

# Der Geist im Brunnen

Christmas contest HTBAH 2021

von Freshbaste

Fantasy | Mystery | HTBAH Regelwerk | 1-4 Helden | 2h Dauer

## Hintergrund

Das Abenteuer spielt dem kleinen Dorf Leet. Vor 20 Jahren zeugte der Dorfverwalter Ernesto mit der Magd Juella ein uneheliches Kind (Asina). Um dies zu vertuschen schickte er die schwangere Frau auf eine kleine Hütte kurz vorm Waldrand. Er versorgte sie dort lange heimlich. Als die Mutter vor 10 Jahren an einer Krankheit verstarb, stürzte sich die junge Tochter in den Brunnen und sucht seitdem die Hütte als Geist heim. Valerius, ein Tuchhändler von außerhalb, hat die Hütte letzten Sommer von Ernesto als Alterssitz gekauft und versucht nun den Geist loszuwerden. Valerius ist allerdings nur ab und zu in Leet. Seit das Haus leer steht, verkaufen und konsumieren junge Dorfbewohner aus der Umgebung hier die Droge Mondstaub (Wirkung und Aussehen vergleichbar mit Kokain).

## Einstieg

Die Helden starten im Brandkessel, der Taverne in Leet. Hier treffen sie auf Valerius, der ihnen eine Belohnung verspricht, wenn sie den Geist vertreiben. Er beklagt sich über das furchtbare Geheule nachts aus dem Brunnen und gibt ihnen den Schlüssel zur Hütte. In der Taverne sollte es Hinweise auf die Kräuterfrau Flanna geben. Ernesto ist Stammkunde im Brandkessel, aber nicht besonders gesprächig. Ältere Dorfbewohner dürften sich vage an die Mutter und ihr Kind erinnern (z.B. Wirt).

## Kräuterfrau Flanna

Flanna verkauft den Helden ein Kraut (Filziger Pestwurz), das durch Verbrennen den Geist bei Mitternacht aus dem Brunnen treibt und ihn angreifbar durch normale Waffen macht.

## Die Hütte

Die Hütte befindet sich außerhalb des Dorfes. Auf dem Grundstück steht ein Brunnen und zwei verwitterte Grabsteine (75 Wurf auf Lesen verrät die Namen, Juella und Asina).

Als die Helden sich der Hütte nähern, sehen sie innen zwei junge Männer (Ronan, Finn). Beide tauschen verstohlen etwas aus (Geld gegen Mondstaub). Angesprochen darauf, was sie hier tun, werden die beiden versuchen ausweichend zu antworten und fliehen schlussendlich.

Das Schloss der Eingangstür ist aufgebrochen. Innen finden sie spärliche Einrichtung und Spuren des Drogenkonsums (wie Drogenreste) vor. Bei genauer Suche werden die Helden auf einen Tagebucheintrag von Asina unter einer Diele stoßen, der die fortschreitende Krankheit ihrer Mutter thematisiert (**VORBEREITEN**).

Gegen Mitternacht werden die Helden ein furchtbares Schluchzen und Wimmern aus dem Brunnen hören. Wenn sie den Filzigen Pestwurz verbrennen, erscheint eine geisterartige Mädchengestalt, die sie bekämpfen müssen. Besiegen sie den Geist, verschwindet er mit einem Seufzen in seinem Grab. Auf dem Grab erscheint ein silbriges Amulett (Freiheit des SL, ob es magisch ist und wie).

## NPCs

Valerius, Wirt, Ernesto, Flanna

Ronan/Finn: 100 HP, Dolchkampf 60, 2W10 Schaden

Geist (Asina): 60 HP, Geisterkrallenangriff 70, 1W10+5 Schaden | Geisterschrei-Angriff: Alle Helden müssen eine Probe auf Handeln ablegen (um 50 erleichtert). Bei Nichtschaffen setzt der entsprechende Held eine Runde aus.