

Ein DUNGEONS & DRAGONS Abenteuer für Charaktere einer beliebigen Stufe

Dieses Spiel basiert auf den Originalregeln DUNGEONS & DRAGONS 3.5 von E. Gary Gygax und Dave Arneson.

Einführung

Bei GELBEROSE handelt es sich um ein Stadtabenteuer, das in einer beliebigen Stadt oder größeren Ansiedlung platziert werden kann.

GELBEROSE ist ein Detektivabenteuer, in dem die Helden ein Verbrechen aufklären müssen, bei dem zunächst sie selbst die Verdächtigten sind. Dies erfordert keine bestimmten Fähigkeiten der Charaktere, obwohl Erkenntniszauber oder ähnliches den Verlauf erleichtern können. Es gibt an und für sich keine Stelle im Abenteuer, an der ein Kampf erforderlich wäre; auch der Täter selbst muss nicht von den Helden "besiegt" werden, denn es reicht aus, dem Gesetzeshüter die Wahrheit zu enthüllen, um sich selbst von dem Verdacht des Mordes reinzuwaschen. Aus diesem Grund eignet sich das Abenteuer für Charaktere jeder Stufe.

Das Abenteuer beginnt mit dem Fund einer schlimm zugerichteten Leiche im Gasthauszimmer der Spielercharaktere. Sofort tritt der örtliche Gesetzeshüter auf den Plan, der die Fremden verdächtigt. Es liegt nun an den Helden selbst, die Tat aufzuklären und den wahren Täter zu fassen.

Es ist offensichtlich, dass dieser über den Hof gekommen sein muss, von einem der anderen angrenzenden Höfe. Jedes umliegende Haus hat ein eigenes Kapitel innerhalb des Abenteuers, das die Helden anlaufen können bei ihrer Suche nach Informationen. Die Spieler müssen Hinweise zusammentragen und die Tat rekonstruieren.

Zum Lösen der Geschichte ist Detektivarbeit erforderlich. Fertigkeiten wie "Motiv erkennen", "Suchen" und "Entdecken" sind dabei ebenso nützlich wie Entdeckungszauber und vor allem der gesunde Menschenverstand. In den einzelnen Kapiteln ist beschrieben, welche Informationen an den besagten Stellen zu finden sind.

Es liegt an den Spielern, diese vor allem durch Gespräche, möglicherweise aber auch Einbruch oder Gewalt zu gewinnen. Letztere Möglichkeit ist jedoch nicht der beste Weg, da das Abenteuer ja darauf aufbaut, dass die Helden sich von dem Verdacht einer Gewalttat befreien wollen. Bei Spielern, die ihre Probleme generell mit Waffengewalt lösen oder sich als hochstufige Helden von vornherein über jede offizielle Staatsgewalt hinwegsetzen, ist vom Spielen dieses Abenteuers abzuraten.

Grundsätzlich wird dieses Abenteuer stärker als andere Abenteuer von den Aktionen der Helden geformt. Der Spielleiter hat mit den Gebäuden und Personen das Grundgerüst der Handlung an der Hand, aber die Aktionen der Spieler sind schlecht voraussehbar, was beim Spielleiten Flexibilität und Improvisation verlangt.

Vorbereitung

Benötigt werden zum Spielen das Spielerhandbuch, das Monsterhandbuch und das Spielleiterhandbuch.

Zur Vorbereitung sollte sich der Spielleiter sich insbesondere mit dem Tathergang vertraut machen.

Die Kapitel über die Höfe beschreiben, wie die Örtlichkeiten aussehen, wer dort wohnt und arbeitet und welche Informationen dort zu finden sind. Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Charaktere die Kapitel nicht nacheinander gründlich abarbeiten, sondern erst oberflächlich Hinweise sammeln und mehrmals an schon besuchte Orte zurückkehren. Der Spielleiter sollte nicht eingreifen, wenn die Helden an wichtigen Hinweisen vorbeilaufen oder etwas beim ersten Besuch nicht bemerken oder finden.

Zu den einzelnen NSCs gibt es im Anhang verschiedene allgemeine Hintergrundinformationen und Gerüchte, auf die die Spieler stoßen können, wenn sie jeweils andere Leute befragen; es gibt zu diesen Gerüchten keine konkrete Quelle. Die Informationen, bei denen wichtig ist, wer sie verbreitet bzw. die für die Lösung der Geschichte von Bedeutung sind, sind in den einzelnen Kapiteln gesondert aufgelistet.

Am Ende gibt es ein Kapitel, das sich mit den Erkenntniszaubern beschäftigt, die angewandt werden können.

Hintergrund und Tathergang

Der Häuserblock, dessen Höfe sich in der Mitte treffen, ist von verschiedenen Betrieben geprägt, bei denen die Besitzer im selben Haus wohnen, in dem sich auch ihr Betrieb befindet. Sechs Gebäude stoßen insgesamt mit ihren Höfen aneinander:

- A1) das Gasthaus "Blauer Krug"
- A2) das Handelshaus Hofmann
- A3) der Ledermeister Schönbronnen
- A4) der Buchbinder Vogting
- A5) der Glasbläser Budmann
- A6) der Mietsstall Kunt.

Die Gegend um den Mord herum ist recht überschaubar: der Hof der Taverne kann von den angrenzenden 5 Höfen aus betreten werden. Rings um den Häuserblock bilden die Gebäude selbst eine Mauer und spätestens ab Einbruch der Dunkelheit sind alle Zugänge versperrt, so dass unwahrscheinlich ist, dass der Täter von außerhalb kam.

Zusammenhänge und Kurzzusammenfassung

Das Gasthaus selbst ist für den Anfang der Suche wohl der erste Anlaufpunkt, weil die Leiche hier gefunden wird. Der Mord wurde hier aber weder verübt, noch hat überhaupt jemand im Gasthaus damit zu tun.

Das Handelshaus Hofmann ist der Schlüssel zu dem Mord. Der Tote Anselm Gruntbar war dort angestellt und hat bei seiner Arbeit etwas Verdächtiges beobachtet: nämlich wie der Buchbinder Gerald Vogting versuchte, der Besitzerin des Handelshauses, Anne Hofmann, bei einem Freundschaftsbesuch etwas in ihr Getränk zu geben. Er versuchte daraufhin, diesen zu erpressen und bestellte ihn am Abend des Mordes in den Hof.

Anne Hofmann ist als junge, reiche Witwe von zerbrechlicher Anmut ein begehrtes Objekt für alle Junggesellen. Bislang jedoch hat sie sich auf ihre Geschäfte konzentriert und jeden Verehrer abblitzen lassen. Sie ist betroffen, weiß aber von den Hintergründen nichts. Dennoch lassen sich hier allgemeine Hinweise zum Hintergrundgeschehen finden.

Der Buchbinder Vogting ist der Täter. Er befürchtete, dass durch Anselm die Gefahr bestünde, dass seine Hinterhältigkeiten ans Licht kämen. Deswegen beschloss er, den Erpresser kaltblütig zu beseitigen. Direkte Hinweise gibt es bei ihm wenige.

Beim Glasbläser Budmann fand Vogting das perfekte Mordwerkzeug: einen Lehmgolem. Budmann hat diesen vor einigen Monaten erworben und es gibt reichlich Gerüchte um dessen Unberechenbarkeit. Budmann weiß nichts von der unrechtmäßigen Benutzung seines Golems.

Der Lederhändler Schönbronnen ist an den Geschehnissen nicht beteiligt, hat aber selbst auch reichlich zu verbergen: Seine exklusiven Lederwaren, deren außergewöhnliche Qualität ihm weithin Berühmtheit gesichert haben, stammen nicht nur von Tieren, sondern teilweise auch von den Häuten intelligenter Lebewesen. In den Ermittlungen ist Schönbronnen daher alles andere als hilfsbereit.

Im Mietsstall Kunt sind ebenfalls keine dienlichen Hinweise zu finden. Auch Kunt hat seine kleinen Geheimnisse, die er bewahrt wissen will: er hatte zur Tatzeit Damenbesuch. Verglichen mit den Leichen im Keller der anderen ist das zu vernachlässigen, lässt ihn aber schuldbewusst wirken.

Tathergang

Nach dem Tod von Volko Hofmann hat Gerald Vogting mehr als nur ein Auge auf die junge Witwe geworfen. Kaum war das Trauerjahr vergangen, umwarb er die zerbrechliche Schönheit heftig. Sein Bemühen war allerdings nicht von Erfolg gekrönt. Im Lauf der Zeit verschlechterten sich seine Geschäfte, so dass die junge Witwe ihm durch ihr Vermögen noch attraktiver erschien.

Vogting hatte schon immer ein kleines Labor in seinem Haus, wo er neben seinen Farben und Lacken kleinere, meist unmagische Tränke zusammenbraut. Eines Tages beschloss er, dieses kleine Hobby gewinnbringend einzusetzen und Anne Hofmann mit einem kleinen Mittelchen gefügiger für seine Anträge zu machen.

Bei dem Besuch, bei dem Vogting wagte, sein Elixier hinter Annes Rücken in ihren Tee zu gießen, wurde er zufälligerweise von Anselm beobachtet, der gerade im richtigen Moment am Fenster vorbeiging. Vogting bemerkte ihn nicht und sein Vorhaben scheiterte daran, dass Anne ihren Tee nicht trank.

Anselm Gruntbar war einfacher Angestellter im Handelshaus Hofmann. Er arbeitete dort schon mehrere Jahre und mit der Zeit wurde ihm klar, dass er es nicht schaffen würde, sich auf eine bessere Position hochzuarbeiten. Anselm hielt es für unwahrscheinlich, dass Vogting seiner Herrin etwas Ernsthaftes antun würde, eingedenk dessen fast schon aufdringlicher Werbungsversuche. Obwohl Anselm sich nicht zusammenreimen konnte, was genau Vogting beabsichtigte, schrieb er einen Zettel und bestellte Vogting anonym zu einem Treffen in den Hof des Handelshauses nach Einbruch der dritten folgenden Nacht. Er erhoffte sich, von dem verhinderten Verehrer ein schönes Sümmchen Geld zu erpressen.

Vogting war schnell klar, dass er den Erpresser beseitigen musste, und er hatte viel Zeit, Vorbereitungen zu treffen: Er besorgte sich einen Ring der geheimen Gedanken, weil er befürchtete, dass mit magischen Mitteln nach dem Mörder gesucht würde.

Anschließend braute er ein Schlafgift und stattete dem Glasbläser in der Mordnacht einen Besuch ab. Diesmal gelang seine Giftmischerei und er nahm dem Glasbläser sein Golemkontrollamulett ab. Er befahl dem Golem, sich im Hof des Handelshauses versteckt zu halten und denjenigen zu töten, der dort erscheine. Anselm lief in die vorbereitete Falle. Wie es sein Befehl war, brachte der Golem die Leiche danach zum Gasthaus und lud sie dort mit seinen langen Armen in dem Zimmer ab, das am hintersten Ende des Gebäudes im ersten Stockwerk liegt, indem er das Fenster von außen aufdrückte. Der Lärm, der dabei entstand, wurde von dem Geräuschpegel, der im Gastraum herrschte, weitgehend übertönt.

Als Vogting zurückkehrte, befahl er dem Golem sich gründlich zu reinigen und brachte das Amulett zurück. Der Golem wusch sich in dem Raum mit den Brennöfen und reinigte diesen Raum am Abend noch gründlich, so dass es dort keine Spuren mehr gibt.

Das Gasthaus "Blauer Krug"

Das Gasthaus macht von außen einen einladenden Eindruck. Es ist alt, aber frisch getüncht und die Fenster sind mit weißen Vorhängen verziert, die mit blauen Bändern gehalten werden. Ein schweres, überhängendes Reet-Satteldach gibt dem weitläufigen, zweistöckigen Gebäude ein geducktes Aussehen.

Das Gasthaus ist sauber und von hat das Flair eines alten, aber peinlich sauber gehaltenen Ortes. Der Zierrat beschränkt sich auf einige glasierte Teller an den Wänden und verschnörkelte Holzelemente, die an vielen Stellen wie Geländern von jahrelanger Benutzung glattpoliert sind.

Das Gasthaus wird von den Wirtsleuten Bastus und Anetta Kermellan betrieben; außerdem arbeitet hier Ganine Sunderling, die sowohl Zimmermädchen als auch Schankmaid ist.

Räume

B1) Schankraum

Im Erdgeschoss gibt es einen großen Schankraum, in dem vorzügliches Essen und gutes Bier serviert wird. Dort sind deswegen nicht nur die Übernachtungsgäste anzutreffen, sondern auch eine Reihe von Leuten, die von außerhalb hier essen kommen. Im Schankraum gibt es eine lange Theke, hinter der der Wirt persönlich ausgesprochen gepflegte Getränke ausschenkt. Die Tische werden von ihm oder der Schankmaid bedient und sind adrett mit weißen Tischdecken und blauen Borten gedeckt. Die einzige Treppe ins obere Stockwerk zu den Zimmern kann vom Schankraum aus gut eingesehen werden.

Zeugenaussagen:

Alle Anwesenden, Anrick eingeschlossen, beschwören, dass außer dem Gast Meister Bana niemand ins obere Stockwerk gegangen ist, nachdem die Helden zum Essen kamen.

B2) Küche

Die große Küche wird von mehreren schweren gusseisernen Öfen beherrscht und besitzt einen Durchgang zum Hof. Hier ist nichts Besonderes zu finden, abgesehen von seltenen Gewürzen und Lebensmitteln. Die Küche ist sauber und gut in Schuss, obwohl sie sichtlich schon einige Jahre auf dem Buckel hat.

Zeugenaussagen:

Anetta Kermellan war zwischendurch gelegentlich in der Küche, wenn sie nicht gerade an der Theke ausgeholfen hat. Sie hat dabei nichts Besonderes bemerkt.

B3) Vorratsraum

Die fensterlose Vorratskammer liegt direkt unter dem Zimmer der Helden. Sie ist gut gefüllt mit Lebensmitteln, Weinflaschen, Fässern, aber auch Rattengift und Reinigungsmitteln. Beleuchtet wird der Raum mit einem Leuchtstein, der in der Mitte an der Decke angebracht ist und immer Licht spendet.

B4) Baderaum

Hier gibt es Badezuber, Seife und einen Abort. Die Zuber kann man sich mit heißem Wasser füllen lassen, das von der Küche herübergetragen wird. Der Raum ist quasi öffentlich und es gibt nichts Besonderes zu entdecken.

B5) Gesellschaftsraum

Dieser Raum ist mit gepolsterten Möbeln versehen und wird je nach Bedarf für geschlossene Gesellschaften, Feiern oder auch als Aufenthaltsraum für die Übernachtungsgäste benutzt.

Der Raum wurde am Tatabend nicht benutzt.

B6) bis B9) Private Räume des Wirts

Diese Räume sind privat und abgeschlossen.

B6 ist eine Art Spiel- und Hobbyzimmer, das derzeit wenig genutzt wird. Es hat eine abgeschlossene Tür zum Innenhof.

B7 ist ein Mädchenzimmer, das derzeit leer steht, weil die Tochter des Wirts geheiratet hat und ausgezogen ist.

B8 ist ein etwas weiblich eingerichtetes Wohnzimmer mit einem Webstuhl und einem großen Stickrahmen.

B9 ist das Schlafzimmer im rustikalen Stil mit einer gut verschlossenen Truhe, in der etwa 600 GM Vermögen in Münzen stecken.

Die Räume waren zur Tatzeit abgeschlossen und wurden nicht benutzt.

B10) Innenhof

Der Innenhof ist mit Steinbänken und Blumenbeeten recht hübsch eingerichtet. Man kann ihn vom Schankraum oder vom Spielzimmer aus betreten. Er ist für die Gäste vorgesehen, war aber ab der Dämmerung schon abgeschlossen.

B11) Großer Hof

Der Hof ist nicht für die Gäste gedacht, sondern praktisch angelegt, mit festgestampftem Lehmboden und ein paar Kräuterbeeten an der Seite zum Handelshaus. Um in den großen Hof zu gelangen, muss man durch die Küche gehen. Der Hof grenzt an alle fünf anderen Höfe.

Zum Handelshaus gibt es einen edlen 2m hohen gusseisernen Zaun mit einer efeu- und rosenumrankten Pforte, die mit einem einfachen Schloss gesichert ist. Vor einigen Jahrzehnten waren die beiden Familien eng befreundet, so dass die Pforte oft genutzt wurde, aber inzwischen ist diese Freundschaft etwas eingeschlafen und die Pforte ist meistens verschlossen. Die Wirtin besitzt einen Schlüssel, hat ihn aber nicht aus der Hand gegeben.

Der Hof des Glasers ist durch eine 1,2m hohe Backsteinmauer vom Hof getrennt.

Die Mauer des Buchbinders ist gerade mal 1m hoch und ebenfalls aus Backstein.

Das kurze Stück Mauer zum Ledermeister ist 2m hoch, aus grob gestapelten Steinen, die mit viel Mörtel zusammengehalten werden. Man kann die Mauer selbst als ungeübter Kletterer leicht übersteigen.

Zum Mietsstall hin gibt es außer dem Schuppen keine Begrenzung, die Koppel endet ohne Mauer direkt an dem Gasthaus und dem kleinen Schuppen (B12).

Hinweise:

Bei Tageslicht kann man eine Spur von getrockneten Blutstropfen finden, die vom Hof des Handelshauses zum Fenster der Helden führt.

B12) Kleiner Schuppen

In dem abgeschlossenen Schuppen kann man altes Gartengerät finden, außerdem Dünger, Samen, Kartoffeln und ein Mäusenest. Der Schuppen ist nur etwa 1,70m hoch und aus grob bearbeitetem Holz. Ein halbwegs geschickter Kletterer kann ihn leicht erklimmen.

Hinweis:

An dem Schuppen sind weder Blut- noch Kratzspuren im Moosbelag vom Hinaufklettern zu finden.

B13) Meister Banas Zimmer

Dieses Gästezimmer wird von dem Botaniker Meister Bana bewohnt.

Zeugenaussagen:

Meister Bana war zur Tatzeit schon im Bett. Er erwachte als er einen dumpfen Aufprall hörte (als die Leiche auf den Boden des Zimmers fiel), lauschte kurz und schlief daraufhin erst einmal wieder ein, bis er dann durch Ganines Schrei später wieder geweckt wurde.

B14) bis B24) Gästezimmer

Die Zimmer sind geräumig und im Bauernstil eingerichtet. Ihnen wohnt der leichte Geruch frisch gestärkter Bettwäsche und Holzpolitur inne. In den Zimmern stehen ein großer Schrank, große Holzbetten und für jeden Gast eine kleine abschließbare Truhe.

B25) Das Zimmer der Helden

Die Helden erhalten das Zimmer, das nach hinten in den Hof hinaus geht. Es ist eines der geräumigsten und ruhigsten Zimmer.

Das Zimmer der Helden geht zum Hof hinaus und liegt über der Vorratskammer, die keine Fenster zum Hof besitzt. Es gibt zwei Fenster für dieses Zimmer: eines geradezu auf das gegenüberliegende Haus des Buchbinders, eines seitlich zum Hof des Gasthauses hin.

Der Mord

Der Mord findet in der Nacht statt. Die Helden sollen zu dem Zeitpunkt im Schankraum essen, so dass sie selbst die Treppe zu den Zimmern im Blick hatten und wissen, wer dort aus und ein ging. Ebenfalls im Schankraum zum Essen ist Korporal Karl Anrick, der als Gesetzeshüter vor Ort ist.

Als die Helden aufstehen, um auf ihr Zimmer zu gehen, fällt dem Zimmermädchen Ganine, die im Schankraum aushilft, ein, dass sie noch keine frischen Handtücher auf das Zimmer gebracht hat. Sie greift sich die Handtücher und hastet mit den Helden die Treppe hoch. Sobald sie den Leichnam sieht, stößt sie einen gellenden Schreckenschrei aus, der sofort den Wirt und auch Korporal Anrick alarmiert. (Dies soll den Spielern die Möglichkeit verbauen, die Leiche einfach wegzuschaffen und sich so dem Abenteuer zu entziehen.)

Das Fenster geradezu ist beschädigt: Der Riegel ist zersplittert, als wäre das Fenster von außen ohne den Riegel zu öffnen mit Gewalt aufgedrückt worden. Die Fensterbank ist blutbeschmiert. Direkt vor dem Fenster liegt die Leiche.

Anselms Schädel ist von vorne oben eingeschlagen wie von einem stumpfen Gegenstand. Sonst sind keine Verletzungen zu finden.

Die Anwesenden NSCs identifizieren den Toten als Anselm Gruntbar, Schreiber aus dem benachbarten Handelshaus. Anselm trägt drei Schlüssel bei sich: zur Pforte des Gartens vom Handelshaus, zur Vordertür und zur Hintertür des Handelshauses.

An der Mauer zum benachbarten Mietsstall steht ein kleiner, etwa mannshoher Schuppen, von dem aus es zwar nicht leicht, aber möglich ist, das Fenster von außen zu erreichen. Der Boden des Hofes besteht aus großen Pflastersteinen.

Korporal Anrick übernimmt sofort die offizielle Funktion, Leute zu befragen und den Fall zu bearbeiten. Er fragt die Helden nach ihren Namen, notiert grob die Umstände und verfügt dann, dass die Helden sich verfügbar zu halten haben, weil der Mord wohl in ihren Zimmer geschah. Er lässt durchblicken, dass er die Helden für die Hauptverdächtigen hält. Seine Ermittlungen sind sehr oberflächlich und er weist darauf hin, dass man tief in der Nacht zunächst nichts mehr finden wird. Sein Verhalten ist zwar durch seine Autorität bestimmt, aber seine Entscheidungen sind langsam und etwas zögerlich. Dann kümmert er sich um den Abtransport der Leiche und geht zum Handelshaus herüber, um dort die Todesnachricht zu überbringen. Er bietet den Helden nicht an, ihn zu begleiten, aber verwehrt es ihnen auch nicht.

Zeugen

Im Schankraum waren seit dem späten Nachmittag der Wirt Bastus, die Wirtin Anetta und die Schankmaid Ganine tätig. Sie haben immer ein Auge auf die Treppe zu den Zimmern und können beschwören, dass niemand Unbefugtes an diesem Nachmittag und Abend die Treppe benutzte.

Folgende Personen waren im Obergeschoss, nachdem das Zimmer das letzte Mal unversehrt gesehen worden war: Zimmermädchen Ganine hat ein paar Zimmer an der Straßenfront zurechtgemacht. Dabei hat sie niemanden getroffen. Meister Bana, ein Gast, ging früh zu Bett.

Das Handelshaus Hofmann

Das Handelshaus Hofmann ist das prächtigste Gebäude im Häuserblock. Es ist großzügig geschnitten und besitzt eine frisch gestrichene, verzierte Fachwerkfassade mit einer Vielzahl an kleinen Fenstern, die mit Blumenkästen geschmückt sind. Die Innenräume sind mit Holzvertäfelungen und Intarsien verziert und zeugen von der Wohlhabenheit der alten Handelsfamilie. Volko Hofmann war der einzige Spross und mit seinem Tod vor drei Jahren ging das gesamte Handelsunternehmen an seine Frau Anne.

Todesnachricht (nur relevant, wenn einer der Helden Anrick begleitet)

Wenn Anne die Todesnachricht gebracht wird, ist ihre erste, ungläubige Reaktion, zu Anselms Zimmer zu eilen, um nachzusehen, ob er nicht doch wohlbehalten da ist. Wenn sie ihn nicht findet, wird sie sich stark betroffen setzen und mit leiser Stimme leicht geistesabwesend die ihr gestellten Fragen beantworten.

Anrick wird sie nur wenig fragen:

Wann habt Ihr Anselm zuletzt gesehen? - Beim Abendessen.

Ist er danach weggegangen? - Nicht, dass Anne wüsste.

Hatte er Feinde? - Nicht, dass Anne wüsste.

Hatte er Ärger hier wegen irgendwas? - Nein, es lief alles bestens mit ihm.

Danach verlässt Anrick betreten und etwas hilflos das Haus. Wenn die Helden Anne zu einem späteren Zeitpunkt befragen, wird sie dieselben Antworten geben.

Räume

C1) Foyer

Der Vorraum des Hauses ist mit Holz getäfelt und mit Bildern der Familie geschmückt. Frische Blumen und ein paar Kübelpflanzen schaffen ein freundliches Ambiente.

Wenn mehr als ein halber Tag nach der Todesnachricht vergangen ist, wird es im Foyer als Zeichen der Trauer schwarze Bänder am Treppengeländer geben. Die Tür wird von Babette geöffnet.

Zeugenaussagen:

Von Babette kann man mit etwas Nachbohren Folgendes erfahren: Anselm hat täglich bei jeder Gelegenheit geklagt, wie ungerecht das Leben sei und dass er keine Möglichkeiten zum Aufstieg habe. Aber drei Tage vor seinem Tod hat er damit aufgehört und war stattdessen selbstzufrieden wie ein satter Kater.

C2) Büro

In diesem Raum werden die Geschäfte getätigt und Verträge unterzeichnet. Es ist ein schlichter, aber edler Raum, in dem an verschiedenen Stellen Ausstellungsstücke der möglichen Handelsgüter stehen: kleine Kunstgegenstände, Stoffproben, Schalen mit Gewürzen und Spezereien.

Zeugenaussagen:

Anne wird Besucher hier empfangen. Anne berichtet, wenn sie danach gefragt wird, leise und betroffen, aber ehrlich von Anselm: Er war bemüht, aber nicht übermäßig fleißig, nicht dumm, aber auch nicht wirklich klug. Er hat die Wohlhabenheit der Hofmanns und Sinjos Aufstieg vom einfachen Schreiber zum wichtigsten und angesehensten Mitarbeiter stets etwas neidisch beobachtet, aber er brachte nicht den Elan auf, mit viel Arbeit und Fleiß ebenfalls seine Stellung zu verbessern. Anne berichtet weiter, dass Anselm am Tag seines Todes und auch die zwei Tage davor fröhlicher Laune war und nichts darauf hindeutete, dass er etwas Schlimmes befürchtet hätte.

Anne wird keine der im Anhang verzeichneten Gerüchte über irgendwen verlauten lassen und insgesamt über andere Leute nur Gutes sagen. Sie hat keinen Verdacht, wer der Täter sein könnte, aber ihr liegt viel daran, dass die Helden es herausfinden.

Sie wird den Helden stets gut zureden, die Nachforschungen weiterzutreiben und im Zweifelsfall diese auch mit kleineren Geldmitteln unterstützen.

C3) Schreibstube

In der Schreibstube stehen mehrere Schreibpulte und Regale mit Ordnern voller Aufzeichnungen von vergangenen Geschäften. Hier arbeiten für gewöhnlich ein bis zwei Schreiber und Sinjo Demigk als Verantwortlicher für die Handelsgeschäfte. Auch Anselm hat teilweise hier gearbeitet, teilweise die Aufsicht im Lager gehabt und dort mit angefasst.

Hinweise und Zeugenaussagen:

Ein Schreiber hatte die letzten Tage Urlaub, weil nicht viel zu tun war, da gerade keine Lieferungen kamen oder erwartet wurden. Der andere war krank. Sinjo hat allein im Büro gearbeitet. Er berichtet, dass Anselm abgelenkt und unaufmerksam war; er verlor sich in den letzten beiden Tagen öfter in Tagträumen und vernachlässigte seine Arbeit dabei. Sinjo berichtet wahrheitsgemäß, dass er und Anselm nicht besonders gut miteinander auskamen, weswegen er auch nichts Privates über Anselm weiß. Auch Sinjo lässt sich nicht dazu hinreißen, Gerüchte über andere Personen zu verbreiten.

C4) Lager

Im Lager stapeln sich Waren, hauptsächlich Stoffe, Kleidung, Kunstgegenstände, Teppiche, Gewürze und Bier- und Weinfässer. Die Waren sind sorgsam gegen Staub und Schädlinge eingewickelt und es gibt viele an die Regale gebundene Kräuter und andere Mittel, um Ungeziefer fernzuhalten.

Die Türen des Lagers sind mit Zauberschlossern gegen unbefugtes Eindringen gesichert; nur Anne und Sinjo kennen das Codewort.

C5) Küche

Die Küche ist sehr sauber und gut sortiert.

C6) Vorratskammer

Hier gibt es nur die normalen Küchenvorräte.

C7) Wohnzimmer

Ein gemütlicher Raum, der anscheinend dem Empfang von Freunden der Familie dient.

C8) Hof mit Pavillon

Der Hof des Handelshauses ist der schönste im Häuserblock. Weiter hinten steht ein zierlicher Pavillon und ringsum den Hof wächst eine Hecke aus gelben Rosen.

Hinweise:

Nahe der Pforte, die ungewöhnlicherweise unverschlossen ist, gibt es eine Blutlache, die auf der dunklen Erde zu erkennen ist, sobald man näher tritt.

Die Bewohner des Handelshauses geben an, dass die Pforte grundsätzlich verschlossen ist und dass folgende Personen einen Schlüssel zur Pforte haben: Anne, Babette und Anselm selbst. Alle genannten Personen haben ihre Schlüssel noch und es gibt auch keine Spuren an Schlüsseln oder Schloss, die auf Einbruch oder Nachmachen des Schlüssels hindeuten.

C9) Klavierzimmer

Auf dem Klavier liegt ein Brief von einer Freundin Annes. Interessant ist daraus folgende Passage:

"Anne, was Du mir von diesem aufdringlichen Verehrer berichtest, versetzt mich in Besorgnis. Ich denke, Du solltest ihn viel deutlicher zurückweisen und ihm sehr deutlich zu verstehen geben, dass er dir nicht mehr den Hof machen soll." Der Rest des Briefes ist freundlicher Smalltalk über die jeweiligen Familienverhältnisse.

C10) Schlafzimmer

Das Schlafzimmer von Anne und Volko. Sie hat alles so belassen, wie es bei seinem Weggehen war, eingeschlossen mehrere herumliegende Gegenstände von ihm, obwohl sie selbst das Schlafzimmer benutzt.

C11) Mädchenzimmer

Derzeit unbelegt, weil Anne eine neues Mädchen sucht, da das andere geheiratet hat und weggezogen ist.

C12) Gästezimmer

Eigentlich unbelegt, aber die ersten paar Nächte wird Babette hier übernachten, damit Anne nicht allein in dem Haus sein muss.

C13) Bibliothek und Billardzimmer

Inzwischen wenig genutzt.

C14) Baderaum und Abort

Ein großer, komfortabler Baderaum mit Abort, in dem an vielen Stellen typisch weibliche Toilettenartikel zu sehen sind. Es gibt eine große Wanne mit eigenem kleinen Badeofen.

C15) Anselms Zimmer

In Anselms Zimmer finden sich keine besonderen Hinweise, außer einem angefangenen Brief an einen Freund, der auf dem kleinen Tisch am Fenster liegt:

"Lieber Drusi,

heute bin ich ausgezeichnete Laune. Es hat sich etwas ergeben. Wenn alles glatt geht, dann ist das Chance etwas vom Reichtum der feinen Herrschaften abzubekommen. Das Schicksal meint es gut mit mir!"

C16) Privater Weinkeller

Gut gefüllt mit edlen Weinen.

C17) Kellerlagerraum

Behbergt Güter wie Weine und Schinken, die leicht gekühlt gelagert werden sollen.

Der Glaser Budmann

Das Haus des Glasers ist neu umgebaut und dabei um ein Obergeschoss erweitert worden. Man kann teilweise noch alte Mauerverläufe und neue Wände erkennen, da die Bauarbeiten noch nicht ganz abgeschlossen sind. Die Frau des Glasers leidet unter Rheuma und deswegen wurde das Haus so umgebaut, dass die Schlaf- und Wohnzimmer über dem Arbeitsraum liegen und durch die Öfen die Räume von unten gewärmt werden.

Die Gebäude selbst sind schlicht und zierlos. Der Glaser ist stadtbekannt für gute und solide, aber nicht überragende Waren.

Alles bestimmender Gesprächsstoff über den Glaser ist die Anschaffung des Lehmgolems vor knapp zwei Jahren. Böse Zungen munkeln, der Golem hätte im Berserkerrausch jemanden umgebracht, weswegen sein Meister ihn nun loswerden wollte und zu einem Spottpreis an den Erstbesten verkauft hat. Dies entspricht nicht den Tatsachen; der Meister, der ihn erschuf, hatte ihn von vornherein so entworfen, dass er durch ein Amulett gesteuert werden kann, damit er das Konstrukt verkaufen kann. Der Golem gehorcht dem Amulettträger aufs Wort und ist zu keinen eigenen Taten fähig. Budmann nutzt ihn, um die heißen Öfen von innen reinigen zu lassen und mit dem heißen, gefährlichen Glas umzugehen. Dank des Golems konnte Budmann in den letzten zwei Jahren starke Gewinne machen, obwohl er sonst keine weitere Hilfskraft hat, da er den Golem Tag und Nacht arbeiten lässt.

Räume

D1) Verkaufsraum

Der Verkaufsraum ist groß und hell; in ihm spiegelt sich das Licht in den verschiedensten Glasgefäßen und Ziergegenständen. Zahlreiche Regale mit ausgestellten Waren schaffen geradezu ein gläsernes Labyrinth. Zu den Waren gehören nicht nur Gefäße, Gläser, Schalen und Flaschen, sondern auch eine Reihe lustiger Glasfigürchen für Kinder und Ziergegenstände.

Zeugenaussagen:

Budmann ist derzeit allein im Haus, da seine Ehefrau Ewinja gerade ihre Mutter in einem der umliegenden Dörfer besucht hat. Sie kehrt am Abend nach dem Mord zurück.

Budmann wird sich sehr aufregen, wenn man seinen Golem der Tat verdächtigt und auf seine Konkurrenten fluchen, die ihm den Erfolg nicht gönnen und keine Chance verstreichen lassen ihn anzuschwärzen. Bereitwillig wird er den Helden sein Amulett zeigen und demonstrieren, dass der Golem ihm bedingungslos gehorcht.

Wenn man ihn nach der Mordnacht befragt, wird er zunächst erzählen, dass Vogting ihn besuchte und er nach dessen Gehen ins Bett gegangen sei. Vogting besucht ihn öfter auf ein Gläschen Wein, so dass dieser Besuch nichts Besonderes zu sein scheint.

Erst wenn man ihn stärker bedrängt, ob nicht jemand das Amulett genommen haben kann, oder sehr vertraulich wird und ihm das Gefühl gibt, dass er einem trauen kann, wird er zugeben, dass er wie schon einmal bei Vogtings Besuch eingeschlafen ist und sich an dessen Weggehen nicht mehr erinnern kann. Budmann wachte erst in den frühen Morgenstunden im Stuhl auf, schaute nach dem Golem, der faul herumstand und legte sich dann noch einmal in sein Bett schlafen, nachdem er dem Golem neue Arbeit gegeben hatte. Es war ungewöhnlich, dass der Golem nur einen Teil der fälligen Arbeiten erledigt hatte, aber Budmann ist sich nicht mehr sicher, inwieweit er den Golem vollständig instruiert hatte, bevor er Vogtings Besuch bekam.

Ewinja Budmann war zur Tatzeit nicht in der Stadt, aber auch sie wird leidenschaftlich für den Golem Partei ergreifen. Beide werden hartnäckig abstreiten, dass ihr Golem eine gewalttätige Vergangenheit hat und bezeugen, dass er zahm wie ein Häschen ist.

D2) Werkstatt

Die Werkstatt ist abgetrennt von den Brennöfen und beinhaltet die Werkzeuge zur Nachbearbeitung der Gläser, z.B. eine Polierbank, eine Schleifmaschine mit Tretantrieb und Vorrichtungen, um Gold- und Silberfarbe auf Gläser aufzutragen. Nahe des Fensters steht ein Schreibtisch, auf dem eine Reihe von Entwürfen für Glaswaren ausgebreitet sind. Budmann ist ein solider Handwerker, aber kein Künstler, daher sind die Entwürfe und auch die Glaswaren zwar solide, traditionell und funktionell, aber keine kreativen Meisterwerke.

D3) Küche

Eine gewöhnliche Küche mit allerlei angesammeltem Hausrat.

D4) Lagerraum

Hier lagern Essensvorräte einträchtig neben Gläsermaterialien.

D5) Brennöfen

Der Raum ist groß, steinern und von der Hitze angefüllt, die durch die beide großen Öfen entsteht, die einen Großteil des Raums einnehmen. An diesen Öfen arbeitet der Golem und hantiert mit dem heißen Glas, reinigt die Öfen und dergleichen.

Hinweise:

Der Golem selbst kann nicht sprechen und sich auch nicht verständlich machen. Befiehlt man ihm, auf denjenigen zu zeigen, der den Mord befohlen hat, geht er zu demjenigen, der das Amulett trägt und legt den Finger dagegen.

D6) Hof

Der Hof ist kahl mit festgetretenem Lehm Boden und an verschiedenen Stellen sind Schutthaufen, teilweise zerbrochenes Glas zum Wiederverwerten, teilweise Reste der Ofenreinigungen.

Hinweise:

Die Backsteinmauer ist weder für den Golem noch für einen Menschen ein großes Hindernis. Ein Wurf auf Entdecken gegen 25 kann bei Tageslicht winzige Spuren von Blut an der Mauer und im Hof des Glasers finden, die von dem Golem abgestreift wurden, als er nach dem Mord zu seiner eigentlichen Arbeit zurückgeschickt wurde.

D7) Schlafzimmer

Im Schlafzimmer ist es sehr warm; in einer Truhe am Fußende des Bettes liegen unter der Bettwäsche ca. 120 Goldmünzen.

D8) Wohnzimmer

Das Wohnzimmer ist erdrückend vollgestellt mit alten Möbeln und ist wegen der Wärme muffig, egal, wie gut man es lüftet.

D9) bis D12) Gästezimmer

Stehen derzeit leer, sollen im Winter vermietet werden, da durch die Brennöfen die Zimmer immer angenehm warm sind.

D13) Menagerie

Ein kleiner Raum angefüllt mit wundersamen Glaskonstruktionen, teilweise Eigenproduktion, teilweise bewunderte Vorlagen. Teilweise sind sogar die Regalböden aus Glas.

D14) Gesellenzimmer

Derzeit leerstehend, da der Geselle auf Wanderschaft ist.

D15) Fensterlose Kammer

Hier lagert Haushaltskram: Besen, Bettwäsche und ein bisschen Werkzeug für den Hausgebrauch.

Der Buchbinder Vogting

Das Haus des Buchbinders ist vergleichsweise klein und bescheiden. Es ist schon älter und der Putz ist bereits eingegraut.

Räume

E1) Verkaufsraum

Der Verkaufsraum wird von Regalen beherrscht, in denen verschiedene Bücher, Schriftrollen und Papiere aufgereiht sind. Neben seiner Tätigkeit als Buchbinder bietet Vogting außerdem Papier und leere Bücher an, die besonders für Magier interessant sein dürften. Aber auch normale leere Bücher wie z.B. für die Buchhaltung oder Gästebücher oder Tinte und Federn verkauft Vogting.

E2) Buchlager

Hier finden sich teilweise fertige Bücher, teilweise die ungebundenen Werke. Auf kleinen Schiefertafeln sind Ablieferdaten und Besitzer notiert.

E3) Küche

Eine kleine und nicht sonderlich gut gepflegte Küche.

E4) Papierlager und Papierschöpfraum

Hier stehen die flachen Becken zum Papierschöpfen; eine Reihe von trocknenden Papieren ist hier meist zu finden.

E5) Hof

Der Hof ist klein und kahl.

E6) Schlafzimmer

Das Schlafzimmer ist unaufgeräumt und leicht muffig. Auch hier stapeln sich Papiere, Papierproben und Bücher. Am Fenster, zwischen ein paar anderen Papieren, ist ein vormals zu einem unbeschrifteten Umschlag zusammengefalteter Zettel mit folgender Aufschrift versteckt:

"Das kleine Tränklein sollte in den Tee,
doch sie trank es nicht, oh weh,
wissen soll sie es doch nicht,
bezahlst du mich, kommt's nicht ans Licht.
In drei Tagen Mitternacht, bei den gelben Rosen.
- ein aufmerksamer Beobachter -"

E7) Ankleideraum

Hier hängen Kleidungsstücke in provisorischen Schränken und viele persönliche Gegenstände sind über den Raum verteilt.

E8) Baderaum

Ein kleiner Raum mit dem notwendigen Zubehör.

E9) Gästezimmer

Derzeit unbenutzt und leicht muffig riechend.

E10) Wohnzimmer / Galerie

Der Raum scheint für repräsentative Zwecke gedacht. Trotz seiner Enge ist er mit kleinen Kunstgegenständen und edlen Möbelstücken angefüllt. Die einzelnen Stücke unterscheiden sich teilweise stark im Stil voneinander.

E11) Keller, allgemeiner Lagerraum

Hier gibt es normale Gegenstände wie Reinigungsmittel, Besen, ein paar Weinregale, leere Kisten und derlei.

E12) Keller, alchemistisches Labor

Dieser Raum ist durch ein einfaches Vorhängeschloss gesichert und angefüllt mit vielen Flaschen, Pulvern und dergleichen. Ein Fachmann kann hier leicht herausfinden, dass dieses Labor nicht nur dem Mischen von Farben dient, wie Vogting behauptet, sondern auch dem Zubereiten von alchemistischen Tränken. Außerdem gibt es ein Rezeptbuch mit vielen verschiedenen Mittelchen; markiert ist eine Seite mit einer Art von Liebestrank.

E13) Keller, Lager für Papier und Chemikalien

Hier lagern sauberlich beschriftet und sortiert verschiedene Chemikalien, aber auch eine verschlossene Truhe mit einer kleinen Giffalle (Entschärfen gegen Schwierigkeit 18, 2W4 Schaden, RW Reflex gegen 15), die Vogtings Ersparnisse in Höhe von 40 GM enthält.

Der Ledermeister Schönbronnen

Das Haus ist massiv mit kleinen Fenstern und verstärkten Türen. Die Eingangstüren sind beide mit Zauberschlössern geschützt. Die Tür zum Hof ist nicht magisch verschlossen, aber schwer verriegelt.

Zeugenaussagen:

Schönbronnen und sein Söldner Barnulf haben am Abend des Mordes die Nacht unsicher gemacht und sind erst gegen Morgengrauen wiedergekommen. Wenn die Helden dies prüfen, haben sie dabei 3 Orte abzuklappen: eine angesehenere Taverne, in der die beiden sich zunächst den Bauch vollgeschlagen haben, dann ein Freudenhaus und schließlich eine heruntergekommene Kaschemme, wo das finale Kampftrinken stattgefunden hat. Die Zeugenaussagen differieren leicht, bestätigen aber grundlegend die Geschichte der beiden.

Grundsätzlich ist Barnulf redefaul und arrogant, Schönbronnen geradezu schon grob und anmaßend. Er wird ungehalten, wenn es darum geht, sein Haus oder seinen Hof durchsuchen zu lassen und verbietet das strikt. Er ist aufbrausend und droht den Helden möglicherweise Prügel an. Barnulf steht ihm in diesem Fall drohend zur Seite.

Räume

F1) Werkstatt

Die Werkstatt beinhaltet neben Werkbänken und allerlei Gerät auch mehrere Anziehpuppen, an denen die halbfertigen Lederwaren geschneidert werden. Kleine und größere Lederballen sind in Regalen gestapelt.

F2) Verkaufsraum

Der Verkaufsraum riecht intensiv nach Leder und man findet hier die erlesensten Lederkleidungen und Taschen. Hervorstechend sind dabei die verschiedenen Ledermaterialien in unterschiedlichen Farben und Stärken. Schönbronnen fertigt auch nach Maß. Die Stücke sind aber sehr teuer.

F3) Küche und Waschraum

Hier finden sich ein Ofen, ein großer Waschzuber und Bottiche mit seltsam riechenden Flüssigkeiten zur Lederbearbeitung.

F4) Lagerraum

In dem großen, fensterlosen Lagerraum sind eine Vielzahl an Häuten zum Trocknen aufgespannt, so dass man auf den ersten Blick sehen kann, woher das feine Leder stammt, das Schönbronnen verarbeitet: da findet man Goblins, Orks, Derro, Pegasus oder Einhorn und weitere intelligente, möglicherweise gute Wesen nach Wahl des Spielleiters.

F5) Schlafstube

Dieser Raum dient sowohl als Wohn- als auch als Schlafrum. Mehrere unordentliche Betten und ein mit leeren Flaschen und Bechern vollgestellter Tisch auf dem Spielkarten verstreut liegen bilden ein ziemliches Chaos. Dazwischen stehen zwei Truhen, eine von Schönbronnen mit etwa 500 GM und einigen wertvollen Kunstgegenständen, die andere von seinem Söldner Barnulf, in der sich ca. 200 GM, ein magisches Kurzschwert +1 und mehrere billige Schmuckgegenstände befinden.

F6) Abstellraum

Die Tür zu diesem Raum scheint schon vor einer Weile abhanden gekommen zu sein, aber abgesehen von einer Menge Gerümpel und alten Möbeln ist hier ohnehin nichts zu finden.

F7) Hof

Der Hof ist eng zugestellt mit Trögen und Bottichen, in denen sich größtenteils unangenehm riechende Flüssigkeiten befinden, in denen das Leder behandelt wird. Wenn die Spieler sich die Mühe machen, die ekelhaften Bottiche intensiv zu durchsuchen und dabei auch die Lederballen auszubreiten, finden sie zwar keine Hinweise auf den Mord, aber dafür die verdächtigen Häute.

Der Mietsstall Kunt

Räume

G1) Mietsstall

Der Mietsstall ist ein hohes Scheunengebäude, das an der Front zum Platz hin drei große Tore hat. Zwei davon sind nachträglich eingebaut worden, denn sie sind aus frischerem Holz und von leicht anderer Bauart. Drinnen ist Platz, um drei große Kutschen unterzubringen, an den Wänden und zwischen den Holzpfählen sind außerdem viele Stroh- und Heuballen gestapelt. Der ganze Boden in allen Gebäuden hier besteht aus festgestampfter Erde, auf der sich im Lauf der Zeit Stroh festgetreten hat.

G2) Kunts Kabuff

Ein schmaler Teil des Stalls ist mit einer dünnen Holzwand abgetrennt. Dort lebt Theomar Kunt in dem großen Raum, in dessen Mitte eine mit Stein befestigte Feuerstelle ist. Sein Hab und Gut hat er wegen der Mäuse in Säcken an der Decke

aufgehängt. In einer Ecke steht ein großer Holzzuber zum Baden, der dem Geruch seines Besitzers nach viel zu selten zum Einsatz kommt. Seine Schlafstatt besteht aus ein paar Strohbällen mit alten Pferdedecken darüber und im ganzen Raum liegt ein muffiger Geruch von ungewaschenem Mensch, angebrannten Essensresten und anderen Dingen, die man eigentlich nicht genau wissen will.

Hinweise / Zeugenaussagen:

Theomar Kunt wird zunächst behaupten, geschlafen und nichts mitbekommen zu haben. Er wirkt dabei aber nicht wirklich überzeugend und verwickelt sich leicht in Widersprüche mit den Zeitangaben und den Tätigkeiten, die er angeblich zuletzt ausgeführt hat. Wenn man ihn intensiv genug bedrängt oder seinen Knecht Windor dazu befragt, kann man erfahren, dass er an diesem Abend Besuch von einem verheirateten Waschweib hatte, mit der er eine heimliche Affäre hat.

G3) Stall

Die Stallungen sind für einen städtischen Stall recht großzügig geschnitten mit Boxen von 1,5m x 4m. Windor hält diese penibel sauber, so dass es hier angenehm nach Heu, Leder und Pferd riecht. Oft übernachtet Windor hier, wenn er nicht zu seinen unangenehmen Eltern nach Hause will.

Hinweise / Zeugenaussagen:

Der Knecht Windor hat an dem Abend im Stall übernachtet, aber tief und fest geschlafen.

G4). Hof mit Koppel

Auf dem Hof gibt es eine Koppel, auf der derzeit nur zwei Pferde untergebracht sind.

Hinweise / Zeugenaussagen:

Falls jemand mit den Pferden spricht: siehe Zauberbeschreibungen.

Andere Hinweise in der Stadt

Geldleiher

Vogting hat zum Erwerb seines Ringes der geheimen Gedanken nicht unbeträchtlich Schulden gemacht. Ein Geldleiher namens Franke Santis hat gegen einen Schuldschein auf Vogtings Haus und Grund eine entsprechende Summe verliehen. Santis ist nicht gerade ein Ehrenmann und wird die entsprechenden Informationen relativ schnell herausrücken. Santis ist ein Mann mittleren Alters, mit schon ergrautem Haar und ungepflegtem Bart, grauen Augen und einer für sein Gesicht viel zu kleinen Stubsnase.

Erwerb magischer Gegenstände

Vogting hat - leidlich getarnt in einem Umhang, den er tief ins Gesicht gezogen hat - bei einem Magier einen Ring der geheimen Gedanken gekauft. Dazu hat er mehrere Magier bzw. Leute, die magische Gegenstände verkaufen, abgeklappert. Seine Spur ist daher zurückzufolgen, wenn die Helden nachforschen.

Sie erhalten folgende Personenbeschreibung:

Ein Mann wohl mittleren Alters, etwa 1,75m groß, schlank, leicht gebeugte Körperhaltung. Er spricht den hiesigen Akzent und hat einen gewählten, wenn auch nicht hochgestochenen Sprachstil.

Erkenntniszauber im Abenteuer

Arkane Auge / Ausspähung / Hellsehen

Diese Zauber werden von den Helden vielleicht angewandt, um ihre Verdächtigen auszuspionieren. In der Regel zeigen sie die Leute bei ihrer normalen Arbeit, denn auch der Mörder bemüht sich um Normalität. Das Haus des Ledermeisters jedoch ist vor Ausspähung geschützt.

Begrenzter Wunsch / Wunder / Wunsch

Dieser Zauber ist schwer berechenbar. Sollten die Helden wirklich so schweres Geschütz auffahren, um sich vor der Detektivarbeit zu drücken, sollte der Zauber nicht wirkungslos verpuffen. Möglicherweise bietet die Formulierung die Möglichkeit, ihnen den Golem als Mörder zu übergeben und damit das Abenteuer zu "retten". Der Spielleiter sollte aber nicht erzwingen, das Abenteuer durchzuspielen, wenn die Helden es mit dem Einsatz eines dieser Zauber schaffen, den Ärger gekonnt zu umgehen.

Böses / Chaos / Gutes / Rechtschaffenes entdecken

Grundlegend zeigt dieser Zauber keine extremen Ausprägungen von Gesinnungen an, Gesinnungen siehe Anhang bei den Personenbeschreibungen.

Heiliges Gespräch / Kontakt zu anderen Ebenen

Auch dieser Zauber hängt von den Fragen und Formulierungen der Spieler ab. Grundsätzlich sollten die angerufenen höheren Mächte brauchbare Hinweise geben, aber zugleich auch anmahnen, dieses Problem, das so schwierig nicht sei,

selbst zu lösen, anstatt darauf zu vertrauen, die Lösung von einer allwissenden Macht auf dem Silbertablett serviert zu bekommen.

Lügen erkennen

Die meisten Personen sagen grundsätzlich die Wahrheit, wenn sie mit den Helden reden. Ausnahmen werden in den entsprechenden Kapiteln erwähnt. Gelegentlich, insbesondere wenn es um Gerüchte geht, wird leicht übertrieben oder Kleinigkeiten dazugedichtet. Bei den Gerüchten steht in Klammern, ob sie wahr sind oder nicht: Dabei gilt es zu beachten, dass die Leute, die diese Gerüchte verbreiten, meist daran glauben, dass sie wahr sind.

Magie entdecken

Es gibt nur wenige magische Ausstrahlungen:

- der neu erworbene Ring des Buchbinders
- der Ausspähungs-Schutzzauber des Ledermeisters
- der Ehering und die Halskette von Anne Hofmann
- der Ring des Schreibers Sinjo Demigk
- das Golemkontrollamulett von Glaser Hugo Budmann
- die Zauberschlösser am Lager des Handelshauses

Mit Pflanzen sprechen

Die gelben Rosen im Garten des Handelshauses, wo Anselm starb, können von einer großen, stummen Gestalt erzählen, die eine Zeitlang regungslos außerhalb der Pforte wartete bis Anselm diese aufschloss und dann angriff. Die Beschreibung dürfte relativ eindeutig dem Lehmgolem des Glasers zuzuordnen sein. Ansonsten gibt es keine Pflanzen an strategisch wichtigen Stellen, die Sinnvolles zu erzählen hätten.

Mit Tieren sprechen

Es gibt keine Tiere, die Zeugen der Tat waren und diese beschreiben könnten. Die Pferde auf der Koppel im Mietsstall können von Kampfgeräuschen, Blutgeruch, schweren Schritten und dem Splintern von Holz berichten; Genaueres können sie nicht sagen, da sie nicht in die benachbarten Höfe blicken können.

Mit Toten sprechen

Auch dieser Zauber ist schwer berechenbar, da das Ergebnis von den Fragen der Spieler abhängt.

Anselm kann grundlegend folgendes berichten: Er war ging in den Garten und wurde dort von einer riesigen Person im Dunkel angegriffen. Er hat den Angreifer nicht erkennen können, weil der erste Schlag, der aus dem Dunkel kam, ihn gleich getötet hat.

Anselm wird nur sehr widerwillig damit herausrücken, dass er im Garten jemanden treffen wollte, den er erpresst hat. Er wird seine Absicht umschreiben, indem er von "einmaliger Chance" und "mein Glück machen" spricht. Den Erpressten nennt er nicht beim Namen, sondern umschreibt ihn allerhöchstens als wohlhabenden Gauner (eine grobe Fehleinschätzung der Lage). Hat man herausgefunden, dass er jemanden erpresste, wird er darauf beharren, dass der Angreifer nicht der Erpresste war.

Unsichtbares sehen

Es gibt nichts Unsichtbares in diesem Abenteuer.

Vorahnung

Wenn die Spieler mit diesem Zauber prüfen, ob sie falsche Personen im Verdacht haben, sollten zu Unrecht Verdächtige durch den Zauber entlastet werden. Ansonsten hängt auch dieser Zauber stark von den Fragen der Spieler ab.

Wahrer Blick

Es gibt keine verwandelten, verkleideten oder getarnten Wesen, die dieser Zauber anzeigen könnte.

Problemlösungen

So ein Kriminalfall ist gar nicht so einfach, besonders, wenn man bislang alle Probleme mit der blanken Klinge gelöst hat. Daher finden sich in diesem Kapitel Hinweise, wie man die Spieler wieder auf die richtige Spur bringen kann, wenn sie sich völlig verheddern.

Im Spiel bleiben

Zu Beginn des Abenteuers ist es durchaus angedacht, dass die Spieler verwirrt sind und den Täter auf Anhieb nicht finden. Solange sie dabei die Ruhe bewahren und weitersuchen, ist das auch völlig in Ordnung.

Der Spielleiter sollte versuchen, möglichst keine Hinweise außerhalb des Spiels zu geben, sondern alle Hinweise den Helden im Spiel zu liefern. Auch wenn die Spieler Hinweise übersehen oder bereits gewonnene Erkenntnisse vergessen, sollte der Spielleiter zunächst nicht eingreifen, es sei denn, die Situation eskaliert.

Neue Hinweise

Wenn die Situation kurz stockt oder den Spielern nichts mehr einfällt, ist das nicht weiter bedenklich. Wenn aber die Spieler gar nicht mehr weiter wissen oder sich in einen falschen Täter verbeißen, braucht es vielleicht einen kleinen Anstoß von außerhalb. Folgende Möglichkeiten bieten sich da an:

Ein neuer Zeuge:

Ein Entlastungszeuge für den Unschuldigen oder ein neuer Hinweis, der mit dem bisher vermuteten Tatverlauf nicht zusammenpasst, kann die Situation entspannen. Neue Zeugen sollten in der Geschichte sehr maßvoll eingesetzt werden, weil das Herbeizaubern von neuen Zeugen aus dem Zauberhut des Spielleiters sonst sehr verdächtig und lahm wirkt. Ein Entlastungszeuge für einen Verdächtigen ist außerdem sofort gefährdet, von den Spielern für ein falsches Alibi gehalten zu werden, falls sie sich wirklich auf den Falschen einschließen.

Was erzählt der neue Zeuge?

An dieser Stelle muss der Spielleiter improvisieren, je nachdem, an welcher Stelle sich seine Spieler festhängen. Zwei grundsätzliche Möglichkeiten gibt es:

Der Zeuge hat etwas Neues gesehen oder erfahren; das kann alles Mögliche sein, von einer Beobachtung, die nicht mit den bisherigen Vermutungen zusammenpasst über materielle Hinweise bis zu Vermutungen über das Motiv.

Die zweite Möglichkeit ist, dass der Zeuge nichts gesehen oder gehört hat, wo er bei den falschen Verdächtigungen der Spieler etwas hätte sehen oder hören müssen.

Korporal Anrick ist unter Umständen gut dazu geeignet, sich die Ideen der Helden anzuhören und die Alibis zu überprüfen. In dem Fall wäre er ausnahmsweise mal effektiv ...

NSC mit unschuldiger Bemerkung

Dies ist schwierig einzubauen. Wenn die Helden etwas übersehen, kann vielleicht ein neutraler NSC sie durch eine Frage oder einen Kommentar daran erinnern. Dieser neutrale NSC kann quasi jeder außer dem Mörder selbst sein. Anne Hofmann liegt allerdings viel an der Klärung des Mordes und sie wird ggf. die Helden deswegen aufsuchen.

Ein Traum oder eine Erinnerung

Der Spielleiter kann einen Helden durch einen Traum oder die Erwähnung einer alten Erinnerung mit einem Hinweis versorgen. Der Traum muss dazu nicht "Klartext reden", sondern kann auch symbolisch oder kryptisch sein. Dies passt nicht in jede Kampagne und sollte vorsichtig eingesetzt werden.

Ein anonymer Hinweis

Das ähnelt dem Zeugen aus dem Zauberhut, sollte also ebenso in Maßen eingesetzt werden. Vorstellbar ist beispielweise, dass jemand Vogting dafür anschwärzt, dass er Anne penetrant bedrängt oder bestimmte Gerüchte noch einmal in den Fokus drängt.

ANHANG ZUM ABENTEUER

Allgemeine NSCs

Korporal Karl Anrick

Kämpfer Stufe 8; Mensch, rechtschaffen neutral

TP 82; INI +1; RK ; Angriffe +11 / +6 (W8 +4); RW Ref +2, Wil +4, Zäh +6;

ST 15, GE 13, KO 16, IN 11, WE 10, CH 9

Fertigkeiten und Talente:

Verbesserter kritischer Treffer, Waffenfokus Langschwert, Waffenspezialisierung Langschwert, Heftiger Angriff, Waffe zerschmettern, Eiserner Wille, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Ansturm, Ausweichen.

Personenbeschreibung:

Anrick ist ein großgewachsener und leicht fülliger Mann mit braunen, von grauen Strähnen durchzogenen Haaren. In seinem Gesicht haben sich tiefe Falten eingegraben, die ihn älter erscheinen lassen als er wirklich ist (Anfang 40).

Verhalten:

Ein ehrlicher, aber von der langen Dienstzeit leicht ermüdeten und desillusionierter Beamter. Er reagiert langsam und überlegt und versucht, Herr der Situation zu bleiben, wenn etwas Außergewöhnliches passiert. Nur im Kampf ist er schnellentschlossen und erfahren. Seit einigen Wochen kränkeln seine Kollegen, so dass er leicht überarbeitet und gestresst ist. Sein Fachgebiet ist die direkte Konfrontation im Kampf, nicht Ermittlungsarbeit. Er wird deswegen einfache, für ihn arbeitssparende Regelungen bevorzugen. Er selbst wird wenig Initiative in dem Mordfall ergreifen.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- Anrick ist völlig überarbeitet (wahr)
- Anrick ist an einem üblen Fall dran, bei dem es um Hochverrat geht (falsch)
- Mordfälle sind nicht Anricks Gebiet und er würde es wohl auch nicht schaffen, einen zu lösen (wahr)

Gasthaus "Blauer Krug"

Wirt Bastus Kermellan

Bürgerlicher Stufe 3; Mensch, rechtschaffen neutral

ST 15, GE 8, KO 14, IN 11, WE 13, CH 12

Fertigkeiten und Talente:

Beruf (Schankwirt) +9; Große Zähigkeit, Fertigkeitfokus Beruf

Personenbeschreibung:

Bastus ist ein dicklicher, nicht allzu großer Mann mit Glatze und einem gut gepflegten, dunkelbraunen Vollbart. Er hat kräftige Hände und macht einen tatkräftigen und willensstarken Eindruck. Seine Augen sind grüngrau. Er trägt eine feste, blaue Leinenschürze über der Kleidung.

Verhalten:

Bastus ist ein sehr aufmerksamer Mann, dem wenig entgeht. Er ist als Bedienung immer zum richtigen Zeitpunkt da, erahnt die Stimmungen seiner Gäste und blockt Ärger geschickt von vornherein ab.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- Bastus mischt manchmal ziemlich heftiges Zeug in die Getränke (wahr: wenn jemand droht, Ärger zu machen, versetzt Bastus gerne mal die Getränke mit starkem Zwergenschnaps, um den potenziellen Übeltäter außer Gefecht zu setzen)
- Bastus' Haus hat einen untadeligen Ruf (wahr)
- seine Ehe ist nicht mehr so gut wie früher, vielleicht gibt es eine Geliebte (falsch)

Wirtsfrau und Köchin Anetta Kermellan

Bürgerliche Stufe 1; Mensch, neutral gut

ST 12, GE 11, KO 13, IN 8, WE 15, CH 16

Fertigkeiten und Talente:

Beruf (Kochen) +8, Fertigkeitfokus Beruf

Personenbeschreibung:

Anetta ist etwa 50 Jahre alt, füllig und der gemütliche, mütterliche Typ. Sie hat rosige Wangen und ergraute Haare, die sie zu einem lockeren Dutt zusammennimmt.

Verhalten:

Anetta ist sehr mitfühlend und neigt dazu, bei Gesprächen die letzten Worte des Gegenübers zu wiederholen und in Tränen auszubrechen, wenn ihr Gegenüber weint. Sie bemuttert ihre Gäste freundlich und ist jederzeit bereit, irgendwelche speziellen Küchenwünsche zu erfüllen, selbst mitten in der Nacht.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- Anetta kommt nicht gut damit klar, dass ihre Tochter geheiratet hat und ausgezogen ist, deswegen bemuttert sie die Gäste noch viel mehr als früher (wahr)

- sie ist eine der besten Köchinnen (wahr)
- in ihrem Hof hat sie eine beachtliche Kräutersammlung (etwas übertrieben)

Mädchen Ganine Sunderling

Bürgerliche Stufe 1; Halbfelge, neutral gut
ST 9, GE 14, KO 15, IN 11, WE 13, CH 12

Fertigkeiten und Talente:

Beruf (Schankmaid) +5

Personenbeschreibung:

Ganine ist eine hagere, immer etwas müde aussehende junge Frau Anfang zwanzig. Sie hat mittelbraune, unter einem Häubchen zusammengenommene Haare, braune Augen und kräftige Hände. Im Gasthof trägt sie weiß-blaue Kleider mit weißen Schürzen darüber. Sie geht mit schnellen, weiten Schritten und wirkt oft etwas geistesabwesend.

Verhalten:

Ganine ist hilfsbereit, wenn auch nicht übersprudelnd. Sie ist durch den Mord etwas mitgenommen und zerrüttet und hat gelegentlich Tränen in den Augen, wenn sie an den Mord erinnert wird, die sie dann ärgerlich wegwischt. Obwohl sie mit Anselm nichts zu tun hatte und ihn kaum kannte, geht ihr der Mord sehr nahe. Sie wird den Helden helfen, wo sie kann, auch wenn sie zu dem Fall wenig beitragen kann. Sie fürchtet sich im Dunkeln, solange der Mörder nicht gefasst ist und erschreckt leicht.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- unehelich (wahr)
- man sagt ihr nach, ein ehrloses Mädchen zu sein (falsch)

Meister Bana, der alte, halb taube Gelehrte im gegenüberliegenden Zimmer

Experte Stufe 6; Mensch, neutral
ST 8, GE 14, KO 7, IN 17, WE 15, CH 13

Fertigkeiten und Talente:

Wissen (Pflanzen) +12, Fertigkeitsfokus Wissen (Pflanzen)

Personenbeschreibung:

Meister Bana ist ein weitgereister Botaniker, der umherreist, um sein Lebenswerk über Botanik zum Abschluss zu bringen. Er ist ein ehemals hochgewachsener Mann, den das Alter stark gebeugt hat. Sein Haar ist weiß und schütter, die grauen Augen leicht milchig. Er hat ein ganzes Sortiment Brillen dabei, mit denen er hofft, seine nachlassende Sehkraft auszugleichen bis er seine Arbeit beenden kann. Er trägt bequeme Reisekleidung und verschiedene Hüte, die er ständig irgendwo vergisst.

Verhalten:

Meister Bana ist im Alter etwas sonderlich geworden und hat die Angewohnheit mitten im Gespräch plötzlich zu verharren und die Gedanken schweifen zu lassen. Er ist aber trotzdem ein guter Beobachter von Details und hilfsbereit.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- Meister Bana ist ein ehrbarer Gelehrter mit gutem Ruf (wahr)
- Er kann jede Pflanze erkennen. (ein bisschen übertrieben, aber grundsätzlich wahr)

das Handelshaus Hofmann

Der Tote: Anselm Gruntbar

Mensch

Personenbeschreibung:

Anselm war ein leicht dicklicher, blasshäutiger Mann mit vielen Sommersprossen und kurzem, farblos braunem Haar. Man sah ihm an, dass er ein Schreiber war: tintenfleckige Finger, blasse Haut, nicht durchtrainiert. Seine Kleidung war von recht guter Qualität für seinen Stand, aber leicht unordentlich.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- in Anne verschossen (früher wahr, jetzt nicht mehr)
- hat keine Freundin (wahr)
- war unzufrieden mit seiner Stellung (wahr)

Handelsfrau Anne Hofmann

Expertin Stufe 4; Mensch, rechtschaffen gut
GE 12, KO 7, IN 15, WE 15, CH 18

Fertigkeiten und Talente:

Beruf (Händlerin) +11, Fertigkeitsfokus Beruf (Händlerin); Diplomatie +13, Fertigkeitsfokus Diplomatie, Motiv erkennen +9

Besonderheiten:

magischer Ehering: Wärmering

magische Halskette: Schutzanhänger gegen Gift

Personenbeschreibung:

Anne Hofmann ist eine Frau von zarter und zerbrechlicher Schönheit. Sie wirkt schwach, hat aber einen eisernen Willen und setzt mit sanfter Beharrlichkeit ihren Willen durch. Sie hat hellbraunes Haar, das stets hochgesteckt ist und veilchenblaue, mandelförmige Augen. Ihre Haut ist hell und zart wie Porzellan und ihre Bewegungen sanft und elegant. Sie trägt meist gelbe, elegante Kleider, aber irgendwo an ihr ist immer ein Stück schwarzer Stoff, ein Halstuch, eine Jacke, ein Armband, das ihre immer noch andauernde Trauer um ihren Mann zeigt. Sie trägt stets die beiden Schmuckstücke, die ihr Ehemann ihr geschenkt hatte: den Wärmering und den zierlichen Schutzhänger gegen Gift, ein Silberkettchen mit einem schwarzen Stein.

Verhalten:

Anne ist sanft und freundlich. Sie geht auf ihre Gesprächspartner ein und ist eine gute ZuhörerIn. Dabei wirkt sie möglicherweise zerbrechlich und nachgiebig, aber das ist eine Täuschung. Sobald es an echte Verhandlungen geht, ist sie zwar sanft, aber unnachgiebig wie Granit. Sie wird ihre Bedingungen freundlich lächelnd wiederholen, aber keinen Schritt zurückweichen. Androhungen körperlicher wie sonstiger Gewalt erschrecken sie nicht, sondern lassen sie noch eher auf ihrem Standpunkt beharren. Sie wird allerdings nicht ihr Leben in Gefahr bringen, sondern in Extremsituationen kooperieren, um nachträglich strafrechtliche Maßnahmen anzukurbeln.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- Feenblut in den Adern und deswegen flatterhaft und trügerisch (falsch)
- sie trägt den Spitznamen "die Gelbe Rose", der ihr von ihrem Ehemann gegeben wurde, der ihretwegen im Hof des Hauses auch gelbe Rosen gepflanzt hat (wahr)
- erst dieses Jahr - drei Jahre nach dem Tod ihres Mannes Volko - hat sie die Trauerkleidung abgelegt (wahr)
- Anne ist eine der begehrtesten Witwen in der Stadt, weil sie sowohl recht jung und schön als auch reich ist (wahr)
- Anne hat in die Familie Hofmann eingeheiratet und hat damit nach dem Tod ihres Mannes das Handelsunternehmen geerbt, ohne auch nur einen Tropfen Familienblut in den Adern zu haben (wahr)
- Es gibt irgendwo noch einen verschollenen Sohn der Familie Hofmann, der Anrecht auf das Familienunternehmen hätte (falsch)
- Volko starb unter merkwürdigen Umständen und es kann gut sein, dass es kein Unfall war (falsch)
- Volko wurde bei einem Gefecht mit Orks (wahlweise andere Monster, die besser zur Kampagne passen) getötet, als er einen Handelskonvoi begleitete (wahr)

Schreiber Sinjo Demigk

Experte Stufe 1, Adept Stufe 1; Halbfelf, rechtschaffen neutral
ST 11, GE 15, KO 8, IN 16, WE 14, CH 14

Fertigkeiten und Talente:

Beruf (Schreiber) + 7, Zauberkunde +5, Diplomatie +7, Konzentration +5

gelernte Zauber:

Ausbessern, Kleinere Wunden heilen, Magie entdecken, Leichte Wunden heilen, Sprachen verstehen

Besonderheiten:

magischer Ring: Schutzring +1

Personenbeschreibung:

Sinjo ist ein fast schon hagerer Mittvierziger mit gut gepflegtem Äußeren. Er trägt eine zierliche Brille und wählt seine Kleidung aus den edelsten Stoffen, die seinem Stand zustehen. Er hat kurze braune Haare und wache hellblaue Augen. Seine Erscheinung ist trotzdem etwas jugendlich, im Gegensatz zu seinem abgeklärten Verhalten und Auftreten.

Verhalten:

Sinjo ist unerschütterlich loyal zu Anne Hofmann. Er wird sich stets schützend vor sie stellen, wenn er das Gefühl hat, dass sie bedroht oder bedrängt wird. Ansonsten ist er nahezu unerschütterlich und besonnen. Seine Arbeit ist ihm wichtig und er ist ein Mann von Wort. Fragen wird er stets so ehrlich wie möglich beantworten, ohne ins Schwafeln zu geraten. Er wird immer höflich bleiben, selbst wenn er mit Unhöflichkeit oder Gefahr konfrontiert wird.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- Sinjo ist der einzige Schreiber, der einen Schlüssel zum Lager des Handelshauses besitzt. Er ist die rechte Hand von Anne Hofmann und ihr absolut loyal ergeben. Er hat im Handelshaus eine Kammer, aber übernachtet nur in absoluten Notfällen dort. (wahr)
- Sinjo macht sich Hoffnungen, Anne für sich zu gewinnen und zu heiraten (wenn dem so ist, hält er es gut geheim, denn es gibt keine Hinweise darauf)
- Sinjo ist Anne treu ergeben und würde auch für sie lügen (wahr)
- Sinjo und Anselm haben sich nicht leiden können (wahr)
- Sinjo hat Anselm das Leben schwer gemacht (falsch)
- Sinjo hat von seiner elfischen Mutter ein paar Zaubereien gelernt (wahr)

Haushälterin Babette Feyrin

Bürgerliche Stufe 1; Mensch, neutral
ST 14, GE 13, KO 15, IN 9, WE 11, CH 11

Fertigkeiten und Talente:

Beruf (Haushälterin) +4, Motiv erkennen +3, Einschüchtern +4

Personenbeschreibung:

Babette ist eine hagere Mittfünfzigerin mit Hakennase und Adlerblick. Ihr graues Haar ist unter einem weißen, gestärkten Spitzenhäubchen zusammengenommen und sie trägt stets adrette, praktische Kleider, die ab der Todesnachricht allesamt schwarz sind. Ihre Bewegungen sind in Gegenwart von Fremden steif und abgehackt, aber im normalen Haushalt bewegt sie sich fast schon stürmisch.

Verhalten:

Babette beobachtet Besucher mit Argusaugen, dass sie nichts mitgehen lassen oder kaputt machen in dem Haus. Sie ist zu den meisten Leuten ein wenig schroff, aber zu hochgestellten Personen und Kunden höflich. Sie wird aus Prinzip nicht tratschen wollen; um ihr Informationen zu entlocken muss man sehr lange bohren.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- Babette ist der Familie Hofmann zutiefst loyal ergeben, aber mit dem kinderlosen Tod von Volko ist sie ins Grübeln gekommen, ob sie die eingeeiratete Anne noch als Familie zählen soll (wahr)
- Sie ist eine alte Jungfer, die wohl niemals heiraten wird (wahr)
- Sie ist ehrlich und geradeheraus (wahr)
- In ihrer Jugend war sie hoch begehrt, aber sie hat alle Verehrer abblitzen lassen (arg übertrieben)
- sie neidet ihrer Herrin ihre Schönheit und gängelt sie heimlich (falsch)

der Buchbinder Vogting

Gerald Vogting

Experte Stufe 6; Mensch, neutral böse

TP 29; INI; RK; RW Ref +4, Wil +10, Zäh +2

ST 7, GE 14, KO 11, IN 17, WE 16, CH 11

Fertigkeiten und Talente:

Fertigkeitsfokus Buchbinderei, Fertigkeitefokus Alchimie, Eiserner Wille, Ausweichen;

Besonderheiten:

Ring der geheimen Gedanken

1 Verstrickungsbeutel (Spielerhandbuch)

2 Rauchstäbe (Spielerhandbuch)

4 Alchemistenfeuer (Spielerhandbuch)

Personenbeschreibung:

Vogting ist ein hagerer Mann mittleren Alters mit kräftigem dunkelbraunem Haar und hellblauen Augen. Sein Gesicht wirkt leicht eingefallen und traurig. Er geht leicht gebeugt, ein Leiden, dass er sich durch die gebeugte Arbeitshaltung zugezogen hat. Er trägt gute Kleidung und ist gepflegt. Außer Haus hat er einen schicken schwarzen Spazierstock dabei.

Verhalten:

Vogting ist zurückhaltend und vorsichtig.

Sollte Vogting angegriffen werden, wird er sich mit ein seinen alchemistischen Mitteln wehren und versuchen zu flüchten, bevorzugt zu Wachen oder an belebte Orte.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- hinter der freundlichen Fassade steckt ein hinterhältiger Mensch (wahr)
- Vogting ist immer hilfsbereit und freundlich (eher nicht wahr, manche Leute beschreiben ihn aber so)
- Vogting ist ein Meister seines Faches und stellt wunderschöne Bücher her, insbesondere Spezialanfertigungen (wahr)
- man merkt, dass ihm eine Frau im Haushalt fehlt (wahr)
- er wirbt heftig um Anne Hofmann, die ihm aber bislang die kalte Schulter zeigt (wahr)
- er hat schon einmal versucht, über Anselm an Anne heranzukommen (falsch)

der Glaser Budmann

Glaser Hugo Budmann

Experte Stufe 2; Mensch, chaotisch gut

ST 17, GE 16, KO 12, IN 9, WE 8, CH 9

Fertigkeiten und Talente:

Handwerk (Glaser) +6, Fertigkeitefokus Handwerk

Besonderheiten:

Golemkontrollamulett

Personenbeschreibung:

Budmann ist ein kleiner, aber sehr kräftig gebauter und wendiger Mann um die fünfundvierzig. Sein kurzes Haar ist schon stark ergraut und sein Gesicht von der Arbeit vorzeitig gealtert. Er trägt feste Kleidung, meist aus Leder, die an vielen Stellen fleckig oder leicht angeschmort ist.

Verhalten:

Budmann ist tatkräftig, bildet sich schnell eine Meinung, nimmt kein Blatt vor den Mund und flucht oft. Er hat es aus dem Kreis der kleinen Handwerker zu einem wohlhabenderen Mann geschafft und lässt keine Gelegenheit verstreichen, dies zu betonen. Er ist was den Neid anderer Handwerker angeht schon fast paranoid und sieht überall Neider und Konkurrenten. In seinem Verhalten ist er immer noch der ungehobelte kleine Handwerker, als der er angefangen hat; er hat weder gute Manieren noch den Willen, sie sich anzueignen. Unter der harten Schale steckt aber ein weicher Kern: Wenn er sich unbeobachtet glaubt, ist er zu Bedürftigen nachsichtig und großzügig.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- Budmann war früher ein armer Schlucker, der es nur durch Glück zu etwas gebracht hat (grundlegend wahr, aber harte Arbeit war schon im Spiel)
- Budmann ist geldgierig und versucht jede Gelegenheit für Profit zu nutzen (stark übertrieben)
- Budmann ist kein Künstler, sondern ein solider Handwerker (wahr)
- Budmann behandelt den Golem wie das Kind, das dem Ehepaar niemals vergönnt war (falsch)

Ehefrau Ewinja Budmann

Bürgerliche Stufe 1; Mensch, neutral gut
ST 12, GE 9, KO 14, IN 8, WE 12, CH 10

Fertigkeiten und Talente:

Beruf (Kochen) +4

Personenbeschreibung:

Ewinja ist eine füllige Vierzigjährige mit noch tiefschwarzem Haar, das sie außer Haus zu einem festen Knoten zusammengebunden trägt. Sie hat blaue Augen und immer einen rosigen, überhitzt wirkenden Teint. Sie neigt dazu, weite Kleider und Überwürfe zu tragen, die ihre rundliche Figur unvorteilhaft hervorheben. Ihre Bewegungen sind wegen ihres Rheumas steif und oft abgehackt.

Verhalten:

Ewinja ist eine liebenswürdige, hilfsbereite Person, die sich oft im Nachhinein für das Herumpoltern ihres Gatten entschuldigt. Sie ist gastfreundlich, wird aber fuchsig, falls jemand versucht, ihre Freundlichkeit auszunutzen. Sie neigt zu Hypochondrie und unterhält sich am liebsten über ihre tatsächlichen und eingebildeten Leiden.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- Ewinja fürchtet sich vor dem Golem (übertrieben; sie mag ihn aber nicht im Haus haben)
- Ewinja ist schwer krank und wird bald sterben (falsch)
- Ewinja ist kerngesund und simuliert ihre Krankheiten nur (auch falsch, ein paar ihrer Leiden sind schon echt)
- Ewinja ist die treibende Kraft hinter Budmanns Ehrgeiz (falsch)

Lehmgolem

siehe Monster-Set

Besonderheiten:

Dieser Golem wird durch ein Kontrollamulett gelenkt, anstatt von seinem Meister direkt kontrolliert zu werden. Der Golem hält sich wortwörtlich an die Kommandos des Amulettträgers.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- der Golem soll angeblich schon einmal in einen Berserkerausbruch verfallen sein und Leute getötet haben (falsch)
- der Golem arbeitet Tag und Nacht und erspart Budmann das Einstellen von Personal (wahr)
- der Golem arbeitet schlampig und die von ihm produzierten Waren zerbrechen leichter (falsch)

der Ledermeister Schönbronnen

Meister Dieder Schönbronnen

Kämpfer Stufe 2, Experte Stufe 4; Mensch, neutral böse
TP 35; INI +3; RK 13; Angriff +8 (W6 +2); RW Ref +4, Wil +4, Zäh +5
ST 15, GE 16, KO 12, IN 13, WE 9, CH 13

Fertigkeiten und Talente:

Handwerk (Lederbearbeitung) +12, Fertigkeitssfokus Handwerk, Verbesserter Kritischer Treffer (Kurzschwert), Waffenfokus (Kurzschwert), Schnelle Waffenbereitschaft, Kampfreflexe, Ausweichen

Personenbeschreibung:

Schönbronnen ist ein von sich eingenommener hochgewachsener Mann mit leuchtend blauen Augen und hellbraunen kurzen Haaren. Er trägt selbst nur die besten seiner eigenen Lederwaren und hat am Gürtel ein prunkvolles Kurzschwert zu hängen, mit dem er durchaus umzugehen versteht.

Verhalten:

"Ledermeister" ist eine Bezeichnung, die sich Dieder Schönbronnen selbst zugelegt hat. Er ist sehr eingenommen von sich und seinen Waren. Er hält sich für schlau und unangreifbar und wirkt dadurch arrogant und herrisch. Er ist Frauen gegenüber von oben herab und wird sich nur mit Männern auf ein ernsthaftes Gespräch einlassen.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- Schönbronnen mag Wein, Weib und Spiel im Übermaß (wahr)

- vor seiner Karriere als Lederer war Schönbronnen ein einfacher Söldner; aus dieser Zeit hat er noch eine ganze Reihe an zweifelhaften Freunden (wahr)
- Schönbronnen hat das Geheimnis der Fertigung seiner Lederwaren in früheren Jahren auf unehrliche Weise erfahren (falsch)
- Schönbronnen würde sich wie viele Männer gerne die Witwe Hofmann angeln (falsch, sie ist nicht sein Typ)

Söldner Barnulf

Kämpfer Stufe 8; Mensch, neutral böse

TP 72; INI +3; RK 13; Angriff +10 / +5 (W8 +2); RW Ref +5, Wil +2, Zäh +7

ST 15, GE 16, KO 12, IN 13, WE 9, CH 13

Fertigkeiten und Talente:

Umgang mit Netz, Ausweichen, Heftiger Angriff, Waffe zerschmettern, Verbesserte Initiative, Defensive Kampfweise, Verbessertes zu Fall bringen, Spuren lesen

Personenbeschreibung:

Barnulf ist ein blonder Hüne mit kantigem Gesicht und braunen Augen. Er trägt martialisch aussehende Lederkleidung - natürlich ein Geschenk von Schönbronnen - und hat im Gürtel stets seinen Streithammer. In seiner Nähe behält er außerdem sein Netz und einen Langbogen, die er speziell für die "Jagd" benutzt. Barnulfs Arme sind verschrämmt und zernarbt und zeugen von vielen Gefechten.

Verhalten:

Barnulf ist wortkarg und in Gesprächen eher zurückhaltend, stattdessen lässt er andere reden. Er beobachtet das Geschehen um ihn herum mit stechendem Blick, lässt sich aber selten zu einer Reaktion provozieren. Seine Ehre wird er aber schlagkräftig verteidigen.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- Barnulf ist ein Söldnerkollege von Schönbronnen (wahr)
- er stammt aus einem primitiven Stamm und ist unberechenbar (übertrieben, aber nicht ganz falsch)
- die meisten anständigen Leute wollen mit Barnulf nichts zu tun haben (wahr)

der Mietsstall Kunt

Besitzer Theomar Kunt

Bürgerlicher Stufe 1; Mensch

ST 15, GE 12, KO 12, IN 8, WE 7, CH 7

Personenbeschreibung:

Kunt ist schmutzig und ungepflegt, ein einfacher Mann in mittleren Jahren mit graubraunem Haar und geröteten grünen Augen. Seine Kleidung schlottert leicht um ihn herum und er geht leicht geduckt als hätte er einen Buckel. Oftmals hat er eine deutliche Fahne.

Verhalten:

Kunt benimmt sich zu Kunden mit der Unterwürfigkeit eines geprügelten Hundes, zu seinem Knecht aber spielt er sich als Herr auf und kommandiert ihn herum. Auf Fragen antwortet er unterwürfig und weitreichend ehrlich.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

- Kunt ist faul und nachlässig und wirtschafet den Betrieb herunter (wahr)
- Kunt hat den Mietsstall von einem Onkel geerbt, von selbst würde er ein solches Unternehmen nicht auf die Beine stellen können (wahr)
- Kunt hat manchmal Frauenbesuch von jemandem, der nicht erkannt werden will (wahr)

Knecht Windor Belnick

Bürgerlicher Stufe 1; Mensch

ST 12, GE 15, KO 11, IN 14, WE 15, CH 13

Fertigkeiten und Talente:

Beruf (Stallknecht) +5

Personenbeschreibung:

Windor ist das genaue Gegenteil seines Herrn: gepflegt soweit das für einen Stallknecht eben geht, sauber und intelligent. Er trägt ansprechende und praktische Kleidung und wirkt arbeitsam. Er trägt die strohblonden Haare kurz und hat hellgraue Augen. Seine Statur ist schlank und durchtrainiert.

Verhalten:

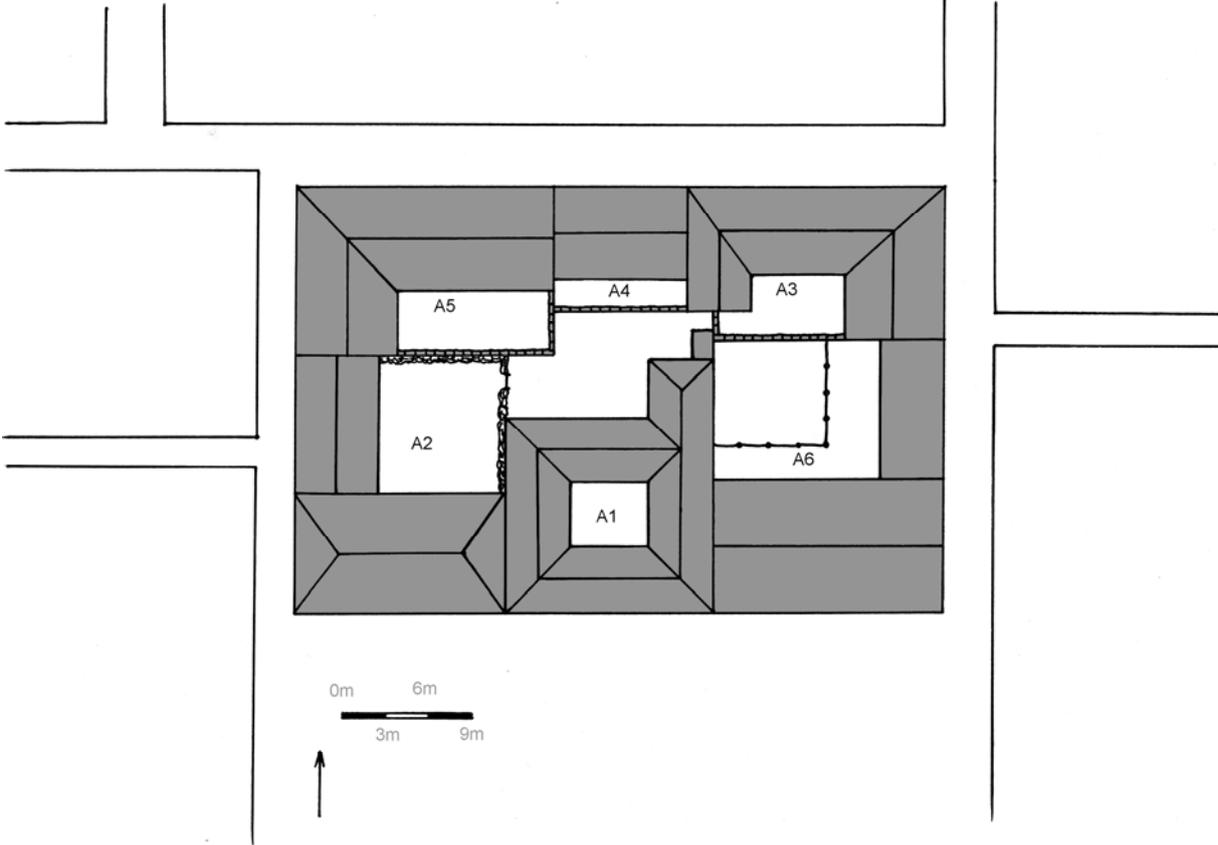
Windor ist höflich und aufmerksam; er sorgt sich gut um die Pferde, wenn auch nicht aus Liebe zu den Tieren, sondern aus Profitdenken; er sammelt dadurch aber gut Trinkgeld ein. Er nimmt Kunt viel Arbeit ab, empfängt die Kunden und verhandelt mit ihnen, nicht aus Strebsamkeit, sondern weil sein verlotterter Arbeitgeber recht geschäftsschädigend ist.

erfahrbare Hintergründe / Gerüchte:

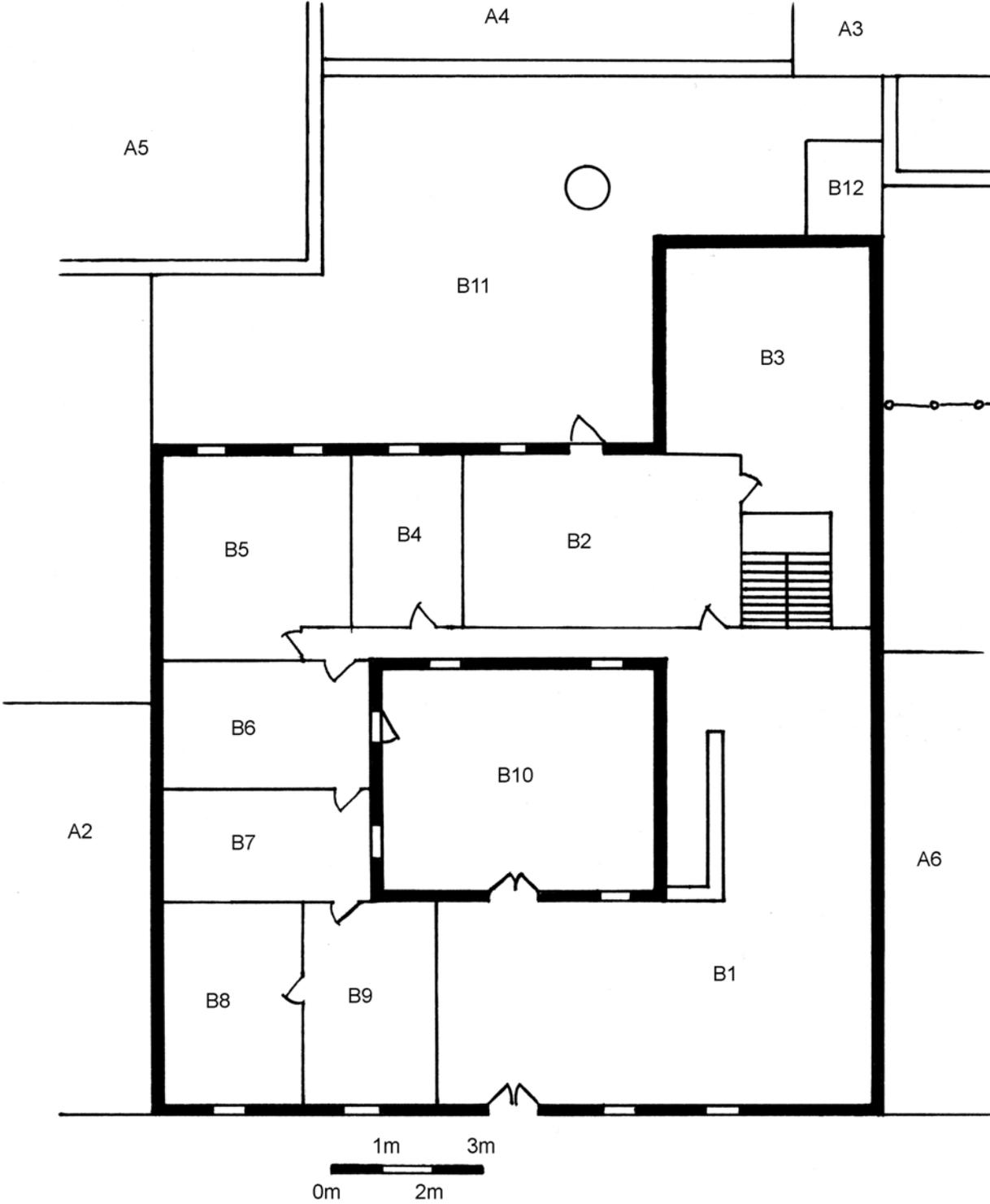
- Windor arbeitet daran, den Laden von Kunt zu übernehmen und bearbeitet ihn, ein entsprechendes Testament aufzusetzen (wahr)
- Windor ist es peinlich, mit Kunt in Verbindung gebracht zu werden (wahr)
- Windor hat eine süße, sehr teure Freundin irgendwo in der Stadt (wahr)

KARTEN und ZEICHNUNGEN

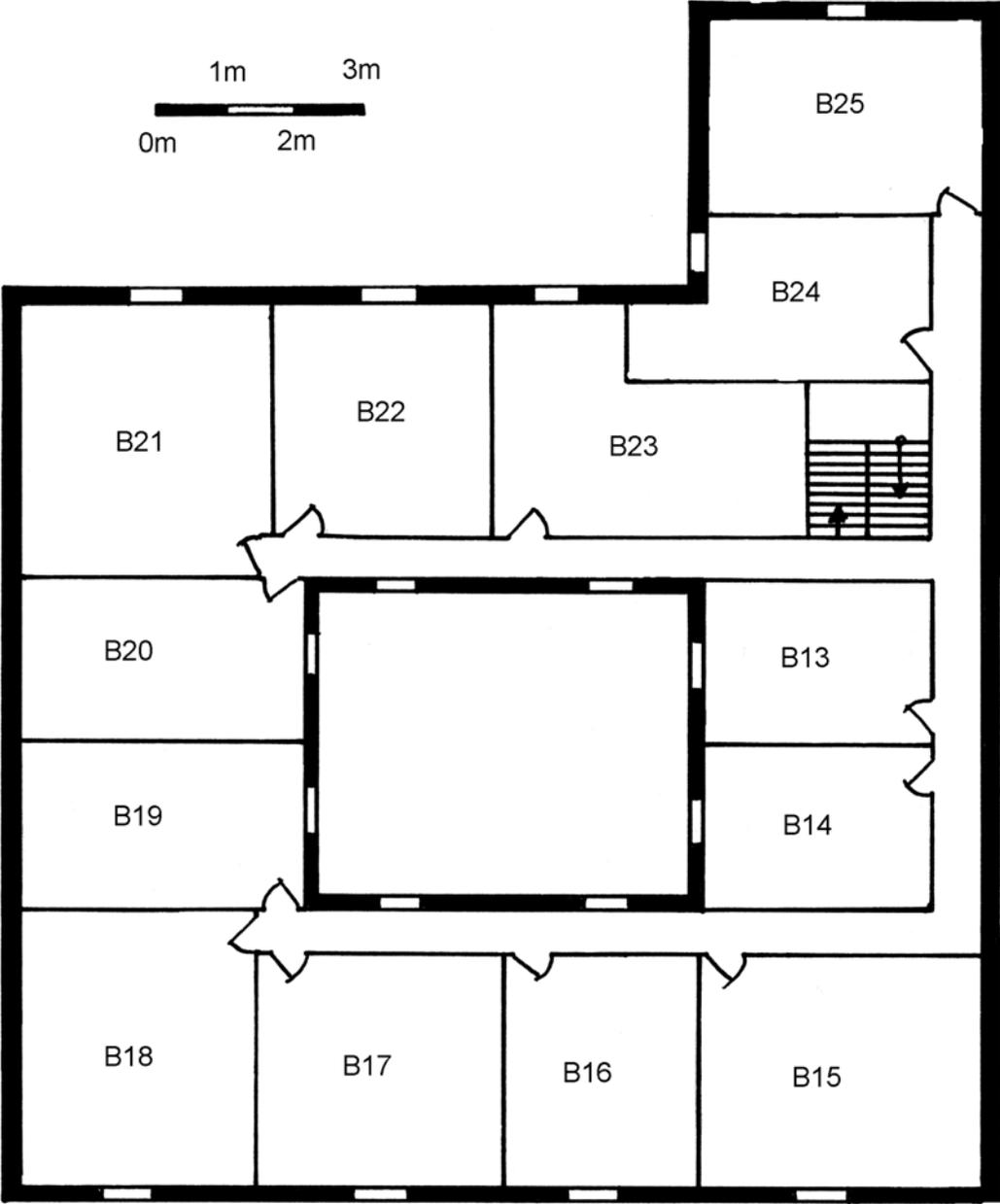
Karte: Übersicht - Die Gelbe Rose



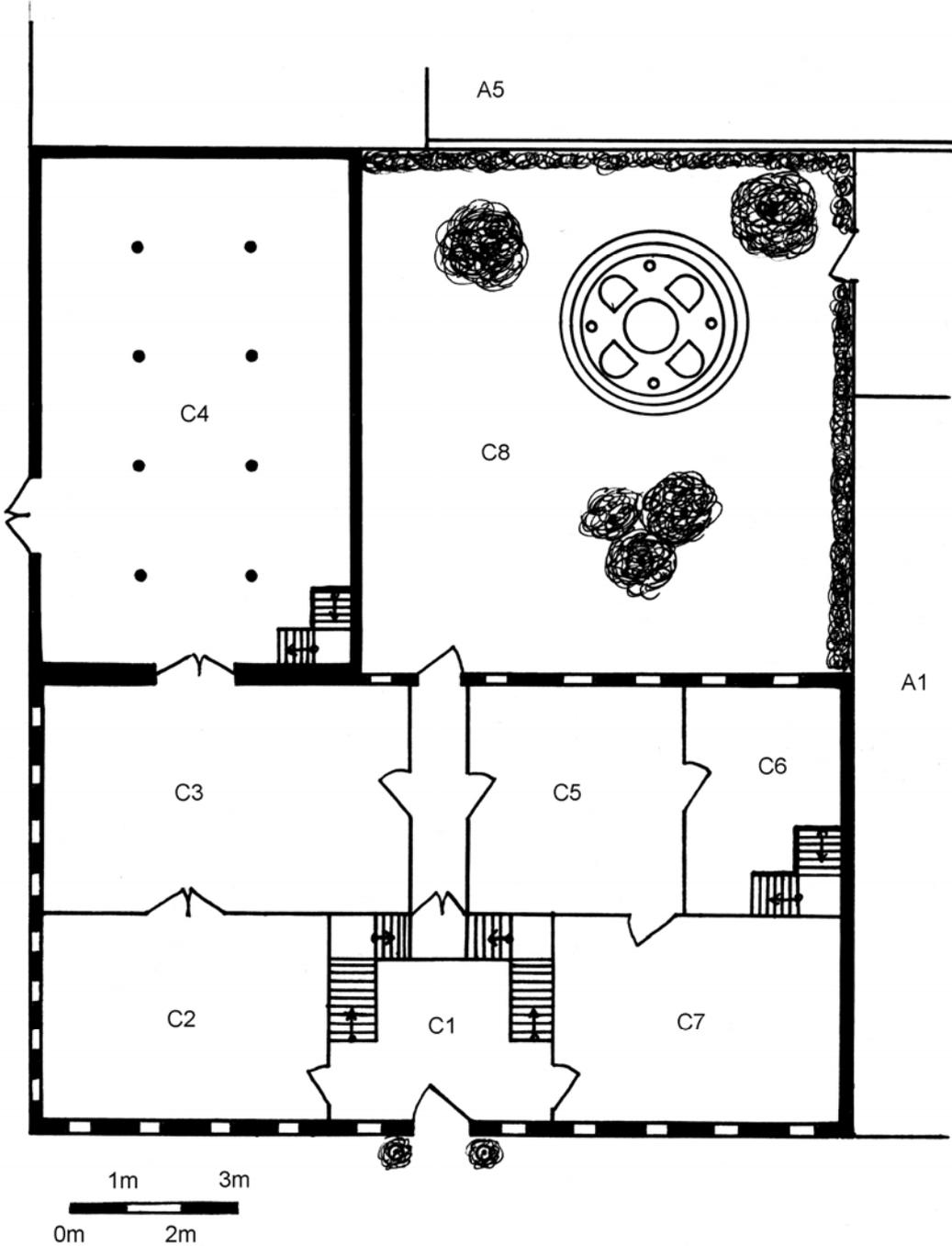
Karte: Gasthaus - Erdgeschoss



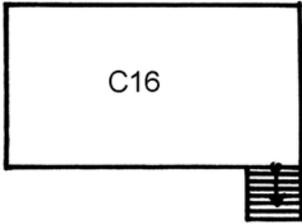
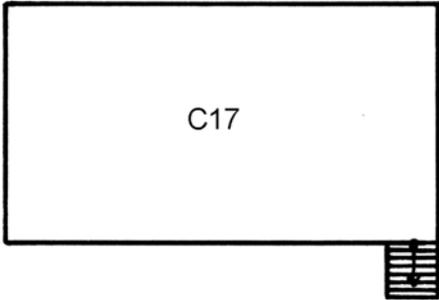
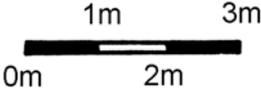
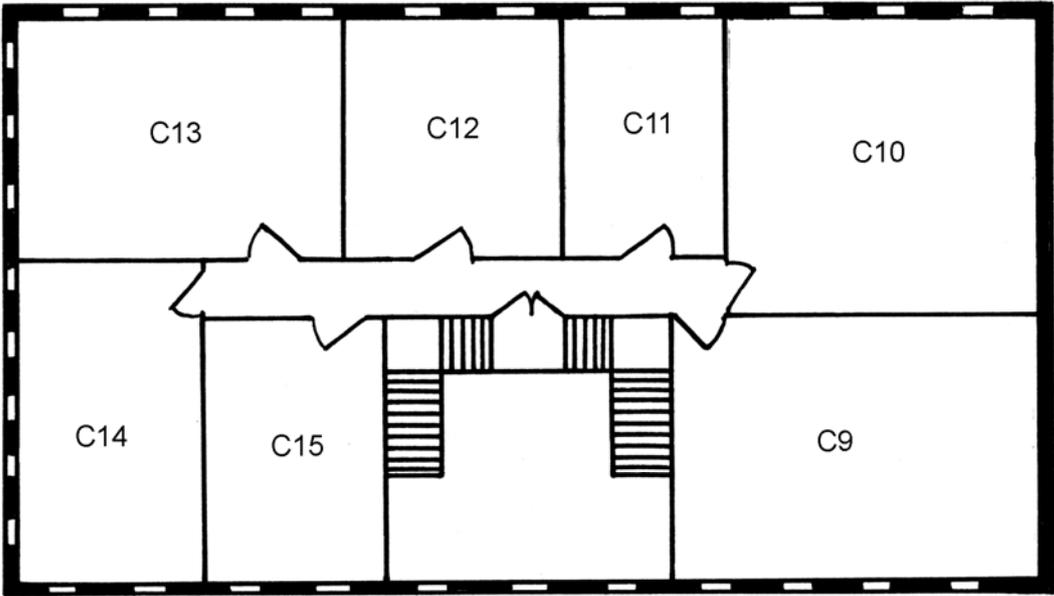
Karte: Gasthaus – Obergeschoss



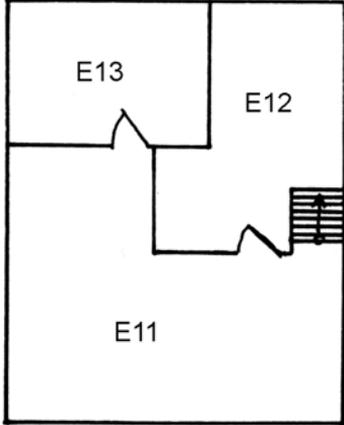
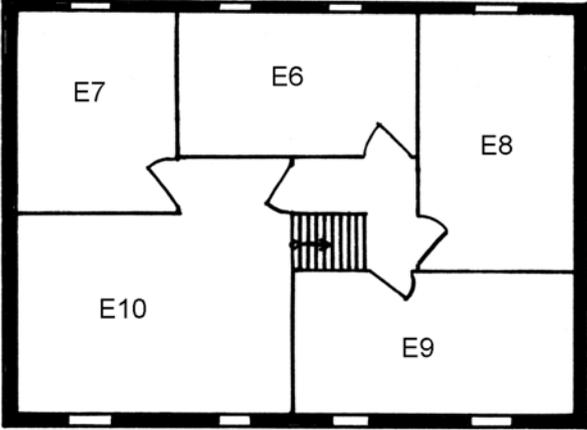
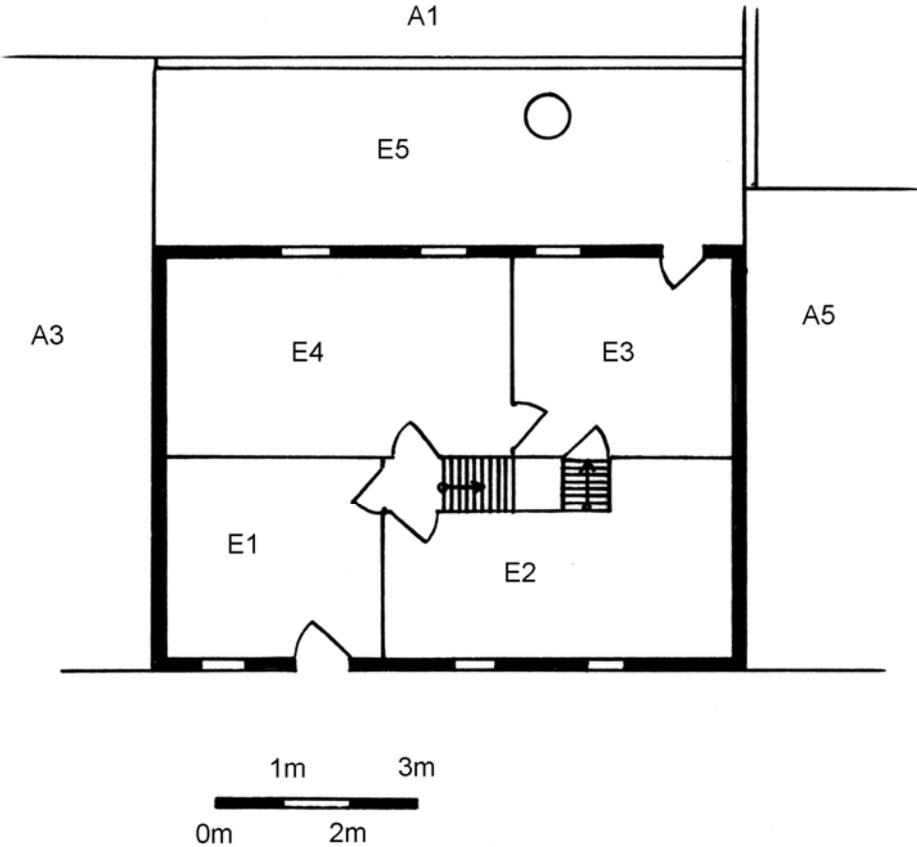
Karte: Handelshaus – Erdgeschoss



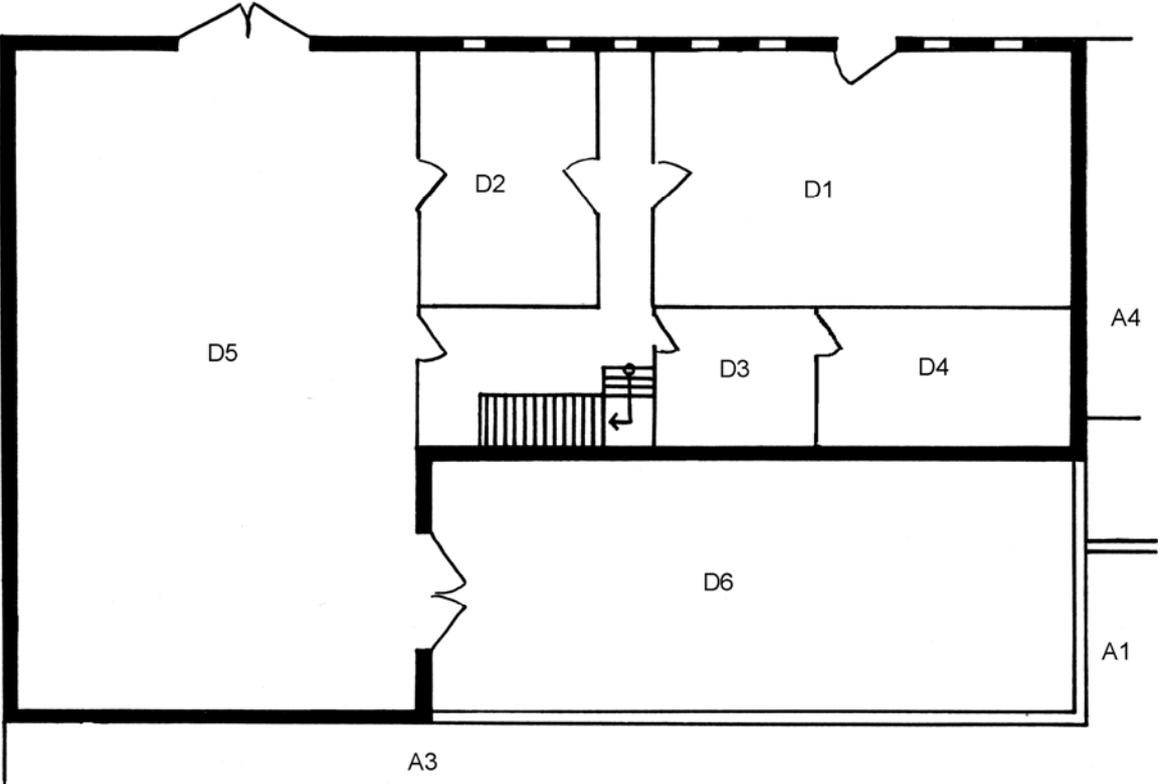
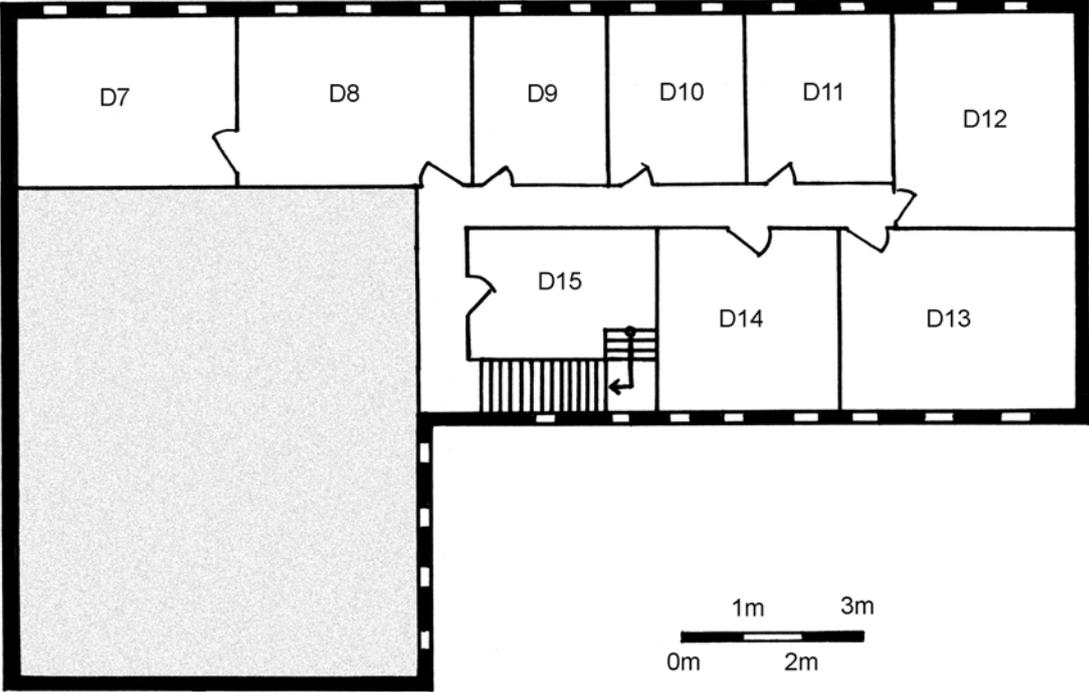
Karte: Handelshaus – Obergeschoss & Keller



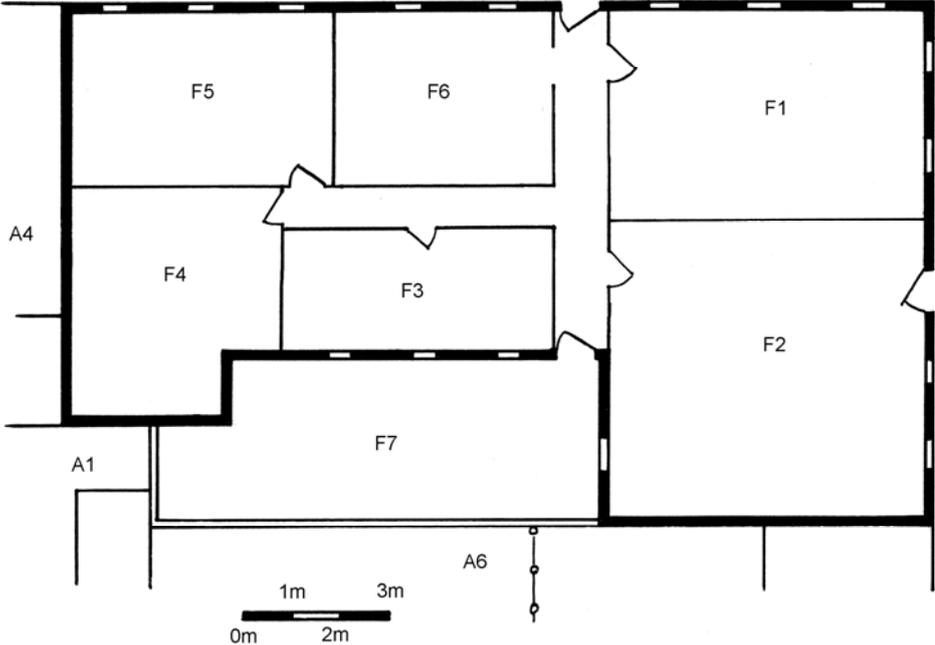
Karte: Buchbinder



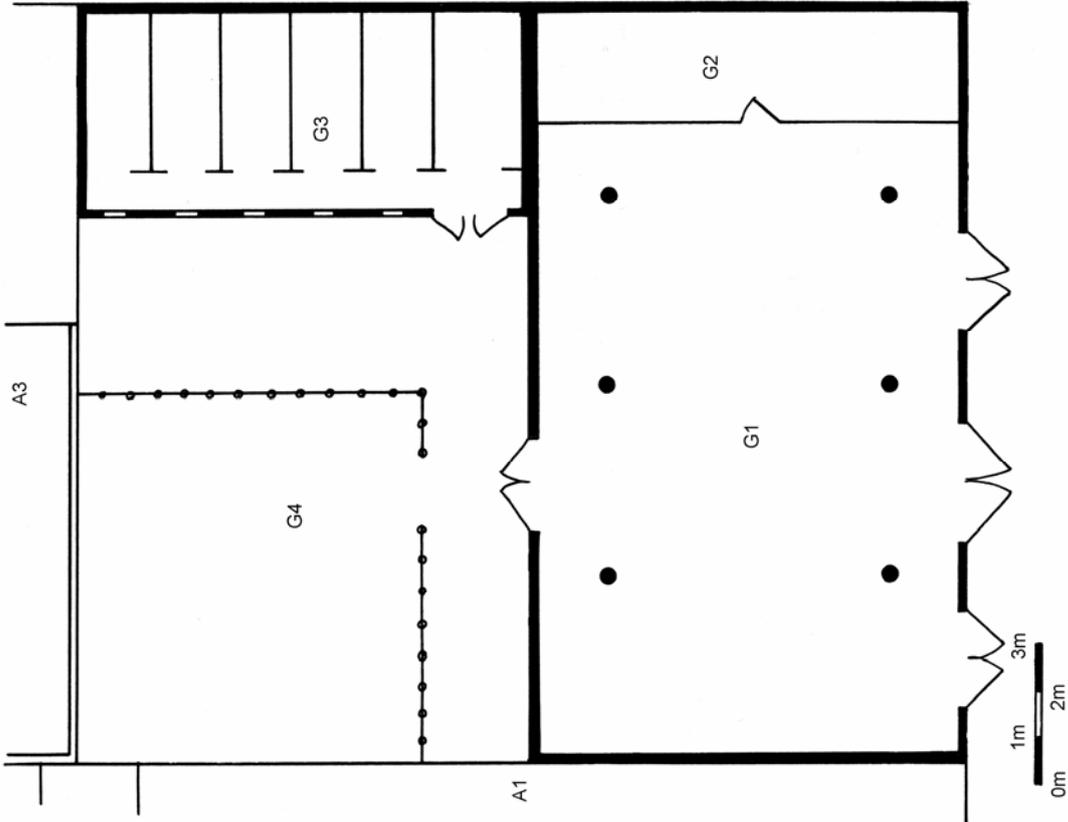
Karte: Glaser



Karte: Ledermeister



Karte: Mietstall



Nachwort:

Diese Abenteuer wurde von Claudia Krüger aka Marana (im DnD-Gate) verfasst und hat den 2. Platz im D20 Abenteuer Contest 2004 der von www.DnD-Gate.de veranstaltet wurde, belegt.

Das Abenteuer darf zu Spielzwecken verwendet werden. Änderungen müssen jedoch mit der Autorin abgesprochen werden.

Die Kontaktadresse lautet: marana_khaer_nasar@yahoo.de

Das Abenteuer unterliegt der D20 Lizenz und der OGL von Wizards of the Coast.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.