

# Kindermärchen



Kurzabenteuer  
von  
Christoph Balles

In der Spielwelt Aboea

# Kindermärchen

Ein Kurzabenteuer

von

Christoph Balles

Schwierigkeitsstufe: Mittel

Spieldauer: 1 Sitzung

Anzahl der Spieler: 3-5

## Impressum

---

Text und Idee:	Christoph Balles
Test Spieler:	Torsten Fischer Philipp Demisch Jane Rakowski
Titelbild:	Christoph Balles
Lektorat, Korrektorat:	Jane Rakowski
Innenillustrationen:	Christoph Balles
Layout:	Christoph Balles

Besonderen Dank an meine Freundin Jane

## Vorgeschichte

Aus dem Tagebuch eines Jugendlichen:

Es ist so dunkel ... dieser verdammte Casnewydd-Wald ...und dieses ganze Gestrüpp ... wäre ich nur niemals hierher gekommen ... aber ich brauche Abstand ... Abstand zu all diesen Gefühlen, die mich plagen.

Warum beachtet sie mich nicht, warum nur?

Wenn ich nur einen Weg finden würde ihr Herz zu erobern ... aber diese anderen ... und die nennen sich Freunde!

Sie hat nur Augen für die ... mich würdigt sie keines Blickes.

Wenn ich nur ein einziges Mal ihre Aufmerksamkeit auf mich lenken könnte! Was sollte sie auch schon an mir finden? Ich bin klein, verunstaltet und unansehnlich ... dieser verdammte Unfall am Ofen, wenn er nicht gewesen wäre ...

Aber deswegen bin ich ja hier. Deswegen warte ich in der Dunkelheit des Waldes. Warte darauf, dass das Kindermärchen meiner Großmutter in Erfüllung geht.

Mein Verstand sagt mir, das sind Ammenmärchen ... doch mein Herz wünscht sich, dass es in Erfüllung geht -- Die Geschichte von Wesen, die ihre übernatürlichen Kräfte auf andere übertragen können... eine einzige Berührung und ich besitze Kräfte, mit denen ich die anderen ausschalten kann.

Dann wird sie mich beachten!

Ich höre Geräusche ... ein seltsames Fiepsen ... ich muss aufhören!

Vielleicht erfüllt er sich doch noch, mein Traum!

Vielleicht wendet sich heute das Blatt!



## Hintergrundinformationen:

In einer Stadt namens Seel geht ein Schrecken in der Nacht umher. In der letzten Zeit gab es zwei mysteriöse Mordfälle. Die Helden werden vom Verwalter der Stadt Seel damit beauftragt, diesen mysteriösen Mordfällen nachzugehen. Da er befürchtet, dass einer der Stadtbewohner etwas mit den Mordfällen zu tun hat, möchte er lieber Auswärtige mit diesem Auftrag betrauen. Gewöhnlich Während des Abenteuers müssen die Helden verschiedene Schauplätze untersuchen und verschiedene Personen befragen. Nach und nach werden sie unterschiedliche Indizien finden, die sie immer näher zu dem Täter führen. Letztendlich sammeln die Helden genug Beweise, um ihn dingfest zu machen. Doch dann erwartet sie eine grausame Überraschung.

## Rückblick:

Die vier jungen Männer, Kalim, Marlik, Silvan und Timoel lieben das gleiche Mädchen. Elena ist ihr Name. Sie ist eine wunderschöne junge Frau. Die vier Männer machen ihr Komplimente und umgarnen sie mit Geschenken. Doch Elena kann sich nicht entscheiden. Kalim kommt für sie nicht in Frage, da er furchterregend aussieht. Marlik, Silvan und Timoel gefallen ihr hingegen schon. Doch welchen soll sie auserwählen! Mit allen dreien trifft sich Elena an geheimen Orten. Kalim weiß von den geheimen Treffen der Männer mit Elena. Nur ihn beachtet Elena nicht. Kalim fühlt sich gedemütigt und machtlos. Bis ihm eine alte Geschichte seiner Großmutter wieder einfällt...

*Seit langer Zeit lebt im Casnewydd-Wald ein seltsames Wesen. Dieses Wesen ist zur Hälfte Mensch und zur Hälfte Wolf. Nachts legt sich dieses Wesen auf die Lauer und beißt jeden, der in seine Reichweite kommt. Der Gebissene wird auch zu einem übernatürlichen Wesen mit unendlichen Kräften. Es ist unbezwingbar.*

Diese alte Geschichte geht Kalim nicht mehr aus dem Kopf. Nacht für Nacht wartet er im Wald auf das Wesen. Und eines Tages wird die Geschichte Wirklichkeit. Allerdings entpuppt sich das Wesen aus dem Wald nicht als Wolf, sondern als Werratte, die Kalim zu einem Werwesen macht. Mit übernatürlichen Kräften ausgestattet, fühlt er sich erneut ermutigt, um Elenas Hand anzuhalten. Doch wieder lässt sie ihn abblitzen.

Kalim sieht jetzt keinen anderen Weg mehr. Er muss seine Konkurrenten ausschalten, einen nach dem anderen. Nur dann kann er Elena für sich gewinnen. Hier fängt unsere Geschichte an.

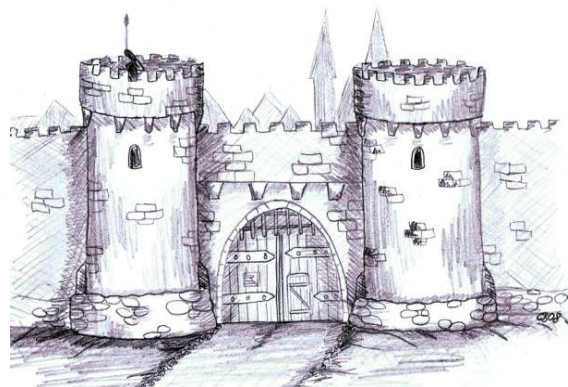
## Kapitel 1: Der Auftrag

### 1.1 Die Stadt Seel

Über sechs Wochen südlich von Leet entfernt, auf der Eschenstraße, liegt die kleine Stadt Seel. Einst war Seel ein aufblühendes Städtchen. Doch durch die ständigen Überfälle von Orks aus dem Ghalgrat-Gebirge und durch die gefährliche Lage nahe am Casnewydd-Wald, wurden Neuankömmlinge eher abgeschreckt als angezogen.

Auf Grund der hier ansässigen Arena sind die Bewohner Seels eher wohlhabend. Früher fanden in der Arena wöchentlich großartige Kämpfe von Gladiatoren aus ganz Trion statt. Heutzutage sind die Einwohner froh, wenn einmal im Monat ein Kampf stattfindet und Leute aus dem Süden nach Seel kommen. Ansonsten begnügt sich die Bevölkerung mit Hundekämpfen und Hahnenkämpfen. Nichts ist eben so, wie es früher einmal war!

Seel hat etwa 180 Einwohner und innerhalb der Stadtmauern befinden sich ungefähr 40 Häuser. Eine weitere Sehenswürdigkeit ist die imposante Kirche. Sie wurde 30 Jahre lang gebaut und ist immer noch nicht fertig. Ein Abt ist für die Kirche zuständig. Er wird von zwei Messdienern unterstützt. Der Abt hält einmal die Woche eine Predigt für die Stadt und Umgebung (Kirche oder Gottheiten müssen dem jeweiligen Setting angepasst werden). Vor Seel gibt es drei große Bauernhöfe, eine Köhlerei, einen alten Friedhof, ein Holzfällerlager und vier Fischerfamilien, die ihre Häuser am Fluss Degra haben.



Die Stadt wurde vor 150 Jahren gegründet und war eigentlich nur eine Ansiedlung von Gehöften. Auf Grund der gefährlichen Lage wurde Seel umzäunt. Mit den Jahren wurde dieser Zaun zu einer ansehnlichen Stadtmauer ausgebaut. Viele kleine Aussichtstürme, die durch einen Wehrgang miteinander verbunden sind, wurden errichtet. Insgesamt gibt es drei Stadttore; eines im Norden, eines im Süden und eines im Osten in Richtung der Berge. Nur die Gehöfte der drei Bauern, die Fischersiedlung und das Holzfällerlager liegen außerhalb der Stadtmauern. Bedingt durch die legendären Gladiatorenkämpfe eröffneten in Seel einst vier Tavernen, die die vielen Schaulustigen beherbergen konnten. Mittlerweile werden jedoch nur noch zwei Tavernen dauerhaft betrieben. Die anderen beiden Tavernen öffnen ihre Pforten nur noch an Marktweekenden und bei Gladiatorenkämpfen. An Weekenden kommen Bauern aus der Umgebung, um hier ihre Waren auf dem Marktplatz zu verkaufen. Der Marktplatz befindet sich neben dem stattlichen Rathaus. Weiterhin hat Seel einen Bäcker, einen Schmied, einen Tischler und einen Schneider. Außerdem gibt es noch zwei Einkaufsläden und einen Metzger.



## 1.2 Die Reise nach Seel

An einem klaren und kalten Herbsttag reisen die Helden in die Stadt. Schon von weitem sehen sie die Rauchwolken der Kamine und die zwei hohen Kirchtürme. Ein starker Holzkohlegeruch liegt in der Luft. Da die Helden wahrscheinlich sehr lange Tage zu Fuß unterwegs waren, knurren ihre Mägen und der nächtliche Frost steckt tief in ihren Gliedern. Alle sehnen sich nach einer warmen Mahlzeit und einer Unterkunft für die Nacht. Der Winter liegt vor der Tür, dieses Jahr scheint er früher zu kommen. Man kann ihn förmlich riechen.

Am nördlichen Stadttor angekommen, sehen die Helden eine Stadtwache auf einem der Wehrtürme an der Eingangspforte. Sie ist dick vermummt und auf ihren Speer gestützt. Bei näherem Hinsehen, kann man erkennen, dass die Wache scheinbar im Stehen schläft. Nach mehrmaligem Rufen wacht der Mann auf und begrüßt die Helden von Wehrturm herab. Er deutet ihnen an, dass er runterkommen würde. Kurz darauf öffnet sich eine Klappe in der großen doppelflügeligen Eschentür und eine blau angelaufene Nase kommt zum Vorschein.

Zum Vorlesen oder nacherzählen:

*„Was ist euer Begehrt?“*

*Nachdem die Helden geantwortet haben, öffnet sich die Tür und ein bärtiger Soldat mittleren Alters steht vor euch. Ihr könnt erkennen, dass er unter seinem Wollmantel ein Schwert und eine verstärkte Lederrüstung trägt.*

*„Wie sind eure Namen? Wartet ich muss sie aufschreiben!“*

*Nach dem er alle Namen notiert hat, mustert er euch von Kopf bis Fuß, zieht eine Augenbraue hoch und nickt dann zweimal.*

*„Ich muss euch bitten mir zu folgen! Der Verwalter will euch sprechen“*

Wenn die Helden sich weigern sollten ihm zu folgen, erfolgen zunächst keine bedrohlichen Handlungen des Soldaten. Er verdeutlicht ihnen jedoch, dass der Verwalter der Stadt wünscht, alle Neuankömmlinge persönlich zu begrüßen. Sollten die Helden ihm immer noch nicht bereitwillig folgen, ruft er einen weiteren Soldaten herbei. **! Tipp !** Wenn der Soldat den Helden das Gefühl gibt wichtig zu sein, werden sie eher den Anweisungen Folge leisten.

Auf dem Weg durch die Stadt sehen die Helden ausschließlich einstöckige Häuser, die meisten Dächer sind mit Schiefer gedeckt. Die Stadt scheint menschenleer zu sein, bis auf ein paar Kinder, die mit Holzschwertern spielen, ist niemand zu sehen.

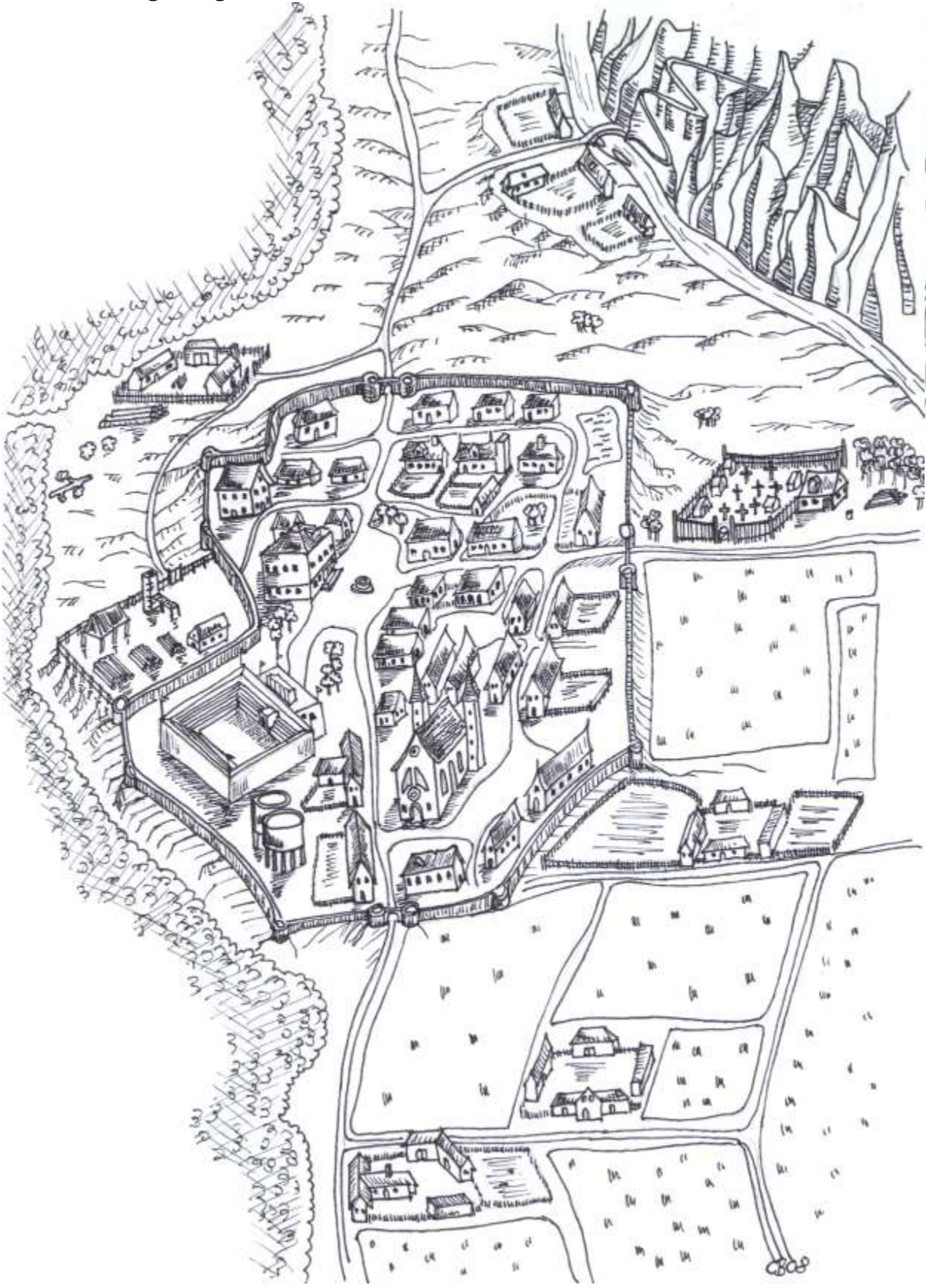
Die Gruppe begibt sich auf der Hauptstraße in südliche Richtung. Der Soldat stellt sich als Kai Fauten vor. Er empfiehlt den Helden: *„Wenn ihr eine Bleibe sucht, kann ich euch den „Bärtigen Trotz“ wärmstens empfehlen, da bekommt ihr für gutes Geld ein leckeres Essen und ein warmes Bett.“*

Auf die Frage hin, ob es noch andere Tavernen gäbe bejaht er dies: *„Am Südtor gibt's noch das Eschefässchen, aber da rate ich von ab, mein Sohn hat sich schon zweimal da eine Magenverstimmung geholt, geht bloß net da hin!“*

(Das ist natürlich eine Lüge, sein Schwager betreibt den bärtigen Trotz und er bekommt pro Gast einen Krug fassfrisches Met als Provision.)



Seel und Umgebung:





Während des Weges ist Kai Fauten gerne bereit, den Helden weitere Fragen zu beantworten. Leider ist er in Bezug auf die Stadtgeschichte nicht sehr bewandert.

Grundsätzlich hat er vom Verwalter der Stadt den Auftrag erhalten, alle Neuankömmlinge, die einigermaßen wehrhaft aussehen zum Ihm zu geleiten. Der Verwalter behauptete Kai gegenüber, er wisse gerne wer sich in seinem schönen Städtchen rumtreibt.

Dies scheint jedoch nicht der ganzen Wahrheit zu entsprechen...

**Auf dem Weg zum Verwalter gibt noch eine sehr wichtige Begegnung mit einem Bettler, der die Helden anfleht, ihm ein paar Kupferlinge zu geben. Der Mann ist außergewöhnlich groß und stämmig.**

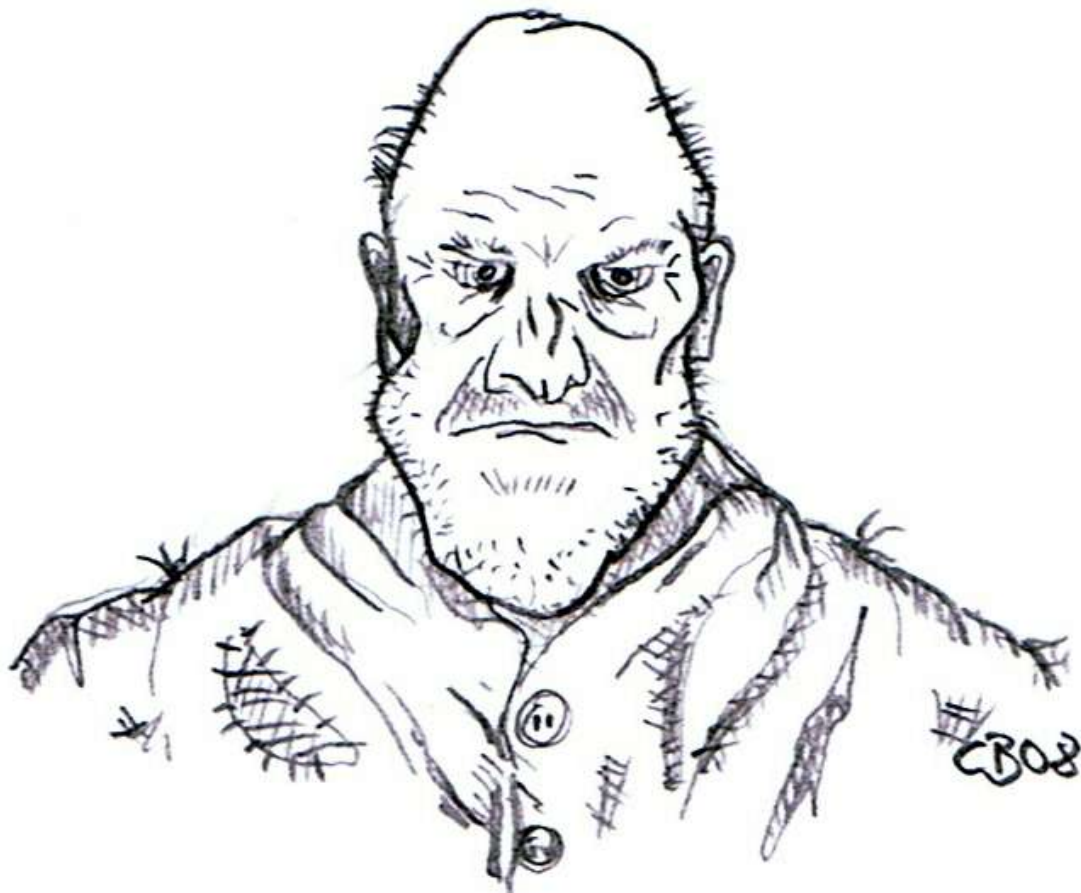
**Er scheint betrunken zu sein und stinkt widerlich nach Schweiß und Alkohol.**

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*„Belästige nicht unsere Gäste! Du bist ja schon wieder besoffen, du Taugenichts! Geh aus dem Weg!“*

*Ihr müsst entschuldigen, das ist unser Stadtstreicher. Die Leute hier dulden ihn, ja, füttern ihn sogar durch. Ihr müsst wissen, er war, bevor er dem Alkohol zum Opfer fiel, ein wirklich guter Gladiator! Er war der Lokalmatador! Hat sogar mal gegen Gorgorby gekämpft, aber die Niederlage hat er wohl nie ganz verdaut, schade...“*

### Der Bettler Jericho





### 1.3 Der Verwalter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Das Rathaus ist ein ca. 20x20 m großes, recht beeindruckendes Gebäude. Das untere Stockwerk ist aus rötlich behauenenem Gestein, der erste Stock ein klassisches Fachwerk. Auffällig ist das Dach, es hat eine große Dachgaube und ist mit grünlich-roten Ziegeln gedeckt. Zwei schön gearbeitete Stufen führen ins Gebäude. Der Eingang ist eine stahlverstärkte Doppeltür, die schöne Schnitzereien aufweist. Bei genauerem Hinsehen, handelt es sich um Gladiatoren-Motive. Rechts und links des Einganges stehen zwei Wachen, die euch schon beobachten, seit ihr den Marktplatz betreten habt. Der Marktplatz besteht aus grauem Kopfsteinpflaster und vier Wege gehen von ihm ab. Um den Marktplatz stehen alte Bäume, die mit bunten Stoffen verziert sind.*

Kai begrüßt seine Kollegen mit einem landesüblichen „*Gude, ich soll die hier zum Bürgermeister bringen!*“ Die beiden Wachen nicken und eine der beiden Wachen, die ähnlich gekleidet ist wie Kai, signalisiert den Helden ihm zu folgen.

Die Vorhalle des Rathauses zieren vier geschosshohe Steinsäulen. Der Boden ist aus glattbehauenenem Gestein. An den Wänden hängen Bilder von ruhmreichen Gladiatorenkämpfen. Der Wachmann führt die Helden durch die Vorhalle zu einer großen doppelflügeligen Eschentür. Hinter der Tür befindet sich ein Treppenhaus, eine breite Holzterrasse führt in den zweiten Stock.

Im zweiten Stock begleitet der Wachmann die Helden durch ein weiteres Zimmer und bleibt vor einer Tür stehen. Er bittet die Helden hier zu warten, klopft an die Tür und verschwindet wortlos. Nach einer Weile erscheint der Wachmann wieder. Er hat einen hochroten Kopf und zeigt auf die Bänke rechts und links der Tür.

*„Bitte wartet hier noch einen Moment, der Verwalter, ähem, der Herr Verwalter ist gerade in einer wichtigen eine Besprechung.“*

Dann lässt er die Helden alleine. Nach 10 Minuten erscheint eine kleine Frau in der Tür. Sie richtet noch eilig ihre Bluse und wendet sich dann energisch an die Helden: *„Tretet bitte herein! Der Verwalter ist nun bereit euch zu empfangen!“*

Das Amtszimmer des Verwalters ist ein 5x5 Meter großer Raum, der mit allerlei wertvollen Dingen verziert ist. Silberne Kerzenleuchter, prunkvolle Wandteppiche und Zierwaffen schmücken die Wände. Der Verwalter sitzt hinter einem wuchtigen Schreibtisch, der überladen mit Akten und Schriftrollen ist. Hinter ihm befindet sich eine große Balkontür.



**Zum Vorlesen oder Nacherzählen: (mögliches Gespräch mit dem Verwalter)**

*„Ich heiÙe euch in der wundervollen Stadt Seel an der Degra herzlich willkommen!*

*Ich bin der Verwalter der Stadt. Mein Name ist Bär Humpelthorn. Ich hoffe die Wachen haben euch keine Unannehmlichkeiten bereitet.*

*Entschuldigt dieses ungewöhnliche Vorgehen, aber ich habe meine Gründe...*

*Nun, mit wem habe ich die Ehre?*

*(Die Helden stellen sich vor.)*

*Sehr gut, sehr gut, mir scheint, ihr seid die Richtigen!*

*Weswegen ich euch rufen ließ, ist folgendes.*

*In letzter Zeit gab es zwei mysteriöse Mordfälle in der Stadt. Ja, ja, ihr werdet euch fragen: Und was haben wir damit zu tun?*

*Natürlich nichts, so denke ich jedenfalls. Ich habe die Stadtwachen damit beauftragt, alle erfahrenen Recken, die den gewissen Funken Intelligenz in den Augen haben, zu mir zu bringen. Ihr seid die ersten, herzlichen Glückwunsch!*

*Aber zur Sache, ich würde euch gerne mit der Aufklärung der Morde beauftragen!*

*Natürlich werdet ihr entsprechend entlohnt werden. Wären 250 Trionthaler angemessen?*

*Nun, ihr fragt euch bestimmt, warum **wir**? Die Stadt wird doch wohl in der Lage sein, diese abscheulichen Morde selbst aufzuklären. Leider habe ich gerademal 10 mehr oder weniger kampffähige Mannen. Normalerweise würde ich sie auch mit der Aufklärung beauftragen, aber ich fürchte, der Mörder kommt aus Seel. Er muss aus Seel kommen, denn, ... ja, ...denn, ihr seid die ersten Fremden, die seit den Morden in unsere sonst so ruhige Stadt kommen. Diese abscheulichen Morde sind erst gestern und vorgestern passiert.*

*Nun, wie sieht es aus? Willigt ihr ein? Ja, sehr gut, wusste ich's doch!*

*Bestimmt habt ihr noch einige Fragen!*





## Einige Fakten, um möglichen Fragen zu beantworten:

- ❖ Das erste Opfer ist ein junger Mann. Er ist etwa 14 Jahre alt und wurde im Wald östlich des Holzfällerlagers gefunden. Der junge Mann hieß **Timoel Verheißten** und war der Sohn von Feist Verheißten. Feist Verheißten ist der Waldaufseher von Seel und für den Holzeinschlag verantwortlich. Er lebt außerhalb der Stadt mit seiner Frau und seinen zwei verbleibenden Kindern. Im Haushalt leben außerdem zwei Hilfsarbeiter.
- ❖ Das zweite Opfer heißt **Marlik Evenglanz**. Er war ein 15-jähriger junger Mann. Marlik wurde in einem verlassen Haus von einer Mitarbeiterin des Bürgermeisters gefunden. Die Mitarbeiterin sollte das Haus zum Verkauf vorbereiten. **Marlik** ist der Lehrling von **Samuel Punktel** des hiesigen Tischlermeister. Samuel wohnt im Haus Nr.9 mit seiner Frau und seinem neugeborenen Sohn.
- ❖ Die Hinterbliebenen der Opfer wurden gebeten, der Öffentlichkeit nichts von den Mordfällen zu berichten. Sie haben eingewilligt, eine Woche lang zu schweigen und hoffen den Mörder so überführen zu können.
- ❖ Die Opfer sind im Keller des Rathauses aufgebahrt und können dort besichtigt werden.
- ❖ Die Helden bekommen eine Anzahlung von 50 Trionthalern und ein Schreiben des Verwalters, welches sie legitimiert, die Mordfälle aufzuklären.
- ❖ Die Helden werden angehalten, im Geheimen zu arbeiten. Sie sollen so diskret wie möglich vorgehen.

Schließlich verabschiedet sich der Verwalter Bär Humpelthorn, da er noch ein paar wichtige Geschäfte außerhalb der Stadt zu erledigen habe. Am Abend sei er wieder zugegen. Seine enge Mitarbeiterin, Frau Irene Weiß, sei in die gesamte Situation eingeweiht und werde die Helden in den Keller führen, um die Leichname unter Augenschein zu nehmen.

## Wappen der Stadt Seel



## 1.4 Der Ratskeller

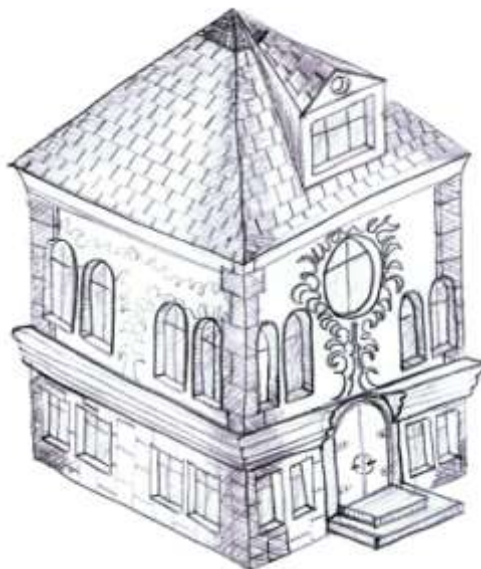
Frau Irene Weiß führt die Helden in das untere Stockwerk des Rathauses. Vorher entzündet sie eine Öllampe und öffnet im Keller eine schwere Stahltür mit den Worten: „*Klopft, wenn ihr fertig seid, dann komme ich euch wieder abholen.*“

Der Raum hinter der Stahltür ist 4x4 m groß. Er besteht ausschließlich aus Steinblöcken. Insgesamt sind 4 hölzerne Tische zu sehen. Auf zwei Tischen liegen in Tücher verhüllte Leichname. Ein süßlich-modriger Geruch steigt den Helden in die Nase. Beim Betreten des Raumes sollten die Helden eine Probe auf Selbstdisziplin (+20) absolvieren. Wenn diese nicht gelingt, tritt für **1W6 Stunden Übelkeit auf**. Bei näherem Untersuchen fällt auf, dass beide Opfer schwere Kopfwunden haben.

### Weitere Hinweise:

- ❖ bei einer gelungenen Probe (**Erste Hilfe +20** oder **Zweite Hilfe +20**) fällt auf, dass bei beiden Opfern die Kopfwunde die Todesursache ist. Sie rührt wahrscheinlich von einem 2x2 cm großen Gegenstand, möglicherweise einer stumpfen Waffe.
- ❖ **Malik** hat zwei Wunden. Eine befindet sich direkt auf der Stirn, die andere am Ohr.
- ❖ **Timoel** hat eine Wunde am Schädel und gebrochene Gliedmaßen.
- ❖ Beide Opfer sind ansehnlich gekleidet. Sie scheinen sich herausgeputzt zu haben.
- ❖ Auf **Marliks** Jacke sind ein Paar Blüten zu finden.
- ❖ In **Timoels** Jacke steckt ein Zettel mit der Botschaft „Wir treffen uns am Hochturm!“

### Das Rathaus





## 1.5 Zum „Bärtigen Trotz“

Nach der Besichtigung der Leichen, werden die Helden wahrscheinlich ein Zimmer beziehen wollen. Da sie von Kai Fauten bereits eine Empfehlung für den „Bärtigen Trotz“ bekommen haben, werden sie mit großer Wahrscheinlichkeit diese Taverne wählen. Die Beschreibung des „Bärtigen Trotz“ kann jedoch auch auf jede beliebige Taverne übertragen werden.

Der „Bärtige Trotz“ ist eine alteingesessene Taverne mit 10 Gästezimmern. Sie ist ein Fachwerkhaus mit weiß-geputzten Lehmfächern. Die Scheiben der Fenster sind aus farbigem Butzenglas. Den Helden steigt ein wohlriechender Geruch in die Nase, als sie die Taverne betreten. **Vor der Taverne liegt der Stadtbettler und schläft.** Am Eingang hängt ein imposantes eisernes Schild, das einen bärtigen Kämpfer mit Bierkrug zeigt. Hierbei handelt es sich um Gorgorbay, einen der bekanntesten Gladiatoren aus Trion. Nach seinen Kämpfen pflegte er hier immer ein großes Bier zu trinken. Heute ist er im Ruhestand, kommt aber manchmal noch nach Seel, um sich Kämpfe anzuschauen und einen Krug Bier zu stemmen.



In der Taverne gibt es einen großen Schankraum. Er ist ca. 10x10 m groß und wird durch Holzpfosten gestützt. Im vorderen Bereich stehen 7 große Tische. Im hinteren Bereich befindet sich eine lange Theke, die aus alten Bierfässern gebaut ist. Überall hängen Bilder von Gladiatoren. Die Taverne ist leer, bis auf einen Tisch, an dem eine Familie sitzt. Hinter der Theke steht der Wirt Tarik. Er ist ca. 1,70 m groß und hat eine braune Lederschürze umgebunden. Auf den ersten Blick sieht der Mann sehr freundlich aus. Als die Helden hereinkommen, lacht er und winkt sie zu sich.



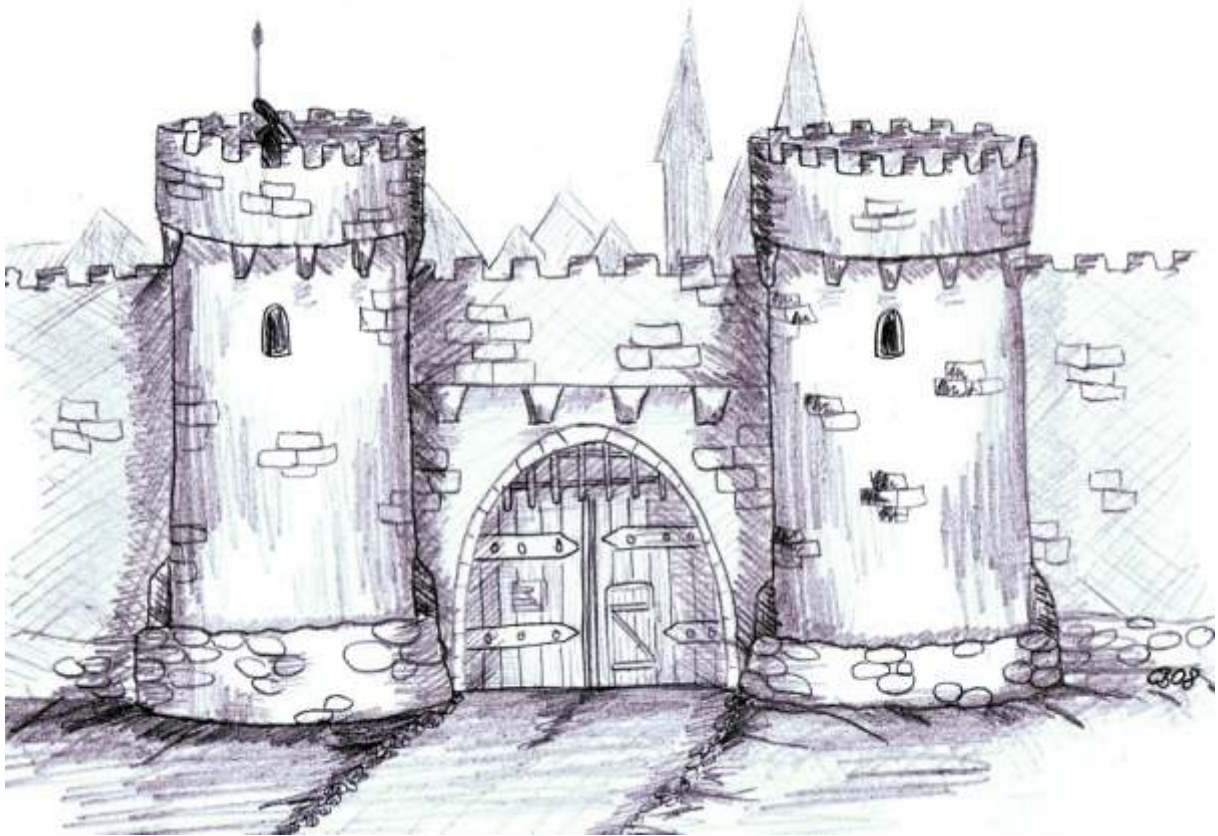
Die Helden können für drei Kupferlinge, für eine Nacht ein oder zwei Zimmer inklusive Frühstück, mieten. Auch besteht im „Bärtigen Trotz“ die Möglichkeit weitere Mahlzeiten zu sich zu nehmen.

## Kapitel 2: Die Suche

Die folgenden Wegpunkte können nach dem Baukasten-Prinzip verwendet werden.

- ❖ 2.1 **Das Holzfällerlager, Hinterbliebene**
- ❖ 2.2 **Der Wald, Tatort 1**
- ❖ 2.3 **Der Tischlermeister, Hinterbliebene**
- ❖ 2.4 **Das alte Haus, Tatort 2**
- ❖ 2.5 **Der Bettler, Zeuge**

Im Laufe des Tages, während unsere Helden die Schauplätze des Verbrechens besichtigen, geschehen neue Ereignisse die in Kapitel 3 behandelt werden.





## 2.1 Das Holzfällerlager

Das Lager liegt außerhalb der Stadt am Waldrand. Hier lebt und arbeitet **Feist Verheiß** mit seiner Frau Irmeli und seinen zwei Kindern Joschua und Arnika. Im Holzfällerlager arbeiten außerdem die Hilfskräfte Peter und Rubens. Auf dem umzäunten Gelände befinden sich drei Gebäude; das Wohnhaus, die Werkstatt und ein Gesindehaus. Vor dem Lager liegen riesige Baumstämme. Hinter dem Lager gibt es eine Waldschneise, die tiefer in den Wald führt. Bei der Ankunft der Helden, zersägen Feist und seine Arbeiter gerade einen der riesigen Baumstämme. Feist ist ein stämmiger Mann mittleren Alters. Er trägt eine Holzfäller-Kluft. Sprechen ihn die Helden an, deutet Feist ihnen an, sich zunächst in Richtung der Köhlerei zu bewegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

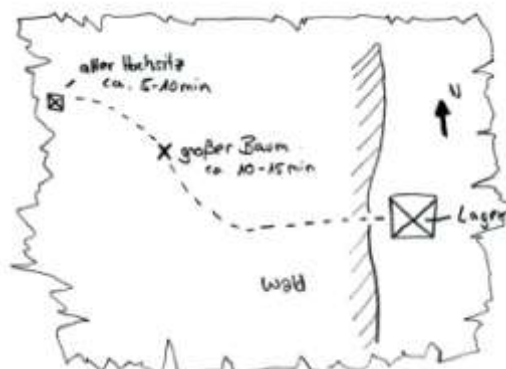
„Timoel war noch so jung. Ich fand ihn auf dem alten Hochsitz etwa 10 Minuten entfernt in Richtung Westen. Wie kann man nur so etwas tun? Er hatte noch so viel vor sich...“

Man hat mich bereits informiert, dass ihr dieses Verbrechen aufklären werdet.“

Was die Helden von Feist erfahren können:

- ❖ Timoel wurde vor zwei Tagen ermordet.
- ❖ Timoel half seinem Vater Bäume zu fällen.
- ❖ In der Stadt war Timoel auf Grund seiner fröhlichen Art sehr beliebt. Er hatte viele Freunde. Marlik ist einer von ihnen. (Feist weiß noch nichts vom Tod Marliks.)
- ❖ Auf Nachfragen zeichnet Feist den Helden eine Wegbeschreibung zum alten Hochsitz. Er warnt sie vor Wölfen, die sich seit dem Mord ungewöhnlich benehmen und sehr angriffslustig sind.
- ❖ Auch warnt Feist die Helden vor weiteren möglichen Gefahren im Wald.
- ❖ Feist bietet den Helden noch weitere 10 Trionthaler für die Ergreifung des Täters.
- ❖ Feist wird die Helden nicht in den Wald begleiten, da er noch viel für den Köhler vorzubereiten hat.
- ❖ In Timoels Zimmer kann nichts gefunden werden.

Karte von Holzfäller-Lager zum Hochsitz:



## 2.2 Der Wald

Die Helden begeben sich auf den überwucherten Pfad in den tiefen, grünen Wald. Beim Betreten des Waldes überkommt sie ein bedrohliches Gefühl von Enge. Die ganze Umgebung ist von Geräuschen erfüllt.

### **Die erste Wegetappe: Vom Lager bis zur uralten Eiche**

- ❖ Um nicht von dem Waldpfad abzukommen und sich zu verirren, sind orientieren Proben in regelmäßigen Abständen notwendig.
- ❖ Sollten die Helden den Waldpfad doch verlassen, müssen sie sich neu orientieren, um die uralte Eiche zu finden.
- ❖ Die uralte Eiche ragt über die Gipfel des restlichen Waldes hinaus. Steigt man auf einen Baum (Kletter-Probe) ist sie zu sehen und eine erneute Orientierung möglich.

### **Die zweite Wegetappe: Von der uralten Eiche bis zum Hochsitz**

- ❖ Auf diesem Wegabschnitt lichtet sich der Wald. Der Pfad ist deutlich zu erkennen, Fährtenproben sind nun erleichtert.
- ❖ Als die Helden den Hochsitz erreichen, vernehmen sie ein tiefes Knurren und schließlich ein langgezogenes Heulen. Die Helden werden von zwei bis drei Grauwölfen (je nach Gruppenstärke) aus verschiedenen Richtungen angegriffen.

#### **Wölfe:**

Stufe: 3C

Bewegung: 36m

Größe: mittel

Lebensenergie: 110E

AT(DB): 3 (30)

Angriff: 65 Biss (mittel)

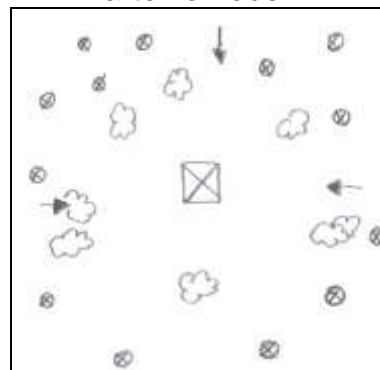
Bonus XP: A

- ❖ Die Helden können beim Angriff der Grauwölfe auf den Hochsitz klettern. Dabei können sie jedoch nur nacheinander die Holzleiter erklimmen. Die Grauwölfe werden dann nach 5 Runden in den Wald flüchten. Verlassen die Helden den Hochsitz, erscheinen die Grauwölfe erneut auf der Lichtung.
- ❖ Sollte nach dem Kampf einer der Helden stark verletzt sein, kann Hilfe im Holzfäller-Lager geholt werden. **Irmeli Feist** ist eine fähige Heilerin.

Karte der Umgebung:



Karte von oben:





## Untersuchung des Tatortes:

Um den Tatort zu untersuchen, müssen die Helden unterschiedliche Proben (z.B. Spurensuchen, Wahrnehmung) bestehen. Bei einer erfolgreichen Untersuchung sollten die Helden folgendes finden, bzw. herausfinden:

- ❖ In einem Gebüsch finden die Helden zwei **Wolfsleichen**. Auf die Wölfe wurde mit einem **stumpfen Gegenstand** eingeschlagen.
- ❖ An einigen Bäumen befinden sich **seltsame Kratzspuren** etwa in Brusthöhe. (Es sind dieselben wie im alten Haus.)
- ❖ Dieselben **seltsamen Kratzspuren** sind auch auf dem Hochsitz zu finden.
- ❖ Am Fuß des Hochsitzes finden die Helden eine geschnitzte **Holz-Rose**.

## Schlussfolgerung der Helden:

**Timoel** wurde zum Hochsitz gelockt. Dort wurde ihm aufgelauert und mit einem stumpfen Gegenstand auf den Kopf geschlagen. Dann fiel er vom Hochsitz, deshalb seine gebrochenen Knochen.



### 2.3 Tischlermeister Samuel Punktel

**Samuel** lebt und arbeitet mit seiner Frau **Tamia**, sowie seinem größten Stolz, seinem neugeborenen Sohn **Ibarim**, im Haus Nr. 9. Er ist in seiner Werkstatt an der Hobelbank anzutreffen. Er scheint gerade einen Tisch herzustellen und blickt verdutzt auf, als er die Helden sieht.

#### **Zum Vorlesen oder Nacherzählen:**

*„Ah ihr, man hat mich informiert, dass ihr kommen sollt! Wenn ich den erwisch, der mir mein´ kostbaren Gesellen weggenommen hat. Den spann ich auf die Hobelbank und werd` ihm mit dem Stemmeisen meinen Namen einritzen. Was wollt ihr denn noch? Ich hab dem Bürgermeister doch alles gesagt. Ich weiß net mehr! Und wenn ihr den Kram von dem Bub sucht, den habe ich im Keller. Also was wollt ihr? Macht's kurz, ich hab noch viel zu tun. Der Tisch baut sich ja net von alleine!“*

#### **Was die Helden von Samuel erfahren können:**

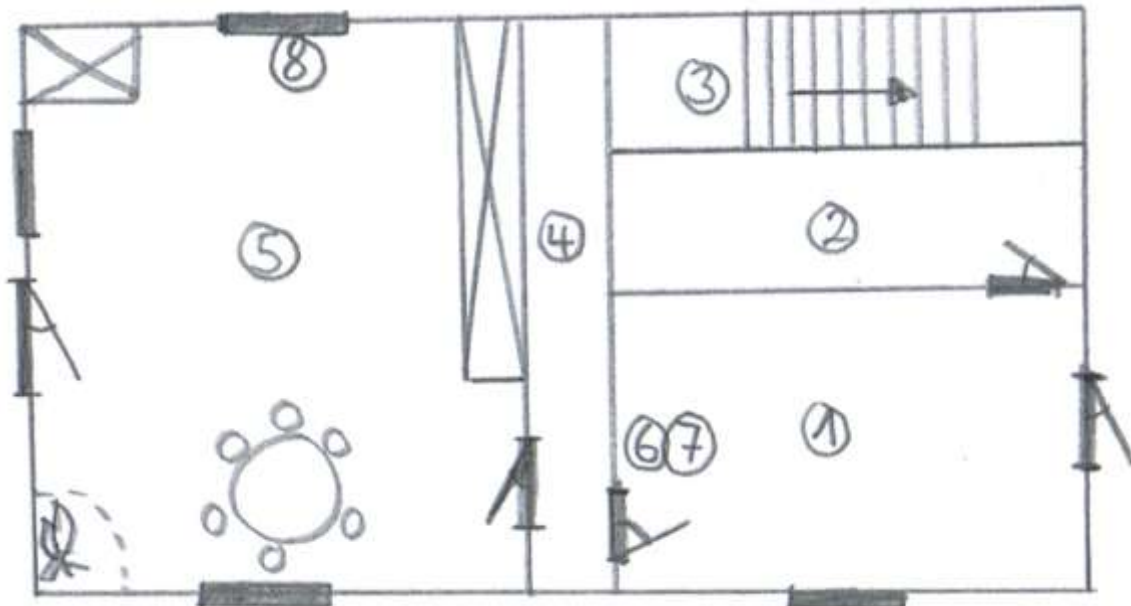
- ❖ **Marlik** wurde am gestrigen Abend ermordet.
- ❖ Er war am gestrigen Abend ganz aufgeregt, seine Arbeit hat er schnell zu Ende gebracht.
- ❖ Er hat Tamia gefragt, ob er **Blumen** aus dem Garten pflücken könnte.
- ❖ Marlik konnte nicht lesen. Tamia las ihm gestern einen Brief vor, indem von einem Treffen nach Sonnenuntergang im alten Haus die Rede war.
- ❖ Leider weiß Samuel nicht genau, was Marlik vorhatte. Samuel vermutet, dass Marlik mit einem Mädchen verabredet war.
- ❖ Samuel denkt, dass der Junge wohl **verliebt** war, machte aber oft einen unglücklichen und nervösen Eindruck.
- ❖ In seiner Freizeit hat Marlik an irgendetwas gearbeitet. Manchmal war er bis spät nachts in der Werkstatt.
- ❖ Eine Untersuchung der Habseligkeiten von Marlik ergibt keine weiteren Hinweise.



## 2.4 Das alte Haus

Das alte Haus befindet sich vor dem Südtor der Stadt. Es ist ein einstöckiges Haus, der Dachboden ist ausgebaut. Im Dach des Hauses klafft ein großes Loch. Die Fenster und die Eingangstür sind vernagelt. Auf der Rückseite ist ein Hintereingang zu finden. Dieser ist scheinbar nicht vernagelt, die Tür ist nur angelehnt. Vor der Tür liegen Holzbretter. Bei näherem Hinsehen fällt noch auf, dass eines der Fenster nur teilweise vernagelt ist. Auf der Außenseite des Hauses liegen Glassplitter.

### Das alte Haus:



1. Küche
2. Speisekammer
3. Treppenaufgang (Aufgang zum ausgebautem Dachboden, Nutzung wahrscheinlich als Schlafzimmer)
4. Flur
5. Wohnraum mit Regalen, Tisch, und Feuerstätte

### An den markierten Punkten gibt es folgendes zu entdecken:

- 6 .Am Türrahmen befinden sich Kratzspuren. (Es sind dieselben wie im Wald.)
7. Auf dem Boden ist eine Blutlache, daneben liegen Blütenblätter. Hier wurde Marlik gefunden. Von der Blutlache entfernen sich Blutspuren (Fußabdrücke) zu Punkt 8.
8. Es handelt sich um ein kaputtes Fenster. Auf dem Boden liegt eine Brechstange. An einem Nagel im Fensterrahmen hat sich ein Fetzen einer Kutte verfangen. Sie stinkt nach Schweiß und Alkohol.

### **Schlussfolgerung der Helden:**

Marlik wurde zum alten Haus gelockt. Hier wurde ihm aufgelauert und er wurde mit einem stumpfen Gegenstand erschlagen. Beim Verlassen des Hauses blieb der Täter an einem Nagel am Fensterrahmen hängen und riss sich ein Stück seiner Kleidung ab. Der Kleidungs Fetzen gehört mit hoher Wahrscheinlichkeit dem Bettler vor dem „Bärtigen Trotz“.

Die Tatwaffe ist höchstwahrscheinlich die im Wohnraum gefundene Brechstange.

### **Tatsächlicher Tathergang:**

Marlik wurde zum alten Haus gelockt. Der Täter betrat das Haus durch den Hintereingang und versteckte sich dann in der Speisekammer.

Der Bettler Jericho wollte die Nacht im Wohnraum des alten Hauses verbringen. Einlass verschaffte er sich durch das Fenster des Wohnraumes.

Bei Marliks Ankunft kam es zum Wortgefecht und zum anschließenden Kampf zwischen Opfer und Täter. Jericho, der Bettler, wurde Zeuge der Ereignisse. Vor Angst getrieben, flüchtete er unbemerkt aus dem Fenster des Wohnraumes. Dabei blieb er an einem Nagel hängen und riss sich einen Fetzen seiner Kutte ab. Auch bemerkte Jericho nicht, dass er sein Brecheisen liegen ließ.

### **!Meistertipp! Falsche Fährte**

Lassen Sie das Ganze so aussehen, als sei der Bettler der Täter. Geben Sie den Spielern das Gefühl, einen entscheidenden Fund gemacht zu haben. Aber vielleicht denken sie ja von selbst die Mordwaffe gefunden zu haben. Es ist wichtig, dass Sie die Kutte genau beschreiben und wenn es sein muss, den Alkoholgeruch, der an ihr haftet, noch einmal zu erwähnen.

Dann sollten die Helden sich an den vollkommen verwahrlosten Bettler erinnern. Das ist sehr wichtig, denn er ist eine Schlüsselfigur zum Lösen des Abenteuers.



## 2.5 Der Bettler Jericho

Den Tag verbringt der Bettler Jericho in seinem Versteck unter der Kirche. Vor dem Abend ist er für die Helden nicht aufzufinden. Nach Sonnenuntergang bezieht Jericho sein Lager vor dem „Bärtigen Trotz“. Hier erbettelt er jeden Abend Alkohol und etwas zu essen. Außerdem hegt Jericho die Hoffnung, dass der legendäre Gladiator Gorgobay die Taverne wieder einmal besucht. Jericho wartet auf Gorgobay, um sich für seinen letzten verlorenen Kampf zu rächen. Sollte sich Gorgobay nochmals hier blicken lassen, würde er Bekanntschaft mit der Brechstange von Jericho machen.

!!!Sollten die Helden Jericho vor der Taverne ansprechen und ihn mit dem gefundenen Fetzen konfrontieren, flüchtet er in sein Versteck. In seinem Versteck können die Helden den Bettler stellen. Als Jericho erkennt, dass er in der Falle sitzt, zückt er ein **Messer** und bewegt sich schreiend auf die Helden zu.

*„Ihr verdammten Bastarde, tötet mich schon, ihr Feiglinge! Kommt schon, tötet mich für etwas was ich nicht begangen habe! Ich war nur da, ich hab mit dieser grausamen Sache nichts zu tun.“*

Sollte es zum Kampf zwischen Jericho und den Helden kommen, bricht der Bettler nach einer Runde stöhnend zusammen und erzählt den Helden folgendes:

### Fakten des Bettlers:

- ❖ Als der Mord geschah, war der Bettler zugegen und hat eine Unterhaltung mitbekommen.
- ❖ Nachdem Jericho geflüchtet war, ist er am nächsten Tag nochmals zum Tatort gegangen, um seine Brechstange zu holen. Dabei hat er dem toten Marlik sein gezimmertes Schmuckkästchen entwendet (deswegen auch die Fußspuren zum Fenster).
- ❖ Als dann eine Frau kam, musste er erneut flüchten. Dabei ließ er die Brechstange liegen.

### Zu Vorlesen oder Nacherzählen:

*„ Ja die Unterhaltung, was haben die beiden noch gesagt? Ah, der eine Junge hat etwas davon gefaselt, dass wenn er euch alle tötet, sie ihm ganz alleine gehören würde, sie ihm endlich zuhören würde. Und morgen wäre **Silvan** dran. Er sagte: „Niemand kann mich aufhalten. Ich habe schon alles geplant. Morgen Abend werden ich **Silvan** im Friedhof den Schädel einschlagen. Und morgen Nacht ist sie mein. Sieh mich an!“*  
*Dann meinte der andere so was wie: „Oh Götter, steht mir bei! Was ist mit dir? Was hast du getan?“ Dann ein unheimliches Geräusch ein Zischen oder ein Fiepsen und dann ein Schrei. Da hab ich Angst bekommen und bin durchs Fenster geflüchtet. Mehr weiß ich nicht.“*

## Kapitel 3: Die Jagd

### Vorschau:

Kalim macht seine Drohung wahr. Auf dem Friedhof schaltet er seinen letzten Konkurrenten, Silvan, aus.

Er lockt Silvan durch eine angebliche Botschaft von Elena auf den Friedhof. Nach Einbruch der Dunkelheit erscheint Silvan in froher Erwartung. Kalim lauert ihm aus seinem Versteck hinter einem Grabstein auf und tötet Silvan durch einen Schlag auf den Kopf mit seinem Schmiedehammer.

Durch die Informationen, die Jericho der Bettler den Spielern gab, sollten die Helden möglichst schnell schlussfolgern, dass es sich um den heutigen Tag handelt und es jetzt Zeit ist, sich Richtung Friedhof zu begeben.

Denn vor ca. 1 Stunde geschah der nächste Mord auf dem Friedhof. **Kalim**, der Geselle des Schmiedes, hat wieder mittels eines Briefes seinen letzten Konkurrenten **Silvan** auf den Friedhof gelockt, ihn dann am **Grab Nr. 9** erschlagen und ihn in die **Grabkammer Nr.2** gezogen, um ihn dort zu verstecken.

Unglücklicherweise halten sich in der Grabkammer Nr. 2 zwei untote Grabwächter auf, die das Grab eines der Stadtväter von Seel beschützen.

Einen der Untoten konnte Kalim zur Strecke bringen, dann floh er.

Unglücklicherweise ließ er seinen Schmiedehammer dort liegen: Das letztendliche Beweisstück ihn zu identifizieren und zu überführen.

Allerdings ist an den Hammer nicht so leicht heran zu kommen. Einer der Grabwächter lebt noch (na ja, wenn man von leben sprechen kann)

Während die Helden sich mit dem verbleibenden Untoten herumschlagen, trifft sich Kalim mit seiner großen Liebe am Fluss Laan, nicht unweit der Fischerhäuser.

Und dort gesteht er ihr seine Liebe. Doch Elena kann diese nicht erwidern.

In einem Anflug von Zorn verwandelt er sich wieder in die Werratte und tötet sie mit den Worten: *“Wenn ich dich nicht haben kann, dann soll dich keiner haben.“*

In der Zwischenzeit sollte den Helden klar sein, dass die Mordwaffe ein Schmiedehammer ist, was sie automatisch zum Schmied des Dorfes führen wird. Mitten in der Nacht werden sie Einlass verlangen. Doch sie werden erst am Morgen des nächsten Tages Gehör finden, da der Schmied nicht zugegen ist.

Der Schmied ist ein sehr unfreundlicher Zeitgeselle und es bedarf ein wenig Überzeugungsarbeit, um mit ihm reden zu können. Sie erfahren von ihm, dass er seit 3 Tagen seinen Schmiedehammer vermisst. Beim Durchsuchen seiner Sachen finden die Helden sein Tagebuch (siehe Seite 2). Den Helden sollte dann schnell klar werden, wer der Täter ist. Auf die Frage hin, wo sein Geselle sei, stellt sich heraus, dass er gerade beim Bürgermeister ist, um die Balkontür in seinem Büro zu reparieren.

Daraufhin werden die Helden sich so schnell als möglich zum Bürgermeister begeben, um dort den Täter zu stellen. Dann kommt es zum finalen Kampf im Büro des Bürgermeisters.



### 3.1 Der Friedhof

Der Friedhof liegt östlich von Seel. Er ist über 150 Jahr alt. Einst wurden hier große gefallene Gladiatoren bestattet. Auch der Gründungsvater der Stadt liegt hier begraben.

Der Friedhof ist mit einem hohen alten Eisengitter eingezäunt, in ihm gibt es über 70 Grabsteine und sogar 4 sehr alte Gruftkammern.

Am Friedhof gelegen lebt der Friedhofswächter, ein seltsamer Kauz, zu klein für einen Menschen, zu groß für einen Zwerg. Sein Name ist **Kzil**, er geht grundsätzlich nicht in die Stadt. Nahrung lässt er sich liefern. Weiterhin ist er für die Pflege und Instandhaltung des Friedhofs zuständig. Kzil verdient sich noch ein paar extra Thaler, indem er Särge zimmert. Zur Zeit hat er viel zu tun.

#### Kzil der Friedhofswärter



Als die Helden mitten in der Nacht am Friedhof ankommen, sehen sie, dass noch Licht in dem kleinen Haus brennt. Sägegeräusche sind zu hören. Der Friedhof selbst ist ganz dunkel, nichts ist zu sehen. Der schmiedeeiserne Zaun, der den Friedhof eingrenzt, ist ca. 3 m hoch und das große doppelflügelige Eingangstor ist geschlossen und eine dicke Kette hängt zwischen den Gitterstäben.

Es gibt kein Hereinkommen, außer die Spieler klopfen an die Tür des kleinen Häuschens.

Daraufhin erscheint **Kzil** mit einem Spaten und einer Kerze in der Hand in der Tür.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*„Ah, Kundschaft! Wie ist der Name des Hinterbliebenen? Ich komme ja gar nicht mehr hinterher mit den Särgen! Oder was wollt ihr? Einlass! Nein, das geht nicht, es sei denn, ihr gebt mir, na sagen wir ein Eintrittsgeld. Schließlich muss der Friedhof gepflegt werden. Was? Der Bürgermeister schickt euch? Ist mir egal. Ohne Eintrittsgeld kommt hier niemand rein.“*

Anders als mit 2 Trionthalern ist **Kzil** auch nicht beizukommen. Wenn bezahlt wurde, lässt er die Spieler in den Friedhof mit den Worten:

*„Aber bleibt von der Grabkammer 2 weg! Dort geht der Schrecken umher. Wagt es bloß nicht, sie zu öffnen! Ihr bezahlt sonst mit eurem Leben dafür, he, he. Na ja, wäre auch nicht schlimm, dann gibt's halt noch mehr Säрге, he, he.“*

Die Spurensuche dauert 30 min., dann finden die Helden eine Blutlache am Grab Nr.9. Diese führt zur Grabkammer Nr.2.

Die Grabkammer Nr. 2 ist ein sehr schön verziertes kleines steinernes Häuschen, das einem Tempel nachempfunden wurde, es sieht sehr alt aus. Die dicke steinerne Tür steht einen Spalt auf und die Blutspuren führen ins Innere.

Plötzlich donnert es, kurz darauf blitzt es und leichter Nieselregen setzt ein.

Die Grabkammer strahlt eine unheimliche Aura aus.

Die Grabkammer ist im Inneren ca. 2x3 m groß. Gegenüber des Eingangs gibt es ein Portal. Hinter diesem führt eine Treppe ins Dunkel.

Die Treppe führt ca. 3 m in die Tiefe direkt in einen weiteren Raum. Als die Helden die Treppe heruntersteigen, können sie ein unheimliches Geräusch hören.

Etwa wie ein Flüstern, bei genauerem Hinhören kann man die Worte „*Geht nicht weiter, geht nicht weiter*“ vernehmen.

### **!Tipp!**

Geben Sie der ganzen Szene eine gespenstische Atmosphäre, lassen Sie es in regelmäßigen Abständen donnern und blitzen. Flüstern Sie andauernd die Worte „*Geht nicht weitem geht nicht weiter*“

Dort unten geht ein Untoter umher, ein Grabwächter der Gruft, sobald die Helden den Raum betreten, greift der die Spieler gnadenlos an.



## Werte des Untoten:

**Stufe:** 4B

**Größe:** M

**Bewegungs- /**

**Angriffsgeschwindigkeit:** Sehr langsam / Mittel

**Grundbewegungsweite:** 10

**Max Geschwindigkeit:** Laufen

**Bonus auf Bewegungsmanöver:** +0

**Trefferpunkte:** 45F / Regeneration 5 TP/Runde

**Kritische Treffer:** kritische Treffer werden um eine Stufe gesenkt (aus B wird A, usw.), Benommenheit und Blutungen sind ohne Effekt

**RK(DB):** 1(15)

**Bonus EP:** B (75 EP, wenn der SC 1-2 Stufe)

**Angriffe:** +45 Handaxt / Spezial

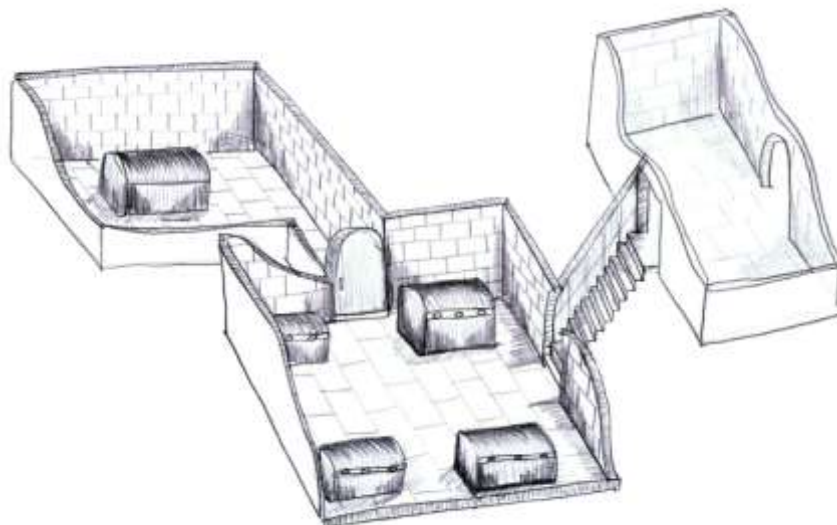


Der Untote wird so lange angreifen, bis er zerstört ist. Allerdings wird er sich mit der Zeit wieder zusammensetzen, das dauert ca. 2 Stunden. Er kann nur endgültig vernichtet werden, wenn seine Überreste verbrannt werden.

In der hintern Ecke des Raumes liegen zwei Leichen. Eine davon ist ein Grabwächter, er sitzt gegen die Wand gelehnt und zu seinen Füßen liegt ein Hammer. In einer anderen Ecke liegt ein junger Mann (**Silvan**). Ihm wurde der Schädel eingeschlagen. Er hat einen Brief bei sich auf dem steht: „Wir treffen uns heute Abend auf dem Friedhof, du weißt schon. Deine dich liebende E.“

Wenn die Helden die Grabkammer noch weiter untersuchen wollen, haben sie nicht mehr viel Zeit, denn der Untote, den Kalim zerstört hat, ist kurz vor der Wiederherstellung.

## Karte des Szenarios:



### 3.2 Der Schmied

Nun sollten die Spieler darauf kommen, dass sie die Mordwaffe gefunden haben. Bei genauerer Betrachtung des Hammers stimmt die Grundfläche des Hammerkopfes mit den Wunden überein. Wenn man den Hammer genauer anschaut, bemerkt man, dass dies ein Werkzeug ist und keine Waffe. Es handelt sich hierbei ganz klar um einen **Schmiedehammer**.

Was die Spieler wahrscheinlich zu dem Schluss kommen lässt, dass der Schmied des Ortes etwas damit zu tun hat oder wenigstens mehr weiß.

Wenn die Spieler zum Schmied gehen, werden sie bemerken, dass abgeschlossen ist. Da die Schmiede direkt neben dem bärtigen Trotz liegt, bemerkt der Bettler die Helden und erzählt ihnen, dass der Schmied erst morgen früh wieder

kommt, er ist auswärts mit der ganzen Familie.

Jetzt haben die Helden Zeit, ihre Wunden zu behandeln und sich bis zum nächsten Morgen schlafen zu legen.

Am nächsten Morgen, nach einem deftigen Frühstück ist der Schmied in seiner Werkstatt anzutreffen.

Der Schmied heißt **Elrik** und lebt mit seiner Frau und einem Kind in der Schmiede.

Er hat einen Gesellen **Kalim**. Wenn die Helden ihn auf den Hammer ansprechen, bestätigt er, dass dies sein Hammer ist und er ihn seit drei Tagen vermisst. Sollten die Helden den Schmied auf seinen Gesellen ansprechen so sagt er ihnen folgendes:

*Zum Vorlesen oder nacherzählen:*

*„Ach der, der ist in aller Herrgotts Früh zum Verwalter. Soll dort ein kaputtes Scharnier an der Balkontür richten. Der ist bestimmt in zwei oder drei Stunden wieder zurück. Wieso hat der hässliche Kerl mal wieder was ausgefressen? Der Bengel!“*

Sollten die Helden Eintritt ins Zimmer verlangen, so können sie folgende Gegenstände finden:

- ❖ Das Tagebuch von Kalim (siehe Seite 1)
- ❖ Die Liebesbriefe der Opfer
- ❖ Eine handgeschmiedete Kette die ein Herz darstellt
- ❖ Im Zimmer gibt es Kratzspuren am Fenster
- ❖ Viele zerrissene Kleider

Nach diesen belastenden Funden sollten die Spieler sofort handeln und den Verwalter aufsuchen, bevor noch Schlimmeres passiert.





### 3.3 Der Verwalter

Vor dem Ratshaus angekommen, erzählt einer der zwei Wachen, die vor dem Eingang stehen, dass der Verwalter im Moment nicht zu sprechen ist, da der Geselle des Schmieds gerade bei ihm ist. Solange ist das Büro geschlossen.

Wenn die Spieler hier genügend Überzeugungsarbeit leisten, lassen die Wachen die Helden hinein, je nach dem, was die Spieler den Wachen erzählen, kommt einer der Wachen mit.

Im Büro angekommen, steht der Verwalter vor einem Regal und blättert in einem großen Buch. Hinter seinem Schreibtisch steht Kalim und arbeitet an der Balkontür.

#### Kalim

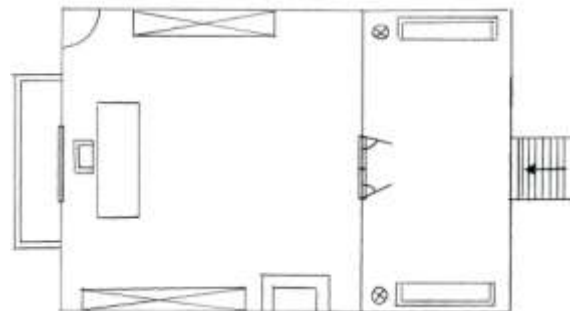


Wie auch immer die Spieler die folgende Szene angehen, am Ende wird es zu einem Kampf kommen. Kalim wird sich in eine Werratte verwandeln und erst die Wache angreifen, dann die Spieler und dann den Bürgermeister.

Kalim ist nicht mit normalen Waffen zu besiegen, allerdings ist ein Großteil der Einrichtung des Büros aus Silber. An der Wand hängen silberne Zierwaffen, im Regal liegt Silberbesteck und auf dem Schreibtisch liegt ein silberner Brieföffner. Mit diesen Hilfsmitteln sollte es den Helden möglich sein, Kalim zu töten.

Sollte der Kampf gegen Kalim zu seinen Gunsten ausgehen, wird er durch das Balkonfenster fliehen. Während des Kampfes benutzt er seine Klauen zum Kämpfen, da er nicht will, dass die Helden seine Gabe bekommen. Er versucht auch nicht, die Helden zu beißen, außer im Notfall.

#### Der Raum des Bürgermeisters:



Werte von Kalim/ Werratte:

**Stufe:** 5C

**Größe:** M

**Bewegungs- / Angriffsgeschwindigkeit:** mittel/schnell

**Grundbewegungsweite:** 20

**Max Geschwindigkeit:** rennen

**Bonus auf Bewegungsmanöver:** +20

**Trefferpunkte:** 50E

**Kritische Treffer:** nur magische oder silberne Waffen können Schaden anrichten  
Bisse der Werratte haben eine 30 % Chance das sich der Gebissene selbst in eine Werratte verwandelt

**RK(DB):** 4(30)

**Bonus EP:** F

**Angriffe:** +40 mittlerer Biss (10%) / +40 Klauen (40%) / +35 Messer(40%)





## Das Ende

Wenn Kalim besiegt wurde, ist der Schrecken vorbei. Der Verwalter bittet die Helden, den Einwohnern nichts über die Werratte zu erzählen, nur dass der Junge verrückt war und er aus diesem Grund gemordet hat.

Am Abend lädt der Verwalter die Helden zum Bärtigen Trotz ein. Alles geht auf seine Kosten.

Die Helden feiern ausgelassen mit den Angehörigen der Opfer, die nun endlich Genugtuung erfahren haben.

Zu späterer Stunde kommt Frau Weiß in die Taverne und flüstert dem Verwalter etwas ins Ohr. Dieser macht einen entsetzten Gesichtsausdruck und signalisiert den Helden, mit nach draußen zu kommen.

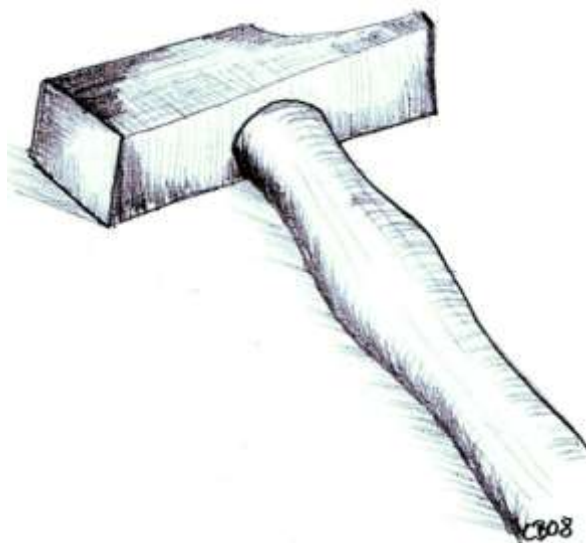
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*„Frau Weiß hat mir eben mitgeteilt, dass Fischer Elena am Ufer des Degras gefunden haben, sie war tot. Als Frau Weiß die Tote in den Ratskeller bringen wollte, war sie spurlos verschwunden“*

## **Nachgedanken:**

Aus der Tatsache heraus, dass Elena nun wahrscheinlich auch eine Werratte ist, lassen sich noch einige interessante Abenteuer gestalten. Auch wenn einer der Spieler gebissen wurde, lassen sich daraus noch Abenteuer konzipieren.

Am Ende des Abenteuers sollten die Spieler zwischen 2000 und 2500 Abenteuerpunkte für das Bewältigen des Auftrages erhalten. Weitere 1000-1500 Abenteuerpunkte für gutes Rollenspiel und natürlich die 200 verbleibenden Trionthaler, sowie eine Ehrenbürgerschaft der Stadt Seel.



Handouts zum Kopieren:

Aus dem Tagebuch eines Jugendlichen:

Es ist so dunkel ... dieser verdammte Casnewydd-Wald ...und dieses ganze Gestrüpp ... wäre ich nur niemals hierher gekommen ... aber ich brauche Abstand ... Abstand zu all diesen Gefühlen, die mich plagen.

Warum beachtet sie mich nicht, warum nur?

Wenn ich nur einen Weg finden würde ihr Herz zu erobern ... aber diese anderen ... und die nennen sich Freunde!

Sie hat nur Augen für die ... mich würdigt sie keines Blickes.

Wenn ich nur ein einziges Mal ihre Aufmerksamkeit auf mich lenken könnte! Was sollte sie auch schon an mir finden? Ich bin klein, verunstaltet und unansehnlich ... dieser verdammte Unfall am Ofen, wenn er nicht gewesen wäre ...

Aber deswegen bin ich ja hier. Deswegen warte ich in der Dunkelheit des Waldes. Warte darauf, dass das Kindermärchen meiner Großmutter in Erfüllung geht.

Mein Verstand sagt mir, das sind Ammenmärchen ... doch mein Herz wünscht sich, dass es in Erfüllung geht -- Die Geschichte von Wesen, die ihre übernatürlichen Kräfte auf andere übertragen können... eine einzige Berührung und ich besitze Kräfte, mit denen ich die anderen ausschalten kann.

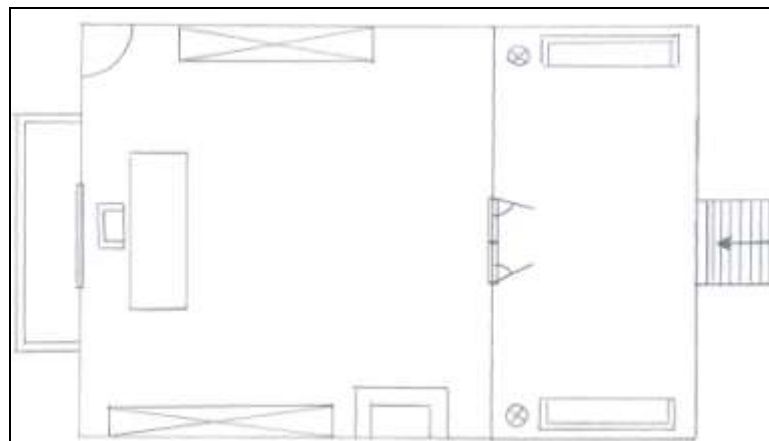
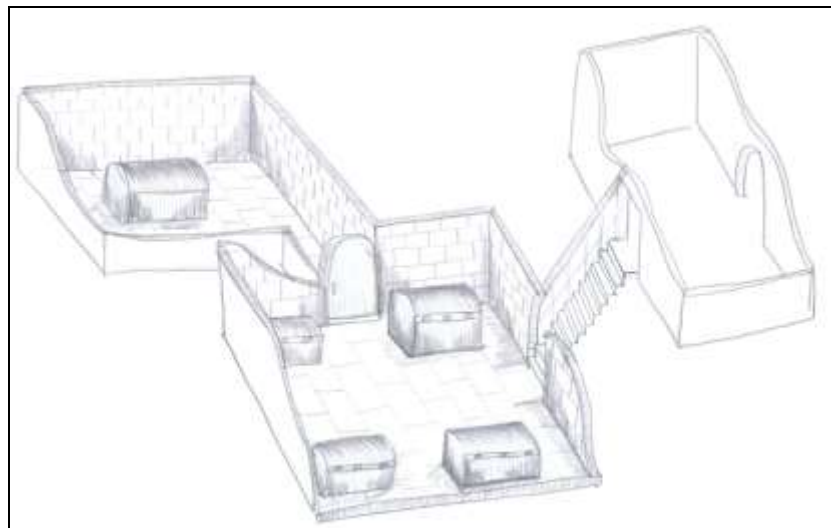
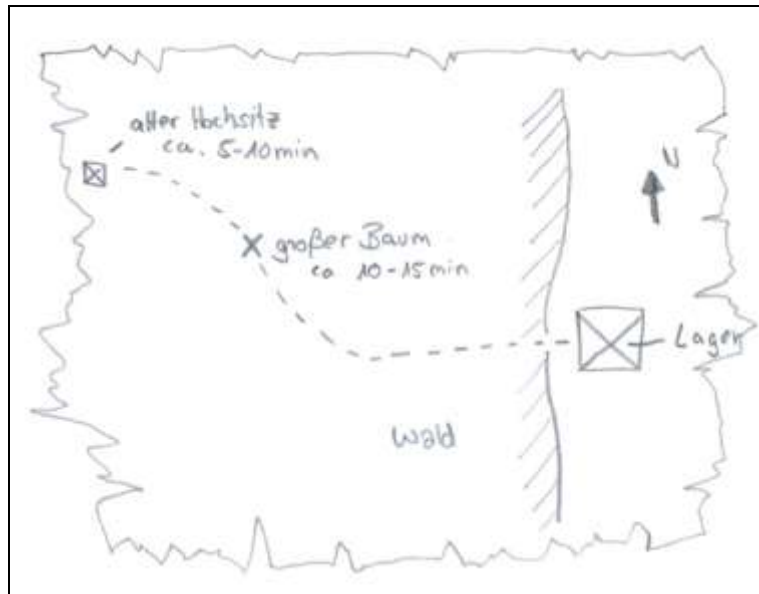
Sie wird mich beachten!

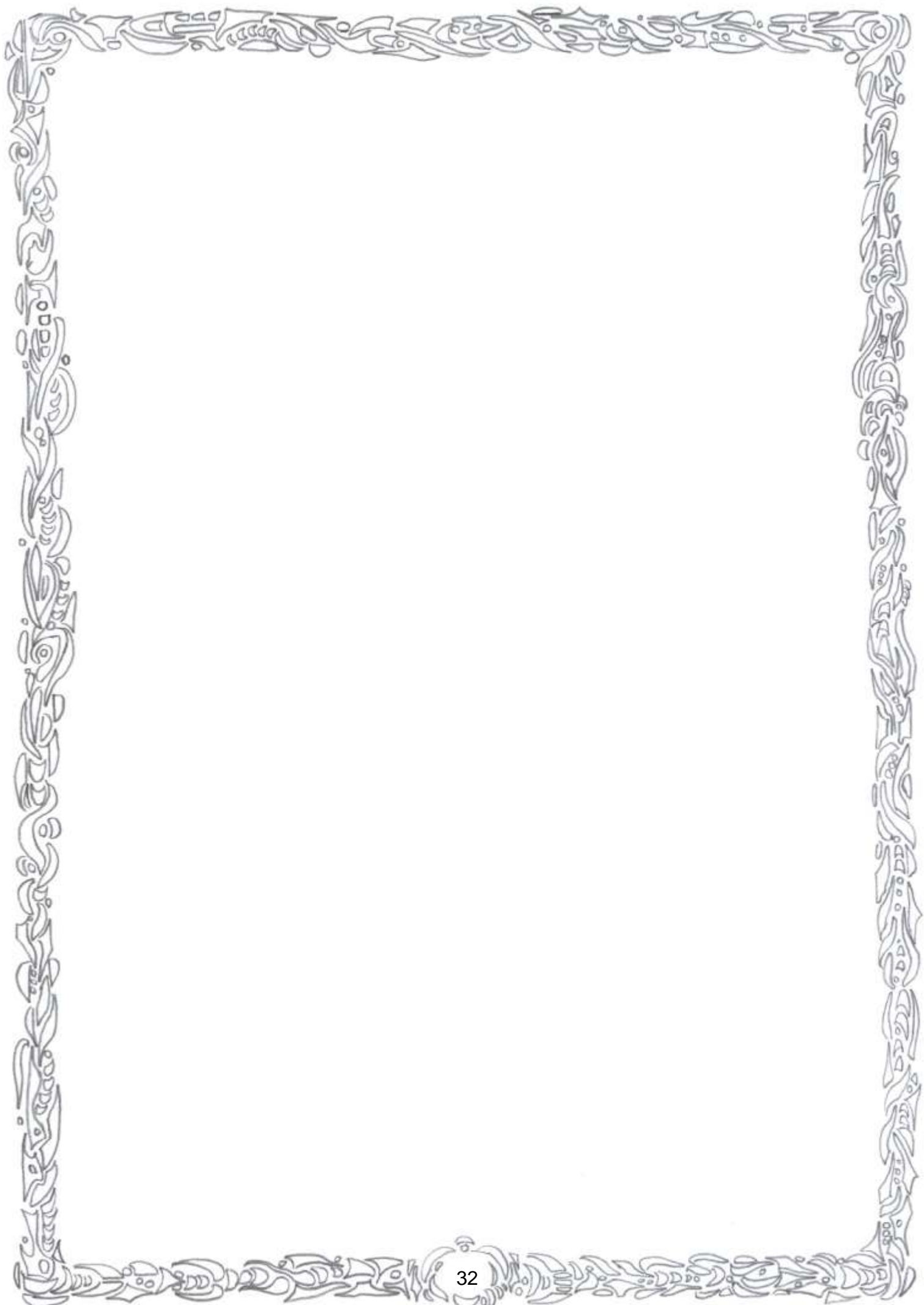
Ich höre Geräusche ... ein seltsames Fiepsen ... ich muss aufhören!

Vielleicht erfüllt er sich doch noch, mein Traum!

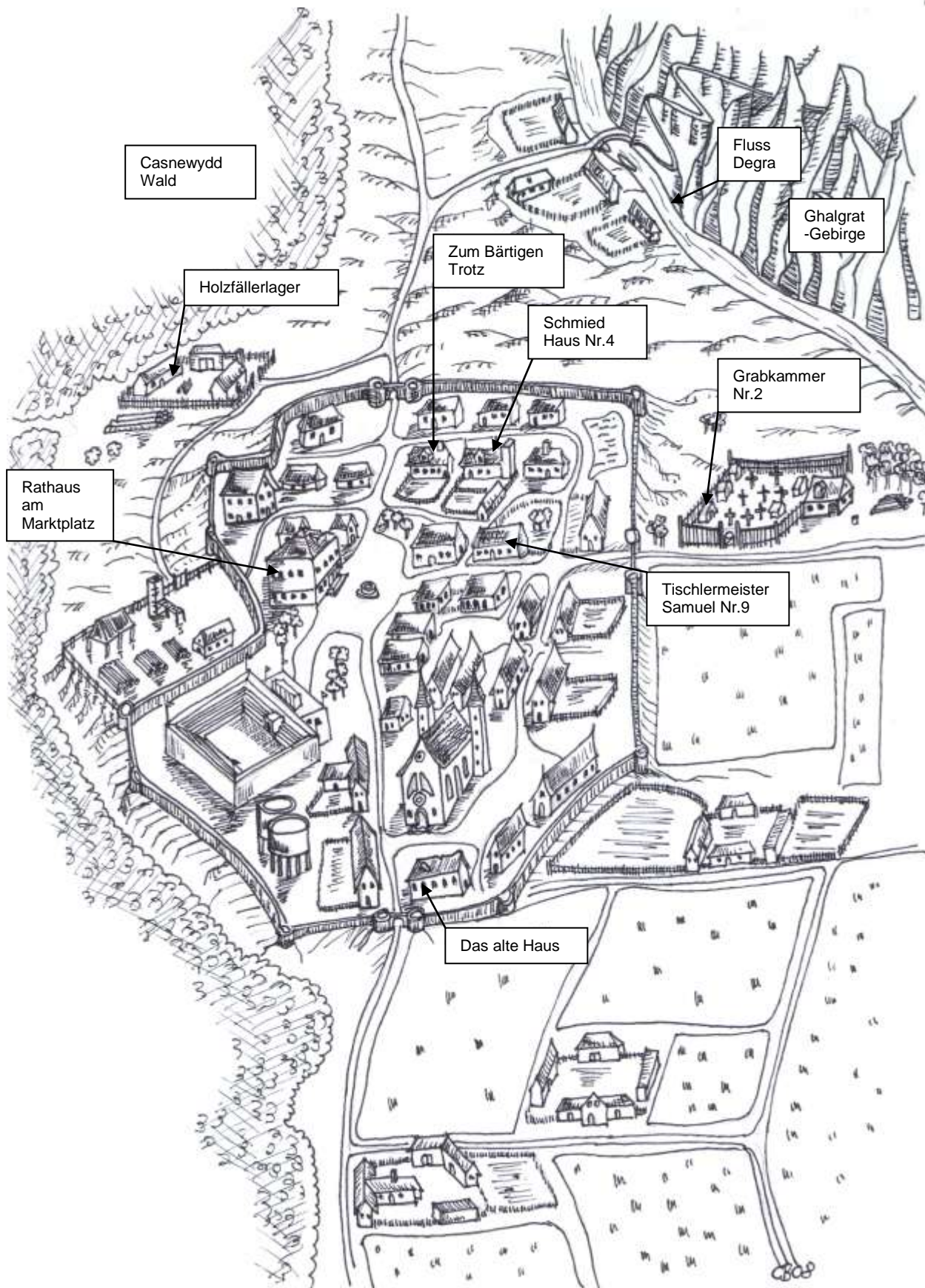
Vielleicht wendet sich heute das Blatt!











Casnewydd  
Wald

Holzfällerlager

Rathaus  
am  
Marktplatz

Zum Bärtigen  
Trotz

Schmied  
Haus Nr.4

Das alte Haus

Fluss  
Degra

Ghalgrat-  
Gebirge

Grabkammer  
Nr.2

Tischlermeister  
Samuel Nr.9