WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

DIE GRAUE EMINENZ

SPIELHILFEN

TEIL 3 DER KAMPAGNE „DER INNERE FEIND“

IMPRESSUM

Original Design and Writing: Carl Sargent, Derrick Norton, Phil Gallagher, Graeme Davis **Director's Cut:** Graeme Davis
Design and Writing: Graeme Davis **Additional Writing:** Dave Allen, Pádraig Murphy **Cover Illustration:** Ralph Horsley
Illustration: Mauro Alocci, Giuditta Betti, Emilio R. Camarena, JB Casacop, Domenico Cava, Federica Costantini,
Davide De Bellis, Antonio De Luca, Pasi Juhola, Jonathan O'Donoghue, Ruxandra Onita, Daniele Di Parma, Max FitzGerald, Ralph Horsley, Dániel Kovács, Victor Leza, Yugin Maffioli, Sam Manley, Scott Purdy, Giacomo Tappainer, Tom Ventre
Cartography: Fabio Porfida, Dániel Kovacs **Editors:** Síne Quinn, Christopher Walz **Proofreaders:** Tim Cox, Tim Gray, Síne Quinn, Christopher Walz
Production Team: Dave Allen, Anthony Burke, Emmet Byrne, Walt Ciechanowski,
Elaine Connolly, Zak Dale-Clutterbuck, 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, Ceíre O'Donoghue, Jonathan O'Donoghue, Síne Quinn, Christopher Walz
Publisher: Dominic McDowall
Special thanks to the Games Workshop team
Published by: Cubicle 7 Entertainment Ltd, Unit 6, Block 3, City North Business Campus, Co. Meath, Ireland. Printed in China.

Deutsche Version
Redaktion: Kai Großkordt, Michael Mingers **Deutsch von:** Daniel Schumacher
Lektorat: Elisabeth Raasch, Björn Bornhöft, Kathrin Bornhöft **Korrektorat:** Markus Jantzen **Satz und Layout:** Vincent Modler
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, 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 Höövel, 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.

MIDDENHEIM

· Festungsstadt Ulrics ·

WICHTIGE SCHAUPLÄTZE

- A PALASTVIERTEL
  N1. Palast
- B KÖNIGSGARTEN
- C NORDTOR
  N2. Gräfliche Musikakademie
- D OSTTOR
- E ALTQUARTIER
- F DER WYND
- G SÜDTOR
- H OSTWALD
- I WESTTOR
- J SUDGARTEN
- K NORDGARTEN
- L GRAFSMUND
- M GRAFPLATZ
  N3. Exerzierplatz
- N FREIBURG
- O NEUMARKT
- P ALTMARKT (& KLEINMOOT)
- Q BROTECK
- R GELDMUND
- S ULRICSMUND
  N4. Ulrictempel
- T DER GROSSE PARK
  N5. Bernabau-Stadion
- U KAUFSEITE

Tore
Sesselaufzugstationen

GLAUBE

Der Ulrickult hat seinen Hochsitz in Middenheim. Viele Ulricanhänger tragen Symbole, die Wolfsköpfe oder die Ewige Flamme darstellen.

ZWIST

Nicht alle Ulricanhänger halten sich an die Worte des Ar-Ulric. Die Söhne Ulrics behaupten, sie wären direkte Nachfahren des Gottes. Sie sind Fanatiker, die darauf beharren, dass einer aus ihren Reihen zum Hohepriester gewählt werden sollte.

FREUDE

Der Kelch der Freude ist ein beliebtes Symbol der Gastfreundschaft der Middenheimer. Jedes Jahr wird er einem Gasthaus der Stadt verliehen, das so für seine Gastfreundschaft und lebhafte Atmosphäre ausgezeichnet wird.

MASSSTAB

0 50 200
25 100 300
Meter

Der Mächtige Stadtstaat
MIDDENHEIM
Hier dargestellt mit den Wappen der Großen Familien und natürlich dem Wappen unseres ehrenwerten
~Graf Boris X~
des Hauses von Wüterich,
Er trägt den Namen Ban-Ulric als Zeichen seiner Gunst in den Augen des Weißen Wolfs. Möge er lange herrschen!

HELSTEIN

VALGEIR

TORLICHELM

VON WÜTERICH

THUGENHEIM

KÄRZBURGER

VON KOTZBUE

MIDDENHEIM

· Festungsstadt Ulrics ·

A PALASTVIERTEL
1. Middenpalast
2. Heckenlabyrinth

B PALASTGARTEN
3. Palastgarten

C NORDTOR
4. Gräfliche Musikakademie

D OSTTOR
5. Zum Singenden Mond
6. Des Templers Untergang
7. Kommission für Gesundheit, Bildung und Wohlfahrt

E ALTQUARTIER
8. Zum Letzten Schluck

F DER WYND
9. Grungnikapelle
10. Gilde der Steinmetze und Baumeister
11. Kommission für öffentliche Bauarbeiten
12. Zwergische Maschinistengilde
13. Windhund-Kutscherei

G SÜDTOR
14. Arbeiterhospiz
15. Drachenbier-Brauerei

H OSTWALD
16. Die Ersoffene Ratte
17. Egels Pfandhaus

I WESTOR
18. Shallyatempel

J SÜDGARTEN
19. Myrmidiatempel
20. Morrschrein
21. Zum Lachenden Tölpel

K NORDGARTEN
22. Zur Schönen Aussicht

L GRAFPLATZ
23. Grafenruh
24. Zur Erntegans

M GRAFPLATZ
25. Exerzierplatz

N FREIBURG
26. Hochtempel Sigmars
27. Zum Roten Mond
28. Middenheims Große Zauberergilde
29. Collegium Theologica

O NEUMARKT
30. Steinburg-Kutschen

P ALTMARKT (& KLEINMOOT)
31. Ehrwürdige Gilde der Rechtsbewahrer
32. Fleischers Schlachthof
33. Zum Flackernden Kamin

Q BROTECK
34. Zur Himmelsklage
35. Gilde der Kaufleute
36. Wolfsläufer-Kutschen

R GELDMUND
37. Die Waffen des Templers
38. Zum Kriegsschiff
39. Stallers Stallungen

S ULRICSMUND
40. Pestsäule
41. Ulrictempel
42. Verenatempel
43. Gilde der Ärzte
44. Kommission zur Wahrung der Interessen der Elfen, Zwerge und Halblinge
45. Begierbäder

T DER GROSSE PARK
46. Bernabau-Stadion
47. Die Seeterrassen

U KAUFSEITE
48. Kommission für Handel und Steuern

Tore

Sesselaufzugstationen

SCHAUPLÄTZE FÜR DAS ABENTEUER

A1. Residenz Streiffers
A2. Residenz Schulte-Brockhoffs
A3. Residenz von Genschers
A4. Residenz Ehrlichs
A5. Stadthaus Wassmers
A6. Dachsbau
A7. Versteck der Schurken
A8. Residenz Fanmaris'
A9. Residenz Geemanns

WEG DES STREITWAGENS

MASSSTAB

0 50 200
25 100 300
Meter

Der Mächtige Stadtstaat
MIDDENHEIM
Hier dargestellt mit den Wappen der Großen Familien und natürlich dem Wappen unseres ehrenwerten
~Graf Boris X~
des Hauses von Wüterich,
Er trägt den Namen Ban-Ulric als Zeichen seiner Gunst in den Augen des Weißen Wolfs. Möge er lange herrschen!

HELSTEIN

VALGEIR

TORLICHELM

VON WÜTERICH

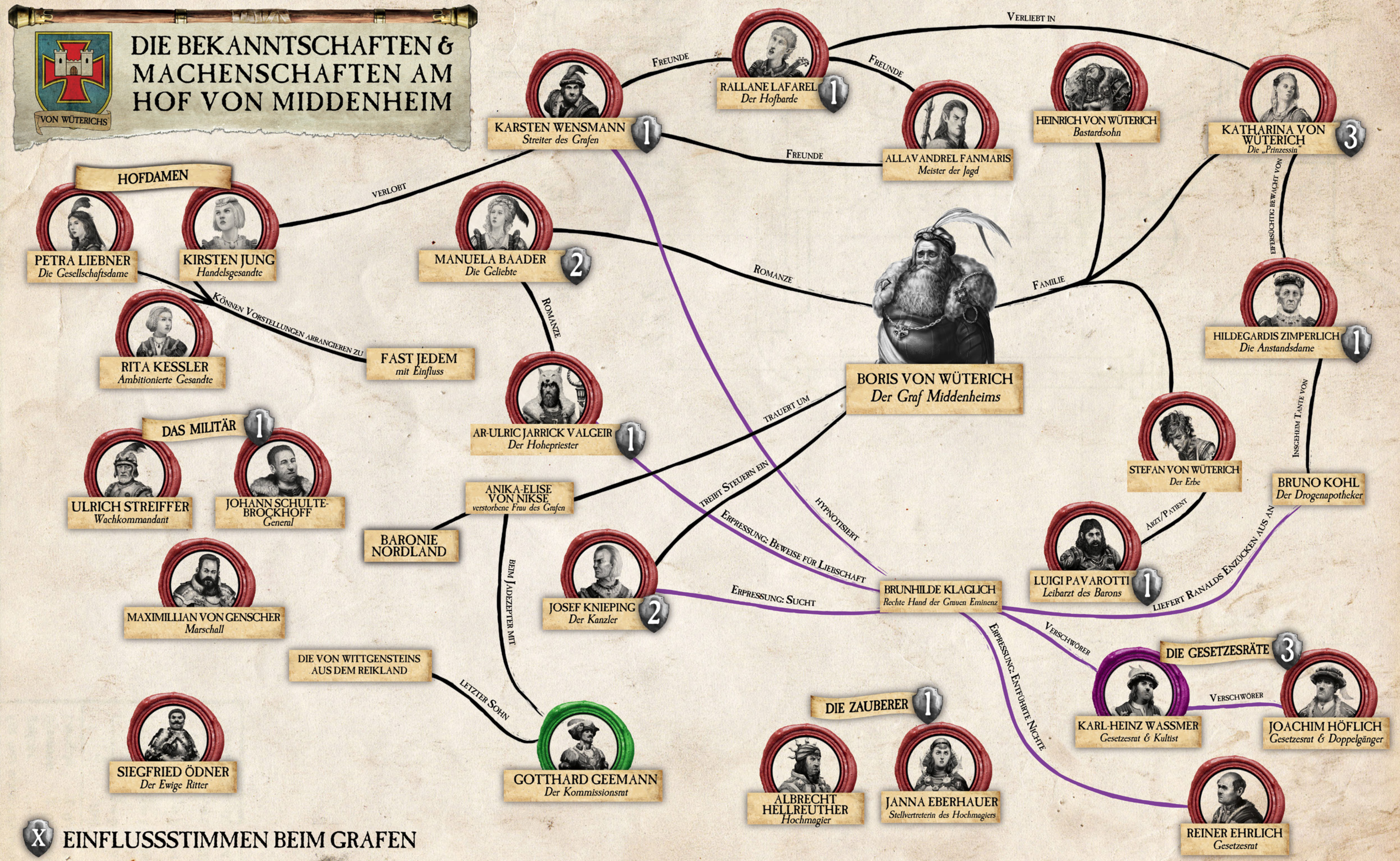
THUGENHEIM

KÄRZBURGER

VON KOTZBUE

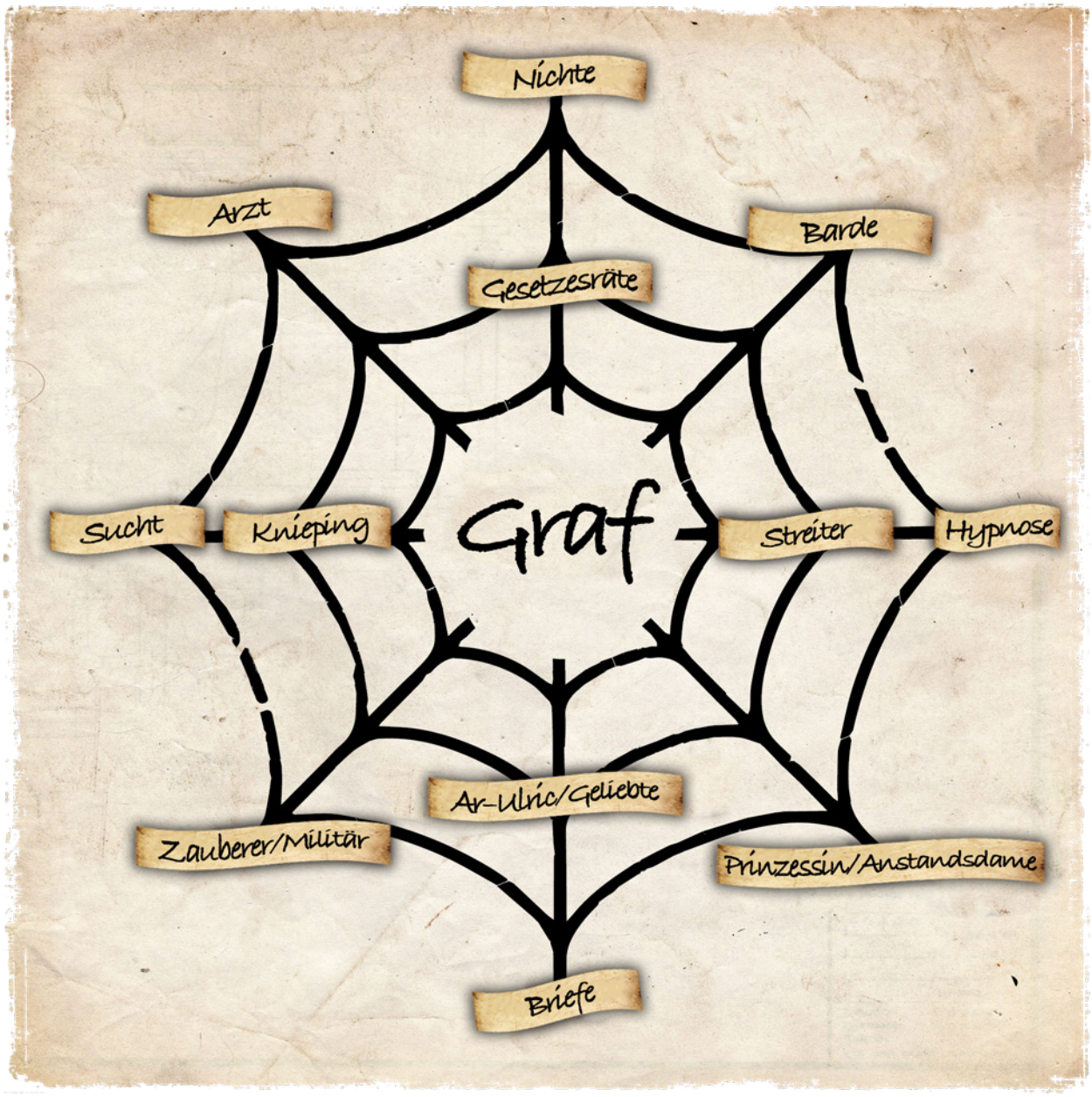
DIE BEKANNTSCHAFTEN & MACHENSCHAFTEN AM HOF VON MIDDENHEIM

VON WÜTERICHS



X EINFLUSSSTIMMEN BEIM GRAFEN

HILFE!
VIECHERWESEN HABN
MICH GESCHNAPT!



NAHE OTTWANGER ALLEE
SCHWARZMAUER WEG
OSTWALD

Kopiere das beigelegte Diagramm in deiner Handschrift, und lege es zu Höflichs Leichnam. Zerstöre anschließend das Original!

Für Karl

Mein lieber Karl-Heinz!

Danke, dass du dich erkundigt hast, wie es um Margarethas Gesundheit steht. Wir haben viele Ärzte direkt beim Park kontaktiert. Sie wollten alle viel zu viel Geld von uns. Dennoch habe ich bezahlt, da ich es mir leisten kann und nicht das Hospiz belästigen wollte. Der Quacksalber schlug einen fermentierten Trank aus Kotzwurzel, Rostkraut und Blaubeeren vor, und dieser war tatsächlich effektiv. Ach, wie es mein gutes Herz erfreut, sie wieder herumalbern zu sehen. Sie liebt es ja so, zu zeichnen, und hat diese Seite mit einem Runenmosaik für dich verziert.

Die Sorgen abgewendet, beschlossen Beatrice und ich, uns bei einer Theatervorstellung zu verlustieren. Du weißt ja, wie sehr wir ein gutes Stück zu schätzen wissen. Doch wir landeten bei einer erbärmlichen Produktion von Unsterblicher Liebe bei Anselmos. Bei Sigmars Blut was für eine Schande! Die Narren haben den dritten Akt verkürzt und dem Drama ein fröhliches, ja geradezu krummes Ende gegeben. Was für eine Arroganz und Naivität! Ach, wären sie doch nur der Essenz des Werks treu geblieben.

Es tut mir sehr leid, dass wir es dieses Jahr nicht zu den Verlustierungen schaffen werden. Es wäre so wunderbar gewesen, dich zu treffen. Jetzt wo es Margaretha wieder gut geht, werde ich mir sicherlich Zeit für den nächsten Middenheimer-Karneval nehmen.

Beste Gesundheit und Glück!

MM

DEN GRAFEN BEEINFLUSSEN

Der Graf von Middenheim hat als einziger die Macht, Gesetze tatsächlich zu verabschieden. Die Gesetzesräte beraten ihn, aber ohne seine Zustimmung kann kein einziges neues Gesetz tatsächlich beschlossen werden. Es gibt 11 verschiedene Einzelpersonen und Gruppen, die einen mehr oder weniger starken Einfluss auf den Grafen haben. Der Einfachheit halber bezeichnen wir die Stärke ihres Einflusses als „Stimmen".

- Schatzkanzler Knieping: 2 Stimmen
- Streiter Karsten Wensmann: 1 Stimme
- Hofbarde Lafarel: 1 Stimme
- Prinzessin" Katharina: 3 Stimmen
- Anstandsdame Zimperlich: 1 Stimme
- Das Militär: 1 Stimme
- Die Zauberer: 1 Stimme
- Hohepriester Ulrics: 1 Stimme
- Die Geliebte Manuela Baader: 2 Stimmen
- Hofarzt Luigi Pavarotti: 1 Stimme
- Die Gesetzesräte: 3 Stimmen

Es gibt natürlich noch andere Gruppen, die manchmal und in bestimmten Angelegenheiten das Ohr des Grafen haben, wie die Kulte von Ulric und Sigmar, die Gilde der Kaufleute und andere wichtige Gilden, niedere Adlige und so weiter. Aber in der momentanen Situation hat effektiv nur der oben beschriebene, innere Kreis tatsächlich einen Einfluss auf den Grafen.

Wassmer kontrolliert 9 der 17 Stimmen. Das reicht aus, um seinen Erfolg zu garantieren, auch wenn alle anderen sich gegen die Steuern aussprechen würden. Er hat die Unterstützung von Schatzkanzler Knieping (2 Stimmen), den Gesetzesräten (3 Stimmen), von Manuela Baader und vom Ar-Ulric (3 Stimmen) und vom Streiter (1 Stimme).

DER GROSSE PARK

Tag	Zeit	Veranstaltung
Werktag	12 – 23.00	Fest vorzüglicher Biere
Zehnttag	12 – 23.00	Fest vorzüglicher Biere
Markttag	12 – 23.00	Fest vorzüglicher Biere
Backtag	14.00 – 18.00	Pferdemesse
Steuertag	15.00 – 16.00	Flugschau
Königstag	14.00 – 18.00	Turnier mit Lanzengang
Königstag	21.00 – 23.00	Schwarzteichfeuerzauber
Wochenend	14.00 – 18.00	Turnier mit Lanzengang
Wochenend	21.00 – 23.00	Schwarzteichfeuerzauber
Feiertag	14.00 – 18.00	Turnier mit Lanzengang
Feiertag	Mitternacht – 2.00	Schwarzteichfeuerzauber (Großes Finale)

Waffen des Templers
Karte 1
‚Die Waffen des Templers'
Erdgeschoss
a – Doppelzimmer
b – Einzelzimmer
c – Halle
d – Konrads Zimmer
e – Speisekammer
f – Lagerraum
g – Tiasmaras Zimmer
h – Küche
i – Schankraum
l – zum Keller
m – Bier- und Weinlager
n – Kleine Stube
o – Überdachter Eingang
Erster Stock
a – Doppelzimmer
b – Großes Gästezimmer
c – Ulis Zimmer
d – Großer Speisesaal
e – Kleines Speisezimmer
f – Renates Zimmer
g – Wäschekammer
N
0 1 2 3 4
Maßstab (Meter)

BERNABAU-STADION

Tag	Zeit	Veranstaltung
Werktag	16.00 – 17.00	Minotauruskämpfe
Zehnttag	16.00 – 17.00	Minotauruskämpfe
Markttag	12 – 13.00	Feuerschlucker Carroburgs
Markttag	1.00 – 17.00	Minotauruskämpfe
Backtag	12 – 13.00	Feuerschlucker Carroburgs
Backtag	15.00 – 17.00 & 18.00 – 20.00	Snotball-Viertelfinale
Steuertag	12 – 13.00	Feuerschlucker Carroburgs
Steuertag	15.00 – 17.00 & 18.00 – 20.00	Snotball-Viertelfinale
Königstag	14.00 – 16.00 & 17.00 – 19.00	Snotball-Halbfinale
Wochenend	14.00 – 16.00	Snotball-Finale

PALASTGARTEN

Tag	Zeit Veranstaltung	Event
Werktag	14.00 – 16.00	Elfische Turner
Werktag	19.00 – 21.00	Theaterstück, Ein ritterlicher Mittsommernachtstraum
Zehnttag	14.00 – 16.00	Elfische Turner
Zehnttag	20.00 – 22.00	Elfische Lichtsänger
Markttag	14.00 – 16.00	Improvisationstheater der Mimen
Markttag	16.00 – 20.00	Gartenfest
Backtag	14.00 – 16.00	Jadegärtnerei
Steuertag	14.00 – 16.00	Jadegärtnerei

GRÄFLICHE MUSIKAKADEMIE

Tag	Zeit	Veranstaltung
Werktag	14.00 – 17.00	Barden– und Dichtermatinee
Werktag	19.00 – 22.00	Opernabend
Zehnttag	16.00 – 18.00	Barden– und Dichtermatinee
Zehnttag	19.00 – 22.00	Oper *Der Barbar von Vessille*
Markttag	14.00 – 16.00	Zwergische Talchöre
Markttag	16.00 – 18.00	Barden– und Dichtermatinee
Markttag	19.00 – 22.00	Oper *Der Barbar von Vessille*
Backtag	15.00 – 17.00	Zwergische Talchöre
Backtag	19.00 – 22.00	Oper *Der Barbar von Vessille*
Steuertag	15.00 – 17.00	Elfische Lichtsänger
Steuertag	19.00 – 22.00	Oper *Der Barbar von Vessille*
Königstag	14.00 – 16.00	Giuseppe Pastramis Luccianischer Liturgischer Kastratenchor
Königstag	19.00 – 22.00	Oper *Der Barbar von Vessille*
Wochenend	14.00 – 16.00	Giuseppe Pastramis Luccianischer Liturgischer Kastratenchor
Wochenend	18.00 – Mitternacht	Oper *Der Ring der Nibble Unger* (Teil 1)
Feiertag	18.00 – Mitternacht	Oper *Der Ring der Nibble Unger* (Teil 2)

EXERZIERPLATZ

Tag	Zeit	Ereignis
Werktag	11.00 – 13.00	Herausforderungen an den Streiter des Grafen
Werktag	14.00 – 16.00	Bogenschützenturnier
Zehnttag	11.00 – 13.00	Herausforderungen an den Streiter des Grafen
Zehnttag	14.00 – 16.00	Bogenschützenturnier
Markttag	11.00 – 13.00	Herausforderungen an den Streiter des Grafen
Markttag	14.00 – 16.00	Bogenschützenturnier
Markttag	17.00 – 19.00	Barnumbels Unglaubliche Elefanten
Backtag	11.00 – 13.00	Herausforderungen an den Streiter des Grafen
Backtag	17.00 – 19.00	Barnumbels Unglaubliche Elefanten
Steuertag	11.00 – 14.00	Eistanzmeisterschaft
Steuertag	17.00 – 19.00	Ausstellung Heraldischer Künste
Königstag	11.00 – 14.00	Eistanzmeisterschaft
Königstag	17.00 – 19.00	Ausstellung Heraldischer Künste
Wochenend	11.00 – 12.30	Wasserpoloturnier

KARTE 4
DER PALAST

N

Erdgeschoss

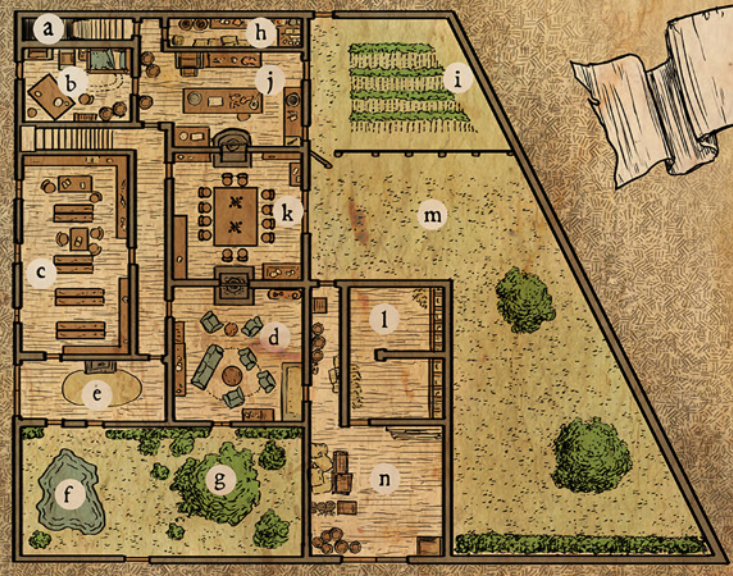
a – Großer Thronsaal
b – Gästezimmer
c – Baron Heinrichs Zimmer
d –Zimmer des Ar-Ulric
e – Großer Speisesaal
f – Kniepings Zimmer
g – Wachen
h – Werkstube
i – Küche
j – Nahrungslager
– Speisekammer
l – Höflichs Zimmer
m – Ehrlichs Zimmer
n – Räume der Gesetzesräte
o – Wachstube
p – Wassmers Zimmer

Erster Stock

a – Schlafsaal für Dienstboten
b - Trophäen/Wachstube
c – Zimperlichs Zimmer
d – Prinzessin Katharinas Zimmer
e – Graf Boris von Wüterichs Zimmer
f – Lager
g – Balkon
h – Großer Salon
i – Raucherzimmer
j – Wachstube
k – Speisekammer
i – Gästezimmer
m – Lager
n – Baron Stefans Zimmer
o – Pavarottis Zimmer

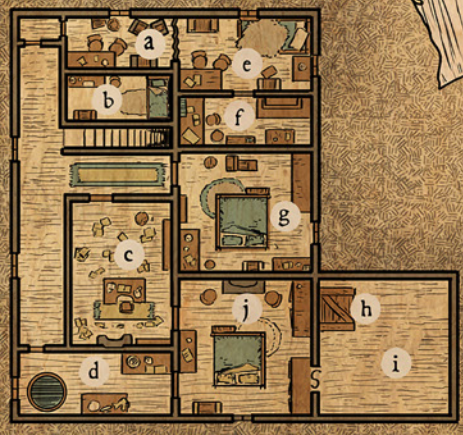
0 5 10
Maßstab (Meter)

KARTE 5
WASSMERS STADTHAUS



Erdgeschoss

a – Zum Keller
b – Sternwarts Zimmer
c – Bibliothek
d – Salon
e – Halle
f – Teich
g – Rosengarten
h – Lagerräume
i – Küche
k – Speisesaal
l – Pferdeboxen
m – Garten
n – Stall



Erster Stock

a – Ludwigs Zimmer
b – Gastons Zimmer
c – Studierzimmer
d – Waschraum
f – Tresorraum
g – Gästezimmer
h – Zum Stall
i – Heuschober
j – Wassmers Schlafzimmer

0 5 10

Maßstab (Meter)

N