapuze zu legen (natürlich der Shallya-Jünger, die anderen waren zu Groß). Haben sie dann aber nicht gemacht, sondern im Zimmer gelauert. Als dann niemand kam (weil sie ja ihn an den Baum gefesselt hatten) haben sie den Wirt zur Rede gestellt, dann auch den Arzt und dort mehr oder weniger alles raus gefunden.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 13. März 2012, 01:02**

von **obaobaboss**

So, heute wurde Horror in Hugeldal zu Ende gebracht und es war wie gewohnt ein sehr unterhaltsamer Abend. Meine Spieler konnten die Stadtwache dank der Briefe des Arztes, sowie einem Geständnis von ihm in Anwesenheit (von ihm aber nicht bemerkt) des Stadtwachencaptains in den Kerker bringen. Da sie wussten, dass aber inzwischen Gefahr drohte, machten sie sich gleich auf den Weg vor den Stadtmauern Hugeldals. Auf dem Weg kam ihnen die Frau des Karnevals entgegen, was meine Spieler schon unruhig machte und sie zu ihr hin führten. Sie verlor die Nerven und warf ihren Krankheitsbehälter vor die Spieler, anstatt in den Brunnen. Jedoch schafften alle ihre Resilience-Checks. Das Mädchen haben sie dann ebenso der Stadtwache übergeben. Vor der Stadt gab sich dann der Shallya-Initiant als Arzt aus und die anderen beiden als seine Leibwächter. Sie wollten damit nur Zeit schinden, bis der Hauptmann mit Männern nachrückte.

Hier gab es eine sehr schöne Szene: Die Kultisten wollten nur den "Doktor" alleine zu ihrem Anführer lassen und bevor der Shallyaspieler was sagen konnte, hatten die beiden anderen schon zugestimmt, was zu einem herrlichen Gesichtsausdruck des schon erwähnten Shallyaspielers führte. Wir haben Tränen gelacht, als wir uns vorstellten, wie der Schläger und der Captain den sich verstellenden Shallyajünger einfach ohne dessen Willen nach vorne schoben.

Das war dann aber auch das Zeichen zum Losschlagen, es wurde einfach dann drauf gehauen. Hier muss ich sagen, finde ich die Entscheidung den Barbaren nur 10 LP zu geben sehr fragwürdig. Normale Kriegermenschen müssten doch mehr haben. Sie haben zwar dafür Widerstand 4, aber keine nennenswerte Rüstung. Jedenfalls gab es ein Geprügel vor den verschiedenen Wagen und durch Sigmarkometen tauchte dann auch der Hauptmann mit zwei Wachleuten auf. Einer davon lief aber sofort wieder davon, als der Dämon plötzlich aus der Plane stieg. Ich hatte ja vorher hier im Forum angefragt, ob die Nurgle's Rot Regel der Dämonen zu unfair für die Spieler war, aber das Problem wurde gar nicht aufgerufen, da diese schlicht alle Krankheits-checks bestanden. Zumindest die des Dämons, der Nurgle-Zauberer hat ihnen dann doch noch ein paar beschert. In einem wüsten Gehacke gelang es also meinen Abenteuern den Karneval zu besiegen und danach wurde alles verbrannt. Ich habe hier jedoch wieder den Hintergrund des Shallyajüngers eingebaut, der vom Nurgle-Zauberer gesucht wurde, weil er für die alte (Heilerin-)Bekannte arbeitete, die in seiner Vergangenheit vorkommt. Er hat nun auch seine Begleiter darüber aufgeklärt, dass es sich um eine alte Heilerin handelt, die wohl Schuld an dem Tod seines Heimatdorfes durch das Einsetzen einer Seuche trägt. Ebenso scheint sie ihn und seine kleine Schwester zu jagen und auch die ehemalige Verlobte des Charakters, so wurde es angedeutet, scheint sie gefangen zu halten. Einziger Hinweis momentan: Nordland (Omens of War, du bist eingebaut 😊)

Sie hatten also das Böse hier besiegt, wollten triumphal der Herrscherin davon berichten, welche aber bereits die Informationen erhalten hatte und nur noch lethargisch davon sprach, welchen großen Fehler sie doch begangen hatte und sie nun auf die Gnade des Hexenjähgers hoffen müsste (natürlich mit einem schmerzvollen Lächeln). Nachdem die Jungs im Shallya-Tempel schliefen, in der Hoffnung, sie würde sie von den Krankheiten befreien (gelang nur bei einem), wollten sie nun auch dem Monster bei dem Bauernhof auf die Spur kommen.

Ich habe dort Skaven des Seuchenklans eingesetzt, welche durch die Seuche in der Stadt neugierig wurden. Die Abenteurer haben eine kleine Gruppe von ihnen besiegt, stiegen aber (klugerweise) nicht in die Tunnel hinab sondern versiegelten sie, so gut sie konnten. Damit zogen sie wieder nach Richtung Übersreik, hatten zuvor sich aber noch die nun besitzerlose Taverne in der Stadt gesichert. Sie wollen nun dort alte Bekannte aus Übersreik einsetzen, während ihr nächstes Ziel den Namen Talabheim trägt. Den Soldaten zieht es wieder in die Heimat. Sie haben sich für die Route Übersreik-Bögenhafen-Altendorf und dann halt weiter Richtung Talabheim entschlossen. Für mich sehr gut, dann kann ich das Abenteuer aus Sigmars Erben, sowie das Fanmade AB mit den ganzen Märchenanspielungen (der Name ist mir leider gerade entfallen, irgendwas mit Rosenrot) und dann Winds of Magic einbauen.

Wahrscheinlich taucht beim nächsten Mal dann auch die Freundin eines Spielers auf und ergänzt unsere Runde um eine Bestienmagierin. Finde ich sehr gut, bis her hatte ich ja leider noch keine Magier bei meinen Spielern.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Freitag 16. März 2012, 19:13**

von **obaobaboss**

Heute konnten wir mal wieder eine längere Session zocken, nämlich von 09:00 Uhr bis 16:45 Uhr. Und dazu noch eine Handvoll von Premierien. Erste Premiere: Mit "Missetat in Bögenhafen" habe ich zum ersten Mal eine zweite Edi-Abenteuer in meiner Gruppe geleitet

(Kam sehr gut an und war wirklich einfach). Premiere zwei: Danach folgte das erste Fanabenteuer "Rosed and Snowwhite" (Kam unterschiedlich an, zwei hatten immer Spaß, als wieder etwas aus einem Märchen auftauchte, dem anderen wurde es etwas zu blöd). Premiere drei: Wir waren zum ersten Mal zu viert (Platz war eng, ging aber). Premiere vier: Mit der Freundin eines Spielers erlebte ich zum ersten Mal eine Frau beim RPG (Ab Mitte zweites Abenteuer, sie war aber die erfahrenste von uns und deswegen auch eine Bereicherung). Premiere fünf: Sie hat sogar eine Zauberin gespielt 😊 (Aber leider noch keinen Zauberpatzer 😊)

Angefangen haben wir also mit dem Abenteuer aus Sigmars Erben. Meine Spieler haben Übersreik Richtung Westen verlassen um zur Straße nach Bögenhafen zu kommen. Dort habe ich eine kleine Begegnung mit bretonischen Landsknechten reingeschoben, welche Beute aus einem Sigmartempel dabei haben (bei mir spielt es ja nach Sturm des Chaos) und die wurden dann auch schön in die Flucht geschlagen. Dem folgte die offizielle Spur des Abenteuers, wo meine Spieler dann die Banditen ausschalten konnten. Inzwischen sind sie es schon gewohnt, einen am Leben zu lassen, um Informationen zu gewinnen. Diese Situation konnte ich aber nutzen, um ein paar Fragezeichen mehr zu setzen, weil die Gruppe nun nach den Konrad suchten und erst dessen Identität genau herausfinden wollten. Den Halblingen haben sie aber irgendwie von Anfang an misstraut. Ihren Auftrag haben sie aber trotzdem angenommen und spionierten den Handelsherren nach.

Hier konnte ich auch schon die eigenkreierte Geschichte mit den Händen und Haken als Dockarbeiterbanden wieder einbauen. Die Hände waren dabei Informationsquelle Nummer eins für meine Jungs und die Haken wieder die Bösen. Die Spieler fürchteten bereits wieder das Auftauchen von Morgenstern, dem ehemaligen Chef der Übersreicher Hakenbande. Beim ersten Handelsherren erfuhren sie bald von seinem Flirt mit den Haken, obwohl er ja eigentlich mit Fuhrwerker verkehrte und informierten auch die Halblinge. Beim zweiten jedoch war ihnen der Sigmarinitiant zu sympathisch um ihn vielleicht in Gefahr zu bringen, indem sie rumerzählen, dass sein Vater vielleicht in einen Kult war. Den Halblingen gaben sie die Informationen nicht, aber sie nutzten sie ganz Heldenlike um Steinhäger dazu zu bringen, Elise (jene Handelsfrau, die sie kurz vor Bögenhafen gerettet haben) in Ruhe zu lassen. Und ein wenig Schmiergeld kassierten sie auch noch. Als die Hafenarbeiter zu den Halblingen reinstürmten, welche es so einfach nun mit den zwei Informationen versuchten wollten, schlugen sich dann meine Jungs urplötzlich einfach auf die Seite der Angreifer und halfen dabei, den Standort des gestohlenen Schiffes aus den Halblingen rauszukitzeln. Dafür haben sie nun auch einen neuen Feind auf ihrem Blatt stehen, hütet euch vor der Halblingssippe Gründistel!

Dem folgte nun das zweite Abenteuer, Fanmade Märchenmischmasch "Rosed & Snowwhite". Von Bögenhafen ging es also zu den Herrscher dieser Gegend, nämlich den von Saponatheim. Den Sohn des Herrschers hatten sie schon in Übersreik bei Edge of Night kennengelernt und dieser gab ihnen dann auch in Bögenhafen zu verstehen, dass seine Frau Stiefmutter nach ihnen schickt, weil sie von ihren Fähigkeiten gehört hat. Also ab nach Grauenburg. Dort bekamen sie von ihr den Auftrag, die seit einem Jahr verschollene Tochter zu finden. Zuerst mussten sie Wilhelm Grimm finden, denn sie zum Reden bringen können. Der führte sie zu Jacob, der bereits vom Fluch des Werwolfs infiziert war. Inzwischen war die Vermutung, dass die Frau Stiefmutter eine Hexerin ist, schon sehr stark. Sowohl von den Aussagen des Jägers, als auch wegen des magischen Spiegels. Die Szene mit den Flagellanten, die ihre Zähne untersuchen wollten war wunderbar. Sie hatten da irgendeine Krankheit von Nurgle im Sinn, die vielleicht Zähne verfärben würde. Und

auch die Bestie hielten sie für einen Nurgle-Vieh. Von Jacob erfuhren sie, dass es nach Teufelsfeuer gehen muss. Als Dank erlösten sie ihn von seinem Leiden. Und auf dem Weg wurden sie vom Werwolf angegriffen.

Oje. Das war für den peinlich. Von vorne weg: Er sollte einmal zuschlagen und dann weglaufen, nur um die Furcht zu säen. Geschehen ist folgendes: Werwolf greift an, verbraucht etwas Aggression, verfehlt aber. Reaction-Gegenattacke verpasst ihn dann gleich mal 11 Schaden (kritische Wunde die 4 Fatigue verursachte und er ist ja kein Nemesis). Dann folgt die Attacke des Shallyainitianten und der Todesstoß des Seargants. Und schon liegt er tot da.

Hier kam dann auch die Bestienmagierin, welche die Spuren des Werwolfs entdeckte und verfolgte. Da sie noch in Ausbildung ist, beschloss sie, die Gruppe zu beteiligen. Immerhin sollte sie sich etwas an Gesellschaft gewöhnen, irgendwann wollte sie ja dem Imperium dienen. Schade dass sie nicht schon bei den Flagellanten war, welche die Zähne untersuchten 😊.

Die Legende um die Siedlungen mit Kinderopferungen an Hexen und die große Säuberung durch den Hexenjäger war ihnen inzwischen schon geläufig.

In Teufelfeuer dann bekamen sie von der Diskussion mit und erzählten auch von ihrer Begegnung mit dem Werwolf. Am nächsten Tag machten sie sich dann auf der Suche nach Ilse, erfuhren aber recht schnell, dass man warten musste, bis sie wieder zurückkommen würde. Im Laufe der nächsten Tage erfuhren sie auch von dem Angriff des Werwolfs auf einen der Bewohner, wie auch von den amateurhaften Zauberversuchen einer der Anwohnerinnen. Ersterer wurde dann schnell als infiziert vermutet und gefesselt beobachtet. Als er sich zu verwandeln begann (etwas später), wurde er erschlagen. Bei der Frau haben sie nur die Imps vernichtet und das Zauberbuch zerstört. Bei einem Ausflug in dem Wald wurden sie von einer großen Gruppe Wölfe attackiert, konnten sie aber zurückschlagen und sich wieder in das Dorf begeben. Dort tauchte dann auch Vater Lembhke als Werwolf aus. Dieser war jetzt nicht mit der Ini als erster dran. Somit bekam er zwei ordentliche Schläge verpasst, konnte dann aber (mit allen Aggression und Expertise) dem Seargant 3 kritische Wunden reindrücken! Das gibt dann in der Nacht 3 Tests um nicht angesteckt zu werden 😊.
Erlegt hat den Wolf dieses Mal die Bestienmagierin mit einem magischen Geschoss.

Damit endete auch die Sitzung und am Montag geht es weiter. Freu mich schon auf das Finale, wo sie dem Werwolf, einem großen Wolfsrudel, einigen Imps und zwei Hexen gegenüberstehen (den vorgesehenen Tiernmenschen finde ich nicht ganz passend, deswegen lasse ich ihn weg) 😊

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 20. März 2012, 00:28**

von **obaobaboss**

Schlag auf Schlag! Heute wieder gespielt und auch morgen geht es weiter. Wir haben Rosered and Snowwhite abgeschlossen und es war ein eindrucksvolles Finale. Die Riesenwölfe unter der Führung des Werwolfs haben die Abenteurer ziemlich aufgehalten, so dass der von mir hier eingefügte Progress Tracker ordentlich nach vorne ging, wodurch meine Hexen, als sie schließlich zu ihnen kamen, nicht mehr Kanalisieren mussten. Damit haben sie dann auch ein paar böse Zauber auf die Invasoren gerichtet und es gab dieses

Mal viele kritische Wunden und Insanities. Die Helden konnten dann aber schließlich die Hexen niederringen und das kleine Mädchen retten. Zwar wie gewohnt nach einer Nacht der Großteil des Schadens wieder weg, aber trotzdem haben sie mal wieder gesehen, dass ihnen durchaus noch Gefahren lauern.

Nach dieser Rettungstat begaben sie sich wieder zum Grafen, der sie fürstlich belohnte, bevor sie ihre Reise weiter nach Altdorf antraten. Hier konnte ich wieder spontan werden, weil ich dachte, sie würden den Weg auf dem Land wählen, wollten dann aber (eigentlich klugerweise) den Fluss nehmen. Auf der Fahrt dahin gab es ein Problem mit einem Dieb, auch die Abenteurer wurden bestohlen. Natürlich wollten sie herausfinden wer es war, der Kapitän des Schiffes verlangte aber, dass man dies erst am Zielhafen klären sollte, er wollte auf seinem Schiff keinen Ärger. Sie konnten ihn dann aber doch überzeugen die Leute etwas in die Mangel zu nehmen und konnten den Dieb überführen, der dann schließlich Unterdeck eingesperrt wurde. Zum Unglück der Passagiere befreite er sich aber in der Nacht und rächte sich, in dem er die Ruder über Bord warf. So war der Kahn verflucht dem Hauptstrom zu folgen, obwohl er hier und da eine andere Route wählen wollte. Als dann schließlich die Bestienmagierin den Kapitän mehrmals der Unfähigkeit beschimpfte (ok, er hat angefangen die Gruppe zu beschimpfen), wollte er als sie trotz Warnung weitermachte sie mit seiner Muskete erschießen. Initiative sei Dank kam sie ihn zuvor und ein magisches Geschoss verletzte seine Hand. Die Schiffsmannschaft stürzte sich auf die Abenteurer, welche sich vor die Magierin stellten und kassierten einiges an Haue, bevor der Kapitän überwältigt wurde und seinen Männern schließlich den Befehl zum Aufgeben gab. Immer noch stolzer Kapitän des Schiffes befahl er dann den Problemmachern sein Boot zu verlassen und da sie ja keine Ahnung vom Schiffe hatten, gaben sie dann auch nach und ließen sich an Land aussetzen. Hier verlässt schließlich die Bestienmagierin die Gruppe wieder in Richtung Wald und die wackeren drei machen sich auf dem Weg nach Altdorf.

Ich werde die Reise morgen wohl eher schnell abhandeln, damit ich dann Winds of Magic mit der Gruppe anfangen kann.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Mittwoch 21. März 2012, 00:56**

von **obaobaboss**

Eigentlich wollte ich heute mit den Jungs nach Altdorf, hab dann aber noch gestern bei der alten Abenteuerschmiede zwei Abenteurer gefunden, die ich eingebaut habe. "Im Feuerschein" (viewtopic.php?f=44&t=1170&p=12329&hilit=feuerschein#p12329), sowie ein weiteres, in dem ein Femerrichter auftaucht (viewtopic.php?f=44&t=403&p=2595&hilit=femerrichter#p2595).

Beide habe ich natürlich noch nach eigenen Gebrauch hier und da abgeändert, die Spieler hatten ihr Spaß damit. Angefangen habe ich mit "Im Feuerschein", wo die Spieler, nachdem sie letztes Mal vom Schiffskapitän ja einfach an Land ausgesetzt wurden, nach Norden gingen. Unterwegs trafen sie auf dem freundlichen Händler, der sie auf seinem Wagen mitnahm. Um das Ganze ein wenig aufzupeppen und weil meine Spieler sich ja gerne hauen, habe ich sie dann von einer Gruppe Goblinwolfsreiter angreifen lassen, diese

konnten sie jedoch, trotz der einen oder anderen schwereren Verletzung dann zurückschlagen.

Im Dorf angekommen, machten sie in der Taverne ein paar Bekanntschaften mit Dorfbewohner. Wie im Thread des Abenteurers empfohlen, habe ich hier auch einen ehemaligen Liebhaber der Frau noch hinzugefügt. In der Nacht dann schließlich der Brand und die Entdeckung der toten Isabell. Die Spieler waren sich lange Zeit nicht sicher, ob es der Vater, der ehemalige Freund oder der Händler war. Den Dorfdepp und den Sigmarpriester schlossen sie beide aus. Erst als mehr und mehr Hinweise auf den Priester zum Vorschein kamen, haben sie den genauer unter die Lupe genommen und ein paar Beweise entdeckt. Diese präsentieren sie dann auch stilgerecht, als der Femerrichter ankam. Es war eine tolle Szene, wie sie den Sigmarpriester immer mit weiteren Anschuldigungen und Beweisen attackierten, bis dieser schließlich seine Beherrschung verlor und gestand. Hatte was von den Gerichtsfilmern 😊.

Auf jeden Fall verkündete der Richter das Urteil (der Strick) auf ihn, sowie den Händler mit den Drogen (bei mir aber kein Kultistenmitglied, sondern schlicht Drogenhändler) und engagierte dann die Abenteurer als Juroren für seine nächste Station. (Das nächste Abenteuer).

Allgemein war der Femerrichter bis jetzt die tollste Person, die ich spielen konnte. Ich gab ihn so ziemlich den Charakter vom Bösewicht aus dem Disney-Film Quasimodo und er ist mir trotz der sehr kurzen Zeit gleich ans Herz gewachsen. Selbstbewusst, Arrogant, hochtrabend und doch höflich.

Im nächsten Abenteuer ging es dann in ein kleines Dörfchen, wo der Richter eine Hexe verurteilen sollte. Unterwegs fanden sie bereits einen verbrannten Richter, der an einem Strick baumelte, trotzdem verlor der aktuelle Richter nichts von seiner Souveränität und vertraute auf seine Handlanger (vier an der Zahl), sowie den angeheuerteten Abenteurern. Im Ort wollte er, bevor es an die Arbeit ging, dann lieber sich erst einmal ausruhen und etwas essen. So beschlagnahmte er das größte Haus und ließ sich bewirten. Die Handlanger als Vorkoster hatten dann auch noch die junge, hübsche Frau als Serviererin herbeibringen sollen. Er wollte sie dann schließlich auch noch neben sich sitzen haben (die Spieler verstanden das natürlich als Anmache, ich spielte es aber bewusst so aus, dass es nicht ganz klar war. In meiner Version wollte der Richter nämlich nur noch mit seinem Opfer spielen und es halt genau unter die Lupe nehmen). Schließlich verpasste die Frau ihm eine schallende Ohrfeige und rannte raus.

Dort war bereits der Hauptmann-Spieler, ein Frauenheld. Er nahm sie natürlich gleich in die Arme und tröstete sie (die anderen Einwohner hatten gestanden, den vorangegangenen Richter verbrannt zu haben, aber nur weil er eben mit ihnen schlecht umgesprungen war und einige von ihnen hängen wollte...). Als dann der Richter wutentbrannt ob der Ohrfeige mit den Handlanger nach draußen stürmte und ihren Tod auf den Scheiterhaufen forderte, stellten sich ihm die Spieler wie gewünscht entgegen 😊.

Der Schläger/mittlerweile Duellist(!) wollte es zunächst diplomatisch lösen, jedoch war er dabei karrierengerecht noch drohte, sie umzubringen, wenn sie nicht hören wollten. Das ließ sich natürlich ein Femerrichter von so einem dahergelaufenen Kerl nicht gefallen und er drückte mit seiner Pistole in dessen Richtung ab. Der Kampf darauf war kurz und schmerzlos. Die Handlanger wurden überwältigt und der Richter vom Hammer des Albioner zerschmettert. Aber sie misstrauten dem ganzen doch noch, weil der Richter ja hierher

kam, um einen Fall zu lösen. Als dann beim nächtlichen Ritual der Slaaneshkult offensichtlich wurde, konnten sie die Anführerin nur noch entkommen sehen, während ihre Handlanger mit Freuden ihre Leben opferten um sie aufzuhalten.

Und damit endete wieder ein unterhaltsamer Abend für uns alle. Ich habe leider meinen, wie schon gesagt, sehr lieb gewonnenen Richter NPC verloren, der Shallyapriester aber dafür dessen Pistole. Er hat ein Faible dafür, noch aus der Zeit, bevor er in den Orden eingetreten war.

Meine Spieler sind nun auch alle im dritten Rang.
Averland-Shallyapriester (vorher Initiant-Jünger)
Talabheim-Hauptmann (vorher Soldat-Seargant)
Albioner-Duellist (vorher Grubenkämpfer-Schläger)

Nächstes mal gehts dann aber wirklich nach Altdorf, wo ich die Schwierigkeitsleiste wohl drastisch anziehen muss. Das heißt Yuri mit einer großen Gruppe an Schläger ausstatten, die Federdinger auch vermehren und beim Endkampf eventuell noch weitere Gemeinheiten dazu packen.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 27. März 2012, 11:19**

von **obaobaboss**

Und wieder eine Runde mehr absolviert 😊

Ich hatte ja eigentlich geplant, schnurstracks nach Altdorf weiter zu reisen, aber die Spieler wollten die Kultistendame noch weiter verfolgen. Da sie das Pferd ja angeschossen hatten, konnten sie auch eine Blutspur finden. Diese führte sie dann bis zu einem Bach, in dem mal gleich zwei Abenteurer auf den nassen Steinen ausrutschen. Aber auf der anderen Seite schaffen sie es tatsächlich durch sehr gute Würfe die Spur wieder aufzunehmen. Also musste ich mir wieder etwas einfallen lassen. Ich ließ sie auf einen abgelegenen Hof stoßen, wo das Pferd tot da lag. Sie umkreisten den Hof in Ruhe, stießen dabei aber nur auf einen Pferch mit einem grunzenden Ochsen. Im Haus war es totenstill und Raum für Raum wurde erkundet. Erster Raum leer und normal eingerichtet. Dann in die Küche... und bei den Haken an der Wand fehlt ein Messer, das auch sonst nirgends in der Küche zu sehen war. Als die nächste Tür geöffnet wurde, stürzte der Leichnam einer Frau mit aufgeschlitzter Kehle heraus. Im Zimmer selbst lag dann auch noch der Ehemann mit zahlreichen tiefen Schnitten am Körper leblos im rotgefärbten Bett. Und im Zimmer lag eine kleine Puppe. Böses ahnend ging es also zum letzten Raum. Dort war die Kultistin und hatte das blutverschmierte Küchenmesser am Hals eines kleinen Mädchens. Nur der Talabheimer Hauptmann war jetzt dort, der Shallyapriester blieb in der Küche zurück, damit sie nicht fliehen konnte (es gab noch einen weiteren Raum, der sowohl zum Kinderzimmer, als auch zur Küche führte). Der Albioner war noch außerhalb der Farm. Die Kultistin versuchte nun den Talabheimer zu überzeugen, sie für das Leben des Kindes gehen zu lassen. Er sagte zu, spielte dabei aber auf Zeit. Es ergab sich ein sehr interessantes Gespräch, indem die Kultistin nochmal tief in der Wunde bohrte, dass sie einen unschuldigen Richter umgebracht hatten und dieser sicher nicht gezögert hätte, das Mädchen für seine Gerechtigkeit zu opfern. Was sie jedoch im Eifer ihrer Anschuldigungen nicht bemerkte, war dass der Shallyapriester inzwischen aus dem anderen Raum ins Kinderzimmer geschlichen kam, die Pistole in der Hand. Und diese drückte er dann auch ab, als sie am Kopf der Kultistin lag. Ne ziemliche Sauerei gab das natürlich. Ein guter

Einwurf des Albionerspielers, ließ mich dann per Würfelwurf entscheiden, ob das Mädchen durch die letzten Zuckungen noch verletzt wurde und siehe da, der Chaosstern! Aber der Shallyapriester konnte das Kind noch retten.

So machten sie sich auf, nahmen das nun elternlose Kind, den Ochsen samt einem Karren und reisten in Richtung Altdorf. Den Hof brannten sie mal auf Nummer sicher nieder!

Unterwegs erzählten sie einem Weghüter die Geschichte. Da sich mittlerweile ein Priester und ein Hauptmann in der Gruppe befinden, kann ich die NPC's mittlerweile nicht dauernd so misstrauisch und unhöflich spielen, wie früher, womit der auch ziemlich schnell von der Wahrheit überzeugt wurde. Die Sache mit dem Richter ließen sie dabei aber natürlich weg.

Und dann kamen sie schließlich nach Altdorf, die Hauptstadt des Imperiums. Sie begaben sich sofort auf der Suche nach einem Shallyakloster um das kleine Mädchen, samt Karren und Silberspende abzugeben. Dann ging es zum Marktplatz. Der Shallyapriester kaufte Munition für seine Pistole (ein Jugendtraum des jungen Marius hatte sich mit dem Besitz dieser Waffe erfüllt) und eine bessere Rüstung. Zwischendurch wurde ihm seine Geldbörse gestohlen, aber das war nur ein Jugendfreund, denn er in seinem Hintergrund eingebaut hatte. Reinald Hifl, Ranaldjünger, half der Gruppe dann auch an ein paar Gegenstände zu kommen und später auch Informationen. Jedoch kam er zu spät, als der Talabheimer und Albioner eine Muskete für 1 Gold und 50 Silber verkauften, was natürlich massiv unter deren Wert war (der Händler quittierte es mit einem schadenfrohen Lächeln). Der Talabheimer wollte auch unbedingt eine Plattenrüstung, aber ich glaube mich erinnert zu haben, dass die nur von Zwergen für die Imperiale Armee hergestellt werden, womit normale Händler und Schmiede natürlich nicht darüber verfügen. Der Ranaldpriester hätte für einen gesalzenen Preis eine auftreiben können, der Talabheimer hatte aber abgelehnt.

Dann trennten sich kurz die Wege. Der Shallyapriester ging in das große Shallyakloster, was ja inzwischen in Altdorf zu einer Ansammlung von kriminellen Spelunken von Halsabschneidern geworden ist, welche die guten Seelen der Shallyakirche ausnutzen. Während er dort half und auch für eine Übernachtungsmöglichkeit sorgte, begab sich der Talabheimer zu einer Person aus seinem Hintergrund. Der Sigmarpriester Stern war der sich selbst bereichernde Geistliche, wie er nur negativ sein konnte. Zig Wachen vor seinem Bürodistrikt, tileanische Marmorbüsten von ihm, teure Gemälde, welche ihn mit einem Hammer Tiermenschen erschlagen zeigen und überall teure Stoffe und goldene Gegenstände. Stern war auch richtig unterhaltend auszuspielen. Er zog über Talabheim her, über das Militär und auch über den Albioner Begleiter und dessen Aussehen, weil er wusste, er war von Wachen umgeben und in einer hohen Stellung um das auszunutzen. Während er also einen riesigen gedeckten Tisch um einiges an Köstlichkeiten erleichterte, spannte er die Abenteurer für einen Auftrag ein. Er appellierte an ihre Sigmargläubigkeit und Imperiumstreue, was beim gutherzigen Hauptmann auch Wirkung zeigte. Und so schickte er sie zu seinem guten Freund, den Goldmagier Macarius. Womit wir dann auch im Abenteuer Winds of Magic gelandet sind.

Dieser erteilte ihnen dann den Auftrag nach dem verschwundenen Schüler Hermann Gratz in Oggasse zu suchen. Vom Freund des Shallyapriesters, der Ranaldpriester, bekamen sie noch Informationen zu den einzelnen Besonderheiten dort. Er erzählte ihm von Magpie's Laden, denn er gut kenne und warnte sie vor Yuri. Auch hier war es immer wieder sehr amüsant, weil nur der Shallyapriester wusste von Reinalds Profession, vor den anderen gab er sich als Student der Poesie und Sohn eines reichen Händlers aus. Er verstrickte sich

immer wieder in Widersprüche, aber trotzdem konnte der misstrauische Hauptmann nicht wirklich aufdecken, dass sein Gegenüber ihm gerade etwas vormachte.

So ging es dann nach Oggasse und die im Abenteuer beschriebene Szene fand statt. Der Albioner hatte seit er von Yuri gehört hatte eigentlich nur den Wunsch sich mit ihm zu messen. Aber das hatte noch Zeit. Zuerst wurde dem verkrüppelten Veteranensoldat geholfen, der von Kindern mit Steinen beworfen wurde. Sie mochten den Kerl und stellten auch schon gleich viele Fragen (oh, die Kultisten werden nicht erfreut sein). Überhaupt gingen sie alles andere als Subtil vor, aber sie sahen auch keinen Grund sich vor den hier Anwesenden zu fürchten. In mühsamer Kleinarbeit erfragen sie sich dann verschiedene Dinge: Es geht ein Monster hier um und Leute sind verschwunden. Viele wollen das Monster gesehen haben, aber es gibt verschiedene Beschreibungen (viele Füße vs. Federn). Beim Magier kamen sie jedoch nicht wirklich weiter, bis ein ziemlich verprügelter Typ ihnen gegen etwas Silber verriet, dass Yuri mit einem menschen-großem Bündel unterwegs war. Kaum hatten sie diese Information erhalten und die Schreibstube des Zwerges verlassen, erwartete sie auch schon Yuri mit seinem Mannen. Das Einschüchtern funktionierte nicht wirklich und als der Albioner ihm auch noch drohte, seinen Hammer in den Arsch zu rammen, war Yuri, der nur Furcht und Angst in seiner Gegenwart gewohnt war, vollkommen perplex. Noch perplexer wurde er wohl, als der Hammer dann zwar nicht in seinen Arsch landete, aber auf seinem Brustkorb und ihn leblos zu Boden schickte. Das wars mit dem Raufbold Yuri und seine Schläger liefen wie ein wilder Hühnerhaufen davon. Im Abenteuer steht es ja selbst, wenn die Spieler schon so weit sind, dass sie keine Angst mehr vor den Schlägern haben müssen (ich habe trotzdem ihre Anzahl drastisch vermehrt und einige Wunden gabs auch für die Spieler), dann ist es ihr hart verdienter Lohn. Bei Yuri fanden sie dann auch die Karte der Kanalisation mit einem eingezeichneten Weg.

Der nächste große Schritt war dann die Entdeckung, dass Ethel Rammstein, eine freiwillig helfende bei den Armenspeisung der Shallya, vom Vogelhändler Eier heimlich überreicht bekam. Sie wurde gestellt und die leicht seltsam gefärbten Eier entdeckt. Doch man ließ sie dann wieder gehen um den Vogelhändler etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Sie fanden den Käse mit dem Loch, doch während der Befragung, wollte der Händler etwas für die Gruppe holen und verschwand dann einfach. Sie durchsuchten das Haus und fanden sowohl den kleinen Tzeentch-Schrein im Dachboden, als auch den menschen-großen Käfig mit Blut und dem Stück einer Robe im Keller. Der Shallyapriester, wieder bei der Armenspeisung wurde dann hingegen Zeuge einer Verwandlung vom armen Schlucker zum Feathered Fiend. Er warnte alle vor den Eiern und konnte auch die Shallya-Chefin überzeugen (Frau Rammstein war natürlich nach dem Zusammenstoß mit den Abenteurern nicht mehr hingegangen).

Die Spieler wissen immer noch nicht was hier genau vorgeht, aber sie wissen zumindest, dass es mit der Kanalisation zu tun hat und sie haben die Karte. Deswegen sind sie hinabgestiegen. Dort sind sie noch auf drei Feathered Fiends gestoßen, die sie besiegen konnten und nun wartet das große Finale bei unserer nächsten Runde auf sie.

Ich werde ihnen zunächst noch den Krüppel vorbeischicken, denn sie ja nicht als Böse sehen, vielleicht ergibt das wieder eine nette Szene.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Freitag 30. März 2012, 17:55**

Heute wieder gespielt, dann kommt aber eine zweiwöchige Pause.

Es ging weiter in der Kanalisation, wo sie, dank der Karte von Yuri, keine größeren Probleme hatten, den Ort zu finden. Ich habe hier und da die Sache noch etwas ausgeschmückt, etwa eine Wand, welche am Schluss nur Illusion war und der Soldatenkrüppel (von dem ich wusste, dass sie ihn vertrauten), der sie in eine falsche Richtung schickte. Aber schließlich fanden sie die Gruppe, nur war es leider noch vor Geheimnismacht und deswegen hatte das Ritual nicht begonnen. Sie mussten so sich also mit "normalen" Fiends, sowie einigen Kultisten (Soldat mit Tentakelbeine, Frau Rammstein und der Vogelhändler, sowie einige hinzugefügt für die Herausforderung) und dem Dämon Bobo stellen. Denn Horror habe ich im Eifer des Gefechts doch tatsächlich total vergessen mit einzufügen. Auf jeden Fall konnten die Abenteurer ihre Feinde wieder besiegen, auch wenn nicht alle Magierlehrlinge gerettet werden konnten. Zwei starben und sie selber haben etwas Korruption und auch eine Geisteskrankheit gesammelt (mein Hauptmann bekommt nun Probleme, wenn er mit höherrangigen Spricht, gut dass er unbedingt in die Heimat danach will). Nach der Tat holten sie die Wache und deckten das Geschehen auf. Danach kamen sie noch zum Halbling, dem sie die Magiergegenstände, welche er ja für Yuri verscherbelte, wegnahmen (hier baute ich wieder den Ranaldpriester ein, der ihn darum bat, es ohne Gewalt enden zu lassen, weil einer der Gruppe ja sein Jugendfreund war). Diese wurden also zum Magierorden gebracht und sie verdienten sich ein paar Goldstücke, sowie als Extra eine Flasche mit einer starken Säure. Wer weiß, wann sie die benötigen.

Dann wollte der Talabheimer aber wieder in die Heimat. Also schnell ein Boot gesucht, dass dorthin fuhr. Es war dieses Mal ein Warenschiff, welches vor allem Kriegsgut transportierte. Während der Fahrt baute ich dann auch einen Piratenüberfall ein, welche ich als "Schwarzpulverpiratenbande" alle mit Musketen, Pistolen und Donnerbüchsen ausstattete. Aber meine Gruppe überlistete die Jungs, indem sie sich samt Mannschaft unter Deck versteckt hielten und dann hochstürmten (das war auch ziemlich Glückspiel, denn die Piraten haben alle wenig bei der Initiative gewürfelt, sonst hätten sie zuerst ein paar Kugeln verpasst bekommen). So konnten sie die Piraten, mehr oder weniger angeschlagen, wieder ins Wasser werfen und drehten den Spieß um, indem sie ihr Boot ausraubten. Jetzt befindet sich die Gruppe in Besitz von einigen Musketen, die sie gerne in Gold umwandeln würden. Bei den ganzen Musketen wurde mir das Herumtragen zu viel und ich baute schließlich encumbrance ein, was ich bisher vernachlässigt hatte. Der Albioner und der Shallyapriester hätten sich schon eine Weile gar nicht mehr bewegen dürfen vor lauter Kram 😊. Das Problem würde gelöst, indem zwei Packesel in der nächsten Siedlung gekauft wurden und weil ihnen auch das Risiko das ganze Gewonnene auf dem Schiff zu verlieren zu hoch war, beschlossen sie nun den Landweg zu benutzen.

Und hier haben wir noch in den Anfang vom Fanmade Abenteuer "Mord im Kloster" hineingespielt. Der reisende Verenapriester wurde gerettet, die dort anwesende Frau nach Entdeckung ihrer Mutation eiskalt hingerichtet und der Weg ins Kloster gefunden, wo man bereits den Selbstmord des Novizen in Erfahrung bringen konnte.

In zwei Wochen geht's dann dort weiter!

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 17. April 2012, 00:40**

von **obaobaboss**

Im Kloster haben die Spieler nach einer kurzen Erinnerung, was denn überhaupt bisher alles geschehen ist, dem Bühnenspiel der Strigani beigewohnt. Der Shallyapriester bemerkte da auch den wirren Blick des Novizen Gerhards auf die Striganidarstellerin der Verena, ließ sich aber von der Ausrede, er habe sich die Göttin genauso vorgestellt überzeugen. In der Nacht dann kam der Alptraum bzw. der Hilferuf der Verena. Und nach dem Aufwachen wurde die Gruppe gleich von den Strigani für das Verschwinden der Frau verantwortlich gemacht, weil sie mit dem Hauptmann ein wenig geflirtet hatte. Dieser erklärte den aufgebracht Leuten erstmal, dass sie unschuldig waren und boten ihre Hilfe bei der Suche an. Die Blutspuren konnten entdeckt werden und auch der Abhang, wo der Leinensack lag. Hier hat es der Hauptmann bei 4 Coordinationchecks trotz Erleichterungen wegen der Verwendung eines Seiles geschafft beinahe ständig auszurutschen und sich dabei zu verletzen. Nur beim letzten rauf klettern kam er ohne Wunden hoch, und auch nur weil er am Seil hochgezogen wurde. Der Blick auf den verunstalteten Leichnam der Frau hatte ihn neben den Wunden und den Erschöpfungen noch etwas Stress hinzugefügt (was er auch schon wegen des Traumes hatte). Also er war ziemlich mitgenommen 😊.

Im Kloster wieder ging es dann natürlich hoch her, doch der Abt sorgte für Ruhe und gab der Gruppe den Auftrag das Verbrechen aufzuklären. Zwar waren sie Fremde, aber sie hatten ja einen ihrer Brüder gegen die Mutanten geholfen. Also wurden Augen und Ohren gespitzt. Die blutige Kutte von Gerhard wurde gefunden, der sich jedoch auf dem Klosterinternen Schlachter rausredete, welcher als Komplize die Geschichte dann natürlich bestätigte. Der missgestaltete Barnabas konnte mit gut zureden dazu gebracht werden, einiges an Interessanten Informationen rauszukriegen. Es reichte sogar um in den Bibliotheksturm zu kommen. Dort wurde von einem Spieler dann auch erwähnt, dass dieses Abenteuer ihn an den Namen der Rose erinnerte. Der Autor gab dies auch als Inspiration an und ich hab den Soundtrack auch im Hintergrund am Laufen gehabt 😊.

Im Turm wurden sie dann jedoch nicht fündig, aber Barnabas hatte ihnen von den Geheimgang ins Untergeschoss erzählt. Dort wollte sie aber der begleitende Mönch nicht hinlassen, schon im Turm selbst hätten sie eigentlich nicht rein dürfen. Und so wurde ohne großen Erfolg wieder zur Ruhe gegangen. Nur der Albioner Krieger wollte den Tempel beobachten. Und er tat gut daran. Weil die geopfert Frau keine Jungfrau war, dürsteten die Dämonen im Untergeschoss nach neuen Blut. Und deshalb wurden die Novizen, die Slaanesh verfallen waren auch unvorsichtig. Wobei es vom Albioner auch sehr frech war, mit Intelligenz 2 und Abzüge wegen Nacht den Wurf zu schaffen (hatte hier auch seine Fortune Points eingesetzt). Auf jeden Fall erwischt er sie auf frischer Tat, wo diese sich dann kämpfend in das Untergeschoss zurückziehen (Novizen sind natürlich kein Gegner für den Albioner und so konnte nur Gerhard sich nach unten retten). Inzwischen waren auch die erwachten restlichen Spielercharaktere dem Albioner nachgeeilt.

Im Untergeschoss fanden sie dann auch den Raum mit den Dämonetten. Gut für sie war, dass der Hauptmann bei der Verfolgung einen Vorsprung hatte (weil der Albioner einen anderen Novizen in die entgegengesetzte Richtung verfolgte und weil der Shallyapriester sich nicht so viel Erschöpfung für Extrabewegungen antun wollte). So traf die Anfangsillusion samt Einlullung nur ihn, wo er aber auch gleich den Test verpatzte (der Spieler hatte heute wenig Glück mit den Würfeln ^^). Mit negativen Konditionen behaftet erblickte er somit das Bild des Grauens in der Kammer. Doch seine Gefährten waren gleich bei ihm und so stellten sie sich den Dämonetten und dem noch lebenden Gerhard. Im

Kampf ging es dann hoch her, so dass dem Shallyapriester auch die Heilungen ausgingen, aber es reichte dann am Ende doch. Gerhard wurde am Leben gelassen und mit ihm die Wahrheit zu den Mönchen und Strigani gebracht. Mit dem Dank beider Gruppen und einer Zauberspruchrollen aus den Archiven des Klosters marschierten dann die Abenteurer weiter nach Talabheim.

Sie erreichten es auch noch, was natürlich dem Hauptmann eine große Freude bereitete. Er traf zahlreiche bekannte Mitsoldaten wieder und wurde nun auch offiziell in den Rang eines Hauptmannes erhoben. Und als solcher bekam er nun auch seinen ersten Auftrag. Er muss nach Leydenhofen. Dies ist nichts anderes als der Ort von "Die Bestie von Lengenfeld". Weil Lengenfeld aber bei Nuln liegt, habe ich hier einen eigenen Namen erdacht. Bin sehr auf dieses Abenteuer gespannt, dass ja aus diesem Forum hier stammt. Es liest sich auf jeden Fall sehr spannend! 😊

Seite 7 von 13

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: Freitag 20. April 2012, 16:14

von **obaobaboss**

Lange Runde heute wieder 😊

Wir spielten die Bestie von Lengenfeld, was ich in Leydenfeld umwandelte und in Talabheim spielen habe lassen. Die Jungs bekommen den Auftrag dort Pferde für die Talabheimer Armee zu ordern. Der Hauptmann ging also mit seinen Jungs dahin... naja, nicht ganz, weil der Shallyapriester wollte mal einen Hexenjäger ausprobieren. So war der Priester in wichtiger Angelegenheit in eine andere Richtung aufgebrochen und in der Taverne begegnete ihnen dann der Hexenjäger. Er sollte die Gruppe, von der man ja nun schon einiges gehört hatte, mal genauer unter die Lupe nehmen. Und so starteten sie dann schließlich Richtung Leydenhofen.

Rest folgt später, ich sehe gerade, ich muss schon los 😊

Edit: Weiter geht's!

Nachdem die Jungs den Schock erstmal verdaut hatten (ok, eigentlich nur der Hauptmann, weil der Albioner kennt diese Gerüchte erst seit seiner Ankunft im Imperium), reisten die Jungs nach Nordosten. Ein Würfelwurf ergab, dass sie von einer Tiermenschenbande überfallen wurde, was den Talabheimer Hauptmann zugleich auch zeigen sollte, dass sein Land momentan in argen Schwierigkeiten liegt, denn die Strecke galt als sicher. Die Tiermenschen selbst waren kein Problem, aber hier muss ich gleich mal wieder eine Frage an euch stellen:

Der Hexenjäger hat diese Schuss-Actioncard, wo er in die Luft schießt und alles in Long range kann bis zu 3 Stress bekommen... das ist schon ziemlich stark, weil er bei vielen Gegnern die keine Nemesis sind damit ordentlich Wunden austeilte. So wie ich die Karte lese (ich glaube Overloaded Shot oder so), hat er da ja auch keine Willpower als Gegenstück, welche ihm den Wurf erschwert. Ebenso steht bei einem Talent, wenn mit Fechtwaffe ausgerüstet +1 auf Defence. Gilt das dann auch bei Fernkampfwaffen und auch wenn selbst beritten und Fernkampfwaffen auf ihn schießen, wenn nix dabei steht. Werde ich evtl. hausregeln.

Die Tiermenschen wurden also von der Gruppe besiegt und der Hexenjäger hat sich auch mal, seiner Macht bewusst, einfach eine der Pistolen von der Gruppe geschnappt. Die restliche Reise verlief ruhiger, aber man merkte schon, dass die Wunden ohne Shallyapriester nicht ganz so leicht weggehen 😞.

In Leydenfeld angekommen wurden sie gleich vom Hauptmann Dörfel begrüßt, wobei der Hexenjäger gleich mal alle versammelten Strigani anschnauzte und ihnen beilegte, die Stadt besser zu verlassen, bevor sie ihm einen Grund zur Exekution bieten würden. So wurde er quasi zum Anführer der Pöbelei, die eigentlich ja Hugo mit seinen Kameraden durchführen sollten. Dieser machte sich auch gleich mit dem Hauptmann aus Talabheim bekannt und wie soll es bei Stirländer und Talabheimer anders sein, sie mochten sich natürlich auf dem ersten Blick nicht. Dann kam die Kutsche vorbei geritten und auch Hugo samt Schergen machte sich davon. Der Sigmartempel wurde besucht und der örtliche Priester kennengelernt, der wieder mit dem Hexenjäger auf einer Linie zu sein schien. Dörfel lud dann die Gruppe zum Essen bei der Gräfin ein. Dort gab es auch ein nettes Geplänkel zwischen Konstantin (Vampir) und den restlichen Gästen. Besonders als sich der Ablioner-Hühne neben ihm setzte. Die aufmerksamen Augen des Hexenjägers sahen jedoch beim Essen, dass Konstantin kaum Nahrung zu sich nahm. Er verließ die Gesellschaft, nahm einen Krug Wein und träufelte Weihwasser hinein. Dann kehrte er zurück, schenkte jedem ein und rief einen Toast auf die Gräfin von Sachs aus (welche auch sehr viel Spaß in der Darstellung machte durch ihre Verschrobenheit ^^).

Der Vampir war jetzt natürlich unter Zugzwang und ahmte einen Schluck nach... jedoch ließ ich dies reichen, um seine Lippen erröten zu lassen. Und da zog der Hexenjäger die Pistolen auf ihm gerichtet! Jetzt lag das ganze Abenteuer auf der Kippe. Die anderen verstanden natürlich nicht ganz, da sie ja nichts vom Weihwasser im Wein wussten. Doch der Vampir ist immerhin ein Vampir und schaffte den 4 Difficulty Beguile Test auf dem Hexenjäger (ich nahm natürlich alle Expertise Dies), so dass dieser plötzlich dachte, er hätte sich geirrt. In der folgenden Verwirrung entschuldigte sich Konstantin von der Gesellschaft und auch der Ritter Kuno brachte die Gräfin in ihre Gemächer, da der Trouble sie ganz schön aufgeregt hatte. Sobald der Vampir etwas Raum zwischen sich und der Gruppe gebracht hatte, verschwand die Wirkung seiner Hypnose und der Hexenjäger stürmte samt Albioner und Hauptmann hinterher. Die Tür zum Gästeraum war verschlossen, doch wurde von Hauptmann und Albioner aufgebrochen. Dort fanden sie ein verlassenes Zimmer vor, mit geöffnetem Fenster. Sie rannten hin und sahen, wie unten die Männer des Stirländers mit Pferden und Kutsche davon eilten und der Hauptmann glaube beim Mond eine Sillouette einer großen Fledermaus gesehen zu haben.

Trotz dieses frühen Einbruchs, der fast das ganze Abenteuer gesprengt hatte, schaffte ich es noch mehr oder weniger die Linie zu halten. Die Heldengruppe verfolgte die flüchtenden Krieger und holten sie auch ein, weil sie scheinbar in einem nahe gelegenen Waldstück auf Konstantin warteten. Der Angriff auf die 11 Soldaten samt Hugo und der Söldnerin war dann aber keine gute Idee. Sie konnten zwei der Soldaten erschlagen, Hugo mehrere kritische Wunden verpassen, aber dann mussten sie sich zurückziehen, unter anderem mit einem bewusstlosen und von Bolzen gespickten Hexenjäger. Und der Zweihandschwingende Albioner musste auf einer seiner Hände verzichten. Sprich er kämpfte jetzt mit einem Schwert (macht aber auch damit immer noch dreckig Schaden!)

Ihre Wunden versorgend erfuhren sie dann am nächsten Tag vom Tod der Schmiedfrau. Im Nachfolgenden Streit zwischen Strigani und Leydenfeldern stellte sich der Hauptmann teilweise auf Seiten der Leydenfeldern, während der Hexenjäger natürlich die Strigani

allen nur möglichen Verbrechen verdächtige! Der Albioner war überfordert ^^ . Als das blutige Nachthemd bei der Strigani auftauchte, musste der Stadthauptmann sie in den Kerker werfen und die restlichen Strigani der Stadt verweisen. Wenig später wurde dann jedoch Branco von einem wütenden Menschenmob mit geschliffen, jedoch befreit. Der Hauptmann kehrte somit mit dem befreiten Branco und mit den Spielercharakteren zum Pfahldorf, der Striganisiedlung zurück. Dort erfuhren die Spieler von der beschützenden Macht und der Hexenjäger wusste was damit gemeint war. Dann kam der Angriff auf das Pfahldorf mit Öl und Fackeln von den Leydenfeldern.

Als die Gruppe wieder zurück wollte, fanden sie dann die Tore verschlossen vor. Dem Hauptmann und teilweise ihnen wurde die Kooperation mit Strigani vorgeworfen. Doch der Hexenjäger hatte sich ja als einer von ihnen erwiesen und durfte rein. Durch gute Überzeugungsarbeit durften dann auch der Albioner und sogar der Talabheimer Hauptmann mit hinein. Sie hatten schon am Stadtrand vom "Ausbruch" der Striganifrau erfahren und konnten den Ort des Verbrechens jetzt untersuchen. Sie waren sehr unsicher, was genau hier vor sich ging. Der Hauptmann schaffte es die Söldnerin des Vampirs unter Bevölkerung zu erspähen und wenig später bekamen sie die Nachricht, dass die Striganifrau von einem Soldaten der Gräfin beim Sigmartempel abgegeben wurde zum Exorzismus. Die Spieler wussten, dass mittlerweile alle Soldaten tot oder außerhalb der Stadt waren. Sie machten sich also auf dem Weg dorthin, bis auf dem Albioner, der untersuchen wollte, warum scheinbar von der Burg so seltsame Befehle kamen. Letzterer fand jedoch nur verschlossene Tore vor. Bei den anderen kam es zum großen Aufeinandertreffen. Es entwickelte sich jedoch etwas anders als vorgeplant. Zum einen schoss der Hexenjäger sofort auf den Strigoï und die Flagells griffen nur diesen an und nicht die Spielercharaktere (die ja auf ihrer Seite stehen!). Während der Strigoï sich inmitten von sieben Flagellanten prügelte, kümmerte sich der Hexenjäger dann um den anderen Vampir (hatte kein schönes Schussfeld mehr auf dem Strigoï) und seine gesegneten Silberkugeln und besondere Aktionen verursachten zahlreiche Wunden beim Vampir. Dieser musste sich alsbald als Fledermaus (ich habe die Äthergestalt damit ausgetauscht) zurückziehen. Seine Männer (nur 3+die Söldnerin) überlebten das Gefecht nicht. Die Söldnerin hatte auch keine Zeit ihre Lügengeschichte aufzutischen und den Leichnam hatten sie nicht untersucht. Der Strigoï flüchtete mit der Strigani, während die anderen den verwundeten Vampir in die Burg verfolgten. Dort ließen sie sich auf kein Gefecht mit den Hofzombies ein, sondern tricksten die aus und rannten durch. Die sie erwarteten Wachen wurden auch bald überwältigt und der schwer verletzte Ritter Kuno befreit. Schließlich das Endgefecht! Der Vampir hatte sich durch das Blut der Zofen zwar etwas erholen können, jedoch war er immer noch durch einige kritische Wunden geschwächt. Auch mit Verfluchte und Hugo, der ja auch unter einigen kritischen litt, konnte er dem Zorn der Spielercharaktere nicht standhalten! Nach dem Sieg waren die Spieler ordentlich zerschunden. Wieder wurde klar, dass es ohne Shallyapriester wohl um einiges schwerer ist, heil durch solche Abenteuer durch zu kommen. Der Hauptmann und der Albioner wollen sich etwas erholen... aber der Hexenjäger hat noch eine Rechnung mit einem gewissen Strigoï offen 🤔

Bin gespannt, wie die das beim nächsten Mal regeln werden!

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Montag 23. April 2012, 23:54**

von **obaobaboss**

So, heute konnte ich mal wieder etwas improvisieren. Der Hexenjäger wollte dem Strigoï wirklich noch ans Leder! Aber zuerst hieß es sich etwas ausheilen. Dabei hatten meine

Spieler aber nicht gerade Glück bei ihren Würfeln, so dass sie sich immer noch angeschlagen auf die Suche nach dem Vampir machten. Um zu ihm zu gelangen, lockten sie den Anführer der Strigoi in die Kaserne (wo sie auch die Gutgläubigkeit des Stadthauptmannes ausnutzten) und quetschten dort die Informationen raus, wie man zum Strigoi gelangen konnte. Als bald darauf war die Gruppe auch schon am alten Turm und hielten es zu diesem Zeitpunkt noch für eine gute Idee (zum größten Teil). Sie drangen in den unterirdischen Bereich ein, aber nicht ohne durch Striganische magische Versiegelungen auch den Gastgeber zu warnen. Auf dem Weg dorthin sahen sie einige Hinweise, dass sich die Strigani freiwillig als Nahrungsquelle darboten. In der großen Halle dann, wurden einige dieser Opfer urplötzlich wieder vital und zum Überschuss tauchte auch der Strigoi von der Decke hinab und schickte den Hexenjäger mit einem Treffer zu Boden. Ab da hieß es schon nur noch Rückzug. Es gab eine kleine Verfolgungssequenz im engen Tunneln, bevor sie wieder an die Oberfläche kamen, den Strigoi aber immer noch nahe hinter ihnen. Dort lauerte bereits die nächste Überraschung. Die Strigani hatten sich bewaffnet zu ihrem Beschützer aufgemacht und versuchten nun die Sache so zu lösen, dass beide Seiten gut davorkamen. Die kluge Baba wusste natürlich, dass der Tod eines Hexenjägers und eines Hauptmannes von Talabheim weitere Gefahren auf sie hätte zukommen lassen. So konnte man den Hauptmann zu einem Schwur der Stille überzeugen, der Hexenjäger war zum Glück immer noch ohnmächtig. Als dieser wieder zu sich kam, standen seine Begleiter in falschen Verletzungsverbänden vor ihm und gaukelten ihm vom epischen Kampf gegen den Strigoi was vor (etwa ein Streit, wer denn den letzten Schlag geführt hat). Der Guile-Check klappte und so musste der Hexenjäger murrend mit der Geschichte klar kommen.

Dann ging es wieder nach Talabheim, auf dem Weg dorthin wurde die vorher angeforderte Verstärkung getroffen und gemeinsam ging es wieder zurück in den Krater. Dort heilten sich die Charaktere auch richtig aus und auch den Albioner trägt nun stolz eine Plattenrüstung (dazu musste er nur in die Armee von Talabec beitreten, unterstützt vom Hauptmann). Als solcher wurde er natürlich gleich in die nächste Aufgabe miteinbezogen, die nämlich heißt: Rettet den Neffen des Kurfürsten Feuerbachs, welcher momentan in Wolfenbürgel sitzt und von einer Armee des Chaos bedroht wird. Man machte sich also auf, um nach Ostland zu reisen. Man bekam auch Unterstützung in Form von zwei Pistolieren und fünf Schwertkämpfern. Sie sollten sich im Norden mit einer Armee treffen, welche eine Kriegsherde bekämpfen soll und sie weiter nach Ostland leiten. Auf dem Weg dorthin gab es einige Informationen, etwa das Tiermenschensich zum größten Teil ihnen angeschlossen hatten und deswegen weniger da war. Eine Folge dessen wurde in der ersten Nachtruhe deutlich, als die nun sich rasch ausdehnenden Waldgoblins einen Angriff auf die Gruppe startete. Dieser wurde jedoch mit Leichtigkeit zurückgeschlagen. Jetzt muss ich mir das Abenteuer "Nine Virtues of Magnus" nochmal durchlesen und überlegen, ob ich etwas inzwischen einbauen kann. Zumindest einige der Begleitung sollten schon auf der Strecke bleiben. Ah, und die Armee, auf der sie treffen, die wurde natürlich von der Kriegsherde besiegt und nur noch Flüchtlinge sind dann aufzufinden 🤔

Wenn jemand einen guten Tipp hat, welches Abenteuer ich da noch einbauen könnte, wäre ich sehr dankbar. Da die Gruppe sehr in Eile ist, sollten sie falls es eine längere Rast benötigt, auch einen guten Grund dafür haben. Als Abenteuer-Einschub in Ostland werde ich wohl das Kannibalendorf nehmen, welches auch schon beim recklessdice-podcast gespielt wurde.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Montag 7. Mai 2012, 23:57**

von **obaobaboss**

Ich habe mich auch heute wieder aus dem Forum hier bedient und benutzte "Die Blutschlacht am Schwanenwasser" als Inspiration für den heutigen Abend. Ich musste jedoch vieles raffen, weil meine Jungs ja an sich eilig unterwegs waren. Auf jeden Fall waren sie auf dem Weg nach Norden, um eine Armee von Talabecland anzutreffen und mit ihr nach Ostland zu reisen um den Neffen des verschollenen Kurfürsten Feuerbach nach Hause zu bringen. Nach einem eher ereignislosen Tag, bekamen sie kurz vor Schlafenszeit Besuch. Hufe waren zu hören, aber nur von einem einzelnen Pferd. Eine berittene Gestalt näherte sich im Dunkeln, blieb aber weder bei Ansprache oder Drohung stehen. Warum das so war, stellte sich rasch heraus. Der Reiter war tot. Der Speer im Körper wurde schnell als Tiermenschenwaffe erkannt und eine Botschaft gefunden. Er war ein Bote, der die Niederlage der Armee kund machen sollte und ebenso berichten sollte, dass der Großteil der Tiermenschen aber nach Ostland ziehen würde, ein kleinerer Teil aber nach Süden. Diese Nachricht sollte nach Küsel gelangen und so schickten sie beide Pistoliere los, um dies zu vollbringen (diesen hat das natürlich nicht so gefallen, sie wollten große Taten vollbringen). Mit den noch vorhandenen 5 Schwertkämpfern wurde dann die nächste Siedlung angesteuert, um dort den Talabec zu überqueren und nach Ostland überzusetzen.

Diese Siedlung ist dann Schwanenwasser aus dem oben genannten Szenario. Bei mir war die Situation natürlich schon fortgeschritten. Die Bewohner protestierten gegen den tyrannischen Herrscher und dieser schimpfte wild von seinem Balkon auf sie herunter. Mit dem Auftauchen der Gruppe versuchten beide Seiten zunächst sie auf ihre Seite zu ziehen, konnten aber die Eskalation knapp verhindern. Der schon ziemlich angefressene Adelige bekam eine Mordswut, als sich die Gruppe auf Seite der Bürger stellte, so dass er sogar den Hexenjäger beschimpfte. Dieser begab sich dann schnurstracks zu ihm, wurde aber mit einer Donnerbüchse beschossen. Er bekam zwar etwas ab, aber der Adelige bald ziemlich schnell tot am Boden. Und dann kam schon der Angriff der Tiermenschen. Die Gruppe hatte sich mit den Bewohnern im einzigen Steingebäude der Siedlung, dem Rathaus, zurückgezogen. Dort kämpften sie gegen die Übermacht der Tiermenschen, eine regelrechte Belagerung. Die verbarrikadierte Tür hielt dem Minotaurus lange genug stand, so dass der Hexenjäger vom Balkon aus ihn mit bäuerliche Bogenschützen erledigen konnte. Der Tiermenschenschamane, der ihnen entgegenarbeiten sollte, war leider ein Totalversager. Als die Tür schließlich vom Wargor aufgebrochen wurde, lagen schon viele Tiermenschen tot am Boden (auch von Steinen, welche vom oberen Stock hinunter geworfen wurden). Es wurde auch siedendes Wasser vom Balkon gegossen, was eine angeschlagene Chaosbrut erlegte. An den Fenstern kämpften Bauern und Wachmänner, sowie Talabheimer Schwertkämpfer der Gruppe, gegen Ungors und Chaoshunde, wo es dann auch insgesamt drei Männern das Leben kostete (einen Talabheimer Schwertkämpfer weniger für die Gruppe). An der Front konnten die Spielercharaktere aber bald die großen Dinger erledigen, wodurch Hunde und Ungors flüchteten. So können sie nun übergesetzt werden.

Dort wird sie eine eigene Kurz-Abenteuer Idee erwarten, sowie Sweet Gallows (Kannibaldorf).

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Mittwoch 9. Mai 2012, 00:11**

von **obaobaboss**

Nächste Woche gibt es keine Runde, dafür haben wir heute nochmal gespielt. Sie ließen sich also nach Ostland übersetzen und kamen gleich in eine zerstörte Hafensiedlung an. Im Schatten der Ruinen bewegten sich gebückte Gestalten, welche sich bald als Überlebende rausstellten. Was diese dann erzählte, schockierte Teile der Gruppe: Nicht die Anhänger des Chaos hatten die Siedlung zerstört, sondern Talabecland, damit die Chaoten auch sicher nicht übersetzen konnten (es war eine Art Fährensiedlung). Gleich mit Steinen beworfen und beschimpft machte man sich also weiter. Die Stille im Ostland nagte an ihre Nerven, das ganze Land wirkte Tod. Verlassene Siedlungen, brach liegende Ackerfelder und hin und wieder Schlachtfelder, nur noch mit Skeletten und rostigen Waffen. Schließlich fand man doch eine bewohnte Siedlung und wurde auch äußerst freundlich empfangen. Eigentlich zu freundlich, wie die Spieler auch bald feststellten. Der Eintopf wurde von einigen gegessen, als die Dorfbewohner es ebenfalls taten und auch nahm man Flüssigkeiten zu sich. Der Hauptmann und die Soldaten Wodka, der Albioner und der Hexenjäger Wasser. Nur letzterer merkte, dass die Flüssigkeit seltsam trüb schien und das Wasser auch noch einen ungewöhnlichen Geruch hatte. Mit gezückten Pistolen verlangte er Antworten. Der Bürgermeister hechtete von einer Ausrede in der anderen, und er trank sogar selbst vom Wasser. Was der Hexenjäger nicht wusste, war dass er auf Zeit spielte. Und so hatten die Getränke dann auch ihre Wirkung. Bis auf dem Hauptmann, bei dem der Trunk wohl nicht richtig abgemischt wurde, fielen alle Talabheimer um und auch der Albioner. Dann begann ein Handgemenge mit der restlichen Dorfbewölkerung. Der Hauptmann und der Hexenjäger erwiesen sich für die unausgebildeten Meuchelmörder als zu zäh und konnten, zwar mit einigen Verletzungen, diesen beikommen. Als dann auch der Albioner das Zeug irgendwie ausscheiden konnte und ebenfalls in Getümmel stürzte (Kometeneffekt), war die Sache klar entschieden.

Zweite Siedlung, zweite schlechte Erfahrung. Kein Wunder, dass man die nächste beiseiteließ. Am Abend kehrte man dann aber doch wieder bei einer Gruppe von Häusern ein. Der dortige Bauer zeigte sich als gastfreundlich, beschwerte sich aber über eine Ogerhexe, die für ihre Hungersnot hier verantwortlich sein sollte. Die Spielercharaktere machten sich noch in der Nacht auf um diese auf zu suchen. Es stellte sich heraus, dass es sich bei dieser nur um eine riesige, dicke Frau mit Streitkolben handelte, die zig Kinder bei sich aufgenommen hatte, welche ihre Eltern im Krieg verloren hatten. Weil sie diese auch ernähren muss, gibt sie den Dörflern nichts von ihren Äckern ab. Die Spielercharaktere bekommen hier noch mit, wie eines der Kinder im Wald verschwunden ist, lassen sich aber schnell von der großen Olga abwimmeln, die keine Hilfe will. Also ziehen sie sich zurück zu den Dörflern und erklären, dass sie in dieser Angelegenheit nichts unternehmen werden. Später werden sie jedoch von einem der Kinder geweckt, dass an die Tür hämmert. Olga ist schwer verletzt zurückgekehrt. Bei ihrer Hütte angekommen berichtet sie dann von Goblins, welche schon länger ihre Rüben stehlen, aber auch von Orks, die neu sind. Die Gruppe begibt sich auf die Suche und findet dann auch das laute und mit großem Feuer erhellte Lager der Grünhäute. Diese wurden zunächst nur beim Fressen, saufen und prügeln beobachtet. Als sie dann einschlummerten (komplett), beschloss man so viele Goblins wie möglich zu meucheln. Die Rüstungen wurden ausgezogen, um weniger Lärm zu machen und bei einer möglichen Flucht schneller weg zu kommen. Und durch gutes Würfeln gelang es ihnen auch 7 Goblins zu meucheln, bis sie bemerkt wurden. Dann galt der Rückzug, wobei noch zwei Orks getötet wurden. Und hier haben wir heute unterbrochen. Das nächste Mal erwartet sie also der Ansturm der übrigen Grünhäute. Die Spieler sind schon heiß am diskutieren wie am besten mit der Situation umzugehen wäre.

Nächste Woche fällt es bei uns leider aus, damit haben sie lange Zeit sich einen guten Plan auszuhecken.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 22. Mai 2012, 01:19**

von **obaobaboss**

Weiter ging es im Ostland. Die Ork- und Goblinbande war also auf dem Vormarsch. Dank der Pferde hatte die Gruppe einen Vorsprung, wodurch man die Ansiedlung warnen konnte (und in Form des Hexenjähgers die Bewohner auch gleich zum Kampf motivieren, nachdem das Appellieren an das Ehrgefühl vom Hauptmann nicht reichte). Der Hauptmann übernahm es dann aber auch noch, einen Teil der Angreifer zu Pferd vom Hauptkampf weg zu locken, während der Albioner sie direkt zu den wartenden Soldaten und dem Hexenjäger führte. Dort kam es dann zu einem Hauen und Stechen. Und die kritische Wunde "Headshot" fand ihr erstes Opfer. Das war leider der Schwarzork, Anführer der Orkbande. Er bekam den Headshot mit zwei weiteren kritischen Wunden, was dann reichte um den Soforttod zu triggern (LP hätte er gerade mal die Hälfte verloren). Die restlichen Grünhäute wurden dann besiegt, auch wenn viele schwer verletzt wurden (einer der Bewohner der Siedlung verlor auch sein Leben). Die später hinzu gestoßene Olga konnte nur noch einige Goblins mit ihren Hunden verprügeln und dann noch als Heilerin ihr Können bewiesen konnte. Die Nacht wurde dann noch dort verbracht, bevor es früh am Morgen wieder weiterging. Immerhin wartete Wolfenburg auf sie. Dies erreichten sie dann auch schließlich, wobei sie noch eine zerstörte Siedlung passierten und auch die Anhebung des Terrains durch die Nähe zu den Middenbergen bemerkten. Auch der dunkle Horizont mit so manch seltsam gefärbten Blitz fiel auf.

Als man ankam, bot sich ein Bild des Schreckens. Die Stadt war bis auf den innersten Ring zerstört und von einem Belagerungsring von halbnackten, tätowierten, primitiven Barbaren umzogen. Auch schwer gepanzerte Gestalten, zahlreiche mutierte Bestien und selbst ein Riese war zu entdecken. Durch den Anblick eingeschüchtert, zog man sich erstmal in die Sicherheit eines nahen Waldstückes zurück und hielt Kriegsrat. Und dann hörten sie die Hörner. Die Tiermenschenarmee, welche die Talabecländerarmee besiegt hatte, war nun auch angekommen. Die Gruppe beobachtete, wie die beiden Anführer ein Gespräch führten, welches scheinbar nicht gerade gut lief. Die Tiermenschen zogen sich in den Wald zurück, aber nicht ohne ihre Missgunst gegenüber den menschlichen Dienern nochmal zu bekunden. Die Spieler haben den Wink verstanden. In der Nacht wurden die Fraktionen aufeinander gehetzt, indem kleinere Patrouillen im Schutze der Nacht angeschossen und zueinander geführt wurden. Aus dem kleinen Scharmützel hatte sich am nächsten Tag eine Schlacht gebildet und die Gruppe konnte nun den ausgedünnten Belagerungsring durchbrechen und nach Wolfenburg eindringen. Sie wurden dann auch in den inneren Ring gelassen, erfuhren dort aber frustriert, dass Feuerbach sich zu Beginn der Belagerung zu einem riskanten Ausfall entschlossen hat und damit, wenn auch unter großen Verlusten, Erfolg gehabt hat. Er befindet sich momentan wohl im Hochland. Die Ostländer sind zu keinem Ausfall bereit. Gefasst schildern sie, dass eine Flucht keinen Sinn hätte, ohne ein einziges Pferd und die Kavallerie des Feindes übersteigt ihre Zahl schon bei weitem. Außerdem waren da noch die Verletzten und Kranken. Sie wollten sich nur noch stur so teuer wie möglich verkaufen. Bei der Spielergruppe ist das natürlich anders, und so spitzten sie die Ohren, also sie von einem Ostländer angesprochen wurden, der ihnen einen Ausweg anbot.

Und hier baue ich dann die 7 Virtues of Magnus ein (danke hier nochmal an Alandor für das Abenteuer). Die Sigmarnonne haben sie bereits kennen gelernt und von dem Objekt der

Begierde erfahren. Sie haben auch bereits zugestimmt. Übernächste Woche schauen wir dann mal, ob es ihnen gelingt, aus der Stadt wieder zu entkommen.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Donnerstag 31. Mai 2012, 00:08**

von **obaobaboss**

Und durch 😊

Die Jungs haben es wieder mal geschafft und sind mit dem Leben davon gekommen. Aber der Reihe nach. Es gab zunächst ein schönes Wiedersehen. Denn wer war in der Feste? Marius, der Shallyapriester. Er hatte seine persönlichen Dinge erledigen können und war auf der Suche nach seinen Begleitern hier gelandet. Mitten in der Scheiße gelinde gesagt. Der Hexenjäger, also sein Kurzzeitchar, beschloss deswegen natürlich auch, dass es seine Pflicht ist das Chaos auch hier zu bekämpfen und hier zu bleiben. Somit war das alte Dreamteam wieder perfekt.

Sie haben in der Dämmerung die innere Feste verlassen, um in den Ruinen der Stadt nach dem wertvollen Objekt zu suchen. Es hat nicht lang gedauert, da wurden sie auch schon von den Kanonen der Verteidiger unter Beschuss genommen, da diese ja nichts von dieser Expedition zur späten Stunde wussten und sie für Barbaren hielten. Die Kanonen hatten sie nur leicht angeschlagen, doch der Lärm lockte natürlich unliebsame Gäste an. Die Barbaren kamen jetzt wirklich vorbei. Der Versuch sich zu verstecken gelang wegen des Shallyapriesters nicht ganz. So hieß es also Kämpfen. Unterstützt wurden sie dabei von einen noch Überlebenden, der mit seiner Hochlandlangbüchse mithalf. Die Barbaren wurden erschlagen, aber sie selbst ziemlich schwer verletzt... doch Shallyapriester Marius ist ja wieder da und somit verschwinden viele der Wunden durch meisterhafte First Aid Checks schnell wieder.

Von der Sigmarschwester erhielten sie dann eine Standpauke, dass man doch unauffällig vorgehen sollte. Von da an beschloss man auch mehr auf leisen Sohlen vorzugehen. Dabei beobachtete man einige Grausamkeiten, die sich abspielten. Von einem Tzeentchdiskreiter, der sie mehr interessiert beobachtete als feindlich bis zu einer Gruppe Kultisten, welche die Barbaren willkommen hießen, aber dann gnadenlos abgeschlachtet wurden. Auch wurde eine weitere Schwester des religiösen Ordens, welche aber nicht mehr zu retten war, getroffen. Die spontanen Sterberiten von Kriemhilde entgingen den Spielern nicht, aber sie konnte sich irgendwie noch rausreden. Schließlich kam man dann aber auch zum Haus, wo die Tugenden des Magnus sein sollten. Dort war ein großer Brocken Warpstein. Dieser ließ dann doch glatt Dämonen erscheinen. Ein Seuchenhüter und ein Horror traten ihnen entgegen und einer der treuen Soldaten, die sie begleiteten, fand bei diesem Kampf sein Ende. Im Gebäude finden sie dann den Möchtegernbürgermeister, hinter dessen Scharade sie aber schnell blickten. Ab in den Keller fanden sie die Mutantenbürokraten. Sie hatten keine Lust auf große Verhandlungen oder Suchen, auch weil ja ein Angriff der Chaoshorde zu jeder Zeit möglich war, und wählten schlicht den Weg des Schwertes, wodurch sie sich zum alten Archiv durchkämpften. Und dort setzten sie es dummerweise durch ihre Fackeln in Brand. Im Labyrinth der Regale irrten sie lange umher und litten unter dem starken Rauch, doch am Ende fanden sie die Tugenden. Der Weg zum Ausgang zurück war leichter wieder zu finden, doch dieser stand dann schon in Flammen. Hier zeigte dann Kriemhilde ihr wahres Ich und stürzte sich in ihren Diebesklamotten in die Flammen. Die Gruppe verfolgte sie (alle bekamen Schaden durch die Flammen), und am Dach kam es dann zum Zusammentreffen mit dem noch größeren

Gauner Schpeer. Zuerst mit Diplomatie, dann mit der groben Art konnte man am Ende das Luftschiff für sich erobern und gerade noch Rechtzeitig davonfliegen. Aber nicht ohne einen Abschiedsgrußes des Tzeentchdiskreiter, der ein Wiedersehen voraus sah. Die Diebin und der Mächtigerschreiberling waren die einzigen Geretteten von Wolfenburg.

Die Diebin konnte den Hauptmann (der einzige denn es wirklich interessierte) überzeugen, dass er sie laufen lässt. Ohne ihr wäre die Ware nun in Händen der Chaoshorden und sie versprach, dass die Statue selbst einen guten Käufer hätte (ich drehte die Geschichte ein wenig so, dass eben die Puppen selbst an die Kurfürstin von Nuln schlussendlich gelangen). Man trennte sich bei der nächsten Siedlung und hier nahm, nachdem das letzte Mal das Angebot kam, kurz der Spieler des Hexenjäger/Shallyapriesters.

In der Taverne begegnete die Gruppe drei sehr kurioser Personen. Einen Hünen von Kisleviten, einen frechen Averländer Jäger und einer tileanischen Duellistin. Das Gespräch fing zwar verwundert, aber ganz ruhig an. Am Ende stellt sich dann heraus, dass sie zum Gefolge vom in Wolfenburg zurückgebliebenen Hexenjäger gehörten und der betrunken gemachte Shallyapriester Marius hatte auch schon die Geschichte von der Lüge des toten Strigoi-Vampiren ausgeplappert.

Das seltsame Trio entfernte sich inmitten einer großen Horde von Flagellanten und ließen die Gruppe äußerst verwundert zurück, denen sich langsam entschloss was gerade geschehen war.

War für mich sehr unterhaltsam, das ganze hier aus der Beobachterperspektive zu sehen und die drei Charaktere hat der Spieler wunderbar dargestellt, da kann ich mir wohl hier und da eine Scheibe abschneiden. Ebenso bin ich gespannt, was da wohl folgen wird, ich durfte mir vorläufig auch einen Charakter erstellen. Als nächstes kommt jetzt noch ein von mir geleitetes Abenteuer, dann soll die Begegnung Wirkung zeigen. Ich werde da dann übrigens einen Rattenfänger spielen, damit die Jungs und ich mal sehen wie das mit den Hund so funktioniert 😊

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 5. Juni 2012, 23:40**

von **obaobaboss**

Ich durfte heute zum zweiten Mal Warhammer als Spieler erleben und es ist auf keinen Fall weniger spaßig als das Leiten 😊.

Die Gruppe wurde zuerst im Schnellverfahren noch von mir nach Talabheim zurückgebracht, dort verabschiedeten sie sich von den drei Soldaten, die den Trip mit ihnen überlebt hatten und holten sich ihre Maultiere Reinhold und Wolfpack zurück. Doch es wartete auch eine Botschaft auf sie. Ein Brief per Bote, unterschrieben vom in Wolfenburg zurückgelassenen Hexenjäger. Er hatte tatsächlich überlebt. Und er forderte sie auf nach Leydenhofen zurück zu kehren, ansonsten würde er dafür sorgen, dass sein Orden Jagd auf ihnen machen würde. Also ging es dadurch gut motiviert nach Leydenhofen. Dort mussten sie von einer Hungersnot erfahren, von Leuten die verschwanden und von einem inzwischen Terrorregime der Hexenjäger. Es wartete nämlich nicht nur der bekannte Johann, mit dem sie einige Zeit verbracht hatten, auf sie, sondern eine ganze Gruppe von Hexenjäger, davon auch einer aus der Vanhel-Sippe (natürlich der Anführer). Die alte Herrscherin (die verschrobene Gräfin) baumelte längst schon tot in einem Gitterkäfig über dem Tor (einerseits Schade, weil ich sie wirklich gerne gehabt habe im Spiel, einerseits war das aber auch natürlich ein krasser und klasse Schockeffekt für die

Spieler!). Ihren Ritter, Kuno von Kellerstieg, fanden sie völlig verwirrt und emotional zerstört inmitten einer Gruppe von Flagellanten.

Weil sie dem Hexenjäger auch das Leben gerettet hatten, gab er ihnen eine Chance, sich von der Schuld der Lüge reinzuwaschen. Sie sollten bei der Spürjagd nach dem Vampir helfen. Dafür bekamen sie Unterstützung und zwar meinen Charakter, den Rattenfänger Rüdiger mit seinem Hund Zecke, der schon länger in Diensten des Hexenjägers stand. Da er kein sehr menschenfreundlicher Umgang ist, gab es zunächst einige amüsante Reibereien mit Albioner Sdemu und dem Hauptmann Sherodan. Der Shallyapriester Marius wurde indessen zum Lazarett-Dienst abkommandiert. So gingen die drei also los, um den Ort aufzusuchen, wo sie damals dem Vampir begegneten. Vorher hatten sie schon erfahren, dass die Kanalisation der Stadt versiegelt wurde, da es dort nur so von Ghulen wimmelte. Auf dem Weg dorthin, wurde gesehen, wie eine Räuberbande einen alten Mann auf Wagen überfiel, der jedoch von einem großen, schwer gerüsteten Leibwächter beschützt wurde. Man kam ihnen zur Hilfe und die Banditen waren kein wirkliches Problem. Der Mann stellte sich als Alchemist vor und gab als Dank einige Tränke, die beim Schlafen helfen sollten. Der schwer gerüstete Leibwächter, dessen Rüstung von Grünspan überzogen war, sprach kein Wort. Ich dachte gleich an einen Verfluchten, aber mein Charakter würde das wohl nicht so sehen und so sagte ich nichts. Aber auch der Talabheimer Hauptmann wurde misstrauisch und versuchte sich mit ihm zu unterhalten. Der Alchemist sprach von einem Schweigegelübde seines Ritterordens und wir ließen sie von dannen ziehen. (Mein Charakter hätte auch erst gar nicht eingegriffen, weil es ihn ja nichts angeht, wenn da wer überfallen wird).

Die Striganisiedlung fanden sie zerstört vor, auch Werk der Hexenjäger, also weiter zum alten Turm. Dort fanden sie frisches Blut und nach dem Abstieg auch eine halb aufgefressene Leiche eines Fischers. Man kam zur Stelle, wo am letzten Mal der Strigoi auftauchte, aber dieses Mal keine Spur davon. Dafür gab es ein Loch in der Wand, welches neu war. Also ging es weiter hinein, wo man auf Kampflärm aufmerksam wurde. Vorsichtig näherte man sich und fand eine große Anzahl von Ghulen, die einen toten Hexenjäger verspeisten und zugleich noch zwei Zwillinge, wohl ebenfalls Hexenjägerinnen, bedrängten. Denen wurde zur Hilfe geeilt. Mein Charakter hielt sich im Kampf vornehm zurück und schoss nur Bolzen aus dem Eingang. Albioner und Talabheimer wurden kritisch verwundet, doch das Gezücht konnte zurückgeschlagen werden. Von den beiden Hexenjägerinnen, welche den Toten noch als ihren Vater bezeichneten, wurde eine ohnmächtig, die andere bestand darauf hin auf den sofortigen Transport zurück nach Leydenhofen. Der Albioner wurde mit ihnen vorgeschickt, weil er sie leicht tragen konnte. Mein Rattenfänger und der Hauptmann trauten sich weiter in die Höhle und fanden die Kanalisation. Und dort wurden sie sogleich von einer Ghulhorde angegriffen und mussten fliehen.

Völlig außer Puste gelang es und man holte dann auch die anderen in der Strigani-Siedlung ein. Dort sollte man sich auch umschaun, doch die anderen wollten nur zurück nach Leydenhofen. Mein Rattenfänger hatte aber keine Lust ohne wirkliche Ergebnisse zum Hexenjäger zurück zu kehren und sah sich noch in der Striganisiedlung um. Der einsetzende Regen trieb ihn in den einzigen noch intakten Striganiwagen, dem Größten. Dort fand er die Baba der Strigani... aber als Zombie. Da er sie nicht vorher kennen gelernt hatte, natürlich schade für die anderen für die gute Szene, die sie so nur passiv mitbekamen. In einem Handgemenge, wo vor allem der kleine Hund eine tragende Rolle hatte, konnte Rattenfänger Rüdiger sich behaupten. Danach fand er noch einen weiteren Eingang zur Kanalisation durch abfließenden Wasser des Regens. Damit traute er sich wieder zurück.

Die Hexenjägerinnen wurde ins Lazarett gebracht und man selber auch geheilt (mehr oder weniger). Dem folgte die Berichterstattung beim Hexenjäger, der sich auch zufrieden zeigte. Man ging zu Bett, konnte aber nicht wirklich einschlafen. Albioner Sdemu traute sich dann an den Trank des Alchemisten und natürlich hatte das schlimme Folgen. Shallyapriester Marius wurde geholt, aber der konnte nur Schlimmeres verhindern. Sdemu war zunächst außer Gefecht gesetzt. Dies hatte dann schlimme Auswirkungen, denn in der Nacht wurde man noch von einer Wache geweckt, irgendetwas war scheinbar aus der Kanalisation ausgebrochen. Die Gruppe fand dann eine Gruppe von Ghulen, aber auch einen Menschen unter ihnen, die gerade eine Frau entführen wollten.

Dies wollte man natürlich aufhalten, der Spieler von Sdemu durfte eine Wache übernehmen, im Kampf konnte man den Mann auch knapp überwältigen, aber der Kampf mit den begleiteten Ghule konnte nicht ganz beendet werden, so dass vor allem momentan noch die Frage offen steht: Wird der Talabheimer Hauptmann seine Wunde mit dem Augenmalus permanent kriegen? Eine kritische Wunde ist er wohl nur noch davon entfernt 😊

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: Montag 11. Juni 2012, 23:32

von **obaobaboss**

Neuer Bericht. Meine Zeit als Spieler in der Gruppe ist wieder vorbei, war kurz aber schön. Wobei ich das Spielleiten sogar ein wenig vermisst habe. Jedenfalls gab es ein großes Finale.

Das letzte Mal konnten wir diesen Menschen inmitten von Ghulen aufhalten, besonders tragend war die Rolle meines Rattenfängers, da er ihn mit seiner Armbrust schwer genug verwundete, um ihn zum Aufgeben zu zwingen. Der Gefangene verkündete jedoch, dass er nie reden werde, was nur zu einem gehässigen Lächeln führte, da wir ja mit Hexenjägern hier waren. Er wurde dann auch zu denen geführt und sang nach einiger Mithilfe (wir waren nicht dabei) wie ein Vögelchen. Es gab scheinbar am nächsten Abend den Großangriff der Ghule, jedoch war ein Nekromant Hauptverantwortlich, er kontrollierte irgendwie den Strigoi. Während die Hexenjäger also sich mit den Ghulhorden und Strigoi messen würden, sollten er Rattenfänger, der Hauptmann und der Albioner in die Kanalisation und den nun nicht mehr so geschützten Nekromanten töten (natürlich der Kerl, der uns den "Schlaftrunk" gab). Die Vorbereitungen zum großen Kampf bekamen wir noch mit, unter anderem die Platzierung einer Höllenfeuersalvenkanone.

Wir bekamen Verstärkung in Form einer Vampirjägerin (gespielt wieder von der Freundin des Shallyaspielers/momentan Meisters). So ging es hinab in die Kanalisation. Mein Rattenfänger als Experte für die Umgebung natürlich mit der Laterne voran. Mit der lief er dann auch geradewegs in einen Ghul, denn er noch so eben die Laterne über den Schädel hauen konnte. Der durch das Öl brennende Ghul lief davon, die Gruppe hinterher und man kam genau zum Versteck des Nekromanten. Mit einem schnellen Überraschungsangriff wurde er auch gut angeschlagen, dann hatten sich aber Ghule, sowie Skelette und sein gepanzerter Leibwächter (ein Verfluchter) vor ihm gestellt. Es war ein ziemliches Gehacke und Premiere: Der Hauptmann erhielt eine permanente Wunde und zwar die Narbe, welche Fellowship schadet und Intimitade unterstützt (eigentlich war er immer mehr der diplomatische Redner, hat er sich nicht gefreut). Im Kampf gegen den Verfluchten wäre er auch beinahe drauf gegangen. Mitten im Kampf entschied sich die Vampirjägerin dann auf

einmal den inmitten des Raumes stehenden Warpstein zu stehlen und damit davon zu laufen. Ein Auftrag des Hexenjägers. Sehr witzig war, dass sie mit ihrer letzten Attacke den Nekromanten noch auf einen Lebenspunkt runter schlug und ich dann meinen Hund auf ihm hetzte. Der small but vicious Dog war es somit, der den großen Veranstalter des Grauens erlegte 😊

Und den Verfluchten tötete übrigens auch mein Rattenfänger und nicht der Hauptmann oder Talabheimer (wieder Abstauber 😊).

Somit siegreich kehrten wir zurück. Dort hatten die Hexenjäger, auch dank der Salvenkanone, welche aber mittlerweile wie ihre Opfer und auch Besatzung in Einzelteilen lag, die Ghule samt Vampir eingekreist. Dort befanden sich aber auch noch einige Strigani, welche um Gnade flehten. Der Strigoi versuchte sie zu schützen, die Hexenjäger, mittlerweile mit de Warpsteinartefakt, benutzten dies um den Strigoi zu kontrollieren. Er ließ ihn die Strigani, wie auch die verbliebenen Ghule abschlachten. Pavel Illic, das letzte Mal noch ein guter Freund von ihnen, starb vor ihren Augen. Die Spieler hatten es nicht einmal versucht sie zu retten (Mein Rattenfänger hatte natürlich keinen Grund dazu, der Hauptmann hat momentan die Geisteskrankheit Xenophob und der Albioner blieb schlicht ruhig). Als der Hexenjägercaptain dann den Vampir erledigen wollte, zersprang der Warpstein (der Hass des Vampirs wurde wohl zu stark) und er wollte angreifen. Bevor er dies tun konnte, war er jedoch von zig Pistolen, Armbrüste und Bögen angeschossen, bis schließlich der Albioner und der Hauptmann ihn im Nahkampf genauso besiegten, wie sie es damals den Hexenjäger vorgelogen hatten.

Damit endete das Abenteuer des Spielers und mir hat es sehr gut gefallen. Vor allem war es sehr warhammerig. Die brutale Vorgehensweise der Hexenjäger wurde stark porträtiert und viele bekannte Gesichter dramatisch wieder gezeigt (tote Gräfin, verrückter alter Ritter, sterbender Pavel Illic, Zombiebaba). Auch das Trio des Hexenjägers war wieder sehr unterhaltsam. Und der Strigoi, der die Strigani abschlachtete, die er eigentlich beschützen wollte und dann sich vom magischen Zwang befreien konnte, aber doch umkam war sehr episch!

Ab da übernahm circa ich wieder das Ruder. Der Shallyapriester war natürlich sehr enttäuscht von seinen Begleitern, die den Strigani nicht helfen wollten und verweigerte ihnen sogar die Heilung. Verletzt, deprimiert und im Falle des Hauptmannes durch die Ghulklaunen auch noch von einer Krankheit gepeinigt ging es wieder nach Talabheim. Dort durften sie sich dann ausruhen und durch einen Bußgang des Albioners und Hauptmannes konnten die beiden sich auch wieder der Heilfähigkeiten des Shallyapriesters sichern. Auf dem Rückweg fiel übrigens schon Schnee. Viel zu früh für die Jahreszeit. In Talabheim erfuhren sie dann, dass sie schon einen neuen Auftrag hatten. Sie sollten nach Nordland, um Söldner für eine Armee des Talabeclandes aufzutreiben. Doch das Geld mussten sie zum größten Teil selber noch verdienen. Und zwar mit dem Kopfgeld des Teufels von Krudenwald 😊. Damit wird dann in der nächsten Woche begonnen.

Einen Teil der Reise habe ich schon begonnen und mich dabei Frech beim Söhne Sigmars Podcast bedient und den Seuchenhüter im Abort auftauchen lassen (inklusive des mit Blut und Kacke verschmierten Gastes). Es ist eine Botschaft der alten Feindin des Shallyapriesters. Die erwartet die Gruppe im Nordland 😊

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: Freitag 22. Juni 2012, 20:55

von **obaobaboss**

Und wir sind mitten drin im Abenteuer "Der Teufel von Krudenwald". Der Seuchenhüter wurde ja besiegt, der eiternde Wunde auf dem Rücken des Wirtes hat dann noch dem Shallyapriesters etwas aus der Reserve gelockt und süffisant eine Einladung nach Nordland abgegeben.

Die Gruppe reiste also weiter und kam dann auch offiziell im Abenteuer an, sprich sie traten ein die Schänke "Zum feurigen Ross". Dort machte sich Sdemu gleich mal bei den Ritter des Weißen Wolfes und den Söldner/Grubenkämpfer beliebt. Der (noch unerkannte) Hexenjäger saß schweigsam in der Ecke. Den Händler ließen sie links liegen und erfuhren so nichts von den bisherigen Geschehnissen an ihren Zielort. Die Magierin und der Shallyapriester kamen natürlich weniger gut an. Am nächsten Tag fanden sie den toten Söldner und erfuhren durch die aufgebrachten Leute von dem Fluch. Sie machten sich nichts daraus und gingen weiter. Sie wurden von dem (immer noch unerkannten) Hexenjäger begleitet und trafen unterwegs auf Ritter Erik, Templer des Immerwährenden Lichts. Wieder ein Charakter, der unglaublich viel Spaß in der Darstellung macht. Sie machten sich bekannt und traten den restlichen Weg gemeinsam an.

So trafen sie dann auch am Ort des Jagdbeginns ein. Der Slayer, die Ritter des Weißen Wolfes und die Winterkrieger waren in der Taverne tätig, dort lernte Albioner Sdemu auch zwei der Tileaner kennen. Der Hauptmann entdeckte dass der Hexenjäger ein Hexenjäger war. Und der Shallyapriester mit der Bestienmagierin lernten im Garten den Elf und den anderen Tileaner kennen, sowie sie dann auch die Traumwandler zum ersten Mal sahen. Beim gemeinsamen Essen kam dann noch der Rest dazu. Die beiden Meisterjäger mit der Hochlandlangbüchse, die Pistoliere (hier habe ich einen gestrichen, hatte nicht genug Figuren 😊), sowie den Anführer der Winterkrieger. Auch die beiden Führer wurden vorgestellt und am nächsten Tag konnte dann auch die Jagd beginnen. Der Weg nach Krudenwald war von dem bösen Omen der toten Raben und den toten Tiermenschen geprägt.

Natürlich ging die Gruppe im späteren Verlauf zu dem jüngst entvölkerten Weiler und fanden die Spuren der Tiermenschen. Man verfolgte sie auch und es fand ein harter Kampf statt, dort fiel der Hexenjäger. Der Pistolier und einer der Soldaten des Hauptmannes überlebten wohl nur, weil ich die Tiermenschen fliehen ließ, weil wir einen Gastauftritt eines Kollegen hatte, der einen Charakter vorstellen wollte, den wir in einem Tabletopspiel einsetzen werden. Erfolgreich ging es also zurück. Dort wurde man vom Dorfvorstand gelobt und auch einer der Geretteten dankte ihnen sehr. Den geheimnisvollen Adligen von Kessel hatten sie auch inzwischen kennen gelernt und sein Angebot angehört. Ich glaube noch vermutet hier keiner etwas Vampirisches (Wie auch bei dem Teufel selbst, vielleicht auch, weil wir relativ viel Vampirisches erst hatten und sie nun etwas anderes vermuten).

Die nächste Station wurde relativ schnell hinter sich gelassen, auch weil man den Rat des Taalpriester einfach folgte leistete und die Stelle mit der Banshee nicht belästigte. Anders in Hölzbeck. Zunächst kam es zur Lawine, die auch einen Soldaten dahinraffte und den Shallyapriester zumindest gut erwischte. Später dann auch noch die Irreführung in den Schneesturm, hier erwischte es die Gruppe auch gut, aber nur einer war so naiv von der Kräutertinktur zu trinken. Dank guter Intuitionstests (3 Schwierigkeiten!) fanden sie tatsächlich den Weg zurück. Sie schlichen sich irgendwie ins Dorf und kaperten das

Gasthaus. Dort erfuhren sie die Wahrheit über den Fluch (aber noch nichts von der Involviertheit der Winterkrieger). Die Nacht wurde in der Schänke verbracht, jetzt müssen sie nur noch aus dem Dorf der Klauenbrüder irgendwie raus kommen. Zumindest ist der Slayer bei ihnen.

Kann auf jeden Fall dem Abenteuer nur Respekt zollen. So viele tolle Charaktere und auch allgemein Geschehnisse, gefällt mir bis jetzt unglaublich gut!

Seite 9 von 13

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 26. Juni 2012, 12:03**

von **obaobaboss**

Ich habe gehört, Sitzungen sollen mit einem Cliffhänger enden, ich glaube das ist mir gelungen 😊.

Von Anfang an, man war in Holzbeck, wo die Klauenbrüder sie eigentlich tot meinten und haben die Schänke unter Kontrolle gebracht. Das weitere Vorgehen wurde heiß diskutiert, der Slayer wollte jedoch nicht so lange warten und marschierte einfach wieder raus (bei ihm kein Problem, er war ja nicht mit ihnen in den Schneesturm raus und somit kein verwunderlicher Anblick). Die Spieler haben sich dann entschlossen wieder geheim zu verschwinden und die anderen Jäger zu warnen, dass der Fluch eigentlich von Menschenhand stammt. Das sich ruhige verdrücken klappte nicht ganz und so wurden sie von einigen Pfeilsalven noch begleitet (welche wegen des Schneefalls jedoch kaum ihre Ziele trafen.)

Sie hatten auch den Wirt mit, der sie führen sollte. Dieser, selbst überängstlich, wollte die Sache der geisterhaften Gestalt überlassen, welche die Gruppe ja eigentlich umgehen wollte. Die Szene mit der Banshee kam sehr gut, hat den Jungs gut zugesetzt, obwohl nicht viel Schaden geschehen ist. Der Hauptmann, welcher den Taalpriester von seiner "Schuld" hatte beten hören, zog schon die richtigen Schlüsse. Dort wurde ihm zugesichert, man würde die Morrpriesterin der Traumwandlertruppe hier her schicken, dass sie ihm helfen kann.

In Drakenwald selbst kam es dann Schlag auf Schlag. Die anderen Gruppen wurden informiert, aber hier und da kam es auch zu Spannungen zwischen ihnen. Überhaupt machte sich die Endzeitstimmung breit, besonders nach der Rückkehr der Winterkrieger und ihren grausamen Schilderungen. Der Shallyapriester merkte bei den zurückgezogenen Traumwandler, dass etwas nicht stimmte und so bot er Hilfe an. Er sollte alle jene mitbringen, denen er vertraute. Bei der Konfrontation mit dem Vampir hatte er den Slayer und die Hochlandjäger dabei, wovon einer ihnen jedoch in den Rücken fiel (er glaubte mit dem Vampir wäre das Überleben einfacher). Der Vampir wurde von ihnen dann besiegt, von den Traumwandler starb der Kämpfer, der Magier überlebte gerade so mit einem Leben und der Slayer konnte vom Shallyapriester eben noch aus Morris Hallen zurückgeholt werden (und beruhigt indem ihm klar gemacht wurde, der Teufel wäre ja ein größeres Verhängnis als der Vampir). Der Kampfeslärm verstummte jedoch nicht, sondern sie hörten ihn aus einen anderen Teil des Dorfes herdringen. Der Teufel ist da! Und genau hier hörten wir auf 😊

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: Montag 7. Januar 2013, 12:42

Man hatte ja gerade mit den Traumwandler den Vampir im Ort besiegt, doch Kampflärm lockte sie nun wieder zurück zur Taverne. Dort erwartete sie ein ziemliches Chaos. Überall waren die Wölfe des Teufels und ihre Mitjäger, sowie einige Bewohner, mussten sich bereits ihrer Haut erretten. Da sie den Aufmerksamkeitswurf nicht geschafft hatten, bemerkten sie nicht, wie sich immer wieder ein bulliger Schatten von Häusern in Gassen stürzte und dann wieder auf einem neuen Dach erschien. Sie unterstützten also ihre Begleiter, wobei der Knappe von Ritter Erik sein Leben ließ, von den Tileanern konnten sie gerade so noch zwei Brüder retten. In den Kämpfen teilten sie sich auf und diese Chance nutzte dann der Varghulf. Ich habe es, wie so oft, dann den Würfel entscheiden lassen, auf welche Gruppe sich der Varghulf stürzt. Tja, der Würfel entschied sich für Slayer, Hauptmann und Shallyapriester. Der Slayer überlebte knapp den Angriff, einer seiner Arme hing nun jedoch schlaff herab. Die Antwort des Slayers war jedoch ebenso beeindruckend! (Slayeraktionen machen derb Schaden).

Der Spieler von Sdemu versuchte nun mit seinem Charakter den anderen zur Hilfe zu eilen, musste sich durch einige Wölfe durchkämpfen. Einige gewürfelte Kometen bei einem Check führten zur glücklichen Fügung, dass der Waldelf auftauchte und den Varghulf nun ebenfalls einen guten Teil Schaden zufügte. Die nächste Aktion mit dem Varghulf verwürfelte ich, so dass Sdemu dann auch ankam. Eingekeist von vier hackenden Charakteren und dem Elf zusätzlich schafften sie es dann am Ende tatsächlich ihn zu Boden zu bringen.

Die Wölfe zogen sich nun mehr oder weniger zurück, nachdem die Bestie gefallen war. Die Bevölkerung noch völlig geschockt vom Angriff und die Winterkrieger haben sich im Schutz der Verwirrung aus der Stadt zurückgezogen.

Ich kann mich nur wiederholen: ein tolles Abenteuer mit vielen erinnerungswürdigen Szenen. Meine Spieler hatten sehr viel Spaß. Ich werde sie gerne zu ihren speziellen Meinungen zum Abenteuer befragen, wenn du möchtest und sie dir mitteilen Earin 😊

Es wurde ja schon öfters angesprochen, etwa im SigmarsSöhne-Podcast, dass große Kreaturen in dieser Situation es schwer haben. Deswegen ist der Endkampf wohl im Vergleich zur alten Edi sicher um einiges einfacher zu bestehen gewesen, aber die Jungs haben schon trotzdem gut geschnauft, als der Ghulf dann endlich tot am Boden lag. Der Slayer war natürlich alles andere als glücklich, dass man ihn gegen den Vampir von den Toten zurückgeholt hatte und er nun hier sein Verhängnis ebenfalls nicht fand. Er weigerte sich auch weitere Heilung vom Shallyapriester entgegen zu nehmen. Hier habe ich jetzt auch entschlossen Regeneration zu verstärken. Statt dem einen Lebenspunkt wird sie jetzt bei mir immer W6 heilen.

Ich habe hier ja auch öfters darüber geschrieben, wie gut der Shallyaner heilt. Das liegt auch daran, dass ich ein Trottel bin und nie den Nebensatz bei First Aid gelesen habe, dass man maximal so viele Wunden heilen kann, wie der Widerstand des Geheilten beträgt ^^.

Die Gruppe zog also nun los um das Kopfgeld zu holen, mit dem sie ja die Söldner in Nordland anwerben sollen. Das gelang auch ohne große Probleme, sie mussten es mit einigen überlebenden Jägern halt teilen. Die Tileaner, der Ritter und ein Pistolier

überlebten. Auch der Slayer und der Elf, welche jedoch nicht zur Geldvergabe erschienen. Also immerhin noch sieben Überlebende dabei.

Der Ritter trauerte mehr um den Verlust seines hervorragenden Schwertes (Patzter) als um seinen Knappen, womit er sich bei der Gruppe unbeliebt machte. Eine Kiste mit Gold war nun also ihr Begleiter, um die sie sich ab nun immer große Sorgen machen werden hehe

Man zog also nach Norden, wegen des Schnees verirrte man sich jedoch. Eine Burg wurde angetroffen, mit offen stehenden Toren. Hier beginnt das Abenteuer Blutiger Schnee. Sie rufen hinein, hören dann aber seitlich von sich einen Schrei. Während von innen Wachen herbeieilen, die sich über die offenen Toren zu wundern scheinen, finden jene, die dem Schrei auf den Grund gehen wollten einen mit offener Kehle liegenden Leichnam und seltsame Wolfähnliche Fußspuren. Sie konnten die Wachen dann überzeugen, dass sie nichts damit zu tun hatten, durch die Wolfspuren, die Art der Wunde und durch das Wissen der Wachen, dass Wölfe ihr Unwesen hier trieben. Sie wurden also eingeladen. In der Burg stellten sie sich dem Burgherrn vor, der sie herzlich begrüßte. Sie entdeckten alsbald den seltsam verwirrten Sohnmann und zwischen der Tochter und dem Talabheimer-Hauptmann entwickelte sich eine kleine Romanze. Den Barden führte ich zwar nur in einem Nebensatz ein, aber die Spieler waren irgendwie gleich ihm gegenüber misstrauisch. Aber ebenso misstrauisch gegenüber den verwirrten Sohn, dem Heiler beim Sohn, der Tochter und später den dazu stoßenden Strigani. Wie Warhammer sein sollte 😊

Die Hirschjagd wurde also am nächsten Tag angesetzt, wobei allen noch der Schrecken in den Gliedern steckte, da die Baba der Strigani ja den Tod aller vorausgesagt hatte. Auch das der verwirrte Sohn sein Fleisch roh haben wollte und sie erfuhren, er halte sich für einen Wolf, verbesserte nicht die Stimmung. Auf der Jagd konnte die Spielergruppe mit ihrer Begleitung einen Hirsch erlegen. Doch nicht lange darauf wurden sie von einer riesigen Meute von Wölfen angegriffen. Sie ließen sich nicht auf einen Kampf ein, sondern flohen. Von der Begleitung starben zwei Jäger bei der Verfolgungsjagd. In der Burg trafen sie auf die andere Jagdgruppe und auch dort waren einige Männer gefallen. Der Burgherr verbot nun jeglichen Ausgang und die Angst ging hinter den Mauern um.

Die Spieler besuchten nun die Strigani und die Baba bot an, die Zukunft einiger Charaktere zu lesen. Der Hauptmann war nicht dabei, da er die Geisteskrankheit erhalten hatte, bei der er andere Rassen misstraute (Strigani zählten hier als solche). Es kam schließlich dazu, dass sie bei ihrer Suche nach den Geschehnissen hier von einer dämonischen Präsenz übernommen wurde und auch damit ihr Leben verlor. Die Strigani nahmen dies natürlich nicht besonders positiv wahr. Während der folgenden Nacht kam es zur nächsten Katastrophe. Die Tore wurden von innen geöffnet und eine riesige Meute von Wölfen stürmte hinein, der Großteil von Wachen und Strigani starb. Die Spieler hatten Angst um den Burgherrn und der Talabheimer Hauptmann vor allem um die Tochter und so bewachten sie diese. Damit verhinderten sie auch den eigentlichen Plot, dass der verwirrte Sohn sie umbringen sollte. Stattdessen waren es nun die beiden jungen Striganifrauen, die Tod in seinem Zimmer aufzufinden waren. Auch nicht gut für die Stimmung.

Am Ende schaffte es die Gruppe alle davon zu überzeugen, gemeinsam die nächste Nacht im großen Speisesaal zu verbringen. Niemand konnte damit die Tore öffnen und man würde sehen, wer verantwortlich für diesen Schrecken ist. Der Barde nutzte in dieser Gelegenheit eine Art von magischen Schlaflied, jedoch schafften es der Talabheimer und Sdemu dem zu widerstehen. Vor ihren Augen gab er sich nun als Verantwortlicher zu erkennen und

verwandelte sich in einen Werwolf (er war im Original ein Elf, aber bei mir war er nur ein menschlicher Diener Tzeentch, der durch ihn auch seine Fähigkeit sich in einen Werwolf zu verwandeln kontrollieren konnte). Wie beim letzten Werwolf jedoch, konnte auch dieser ziemlich rasch besiegt werden. Es gab noch ein interessantes Nachspiel, in der die Strigani Blutrache für ihre beiden verstorbenen jungen Frauen vom verwirrten Sohn wollten, das Oberhaupt der Burgwachen jedoch seinen Schwur die Familie zu beschützen immer noch ernst nahm. Kurz vor dem Kampf, konnte der Shallyapriester bei allen, außer dem Vater der Strigani dank einer Besänftigung den Willen auf einen Kampf löschen. Der Vater, sich in Stich gelassen fühlend, bat um einen schnellen Tod und nachdem die Gruppe darauf nicht reagierte, war es das Oberhaupt der Burgwache, die ihn niederstreckte. All das geschah noch im Speisesaal. Der Burgherr und die Tochter waren von all der Gewalt und dem Blut der letzten Tage und nun kurz vorher unter Schock. Als Belohnung gab er der Gruppe jedoch am Ende doch einen Kampfhund an die Seite. Sie nannten ihn Eduardo, nach dem NPC von Stromdorf, der dort sein Leben gab, nachdem sie sich mit ihm angefreundet hatten.

Der Hauptmann schreibt seitdem auch Briefe an die Burgherrtochter, mal schauen, was ich daraus noch schönes machen kann 😊

Die Gruppe reiste nun also weiter nach Nordland und kam in ein Städtchen. Dort, nun doch recht gut begütert, kehrten sie in eine noble Gaststätte ein. Ein Zauberer des Himmelsordens setzte sich aus interesse zu ihnen. Er wurde von einem anderen Spieler gespielt, den wir zu einer unserer Runden einluden. Die Gruppe war an sich nicht gut auf Zauberer zu sprechen und so brauchte es den Herrn Farhof, der beiden das Angebot machte, irgendwelchen Geisterspuk auf die Schliche zu gehen um die Gruppe zu formen. Das Abenteuer ist von Jay Hafner oder Hofner oder so. Ich glaub es ist von einem Liber Fanatica.

Es kommt also zu jeder Menge Detektivarbeit. Man lernt den Hexenjäger Vogel kennen, der den Zauberer sehr kritisch beäugt, aber nicht viel wegen der Geister zu unternehmen scheint. Ebenso lernen sie den ehemaligen Medicus Narnscabber und den Todengräber Fabian kennen. Narnscabber spielte ich in Richtung Junkie, was teilweise sehr unterhaltsam war (kennt wer die Dave Chapell Junkie Figur? ^^). Die Spieler fanden heraus, es gab zwei Geistererscheinungen in der Stadt, fanden heraus sie wurden von einem Hexenjäger vor langer Zeit verbrannt und dass ihre Schädel in Hintergärten von barfüßigen Leuten vergraben wurden. Ebenso konnten sie Narnscabber der Nekromantie überführen und fanden in seine Unterlagen den Hinweis auf einen Vampir.

Als sie sich damit zu dem Hexenjäger begaben, stellte sich heraus, dass dieser alles bereits herausgefunden hatte (im Abenteuer sollte er eher unfähig sein, mir gefiel jedoch der kühl überlegende Hexenjäger besser). Er hätte nur noch gerne herausgefunden, wer für die eingegrabenen Schädel verantwortlich war, denn dies war nicht der Nekromant gewesen. Nun aber die Möglichkeit mit dieser Kampfstarke Gruppe den Vampir aufzusuchen ließ er sich nicht entgehen. Hin zur Burgruine zeigte er sich etwas tollpatschig, als er in der Gruft eine Falle auslöste und Sdemu etwas von Klängen verletzt wurde. Im Kampf später gab es zahlreiche Wunden, jedoch keinen Toten. Man erfuhr vom sterbenden Vampir noch über den Strigoi, der mit seinen Ghulen für alles verantwortlich war. Dieser sollte jedoch erst am nächsten Tag aufgesucht werden, um die Wunden zu versorgen.

Am nächsten Tag kam es also im Wäldchen, in einen Grabhügel zur nächsten Untoten

Konfrontation. Sie nutzten die Enge des Einganges zum Grabhügel, um den Ghulen die Übermacht nicht zu sehr zum Vorteil werden zu lassen. Ebenso konnte der Magier nun die Zauberspruchrolle aus dem Kloster der Verena benutzen, denn sie in einem früheren Abenteuer erhalten hatten. Damit wurden die Ghule schwer angeschlagen und nach vorne getrieben. Es kam zu einem wilden Hauen und Stechen, am Ende dessen die Gruppe abermals erfolgreich hervor ging. Farhof, der sie engagiert hatte, versprach nun die Belohnung vorzubereiten und zwar erhält ein jeder von ihnen eine meisterhafte Waffe. Natürlich dauert das aber seine Zeit. Was die Jungs nicht wissen: Ich habe nicht vor, sie so schnell wieder den Weg nach Süden antreten zu lassen, wo sie die Waffen abgeholt hätten ^^.

Zum Abschluss ließ ich sie noch die Grenze zum Nordland erreichen. Dort konnten sie einige Informationen zu den Söldnern und ihren Aufenthaltsort gewinnen (Neu-Emskrank aus der Khorne Erweiterung). Ebenso wurde über eine Seuche gesprochen. Einer der NPC-Soldaten aus Talabheim war von einer Krankheit mittlerweile auch so mitgenommen, dass sie ihn in ein Dorf zurückließen. Der Hauptmann wurde von seiner Krankheit trotz Severity 5 vom Shallyapriester geheilt.

Der Gruppe begegnete auch eine Gruppe von Aussätzigen, es waren jedoch zu viele um geheilt zu werden und der Shallyapriester erkannte auch, dass sie es wohl nicht mehr weit schaffen würden. Das sind kleine Hinweise darauf, dass ich hier dann auch das selbst gemachte Abenteuer zum Hintergrund des Shallyapriesters als übernächstes einfügen möchte.

Diesmal ist der Bericht wahrscheinlich weniger konkret und ich habe bestimmt Sachen vergessen. Normalerweise schreibe ich hier immer recht schnell nach den Sessions, aber dieses Wochenende war ich auf einem Warhammer Tabletopturnier und komme deswegen erst heute zum Niederschreiben von eineinhalb Tagen Rollenspiel.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Montag 22. April 2013, 22:37**

von **obaobaboss**

Heute war es endlich wieder soweit und meine Runde konnte ihre Abenteuer fortsetzen. Es hat uns allen unglaublich viel Spaß gemacht und wir sind schon begierig darauf, unsere Geschichte weiter zu führen.

Gespielt haben wir heute Crimson Rain. Das Abenteuer spielt im Nordland, wohin ich sie ja gelotst habe, um die Söldnertruppe rund um Willi Ziege anzuheuern. Diese Truppe, aber viel mehr der gute Willi, spielen im Abenteuer eine große Rolle. Sherodan als Gesandter des Talabeclandes unterbreitete Willi das Angebot, der sich zwar Gedenkzeit erbat, jedoch positive Zeichen gab, dass sich seine Truppe der Armee zur Wiedereroberung des Ostlandes anschließen würde. Am nächsten Tag, so versprach er, gäbe es die besiegelte Urkunde. Die Zwischenzeit nutzte die Gruppe um sich im Neu-Emskrank um zu sehen. Als zweites Marienburg gegründet war die Stadt ein Fehlschlag, ohne viel Leben. Sie erfuhren zwischen dem Konflikt von Alt-Emskrank und Neu-Emskrank, woraufhin die Spieler zunächst hier die Plot-Lunte zu riechen meinten. In der Nacht gab es dann die unsanfte Aufklärung: Der Norseangriff fand statt!

Sie schlugen sich mit einigen Wunden durch die Straßen der brennenden Stadt und konnten sich zum Theoderic-Gauser-Platz durchkämpfen, noch nicht im Bewusstsein, dass ich nun

einige ihrer Aktionen genauer bewerten würde, um auf dem Khorne-Tracker ihre Blutlust festzuhalten. Auf jedem Fall wurden sie Zeugen, wie der Feuerzauberer Ignatius die Flotte der Barbaren zerstörte, aber am Ende von Olaf Kriegshund, dem Häuptling der Skaelinger mit dem geraubten Artefaktspeer getötet wurde. Sie erlebten die verzweifelte Stimmung am nächsten Tag und erlebten hautnah an Willi Zieges Seite, wie sich dessen Rachedgedanken immer mehr in Raserei verwandelten.

Als Kundschafter begegneten sie vereinzelt Norsegruppen, wobei sie auch des Öfteren ihren Blutlust-Tracker nach oben trieben. Das Verhalten von Willi Ziege wurde ihnen jedoch am Ende doch sehr merkwürdig und spätestens als dieser seinen Freund und Berater Hirsch mit seiner Klinge durchstieß, war ihnen klar, dass Willi Ziege nun dem Wahnsinn anheimgefallen war. Sie begleiteten ihn dennoch auch bei der Endschlacht. Denn sie hatten die Hoffnung, einige der freiwilligen Bürgermilizen von Neu-Emskrank retten zu können (haben sich kaum erfüllt) und zugleich das Gefühl der Pflicht, zu verhindern, dass Willi womöglich mit dem Artefaktspeer schlimme Dinge vorhatte.

Auch hier kämpften sie sich geschickt durch und waren auf der Turmspitze zeuge vom Duell zwischen Olaf Kriegshund und Willi Ziege. Ersterer konnte es knapp für sich entscheiden und forderte nun einen neuen Kontrahenten heraus. Sdemu sollte es sein. Hier kam es zu einer Überraschung. Schwer verletzt überlebte Olaf dank Würfelglück bzw. Würfelpech den KO-Hieb von Sdemu und dank der Karte "Wounded Frenzy" und einem erwürfelten Kometen gab es nun den satten Bonus von +11 Schaden (Eigene Wunden auf den Schaden hinzu), der Sdemu fällte. Sdemu war noch am Leben, jedoch bewusstlos und als Olaf zum Gnadenstoß ansetzte, sprang Sherodan dazwischen. Dieser hatte mit dem stark angeschlagenen Olaf keine größeren Probleme.

Anders sah es im folgenden Geschehen aus. Sowohl Sherodan, als auch Sdemu, haben sich der Blutlust hingeeben und konnten nicht verhindern, dass sie nach dem nun herrenlosen Speer griffen. Nachdem beide an derselben Stelle beim Blood-Tracker waren und bei Initiative-Würfe 3 mal dasselbe Ergebnis erzielten, ließ ich sie beide zugleich danach greifen und beide mussten sich dem Dämon stellen. Es war knapp und sie schwitzten, aber am Ende konnten sie im Kampf der Willen bestehen. Sie kamen, bis auf einer guten Ladung Korruption, also ziemlich heil aus der Sache raus.

Den Spielern hat das Abenteuer sehr gut gefallen und auch ich habe es mit Freude geleitet. Vor allem der Verfall Willi Zieges vom kühlen Analytiker und Taktikgenie zum blutrünstigen Killer war toll einzubauen.

Als nächstes steht ein selbst geschriebenes Abenteuer an, in dem ich die Hintergrundgeschichte des guten Marius wiederverwende. Das heißt, Nurgle wird wieder von der Partie sein.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Mittwoch 3. Juli 2013, 23:49**

von **obaobaboss**

Und wir haben nun tatsächlich nochmal Zeit für eine lange Runde Warhammer RPG gefunden. Das nächste Mal gibt es wohl erst wieder in Herbst eine Session. Was stand heute auf der Speisekarte? Das selbstgestrickte Abenteuer um den Shallyapriester Marius und der alten Frau, die sein Dorf mit einer Seuche geradezu ausgerottet hat, sowie The Witch's Song.

Zunächst wurde noch die Geschichte rund um Crimson Rain abgeschlossen, indem man nach Neu Emskrank zurückgekehrt ist und dort von den Tod der Barbaren, aber zugleich auch den Dahinscheiden von Willi Ziege und den zahlreichen freiwilligen Kämpfern der Stadt erzählt hat. In Neu Emskrank erwartete sie dann tatsächlich der Neffe des Kurfürsten Feuerbach, der Sherodan aufgrund seiner Leistungen in den Adelsstand erhob, ihn aber gleich dann mit einer neuen Aufgabe belegte. Und diese war: Nach Nehekara zu reisen und dort ein mächtiges Artefakt zu bergen, welches sein Hofmagus aus Schriftrollen entschlüsseln konnte. Es handelt sich hierbei um das Fanabenteuer Tödlicher Sand. Aber zunächst galt es für die Spieler das eigens erdachte um das alte Gretchen zu lösen.

Während man also Richtung Marienburg reiste, hatte Marius, der Shallypriester, schlimme Träume, in denen er seine Jugendliebe und seine Schwester sah, die neben ihm die einzigen Überlebenden bei der Seuche in ihrem Dorf damals waren. Inzwischen wusste er, dass dahinter die alte Dorfheilerin "das alte Gretchen" steckte, welche ebenfalls im Traum erschien und Marius aufforderte, zu ihr zu kommen. Denn dort würden auch die beiden anderen Mädchen warten. Und so machte die Gruppe aufgrund dieser Träume einen Umweg in die Wälder Nordlands. Auf dem Weg dorthin trafen sie auf Flüchtlinge, die versuchten einer schlimmen Seuche zu entkommen. Einer von ihnen war ein Sigmarpriester, der sein Augenlicht verloren hatte. Er war in einen seltsamerweise noch gesunden Teil des Waldes gewesen, der der Krankheit um sich herum widerstand. Dort verlor er jedoch das Bewusstsein und kam blind heraus. Er hatte aber eine Präsenz gespürt, die derjenigen von Marius ähnlich war. Und so stürzte er sich in einen Rasereianfall auf ihn, hatte aber aufgrund seiner geschwächten Verfassung nicht die Möglichkeit gefährlich zu werden. Er wurde mit den anderen Verseuchten davon geschickt.

Man fand dann auch ein Dorf, in dem die Seuche wütete. Die Leute trauten sich nicht aus den Häusern, nur eine der Bewohnerinnen bat die Gruppe in den gesunden Wald zu gehen. Dort musste es Heilung geben.

Ein weiteres Dorf auf dem Weg schien leer zu sein. Doch man fand schreckliche Symbole des Chaos an Gebäuden und als man sich daran machte, diese zu zerstören, wurden sie von Kultisten des Nurgle attackiert. Diese und die Begegnungen zuvor sorgten dafür, dass sie bereits gesundheitlich angeschlagen waren. Ihr treuer Kampfhund Eduardo, benannt nach dem NPC aus Gathering Storm, der dort sein Leben ließ, wurde in diesem Kampf getötet.

Im Wald, in dem sie auch Eduardo begruben, trafen sie dann auf Waldgeister. Böartige Exemplare führten sie in die Irre, zu Dryaden. Diese attackierten die Gruppe, doch wurden am Ende besiegt. Kurz darauf nahmen auch die elfischen Bewohner des Waldes Kontakt auf... indem sie Pfeile vor die Beine der Gruppe schossen. Ein Gespräch entstand, in dem Sherodan einfiel, dass sie einen Elfen bereits von ihrer Jagd auf dem Teufel von Krudenwald kannten. Und tatsächlich war dieser Elf natürlich schicksalhaft auch im Wald. Dieser sorgte dafür, dass die Gruppe ein schützendes Amulett erhielt, das gegen Krankheiten wirkte, jedoch nur in der Nähe von Wäldern mit Bewusstsein. Weitere Hilfe versagten die Elfen, die lieber auf Verstärkung aus Laurelorn warten wollten, um sich um die Nurgle-Anhänger zu kümmern, die sich im Wald breit gemacht hatten.

Anders unsere Gruppe, die von Marius gedrängt weiter in den Wald marschierten. Dort traf Marius auf seine Jugendliebe Tamasin. Zumindest hatte es zuerst den Anschein, er merkte jedoch schnell, dass es sich nicht um die wahre Tamasin handeln konnte. Es waren Nurglings, die sich mit dunkler Magie als solche darstellten und den armen Marius damit

quälten. Wenig später erschien auch seine Schwester, doch diese war nun tatsächlich die echte Schwester. Sie konnte überzeugt werden, dass es sicherer wäre, mit ihnen wieder zu den Anhängern des Chaos zu gehen, als weiter zu fliehen. Und bei den Anhängern kam es dann zum großen Kampf. Das alte Gretchen, eine fähige Nurglemagierein, ein weiterer Nurglemagier, ein Chaoskrieger des Nurgle und ein weiterer Krieger des Nurgle (selbsterdachtes Profil), ein Seuchenhüter sowie eine Bande von Nurglings stellten sich der Gruppe gegenüber. Es kam zu einem harten Kampf, in dem Marius mehrmals dem Tode nah war. Doch die Recken obsiegten gegen die verfaulten Bösewichte und Gretchen fiel. Der Elfenfreund kam ihnen durch Kometenergebnisse während des Kampfes zur Hilfe und es hätten wohl ohne ihm auch nicht alle überlebt.

Vorher hatte Gretchen noch offenbart, dass sie Tamasin seit der Zeit der Seuche in dem Heimatdorf von Marius bei sich hatte, da diese scheinbar allen Krankheiten trotzte. Doch sie trug diese in sich, auch wenn sie keine Auswirkungen auf sie hatte. Damit multiplizierte sie mit jeder neuen Krankheit die Auswirkung. Und so war es auch hier. Auf Long war ein Test gegen Krankheit mit 1 Schwierigkeit nötig, auf Medium mit 2, auf Close mit 3 und auf Engaged mit 4. Und hier kam es am Ende zu einem der epischsten Momente in meiner (zugegeben noch nicht allzu langen) Rollenspielkarriere. Marius ließ sich von ihren Warnungen nicht beirren und strebte auf seine alte Jugendliebe zu. Er verpatzte Krankheitstests und ich beschrieb, wie seine Gefährten beobachten konnten, dass ihm die Haare ausfielen, sein Gang schwächer wurden usw. Er war nun vor ihr und hatte den 4. Difficulty-Test vor sich, um wirklich bei ihr sein zu können. Und Shallya selbst lächelte auf ihn herab, denn er schaffte den Test. Sie waren wieder vereint und er erhörte schließlich den Wunsch von Tamasin und erlöste sie und damit auch die Welt von ihrer Gefahr der Krankheit.

Obwohl Marius, der Shallyapriester, überlebt hatte, beschloss der Spieler hier diesen Charakter aufzugeben. Nach diesem Erlebnis hätte er kein Interesse nach Abenteuer mehr, innerlich war es immer die Suche nach Tamasin, die ihn in die Ferne trieb. Mit seiner Schwester zusammen würde er in seine Heimat, das Averland zurückkehren.

Als neuen Charakter erstellte sich der Shallyapriester-Spieler dann einen Slayer. Ich erlaubte ihm diesen Charakter auf dieselbe Stufe wie die anderen Mitglieder zu stellen und so war nun ein ziemlich starker Drachenslayer Teil der Gruppe.

Wie das Abenteuer in Fauligmere abgelaufen ist, werde ich wohl morgen noch tippen. Bin jetzt nach der ganzen Spielleiterei doch etwas müde 😊

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Donnerstag 4. Juli 2013, 11:21**

von **obaobaboss**

Nun der Bericht zu Witch's Song. Die momentan nur noch aus dem Talabheimer Hauptmann und den Albion Krieger bestehende Gruppe hatte den Auftrag nach Marienburg zu reisen. Vorher wollten sie jedoch in eine Stadt zurück, in der sie ein Vampirabenteuer erlebten, da der dortige Auftraggeber ihnen zur Belohnung herausragende Waffen versprochen hatte. Und genau die holten sie sich dort auch ab. Dann folgte eine ereignisarme Flussfahrt, bei der sie schließlich nach Eilhart kamen. Dort in der Taverne lernten sie den neuen Charakter des ehemaligen Shallyapriesters kennen. Ein Slayer, wie er im Buche steht. Dies sollte nicht die einzige neue Bekanntschaft bleiben. Wenig später erschien ein ziemlich

erschöpft scheinender Sigmarpriester in der Taverne und setzte sich zu der Gruppe. Sie waren recht überrascht, als dieser behauptete ihre Gesichter in eine Vision gesehen zu haben und erzählte von einem Angriff eines Hexers auf die kleine Siedlung Fauligmere. Er bat die Gruppe um Unterstützung. Der Slayer war beim Jagen von Magier und bei der Versprechung von Sumpfkreaturen in der Nähe sofort überzeugt und auch die Rechtschaffenheit des Talabheimhauptmannes führte zu einer raschen Entscheidung.

Mithilfe eines Bootes kam es nun also zu einer kleinen Routenänderung und zur Ankunft in Fauligmere. Dort wurden sie als Helden empfangen und der Baron Eldred von Stauffer, beinahe immer mit einer kleinen Taube auf der Schulter, verabredete sich zum Abendessen mit ihnen, um das weitere Vorgehen zu untersuchen. Die Zeit dahin nutzte die Gruppe, um die Siedlung etwas unter die Lupe zu nehmen. Sie lernten den fanatischen Sigmaranhänger Seth Reizbar kennen, der jedoch vom getragenen Siegel der Sigmarkirche doch etwas beeindruckt war. Ebenso lernten sie die Heilerin Saskia kennen und den verletzten Jäger, der von ihr behandelt wurde. Untergebracht wurden sie in der Herberge, in der sie sich auch gleich mit dem Besitzer Thomas unterhielten, der ihnen den Vorgang des Hexerangriffes nochmals schilderte. Auch der verletzte Jäger Nummer 2 in der Taverne erzählte ihnen von seiner Begegnung mit "dem Biest". Der Slayer stellte hier natürlich die Ohren auf. Zusätzlich erfuhren sie einige Gerüchte und Informationen zur Vergangenheit des Barons.

Schließlich kam es zum Abendessen im Anwesen der Stauffer. Sie lernten die Frau des Barons kennen, wie auch seine Mutter. Und natürlich den elfischen Besuch. Auch hier gab es recht amüsante Reaktionen des Slayers. Der Baron erzählte, dass er bereits die hiesigen Jäger auf die Suche nach dem Hexer in den Sumpf geschickt hatte. Er würde nun, da diese Gruppe hier wäre, doch auf ihren Rat hören, da sie offensichtlich mehr militärische Erfahrung hatten. Und auch die Elfin erzählte ihre Geschichte und zumindest die Menschen der Gruppe sagten zu, nach diesem unterirdischen Wasserweg die Augen offen zu halten. Nach diesen Gesprächen hieß es dann am Ende wieder zurück zur Herberge. Dort erwartete sie eine schlechte Nachricht. Wirt und sein Sohn waren von der Jagd nicht zurückgekehrt und zu allem Überfluss waren sie in diese Richtung gegangen, in dem "das Biest" sein Unwesen trieb. Sofort machten sich unsere Helden auf dem Weg.

Sie konnten den Spuren folgen und fanden auch recht schnell den schwer verwundeten Vater. Dieser konnte wieder zu Bewusstsein gebracht werden, er bat sie jedoch seinen Sohn zu retten. Also ging es weiter und tatsächlich fand man den Sohn. Als Übeltäter wurden die Trolle schon identifiziert und so rief der Slayer nach ihnen. Sie zeigten sich jedoch erst, als die Gruppe versuchte den Sohn vom Baumast herab zu heben. Die zwei Trolle, die darauf erschienen wurden schnell erledigt (hätte wohl doch mehr einsetzen sollen... und dabei habe ich bei Kreaturen dieser Größe die Regeneration sogar schon auf W6 Lebenspunkte erhöht).

Anders sah es jedoch direkt danach aus. Das Biest erschien und verspeiste die erschlagenen Trolle. Ich habe das Vieh in diesem Fall ordentlich verstärkt, ansonsten würde es seiner Rolle im Abenteuer nicht gerecht werden (Stärke 8 +4 Weiße Würfel, Soak 12, keine kritischen Wunden möglich). Der Slayer stürzte sich natürlich sofort auf das Monster, wurde aber von den kräftigen Tentakel bewusstlos weggeschleudert. Da die Kreatur Bewegung benötigte, um ihre Beute auszumachen, suchte sie nun mit dem Tentakel an der Oberfläche nach dem Slayer. Mit Armbrust und Bögen versuchten die anderen es aufzuhalten, doch dies funktionierte nicht wirklich. Als Talabheimhauptmann versuchte zum Zwerg hinzuschleichen funktionierte es nicht wirklich und auch er bekam einen Hieb mit dem Tentakel ab. Gerettet wurden sie dann, als der Junge zu Bewusstsein kam und in

Panik geriet. Er lief davon, was die Aufmerksamkeit des Monsters erweckte. Und hier geschah tatsächlich das unwahrscheinliche: 7 blaue Würfel, 1 Grüner Würfel, 4 Weiße Würfel gegen 1 schwarzen und einen violetten. Und das Monster verfehlt den Jungen. Und hatte nun keine Ahnung wo die Beute war, da sich niemand mehr bewegte. Ich ließ dann würfeln: Weißer Würfel -> Hammer = Das Monster gibt die Suche auf. Falls dies nicht geschafft wurde: schwarzer Würfel-> Totenschädel = er findet einen der beteiligten. Es kam ein recht lauter Jubelschrei hervor, als das Biest sich dann doch wieder entfernte, da seine Tentakel keine Beute mehr fanden.

Dieses Problem war erledigt. Neues Problem: Es war dunkel und der Sumpf ist sehr verwirrend. So versuchten sie den Weg nach Fauligmere zurück zu finden, wurden dabei aber von Geisterlichter (die sie für die Siedlung hielten) in einen Treibsumpf (das Wort gibt es wahrscheinlich nicht ^^) gelotst. Dort kämpften sie sich gerade noch raus, wobei der Zwerg sein Fässchen mit Zwergenbier zurücklassen musste. Als ein neues Licht auf sie zukam, waren sie dann überrascht, dass es von der Lampe eines alten Mannes stammte, der sie in der Folge stumm zu einer Höhle führte, in der sie die Nacht verbringen durften. Am nächsten Tag führte er sie dann wieder in Fauligmere. In der ganzen Zeit war es nicht möglich mit ihm zu sprechen, da er keinen Laut von sich gab.

In der Siedlung angekommen waren sie natürlich die großen Helden und die Bevölkerung war sehr dankbar für das Geschehene. Inmitten dieses Freudentaumels kam dann das Boot des Hexenjähgers Matthias Kriegers an, der mit seinen Flagellanten einen eindrucksvollen Auftritt hinlegte. Er wurde mit Jubel empfangen, dies sollte sich noch ändern. Er übernahm zugleich das Anwesen der Stauffer als Operationszentrale. Im Laufe des Tages erschien einer der Jäger und meinte, er habe die Hütte des Hexers ausfindig gemacht. Sofort wurde eine Jagdgesellschaft zur Untersuchung zusammengestellt. Der Hexenjäger wollte zunächst noch seine Untersuchungen im Dorf fortführen. So waren es wieder unsere Helden, die in Begleitung von Miliz und Jägern, sowie des Barons, sich auf die Suche nach der Hütte begaben. Sie kamen auch heil dort an und schauten sich um. In der Hütte gab es allerlei seltsame Utensilien, der Zwerg merkte jedoch mit Unvergnügen, dass in dem Kessel dieselbe Salbe vorhanden war, mit der die Heilerin Saskia ihn behandelt hatte (Wunden aus dem Kampf mit der Bestie). Sie fanden hier auch den Körper eines toten Elfs in schwarz gewandet. Voluria hatte nichts davon erzählt, dass es hier mehrere gäbe. Sie kamen schließlich in einem Bereich, in den ein seltsamer Gesang in der Luft lag. Als sie sich noch weiter näherten, schossen drei Moorbestien (eine war zu wenig) aus dem Boden und bekämpften die Gruppe. Aber auch hier hatten diese wenige Probleme sich der Gegner zu entledigen. Den Hexer konnten sie jedoch nicht bekommen, dafür fanden sie in den Überresten der Moorbestien einen Silberring mit dem Wappen der Stauffer. Zunächst wollten sie dies dem Baron jedoch nicht mitteilen, sondern noch den Sumpf genauer inspizieren.

In diesem Augenblick kam die Taube des Barons angefliegen, bei sich eine Nachricht, dass der Hexenjäger völlig außer Kontrolle wäre und die Gruppe sofort zurückkehren müsse. Und das taten sie dann auch. In der Siedlung war die Bevölkerung verängstigt, viele waren bereits in Ketten gelegt und es hingen auch schon Tote an Galgen. Die Gruppe wollte wissen, was hier los war, aber zunächst die Heilerin aufsuchen. Die Tür war verschlossen und im Inneren Schmerzensschreie zu hören. Der Slayer brach die Tür auf und der vom Hexer verletzte Jäger offenbarte eine Mutation. Ein großer Arm war aus seiner Schulterwunde entsprossen und er konnte ihn nicht kontrollieren. Die Gruppe meinte, es wäre das Beste ihn hier zu töten, sonst hätte es durch den Hexenjäger schlimmere Folgen. Er wurde also getötet und durch einige helfende Hände der Bewohner ohne großes

Aufsehen zu erregen im Sumpf versenkt. So wollte man zumindest seiner Familie etwas helfen. Im Anwesen angekommen verhinderten sie zunächst, dass die Flagellanten die Taube des Barons verspeisten. Im Anwesen selbst wohnten sei einer Befragung des Hexenjähgers bei und waren geschockt von den Foltermethoden. An der Seite des Hexenjähgers Seth Reizbar, der immer wieder von einem Chaosritual namens Knochenpfütze erzählte (eigentlich ein altes Manannritual). Hier kam dann schlussendlich auch der schweigsame Eremit als Gefangener dazu. Baron Eldred erkannte in ihm Lenko Sepp, der angeblich mit seiner Jugendliebe Heidrun durchgebrannt war, wie er bei der Konfrontation mit dem Ring der Gruppe kurz vorher erzählt hatte. Lenko Sepp wurde schon für die Folter auf dem Tisch gebunden, als die Mutter des Barons den Raum betrat und Lenko Sepp als Hexer bezeichnete, der sie mit einem Schweigezauber belegt hatte. Deswegen hätte sie es nicht schon früher tun können. Dem Hexenjäger schien dies wohl Plausibel und er ließ Lenko Sepp in Ketten legen. Er wollte nun noch den Ort des Knochenpfützerituals genauer untersuchen und danach sollte es zur Rechtsprechung kommen. Während er also das Dorf verließ, bemerkte die Gruppe, wie die Elfe sie verfolgte und zwar nun plötzlich in dunkler Kleidung gewandt.

Im Dorf selbst bat Eldred (der auch die Sache mit dem Ring aufklärte, Geschenk an Jugendliebe die laut seiner Mutter mit Lenko Sepp fortlief) die Gruppe, nun da der verrückte Hexenjäger mit vielen Männern fort war, die Gefangenen zu befreien. Doch die Gruppe wollte lieber der Elfe und den Hexenjäger folgen. (Das gibt dann eine böse Überraschung, wenn wir das nächste Mal in das Dorf zurückkommen). Lenko Sepp, der sich irgendwie selbst befreien konnte, begleitete sie dabei als Führer. Er sprach mittlerweile zur Verwunderung der anderen auch und erklärte das Auftauchen dieser dunklen Elfen, die scheinbar einen Unterwasserweg suchten. Er führte sie also wieder in die Höhle, in der sie schon nach der Begegnung mit der Bestie eine Nacht verbrachten. Auf dem Weg dorthin begegneten sie Seth Reizbar, welcher völlig von Sinnen von Blut, von einem Monster des Chaos und Tod winselte. Scheinbar war die Gruppe auf die Bestie gestoßen. Sie fanden auch Zeichen des Kampfes, aber im Moment war Ruhe.

In der Höhle führte Lenko Sepp sie schließlich zum unterirdischen Tunnel, welchen der Slayer sofort als Zwergenhandwerk identifizierte. Sie schnappten sich eines der Boote und machten sich auf, dem Verlauf zu folgen. Im Boot selbst war der im Sterben liegende Hexenjäger, welcher von ihnen aufgeklärt wurde, was hier eigentlich vor sich ging und seinerseits vom Angriff des Monsters und dem plötzlichen Zustecken der Elfin erzählte. Er starb jedoch kurz darauf an seine Wunden. Mit dem Boot kamen sie dann auch zur Öffnung zur See und sahen dort zum einen den Kampf zwischen Voluria und dem Hexer, zum anderen Saskia wie sie im "Treibsumpf" versank. Sie teilten sich auf und retteten Saskia, erschlugen aber auch die Elfe. Doch es war zu spät. Voluria hatte bereits ein Zeichen geben können und aus dem Nebel schälte sich ein dunkles Boot, welches keine erfreulichen Gefühle weckte. Der Zwerg meinte, Schießpulver wäre jetzt gut, und tatsächlich verriet Lenko Sepp ihm, dass es bei der Schmugglerware in der Höhle solches gäbe. Also hieß es nun für die Gruppe wieder zurück und alles vorbereiten. Hier waren wir leider etwas im Zeitstress, da ein Spieler bald gehen musste, womit wir das abkürzten und ich sie einfach wieder dorthin schickte ohne Verfolgungsjagd mit den Dunkel elfen. Ist natürlich etwas schade, aber da jetzt ja eine lange Pause folgte, wollte ich diesen Teil doch noch abschließen. Die Sprengung wurde vorbereitet, der Zwerg mit Intelligenz zwei schaffte es tatsächlich die richtigen Stellen dafür zu finden. Er wartete noch bis die Dunkel elfen ihn entdeckten, dann entzündete er mit einem hässlichen Grinsen die Lunte. Mit einem riesigen Knall wurde der Slayer aus der zusammenstürzenden Höhle geschleudert. Und mit diesem Bild beendeten wir die Runde.

Im Herbst gilt es dann für sie zu entscheiden, was machen sie mit dem Hexer? Was ist in der Zwischenzeit im Dorf passiert, wo noch immer zahlreiche fanatische Flagellanten ihr Unwesen trieben und Seth Reizbar inzwischen angekommen ist (der ja alle Bewohner für Kultisten hält)? Und was machen sie auch mit der Heilerin Saskia?

Fragen über Fragen 😊

Es war insgesamt auf jedem Fall wieder unheimlich unterhaltsam und hatte viele epische Momente. Ich habe nur das Gefühl, ich muss die Gegner doch etwas häufiger aufpumpen, sonst gibt es da manchmal wenig Herausforderung.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 8. Oktober 2013, 22:57**

von **obaobaboss**

Thread, erhebe dich und lebe von neuem!

Tja, es geht weiter mit den Abenteuer meiner Helden 😊

Nochmal zur Erinnerung: Die Gruppe ist momentan bei The Witch's Song. Sie haben den unterirdischen Tunnel mit dem Schießpulver zum Einsturz gebracht, das Schiff der Dunkelelfen wurde dabei unter Fels begraben. Wir stiegen mit dem Bild der letzten Session ein: Ein Zwergenslayer, der aus dem Tunnel vom Wucht der Explosion geschleudert wurde und mit versengtem Bartende im Matsch landete.

Und nun stand die Gruppe vor der Frage: Was machen wir mit dem Hexer? Die Heilerin Saskia und der mit Schuldgefühlen beladene Lenko Sepp setzten sich für ihn ein und tatsächlich kam dann von Sherodan der Vorschlag, dass er sich noch an einen der Zauberorden wenden sollte. Er riet ihnen nach Altdorf zu reisen. Lenko, der ja seine Bleibe durch die Explosion verloren hatte, erklärte sich bereit den unbedarften Jungen dorthin zu begleiten. Saskia würde sie noch mit Vorräten aus dem Dorf versorgen. Auf dem Weg zum Dorf, dichter Nebel stieg auf, begegnete sie einer Gruppe von Flagellanten, die noch aggressiver und verwirrter als sonst schienen. Zuerst hörten sie nur die Geräusche der Schritte im Sumpf und das klirren schwerer Gegenstände an Ketten (Flegel). Der Zwerg war äußerst undiplomatisch, während Sherodan noch versuchte das ganze ruhig zu halten. Er erklärte den Flagellanten, ihr angehimmelter Hexenjäger Krieger wäre im Kampf gegen die dunklen Mächte gestorben. Eine Beleidigung des Zwerges gegen die Verrückten führte dann jedoch zu einem Gewaltausbruch. Es waren nur vier Flagellanten, die auch besiegt werden konnte. Da die Gruppe hier keine Probleme hatte, sollte sich ihr Übermut riskant entwickeln.

In Fauligmer angekommen herrschte Chaos. Nicht nur die Flagellanten, angetrieben vom zurückgekehrten Seth Reizbar, machten Jagd auf die Einwohner, sondern es waren durch die Behandlung mit der verdorbenen Salbe Saskias weitere Mutationen ausgebrochen. Im dichten Nebel bekämpften sich also Flagellanten und Mutanten, während die normale Bevölkerung nur versuchte am Leben zu bleiben. Für Reizbar waren die Mutationen natürlich der Beweis, dass der Ort wie von ihm vermutet voller Häresie war und alle den Tod verdienten. Baron Eldred hatte sich in seiner Hütte samt Gemahlin und Frau Mama verbarrikadiert. Der Manannpriester war überraschend tapfer, als er die Alten und Kinder

im Tempel vor den wütenden Flagellanten beschützte, die trotz ihres Wahnsinns noch eine kleine Furcht vor dem Betreten des Tempels des jähzornigen Meeresherrn hatten. Gleichzeitig wurde eine weitere Gruppe Bewohner in der Herberge der Familie De Goede von Mutanten bedroht. Während Sherodan sich um den Manantempel kümmerte, wollten Sdemu und der Slayer Boendil sich um das martialische Problem mit den Mutanten kümmern. Sherodan konnte dank seines Siegels des Sigmars (erhalten im Sturm des Chaos von Priester Gottschalk) die Flagellanten auf üblicher Art (Fellowship) überzeugen, dass ein anderer Feind anderswo dringender zu bekämpfen wäre und die Leute im Inneren nicht befleckt wären. Die Mutanten waren bald besiegt und man sah ein, dass der Hetzer Seth Reizbar und Geier, ehemaliger Folterknecht des Hexenjähgers, im Moment die einzigen waren, die eine Chance hatten die Flagellanten zu kontrollieren.

Bei dem Sigmardenkmal traf man aufeinander. Reizbar, in der Überzeugung auch sie wären treue Anhänger Sigmars versuchte sie zu überzeugen sich seinem Kreuzzug anzuschließen. Geier hingegen wollte lieber erfahren was bei Krieger und Morr's Mund passiert war. Später kam von einem Flagellanten Saskia an den Haaren gezogen dazu (sie hatte sich vorher von den anderen getrennt). Geier erklärte den Zusammenhang zwischen ihrer Behandlung und den Mutationen entdeckt zu haben. Seth wollte sie und danach die restliche Bevölkerung mit den Flagellanten töten, wobei es den Abenteurern dann zu viel wurde. Gegen die Überzahl von Verrückten warfen sie sich in den Kampf... und bereuten es später. Sdemu und der Slayer, schon vom Kampf gegen die Mutanten gezeichnet, verloren ihr Bewusstsein. Sherodan konnte jedoch, mit der Unterstützung einiger dazu gestoßener Bewohner, die Flagellanten besiegen (Komatergebnis). Geier und Reizbar waren zwar geflohen, aber von den erfahrenen Jäger des Dorfes wurden sie im Sumpf relativ schnell gefunden und liegen nun in Ketten im Anwesen. Hier haben wir die Sache auch beendet. Es war eine recht kampfindensive Wiedereinstiegsrunde, aber sie haben auf jedem Fall gemerkt, dass Warhammer noch gefährlich ist (Es war am Ende schon etwas knapp. ich ließ sie auswürfeln wie viele Bewohner ihnen zur Hilfe kam, es waren sehr viele. Sonst hätte es auch anders enden können.)

Das nächste Mal wird es für sie wohl auch nicht viel sonniger. Im Tempel ist trotz der Kontrolle mit dem Siegel des Sigmars von Sherodan später eine Mutation ausgebrochen (Siegel nicht zur Kontrolle oder später dazugestoßen... wer weiß?) und wenn sie mit oder nach Saskia wieder zu Krijin und Lenko Sepp gehen sollten, werden sie diese tot vorfinden... mit kleinen Löchern in den Körpern. Und die Verantwortlichen werden sie wohl auch noch bei der Weiterreise nach Marienburg bedrängen. Die Rede ist von einer Gruppe von Dunkelelfen, die kundschaftend noch im Gebiet waren. Samt Assassine natürlich... wobei ich den noch etwas stärker mache, ist momentan für einen Assassinen aus meiner Sicht etwas schwach.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Mittwoch 6. November 2013, 00:26**

von **obaobaboss**

Heute haben wir wieder spielen können. Es begann damit, dass sich die Abenteurer, noch schwer verletzt von den Gefechten im Dorf Fauligmer auskurierten. Die eingekerkerten Geier und Reizbar waren dem Fürsten Eldred doch zu viel der Entscheidungspflicht und er bat die Gruppe um Hilfe, während seine Frau Mama ihm dazu drängte, diese zu töten. Die Abenteurer wollten ihm die Entscheidung nicht abnehmen, immerhin sei er der Herrscher des Ortes, aber natürlich hatten sie nichts gegen die Liquidierung dieser Individuen, die Hexenjäger auf sie hetzen könnten. Noch dazu waren sie ja für viel Leid verantwortlich

gewesen. Die Henkersaufgabe lehnten sie ab und da Eldred sich auch nicht in der Lage dazu sah, beschloss er in der noch lebenden Bevölkerung einen geeigneten Ausführer zu finden.

Saskja, die während des langen Schlafes wieder ins Dorf zurückkehrte, informierte sie indes aufgelöst über den Tod von Lenko Sepp und Krjin. Die Gruppe beschloss der Sache nachzugehen und fand bei den Toden kleine Wunden, der Zwerg schloss auf Bolzen (da er Dunkelfenspieler im Tabletop ist und diese ja bereits vorkamen war für ihn der Fall natürlich klar). Sherodan beschloss dem Toten Hexer nun auch den Familienring wieder zu geben, da er tot keinen Unheil damit mehr anrichten konnte. Es dauerte nicht lang, als eine Moorbestie mit einem Klagelaut, ähnlich dem Trauern einer Mutter, den Leichnam mit sich in den Sumpf hinunter zog. Lenko Sepp, den Eremiten ließen sie auf natürliche Weise im Sumpf versinken, wie es auch mit den Flagellanten teilweise schon geschehen war, die sie bei ihrer Rückkehr von Morr's Mund getötet hatten.

Im Dorf erfuhren sie noch von einem Mutantenangriff im Manannstempel und der heldenaktion des Manannpriesters, der nun endgültig seinen Ruf verbessert hatte. Nachdem sie sich davon überzeugten, dass er keine mutierende Verletzung davon trug und dass es tatsächlich ein Mutant normaler Herkunft gewesen war, beschlossen sie sich dazu diese Nacht auch noch in Fauligmere zu verbringen und am nächsten Tag die Reise nach Marienburg anzutreten.

Sherodan, inzwischen ja adelig, wollte mit Eldred auch bereits Handelsverträge, Fisch gegen Holz, abschließen, da er ja nun über ein Lehen verfügte. Er bekam eine Zusage und auch eine Taube geschenkt, die immer wieder zu einem gewissen Objekt finden würde. Fürst Eldred riet ihnen vom Landweg ab, wegen Trolle und anderer Gefahren, aber genau die Trolle führten dann dazu, dass der Slayer in den Sumpf wollte. Das war von mir auch nicht wirklich erwartet, ich hatte sofort mit dem Wasserweg gerechnet. Es ergab sich aber eine sehr amüsante und für Sherodan schmerzhaft Zwischenepisode. Und zwar landete er, nachdem sie natürlich im nebeligen Sumpf ohne Führer die Orientierung verloren hatten, im Treibsumpf. Es war ein zähes Kämpfen, er versank, kämpfte sich hoch, sank wieder ein. Dem Slayer verließen zweimal die Kräfte. Sherodan ließ seinen Schild im Sumpf fallen und verlor auch noch sein meisterhaftes Schwert, welches er aus Wolfenburg hatte retten können (wobei das noch gut gelaufen war, denn es hätte auch Acitus, das Siegel des Sigmars, seine Geldbörse und anderes sein können). Nachdem er ein weiteres Mal fast aus dem Sumpf kam, aber wieder einsackte und tiefer und tiefer sank, machte ich ihn das Angebot die Würfelorgie zu beenden und ihn gegen einen seiner Glückswürfel, den er permanent verlieren würde, aus dieser Situation zu befreien. Er sagte zu. So kamen einige der Oktopusjäger des Dorfes zu ihnen, weil sie sich sorgen machten und halfen der Gruppe ihn aus dem Treibsumpf zu holen. Sie informierten die Gruppe auch darüber, dass sie sich völlig auf dem falschen Weg befanden. Einer von ihnen würde später auch von einer schemenhaften Gestalt sprechen, die er meinte im Nebel in ihrer Nähe gesehen zu haben.

Nachdem sie also noch eine Nacht im Dorf verbrachten, beschlossen sie dieses Mal den Landweg zu benutzen. Zuvor überzeugten sie den Slayer davon, dass es dort bestimmt schreckliche Monster gäbe, die den Flusstrollen überlegen wären. Während das erste Flussboot sie abblitzen ließ, ein kislevitisches Schiff mit Eisblöcken (ich werde den Ice King ins nächste Abenteuer einbauen), wurden sie vom nächsten Handelsschiff aufgenommen, der sie auch schon etwas über den Eiskönig aufklärte. Und von nun an geschahen in der Nacht seltsame Ereignisse. Nach dem ersten Tag, das Schiff musste wegen des Nebels langsamer als sonst reisen, wurden viele Seeleute sehr krank. Am zweiten Tag habe ich es

trotz des sehr gepimpten Profils des Assassinen nicht geschafft einen der Matrosen zu töten, aber er hatte den Schemen bemerkt und machte die Leute auf dem Schiff unruhig. Am selben Tag überholte sie ein weiteres Boot der Kisleviten mit Eisblöcken und sie hörten zum ersten mal den seltsamen Schrei aus dem Himmel. Die Schiffsbesatzung informierte sie darüber, dass es sich um Scharfzahn, einem alten Lindwurm handelte. Dieser würde nicht gut hören und dank des Nebels sie wohl auch nicht entdecken. Man sollte sich aber vielleicht waschen, denn sein Geruchssinn sei sehr gut. Am nächsten Tag erwartete sie dann eine tote Ziege am Mast, das tote Tier, welches nicht bemerkt wurde, lockte dann auch den Lindwurm an. Sehr zur Freude des Slayers. Die Gruppe machte ihre erste Begegnung mit einem Flieger und nach dem ersten Schlagabtausch, ohne Chance auf Rückschlag, nahmen sie ihrem Kontrahenten dem Vorteil, indem sie sich in das Innere des Schiffes zurückzogen. Der Lindwurm zerstörte zunächst Teile des Schiffes, bis sie ihn erfolgreich zum Eingang des Unterdecks locken konnten. Nachdem er zuerst auf offenem Deck Sdemu ordentlich verletzte, war es nun der Slayer, der die Kraft des Lindwurms spüren musste. Aber gemeinsam konnten diese beiden furchteinflößenden Kämpfer den Lindwurm rasch bezwingen. Der Kopf des Wesens wurde abgetrennt und auch sein Giftschwanz, denn sie hatten von der Besatzung mitgehört, dass dieser bei Alchemisten einiges wert sei. Es kam dann zur nächsten Nacht. Trotz der Wache von Sherodan konnte der unbekannte Besucher dieses Mal ein Leck schlagen. Das Schiff musste nun anlegen, um repariert zu werden.

Der Kapitän, von der Mannschaft natürlich wegen der ganzen Ereignisse gedrängt, bat die Gruppe von nun an zu Fuß weiter zu gehen und gab auch einen Teil der Bezahlung zurück. Sherodan, als derjenige, der bezahlt hatte, lehnte die Münzen ab, aber der Zwerg, seit dem Kampf mit dem Lindwurm von Goldgier (passenderweise) geplagt, holte sich die Münzen einfach. Später fiel ihm auch noch der Giftschwanz des Lindwurms ein. Er marschierte nochmal zurück und forderte einen Teil seines Werts noch ein.

Hier beendeten wir die Runde. Was die Jungs als nächstes erwartet wird der nächtliche Angriff des Assassinen samt seiner Schatten sein, die natürlich ihre Rache noch vor der Ankunft in Marienburg erhalten möchten. Bin schon gespannt, wie dieses Aufeinandertreffen verlaufen wird.

Seite **11** von **13**

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Mittwoch 13. November 2013, 00:39**

von **obaobaboss**

Endlich hat meine Gruppe Marienburg erreicht. Zuerst galt es aber noch ein Hindernis zu überstehen. Wie schon angekündigt hat sie ein Assasine der Dunkeelfen verfolgt und natürlich wollte dieser die Truppe rankriegen, bevor sie die sicheren Stadtmauern erreichten. Also letzte Chance die Nacht im Sumpf vor Marienburg. Die erste Wache von Sherodan verlief ohne besondere Geschehnisse. Sdemu hörte dann Geräusche, aber anstatt ihnen nachzugehen weckte er die restliche Truppe, woraufhin aber nichts geschah. Der Slayer ließ sich dann weglocken, indem er Wurfsterne in den Oberkörper gebohrt bekam. Er weckte dabei auch die anderen, die ihn in die Dunkelheit verschwinden sahen. Er und der Assasine hatten Nachtsicht. Ich hatte den Assassinen ja ordentlich verstärkt (3x Weaponskill trainiert, Coordination Mastery und Advanced Dodge), doch er war leider Chancenlos. Der Zwerg erwürfelte glatt die höhere Initiative. Ich begann mit dem Assasinstrike, um doch noch zuerst zuschlagen zu können und nahm auch alle

Erfahrungswürfel zusätzlich zu den drei Trainierten her... ohne zu Treffen. Im Gegenzug bekam ich eine verpasst. Dann fiel der nächste Treffer und gerade noch auf den Beinen konnte der Assasine den Slayer leicht ankratzen (leider zu wenig Adler), bevor er in den Matsch gehämmert wurde. Ich gab ihm das Assasinblade und Agility Strike. Damit hätte man mit einem Schlag drei kritische Wunden mit Gift verteilen können und dazu die Fähigkeit des Messers... aber die Würfel wollten nicht. Witzig danach: Der Hauptmann durchsuchte den Assasinen, fand seinen Dolch und zeigte ihn den Zwerg... der ihn einfach in den Sumpf war. Tat dem Hauptmannspieler doch etwas weh, der Dolch war nämlich wirklich eine gute Waffe.

Aber dann kam die Gruppe nach Marienburg. Die lebendige Stadt verstreute sie bald. Boendil, der Slayer, suchte eine Zwergentaverne um ordentliches Bier zu trinken und wollte von einem Schmied seine Waffen mit Ketten an Armbändern befestigen lassen. Es fehlt ihm jedoch das Gold für Zwergenarbeit. Sherodan kaufte sich wieder ein Turmschild und dazu noch ein Schwert aus Nippon (der Spieler ist großer Japan-Fan). Bis er erlernt damit umzugehen, da es doch etwas anderes als das übliche Schwert ist, verliert er damit aber einen seiner Trainingswürfel. Er sucht nun nach einem Ausbilder. Sdemu hat Angst um sein Gold und legt es in einer Bank an. Zumindest teilweise. In Marienburg wird das Abenteuer "The Lustrian Bubble" gespielt, wo es um einen großen Schwindel an der Börse geht. Ein gefälschter Brief macht gewisse Anlagen schmackhaft, damit einer mit diesem eigentlich wertlosen Papier noch gut aussteigt. Da dies für meine Gruppe sicher zu langweilig wäre, mische ich noch The Ice King darunter, so ein schönes Fanmade Inspirationswerk. Ich verwende daraus die Idee, dass im Eis Sachen für ein Nekromantenzirkel geliefert wird und ein ehemaliges Mitglied, das sich als Schattenzauberer ausgibt, die Helden dagegen aufhetzt.

Einen großen Teil dieser Runde nahm ein, als dem guten Sherodan nun von seinem Hofmeister erklärt wurde, über welche Besitztümer er nun als Adelige verfügt und welche Rechten und Pflichten es mit sich bringt. Er erhielt nun auch Briefe des Freiherrn von Aschaffenburg und von Johanna von Münzburg.

Der Zwerg kam schon in Kontakt mit dem Eiskönig, als er für den Schmied arbeitete, um das fehlende Geld zu kompensieren. Er brachte Zeug zum dortigen Zwergenmaschinist der Kühlmaschine. Da auch Zauberer involviert sind, möchten andere Zwerge eher wenig damit zu tun haben. Bald trafen sie auch auf Ludwig Prost, der ihnen von seinen verlorenen Koffer am Ufer erzählte, wo die Gruppe später den Brief zu den Broomsboom-Anleihen entdeckte. Zuerst wurde dieser ignoriert, ich musste sie erst ein wenig Überzeugen, dass man das Geld eventuell in Dankerood, so der Ort wo Sherodan nun herrschte, gebrauchen könnte. Sie suchten dann auch einen Buchmacher auf, es wurde Martinus, und dieser kaufte Anleihen. Sie waren aber von vornweg vorsichtig. Sie wurden schon vorher von einem Duo überlistet, indem der erste nach Tileanischen Schuhen suchte, der zweite sie verkaufte und der erste dann nicht mehr auffindbar war (schon da wegen Misstrauen nur einige Exemplare).

Es wurden Gespräche mit dem Eiskönig, Anna, dem Zwerg und dem Halblingssekretär geführt. Dabei kamen einige Dinge raus. Der Eiskönig verkaufte nur, der krank wirkende Halbling war für Arbeiter und Material zuständig. Die Zauberer kamen nur in der Nacht um mit Magie den Raum wieder runter zu kühlen, die Maschine konnte die Erwärmung nur hinauszögern. Seltsame Gerüchte über die Arbeiter im Eislager, die kein Wort sprachen und angeblich von einer Eiswüste stammen. Die Abenteurer entschieden sich für eine nächtliche Beobachtung, in der jedoch nichts geschah.

Am nächsten Tag sah die Gruppe, dass ihre Aktien schon beträchtlich gestiegen waren und vorsichtigerweise verkauften sie auch genug davon, um einen ordentlichen Gewinn erzielt zu haben. Die Sache ist ihnen trotzdem noch nicht geheuer und den Brief haben sie inzwischen auch verbrannt. Als sie des Nächten wieder auf den Weg zur Beobachtung waren, stellten sich die Kislevitischen Arbeiter in den Weg und wollten sie einschüchtern. Die Abenteurer bestritten auf dem Weg zum Eiskönig zu sein, was ihnen nicht geglaubt wurde. Bevor die Situation eskalierte kam eine Patrouille Schwarzkappen vorbei und schickte die Kisleviten nach Hause (Sherodan hat Celebrity-Talent und wurde als Held erkannt). Ein Kislevit verfolgte die Gruppe noch weiter, wurde aber an einer Gassenkurve gestellt. Als er bei der ersten Frage "Wer hat euch geschickt" dem Slayer antwortete "deine hässliche Mutter", verlor er den Großteil seines Schädels. Hier hörten wir auf. Es wird spannend, denn der Krieg gegen die Arbeiterschaft ist damit eröffnet. Selbst wenn diese nur auf Befehl des Halbblings agierten, der natürlich die Abenteurer als Geschäftsschädliche Leute hinstellte. Die Kisleviten wollten nur einschüchtern und nun war einer von ihnen tot. Die Sache ist also eskaliert. Und bald soll das Schiff von Boorsboom kommen. Witzig ist, wie die Gruppe versucht die beiden Stränge miteinander zu vernetzen, obwohl sie schlicht nichts miteinander zu tun haben.

Wenn sie der Nekromantensache nachgehen, wird es auch für den Slayercharakter wieder interessanter. Der hat bei den ganzen Börsengeschehen relativ wenig agiert.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Mittwoch 20. November 2013, 23:15**

von **obaobaboss**

Nun hat auch mein Slayerspieler einen seiner Glückswürfel geopfert, um sich aus einer misslichen Situation zu befreien. Aber alles der Reihe nach.

Den getöteten Kisleviten hat der Slayer im Kanal geworfen und sie haben sich beschlossen noch am selben Abend die Szenerie des Eiskönigs mit einem Boot vom Wasserweg her zu beobachten. Das Boot klauten sie nicht, sondern haben freundlich einen Bürger darum gebeten. Zwar war es mitten in der Nacht, aber weil am Ende ein gutes Geschäft für den Marienburger raus kam, war dieser einverstanden. (Zuerst wurde ihm ein goldener Ring angeboten, dessen Besitzer ihn nicht mehr brauchen kann - der vom Händler aus Gathering Storm... natürlich wurde es gleich als Raubmordbeute gedeutet und beinahe hätte er die Tür vor ihrer Nase zugeschlagen ^^). Mit dem Boot, das jedoch in den engen Kanälen beschädigt wurde, beobachteten sie den Drogenkonsum des Halbblings, aber auch die Wache der Kisleviten, samt der Aufregung, die wohl ihren verschollenen Kameraden galt. Als die Beobachtung nichts wirklich erbrachte, machte man sich auf dem Rückweg und auch auf dem Weg zum Buchmacher, da es ja bereits Morgen war. Diesem gab man den Auftrag nun alle Anlagen zu verkaufen. Er natürlich bei dem steigenden Preis irritiert, informierte sie auch über die Kommission, die so seltsames Verhalten untersuchen könnten, aber da haben meine Spieler noch keine Sorgen. Dieses "noch" werde ich ihnen später sicher austreiben 😊.

Sie gingen dann zu Bett. Danach wollte Sherodan nochmal zum Nipponesen, aber dieser hatte seine Tür verschlossen. So verließ er unerfüllter Dinge wieder das Viertel (und hat seinen ersten Test nicht geschafft - Geduld). Die angebliche Schattenzaubererin, deren Wunden nicht bemerkt wurden, informierte sie, dass sie bisher recht ungeschickt

vorgegangen waren und es heute besser heimlicher täten, denn heute käme Besuch, der zu verfolgen wäre. Also wieder dasselbe Boot "gemietet", natürlich zu einem höheren Preis, und es wurde beobachtet, wie die Kisleviten scheinbar auf den Toten tranken. Sie wurden dann jedoch vom Halbling in ihre Behausung gescheucht, der auf die Zauberer wartete. Diese kamen auch per Boot und die Übernahme einiger Eisblöcke im Tausch für ein Pulver wurde beobachtet. Man fuhr sogar näher ran und hörte, dass die Zauberer den Halbling tadelten, gegen neugierige Nasen nicht effektiv genug vorzugehen. Währenddessen banden die Spielercharaktere ihr Boot an das der Zauberer fest, womit sie sie verfolgen konnten. Verfolgen war aber scheinbar nicht ihr Ziel, denn sie kletterten dann an Bord (entgegen des Wunsches der Schattenzauberin, diese wollte ja eine Verfolgung bis zur Basis). Dort oben überraschten sie einen der Zauberer und erschlugen ihn. Die beiden verhüllten Männer, die schon beim Aufladen geholfen hatten, entpuppten sich als Skelette. In das dunkle Unterdeck wurde gestürmt, der Slayer sprang inmitten von acht Skeletten, sein Schlag der jeden in Kontakt hätte Schaden zugefügt misslang aber wegen der vielen schwarzen Würfel. Es wurde ein Hauen und Stechen, indem die Spielercharaktere am Ende triumphierten. Eigentlich hatten sie alles und jeden erschlagen, ein Komet ließ mich ihnen doch einen Überlebenden Nekromanten zur Befragung zugestehen. Die Plattenrüstung von Sdemu wurde jedoch durch einen Nekromantenzauber beschädigt.

Dieser wurde dann auch an die Wache ausgeliefert und in den Verematempel zur Verwahrung gebracht. Ein Kontigent der Wache führten sie dann zum Eiskönig. Die Kisleviten, aufgrund der begleitenden Wache, waren eingeschüchtert und wussten nicht, wie sie sich zu verhalten hatten. Besser erging es da Hamsternase, der die Sache roch. Er hatte sich in sein Büro verkrochen und während der naive Eiskönig noch von einem wahrscheinlichen Missverständnis sprach, fing das Gebäude Feuer. Die Verwirrung nutzte Hamsternase zur erfolgreichen Flucht. Der Slayer hatte nichts Besseres zu tun, als das Tor zum Eislager zu öffnen und die dortigen Arbeiter, welche natürlich Zombies waren, herauszulocken. Er stürmte inmitten von einer großen Menge und hackte doch viele um... dank "No Escape, No Hope" wurde er aber bei den restlichen neun sofort ohnmächtig (für jeden Untoten in Kontakt 1 Stress und 1 Erschöpfung). Hier ließ ich mich auf den Tausch ein, dass er gegen einen Glückswürfel als permanenten Verlust, noch auf den Beinen war. Die Geisteskrankheit behielt er natürlich (Alpträume... wahrscheinlich davon sein Verhängnis gegen so schwächliche Kreaturen zu finden). Nun kamen ihn auch Truppen der Stadtwache und Sdemu zur Hilfe, so dass man die Untoten recht schnell besiegen konnte.

Hier mussten wir jetzt aufhören. Sie haben den Meisternekromanten jetzt auf sich Aufmerksam gemacht. Und es ist auch Festtag... sprich heute sollte das Schiff der Anlage zurückkommen. Wird es natürlich nicht, es wird viel Chaos geben und die Kommission wird ihre Namen in den Büchern finden. Könnte ganz Interessant werden 😊

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Mittwoch 4. Dezember 2013, 00:56**

von **obaobaboss**

Heute hatten wir aus meiner Sicht wieder eine sehr spaßige Runde. Eingestiegen damit, dass Sherodan, der ja den Halbling verfolgte, von einigen Kisleviten gestellt wurde, die von ihm wissen wollten, was mit eben jenen von ihnen passiert war, der sie verfolgt hatte (wir erinnern uns: vom Zwerg erschlagen). Sherodan log sich seinen Weg aus der Situation, genauso später der Rest von der Gruppe (bis auf dem Zwerg, der nur grummelte und zurück gehalten werden musste).

Sie verließen also das Kislevitenviertel und teilten sich dann wieder auf. Sherodan überzeugte den Nipponessen ihn zu trainieren, während der Slayer zum Zwerg ging um seine Ketten zu erhalten, mit denen er seine Waffen an die Handgelenke band. Sdemu wollte unbedingt einen Ersatz für seine beschädigte Plattenrüstung. Er fragte zuerst beim Zwergenschmied, der ihn darüber aufklärte, wie lange es dauern würde, eine solche Rüstung neu zu schmieden. Reparieren könnte man diese aber auch nicht, da sie durch Magie beschädigt worden war. Auf offiziellen Weg gab es diese Rüstung nicht zu kaufen, so trieb sich Sdemu im inoffiziellen Bereich rum. Natürlich war es auch dort sehr selten. Schmuggel von der See (Hafenarbeiter Hände, deren Gefallen er sich ja durch seine Aktionen in Übersreik verdiente) war unergiebig, aber er bekam den Hinweis zu den Tileanern. Der Don Alberto, wo Sdemu schon zuvor einen Grubenkampf gewann, versprach die Augen offen zu halten, jedoch würde er im Gegenzug einen Gefallen erwarten. Dieser sei noch offen. Sdemu schlug ein. Beim Verenatempel wurden sie indes informiert, dass der Nekromant gefangen war und man die Eisblöcke im Moment untersuchte, diese schienen etwas zu enthalten.

Im Laufe des Tages bemerkten sowohl Sdemu, als auch Sherodan nicht, wie ihnen auf der Straße ein kleiner Teil aus ihrem Mantel geschnitten wurde. Dies resultierte in einem nächtlichen Besuch eines Geistes. Der Meisternekromant hatte inzwischen dieses persönliche Objekt und konnte Geister auf sie hetzen. Dieser Versuch endete glimpflich, der Geist zog sich sofort zurück, nachdem er attackiert wurde. Nur Sdemu bekam die Sache mit, die anderen beiden schliefen fest und tief und waren von Sdemus Geschichte auch nicht ganz überzeugt. Während Sherodan sich also ausbilden ließ, wollte Sdemu der Sache nachgehen. Er suchte die Zauberin, die Kontakt mit ihnen aufgenommen hatte und besah sich die Gasse, in denen sie einst miteinander sprachen. Und tatsächlich war sie dort... jedoch tot. Blut aus den Ohren und eine große Schnittwunde quer über den Leib. Sdemu informierte die Stadtwache, diese trauten sich aber nicht wirklich an eine Magieanwenderin ran, selbst wenn sie tot war. So trug sie Sdemu zum Verenatempel. Der Priester dort erkannte an ihrer Ausrüstung, dass sie ebenfalls eine Nekromantin war und keine Schattenzauberin, wie sie es vorgegeben hatte. Wegen dem Geist konnte man ihn dort aber nicht helfen (ihre Nekromantie-Kenner waren beim Eis und gefangenen) sondern schickten ihn zum Morrspriester. Dieser erklärte ihm, dass durch dem Mantelstück man einen Geist zu ihm schicken konnte. Nachdem dieser den Erfolg jetzt bestätigt hatte, würden sie wohl mächtigeren Besuch erhalten. Sdemu wollte wissen, wie er dieser "Markierung" entgehen konnte, denn durch ablegen des Mantels würde es nicht funktionieren. Der Priester verriet ihm, dass er dafür wohl den Nekromanten töten müsse. Er würde Morr um eine Vision bitten.

Sherodan erhielt im Laufe des Tages auch die Nachricht, dass ihr Schiff in einigen Tagen auslaufbereit sei um Segel nach Nehekara zu setzen.

Sdemu kehrte also zurück. In dieser Nacht bekamen sie tatsächlich erneut besuch, dieses Mal waren es vier Geister, ein Gespenst und eine Banshee. Trotz der Tatsache, dass sie nur eine magische Waffe hatten, konnten sie ihre Gegner besiegen. Es erschien auch der Morrpriester, der diesen Kampf in einer Vision erblickte (Komet). Später erzählte er von seiner anderen Vision, in der er bei einer Bucht eine dunkle Höhle sah. Ebenso war dort ein Schiffswrack, er konnte dabei jedoch lediglich die Galionsfigur mit Hirschkopf entdecken. Nun hatten sie eine neue Aufgabe. Während Sherodan wieder im Nipponviertel Schwertkampf trainierte, machten sich Sdemu und Boendil auf Fährtsensuche. Sie befragten Seemänner, Hafenarbeiter, Tempeldiener und sogar die Kapitängilde. Sie erfuhren aber jedoch nur um welches Schiff es sich handeln könnte, aber nicht wo dieser Ort sei. Am

Ende waren es wieder die schmuggelnden Tileaner, die ihnen verhalfen. Sie wussten von dem Ort mit dem Wrack, wollten aber eine Gegenleistung. Und zwar in jenem Ort, den Sherodan als Lehen erhielt, eine kleine Niederlassung, um in Talabheim Fuß fassen zu können. Dieser war noch beim Schwertkampftraining, als der Slayer und Sdemu zu ihm stießen. Da er momentan unter der Geisteskrankheit leidet, die ihn andere "Rassen" verleidet (da zähle ich einfach mal frei die verschiedenen Volksstämme dazu) und er auch ansonsten nicht von Tileanern begeistert ist, konnte man ihn nicht dazu bewegen, sich mit dieser Abmachung einverstanden zu erklären. Zu allen Überfluss waren nun die beiden auch noch mit ihrem dreckigen Stiefel/Füßen durch den Tempel gelaufen. Der Nipponese trug Sherodan, dessen Freunde es ja waren, auf die Spuren danach weg zu wischen. Der frustrierte Slayer, der sich durch den Unwillen Sherodans um eine Kampfmöglichkeit beraubt sah, spuckte darauf auf dem Boden....

Eskalation. Natürlich zog der Nipponese seine Klinge und er versuchte dem Zwerg einen Teil seines Barts abzuschneiden. Wohl zum Glück konnte dieser parieren, sonst hätte es ein Blutbad gegeben. Der Priester beruhigte sich zwar nicht wirklich, aber er schlug nicht weiter auf dem Zwerg ein. Stattdessen verbannte er sie aus seinem Tempel, auch Sherodan. Der war natürlich ziemlich angefressen und ging schnurstracks in die entgegengesetzte Richtung der anderen. Während diese nochmals zu den Tileanern kamen um ihn auf eine andere Lösung zu bringen, holte sich Sherodan seine Ausrüstung. Sdemu und Boendil konnten den Ort von Don Alberto erfragen, indem auch der Slayer versprach, ihm einen Gefallen schuldig zu sein. Sie wussten also den Ort, wurden aber gewarnt, dass es dort spuken sollte. Selbst Schmuggler mieden es. Neues Ziel war der Verematempel, um dieses Wissen weiter zu geben. Aber auf dem Weg dorthin wurden sie von Schwarzkappen aufgehalten. Über die letzten Tage habe ich ihnen die Auswirkungen des Betrugs an der Börse auch dargestellt (völlig am Boden zerstörte Menschen, viele die versuchen ihren Schulden durch Flucht zu entkommen und Selbstmorde, weil sie alles und mehr verzockt hatten). Auch Sherodan wurde von einer Abteilung der Wachleute abgeführt. Sie fanden sich vor einer Untersuchungskommission wieder.

In der Befragung machten sie sich nicht schlecht und blieben bei ihrer Variante der unwissenden Zocker, die einfach Glück hatten. Jedoch wussten die Ankläger bereits, dass sie am Westufer waren und natürlich ihr Vorgehen an der Börse, über das Buch geführt wurde.

Ihnen wurde nahegelegt sich einen Anwalt zu holen. Diesen besorgten sie sich auch, weil sie das Geld inzwischen hatten, einen Staranwalt. Dieser schlussfolgerte mit der Gruppe, dass es auch andere geben musste, die diese Informationen hatten und diese galt es zu finden und heraus zu kriegen, wie viel sie verraten hatten.

Ebenso informierten sie den Verematempel über den Ort der Nekromaten, die diese Information an den Stadtrat weiterleiten wollten. Eine Expedition durch den Sumpf wäre aber wohl unwahrscheinlich und kleine Gruppen mit dem Boot zu schicken vielleicht zu gefährlich, man wisse nicht, was dort lauert.

Ich fasse zusammen:

- Es steht ein Prozess den Helden bevor, bei dem sie schuldig sind, aber ihre Unschuld beweisen müssen.
- Man weiß wo das Stundenglaskonvent (Nekromantenzirkel) seine Basis hat, aber die Stadt wird auf die Schnelle nichts unternehmen.

- Das Schiff, das sie ihrem eigentlichen Auftrag nach fortbringen soll, fährt vielleicht am Tag ihres Prozesses.

Weiter geht es leider erst im neuen Jahr, aber dann kann ich den Prozess zumindest ordentlich ausbauen. Da lässt sich bestimmt was Cooles machen mit den Leisten 😊

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 4. Februar 2014, 12:28**

von **obaobaboss**

Ich bin zum Glück endlich mal wieder zum Leiten meiner Gruppe gekommen und es ist einiges passiert 😊

Wir begannen die Session im Haus des Anwaltes, der ihnen das Prozedere des anstehenden Prozesses der Stadt gegen sie aufklärte und sie bat doch unauffällig bis dahin zu bleiben. Hat nicht ganz geklappt^^. Nach dem Prozess wurden sie zunächst von einer Straßenbande überfallen, die verriet, dass ein Gangsterboss in Marienburg aufgrund des Börsengeschehens viel Geld verloren hatte und da sie, wenn auch nur Gerüchteweise, daran beteiligt schienen, trachtet er nun nach ihren Leben. Der aus Cathay stammende Guan Lo, der Dicke, versteht dahingehend kein Spaß. Neben dieser Bande, wartete in der Taverne bereits eine Assassinin auf ihnen, die sie auf mehrere Weisen zu vergiften versuchte. Es gelang ihnen den meisten Fallen auszuweichen, der Zwerg wurde jedoch erwischt. Als richtiger Zwerg konnte er das Gift aber recht schnell wieder aus dem Körper schwitzen 😊.

Sdemu hatte ja die tileanische Mafia in Marienburg aufgesucht um an eine neue Plattenrüstung zu gelangen. Und der Slayer hatte schon einen Gefallen bei den Tileanern versprochen für die Information über das Versteck der Nekromanten im Umland Marienburgs. Nun wollte das Familienoberhaupt, ein Waffensammler, dass sie ihnen ein Katana besorgen aus dem Nipponviertel. Natürlich von den alten Sensei, wo der Talabheimer den Umgang mit dem Schwert erlernen wollte. Tja, der Zwerg murmelte in sein Bart, dass dieser eh versucht hätte seinen Bart abzuschneiden, als dieser den Tempel verunreinigte und stimmte zu. Also auf zum Tempel, er forderte zum Duell. Der alte Mann sah wohl, dass er keine Wahl hatte und sie bekämpften sich im Hinterhof... bei den coolen NPCs würfel ich leider zumeist nicht gut, weshalb der Zwerg keinen Kratzer abbekam. Sie hatten wenigstens den Anstand den guten Mann zu begraben, wobei der Talabheimer besser nichts vom Geschehen erfahren durfte. Er hatte sich inzwischen zu dem Hofmagus des Neffen vom verschollenen Feuerbach aufgemacht und dieser informierte ihn, dass für ihre Reise nach Nehekara ein Experte angeworben werden konnte, der die Sprache beherrschte und ihre Symbole entziffern konnte.

Am nächsten Tag stand dann der Prozess an. Es verlief so: Einstieg (beide Parteien würfeln gegen Richter), Reihe von Zeugen wie ihren Buchmacher, die Spieler selbst, andere beteiligte... (beide Seiten würfeln gegen Richter, je nach Argumentation, Zeugenaussagen + Beweisstücke mit Boni und Mali) und dann noch das Schlussplädoyer. Die Spieler haben sich den besten Anwalt der Stadt geleistet und sowohl zuvor, als auch während des Prozesses geschickt verhalten.

Aber wenn die Würfel sprechen, sprechen die Würfel. Trotz schlechtere Werte beim Gegenspieler und auch schlechtere Ausgangslage hat es der junge Ankläger geschafft den Richter davon zu überzeugen, dass die Spielercharaktere irgendwie damit verwickelt waren. Das war natürlich für die Spieler etwas enttäuschend, weil sie wie gesagt sich gut

verhalten haben, aber tja, es gibt halt Fehlentscheidungen... wobei es ja eigentlich die richtige Entscheidung war ^^ . Man hat ihnen ihr ganzen Gewinn aus der Spekulation + Strafgeld in der Höhe der Hälfte des Gewinnes aufgebrummt + Kerkerhaft bis sie das bezahlt haben... wozu sie überhaupt nicht in der Lage sind. Das heißt wohl, dass sie mit der Stadt ein Deal aushandeln müssen. Ich habe gehört, da gibt es so ein Nekromantennest, dass die Stadt gerne ausgeräuchert hätte 😊.

Auf jedem Fall ist die Stimmung innerhalb der Gruppe etwas angespannt, der Ankläger hat nämlich die Sache mit dem Sensei, mehr oder weniger, in Erfahrung gebracht und wollte sie damit während des Prozesses gegeneinander aufbringen. Zwar hat dies nicht geklappt, aber der Talabheimer ist natürlich ziemlich angepisst. Sdemu konnte ihn bereits überzeugen (Guile!), dass er da nicht wirklich schuldig war und alles auf dem Slayer schieben.

Weiter gehts hoffentlich im März dann!

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Montag 10. März 2014, 18:53**

von **obaobaboss**

Unregelmäßig, aber wir kommen noch zum Spielen.

Heute also weiter, zwei der Charaktere frisch wegen Betrugs verurteilt. Während diese also entwaффnet in eine Zelle gelotst wurden, bekam der Slayer Besuch. Gua Lo, Unterweltboss, hat immer noch eine Rechnung mit den beiden offen. Nicht nur wegen seines Verlustes aufgrund ihres Börsenbetrugs, sondern auch weil sie seine Anschläge überleben. So etwas ist nicht gut für den Ruf eines Unterweltbosses. Er bietet in Form eines Gesandten dem Slayer also an sich für Geld einfach aus der Sache rauszuhalten. Dies wirkt trotz der Goldgier nicht, ebenso wenig eine Drohung von drei kräftig wirkenden Kerlen. Der Slayer machte sich daraufhin also auf zu den anderen.

Diese waren inzwischen nicht mehr in der Zelle. Ein schmieriger und machthungriger Beamter möchte seinen Aufstieg vorantreiben und sieht nun die Gelegenheit. Er lässt die Akten zum Prozess und die Mitwisser verschwinden (oder kauft sie), dafür sollen zum einen die Helden den Nekromantenzirkel beseitigen, wobei er die Lorbeeren einheimen darf und zum zweiten wird auch ihr Anwalt, eine angesehen Größe, für ihn sprechen, was durchaus Gewicht hat. Vorteil für den Anwalt: Seine Serie von gewonnen Fällen würde so nicht unterbrochen werden. Damit entfällt auch die Strafe der Spieler. Der Zwerg stößt also zu ihnen und bekommt den Auftrag ihre Rüstung (sie sind in feiner Kleidung vor Gericht erschienen) aus der Herberge zu holen. Drei Männer von Gua Lo wollten ihn abfangen, keine gute Idee, wie ihre toten Leiber später bezeugten. Beim Transport der Rüstungen holte der Slayer sich Hilfe von einem Bauern mit Karren. Die beiden "Verurteilten" sollten lieber unter dem Radar bleiben, denn sowohl wissen ja einige von der Anklage (aber nicht dem Ausgang) und zum anderen werden sie Gua Lo gejagt.

Im Geheimen also werden sie aus Marienburg heraus gebracht und treffen sich mit einem Sumpfschleicher, der sie durch das Gelände zum Versteck des Nekromanten führen soll. Dieser sehr nervöse Mann namens Simon ist zwar von der auffälligen und todesanziehenden Art des Zwerges nicht begeistert, erledigt aber seinen Auftrag. Man kann den "Aufspürgeistern" im Nebel ausweichen und kommt schließlich zum Versteck. Die ersten Wachskelette werden schnell überrumpelt. Aufmerksam untersuchen die Helden die drei

Wege, die sich im Inneren finden lassen und entscheiden sich für den offensichtlich meist begangenen. Was sie nicht wissen: Der Meisternekromant ist gerade dabei Verfluchte aus dem Eis zu befreien, Lieferungen des Eiskönigs. Sie wurden bereits erweckt, aber sind eben noch im Eis gefangen. So wird der Lehrling voraus geschickt.

Dieser, mit einer Gruppe von Skeletten, versucht einen dünnen Durchgang zu halten. Aber seine Fähigkeiten zeigen sich als begrenzt (schwache Würfe) und die Skelette haben gegen die Kampffähigkeit der Charaktere wenige Chancen. Somit erscheinen sie ziemlich rasch in der Haupthöhle. Dort ist mittlerweile ein Verfluchter befreit, die weiteren werden gerade von Skeletten befreit. Die Gruppe stürzt sich erneut in den Kampf. Während der Slayer sich im Zweikampf mit dem befreiten Verfluchten misst, versuchen die anderen beiden die Skelette am loseisen der weiteren Verfluchten zu hindern. Sdemu sah es dann aber ein, dass es durchaus geschickt war den Nekromanten zu töten. Besonders nachdem dieser mit Nagash Todesblick ihm ordentlich Schmerzen zufügte. Nachdem der Nekromant besiegt war, konnte auch diese Auseinandersetzung als Erfolg verbucht werden. Man nahm sich noch Trophäen, durchsuchte die weiteren Gänge und mit ein wenig mehr Gold wurde der Weg zurück angetreten.

Noch mitten in der Nacht überbrachten sie ihre Trophäen Hieronymus, dem Beamten der ihnen das Angebot gemacht hatte. Nun wollten sie wieder untertauchen. Nicht einfach mit einem Slayer. Sie suchten sich eine schäbige Taverne... keine gute Idee, wenn man von einem Untergrundboss gesucht wird, der Kopfgeld ausgesetzt hat. So erwartete sie am nächsten Tag eine ganze Horde von Schlägern vor der Taverne, samt eines gefährlich aussehenden Wortführers. Dieser beleidigte die Charaktere und verstümmelte vor ihren Augen den Mann, der ihnen mit den Karren geholfen hatte. Die Spieler sahen ihre Chance nur in der Flucht. Sie wählten die Hintertür, hatten aber vorher ein Auge darauf geworden und Bogenschützen auf den Dächern entdeckt. So wurde einer der Tische in der Taverne einfach als Deckung mitgeschleppt. Nur wenige Pfeile konnten so ihr Ziel finden.

Es folgte eine Flucht, wobei sie während der Überquerung einer der großen Brücken auch Zeugen eines Überfalls auf einem Geldtransports wurden. Schon völlig außer Atem und im Falle von Sherodan ziemlicher Abneigung gegenüber der Stadt ignorierten sie dieses Geschehen einfach und nahmen nur im Augenwinkel den Meistercoup des charmanten Verbrechergenieus Moritz Dahlkes war.

Bei der Flucht wurden einige Dinge in der Herberge zurückgelassen, somit wurden diese wieder eingekauft und dann erwartete sie auch schon ihr Boot. Dort der Gelehrte, der sie begleiten sollte und eine misstrauische Mannschaft. Als sie ablegten, sahen sie am Pier nochmals den Wortführer der Bande von Gua Lo. So schnell dürfen sich die Charaktere nicht in Marienburg wiedersehen lassen.

Sehr gut gefällt mir, dass vor allem der Talabheimer die Stadt richtig hassen gelernt hat. Er hat die dunkle Seite Marienburgs gesehen und kein Interesse bald wieder zu kehren. Nun heißt es also die Seereise zu überstehen und dann im heißen Wüstensand sich auf die Suche nach einem Artefakt zu machen.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 18. März 2014, 10:21**

von **obaobaboss**

Eine Schifffahrt die ist lustig, eine Schifffahrt die ist schön. Naja, nicht ganz 😊

Die Gruppe hat inzwischen Marienburg verlassen und ist auf der Windsbraut angekommen. Hier verwende ich nun das Abenteuer "Tödlicher Sand", sowie das hier im Forum beschriebene "Schatzinsel". Auf jeden Fall ist die Mannschaft des Zweimasters, der normalerweise keine Passagiere, sondern nur Waren führt, nicht wirklich gut auf die Gäste zu sprechen. Immerhin mussten sie einen ihrer Schlafräume für vier Typen aufgeben und sind somit auf engeren Raum eingepfercht. Der Talabheimer Hauptmann lässt sich Schikanen nicht gefallen und so kam es beinahe gleich zu Beginn zu einer Schlägerei, als der erste Maat drohte ihn von Boot zu werfen. Der Kapitän konnte die Sache gerade noch eskalieren... wobei der Zwerg dann sein Schiff beleidigte. Der Kapitän machte dann der Gruppe recht schnell klar, dass er auf diesem Schiff Imperator und Großtheogonist in einer Person sei und sie besser nach seiner Pfeife tanzen. Sahen sie dann auch ein.

Sherodan, Hauptmann von Talabheim, schaffte es dann aber dank eine Flasche Rum und seiner guten Charm-Werten Frieden mit den Maat und somit auch mit der Mannschaft zu schließen. Sie halfen, so gut sie es konnten, auf dem Schiff mit, wobei Fehler immer noch von den Matrosen hämisch belacht wurden. Landratten halt. Die Fahrt ist bis auf diese kleineren Rangeleien stets ruhig abgelaufen, bis ein Sturm aufkam. Dabei wurden die Abenteurer an Deck benötigt (ihr Gelehrter, der sie nach Nehekara begleitete, blieb die ganze Zeit unter Deck). Ein Wellenberg, der das Schiff traf, holte dabei den Slayer von Bord. Im Wasser hatte dieser natürlich nur noch wenige Überlebenschancen, trotz zahlreicher Versuche ihn zu helfen. Am Ende opferte er seine Glückswürfel (sprich er hat nun keine mehr, wir verwenden sie als eine Art Schicksalpunkt, wenn die Art des Sterbens dem Spieler zu sehr widersagt) und ein weiterer Wellenberg holte ihn wieder aufs Schiff. Er erklärte, er wäre freiwillig ins Wasser gesprungen um Seemonster zu suchen 😊.

Bei einem Zwischenaufenthalt in Bretonia kaufte sich Sherodan etwas Wein und Sdemu begegnete einigen Landsknechten, die ihnen im Imperium schon begegnet waren. Sie hatten damals in den Wirren nach dem Sturm des Chaos versucht mit einigen Tempelschätzen in die Heimat zurück zu kehren, wurden von den Abenteurern jedoch aufgehalten. Sie suchten jedoch nur rasch die Flucht und es geschah nichts Weiteres.

Die Fahrt ging also weiter (Wochen wurden recht schnell gespielt), wobei Sherodan immer noch versuchte mit seinem Katana besser umzugehen, wobei er vom Schiffsjunge Lutz dabei immer belächelt wurde, weil er das Schwert für ziemlich komisch hielt. Dann kam es zur nächsten Begegnung. In der Ferne wurde eine Riesenseeschlange entdeckt und natürlich hielt diese auf das Schiff zu. Im folgenden Kampf haben der Slayer und auch Sdemu mal wieder gezeigt, was sie für Schadenssäue sind (24 Schaden konnten beide erreichen). Gut, ich habe da auch im Nachhinein ihnen einen Bonus für die Größe der Schlange gegeben (leichter zu treffen), aber kein Malus für das schwankende Schiff. Zwei der Matrosen hat die Schlange trotzdem mit sich in den Tod genommen. Dank eines guten Kometenwurfs hatte der Slayer in den Schuppen der Seeschlange sogar eine reich verzierte Axt gefunden, die auch als Wurfaxt zu gebrauchen ist. (Wird ein neuer Abenteuer-Seed werden).

Nach einiger Zeit wurde der Hafen von Maritta in Tilea angelaufen. Sdemu erfuhr, dass er in Marmoria, eine Stadt auf der anderen Seite Tileas, gesucht wird. Also nicht als Verbrecher, sondern man wünscht seine Anwesenheit. Es begannen schon schöne Spekulationen, warum das so sein könnte. Dort unterrichtete ebenfalls der Kapitän die nun

doch sehr angesehenen Abenteurer von seiner Schatzkarte, der er gerne nachgehen würde. Hier geht es also zum Schatzinsel-Abenteurer. Auf dem Weg dorthin fanden sie jedoch ein komplett leeres Schiff (Handelsflagge). Das sollte ihnen schon einen kleinen Hinweis geben, dass da etwas vielleicht nicht stimmt. In der Kapitänskajüte fanden sie dann auch tatsächlich eine weitere Karte. Ihr Kapitän meint, dass es Piraten gewesen seien, da diese hier nun einmal auch nicht selten sind. Er ist jedoch verwundert, dass sie das Schiff nicht mitnahmen. Vielleicht wurden sie verfolgt und brauchten ihre Schnelligkeit. Die Spieler vermuten jedoch schon eine Falle auf der Insel. Da es dort aber wohl einiges an geraubter Ladung geben wird, sind sie immer noch sehr eifrig diese zu erkundigen.

Hier war Schluss, das nächste Mal wird also Schatzinsel gespielt, dann nochmal ein Zwischenstopp in Maritta, wo sie eine Art Fußball/Rugbyspiel mitmachen können, um den armen Bauern zu helfen.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 8. April 2014, 22:55**

von **obaobaboss**

Bin heute endlich dazu gekommen und es hat sowohl mir, als auch meinen Spielern sehr viel Spaß gemacht 😊.

Natürlich habe ich daran etwas herumgebastelt, aber nicht wie in deinem Thread geschrieben mit reinen Piraten, ich habe hier doch deine Idee übernommen.

Die Gruppe kam also bei der Insel an. Der Kapitän wollte mit bei der Suche, da er befürchtete, die Gruppe könnte ihn beim Schatz übers Ohr hauen. Sein Erster Maat Wieland blieb an Bord zurück, um dort für Ordnung zu sorgen. Der Koch war dann noch mit dabei, da er zugleich der Heiler war und die Mannschaft ohne ihn nicht meutern würde.

Es ging also in den Wald. Die Führung wurde dem Kapitän überlassen, der sich jedoch mit der Karte nicht leicht tat. Sie gingen etwas im Kreis, begegneten dabei sowohl giftigen Schlangen, wie auch menschenfressenden Pflanzen, aber keine richtige Herausforderungen, mehr so kleine Piekser, die ihnen klar machten, sie waren nun an einem fremden Ort. Schließlich fand der Kapitän den klaren Weg. Ich ließ diesen an einen Wald vorbeiführen, bei dem ich einfach mal Frech den Hobbit etwas kopierte und die Szene mit den Riesenspinnen nachstellte. Nach einem Kampf gegen fünf der Biester, wollten sie nur schnell weiter und fanden so auch keine eingesponnene Beute, die bereits den Einfluss des Chaos hier verraten könnten.

Das nächste Hindernis, bereits in Sichtkontakt zum Wasserfall in dessen Nähe das X markiert war, stellte eine steile Klippe dar. Das Runterklettern war ein kleineres Problem, als das folgende wieder Hinaufklettern. Nach der Klippe erwarteten sie die Fallen. Der Zwerg aktivierte immer wieder welche, war aber zu stur um die Führung an der Spitze der Gruppe aufzugeben. Somit landete er ziemlich lädiert dann mit den anderen bei der Höhle.

Hier musste ich dann sehr lachen. Ich hatte es mit dem regungslosen Kerl auf dem Thron genauso geplant, wie es in der Beschreibung eben drin stand. Aber was machte der

Talabheimer? Nahm aus Vorsicht einen Stein und warf ihn auf die Figur, aus Angst es könnte ein Untoter sein. Als der Typ dann unkontrolliert zu fluchen begann, gab es dann allgemeines Gelächter. Aber zugleich stürmten dann auch die Piraten aus ihrem Versteck. Ich ließ sie auch bereits Zeichen von Mutationen tragen, der Kerl auf dem Thron hatte eine Muskete und ebenso eine Chaosbrut hinter einem Tor, dass er befreite. Nach einem ordentlichen Kampf war die Halle jedoch gesäubert und auch der falsche Schatz untersucht. Da mein Zwerg ordentliche Kometen erwürfelt hatte, fand er dort ein Amulett, dass seinen Mut erhöhte (Angst- und Terrorchecks um eins erleichtert). Auf dem Boden fanden sie dann auch noch ein tatsächliches X, gruben neugierig und fanden eine metallische Kiste. Das Schloss wurde geknackt, aber nur der Kapitän traute es sich, sie zu öffnen. Eine Morrstensteinstatue war darin und der Kapitän ihr länger ausgesetzt (weil niemand sich der Statue nähern wollte). Er ist seitdem nicht mehr bei Sinnen, wie unter Schock. Er musste zurückgetragen werden.

Neidisch schnappte sich Sdemu eines der hier rumlaufenden Äffchen mit dem Ziel es zu zähmen. Es ging nun also den Weg zurück. Die Klippe hinauf gab es kleinere Probleme und manche von ihnen stürzten ab. Dadurch beschädigt konnten sie ohne Kampf durch das Spinnengebiet, indem sie die Netze nutzten und mit Steinen dort Bewegung verursachten, wo sie nicht hinwollten.

Beim Schiff zurückgekehrt fanden sie es dann von den Piraten überfallen vor. Sie gingen es ganz offensiv an, wobei sie sich wehrlos gaben. Die Piraten, in der Meinung es herrsche leichtes Spiel, wurden überrumpelt und recht schnell kampfunfähig gemacht, wobei jedoch auch der Schiffsjunge verletzt wurde. Sie erfuhren dabei auch, dass die Piraten hier nicht nur die Schiffe plünderten, sondern auch die Besatzungen korrumpierten. Als die Flut kam, setzte man Segel und machte sich wieder auf dem Weg nach Maritta in Tilea, um sowohl einen Heiler für den Kapitän aufzutreiben, wie auch ein paar Besatzungsmitglieder anzuwerben, denn zwei waren beim Überfall der Piraten ums Leben gekommen.

In Maritta stand ein Fußballähnliches Spiel an, bei dem ihre Spieler alle verletzt oder eingeschüchtert waren. Die Charaktere erklärten sich bereit zu helfen, da ihnen im Gegenzug die Dienste des besten Heilers der Stadt zugesagt wurde. Ich machte es einem Spieler besonders schmackhaft, indem ich die Trikots der Stadt an die seiner Lieblingsmannschaft anpasste und jene der Kontrahenten an die ihrer Erzfeinde. Als lustigen Abschluss wurde dann dieses Spiel ausgetragen, welches klar 3:0 für die Abenteurer endete. Das nächste Mal heißt es also Heilung für den Kapitän zu finden und dann steht zwischen ihnen und Nehekara nicht mehr viel...

...nur ein Piratenüberfall, weswegen ich hier auch doch das Chaos mit eingebaut habe.

Seite **13** von **13**

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 6. Mai 2014, 10:34**

von **obaobaboss**

Gestern ging es wieder weiter. Der Kapitän konnte nun geheilt werden, da der Alchemist des Dorfes irgendwie an eine Träne der Shallya (Gebet) gekommen ist und seither ständig versuchte, diese zu kopieren. Es gelang ihm nicht und somit konnten die Spieler sie auf den Kapitän anwenden (auch wenn sie kurz gehadert haben, ob sie sie nicht selbst verwenden sollten 😊).

Neue Mannschaftsmitglieder wurden ebenso angeheuert und nun hieß es, die Reise übers Meer fortzusetzen. Zunächst wieder ereignislos kam es dann schließlich zum Überfall durch die Piraten von Magdalena, der Seehexe, die auch einen Oger dabei hatte. Dieser wurde natürlich Opfer des Slayers, während aber auch zwei der Besatzungsmitglieder ihres Schiffes mit ihrem Leben bezahlen mussten. Magdalena wurde nicht verschont, sondern für das geringere Kopfgeld tot verstaut.

In der Wüstenstadt dann angekommen wurden Vorbereitungen getroffen. Kamele wurden erworben, Wasser und Zelte. Dabei lernten die Abenteurer jedoch auch die Eigenheit des Sklavenhandels hier kennen und wie es der Zufall so will, waren auch Talabheimer darunter. Der Hauptmann aus Talabheim, schon bei den Kamelen auf Almosen von Sdemu angewiesen, ließ sich nochmals eine große Summe, um diese Menschen von ihren Norse-Wächter freizukaufen. Er überredete den Kapitän sie mit ins Imperium zurück zu nehmen. Dann gab der Hauptmann ihnen noch so gut wie sein ganzes verbliebenes Vermögen mit, da er mit einem großen Gewinn in der Wüste rechnete.

Die Reise durch die Wüste war dann auch sehr schwierig. Die Hitze machte ihnen zu schaffen, ein Sandsturm ließ sie kurz die Orientierung verlieren und schließlich kam es auch noch zu einer Begegnung mit seltsamen Wüstenbewohner, die sie zur Umkehr bewegen wollten. Sowohl der Rat dazu, als auch der nächtliche Überfall funktionierten nicht. Die Gruppe konnte in Folge giftigen Schlangen, wie auch Treibsand ausweichen. Ebenso überstanden sie den verfluchten Brunnen, der ewiges Leben schenken würde, laut seiner Inschrift. Sie gaben es einem Kamel zu trinken, welches in Folge Wahnsinnig wurde und schließlich verendete... um dann wieder aufzustehen und loszumarschieren. Die Gruppe vermutet, es marschiert nun zur Totenstadt und verfolgen es. Hier hörten wir auf. Das nächste Mal werden sie wohl das Grab von Cheotep finden.

Re: Endlich die erste Runde! Tipps und Tricks

Verfasst: **Dienstag 20. Mai 2014, 10:10**

von **obaobaboss**

Gestern haben wir wieder gespielt (die Runde, in der ich Spielleiter bin).

Die Gruppe hat inzwischen die Totenstadt erreicht, aber dazwischen noch einen Mann der Expedition gefunden, die vor ihnen hier her gereist war. Der Mann war tot und mit einem Pfeil im inzwischen skelettierten Schädel. Dank eines Kometen fanden sie jedoch eine Art Salbe, die gegen die Auswirkungen der starken Sonne half (sie hatten schon ordentlich Stress und Erschöpfung dadurch erhalten). Dann kamen sie schließlich ans Ziel.

Wie gesagt handelt es sich hier um das Abenteuer "tödlicher Sand", wobei ich da einige Änderungen unternommen habe. So gibt es keine ghulähnlichen Kreaturen, die in der Totenstadt ihr Unwesen treiben. Auch ein paar Begegnungen habe ich etwas modifiziert. Aber zunächst hielt ich mich an das Script. Die Stadt liegt in einer engen Schlucht und nur ein schmaler Pfad führt hinab. Die Kamele müssen zurückgelassen werden und mit einiges an Ausrüstung begannen sie nun sich nach unten zu begeben. Der Zwerg hat von dem seltsamen Wüstenvolk, dass sie angegriffen hatte, eine goldene Maske mitgenommen. Noch versteht er nicht, dass es damit zusammenhängt, dass er nun viel mehr von dem Gesprochenen der Menschlinge versteht. Die Maske ist nämlich magisch und hilft dem Träger alle Sprachen zu verstehen. Besonders beim NSC-Gelehrten, der ja gerne etwas geschwollen daher labert, ist es für ihn von Vorteil.

Während des Abstieges kam es zu einer ersten Konfrontation mit Untoten (neben dem Kamel, das inzwischen zerschmettert am Boden der Schlucht lag). Ein Todesgeier attackierte die Gruppe, die aber trotz ihrer exponierten Lage sich seiner erwehren konnte. Unten angekommen fand man, neben zahlreichen Bauwerken, auch das Lager der schon angesprochenen Vorgängerexpedition. Viel war nicht mehr übrig, einige Stofffetzen von ehemaligen Zelten und Grabungshandwerk. Dazu dann ein Tagebuch, das von den Untoten sprach und dem Schrecken, denn die Forscher hier erlebten. Dem Gelehrten wurde schon etwas mulmig, aber natürlich wollte auch er die Strecke nicht umsonst gemacht haben. Seine Begleiter hatten sich ja bereits als ziemlich kompetent im Umgang mit ihren Waffen erwiesen.

So ging es also hinein in die große Eingangshalle, alles im Dunklen. Und tatsächlich fand man einen Tunnel, der jedoch, so bemerkte der Gelehrte, bestimmt nicht von nehekaranischer Art stammte. Die Gruppe wollte wissen, was sich darin verbarg und nachdem sie einen halben Tag einen Tunnel voller Kot, hin und wieder Blut und Fell- oder Haarbüschel gefunden hatten, erkannten sie, dass sich wohl auch Skaven hierher verirrt hatten. Wieder zurück in der großen Halle fanden sie dann auch recht schnell den Geheimgang. Sie hatten die Nacht im Skaventunnel verbracht, keiner wurde dabei krank und in der Halle wieder angekommen öffneten sie die Tür zum nächsten Bereich. Die erste Herausforderung, ein paar Wächterskelette, konnte ihnen keine großen Probleme bereiten. Dies sollte sich später ändern.

Der große Fallensaal, ein Saal der zu vier Gängen führte, hatte schon mehr Wirkung. Der Slayer ging jeweils schnurstracks voran, da er das weinerliche Warten und Planen der Menschlinge nicht mitmachen wollte. Im ersten Raum konnte er der Säure tatsächlich durch kluges Vorgehen entgehen, nur Kristallsplitter von der Decke verletzten ihn leicht. Im nächsten Raum stürzte er in eine Speergrube, aufgrund von einer Illusion. Diese Wunden waren schon tiefer und er verbrauchte seine Heilsalben in Folge. Im dritten Raum hatten sie Glück, scheinbar wurde die Falle hier bereits ausgelöst. Und im schließlich letzten und vierten Raum war es die gute alte Rutschnummer, die den Zwerg erneut zu einer Speerwand beförderte. Der Hauptmann war jedoch in der Nähe und konnte sein Turmschild dazwischen bringen, so dass die Wundenanzahl überschaubar blieb.

Am Ende mussten sie einsehen, dass alle vier Gänge nur Fallen waren und es nirgendwo weiter ging. Im Raum vorher standen ein großer Obelisk und ein Thron mit dem obersten Berater des hier begrabenen Königs. Auf dem Obelisk war mit Flammen das Gesicht des Beraters erschienen, der die Gruppe warnte, dass sie büßen würden für ihren Frevel die Stätte hier zu entweihen. Auch dies verstand der Zwerg wieder aufgrund seiner Maske, sowie der Gelehrte brüchig, der es dann auch übersetzte. Also galt es nun hier einen Geheimgang zu finden. Und tatsächlich war der Thron vor dem Obelisken beweglich... nur führte eine Berührung immer zu einem aktivierten Zauber, der die Abenteurer ziemlich verletzte. Dann konnten sie erkennen, dass zwischen einem Zauber und dem nächsten eine gewisse Zeit verging, so dass sie es nochmal versuchten. Sdemu meldete sich freiwillig, doch er berührte die Statue nicht nur, er fügte ihr Schaden zu. Dies führte zu einem mächtigeren Zauber, der ihn ordentlich verletzte. Dank dieses Opfers schafften sie es jedoch den Thron zu verschieben und in den Schacht hinab zu steigen.

Hier haben die guten Jungs dann wohl etwas zu viel wie Videospiele gedacht. Neuer Bereich, sofort zwei Gänge, links und rechts, sowie ein großes Tor vorne. Was machen sie? Sie betten sich zur Ruhe. Sie sind schwer verletzt und auch zeitlich passt es, denn ein Tag

war mehr oder weniger vergangen. Nur war der Hauptmann so mitgenommen, dass er einschlief. Jetzt hätte ich sie natürlich alle einfach sterben lassen können. Aber lieber machte ich es natürlich anders. Sie erwachten, der Hohepriester vor ihnen samt eine großen Menge an Skeletten, Klingen an den Kehlen der Eindringlinge. Sie hatten Glück, dass man sie befragen wollte. Schickte sie Settra? Waren sie bloße Grabräuber? Die Gruppe verzweifelte, versuchte sich rauszureden (was besonders schwer war, da ja nur der Gelehrte die Sprache des Hohepriesters sprach, selbst wenn der Zwerg sie verstehen konnte). Dann jedoch, da ich wohl einige Kometen der Spieler auch ohne Wirkung hatte vergehen lassen, entschloss ich mich einen Wink mit dem Zaunpfahl zu geben: Der Skaventunnel. Sofort waren sie natürlich eifrig dabei den Untoten zu erklären, dass sie eigentlich die Skaven jagen würden.

Und tatsächlich befanden sich Skaven im Heiligtum, die auch eine Gefahr darstellen (auch sie suchen das Artefakt). Die Skelette rückten also ein wenig zur Seite, jedoch immer noch die Waffen auf die Gruppe gerichtet. Tja, dann war es wieder der Slayer, der plump meinte, er arbeite doch nicht mit Untoten zusammen, und er stürzte sich auf die Knochenmänner. Und damit ging ein Gekeile los, in dem die Gruppe klar im Nachteil war. Zwar konnten sie den Hohepriester gleich erschlagen (seine Untergebenen hatten einen Respektsabstand zu ihm bewahrt), doch die Skelette waren in absoluter Überzahl und die Abenteurer nun schon schwer verletzt.

Aber scheinbar hat der Kampfeslärm die Skaven angelockt. Die Spieler haben ganz schön Augen gemacht, als plötzlich ein Grauer Prophet mit Häuptling, Sturmratte, Klanratte und sogar einem Rattenogger in den Raum stürmten. Ob das jetzt gut oder schlecht für sie ist... wer weiß 😊