

Vermagst Du es, der Schreckensherrschaft
der Schmutenschlange ein Ende zu bereiten?

Das
Geheimnis
der Krähe

Ein inoffizielles Abenteuer für Warhammer: Das Rollenspiel von Karl-Heinz Zapf

Limitierter und signierter Sonderdruck zum CDLS 2010.



Das Geheimnis der Krähe

„Das Geheimnis der Krähe“ ist ein inoffizielles und kostenloses Abenteuer für das deutsche Regelwerk „Warhammer: Das Rollenspiel“. Alle Rechte bleiben dem deutschen Lizenznehmer Schwarzes Einhorn sowie Games Workshop Ltd. vorbehalten.
Games Workshop und Warhammer sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd.

Erster Band der Schmutenbach-Kampagne

Ein Rollenspiel-Abenteuer der SpieleSchmiede

Das vorliegende Abenteuer ist dem Magazin „Warpstone“ gewidmet. Vielen Dank für die großartigen gemeinsamen Jahre in einer grimmigen Welt voller Gefahren.

Autor: Karl-Heinz Zapf · **Grafiken:** Ulrike Kleinert

Layout, Lektorat & Satz: SpieleSchmiede

Auflage: 50 Exemplare (exklusiver Sonderdruck für den Con der langen Schatten 2010)

Infos zu weiteren Rollenspiel-Bänden & Conventions der SpieleSchmiede:

www.spieleschmiede.info · info@spieleschmiede.info

Nur die Krähe war Zeuge

Auch diese dramatische Geschichte beginnt für unsere wackeren Abenteurer völlig harmlos und der Ort der Handlung ist diesmal das Imperium selbst, also ein Platz, an dem sich die Abenteurer doch relativ gut auskennen und auch heimisch fühlen dürften ... Die Wasserwege des Imperiums sind ja weithin bekannt und an den zahllosen kleinen und großen Flüssen liegen oftmals Rast- und Gasthäuser, um die Reisenden, welche zu Boot unterwegs sind, aufzunehmen und zu beherbergen!

Es kommt nicht selten vor, dass sich ein Rasthaus sowohl an einem Fluss, als auch an einer stark befahrenen Straße befindet und gerade hier können die Wirte einen guten Profit machen, wenn sie ihr Geschäft verstehen. Doch es gibt auch schwarze Schafe unter diesen Wirten und einer von ihnen, der griesgrämige **Zacharias Zoller**, ist sogar ein ausgemachter Haderlump und Halsabschneider. Dieser Wirt des Gasthauses „**Zur Schwarzen Krähe**“ ging früher bei einem hervorragenden Handwerker im Ort Kemperbad in die Lehre, ehe dieser ihn wegen ständiger Betrügereien, Diebstähle und Schlägereien davonjagte.

Wenig später war der bedauernswerte Lehrmeister tot – ermordet – und kurz darauf war Zacharias mit den erheblichen Ersparnissen dieses armen Mannes auf der Flucht und versteckte sich dabei des öfteren in einsamen und abgelegenen Rasthäusern, die nur selten besucht wurden. Schließlich aber kam dem verschlagenen Mann eine Idee und er ging daran, ein leerstehendes Gasthaus zu suchen, in dem er seinen diabolischen Plan in die Tat umsetzen konnte.

Zunächst aber veränderte er sein Aussehen derart, dass man ihn nicht gleich auf Anhieb erkannte, kleidete sich neu ein und erwarb ein einsam stehendes Haus, das seinen Vorstellungen entsprach.

Dieses relativ intakte, wenn auch sichtlich alte Gebäude lag an einem kleinen Fluss namens **Schnute**, der weit oben im gefährlichen Weltrandgebirge entspringt, und zugleich an einer eher wenig befahrenen Straße des Imperiums, weswegen der frühere Wirt das Geschäft hier auch entmutigt aufgegeben hatte. Übrigens befindet sich auch die berühmte Ortschaft **Schnutenbach** in nicht allzu weiter Entfernung – in Richtung des massiven Weltrandgebirges – an eben diesem Wasserlauf. Mit Hilfe seines ausgezeichneten Wissensschatzes über mechanische Apparaturen begann Zacharias dann rasch, das Haus seinen Anforderungen anzupassen, wobei er sehr heimlich vorging, damit die wenigen umliegenden Bewohner nichts davon mitbekamen.

Der schurkische Halunke baute in einem Bett der Gästezimmer eine schreckliche Falle ein, die solcherart gestaltet war, dass der Betthimmel aus massivem Metall

Die grimmigen Mordebuben

Zacharias und seine wenigen Spießgesellen, die sich regelmäßig zum Zechen im Gasthaus „Zur Schwarzen Krähe“ einfänden, sind ein verwegener und geldgieriger Haufen, der im wahrsten Sinne des Wortes über Leichen geht. Zwar werden sie ihr eigenes Wohl weit voranstellen, wissen jedoch, dass ihnen der Tod sicher ist, wenn ihre Missetaten bekannt werden, und werden daher oft mit dem Mut der Verzweiflung agieren!

Zacharias Zoller

Der Wirt des Gasthauses ist ein Mann mittleren Alters, der fast ständig einen überaus mürrischen Gesichtsausdruck zur Schau trägt. Das schwarze



Haar hängt ihm wirr in die Stirn, wenn er es nicht zu einem Zopf gebunden trägt. Er ist oft unrasiert und sein Gesicht ist überaus durchschnittlich, so dass es nirgendwo in der Alten Welt auffallen würde, was ihm bei seinen skrupellosen Machenschaften natürlich sehr gelegen kommt. Zacharias ist nicht sonderlich

intelligent, aber von einer diabolischen Verschlagenheit und seine Gier nach schnellem Geld macht ihn zu einem skrupellosen Widersacher. Nach dem heimtückischen Mord an seinem ehemaligen Lehrmeister plante Zacharias bereits insgeheim, wie er seine Taten durchführen und dadurch zu Reichtum gelangen könnte. Im Laufe seiner Flucht hat er sich außerdem alle Fähigkeiten angeeignet, von denen er glaubt, dass sie ihm noch nützlich sein könnten ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
4	31	30	3	4	10	32
1	34	35	33	39	38	32

Fertigkeiten: Ausweichen, Betäubender Hieb, Bestechung, Betteln, Brauen, Charme, Dinge verbergen, Dressur, Drogen bereiten, Entfesseln, Fallen stellen, Feilschen, Fischen, Flucht!, Gifte bereiten, Glücksspiel, Kochen, Kräuterkunde, Mechanik, Pflanzkunde, Schätzen, Schlagfertigkeit, Schwimmen, Taschendiebstahl, Tierpflege, Tischlern, Überrumpeln, Verkleiden, Verstecken/Stadt, Wagenlenken.

Ausrüstung: 7 Dosen Nachtschatten, Dolch (I +10, S -2), Lederwams (RS 0/1, Körper).

Besondere Regeln: –



mittels einer gespannten Metallfeder und einer schlaun mechanischen Vorrichtung auf die arglosen Schlafenden herabgesenkt werden konnte, so dass sie erbärmlich erstickten und ihnen dann

durch den ungeheuren Druck der Presse sämtliche Knochen im Leibe gebrochen wurden!

Bedient wurde dieser todbringende Mechanismus in der Dachkammer und die Betten sehen alle zwar massiv aus und fallen durch ihren – einem Himmelbett ähnlichen – Aufbau etwas aus dem Rahmen, aber selbst bei genauerer Betrachtung ist in den allesamt holzgetäfelten Zimmern nichts zu finden, was auf eine Falle schließen lassen könnte, denn Zacharias hat die Konstruktion genial getarnt, so dass der Betthimmel direkt mit der soliden, holzgetäfelten Decke abschließt.

Auf diese garstige Art und Weise beseitigte er nach und nach einige seiner Gäste, fast immer alleinreisende Wanderer, und natürlich stets solche Personen, die offenkundig deutlich besser betucht waren als die meisten hier abgestiegenen Reisenden. Doch eines Nachts, als er wieder einmal ein unglückseliges Opfer in die Schnute sinken ließ, wurde er von **Anton Adeberg** – einem alten Fischer und Tunichtgut aus dieser Gegend – bei seinem schändlichen Treiben beobachtet und daraufhin sogleich erpresst ...

Zacharias überlegte sich erst, den alten Trunkenbold ebenso verschwinden zu lassen wie einige seiner Gäste, aber dies hätte hier womöglich zu viel Aufsehen erregt und den Verdacht vielleicht endgültig auf ihn gelenkt! Denn der skrupellose Wirt wollte Aufsehen zumindest so lange vermeiden, bis er genügend Geld beiseite geschafft hatte, um fürderhin ein Leben weitab von hier in Saus und Braus führen zu können.

Daher traf er mit dem zwielichtigen Anton eine Vereinbarung, dass dieser ihm beim Abtransport der Leichname hilft und dafür freie Getränke und in regelmäßigen Abständen eine relativ großzügige Zahlung an Goldmünzen erhält. Im Laufe der Zeit erfuhren auch die beiden nichtsnutzigen Söhne Antons – nämlich **Oskar** und **Helmut Adeberg** – von dem lukrativen Geschäft und sind seitdem eifrig darum bemüht, durch diverse Dienste auch einen Teil des blutigen Geldes abzukommen. Nach und nach wird Zacharias dies jedoch zunehmend zuviel und er hat schon lange beschlossen, eines Nachts heimlich zu verschwinden, nur seine Gier hält ihn jetzt eigentlich noch an diesem Ort ...

Die hübsche, aber eher einfältige Schankmaid **Marlies Liebekind** weiß von den diabolischen Umtrieben ihres Arbeitgebers (wie hätte sie diese auch übersehen können), schweigt aber nach diversen Morddrohungen

verschüchtert und sieht sozusagen weg, wenn wieder ein argloses Opfer auserwählt wird.

Ganz im Gegensatz zu ihr ist der ebenfalls im Gasthaus angestellte Stallbursche namens **Lukas** ein wahrer Sadist und findet sogar Freude daran, dem Wirt zu helfen, unschuldige Reisende zu ermorden – er verlangt noch nicht einmal Bezahlung für sein Schweigen, was Zacharias natürlich sehr gelegen kommt. Im Laufe der Zeit haben sich in den beiden Ansiedlungen, zwischen denen das Wirtshaus gelegen ist, allerlei Geschichten und Gerüchte gebildet, denn manchmal wird ein zermalmt Körper eines der Toten ans Ufer geschwemmt und die alte Legende der grässlichen „**Schnutenschlange**“ ist zur Zeit gerade wieder besonders populär!

Nur allzu gerne verbreiten Anton Adeberg und seine beiden Söhne sowie der Wirt die Geschichte dieser grausigen, geschuppten Bestie und wissen mancherlei – natürlich hemmungslos übertriebene – selbst erdachte Schauer märchen im düsteren Schankraum des Gasthauses zu berichten.

Der diabolische Haderlump Zacharias weiß indessen, dass es an der Zeit ist, langsam aber sicher von hier zu verschwinden, bevor doch noch jemand darauf kommt, dass in der Tat er hinter den Morden steckt. Seine unermessliche Gier veranlasst ihn derzeit dazu, immer noch auf einen letzten großen Wurf zu warten und dann das Weite zu suchen ...

Es soll nicht mehr allzu lange dauern, bis er endlich seine Chance bekommen wird!

Zu Besuch in Dornendorf

Auf ihrer Reise gelangen die Abenteurer eines Tages nach **Dornendorf**, einem winzigen Ort auf der Straße von Kislev ins Imperium, ganz grob in Richtung Talabheim.

Diese winzige Ansiedlung beherbergt fast ausschließlich Holzfäller und Köhler, sowie einige wenige Bauern, und als die Abenteurer ankommen, können sie auch sogleich einen Menschauflauf (wenn man es denn so nennen kann) entdecken, der sich auf der einzigen, schlammigen und mit einem Abwassergraben versehenen Dorfstraße gebildet hat. Weinen, Geschrei und Gezeter ertönt und einige der umstehenden Frauen versuchen ganz offensichtlich, eine beleibte Frau in fortgeschrittenem Alter zu trösten, die in Tränen aufgelöst auf der Straße sitzt.

Bei der am Boden zerstörten Frau handelt es sich um **Irmgard Pfannkuch**, eine angesehene „Persönlichkeit“ in diesem Ort, vor allem deshalb, weil sie so gerne tratscht und hervorragende Kuchen und – wie uns der Name ja schon vermuten lässt – Pfannkuchen macht. „*Mein Junge, oh weh, oh weh! Bestimmt hat ihn sich diese schreckliche Bestie geholt! Warum muss das nur mir*

passieren? Erst mein guter Hans-Günther und nun auch noch Jens – ihr Götter, habt doch Erbarmen.“

Irmgard Pfannkuch

Bei dieser rundlichen und pausbäckigen Frau mittleren Alters handelt es sich um einen herzenguten Menschen – nur leider hat die liebe Frau Pfannkuch ihr loses Mundwerk nicht so wirklich unter Kontrolle und gilt daher weit und breit als echtes Plappermaul. Wer Klatsch und Tratsch sucht ist bei ihr genau richtig. Allerdings hat sie keine wirklichen Feinde, ganz im Gegenteil, sie ist trotz – oder vielleicht gerade wegen – ihrer Schwatzhaftigkeit allseits sehr beliebt und ihre mit viel Liebe gebackenen Kuchen und sonstigen Süßspeisen sind überaus gefragt. Irmgard Pfannkuch ist verwitwet – ihr Ehemann Hans-Günther ertrank in der Schnute – und da Jens ihr einziger Sohn ist, gilt ihm nun ihre ganze Sorge und Aufmerksamkeit; übrigens ebenfalls ein Grund dafür, dass er nur allzu gerne unterwegs ist und sich beweisen möchte. Übrigens glaubt Irmgard natürlich an die schreckliche Schnutenschlange und sie ist felsenfest davon überzeugt, dass ihr Gemahl von eben diesem Monstrum gefressen worden ist ...



B	KG	BF	S	W	LP	I
3	28	30	3	4*	10	32
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	34	35	33	29	36	34

Fertigkeiten: Charme, Feilschen, Kochen, Pflanzenkunde, Singen, Überrumpeln.

Ausrüstung: Einfache Kleidung, (frischer) Kuchen, Nudelholz (I -10, S -2).

Besondere Regeln: –

Fragen die Abenteurer nun zum Beispiel einen der umstehenden Einwohner, so können so erfahren, dass Irmgards Sohn **Jens Pfannkuch** gestern abend nicht mehr aus dem Nachbarort **Furtstetten** zurückgekommen ist, wo er Zuckerrüben für das Leibgericht seiner Mutter einkaufen sollte.

Allerdings halten die meisten Bewohner Dornendorfs die ganze Aufregung für eher voreilig, denn es ist bekannt, dass Jens ein ziemlich aufgeweckter Bursche ist und sobald ihn einmal eine Sache interessiert, lässt er nicht mehr locker – vermutlich hat er die Zeit einfach irgendwo auf dem Weg in Richtung Furtstetten vertrödelte. Außerdem nutzt er wohl so ziemlich jede

Anton Adeberg

Der heimtückische alte Anton wirkt wenig vertrauenserweckend: Die meisten Zähne fehlen ihm, er ist fast ständig betrunken, seine hagere Gestalt wird nur



dürrig von zusammengeflackten Kleidungsstücken bedeckt, er trägt eine Augenklappe und hinkt ziemlich stark! Durch seine Untaten kann er endlich so viel saufen, wie er will, und er wird alles dafür tun, dass die lukrative Partnerschaft mit Zacharias kein Ende nimmt! Anton Adeberg diente geraume Zeit bei der imperialen

Armee, ehe er unehrenhaft entlassen wurde – hier hat er gelernt, durchaus effektiv mit der einen oder anderen Waffe umzugehen, auch wenn seine Fähigkeiten im Laufe der Zeit gelitten haben. Mit seiner Erfahrung ist er dem mörderischen Wirt zumindest ab und zu durchaus von Nutzen ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
2	39	36	3	3	11	35
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
2	29	28	30	31	28	26

Fertigkeiten: Alkohol trinken, Ausweichen, Entwaffnen, Geheimsprache: Kampf, Gewaltiger Hieb, Raufen, Schwimmen.

Ausrüstung: Schmutzige (übelriechende) Kleidung, Armbrust, (rostiges) Kettenhemd (RS 1, Körper), Schild (RS 1, überall), Streitkolben.

Besondere Regeln: –

Oskar Adeberg

Der ältere Sohn von Anton ist ein echter Hüne von einem Mann, dabei aber leider absolut dämlich und



hat große Angst und enormen Respekt vor seinem Vater. Er tut alles, was dieser von ihm verlangt und hofft stets auf dessen Stolz, doch bisher hat er als Dank stets nur Verachtung erhalten. Mit seinen Bärenkräften und der imposanten Statur bietet er einen beeindruckenden Anblick und obwohl er nicht gerne bei den



Gelegenheit, um der übertrieben fürsorglichen Art seiner Mutter zu entfliehen ...

Daher lautet auch die allgemeine Meinung, dass er sich irgendwo auf der Straße herumtreibt oder vielleicht im Gasthaus „Zur

Schwarzen Krähe“ aufhält, da er wohl gerne mit dem Wirt Zacharias spricht.

„Der Bursche steckt seine Sache zu gerne in Angelegenheiten, die ihn nichts angehen. Dumme Angewohnheit, das! Ist zwar ein kluges Kerlchen, wird ihn aber eines Tages noch um Kopf und Kragen bringen!“

So und ähnlich lautet die Meinung der Bevölkerung ...

Sollten die Abenteurer die in Tränen aufgelöste Frau Pfannkuch näher befragen, so wird sie ihnen bereitwillig erzählen, dass ihr Sohn sich am Morgen des gestrigen Tages auf den Weg nach Furtstetten gemacht hat, das er bei zügigem Marsch gegen Mittag hätte erreichen müssen. Dort sollte er dann für sie beim Krämer namens **Volkhart Velsing** einige Zutaten für ihre weithin berühmten Süßspeisen besorgen, die es hier in Dornendorf leider nicht gibt. Es war vereinbart, dass er gegen Abend des gleichen Tages wieder hier im Ort erscheint ...

Die arme Frau hatte noch lange auf ihren Sohn gewartet, dann aber vermutet, dass er sich deshalb verspätete, weil er mit der Tochter des Krämers **Linda Velsing** herumgeschäkert in der Vergangenheit bereits sehr oft vorgekommen ist.

„Das hat der gute Herr Velsing gar nicht gerne gesehen, das kann man wohl sagen. So ein hübsches junges Ding, aber er wollte immer was Besseres für sie. Als ob so ein feiner Pinkel aus der Stadt die Tochter eines Krämers heiraten würde ... Und kochen kann sie auch nicht besonders gut! Immerhin ist sie schon ein liebes Mädel.“

Also legte sie sich schlafen, als ihr Sohn aber am Morgen immer noch nicht zuhause war, wusste sie, dass ihm etwas Schreckliches zugestoßen war.

„Er ist bestimmt der Schnutenschlange zum Opfer gefallen, sicherlich! Oh je, mein armer Junge, das hat er nicht verdient. Er war zwar viel zu neugierig und wissbegierig, aber so ein Ende ... Eine Mutter fühlt einfach, wenn ihrem Kind was zugestoßen ist!“

Die Frau ist wirklich felsenfest davon überzeugt, dass Jens der legendären Schnutenschlange begegnet ist und dies nicht überlebt hat (wie in ihren Augen ja auch

bereits ihr bedauernswerter Gatte, der eigentlich nur sturzbetrunken in die Schnute gefallen und dort jämmerlich ertrunken war)!

Sie weiß auch zu berichten (wie übrigens fast alle Dorfbewohner), dass alle paar Monate der völlig zermalmte Körper eines Reisenden ans Ufer der Schnute gespült wird, die auf der Straße unterwegs waren und es ist allgemein bekannt, dass kein Mensch eine solche Kraft besitzt, jemanden derart zu verstümmeln!

Außerdem sei immer ein Ausdruck des schieren Grauens auf den Gesichtern der Toten zu sehen gewesen, so als hätten sie etwas ganz Entsetzliches erblickt, bevor sie starben...

Schließlich bricht die mollige Frau wieder in Tränen aus, als ihr einfällt, daß Jens der letzte Sohn ist, der noch bei ihr lebt und ihre übrigen Kinder schon lange geheiratet und das Haus verlassen haben.

„Seit dem Tode meines Mannes habe ich nicht so fürchtbar weinen müssen,“ ist alles, was sie noch aus der bedauernswerten Frau herausbekommen werden ...



Falls die Abenteurer noch übrige Bewohner weiter befragen sollten, so können sie – neben der Legende der berüchtigten Schnutenschlange in farbenfrohen Erzählungen und vielen angeblichen Augenzeugenberichten von deren Erscheinen – nichts mehr von Belang erfahren, außer vielleicht, dass Jens einmal von einem Burschen aus Furtstetten grün und blau geprügelt worden ist, weil dieser wohl eifersüchtig auf ihn war.

Der Name dieses groben Burschen ist **Axel Kranzbuhler** und er ist der Sohn eines wohlhabenden Bauern aus dem Nachbarort...

Das Schicksal des Burschen

Es war ist die grausige Geschichte der fürchterlichen „Schnutenschlange“ nur ein Schauer-märchen, um Kinder zu erschrecken, wenn sie nicht brav essen oder ins Bett gehen wollen!

In der Tat aber wurde seine Neugier dem jungen Jens zum Verhängnis, denn er hat bereits vor einiger Zeit durch Zufall erfahren, dass Zacharias sich mit allerlei Gerätschaften sehr gut auskennt und seitdem hat er immer wieder seine Nähe gesucht, denn der Bursche war fasziniert von solchen Dingen...

Tatsächlich schmeichelte es Zacharias, dass ihn jemand für wichtig hielt und daher erzählte er dem jungen Burschen viele Geschichten über wundersame Erfindungen, die in den großen Städten des Empire gemacht

wurden. Er verbot dem Jungen, mit jemandem anderen über diese Dinge zu reden, unterschätzte aber dessen rasche Auffassungsgabe, denn bald schon konnte Jens erahnen, dass eventuell eine Apparatur und nicht die bedrohliche Schnutenschlange die Reisenden so schrecklich zermalmt hatte!

Gestern schließlich schlich er sich auf seinem Rückweg von Furtstetten heimlich ins Gasthaus und durchsuchte es, während Zacharias in seiner Kammer lag und schlief. Dummerweise wurde er dabei von Helmut bemerkt und gerade, als Jens in der Dachkammer den Mechanismus gefunden hatte, wurde er von den Mordbuben überwältigt und in den Keller gesperrt.

Anton und seine Söhne drängten den Wirt darauf, ihn ebenso wie alle anderen zu töten, doch zum ersten Mal in seinem Leben zauderte Zacharias, dies zu tun, denn irgendwie war ihm der junge Mann wohl doch ans Herz gewachsen. Vielleicht sieht er in ihm tatsächlich ein Abbild von sich selbst, wie er hätte werden können, hätte er sich nicht voll und ganz seinen üblen Taten verschrieben. Jedenfalls brachte er es vorerst nicht über sich, den Burschen zu töten

Daher liegt Jens zur Zeit gut verschnürt in einem leeren, wuchtigen Fass im dunklen Keller des Gasthauses und wird erst in den nächsten Tagen „beseitigt“, je nachdem, wie die Dinge sich entwickeln sollten! Es ist aber auch möglich, dass Zacharias – falls er sich sputen muss – sich aus dem Staube macht und den jungen Mann einfach seinem Schicksal überlässt ...

Jens Pfannkuch

Der gute Jens Pfannkuch dürfte ein Bursche so ganz nach dem Geschmack der Abenteurer sein: Aufgeweckt und keck und immer eine Spur zu neugierig. Er träumt schon seit langer Zeit davon, viele Länder zu bereisen und unzählige Abenteuer zu bestehen. Er ist gerne und lange unterwegs, um seiner sehr fürsorglichen Mutter wenigstens für kurze Zeit ein wenig zu entkommen, die ihn nur allzu gerne mit ihren leckeren Süßspeisen mästet und ihn am allerliebsten zu Hause um sich hat.



Zum Glück für Jens hat dies aber bisher bei ihm noch nicht allzu viel Wirkung gezeigt: Er ist ein gutaussehender junger Mann mit einem einnehmenden – allerdings wenig häuslichen – Charakter, der seit einiger Zeit hoffnungslos in die hübsche Dietlinda Velsing verfallen ist. Er ist fest davon überzeugt, dass sie die richtige

Missetaten seines Vaters hilft, sieht der bedauernswerte Oskar darin die einzige Möglichkeit, dessen Anerkennung zu finden. Man sieht seinem offenen, breiten und einfältigen Gesicht dummerweise so ganz und gar nicht an, welche Abgründe sich in seiner Seele verbergen und er ist bereit, jede beliebige Schandtats zu vollziehen, sofern sein Vater Anton dies von ihm verlangt ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
4	33	13	5*	4	13	29
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	28	26	24	29	28	27

Fertigkeiten: Alkohol trinken, Besondere Waffe: Zweihandwaffe, Fallen finden, Fallen stellen, Gewaltiger Hieb, Pflanzenkunde, Schleichen: Land, Sehr stark*, Spuren folgen, Verstecken: Land.

Ausrüstung: Abgenutzte Kleidung, Lederwams (RS 0/1 AP, Körper), Holzfälleraxt (I -10, S +2).

Besondere Regeln: –

Helmut Radeberg

Der jüngere Sohn Antons ist das genaue Gegenteil seines Bruders: Er ist von einigermaßen einnehmendem Äußeren, benimmt sich arrogant



und aufbrausend und ist auch nicht gerade auf den Kopf gefallen. Er hat schon lange vor, viel mehr Profit aus der ganzen Angelegenheit zu schlagen, weiß aber noch nicht so recht, wie er dabei vorgehen soll. Erpressung scheint ihm aber durchaus ein mögliches Mittel zum Zweck zu sein. Helmut ist ein echter Frauenheld und

lässt sich absolut keine Gelegenheit entgehen, mit einer wildfremden Weibsperson ins Bett zu steigen. Außerdem liebt er es, seinen älteren Bruder Oskar bei jeder sich bietenden Gelegenheit zu verspotten und zu verhöhnen ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
4	32	27	3	3	9	39
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	35	29	37	34	38	36

Fertigkeiten: Alkohol trinken, Ausweichen, Fischen, Geheimzeichen: Diebe, Lesen/Schreiben, Rudern, Schleichen: Land/Stadt, Wagenlenken.

Ausrüstung: Gute Kleidung, Dolch (I +10, S -2), Lederjacke (RS 0/1, Arme/Körper).

Besondere Regeln: –



Frau für ihn ist und sieht sich als strahlender Ritter im schimmernden Wehr, der sie aus – natürlich allerlei eingebildeten – Gefahren errettet! Vor allem wegen der hübschen Tochter des Krämers nutzt der verliebte Bursche

jede sich bietende Möglichkeit, einen kleinen Ausflug ins nahe Furtstetten zu unternehmen und somit seiner bildhübschen Angebeteten einen Besuch abstatten zu können ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
4	31	33	3	3	9	36
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	38	32	35	37	36	32

Fertigkeiten: Akrobatik, Beidhändig, Fischen, Gefühl für Tiere, Klettern, Rudern, Scharfe Augen, Schwimmen, Wissen um Flüsse.

Ausrüstung: Einfache Kleidung, Messer (I +10, S -2).

Besondere Regeln: –

Unterwegs in Furtstetten

Falls die Abenteurer sich der Sache annehmen und sich in dem fast ebenso kleinen Ort Furtstetten einmal umsehen wollen, so finden sie dort eine aus Dornendorf sehr vertraute Umgebung vor...

Diese Ansiedlung ist zwar vielleicht doppelt so groß und die Einwohner scheinen hauptsächlich Bauern und Landarbeiter zu sein, aber ansonsten bietet sich das gewohnte Bild eines scheinbar völlig normalen Dorfes im Imperium ... Auch hier gibt es natürlich die Legende um die Schnutenschlange, wenn auch mit einigen kleinen Abweichungen, und auch hier glauben die Einwohner, dass diese legendäre Kreatur die bedauernswerten Reisenden so zugerichtet hat – und wer weiß schon, wie viele überhaupt nicht gefunden wurden..?

Beim Krämer: Der Krämerladen ist ein zweistöckiges Fachwerkgebäude, das im oberen Stockwerk wohl die Wohnung des Besitzers beherbergt.

Im Inneren des Ladens finden die Abenteurer ein wüstes Sammelsurium an alltäglichen Gebrauchsgegenständen vor, so stehen Kisten voller Nägel neben Getreidesäcken, Schaufeln, Hämmer und Sägen hängen an der Wand neben einigen Fellen, auf Regalen stapeln sich Kerzen aller Arten neben Lampen und Kästchen mit billigem Schmuck. Kurz und gut, der Krämer Volkhart Velsingers hat für jeden etwas in seinem Sortiment, aber vor allem jene Dinge, die in den umliegenden Siedlungen wirklich benötigt werden...

Bei ihrem Eintreten erscheint aus dem hinteren Teil des Ladens eine sommersprossige junge Frau mit lan-

gen, hellbraunen Haaren, die sie frech zu zwei Zöpfen geflochten trägt. Sie lächelt die Abenteurer schüchtern an und fragt sie dann, ob sie ihnen irgendwie helfen kann. Dies ist natürlich Dietlinda Velsingers, die Tochter des Krämers, und sie und Jens verbindet eine romantische Jugendliebe ohne Aussicht auf ein gutes Ende, denn Jens ist nicht gerade das, was sich Volkhart unter einer „guten Partie“ vorstellt.

Dietlinda Velsingers

Die junge Krämertochter ist ein liebezendes Geschöpf mit Sommerprossen, langen und hellbraunen Haaren, die sie meist zu Zöpfen geflochten trägt, und



einem einnehmenden, offenen Blick und herzerfrischem Lächeln. In letzter Zeit lächelt sie besonders oft, denn es gefällt Dietlinda, wie ihr der naive Jens den Hof macht. Wie es sich gehört, gehorchte sie zunächst auch ihrem erbosten Vater, als dieser ihr verbot, den kecken Kerl weiterhin zu treffen – doch im Laufe der Zeit musste sie erstaunt feststellen,

dass sie ihn vermisste, wenn er eine Zeitlang nicht in Furtstetten und bei ihr war! Schlussendlich musste sie sich eingestehen, dass die die zärtlichen Gefühle von Jens erwiderte und hofft nun heimlich darauf, ihren Vater im Laufe der Zeit doch noch umzustimmen oder tatsächlich mit ihrem Verehrer durchzubrennen. Dietlinda Velsingers ist eine kluge junge Frau und sie wäre zutiefst erschüttert, sollte Jens etwas zustoßen – es kann sogar sein, dass sie ihren Vater und sein Verhalten dafür verantwortlich machen würde ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
3	26	28	2	3	9	36
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	38	26	35	28	34	39

Fertigkeiten: Charme, Feilschen, Kochen, Lesen/Schreiben, Musizieren: Laute, Schätzen, Singen, Tanzen, Überrumpeln.

Ausrüstung: Gute Kleidung, kleine Laute, Schmuck (Wert 15 Goldkronen).

Besondere Regeln: –

Falls man ihr erzählt, dass Jens verschwunden ist, so wird sie zunächst erschüttert dastehen und dann in Tränen ausbrechen.

„Aber er war doch gestern Mittag noch hier... Wir sind am Ufer der Schnute spazieren gegangen... Haben gesungen, haben getanzt, haben uns – geküsst ... Wo ist er nur, wo kann er sein – was ist mit ihm?“

Dietlinda kann den Abenteurern keine weiteren Informationen liefern, außer der, dass sie sehr oft an der Schnute entlangspaziert, von einem Ungeheuer aber noch niemals etwas zu Gesicht bekommen hat ... Sollten die Abenteurer dann mit Volkhart sprechen, dem griesgrämigen Krämer, so finden sie in ihm einen unangenehmen und mürrischen Gesprächspartner. Er besitzt schütteres, weißes Haar, das er meist mit einer Kappe bedeckt, läuft vornübergebeugt und trägt fast immer dunkle Kleidung, als gelte es, um jemanden zu trauern. Volkhart ist ein unfassbar geldgieriger Mensch und trauert eigentlich jedem Goldstück nach, das ihm durch die Lappen gegangen ist. Seine Tochter sieht er ebenfalls nur als Kapitalanlage und wird daher nur einen wohlhabenden Schwiegersohn akzeptieren ... Wird er über Jens befragt, so zuckt er nur mürrisch mit den Schultern. „Ein Träumer und Tunichtgut mit lauter Flausen im Kopf! Wenn ihn die Schlange gefressen hat, so weine ich ihm keine Träne nach. Er hat meiner Tochter sowieso stets nur dummes Zeug erzählt ...“

In der Tat scheint der alte Mann in keiner Weise betrübt zu sein, eher sogar erleichtert, dass der junge Mann vermisst wird!

Beim Bauern: Wenn die Abenteurer der Geschichte nachgehen, in welcher Jens von einem Bauernsohn verprügelt wurde, so müssen sie nur nach dem größten Hof in Furtstetten suchen und dort nachfragen.

Sofort werden sie von vier wütend knurrenden Hofhunden und ebenso vielen grobschlächtig aussehenden, kräftigen Burschen in einfacher Kleidung umringt, von denen einer noch eine Mistgabel in der Hand hält und der deutlich nach Stall riecht.

„Was wollt ihr, Fremde? Verschwindet sofort von unserem Hof, sonst lasse ich die Hunde los!“

Axel Kranzbuhler

Axel Kranzbuhler ist gar kein so übler Kerl – es verhält sich nur einfach so, dass er mit seinem Leben überhaupt nicht zufrieden ist und mit dem Schicksal hadert. Dabei könnte er doch glücklich und zufrieden sein, immerhin hat er erst vor kurzem den relativ großen Hof seines Vaters geerbt – Sigmar hab' ihn selig – und kann sich daher über eine sichere Zukunft freuen. Doch der tumbe Axel hat sich nun einmal darin verstiegen, dass Linda und er ein wunderbares Paar abgeben würden, auch wenn sie ihm stets deutlich zu verstehen gegeben hat, dass sie nichts von ihm wissen will. Kein Wunder, denn der Bauern-



Lukas

Der junge, schmächtig wirkende Stallbursche scheint sehr schüchtern oder ängstlich zu sein, doch der Schein trügt! Vermutlich ist er von den im Gast-



haus herumlungenden, mordlüsternen Spießgesellen sogar derjenige, der am meisten Spaß an der Ermordung unschuldiger Reisender hat und es wäre ihm am liebsten, wenn er sie vorher auch noch hemmungslos quälen und foltern könnte! Lukas ist durch und durch verdorben und falls er entkommen sollte – er wird tränen-

reich seine Unschuld beteuern, falls die Mordserie auffliegen sollte – so wird er insgeheim auf Rache sinnen und versuchen, die Abenteurer irgendwann auf heimtückische Art und Weise zu töten ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
5*	37	34	2	3	8	54*
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
2	39	32	41	48	46	34

Fertigkeiten: Akrobatik, Ausweichen, Beschatten, Besondere Waffen: Faustwaffen, Wurfaffen, Entfesseln, Foltern, Gifte bereiten, Klettern, Lippenlesen, Scharfe Ohren, Schnelle Reaktion*, Schleichen: Land/Stadt, Sechster Sinn, Verkleiden, Verstecken: Land/Stadt.

Ausrüstung: Streng (nach Stall) riechende Kleidung, Dolch (I +10, S -2), Garotte, 4 Wurfmesser (I +10, S -2), 3 Dosen Nachtschatten.

Besondere Regeln: –

sohn ist nicht nur ungebildet, sondern auch ein eher grobschlächtiger Kerl, der sich nicht unbedingt auf feine Umgangsformen versteht. Und obwohl er vor einiger Zeit seinen Nebenbuhler Jens in einem Anfall von Eifersucht verdroschen hat, so hat er doch mit dessen Verschwinden rein gar nichts zu tun ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
3	36	31	4	4	12	30
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	32	33	30	29	34	29

Fertigkeiten: Alkohol trinken, Besondere Waffe: Flegel, Bestechung, Feilschen, Fischen, Gefühl für Tiere, Jagen, Raufen, Schwimmen, Tierpflege, Wagenlenken.

Ausrüstung: Abgenutzte, einfache Kleidung, Dreschflegel (KG -10, S +1), Knüppel (I -10, S -1).

Besondere Regeln: –



Axel Kranzbuhler ist der älteste Sohn von **Xaver Kranzbuhler**, der erst vor kurzem bei einem Unfall verstorben ist (er wurde von einem Stier im Stall zerquetscht) und er ist daher der Erbe des Hofes. Er ist zwar anfangs ruppig und unfreundlich, wird die Abenteurer aber nach einiger Zeit – und wenn sie ihm ihre Geschichte erzählt haben – in die gemütliche Bauernstube bitten, wo er ihnen ein starkes Bier anbietet.

„Natürlich war ich in die Linda verschossen, ich meine, wer wäre das nicht? Aber obwohl mich ihr Vater schon als Schwiegersohn genommen hätte, hat sie mich nicht gewollt. Tja, da kann man wohl nichts machen, oder? Andere Mütter haben ja auch noch schöne Töchter ...“

Auch er glaubt an die Existenz der Schnutenschlange, wenn er auch einräumen muss, sie noch nie gesehen zu haben ... *„Na ja, wer soll denn die armen Hunde da draußen so zugerichtet haben? Ich selbst habe mal einen gefunden – alle Knochen im Leib waren dem gebrochen und sein Gesicht, das war so angstverzerrt, als wäre ihm etwas ganz Furchtbares begegnet!“*

Zwar hätten einige Straßenwächter den Fall untersucht, aber auch diese waren bald mit ihrem Latein am Ende und vermuteten, ein Troll könne den Leichnam so zugerichtet haben (obwohl diese eigentlich dafür bekannt sind, ihre Opfer zu fressen). Axel gibt sofort zu, Jens verprügelt zu haben, aber nur, weil er betrunken war und diesen zusammen mit Dietlinda gesehen hatte ...

„Ihr wisst ja wohl selbst, wozu die Eifersucht einen Mann treiben kann ...“

Ein gefährliches Gasthaus

Auf dem Weg nach Furtstetten dürfte den Abenteurern bereits das einsame, aber relativ große Gasthaus aufgefallen sein, das etwas abseits der Straße liegt. Neben dem Gasthaus-Gelände befindet sich – direkt am Flusslauf – ein verwahrlost aussehendes Gebäude, vor dem ein junger Mann sitzt und angelt. An dieser Stelle befinden sich am Ufer des Flusses auch zwei Anlegestellen für Flussboote, wobei bei ihrer Ankunft ein kleines Schiff dort vertäut ist.

Das Gasthaus „Zur Schwarzen Krähe“ ist – wie im Imperium üblich – von einer hohen Steinmauer umgeben, über der aber deutlich das zweistöckige Hauptgebäude, eine Scheune und ein hoher Holzbau (vermutlich für Kutschen) auszumachen sind.

Das Tor ist bei Tag und Nacht geschlossen und nur durch lautes Rufen oder Klopfen gegen das Holz kann man auf das Gelände... In diesem Falle öffnet der junge Stallbursche das Tor, nachdem er mit leiser Stimme von drinnen gefragt hat, wer vor dem Tor steht. **Lukas**

ist ein ausgezehrt wirkender Kerl mit einem Überbiss und schrecklich schlechten Zähnen, der niemandem in die Augen blickt und meist den Boden anstarrt. Er führt die Abenteurer zum Gasthaus selbst, dem zweistöckigen Fachwerkgebäude, über dessen Eingangstüre ein Metallschild in Form einer fliegenden Krähe baumelt; eine Holztafel besagt, dass dieses Gasthaus „Zur Schwarzen Krähe“ heißt...

Alle Gebäude machen von außen einen eher heruntergekommen Eindruck, der beim Eintreten in die Schankstube, die fast das gesamte Erdgeschoss einnimmt, aber zum Glück gemildert und dann ins Gegenteil gekehrt wird. Der Schankraum ist zwar relativ düster, aber mit gut gezimmerten Möbeln aus dunklem Holz eingerichtet, desweiteren sind die Wände mit dunklem Holz getäfelt.

Eine große Krähe, die auf einem der Dachbalken sitzt, krächzt die Abenteurer an und beäugt sie dann misstrauisch, ebenso wie drei dunkle Gestalten, die in einer Ecke sitzen und grinsend über ihren Bierhumpen die Köpfe zusammenstecken; ein mürrisch wirkender Mann steht gelangweilt am Ausschank und blickt nun ebenfalls aufmerksam in ihre Richtung herüber ...

Istvan

Die Krähe Istvan – der das Gasthaus seinen neuen Namen verdankt – ist natürlich nicht wirklich in das Mordkomplott verwickelt, aber sofern sie sprechen könnte, würde sie so einiges erzählen können. Die Krähe wurde als Jungtier von Zacharias gefunden, kurz bevor er das Gasthaus neu eröffnete, und seither lebt sie hier auf dem Deckenbalken. Ihr ab und zu erschallendes Krächzen und unheimliches Starren machen sie zu einem eher unliebsamen Zeitgenossen ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
2	33	–	1	1	5	30
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
2	–	12	2	20	18	–

Fertigkeiten: Fliegen, Krächzen, unheimliches Starren.

Ausrüstung: –

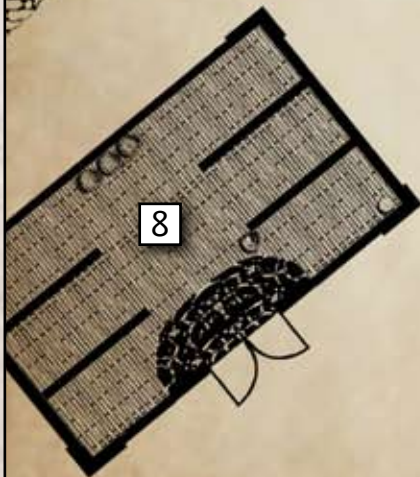
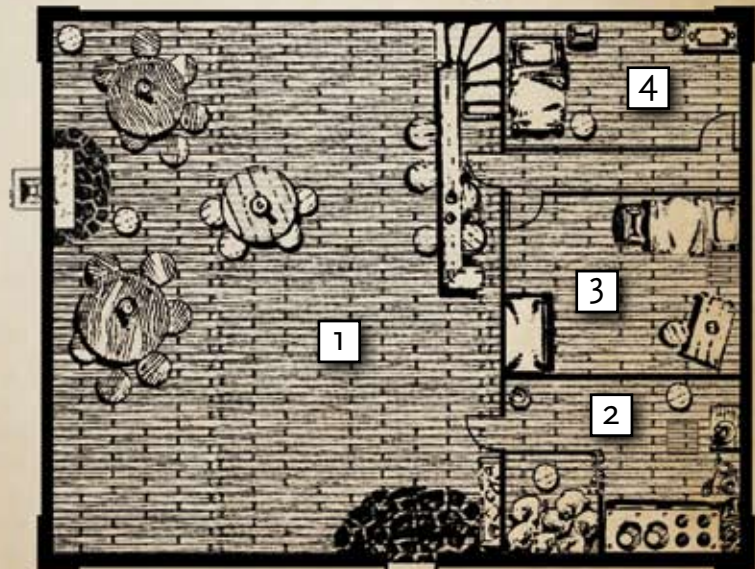
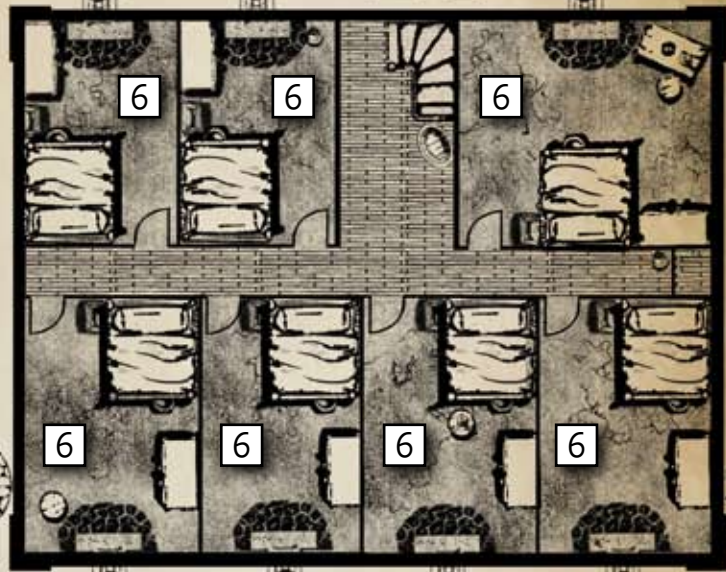
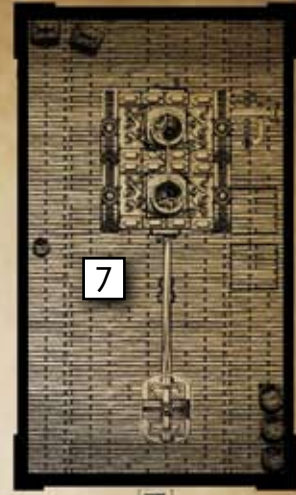
Besondere Regeln: –

Ein Gang durch die „Krähe“

Bei einem ersten, eher unachtsamen Blick wirkt die „Schwarze Krähe“ wie ein ganz gewöhnliches Gasthaus wie so viele andere im Imperium auch – dies ist eine Einschätzung, die dummerweise schon viele arglose Reisende teuer mit ihrem Leben bezahlen mussten ...

1) Der Schankraum: Dieses sehr geräumige Zimmer wirkt etwas finster, dies liegt aber vor allem an dem dunklen Holz, das sowohl bei den Möbeln, wie auch

- 1) Gastraum
- 2) Küche
- 3) Wirtskammer
- 4) Mägdekammer
- 5) Keller
- 6) Gästezimmer
- 7) Speicherraum
- 8) Stall



Das Gasthaus "Zur Schwarzen Krähe"





den getäfelten Wänden Verwendung fand. Auffällig ist zunächst einmal die schwarze Krähe, die auf einem der wuchtigen Dachbalken sitzt und von dort nach unten späht; sie ist angebunden und kann daher ihren Platz nicht verlassen, die Stelle unter ihr ist verdächtig leer ... An den Holzbalken hängen mehrere schwere Kerzenleuchter, die mittels an den Wänden festgebundener Seile herabgelassen werden können, um die Kerzen zu entzünden, wenn die Nacht anbricht – auch diese Leuchter sind aus schönem, dunklen Holz gefertigt. Ein großer Kamin befindet sich an einer Wand, gegenüber liegt der Ausschank, der aus einem wuchtigen, hohen Tisch besteht, hinter dem auf Regalen Bierhumpen, Gläser und Holzgeschirr, sowie auf dem Boden Fässer stehen. Vor dem Kamin, in dem fast immer ein munteres Feuer brennt, liegen drei große, behäbige Hunde und blicken die Abenteurer bei deren Eintreten lange an, ehe sie wieder ihre massigen Köpfe auf die Pfoten sinken lassen.

Fibor, Bela und Janos

Dies sind die drei Hunde von Zacharias, die er darauf abgerichtet hat, nur ihm allein zu gehorchen. Es sind massige Tiere mit langem, zottigen Fell und sie sind tatsächlich die einzigen Gefährten weit und breit, denen der Wirt jemals sein Vertrauen geschenkt hat ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
6	41	–	3	3	7	30
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	–	43	14	43	43	–

Fertigkeiten: Beißen, Bellen, Sabbern.

Besondere Regeln: Im Beisein ihres Herrn Zacharias erhalten die Hunde einen Bonus von +15% auf **WIL**.

Eine Treppe führt aus dem Schankraum nach oben in die Gästezimmer, zwei Türen führen ab, eine davon in die gut ausgestattete Küche, eine andere in das Zimmer des Wirts und der Dienstmagd.

Der Gastraum wirkt nicht nur gemütlich, sondern er ist es auch ... Als die Abenteurer eintreffen, sitzen bereits vier Personen in der Schankstube und lassen sich das Bier schmecken: Drei unrasierte, schlecht gekleidete Männer, die ihre Kapuzen tief ins Gesicht gezogen haben und die Abenteurer mindestens ebenso misstrauisch anblicken wie die Krähe, sowie ein älterer, freundlich dreinblickender Mann mit grauem Haar, der aber in den letzten Jahren dem Alkohol mehr zugesprochen hat, als ihm gutgetan hat. Während die Abenteurer vielleicht noch abwartend und beobachtend dastehen,

taucht aus einer der Türen eine dralle, blonde Maid auf, die dem älteren Mann einen Teller mit Essen bringt, was ihr dieser mit einem Klaps auf den Hintern dankt. Sie runzelt ein wenig unwillig die Stirn, kommt dann aber zu den Abenteurern und fragt sie nach ihren Wünschen bezüglich Speisen und Getränken und natürlich, ob diese die Nacht hier verbringen möchten...

Marlies Liebekind

Die Magd Marlies ist beileibe kein schlechter Mensch. Nur leider ist sie nicht gerade die Hellste und ganz schrecklich einfältig, was aber die Besucher der



„Schwarzen Krähe“ gerne deswegen in Kauf nehmen, da es sich bei Marlies um eine dralle, blondgelockte Maid handelt, deren Anblick so manchen müden Mann erfreut. Zacharias schätzt sie, da sie sich leicht einschüchtern lässt und überdies für manche klingende Münze sorgt, denn die Besucher des Gasthauses bleiben gerne ein wenig länger und geben

mehr Geld aus, sofern Marlies sie bedient.

Natürlich hat sie im Laufe der Zeit gemerkt, was für schreckliche Taten ihr Dienstherr verübt, doch was soll eine arme, schwache Frau schon gegen einen so bösen Buben unternehmen? Lieber schweigt Marlies Liebekind zitternd stille und hofft darauf, dass sich diese Angelegenheit von alleine löst ... Immerhin kann es durchaus sein, dass sie versucht, vielversprechenden Personen dabei zu helfen, die Missetaten aufzuklären und den Wirt seiner wohlverdienten Strafe zuzuführen. Dass Jens im Keller gefangen gehalten wird – den sie übrigens wirklich besonders gut leiden kann – weiß sie dummerweise nicht ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
3	27	26	2	3	10	31
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	37	28	24	29	26	33

Fertigkeiten: Geschichten erzählen, Kochen, Schneidern, Singen, Verführen.

Ausrüstung: Einfache Kleidung, billiger Schmuck (Wert 2 Goldkronen).

Besondere Regeln: –

2) Die Küche: Dies ist das Reich von Marlies Liebekind, der Schankmaid, die wirklich außergewöhnlich gut kochen kann. Die Küche ist mit einem großen Herd und unzähligen Töpfen und Pfannen gut ausgestattet und in einer kleinen Kammer befinden sich alle Kräuter

und sonstigen Zutaten, die Marlies benötigt, um ein schmackhaftes Mahl zuzubereiten.

Eine hölzerne Falltür führt in den kleinen Keller, der lediglich Wein- und Bierfässer (und derzeit den gefesselten und geknebelten Jens in einem großen Fass versteckt) beherbergt.

3) Die Wirtskammer: Das Zimmer von Zacharias, dem Wirt, ist zwar zweckdienlich, aber wenig luxuriös eingerichtet. Ein einfacher Holzschrank, eine Truhe am Fußende des kleinen Betts, ein Tisch und ein Stuhl sind die karge Einrichtung.

In der Truhe befinden sich lediglich einige persönliche Habseligkeiten und im Schrank hängt Kleidung zum wechseln; auffällig ist nur, dass im gesamten Zimmer kein Geld zu finden ist (*INT-Test*).

In der Tat befindet sich unter einer losen Holzdiele unter dem Bett ein kleines Geheimfach, in dem sich Schmuck und Gold im Gesamtwert von 450 Goldkronen befindet – ein richtiges Vermögen!

Außerdem lagert hier auch ein Kästchen, in dem sich einige Lederbeutel mit Nachtschatten befinden, den Zacharias meist dazu benutzt, seine erwählten Opfer beim Abendessen zu betäuben, damit das Risiko beim anschließenden Mord wirklich nur noch minimal ist.

Direkt über dem Bett befindet sich eine einigermaßen gut getarnte und bei den holzgetäfelten Wänden schwer erkennbare Falltür (*I-Test -10%, +10% für Fallen finden*), durch die man in eine winzige Geheimkammer im Obergeschoss gelangen kann ...

4) Die Mägdekammer: Das eher kleine Gemach der Dienstmagd Marlies Liebekind liegt ebenfalls in dem kleinen Flur, der vom Schankraum abgeht, gegenüber jener ihres Dienstherrn. Eine Waschkommode, eine Truhe und ein Bett sowie ein Stuhl sind die einzigen Einrichtungsgegenstände, aber alles wirkt sehr sauber und Marlies sorgt dafür, dass immer frische Blumen am Fenster stehen.

Natürlich ist hier überhaupt nichts von Belang zu finden, außer den üblichen Gebrauchsgegenständen, die eine junge Magd eben für ihr tagtägliches Leben so benötigt. Immerhin hat sich die durchaus fleißige Marlies mittlerweile Geld im Wert von insgesamt 21 Goldkronen angespart (allerdings in vielen sehr kleinen Münzen) ...

5) Der Keller: Der kleine Kellerraum ist fast völlig zugestellt mit Säcken, Kisten und Fässern, die meisten davon gefüllt mit Vorräten wie Getreide und Wein oder Bier. Einige der Fässer sind ganz

besonders groß und in einem davon wird der bedauernde Jens Pfannkuch gefangen gehalten, gefesselt und geknebelt und vom Luftmangel im Fass – das lediglich ein kleines Atemloch aufweist – die meiste Zeit über besinnungslos (es besteht lediglich eine 25%-Chance, dass er bei Geräuschen im Keller so weit wach wird, dass er benommen auf sich aufmerksam machen kann) ... Nur der Wirt Zacharias betritt den Keller und auch nur er hat den Schlüssel zu dem schweren Vorhängeschloss, das den Riegel der Falltüre versperrt. Es ist schier unmöglich, die schwachen Geräusche zu hören, die aus dem Fass nach oben dringen.

Marlies hat ab und an ein Schaben und so eine Art Klopfen gehört, bei der Rattenplage des Gasthauses ist dies aber nicht weiter ungewöhnlich – übrigens betritt sie den dunklen Kellerraum deswegen auch so selten als möglich, was Zacharias im Augenblick sehr gelegen kommt. Ist die Schankstube gut mit Gästen gefüllt, so ist es so im Erdgeschoss definitiv zu laut, um Jens in seinem Fass zu vernehmen.

6) Die Gästezimmer: Das gesamte obere Stockwerk des Gasthauses wird von den Gästezimmern in Anspruch genommen, die einen wirklich sehr komfortablen Eindruck machen.

Allerdings gibt es hier keinerlei Schlafsaal, wie sonst meist üblich, und jeder Gast muss notgedrungen tiefer in die Tasche greifen und eines der (natürlich weit teureren) Einzelzimmer nehmen. Diese sind ebenfalls komplett mit dunklem Holz getäfelt und jedes besitzt einen eigenen, kleinen Kamin.

Alles in allem liegen die Räumlichkeiten aber von der Ausstattung her deutlich über dem, was die Abenteurer von solchen Gasthäusern sonst so gewohnt sind. Der Boden ist zum größten Teil mit Fellen ausgelegt, an den Wänden hängen einige ältere Wandbehänge.

Ansonsten finden sich hier ein jeweils wuchtiger Holzschrank, der bis zur Decke reicht, ein massives Himmelbett mit vier Standbeinen, das äußerst bequem aussieht und oben über einen hölzernen „Himmel“ verfügt; an den drei äußeren Seiten dieses Bettes können schwere, samtene Vorhänge zugezogen werden.

Alle Gästezimmer haben Türen, die von innen verriegelt werden können. Wird das bewusste Zimmer – und vor allem das Mörder-Bett – wirklich genau untersucht (*I-Test -10%, +10% für Spot Traps*), so können die Abenteurer einen leichten Ölgeruch ausmachen, der allerdings vom Lampenöl der Lampen stam-





men könnte, das vielleicht irgendwann einmal ausgelaufen ist (Zacharias vermietet das Zimmer mit der Falle nur an Personen, die er auch wirklich töten und berauben möchte, ansonsten steht es

leer). Allerdings gibt es diesen Geruch nur in diesem Zimmer und zudem sind auch alle vier Holzsäulen des Bettes leicht schmierig (sie sind ein wenig mit Lampenöl eingerieben, damit die Falle noch lautloser zuschnappt)! Wird die Decke des Schrankes untersucht, so kann dort – ebenfalls bei sehr genauer Suche – eventuell (*I-Test -20%, +10% für Fallen finden*) eine Klappe gefunden werden; diese führt direkt in den Speicherraum, wo auch die mechanische Vorrichtung steht, welche die Decke des Bettes herabsenkt und die Schlafenden zunächst erstickt und dann zerquetscht. Über diesen Weg kommt auch der Wirt Zacharias in das Zimmer, selbst wenn dies von innen verriegelt sein sollte, beseitigt den Leichnam und nimmt dessen Wertgegenstände an sich, ohne den Weg über die Treppe und den Flur nehmen zu müssen, was eventuell anderen Gästen auffallen könnte.

Stets wird der Tote sofort nach dessen Ableben in die Schnute geworfen, die den Körper flussabwärts trägt, wo er in den meisten Fällen gar nicht oder erst sehr viel später entdeckt wird. Und der Zustand der bis zu diesem Zeitpunkt aufgedunsenen und durch das Bett zerquetschten Körpers legt in der Tat nahe, dass eine schreckliche Bestie – eben die grauenhafte Schnutenschlange – erneut gnadenlos zugeschlagen hat!

7) Der Speicherraum: Die niedrige, dafür aber geräumige Kammer direkt unter dem schrägen Dach besitzt keinerlei Fenster und ist daher in ewiges Dunkel getaucht. Der einzige Zugang ist ein sehr einfacher „Geheimgang“, den Zacharias nachträglich im Haus eingebaut hat, indem er eine Falltüre in der Decke seines Zimmers anbrachte, die in einen winzigen Raum im Obergeschoss des Gasthauses führt – dieser Raum ist sozusagen für die übrigen Gäste nicht vorhanden, denn am Ende des Korridors, von dem auch sämtliche Türen zu den Gästezimmern abgehen, hat der Wirt eine falsche Holzwand angebracht.

Diese kann nur dann entdeckt werden, wenn alle Wände im Flur abgeklopft werden und selbst dann ist es nicht sonderlich einfach (*I-Test -20%, +10% für Fallen finden*); um in die Kammer dahinter zu gelangen, in der nur eine hölzerne Leiter steht (die wiederum zu einer Falltür in der Decke und somit auf den Speicher führt) muss rohe Gewalt angewendet werden! Im Speicherraum steht eine offensichtlich mechanische Gerätschaft, deren Bedeutung und Benutzung für die meisten Abenteurer ein Rätsel sein dürfte, bis sie in Bewegung gesetzt wird und sich jemand im Raum darun-

ter aufhält, wo sich dann die Decke des Bettes unheimlich leise und langsam herabsenkt, bis sie die Matratze schlussendlich gefährlich weit nach unten durchbiegt. Auch ohne großen medizinischen Kenntnisse dürfte klar werden, dass ein normales Lebewesen eine Nacht in diesem Bett nicht überleben kann und mit absoluter Sicherheit einen schrecklichen Tod stirbt ...

8) Der Stall: Der Stall ist ein Gebäude, das etwas abseits vom Gasthaus gebaut wurde und Platz für einige wenige Pferde bietet, die in von hölzernen Wänden voneinander getrennten Boxen untergebracht werden. Seltsam ist, dass hier immer ein Pferd anzufinden ist (nämlich das Tier des Wirtes Zacharias), was wohl eindeutig dafür spricht, dass er einiges Geld angespart haben muss, da er sich einen solchen Luxus erlauben kann. Dies ist übrigens auch der Schlafplatz von Lukas, der sich auf dem Heuboden seine Wohn- und Schlafstätte hergerichtet hat. Wenn er nicht gerade zu arbeiten hat – und er hat fast ständig irgendetwas zu erledigen – fängt er Ratten und quält sie zu Tode; Spuren dieser grausamen Spiele (nämlich die von ihren Artgenossen angenagten toten Körper der Tiere), finden sich fast überall im Stroh verstreut. Ebenfalls auf dem Heuboden ist ein Versteck hinter einer relativ leicht zu findenden Wandbohle (*Initiative-Test*), in dem sich einige schmutzige, kleine Flaschen mit einer übelriechenden Substanz befinden (einige Dosen des Giftes Nachtschatten), sowie ein langes Stück Metalldraht. Unter dem Stroh in einer Ecke liegt ein alter, gezackter Dolch verborgen, aber die bevorzugte Waffe von Lukas sind seine Wurfmesser, mit denen er beängstigend gut umzugehen versteht – überhaupt weiß der schwächliche Junge zuviel über einige Dinge und Zacharias traut ihm mittlerweile nicht mehr über den Weg ...

Das Kutschgebäude: Dieses hohe, einstöckige Bauwerk aus Holz wird nur selten benutzt, wenn tatsächlich einmal eine Reisegesellschaft, die mit der Kutsche unterwegs ist, hier anhält und für die Nacht Rast macht. Zur Zeit hat sich eine noch junge Riesenspinne unter den Dachbalken weit oben in der Düsternis eingenistet, die sich von allerlei Kleintier ernährt.

Was aber nicht heißen soll, dass sie einen größeren, saftigen Happen verschmähen würde, sofern sie ihr Opfer überraschen kann.

Der diabolische Stallknecht Lukas weiß übrigens durchaus über den hier versteckten „Gast“ Bescheid; aber er schweigt geflissentlich – in der vagen Hoffnung, dieses Wissen eventuell noch einmal zu seinem Vorteil nutzen zu können!

Riesenspinne

Dieses überaus garstige achtbeinige Krabbeltier lauert in der dunkelsten Ecke der hohen Decke des Stallgebäudes und ist hier nahezu unsichtbar. Das Jungtier

Die Schmugglerbande der Schnute

Die drei finsternen Burschen, die sich beim Eintreffen der Abenteurer gerade in der „Schwarzen Krähe“ aufhalten, sind hartgesottene Fluss-Schiffer, die sich ihren kargen Verdienst dadurch aufbessern, dass sie verbotene Rauschkräuter und Drogen aus Kislev ins Imperium schmuggeln und in Talabheim verkaufen. Es sind Halsabschneider der übelsten Sorte und Zacharias kennt sie gut genug um zu wissen, dass sie ihm notfalls helfen werden, falls es einmal zu brenzlig werden sollte und er eine Situation nicht mehr unter Kontrolle hat.

Fritz Fischer

Der alte Fritz ist der Kopf der dreisten Schmugglerbande und bietet mit seinem pockennarbigen Gesicht, dem unablässigen, schiefen Grinsen und seinem starren Blick einen nicht ganz alltäglichen Anblick. Fritz Fischer setzt alles daran, sein in seinen Augen jämmerliches Dasein durch klingende Münze zu verbessern – auch wenn er dafür eben ein paar Leichen beiseite schaffen muss. Immer noch besser, als bei den bisher üblichen Schmuggelgeleien ebenfalls Kopf und Kragen zu riskieren und dennoch nicht genügend dabei zu verdienen, um ordentlich leben zu können ...



B	KG	BF	S	W	LP	I
3	37	34	3	3	9	36
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	34	35	33	39	38	32

Fertigkeiten: Alkohol trinken, Drogen bereiten, Rudern, Schleichen: Land/Stadt, Wissen um Flüsse.

Ausrüstung: Abgenutzte Kleidung, Drogen, Flussboot, Keule, Lederwams (RS 0/1, Körper).

Besondere Regeln: –

Hans „Hänschen“ Bachfisch



Dieser breitgebaute Mann ist sozusagen die Muskelkraft des Trios, auf die sie aber nur selten zurückgreifen müssen. Und der tumbe Hans ist froh, dass er für die beiden anderen Halunken endlich einmal „wichtig“ ist. Der hünenhafte Hans hat nur eine Schwäche – nämlich die Magd Marlies, in die er seit langer Zeit heimlich verliebt ist.

Sollte sie in Gefahr geraten, würde er seine beiden Kumpane verraten und sie auf jeden Fall beschützen. Das „Hänschen“ ist daher auf jeden Fall quasi das schwächste Glied dieses diabolischen und mörderischen Trios, doch seine Muskelkraft macht ihn eben unentbehrlich ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
4	34	24	5*	5*	13	30
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	31	28	29	35	32	32

Fertigkeiten: Alkohol trinken, Fremdsprache: Slavisch, Gewaltiger Hieb, Rudern, Sehr stark*, Sehr zäh*, Wissen um Flüsse.

Ausrüstung: Abgenutzte Kleidung, großer Knüppel (I -10, S +1), Lederjacke (RS 0/1, Arme/Körper).

Besondere Regeln: –

Kurt Weiler

Kurt ist zwar die unscheinbarste Person des Trios, hat es aber faustdick hinter den Ohren und wird nicht einen Augenblick zögern, sich auf Kosten seiner Kameraden zu bereichern. So etwas wie Kameradschaft und Loyalität kennt er nicht. Er redet zuviel, wenn er etwas getrunken hat, was das Trio schon oftmals in Schwierigkeiten gebracht hat und daher vertraut ihm Fritz Fischer wichtige Dinge lieber gar nicht erst an, was Kurt allmählich misstrauisch und ungehalten werden lässt ...



B	KG	BF	S	W	LP	I
4	31	34	3	3	8	38
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	35	30	36	32	31	33

Fertigkeiten: Alkohol trinken, Fremdsprache: Slavisch, Rudern, Schleichen: Land/Stadt, Schlösser öffnen, Taschendiebstahl, Wissen um Flüsse.

Ausrüstung: Abgenutzte Kleidung, Dolch (I +10, S -2), Kurzbogen, Lederwams (RS 0/1, Körper).

Besondere Regeln: –



ist noch nicht ausgewachsen und wagt sich daher meist nur an kleinere Beutetiere. Doch da diese Spinne nun bereits geraume Zeit keine ordentliche Mahlzeit mehr erhaschen konnte, wird sie sich tödlich leise an ihrem Netzfaden herablassen, um sich heimtückisch auf arglose Opfer zu stürzen ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
5	36	0	4	4	14	10
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
2	–	43	2	24	6	–

Fertigkeiten: Schleichen: Land, Verstecken: Land.

Ausrüstung: –

Besondere Regeln: Riesenspinnen fürchten Feuer und sind sonst gegen alle psychologischen Effekte immun. Sie selbst verursachen *Furcht* bei lebenden Wesen hervor, die kleiner als drei Meter sind.

Das Gift einer Riesenspinne führt zur *Lähmung*, sofern dem Opfer sein Gift-Test misslingt. Wird ein gelähmtes Opfer erneut gebissen, so führt dieser zweite Biss binnen 1W6 Runden zum Tode (ein erneuter Gift-Test ist gestattet).

Das harte Außenskelett einer Riesenspinne verleiht ihr einen Rüstungsschutz von zwei Punkten!

Späte Neuankömmlinge

¶ Erweil sich die Abenteurer noch im Gasthaus umsehen und ihre ersten Eindrücke verarbeiten, ertönt von draußen zunächst Hufgetrappel, Pferdewiehern und das typische Rumpeln einer Kutsche, einige Zeit später ist das Gelächter von mehreren weiblichen Personen zu hören. Blickt jemand hinaus, so kann er eine sehr schön hergerichtete, fast schon protzige Kutsche sehen, die von vier Pferden gezogen wird und im Hof angehalten hat; Lukas schließt gerade das Tor hinter dem Gefährt!

Das Lachen kommt von drei jungen Damen in vornehmer Kleidung, die gerade aus der Kutsche steigen – es ist offensichtlich, dass es niemand aus dem Imperium sein kann, denn sie tuscheln in einer fremden Sprache und ihre Gewandung wirkt fremdländisch (*INT-Test*, um festzustellen, dass es sich bei ihnen um Besucher aus dem Land Bretonnia handelt) ...

Von einem Gestell am hinteren Teil der Kutsche steigen zwei schwergerüstete Kämpfer ab, deren Wapenröcke mit goldenen Lilien in Scharlachrot und Blau gehalten sind und die sofort zu beiden Seiten des Gefährts Stellung beziehen. Schließlich steigt ein junger, etwas geckenhaft gekleideter Mann aus, der sich lächelnd umsieht, beim Anblick des Gasthauses die

Nase rümpft, dann aber schulterzuckend und flankiert von den beiden Wachen auf den Eingang zukommt ... Die unerwarteten Neuankömmlinge werden sofort äußerst zuvorkommend vom sonst so wortkargen Wirt begrüßt und setzen sich abseits an einen Tisch, wobei sich die Wachen vor der Gruppe aufbauen.

Der Adlige beachtet die Abenteurer und auch die sonstigen anwesenden Gäste in keiner Weise, doch die drei jungen, gutaussehenden Damen werfen schon ab und zu einen kecken Blick in deren Richtung und kichern dann hinter vorgehaltener Hand.

Dieser adlige Gast ist niemand geringeres als **Victor-Jerome d'Arburg** mit seinen drei derzeitigen Gespielinnen **Sylvie-Louise Vallet**, **Cecile Duvall** und **Marie-Irene Giraud**.

Die fast unentwegt kichernden jungen Mädchen sind keineswegs von Adel und der aufgeblasene und arrogante junge Mann hat sie sich nur ausgesucht, um seine Reise hierher etwas angenehmer zu gestalten, da er gezwungen war, Verwandte hier im Imperium zu besuchen. Kurze Zeit später wird auch sein kriecherischer Diener **Alphonse** erscheinen, der die Koffer seines Herrn aus der Kutsche nach oben auf das vom Wirt zugewiesene Zimmer bringt. Übrigens ist vor allem die vollbusige und besonders kecke Sylvie-Louise Vallet einem kleinen Flirt mit einem anwesenden und natürlich attraktiven (und hoffentlich wohlhabenden) Gast der „Schwarzen Krähe“ nicht abgeneigt. Zur Zeit dient ihr dies zwar noch in erster Linie dazu, ihren adligen Gönner und Liebhaber immer wieder einmal in Eifersucht zu versetzen – was ihr in der Tat auch ganz vortrefflich gelingt – doch wer weiß schon, was die Zukunft bringen mag? Denn schließlich muss ein junges Mädchen sehen, wo es bleibt ...

Es wird aber nicht sonderlich lange dauern, und die Gesellschaft wird zu Bette gehen, wobei alle drei Mädchen den Adligen lachend in sein Zimmer begleiten werden. Die beiden Wachen beziehen vor der Türe Stellung und Alphonse schläft auf dem Boden vor dem Gemach ... Natürlich ist dies die Gelegenheit, auf die Zacharias gewartet hat, die letzte abscheuliche Mordtat, die ihn reich genug machen wird, endlich wieder das Weite zu suchen!

Darum wird er das Abendessen des Adligen und der drei Damen mit ein wenig Nachtschatten versetzen, nicht viel, doch genug, dass sie später in einen tiefen Schlaf fallen werden; danach wird er sich auf den Speicher begeben und seine Mordmaschine in Gang setzen, welche die vier Schlafenden unter sich zermalmen wird, falls die Abenteurer dies nicht irgendwie zu verhindern wissen ...

Nur eine Stunde später hat er dann – sofern er nicht aufgehalten wird – sein Pferd gesattelt, die Diebesbeute eingepackt und sich mit seinen drei Hunden eiligst aus dem Staub gemacht. Immerhin besteht durchaus die realistische Möglichkeit, dass er dabei beobachtet – sofern tatsächlich jemand auf Wache steht – oder

gehört wird, denn er ist in großer Eile (*I-Test*, +10% für *Scharfe Ohren*). Die Abenteurer haben nach seinem raschen Verschwinden zunächst keinerlei Möglichkeiten mehr, ihn zu finden, denn er ist ein Experte darin, seine Spuren zu verwischen und der dreiste Mordbube wird in der nächstgrößeren Stadt – dies ist Talabheim – erst einmal untertauchen. Hier rasiert er sich seinen auffälligen Bart ab und legt sich einen neuen Namen zu, denn mit seinem ersparten Blutgeld wird er sofort darangehen, ein neues Leben zu beginnen.

Victor-Jerome d'Arburg

Dieser junge Adlige genießt das Leben in vollen Zügen, und zwar wirklich jeden einzelnen Aspekt. Für das „gemeine Volk“ jedoch empfindet er nur Verachtung oder Abscheu und unter seinesgleichen fühlt er sich wesentlich wohler. Eine Ausnahme bilden da nur die reizenden „Blümchen“ der derben Bauersleute und der gemeinen Bürger Bretonnias, für die er eine geradezu grenzenlose Leidenschaft hegt und die er zunächst hofiert, ihnen schmeichelt und sie aushält, sobald sie ihn aber dann zu langweilen beginnen mit gebrochenen Herzen und oft ungewolltem Nachwuchs zurücklässt. Victor-Jerome ist beileibe kein Menschenfreund, sondern egoistisch, aufbrausend und arrogant. Allerdings besitzt er einen – durch seinen nicht unerheblichen Reichtum natürlich nur noch unterstützten – Charme und findet daher immer wieder leichtgläubige Mädchen, die ihn auf seinen vielen Reisen „in die weite Welt“ begleiten ...



ungewolltem Nachwuchs zurücklässt. Victor-Jerome ist beileibe kein Menschenfreund, sondern egoistisch, aufbrausend und arrogant. Allerdings besitzt er einen – durch seinen nicht unerheblichen Reichtum natürlich nur noch unterstützten – Charme und findet daher immer wieder leichtgläubige Mädchen, die ihn auf seinen vielen Reisen „in die weite Welt“ begleiten ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
4	41	42	3	3	9	40
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	37	39	35	36	32	38

Fertigkeiten: Charme, Etikette, Fremdsprache: Breton, Glück, Glücksspiel, Lesen/Schreiben, Reden in der Öffentlichkeit, Reiten, Tanzen, Verführen, Schlagfertigkeit, Überrumpeln, Wappenkunde.

Ausrüstung: Dolch (I +10, S -2), Geldkatze (70 Goldkronen), Rapier (I +20, S -1), Schmuck (Wert 270 Goldkronen).

Besondere Regeln: –

Sylvie-Louise Vallet

Dieses junge und bezaubernde – wenn auch überaus naive – blonde Mädchen ist ebenso ein Spielzeug des Adligen, wie auch die beiden anderen „Damen“ in sei-



ner Gefolgschaft. Sie alle stammen aus einfachen Familien und fühlen sich für einige Zeit wie im siebten Himmel, werden aber bald sehr tief fallen! Auch Sylvie-Louise Vallet ist die Tochter eines tumben Bauern aus Bretonnia und sie heißt in Wahrheit eigentlich nur Sylvie – doch Victor-Jerome liebt es, seinen weiblichen Gespielinnen zumindest über erfundene

Namen etwas mehr Klasse zu verleihen (schließlich hat auch der Adlige einen Ruf zu verlieren); im Umgang mit der jungen Frau wird aber rasch klar, dass sie wenig Ahnung von höfischem Benehmen hat. Dafür ist sie von herzerfrischender Fröhlichkeit, besitzt eine blühende Fantasie und hat ein wirklich ansteckendes Lachen. Und wer weiß? Vielleicht erkennt sie ja in einem der ach so wackeren Abenteurer „ihren“ ganz persönlichen Helden ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
5*	23	19	2	3	7	33
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	36	28	29	28	27	46

Fertigkeiten: Charme, Fremdsprache: Breton, Kunstfertigkeit: Malerei, Musizieren: Flöte, Schlagfertigkeit, Schnellfüßigkeit*, Singen, Tanzen, Verführen.

Ausrüstung: Teure Kleidung, Schmuck (Wert 50 Goldkronen).

Besondere Regeln: –

Cedric

Ganz im Gegensatz zum fast schon tugendhaften und treuen Yves ist der Leibwächter Cedric ein eher lotterhafter Bursche von zweifelhaftem Charakter. Er geht keiner Auseinandersetzung und keinem Streit aus dem Wege und besitzt auch die kämpferischen Fähigkeiten, um diese unbeschadet zu überstehen. Dummerweise ist er dem Alkohol und dem Glücksspiel sehr zugetan und vergisst darüber nur allzu oft seine Pflichten. Cedric hätte auch keine Skrupel, den Adligen zu hintergehen, sollte ihm dies einen großen persönlichen Vorteil verschaffen. Allerdings ist er klug genug um zu wissen, dass man nicht den Ast absägt, auf dem man sitzt ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
4	44	41	6*	3	12	41
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
2	32	38	31	35	34	30

Fertigkeiten: Ausweichen, Besondere Waffe: Faustwaffe, Betäubender Hieb, Entwaffnen, Geheimsprache:



Kampf, Gewaltiger Hieb, Raufen, Sehr stark*.

Ausrüstung: Abgewetzte Kleidung, Bastardschwert (I -10, S +1), Helm (RS 1, Kopf), Kettenmantel m. Ärmeln (RS 1, Arme/Beine/Körper), Schild (RS 1, überall).

Besondere Regeln: –

Yves

Yves ist einer der beiden streitbaren Leibwächter im Dienste des Adligen Victor-Jerome d'Arburg. Er ist kein Mann der vielen Worte, dafür aber umso geschickter im



Umgang mit allerlei Waffen und sein stets grimmiger Blick hat schon oft dazu geführt, dass manch ein Streit trotz des extrem provokanten Verhaltens seines Dienstherrn gar nicht erst ausgebrochen ist. Wie Cedric war Yves früher ein simpler Soldat im Dienste Bretonnias mit entsprechend niedrigem Sold; dies hat ihn letzten Endes auch dazu bewegt, sich beim

Adligen zu verdingen und diesen auf dessen zahlreichen Reisen zu begleiten – eine sehr viel lohnendere Tätigkeit. Der wortkarge, muskulöse Mann mittleren Alters ist seinem Geldgeber gegenüber – trotz dessen Charakter – erstaunlich loyal und daher natürlich in dessen Gegenwart auch besonders wachsam ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
3	52	46	5	5*	14	45
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
2	35	42	36	39	45	37

Fertigkeiten: Ausweichen, Besondere Waffe: Faustwaffe, Betäubender Hieb, Entwaffnen, Geheimsprache: Kampf, Gewaltiger Hieb, Raufen, Sehr zäh*.

Ausrüstung: Wetterfeste Kleidung, Bastardschwert (I -10, S +1), Helm (RS 1, Kopf), Kettenmantel m. Ärmeln (RS 1, Arme/Beine/Körper), Schild (RS 1, überall), Schlagring (KG -10, S -1).

Besondere Regeln: –

Alphonse

Dieser kriecherische und speichelleckende Diener ist mit seinen fettigen dunklen Haaren, dem gebückten, unterwürfigen Gang und der nasalten Stimme ein Musterbeispiel dafür, wie tief ein Mensch sinken kann.



Obwohl der duckmäuserische Alphonse seinen adligen Herrn aus tiefstem Herzen hasst und verabscheut würde er niemals gegen ihn aufbegehren; denn seine ganze Familie diente – seit er sich erinnern kann – dem Hause d'Arburg und Alphonse kann sich ein anderes Leben beim besten Willen gar nicht vorstellen. Im Falle des Todes des Adligen wäre sein Diener völlig

erschüttert und wüsste nichts mehr mit sich und seinem nun sinnlosen Leben anzufangen ...

B	KG	BF	S	W	LP	I
4	31	23	3	4*	9	31
A	GES	FP	INT	BES	WIL	KAM
1	35	26	29	32	25	24

Fertigkeiten: Ausweichen, Bestechung, Etikette, Feilschen, Fremdsprache: Breton, Lesen/Schreiben, Sehr zäh*, Überrumpeln.

Ausrüstung: Gute Kleidung, Dolch (I +10, S -2).

Besondere Regeln: –

Garstiger Mord in der Nacht

Falls die Abenteurer nicht eventuell schon Zacharias den Wirt im Verdacht haben und ihn beobachten sollten, wird ihnen am nächsten Morgen eine böse Überraschung blühen!

Die kleine Gesellschaft erscheint nicht zum Frühstück, was zunächst niemanden weiter verwundert, denn Victor-Jerome schläft gerne lange, aber schließlich klopft Alphonse doch schüchtern an die versperrte Türe ...

Doch niemand antwortet und so wird das Zimmer schließlich wohl gewaltsam betreten und ein schreckliches Bild entfaltet sich vor den Betrachtern: Das Dach des Bettes, das vorher oben die Decke berührt hat, befindet sich nun fast am Boden des Zimmers, wobei eine metallene, mächtige Sprungfeder sichtbar ist, die mit unmenschlicher Kraft nach unten drückt! Arme und Beine ragen in seltsam verrenkter Lage aus dem Bett, unter dem sich eine riesige Blutlache gebildet hat.

Wird der Mechanismus nach oben zurückbewegt, so werden die verstümmelten und bis zur Unkenntlichkeit zerquetschten Leichname der drei Mädchen und des Adligen sichtbar (**BES-Test** oder **1W2 Traumapunkte**)!

Ganz offensichtlich wurden diese vier Personen heimtückisch im Schlaf überrascht und hatten daher keinerlei Chance zur Gegenwehr. Es ist ebenfalls offenkundig, dass der tote Adlige beraubt wurde, denn seine Börse ist verschwunden und auch nicht auffindbar.

Zacharias ist zu diesem Zeitpunkt wie gesagt schon längst über alle Berge und wird sofort in Talabheim untertauchen, wobei er bereits auf dem Weg nach einem Tagesritt in einem kleinen Dorf auf ein Flussboot umsteigt, um möglichst keine Spuren zu hinterlassen, welche etwaige Verfolger aufspüren könnten. Die Information, dass eine Person sich per Schiff in Richtung Talabheim begeben hat ist dabei zwar noch relativ einfach zu bekommen – aber den gewieften und an ein Leben auf der Fluch gewöhnten Zacharias in dieser großen Stadt dann zu finden ist fast unmöglich ... Allerdings droht den Abenteurern von seiner Seite aus in Zukunft keinerlei Gefahr, da er sich schlauerweise aus allen Schwierigkeiten herauszuhalten versucht, um nicht doch noch dem langen Arm des Gesetzes anheim zu fallen.

Sollte aber der sadistische Stallknecht Lukas mit seinen Lügengeschichten davonkommen, so brennt dieser innerlich förmlich vor Rachegeleuten und wird mit List und Tücke versuchen, den Abenteurern zu schaden, wo es nur geht. Dabei geht er in aller Stille und Heimlichkeit vor, um nur ja nicht selbst erwischt zu werden.

Nach den Geschehnissen im Gasthaus werden Straßenwächter informiert, welche alsbald eintreffen und alle Gäste und die jammernde Dienstmagd Marlies befragen, wobei dann endlich die ganze Geschichte ans Tageslicht kommen dürfte. Hoffentlich finden die Abenteurer den armen Jens in seinem Gefängnis im Keller rechtzeitig, damit auch er seinen Teil zu der

tragischen Geschichte beitragen kann. Schließlich und endlich – falls die Abenteurer es schaffen, die Pläne von Zacharias zu vereiteln und den Tod von Jens zu verhindern – können sie ja vielleicht sogar dafür sorgen, dass der junge Mann einen Teil des Geldes bekommt, das der schurkische Wirt an sich gerafft hat; eventuell werden die Straßenwächter die Summe beschlagnahmen und ihm einen Teil davon auszahlen, sozusagen als „Schmerzensgeld“. Ist dem so, dann werden die Abenteurer von Jens und Dietlinda herzlich eingeladen, im nächsten Jahr auf ihrer Hochzeit zu erscheinen, wo es ein großes Fest geben wird!

Und vielleicht ein neues Abenteuer ...

Denn die beiden werden sich dazu entschließen, das Gasthaus „Zur Schwarzen Krähe“ selbst zu bewirtschaften und dafür zu sorgen, dass dieses alsbald seinen schlechten Ruf verliert und zu einem Ort wird, an dem man gerne einkehrt.

Erfahrungspunkte: Alle Abenteurer können jeweils 50 EP erhalten; hinzu kommen noch bis zu 75 Punkte für gutes Rollenspiel und je nachdem, ob der Mord verhindert, Jens befreit und der Wirt Zacharias gefangen genommen werden konnte!

Die Legende der Schnutenschlange

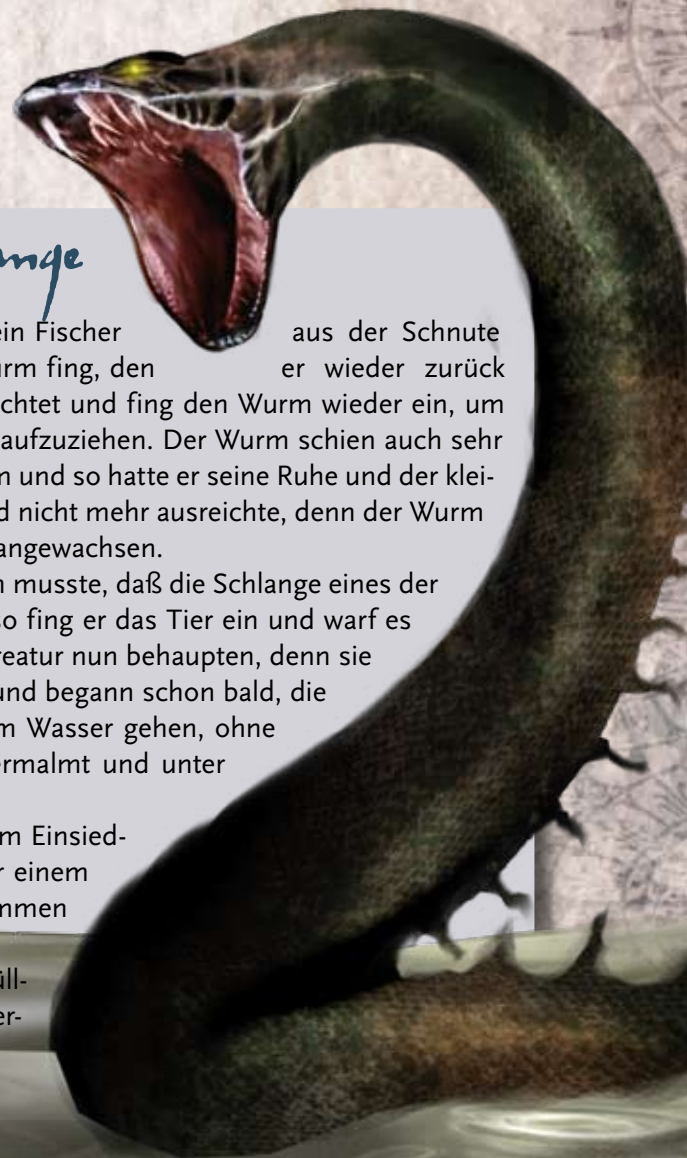
Eine vielerzählte Geschichte aus alten Tagen besagt, dass einst ein Fischer statt einem stattlichen Fisch einen ekelhaften, unnatürlichen Wurm fing, den er wieder zurück ins Wasser schleuderte. Doch sein kleiner Sohn hatte ihn beobachtet und fing den Wurm wieder ein, um ihn mit kleinen Insekten zu füttern und heimlich im Hühnerstall aufzuziehen. Der Wurm schien auch sehr dankbar, doch die Hühner hatten eine unerklärliche Furcht vor ihm und so hatte er seine Ruhe und der kleine Junge brachte ihm jeden Tag sein Futter, das jedoch schon bald nicht mehr ausreichte, denn der Wurm war zu einer stattlichen, wenn auch sehr seltsamen Schlange herangewachsen.

Groß war das Entsetzen des Knaben, als er eines Tages feststellen musste, daß die Schlange eines der Hühner mit seinem Leib erdrosselt und zerquetscht hatte, und so fing er das Tier ein und warf es angsterfüllt zurück in die Schnute. Dort aber konnte sich diese Kreatur nun behaupten, denn sie war groß und stark geworden und wuchs jeden Tag noch weiter und begann schon bald, die umliegenden Dörfer zu terrorisieren! Niemand konnte mehr zum Wasser gehen, ohne von der Schnutenschlange, wie sie von nun genannt wurde, zermalmt und unter Wasser gezogen zu werden!

Also ging der kleine Junge, von Schuldgefühlen verzehrt, zu einem Einsiedler, der ihm ein starkes Gift mit auf den Weg gab. Dieses gab er einem Huhn zu trinken, das er dann der – in seiner Gegenwart lammfrommen – Schnutenschlange zu fressen gab.

Kurz darauf peitschte die Kreatur das Wasser in ihrer schmerz erfüllten Agonie, denn das Gift begann zu wirken, und schließlich verschwand sie in den Wellen, um nie wieder aufzutauchen.

Oder vielleicht doch ..?



Schmuttenbach

Rückkehr in das Dorf des Chaos

Universelle Fantasy-Dorfbeschreibung für alle Rollenspielsysteme

www-spieleschmiede.info