WARHAMMER®
FANTASY™
ROLLENSPIEL

TOD AUF DEM REIK

SPIELHILFEN

TEIL 2 DER KAMPAGNE „DER INNERE FEIND“

IMPRESSUM

Original Design and Writing: Jim Bambra, Grame Davis, Phil Gallagher, James Wallis
Director's Cut: Graeme Davis **Design and Writing:** Graeme Davis
Illustration: Ruxandra Andreea, Daniel Earls, Pasi Juhola, Joseph Kucera, Victor Leza, Rachael Macken, Sam Manley, Clara-MrieMorin, JG O'Donoghue, Scott Purdy, Erin Rea, Ruslan Skifonich, Matteo Spirito, Giacomo Tappainer, Tom Ventre
Cover: Ralph Horsley **Cartography:** Andy Law, Dániel Kovács, Patsy McDowell, Fabio Porfidia
Graphic Design & Layout: Michael Fitzpatrick **Editors:** Mike Brunton, Richard Ford, Síne Quinn, Christopher Walz
Managing Editor: Síne Quinn **Production Team:** Dave Allen, Anthony Burke, Emmet Byrne, Walt Ciechanowski, Elaine Connolly, Zak Dale-Cutterbuck, Donna King, Dániel Kovacs, Tim Korklewski, Andy Law, T.S. Luikart, Rachael Macken, Sam Manley, Rory McCormack, Dominic McDowell, Pádraig Murphy, Kieran Murphy, Eileen Murphy, Céire O'Donoghue, Jonathan O'Donoghue, Síne Quinn, Jacob Rodgers, Ben Scerri, Christopher Walz
Encounter Balance: Eoin Burke **Publisher:** Dominic McDowall

In Memory of Mike Brunton
Special thanks to: Games Workshop

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

Deutsche Version
Redaktion: Kai Großkordt, Michael Mingers
Deutsch von: Daniel Schumacher
Lektorat: Elisabeth Raasch
Korrektorat: Björn Bornhöft, Kathrin Bornhöft
Satz und Layout: Susanne Majewski, Thomas Michalski

Ulisses-Spiele
Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Tania Bogomazova, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin Brunninger, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Frauke Forster, Vanessa Heilmaier, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David Hofmann, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Vincent Modler, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Hannah van den Hööevel, Jan Wagner, Carina Wittrin

Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne vorherige Genehmigung des Herausgebers reproduziert, in einem Abrufsystem gespeichert oder in irgendeiner Form elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen oder auf andere Weise übertragen werden.

Warhammer Fantasy Rollenspiel 4. Edition © Copyright Games Workshop Limited 2023. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, das Logo des Fantasy Rollenspiels 4. Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, das Logo des zweischweifigen Kometen und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere sowie deren charakteristische Merkmale sind entweder ® oder Markenzeichen (TM) und/oder © Games Workshop Limited und wo zutreffend weltweit eingetragen und unter Lizenz verwendet. Cubicle 7 Entertainment und das Logo von Cubicle 7 Entertainment sind Markenzeichen von Cubicle 7 Entertainment Limited. Alle Rechte vorbehalten.

Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 1 – Auf Befehl Seiner Imperialen Majestät

Auf Befehl Seiner Imperialen Majestät,
Herrscher der Berge und der Täler,
Wahres Ebenbild Sigmars,
Uneingeschränkter Herrscher des Imperiums

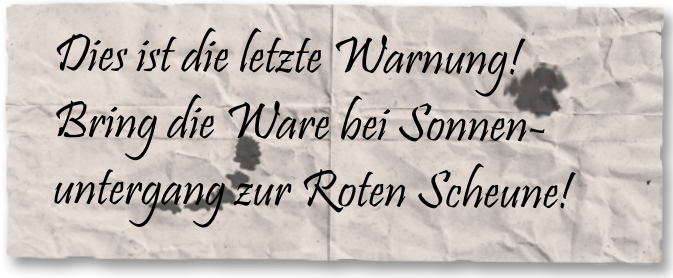
Hört! Hört! Alle treuen Bürger des Imperiums sollen wissen, dass von diesem Tage an die verabscheuungswürdige Praxis, jene armen Mitbürger, die bisher unter dem Namen Mutanten bekannt waren, zu exilieren oder auf anderem Wege zu beseitigen, ein Ende hat. Jeder Bürger ist verpflichtet, alles in seiner Macht Stehende zu tun, dass jene mit körperlichen Deformationen, seien sie von Geburt an ersichtlich oder später im Leben aufgetreten, ihren rechtmäßigen Platz innerhalb der Gemeinschaft einnehmen und bewahren können. Es ist die wohlüberlegte Meinung von dero Gnaden, dass es keine Mutanten gibt. Die Verwendung einer derartig entwürdigen Namenklatur ist fürderhin illegal.

Das Zuwiderhandeln gegen Wort und Geist
dieser Proklamation wird mit dem Tod bestraft.

Engelbert Schnitzel-Unterpilz

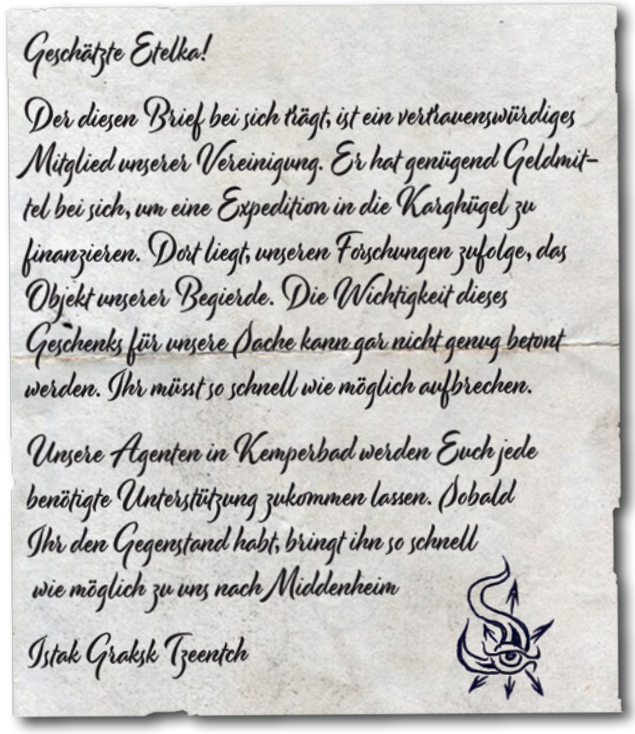
Engelbert Schnitzel-Unterpilz
Persönlicher Schreiber des Imperators

Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 2 – Letzte Warnung!



Dies ist die letzte Warnung!
Bring die Ware bei Sonnen-
untergang zur Roten Scheune!

Tod auf dem Reik: Spielhilfe 9 –
Brief an Etelka Herzen



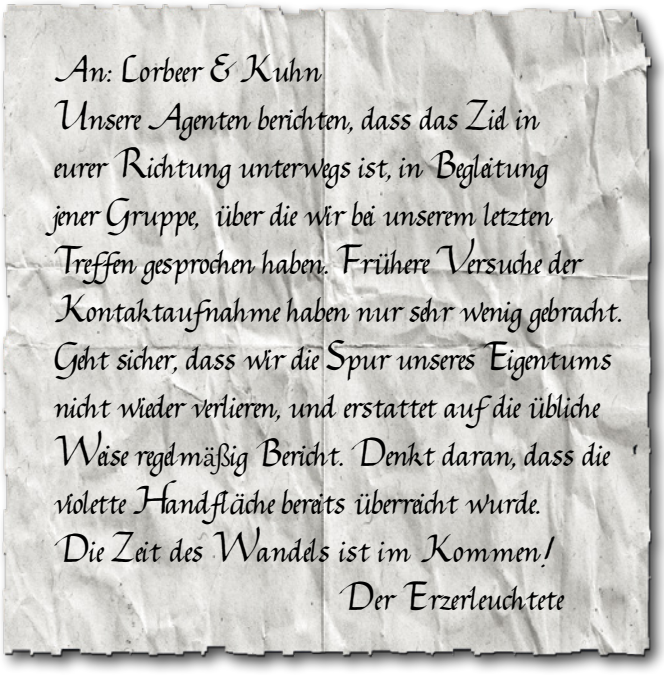
Geschätzte Etelka!

Der diesen Brief bei sich trägt, ist ein vertrauenswürdiges Mitglied unserer Vereinigung. Er hat genügend Geldmittel bei sich, um eine Expedition in die Karghügel zu finanzieren. Dort liegt, unseren Forschungen zufolge, das Objekt unserer Begierde. Die Wichtigkeit dieses Geschenks für unsere Sache kann gar nicht genug betont werden. Ihr müsst so schnell wie möglich aufbrechen.

Unsere Agenten in Kemperbad werden Euch jede benötigte Unterstützung zukommen lassen. Sobald Ihr den Gegenstand habt, bringt ihn so schnell wie möglich zu uns nach Middenheim

Istak Graksk Tzeentch

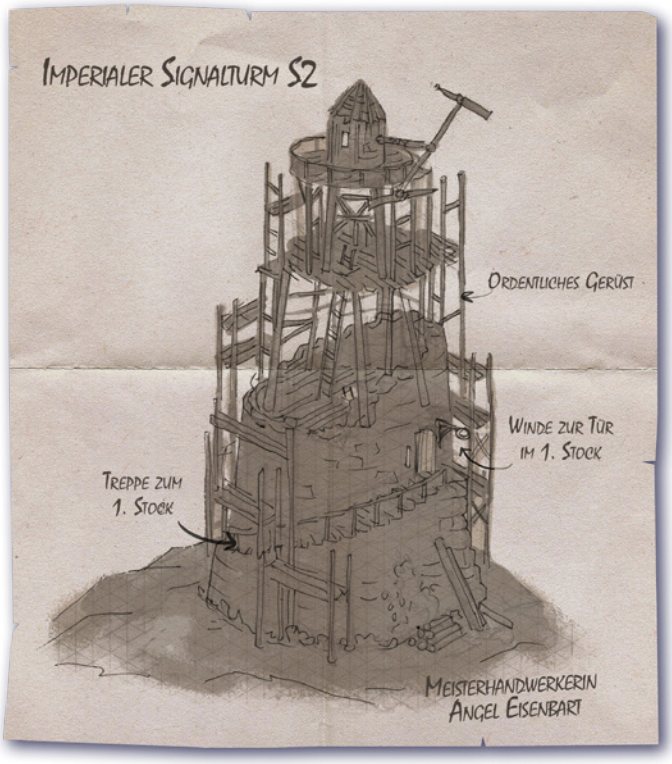
Tod auf dem Reik: Spielhilfe 3 - An Lorbeer & Kuhn



An: Lorbeer & Kuhn
Unsere Agenten berichten, dass das Zid in eurer Richtung unterwegs ist, in Begleitung jener Gruppe, über die wir bei unserem letzten Treffen gesprochen haben. Frühere Versuche der Kontaktaufnahme haben nur sehr wenig gebracht. Geht sicher, dass wir die Spur unseres Eigentums nicht wieder verlieren, und erstattet auf die übliche Weise regelmäßig Bericht. Denkt daran, dass die violette Handfläche bereits überreicht wurde.
Die Zeit des Wandels ist im Kommen!
Der Erzerleuchtete

Tod auf dem Reik: Spielhilfe 5 - Dagmars Karte

Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 4 – Signalturm



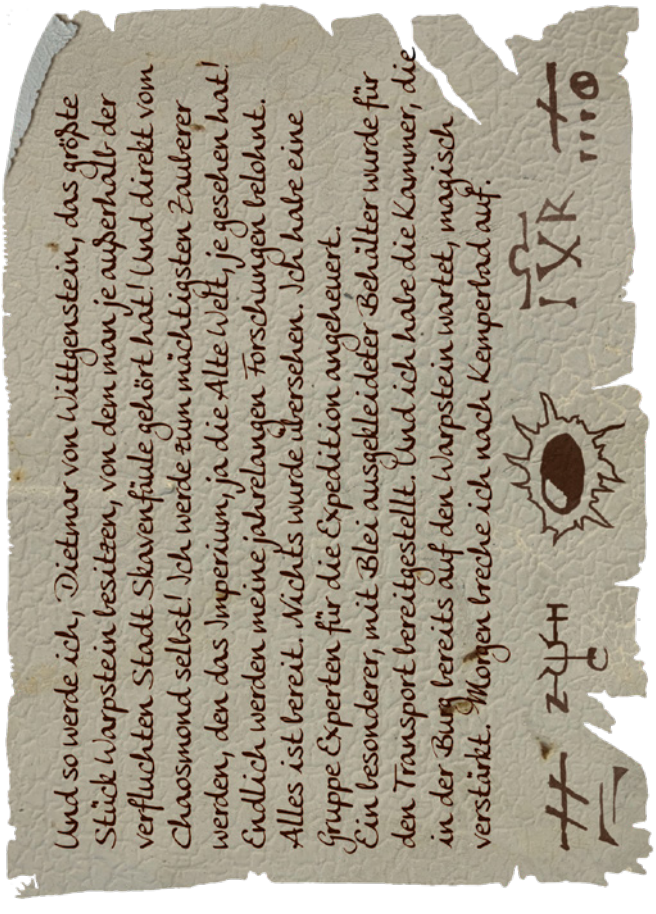
Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 6 –
Führer zu den Mysteriösen Phänomenen des Nachthimmels

In diesem Jahre Zweitausenddreihundertundzwie seit Bestehen Unseres Imperiums, in der Nacht des omenschwangeren Hexenstages schien Morrslieb mit einem gruenen und unnatuerlichen Liecht, und seine Form war, als ob er eine grinsende Fratze hoechst fuerchterlicher Form truege.

Die Himmel waren gefuellet mit einer großen Zahl Sternschnuppen, und einige schienen auf die Erde darniederzufallen, die unter dem Ansturm aechzte. Und in der Nacht des Geheimnistages schien Morrslieb erneut herrschend am Himmel, und das Firmament war erfuellet mit einem Netz von Meteorieten und Sternschnuppen.

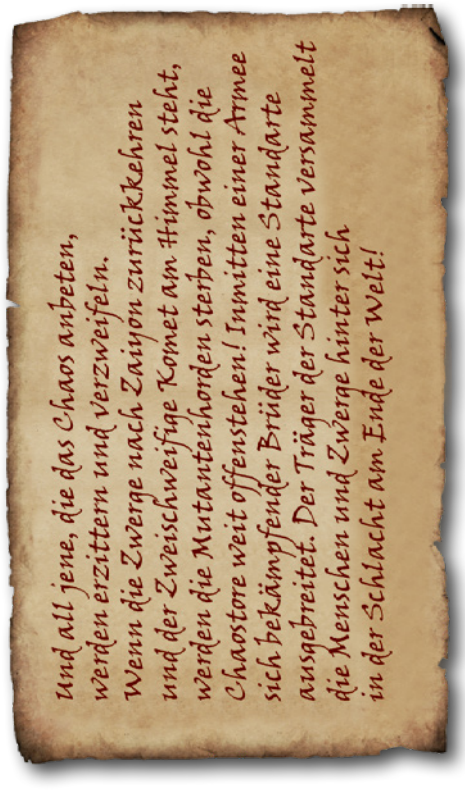
Vorbereitet durch die Ereignisse des Hexenstages konnte ich die Bahn eines besohnders großen Meteoriten, der von Morrslieb selbst zu kommen schien, verfolgen. Nach meinen Berechnungen muss der Stern im Hochland der Talabeclande, nahe der Quellwasser des Narn darniedergefallen sein.

Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 8 – Das Tagebuch
des Zauberers Dietmar von Wittgenstein



Und so werde ich, Dietmar von Wittgenstein, das größte Stück Warpstein besitzen, von dem man je außerhalb der verfluchten Stadt Skavenfluß gehört hat! Und direkt vom Chaosmond selbst! Ich werde zum mächtigsten Zauberer werden, den das Imperium, ja die Alte Welt, je gesehen hat! Endlich werden meine jahrelangen Forschungen belohnt. Alles ist bereit. Nichts wurde übersehen. Ich habe eine Gruppe Experten für die Expedition angeheuert. Ein besonderer, mit Blei ausgekleideter Behälter wurde für den Transport bereitgestellt. Und ich habe die Kammer, die in der Burg bereits auf den Warpstein wartet, magisch verstärkt. Morgen breche ich nach Kemperbad auf.

Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 11 Sigmars Rückkehr



und all jene, die das Chaos anbeten,
werden erzittern und verzweifeln.
Wenn die Zwerge nach Zaiyon zurückkehren
und der Zweischweifige Komet am Himmel steht,
werden die Mutantenhorden sterben, obwohl die
Chaostore weit offenstehen! Inmitten einer Armee
sich bekämpfender Brüder wird eine Standarte
ausgebreitet. Der Träger der Standarte versammelt
die Menschen und Zwerge hinter sich
in der Schlacht am Ende der Welt!

Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 7 – Wahre Omen und Prophezeiungen des gesegneten Sehers Unserfrau

Dies erfordert Weisheit. Die Zeit wird kommen, in der die Feinde des Chaos in ihrer Wachsamkeit nachlassen.
Sie werden von ihren Festungen ins Land blicken und dem Schatten in ihrem eigenen Rücken keine Beachtung schenken.
Dann wird der große Wandler den Wandelmond erwecken,
und unser geliebter Morr wird sich räuspern
und auf die Länder des Imperiums spucken.
Und dort, wo sein Speichel zu landen vermag, werden die Schwachen in Furcht kauern, aber der Besitzer des Speichels wird große Macht sein Eigen nennen.

Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 15 – Brief an Margritte von ihrem Bruder Gotthard

Liebste Schwester!
Ich habe dir so viel zu berichten, dass ich kaum weiß, wo ich anfangen soll! Du hast ja keine Vorstellung, was du verpasst, eingesperrt in dieser alten Burg. Natürlich gefällt es mir auch. Gemeine zu quälen und zu verstümmeln, aber nach ein paar Monaten ödet es einen doch etwas an.

Das Leben hier in Middenheim hingegen ist wundervoll – endlich kann ich die Dinge so in die Hand (oder sollte ich Klaue sagen) nehmen, wie es mir gefällt. Ich kann gar nicht mehr zählen, an wie vielen Orgien ich allein in dieser Woche teilgenommen habe – es ist übermüttigend! Nach all diesen Jahren, die ich wie ein Ausgestoßener gelebt habe, in denen ich mein Licht unter den Scheffel stellen musste, ist es solch eine wunderbare Erleichterung, alle Glieder' heraushängen lassen zu können.

Du kannst dir nicht vorstellen, welche Kontakte ich hier schon knüpfen konnte – der Wandler sei gepriesen! Es gibt hier so viele wichtige und einflussreiche Leute, die sich bereits der Sache angeschlossen haben. Ach, du wirst es niemals erraten! Dein kleiner Bruder hat ganz schon Eindruck beim inneren Kreis hinterlassen! Ich wurde bereits damit beauftragt, etwas ganz Besonderes für die Feier des Hexentages im nächsten Jahr zu organisieren. Ich halte dich auf dem Laufenden, wenn das große Ereignis näherkommt. Vielleicht kann ich dich sogar davon überzeugen, die weite Reise hierher zu unternehmen, um dir die Sache selbst anzusehen.

Nun ich muss eilen – ich muss mich für die heutigen Festrituäten bereit machen. Schließlich muss ich für unseren Ehrengast meine beste Seite herauskehren –

Dein Dich liebender Bruder
Gotthard

Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 10 – Ein Brief der Violetten Hand

Mein Lieber Freund!

So kann es nicht weitergehen. Der Innere Kreis hat so viele andere Eisen im Feuer, dass all diese Aufregung über einen abgängigen Magister Impedimentae langsam untragbar wird. Dies ist Eure letzte Warnung! Haltet die 20.000 Kronen innerhalb einer Woche zur Übergabe bereit, oder bringt sie höchstselbst nach Middenheim. Versucht nicht, abzutauchen, oder wir werden dafür sorgen, dass Ihr Euren Tod lange herbeisehnen werdet.

Wie bleiben in Verbindung . . .

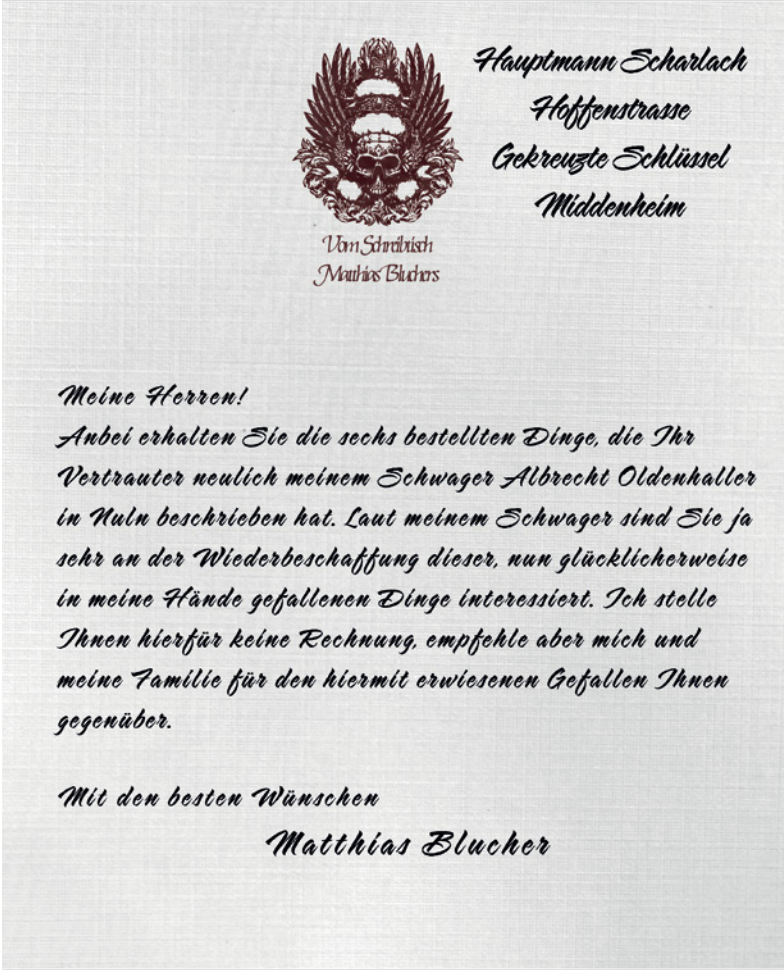
Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 13 – Rousseaux' Notizen über den Warpsteinstaub

Seitdem ich dem Allheilmittel den Staub hinzugefügt habe, zeigen die Patienten Anzeichen wiederaufflackernder Energie und Lebenswillen. Sie schütteln ihre Lethargie ab.

Einige Patienten sind zwar verstorben, aber dennoch denke ich, dass die Medizin eine positive Auswirkung auf die anderen Patienten hat, vor allem auf Fälle im fortgeschrittenen Stadium. Das ursprüngliche Problem scheint sich in Nichts aufgelöst zu haben.

Ich fürchte jedoch, dass es zum Schlimmsten kommen würde, wenn ich aufhören würde, sie mit diesem Mittel zu behandeln.

Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 17 – Ein Brief bezüglich sechs Dinge



Hauptmann Scharlach
Hoffenstrasse
Gekreuzte Schlüssel
Middenheim

Vom Schreibtisch
Matthias Bluchers

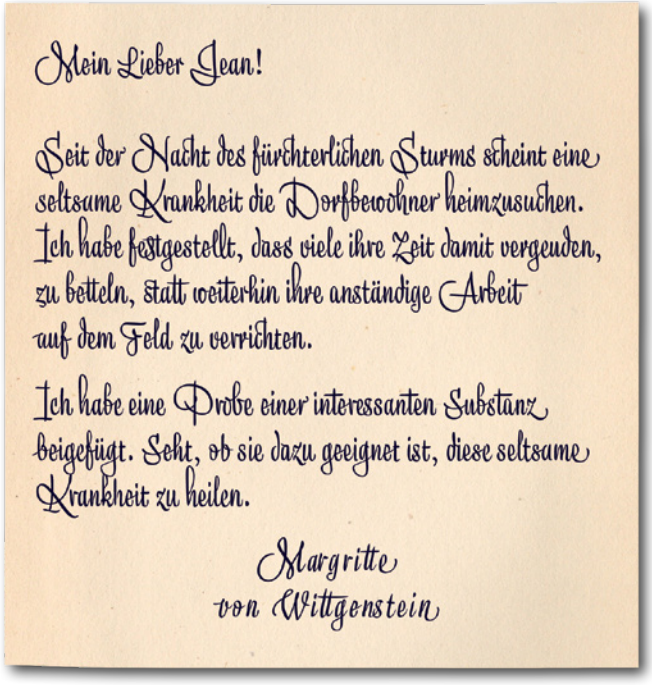
Meine Herren!

Anbei erhalten Sie die sechs bestellten Dinge, die Ihr Vertrauter neulich meinem Schwager Albrecht Oldenhaller in Nuln beschrieben hat. Laut meinem Schwager sind Sie ja sehr an der Wiederbeschaffung dieser, nun glücklicherweise in meine Hände gefallenen Dinge interessiert. Ich stelle Ihnen hierfür keine Rechnung, empfehle aber mich und meine Familie für den hiermit erwiesenen Gefallen Ihnen gegenüber.

Mit den besten Wünschen

Matthias Blucher

Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 12 –
Ein Brief von Baronesse Margritte



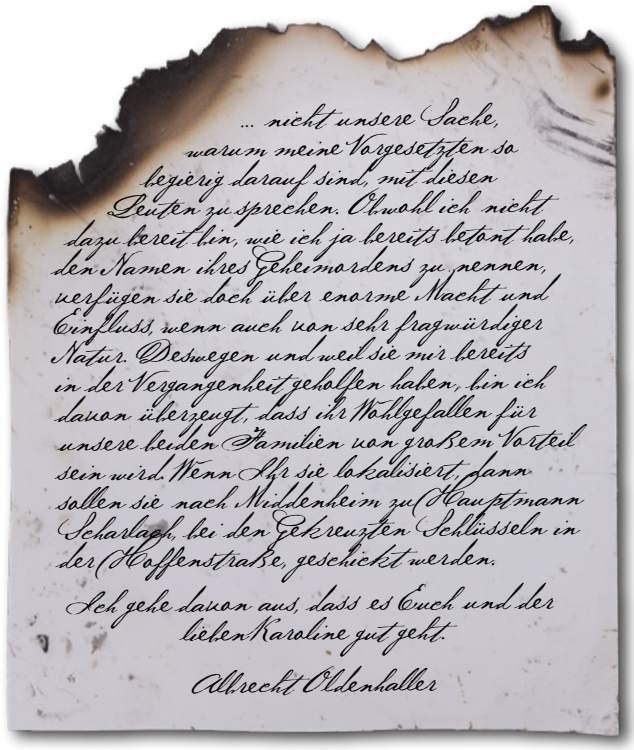
Mein Lieber Jean!

Seit der Nacht des fürchterlichen Sturms scheint eine seltsame Krankheit die Dorfbewohner heimzusuchen. Ich habe festgestellt, dass viele ihre Zeit damit vergeuden, zu betteln, statt weiterhin ihre anständige Arbeit auf dem Feld zu verrichten.

Ich habe eine Probe einer interessanten Substanz beigefügt. Seht, ob sie dazu geeignet ist, diese seltsame Krankheit zu heilen.

Margritte
von Wittgenstein

Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 18 –
Ein teilweise verbrannter Brief

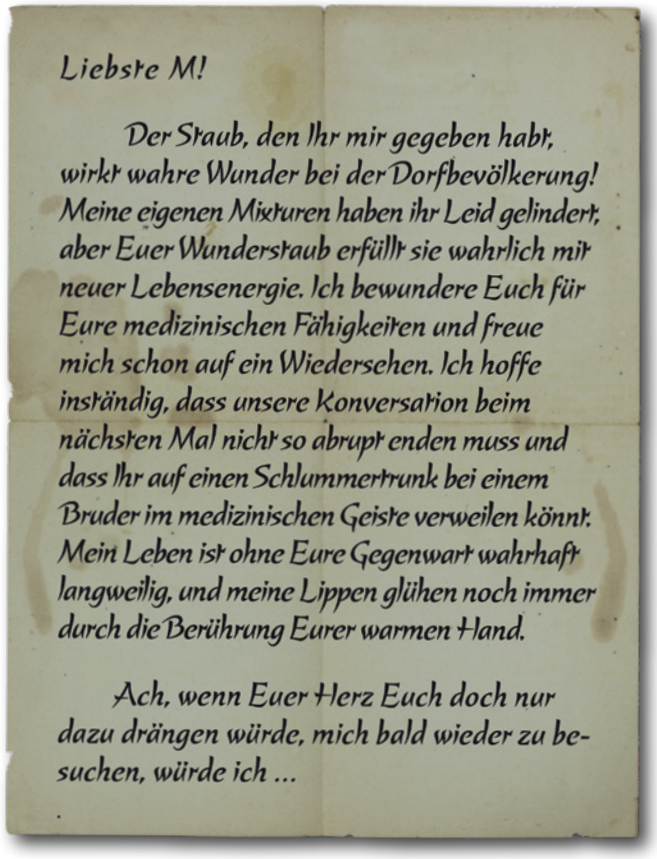


... nicht unsere Sache, warum meine Vorgesetzten so begierig darauf sind, mit diesen Leuten zu sprechen. Obwohl ich nicht dazu bereit bin, wie ich ja bereits betont habe, den Namen ihres Geheimordens zu nennen, verfügen sie doch über enorme Macht und Einfluss, wenn auch von sehr fragwürdiger Natur. Deswegen und weil sie mir bereits in der Vergangenheit geholfen haben, bin ich davon überzeugt, dass ihr Wohlgefallen für unsere beiden Familien von großem Vorteil sein wird. Wenn Ihr sie lokalisiert, dann sollen sie nach Middenheim zu (Hauptmann Scharlach, bei den Gekreuzten Schlüsseln in der (Hoffenstraße, geschickt werden.

Ich gehe davon aus, dass es Euch und der lieben Karoline gut geht.

Albrecht Oldenhaller

Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 14 –
Unvollendeter Brief an Baronesse Margritte



Liebste M!

Der Staub, den Ihr mir gegeben habt, wirkt wahre Wunder bei der Dorfbevölkerung! Meine eigenen Mixturen haben ihr Leid gelindert, aber Euer Wunderstaub erfüllt sie wahrlich mit neuer Lebensenergie. Ich bewundere Euch für Eure medizinischen Fähigkeiten und freue mich schon auf ein Wiedersehen. Ich hoffe inständig, dass unsere Konversation beim nächsten Mal nicht so abrupt enden muss und dass Ihr auf einen Schlummertrunk bei einem Bruder im medizinischen Geiste verweilen könnt. Mein Leben ist ohne Eure Gegenwart wahrhaft langweilig, und meine Lippen glühen noch immer durch die Berührung Eurer warmen Hand.

Ach, wenn Euer Herz Euch doch nur dazu drängen würde, mich bald wieder zu besuchen, würde ich ...

ZEITLINIE DES ABENTEUERS

Tag	Datum	Standort der Abenteurer	Ort/Ereignis
1			*Heidelmann verlässt Altdorf mit der Kutsche.*
3			*Heidelmann kommt in Grünburg an.*
4			*Heidelmann verlässt Grünburg mit der Kutsche.*
7			*Heidelmann kommt in Kemperbad an, überquert den Reik mit einer Fähre und verbringt die Nacht in der Stadt.*
8			*Heidelmann verlässt Kemperbad mit der Kutsche.*
11			*Heidelmann kommt in Grissenwald an und reist sofort zu den Schwarzgipfeln.*
13			*Herzen und Heidelmann verlassen die Schwarzgipfel beritten.*
15			*Die Zwei erreichen Kemperbad ...*
16			*... und heuern ein paar Schläger an.*
17			*Die Expedition verlässt Kemperbad zu Pferd.*
20			*Sie überqueren Stir und Narn über den Zwei Wasserfällen und reisen direkt zur Teufelsschüssel.*
23			*Sie erreichen die Teufelsschüssel.*
24			*Sie müssen erkennen, dass der Meteorit schon lange nicht mehr hier ist, und brechen frustriert auf.*
26			*Sie überqueren die Flüsse erneut über den Zwei Wasserfällen, verlieren dabei ein Pferd und ...*
29			*... kommen wieder in Kemperbad an.*
31			*Nach einer kurzen Rast in der Stadt, brechen sie nach Norden auf, um nach Dietmar von Wittgensteins Observatorium zu suchen.*
36			*Die Kultisten treffen beim Signalturm ein, am besten direkt nach den Abenteurern*

Tod auf dem Reik: Spielhilfe 16 – Eine Einladung

Meine Lieben Freunde!

Da ich davon ausgehen kann, dass Ihr heute Nacht unbeschäftigt sein werdet, möchte ich Euch gerne einladen, Euch mir und meiner Gemahlin Karoline bei der Feier unseres ersten Hochzeitstages anzuschliessen. Die Festlichkeiten beginnen um sieben Uhr, und jeder wird Euch den Weg zum Anwesen meiner Familie in der Stadt weisen können.
Viele meiner Freunde werden bei den Festlichkeiten zugegen sein, deren Bekanntschaft sich für Eure weitere Geschäftslaufbahn sicherlich als nützlich erweisen wird.

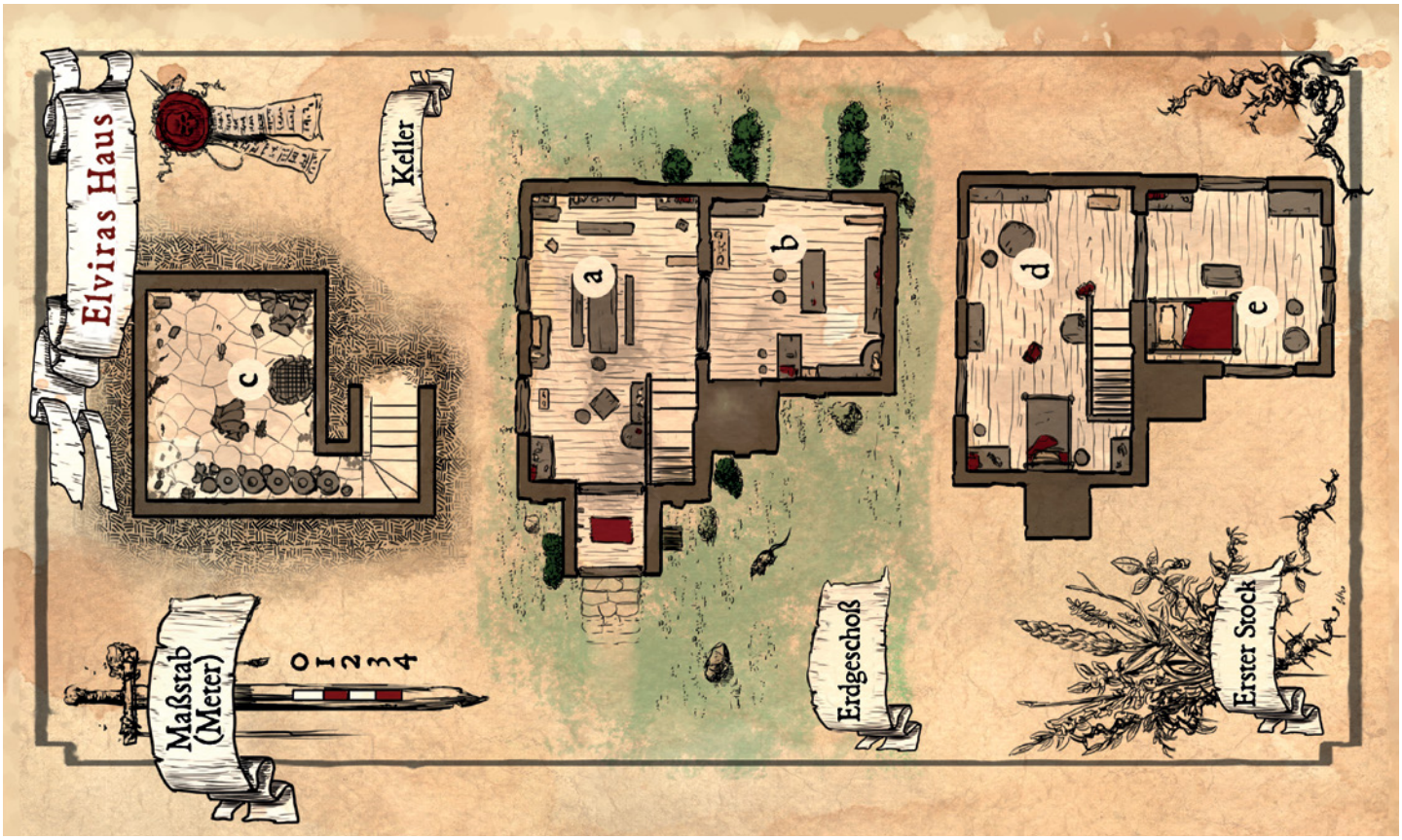
Die Bekleidung sollte förmlich sein.

Mit besten Grüssen
Matthias Blucher

Der Tod auf dem Reik: Spielhilfe 11 Sigmars Rückkehr

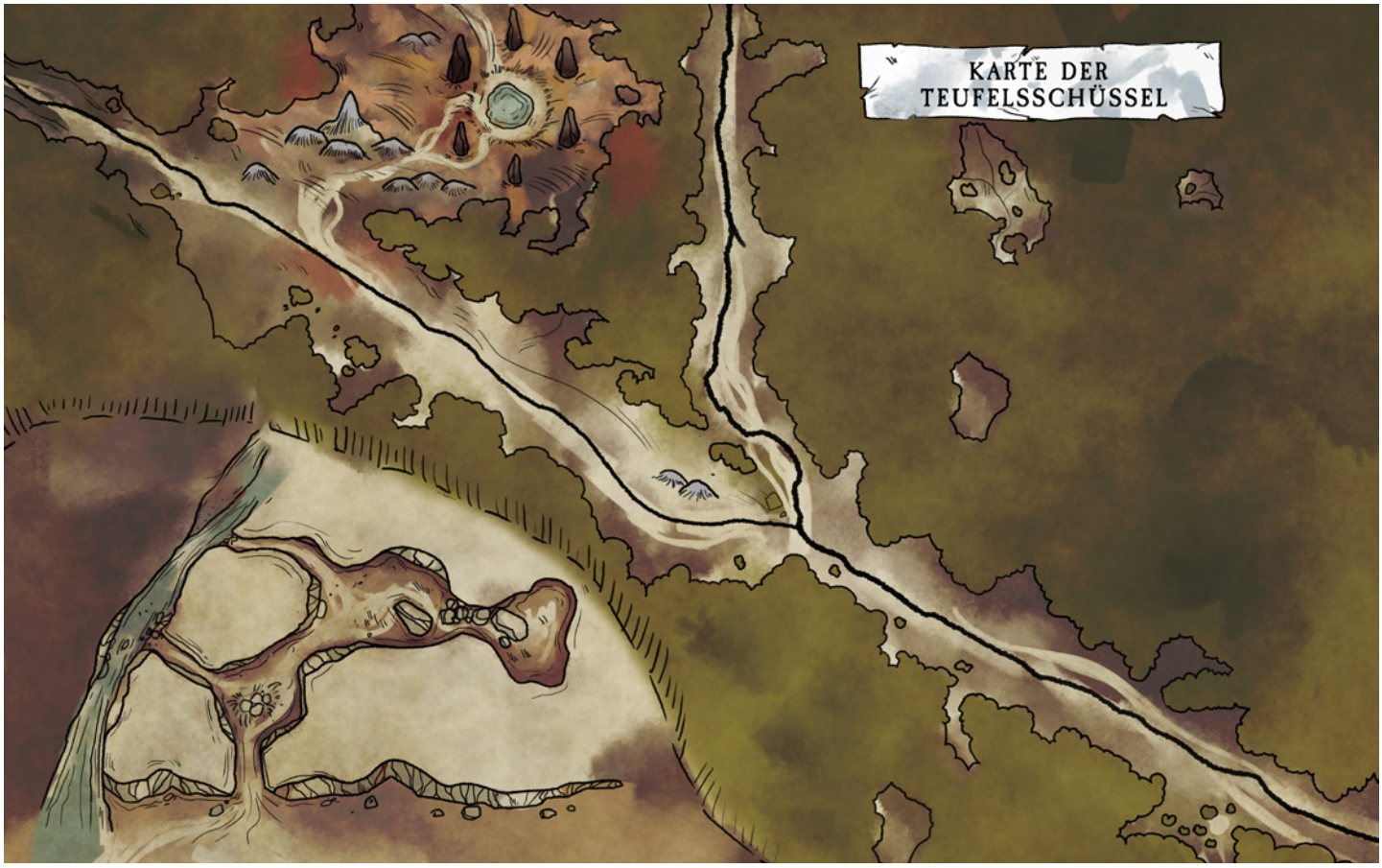
Und all jene, die das Chaos anbeten,
werden erzittern und verzweifeln.
Wenn die Zwerge nach Zaiyon zurückkehren
und der Zweischweifige Komet am Himmel steht,
werden die Mutantenhorden sterben, obwohl die
Chaostore weit offenstehen! Inmitten einer Armee
sich bekämpfender Brüder wird eine Standarte
ausgebreitet. Der Träger der Standarte versammelt
die Menschen und Zwerge hinter sich
in der Schlacht am Ende der Welt!

Tod dem Reik: Elviras Haus

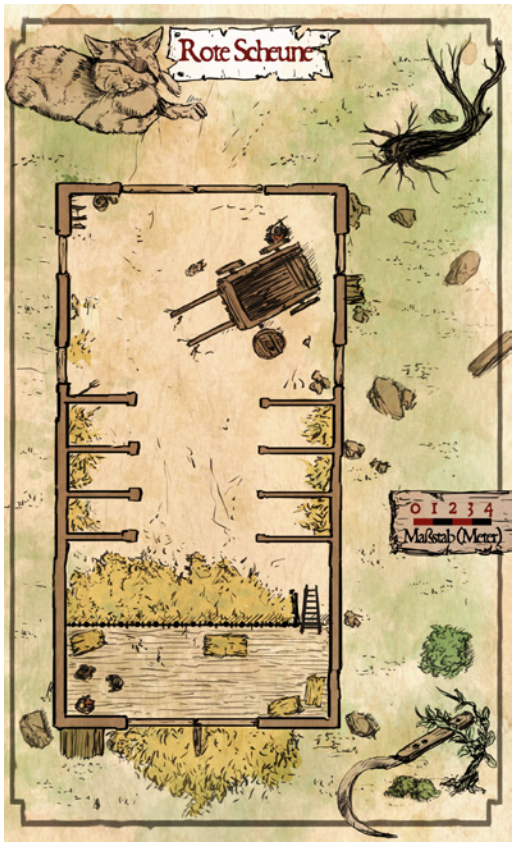


Der Tod auf dem Reik: Verliese von Burg Wittgenstein

Der Tod auf dem Reik: Kratersee

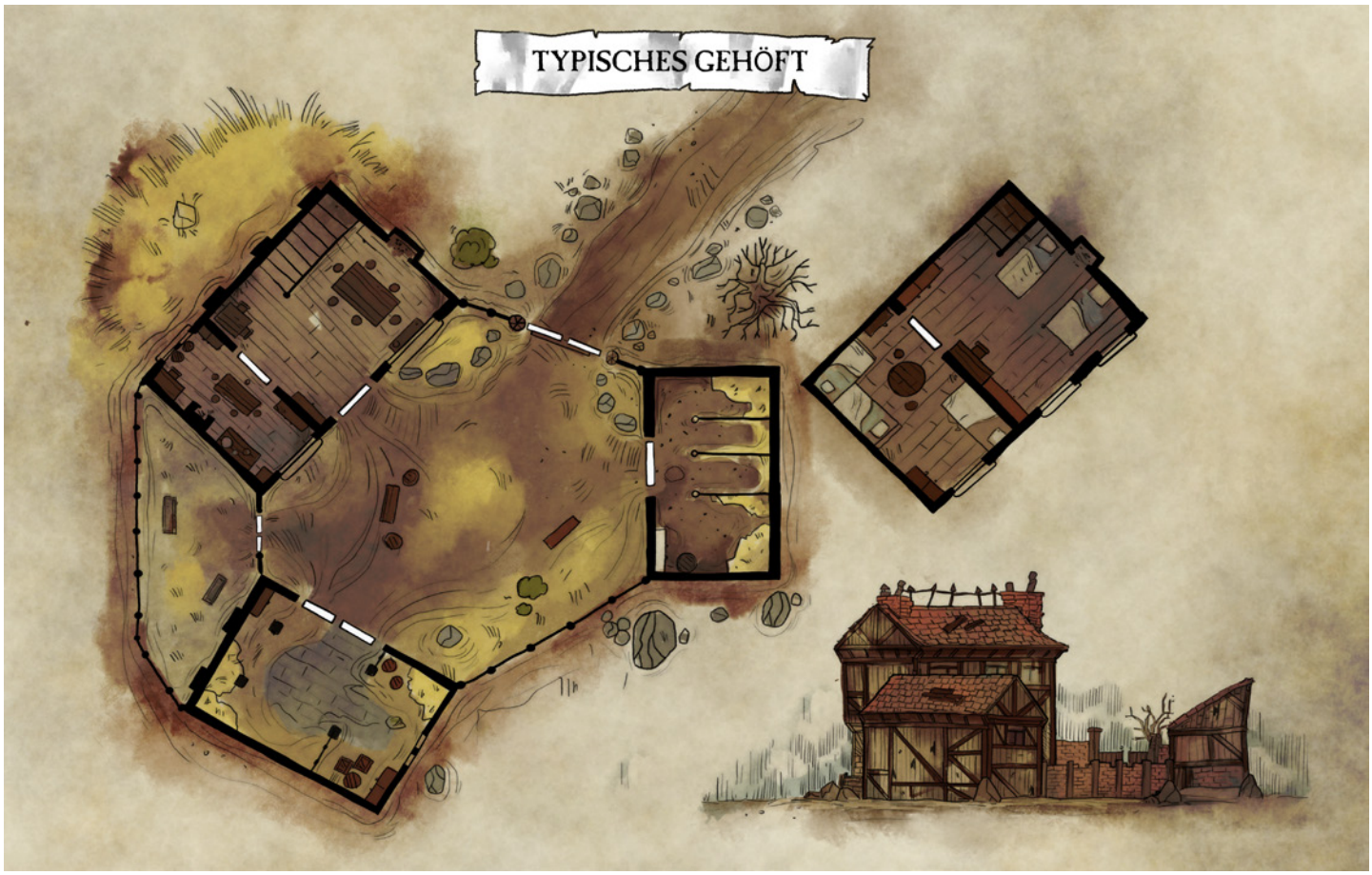


Der Tod auf dem Reik: Die rote Scheune



Der Tod auf dem Reik: Grissenwald

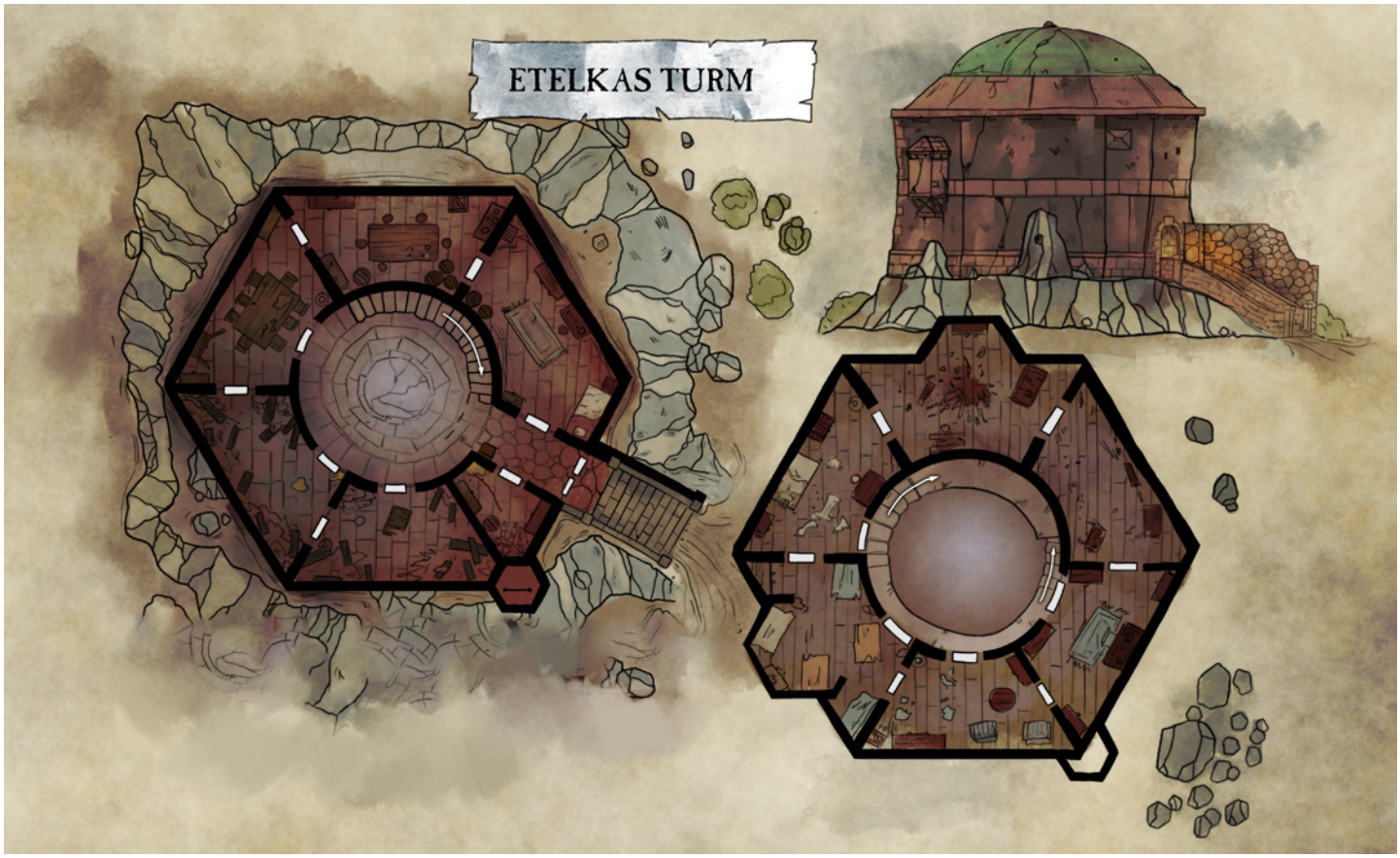
Der Tod auf dem Reik: Ein typisches Gehöft



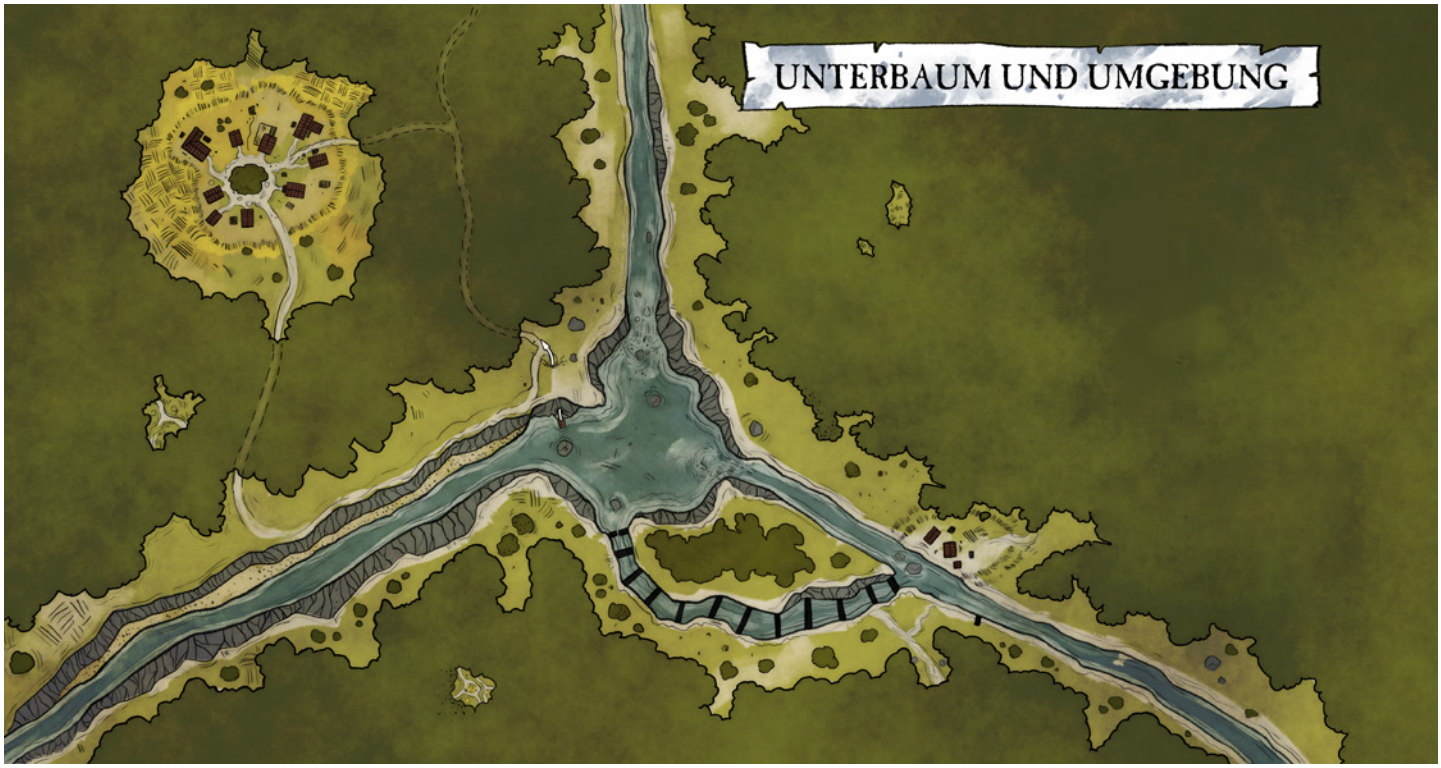
Der Tod auf dem Reik: Grissenwald und Umgebung

Der Tod auf dem Reik: Die alte Mine

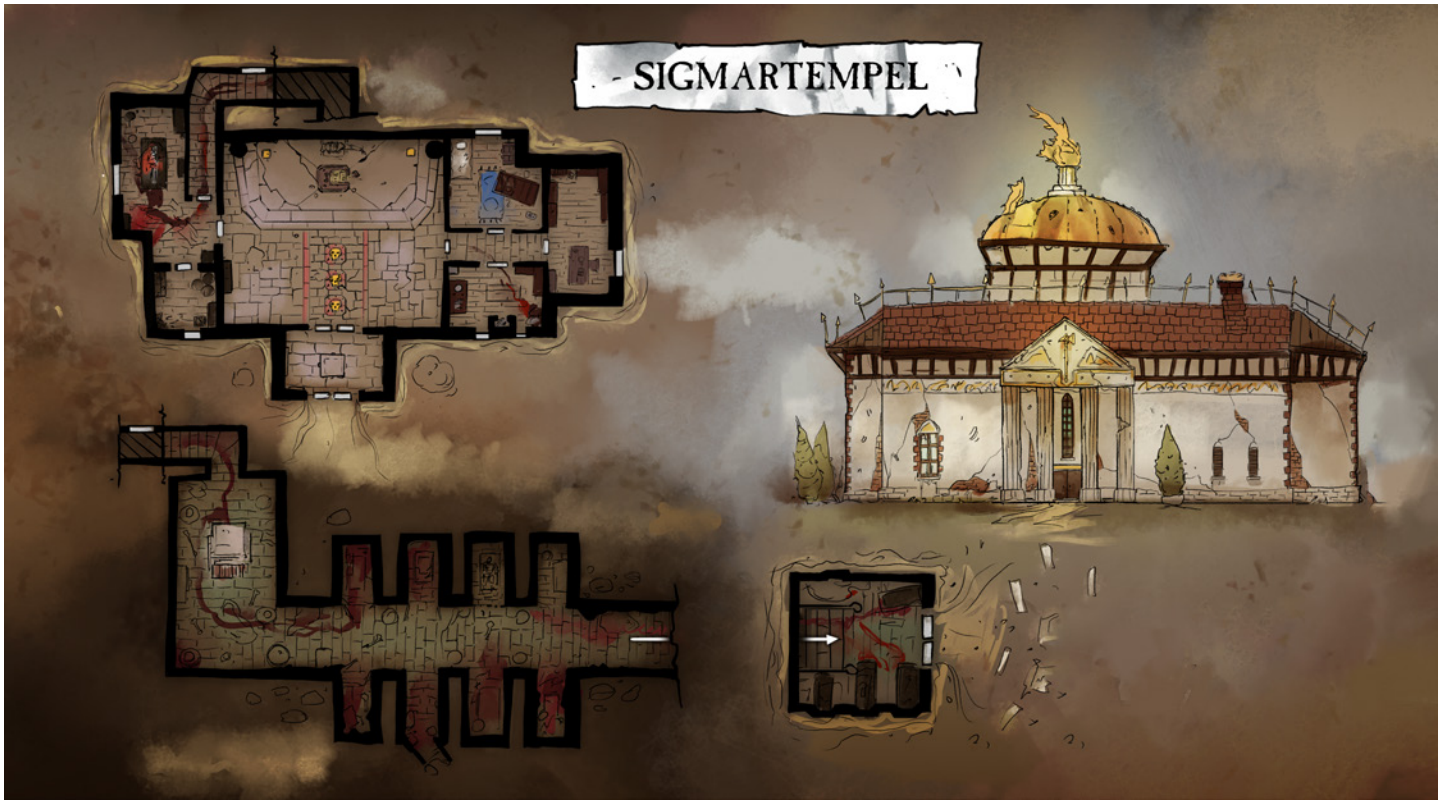
Der Tod auf dem Reik: Etelkas Turm



Der Tod auf dem Reik: Unterbaum und Umgebung

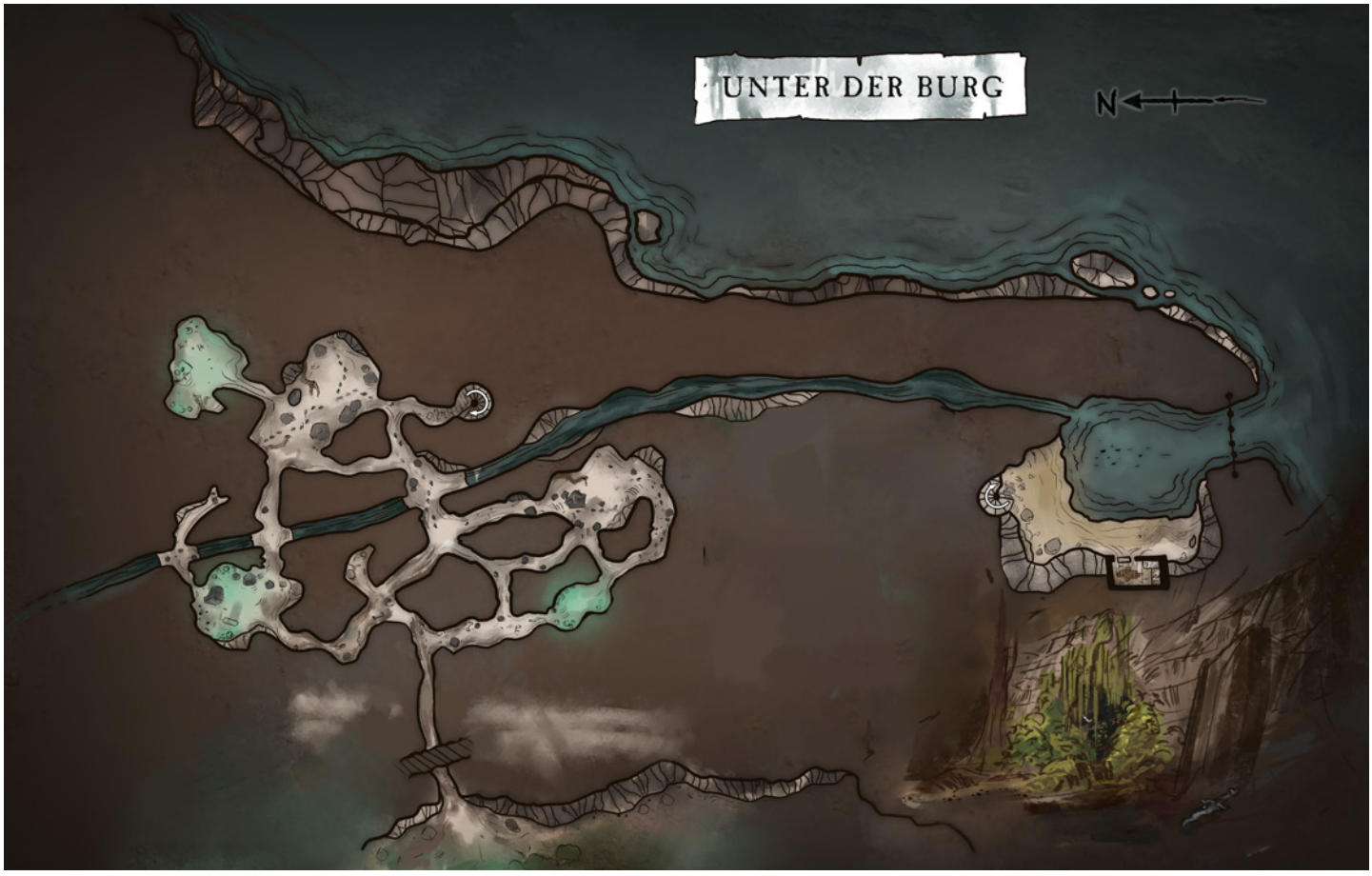


Der Tod auf dem Reik: Sigmartempel



Der Tod auf dem Reik: Wittgendorf

Der Tod auf dem Reik: Unter der Burg



BURG WITTGENSTEIN

Nach Wittgendorf

Der Tod auf dem Reik: Karte des Signalturms & spielerfreundliche Illustration