

## Im Sog der Hexerstiege (BQ 37)

Der Karfunkelstein befindet sich wieder in dem Schwertknauf des toten Kriegers. Das unheimliche Wispern in den Katakomben wandelt sich zu einem Gesang, der den Helden die Nackenhaare sträuben lässt. Auf der gegenüberliegenden Seite beginnen die Runen zu leuchten. Der Gesang nimmt an Intensität zu ... das Licht der Runen brennt sich wie Blut in die Sinne der Helden. Aus der Mauer schält sich eine Fratze mit brennenden Augen und einem feuerspeienden Schlund, der die Helden zu verschlingen droht. Rauchschwaden überall...dann setzt das unheimliche Wispern wieder ein ... aus der Ferne sind Schläge einer Höllenglocke zu vernehmen. Als sich die Rauchschwaden verziehen, liegt ein niedriger, in Felsen gehauener Gang vor den Helden ...

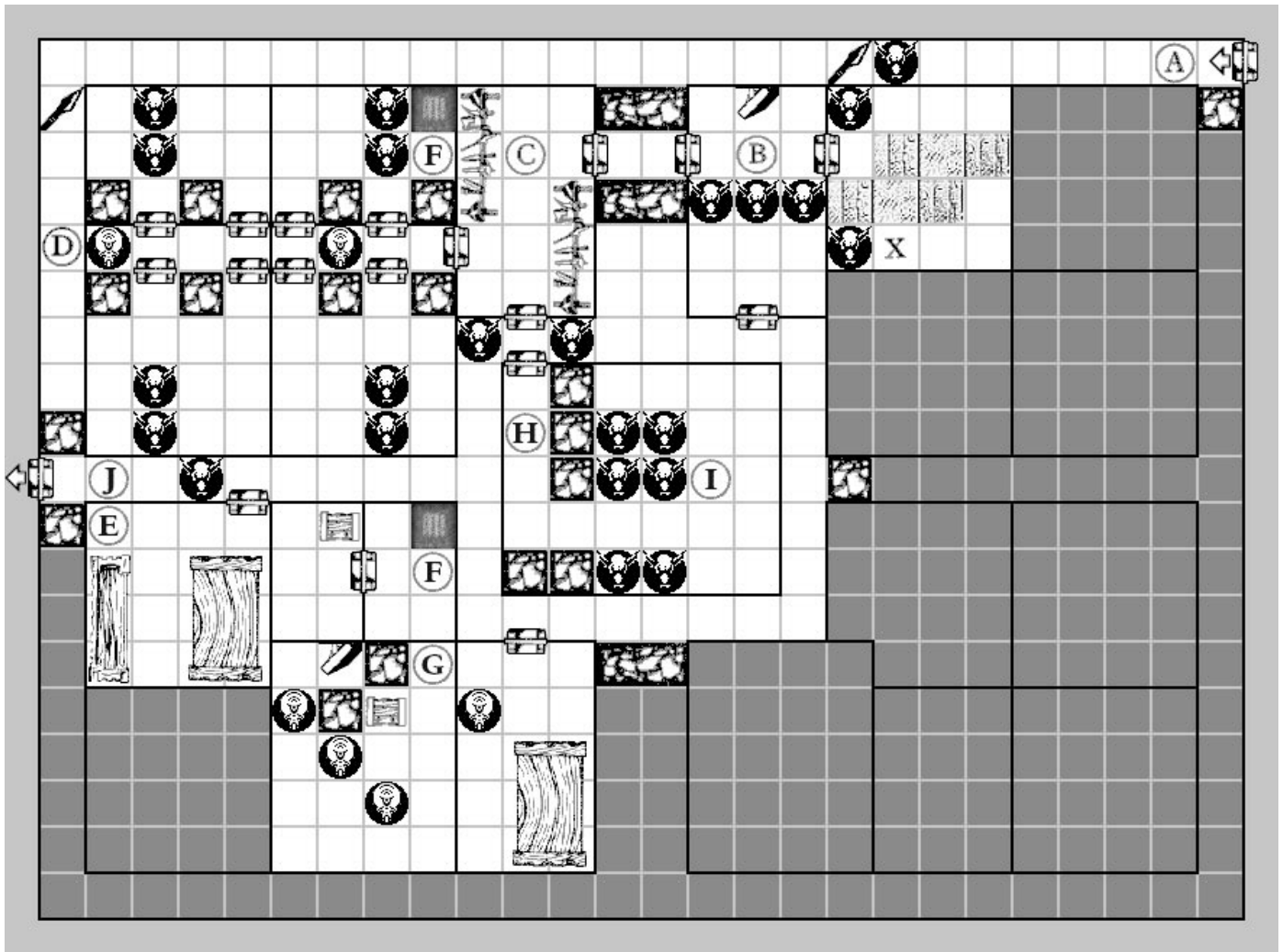
- A: Die Glockentöne verklingen, es bleibt eine unheimliche Stille. Der Korridor führt steil in die Tiefe. Es ist stockdunkel und die Helden kommen nur vorwärts, indem sie die Wände vorsichtig abtasten. Verringere das Tempo der Helden um die Hälfte. (T = ½)

Der Waffenschrank kann nur dann nach Geheimtüren untersucht werden, wenn die Helden mit einer Fackel den Raum erhellen können. Die Fackeln befinden sich in der Schatztruhe bei C).

Wird der Waffenschrank nach Geheimtüren untersucht, so entdecken die Helden an der Hellebarde einen geheimen Mechanismus. Wird dieser betätigt (1 Aktion), ist aus der Ferne ein „Klicken“ zu hören. Die Tür zu D) öffnet sich.

- B: Die Speerfalle wird erst aktiviert, wenn der geheime Mechanismus bei A) betätigt wurde. Um die Speerfalle zu entschärfen, muss dieser Raum also erneut nach Fallen durchsucht werden.

- C: In der Schatztruhe befinden sich 2 Heilränke und 2 Fackeln. Die Fackeln können zum Ausleuchten oder vielleicht auch als Waffe verwendet werden.
- D: Die Tür bei D) öffnet sich erst durch die Betätigung des geheimen Mechanismus bei der Hellebarde im Waffenschrank bei A).
- E: Bei den unter E) eingezeichneten Türen handelt es sich um Scheintüren. Die Türen lassen sich zwar öffnen, direkt hinter den Türrahmen befindet sich jedoch nur Felsgestein.
- F: Die Mumie verhindert zunächst die Suche nach Geheimtüren, sodass der Schalter bei F) noch nicht gefunden werden kann. Wird eine Fackel nach der Mumie geworfen, so verbrennt diese und jetzt kann nach dem Schalter gesucht werden. Wird dieser Schalter betätigt, so bildet sich ein Steg, der über die riesige Fallgrube führt.
- Die riesige Fallgrube kann von Helden nicht übersprungen werden. Beim Versuch, diese zu überspringen, prallen die Helden wie gegen eine unsichtbare Wand. Ein unheimlicher Sog ist zu spüren. Beim zweiten Versuch ist dem betreffenden Helden ein Körperkraftpunkt und ein Intelligenzpunkt abzuziehen.
- G: Die Skelette in diesem Raum verharren zunächst bewegungslos im Raum und können auch nicht angegriffen werden. Sobald der Hebel bei G) aktiviert wird, erwachen diese zum Leben und greifen die Helden an.
- H: Der Schalter bei H) öffnet auch die Tür zu H).



## Die Höllenglocke (BQ 38)

*In ferner Vergangenheit suchten Ratten einige verfallene Ruinen heim, in denen sich eine mächtige Quelle mit Morcars Chaosmagie befand. Unter dem unheiligen Einfluss dieser Chaosmagie mutierten die Ratten und nahmen an Größe und Intelligenz zu. Auf diese Weise entwickelten sie sich zu den hinterhältigen Skaven.*

*Skaven sind schnell und gemein und voller heimtückischer Intelligenz.*

A: Die Helden betreten über einen bisher unentdeckten Geheimgang eine Gießerei der Skaven. In diesen unterirdischen Gewölben wird gerade eine neue Höllenglocke gegossen. In wenigen Tagen will der Hexenmeister persönlich diese Höllenglocke dem Bösen weihen.

B: Im Vorraum zum Glockenturm treffen die Helden auf einen Trupp Skaven. Die Skaven greifen die Helden mit folgenden Werten an: T=10, A=2, V=2, K=1 und I=1

Im Glockenturm führt eine steile Treppe zu einer Höllenglocke. Eine Höllenglocke dient den Skaven als wichtige Kriegsmaschinerie - dazu ist diese auf einem riesigen, fahrbaren Untersatz gebaut. Das Läuten der Höllenglocke ist alleine dem Grauen Propheten, einem mächtigen Skaven-Dämon vorbehalten. Alleine der Klang einer Höllenglocke kann die Entscheidung in einer Schlacht für die Skaven gegen ihre Feinde herbeiführen.

Den Klang dieser Höllenglocke haben die Helden beim Eintreten in den Hexersteig gehört. Die Höllenglocke ist jedoch verstummt – von dieser Höllenglocke geht keine bedrohliche Wirkung mehr aus.

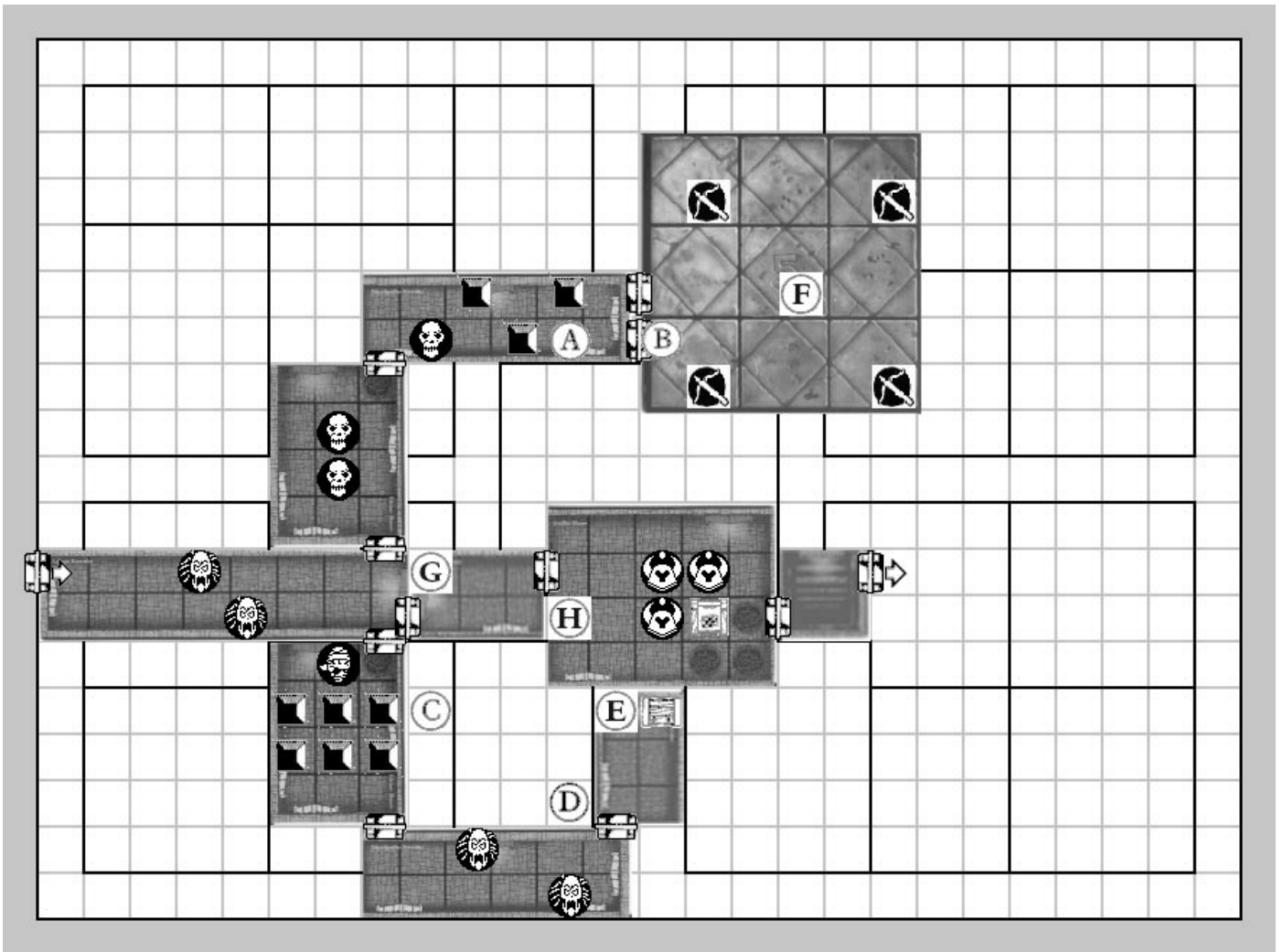
C: Die Helden betreten die Unterkunftsräume der Skaven. Gewaltige Fimire sind hier als Aufseher im Einsatz, die über die Arbeit der Skaven in den heißen Gießereien wachen. Der Raum C) ist der Waffen- und Aufsichtsraum der wachhabenden Fimire.

- D: Wird dieser Fimir besiegt, entdecken die Helden in der zusammengeballten Hand einen Spindschlüssel. Mit diesem Schlüssel lässt sich der Spind bei E) öffnen.
- E: Im Spind bei E) finden die Helden den Schlüssel für den Glockenturm der neuen Höllenglocke bei H).
- F: In dieser Zelle haben Skaven einen Tunnel angelegt, um an die Lebensmittelvorräte der wachhabenden Fimire zu gelangen. Dieser endet im Raum F). Die Lebensmittel im angrenzenden Raum, die sich in der Schatzkiste befinden, sind aber ungenießbar.
- G: In dieser Werkstatt innerhalb der Gießerei finden die Helden den Klöppel für die neue Höllenglocke bei I).
- H : Die Pforte zum Glockenturm mit der neuen Höllenglocke kann nur mit dem Schlüssel geöffnet werden, der bei E) gefunden wird. Der Glockenturm selbst ist noch eingerüstet. Wütende Skaven und Fimire stürzen sich auf die Helden.
- I: Im Glockenturm fällt den Helden ein dickes Seil auf, dass vom Gebälk herunterhängt. Mit diesem Seil kann die Höllenglocke zum Schwingen gebracht werden. Aufgrund des enormen Gewichts müssen mindestens zwei Helden an dem Seil ziehen. Es erklingt zunächst aber noch kein Glockenton.

Wenn die Helden den Glockenturm erklimmen, fällt ihnen auf, dass der Klöppel der Höllenglocke noch fehlt. Dieser Klöppel wird in der Werkstatt der Gießerei bei G) gefunden und kann in die Glocke eingehängt werden.

Sobald die Helden den Klöppel einhängen und die Glocke zum Schwingen bringen, erklingt ein höllisches Geläute, das den Helden fast den Verstand raubt. Die tiefen Glockentöne bewirken ein heftiges Beben, das den gesamten Glockenturm zum Bersten bringt, da die noch erforderlichen Stabilisierungsarbeiten von den Skaven noch nicht vorgenommen sind. Die Helden haben nur zwei Runden Zeit, um den Glockenturm zu verlassen. Danach fällt der Glockenturm in sich zusammen und begräbt alles, was sich noch im Raum I) befindet unter sich.

- J: Das gewaltige Beben hat auch das Portal bei J) geöffnet!



## Der Hexenhammer (BQ 39)

- A: Wenn die Helden in diesem Korridor nach Fallen suchen, entdecken sie zunächst die drei Fallgruben. Wenn die Helden diese Fallgruben nach Schätzen untersuchen, entdecken sie in der Fallgrube bei A) eine Schatztruhe. Diese Schatztruhe kann allerdings nur von dem Zwerg mit der Werkzeugkiste geöffnet werden. In der Schatztruhe befindet sich ein verrosteter Schlüssel.
- B: Die Tür zum Raum B) kann nur mit Hilfe eines Zauberspruchs durch den Alb geöffnet werden. Die Rolle mit dem Zauberspruch finden die Helden in der Schatzkiste bei E).
- C: Beim Betreten dieses Raumes der Helden sind vom Spielleiter die Overlays aufzulegen. Die Fallgruben in diesem Raum sind lediglich ein Illusionszauber des Hexenmeisters. Sucht der Zauberer nach Fallen, so findet er einen entsprechenden Gegenzauber und die Fallen verschwinden. Für die anderen Helden sind die Fallgruben unpassierbar.
- D: Die schwere Eisentür kann nur mit immenser Kraftanstrengung geöffnet werden. Die Eisentür kann deshalb nur von dem Barbaren geöffnet werden.
- E: In dem kleinen Korridor finden die Helden eine Zauberspruchrolle in elbischer Schrift. Dieser Zauberspruch ermöglicht es dem Alb, die Tür bei B) zu öffnen.
- F: Die Tür öffnet sich zu einem riesigen Gewölbe. In der Mitte wird eine Statue von flackernden Kerzen erleuchtet. Die Hände der Statue halten eine Opferschale. Darin befindet sich ein bronzefarbener Schlüssel. An den Enden der in Kreuzform verlaufenden Gänge zeichnen sich die Umrisse von Höllischen Bogenschützen ab.

Falls sich nur ein Held an die Opferschale der Statue schleicht, passiert nichts. Sobald sich aber mehrere Helden in das Gewölbe und damit in die Nähe der Opferschale wagen, beginnen die Augen der Höllischen Bogenschützen rot zu leuchten und ein Pfeilhagel schießt auf die Helden. Die Bogenschützen greifen mit folgenden Werten an: T=8, A=3/1, V=2, K=1 und I=2

G: Die Tür zu diesem Korridor lässt sich nur mit dem bronzenen Schlüssel öffnen. Der rostige Schlüssel passt nicht in das Schloss.

H: Das „unheilige“ Zentrum des Hexenmeisters! Die Helden finden auf einem Tisch ein in Leder geschlagenes handgeschriebenes Buch mit dem Titel „Der Hexenhammer“ umrahmt von schwarzen Kerzen. Vom Hexenmeister selbst fehlt jegliche Spur. Aber ein seltsames Raunen ist zu vernehmen, als die Helden dieses Artefakt des Bösen an sich nehmen, um es Mentor zu übergeben...

## Finale

*Der Plan des Hexenmeisters ist aufgegangen! Das vom Hexenmeister verfasste, teuflische Werk wird in der Welt der Menschen in falsche Hände gelangen und dort durch die Erfindung des Buchdruckes eine flächendeckende Verbreitung erfahren. Eine Verbreitung, die selbst der Hexenmeister nicht vorsehen konnte! Der „Hexenhammer“ wird zu den verheerendsten Büchern der Weltliteratur zählen, als Standardwerk zur Aufspürung, Überführung, Prozessführung und Aburteilung vermeintlicher Hexen.*

*Erst 500 Jahre später wird der durch die großen Verfolgungswellen verstellte Blick auf die Anfänge des Wahns und die abenteuerliche Entstehung dieses Buches und seines schillernden Verfassers wieder frei.*