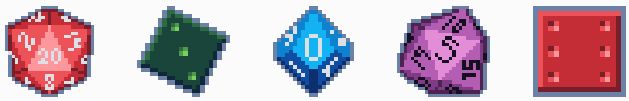
How to be a Hero

DIE JAGD NACH DEM VERMÄCHTNIS

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





INHALT

Die Jagd nach dem Vermächtnis 3
- Klappentext 3
- Orte 5
- Personen 25
- Gegenstände 31
- Briefe 32
- Mögliche Enden des Abenteuers 35

DIE JAGD NACH DEM VERMÄCHTNIS

Wo spielt das Abenteuer?: Maidstone (Stadt in England)
Wann spielt das Abenteuer?: 27. August 1852

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-to-be-a-Hero-Grundregeln.

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 3 bis 5

Schwierigkeit für den Spielleiter: Eher schwierig (viele mögliche kurze Plots und dementsprechend viel Hintergrundinfo für den GM)

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel

Spieldauer: Geschätzt: mehr als 5 Stunden - je nach Spielverlauf. [Dank Corona selbst noch nicht zu Ende gespielt...]

Autor: Griesldies

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Module: Beinhalten Regeln, die zusätzlich zum Grundregelwerk in diesem Abenteuer verwendet werden.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

Klappentext

England im Jahre 1852. Unter der Herrschaft Königin Victorias sorgt die industrielle Revolution für einen wirtschaftlichen Aufschwung in Großbritannien. Die Eisenbahn ist längst keine Neuheit mehr und diejenigen, die es sich leisten können, nutzen dieses Geschenk der Moderne regelmäßig. Diejenigen, die weniger Geld besitzen, spüren häufiger die Kehrseite des Fortschritts. Dreckige Straßen in den überfüllten Städten und unhygienische Lebensverhältnisse sorgen für Verbreitung von Keimen und Krankheiten. Die Wasserversorgung ist in den wenigsten Städten angemessen ausgebaut und in noch weniger Städten überhaupt existent.

Die kleine Stadt Maidstone ist ein Paradebeispiel für diese Situation. Hier tummeln sich Arbeiter, Tagelöhner und Bettler in engen Straßen und es gibt kein Haus, welches noch nicht rußgeschwärzt ist. Die Silberminen 30 Kilometer außerhalb Maidstones haben zwar Wohlstand ermöglicht, jedoch beschränkt sich dieser in der Regel auf die Besitzer der Minen - und das sind ausschließlich Adelige. Diese leben in ihren Villen und Anwesen etwas außerhalb des engen und verdreckten Stadtkerns in recht guter Lage und besitzen sogar eine Art Abwassersystem, welches ihren Unrat in den Fluss Medway spült und ihn dadurch zu dem Problem derjenigen Menschen macht, die in dem Armenviertel am Ufer des Flusses dem Gestank des Adels ausgesetzt sind.

Die verschiedenen Adelshäuser halten sich vom Pöbel fern und von den vielen ausschweifenden Feierlichkeiten der hohen Häuser bekommt der Rest von Maidstone nur wenig mit. Umso verwunderlicher ist es, dass nach dem Tod eines Lords offenbar Menschen aus allen Schichten zu einem Trauergottesdienst in die städtische Kirche eingeladen sind.

Und so seid auch ihr der Einladung nachgekommen, heute, am 27. August, euch von dem verstorbenen Lord Villers zu verabschieden und macht euch auf den Weg zur Kirche...

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Allgemeine Hinweise

Dieses Abenteuer spielt in England des 19. Jahrhunderts und soll anfangs möglichst einen historisch authentischen Eindruck auf die Spieler machen. Tatsächlich allerdings existiert ein große Menge übernatürlicher Wesen wie z.B. Vampire, Geister und allgemein Monster aller Art, von denen die normale Bevölkerung allerdings nichts mitbekommt. Ein Zusammenschluss aus (meist) adeligen Menschen hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese unmenschlichen Geschöpfe von Gottes Erde zu tilgen. Sie nennen sich selbst **Highborn Union for Neutralization and Termination of Ignominious Non-human Genuses** (deutsch: **Hochwohlgeborene Union zur Neutralisierung und Terminierung Infamer Nichtmenschlicher Geschöpfe**) oder kurz: **HUNTING**.

Das Abenteuer soll in den Handlungen der Spieler möglichst offen gestaltet sein. So haben sie die Möglichkeit, einen Betrug aufzudecken oder davon zu profitieren, sie können zwei Liebenden eine Zukunft ermöglichen oder sie ihnen verwehren, sie können die Verschuldung eines Lords aufdecken, zu ihrem Vorteil nutzen oder komplett ignorieren. Und sie können auch Teil von HUNTING werden, indem sie einen Werwolf, der Maidstone unsicher macht, töten. Die einzelnen Plots hängen alle irgendwie miteinander zusammen und was die Spieler nun genau machen, hängt alleine von ihnen und dem Können des GMs ab.

Die Spieler können im Verlauf des Abenteuers verschiedene Orte besuchen, die im Kapitel Orte zusammengefasst sind. Jeder Ort besteht aus einer kurzen Beschreibung der **Szene** und den **möglichen Interaktionen** an diesem Ort. Die Orte können (so wie in Morriton Manor Stories: The Funeral) einzeln freigeschaltet und anschließend besucht werden. Der wichtigste Ort dabei ist das Anwesen des Lord Villers. Dieses wird nach der Eingangsszene in der Kirche automatisch freigeschaltet und damit besuchbar. Es lohnt sich als GM im Auge zu behalten, welchen Ort die Spieler bereits freigeschaltet haben und welchen nicht - insbesondere, wenn das Abenteuer länger als nur eine Sitzung dauert.

Das Abenteuer selber beginnt am Nachmittag des 27. Augusts 1852. Im Laufe dieser Anleitung wird es immer zu Zeitangaben wie "in der ersten Nacht" oder "am zweiten Tag" kommen. Dabei ist "der erste Tag" als der 27. August definiert, "die erste Nacht" ist dementsprechend die Nacht vom 27. auf den 28. August. Die Spieler können sowohl tagsüber als auch nachts unterwegs sein, bekommen allerdings einen **Malus von 10 auf jeden Wurf**, wenn sie nicht angemessen ausgeruht sind. Die Spannbreite von "angemessen ausgeruht" kann der GM festlegen.

Zu möglichen Charakteren

Die Charaktere können relativ offen und frei gestaltet sein, da die Einladungen zur Trauerfeier des toten Lord Villers, mit der das Abenteuer beginnt, in allen Bevölkerungsgruppen ausgeteilt wurden. Jeder Spieler sollte allerdings irgendeine Art gesellschaftliches, soziales oder finanzielles Problem haben, dessen Lösung

als Motivation für dieses Abenteuer dienen kann. Einige Beispiele für diese Probleme sind: Geldnot, gewünschter sozialer Aufstieg, kriminelles Geheimnis, Konkurrenz jedweder Art.

Der soziale oder finanzielle Status eines Charakters kann und darf durchaus das Spielgeschehen beeinflussen. Ein adeliger Lord z.B. wird im Adelsviertel kaum Aufmerksamkeit erregen, während er in den Gassen des Armenviertels evtl. einen Überfall erwarten muss. Jemand, der eher wie ein Landstreicher aussieht, wird dafür bei verdächtigen Aktionen wahrscheinlich erst festgenommen und danach befragt.

Es sollte angemerkt werden, dass die Interaktionen zwischen den Spielern interessant bis kompliziert werden können, wenn die einzelnen Charaktere aus sehr gegensätzlichen sozialen Schichten kommen (z.B. Adeliger und Bettler).

Module und Zusatzregeln

Zusatzregeln zu dem normalen htbah-Regelwerk sind nicht vorgesehen, können aber bei Belieben ergänzt werden.

Anbieten könnte sich z.B. das Karma-Modul.

Auszudruckende Dateien

Für einige Rätsel kann es nötig sein, für die Spieler etwas auszudrucken. Darum hier eine Liste mit auszudruckenden Bildern und Briefen mit den zugehörigen Orten:

- **Brief einer zwielichtigen Person (nicht unbedingt notwendig, kann auch einfach vorgelesen werden): Brief einer zwielichtigen Person** - Wird in der Einleitung an die Spieler übergeben.
- **Schachbrett (kann im Zweifel auch nachgemalt werden): Schachbrett im Anwesen der Villers** - Wird in der Bibliothek im Anwesen der Villers benötigt.
- **Zahlenkombinationen (müssen ausgedruckt und zerschnitten werden): Zahlenkombinationen zum Ausdrucken** - Im Anwesen der Villers in verschiedenen Räumen versteckt.

> Die Liste wird regelmäßig um hochgeladene Dokumente und Briefe erweitert werden.

Orte

Kirche (Einleitung)

Überblick: Kirche - Einleitung

- Hier beginnt das Abenteuer mit der Beerdigung von Lord Humphrey Villers.
- Die Spieler erhalten hier den "Hauptauftrag", das Testament zu beschaffen.
- Je nach Verlauf stoßen die Spieler hier auf Pete den Bettler, Nigel oder Lord Henry Charlton und können eine "Nebenaufgabe" erhalten.
- Die Spieler können im Verlauf des Abenteuers zur Kirche zurückkehren. Siehe dazu: Kirche

Szene: *Ihr kommt an der Kirche an und seht ein reges Gewimmel vor dem großen steinernen Gebäude. Die Leute drängen sich vor der noch geschlossenen Tür und es haben sich kleine Grüppchen entsprechend ihrem sozialen Stand gebildet. Die Adeligen in ihren feinen Kleidern versuchen naserümpfend fern vom gemeinen Pöbel zu bleiben und eine Hand voll Bettler versucht ihr Glück bei denjenigen, die zwar genug Geld zum Leben haben, jedoch nicht genug, um Wächter zu bezahlen, die ebendiese Bettler von ihnen abhalten könnten.*

Interaktion: Die Spieler haben kurz Zeit sich umzugucken und sich evtl. miteinander zu unterhalten. Wer eine passende **Probe (z.B. Etikette oder Menschenkenntnis)** besteht, erkennt, dass die Zusammensetzung der anwesenden Menschen ungewöhnlich bunt durchmischt ist. Der verstorbene Lord Humphrey Villers ist ein hoher Adeliger gewesen und diese bleiben eigentlich gerne unter sich. Eine andere **Probe (z.B. Gassenwissen oder Heimlich)** lässt den jeweiligen Spieler eine zwielichtige Gestalt am Rande der Menschenmassen stehen. Diese Gestalt schaut sich auffällig unauffällig nach etwas oder jemandem um. Sollten die Spieler versuchen, auf ihn zuzugehen, öffnet sich die Tür der Kirche, die Leute strömen rein und die Spieler verlieren die Gestalt aus den Augen. Ansonsten kann der GM entscheiden, wann die Tür der Kirche geöffnet wird und alle eintreten.

Szene: *Ihr betretet die Kirche und sucht euch in dem dichten Gedränge einen Platz. Der Adel nimmt weit vorne Platz, die ärmeren müssen weiter hinten bleiben. Ganz vorne auf einem kleinen Altar steht ein geschlossener Sarg. Ein Priester **(Vater Michael)** tritt vor diesen und beginnt eine Trauerrede.*

> Der Sarg ist zwar geschlossen**, was ungewöhnlich ist,** aber nicht leer. Lord Villers liegt wirklich in diesem Sarg, ist aber sehr übel zugerichtet, was keiner der anwesenden mitbekommen soll.

Vater Michael fängt seine Trauerrede auf den toten Lord an und erwähnt dabei, dass dessen Nachlass mangels eines Erben komplett in den Besitz der Kirche übergehen soll. (Hier füge ich evtl. noch einen passenden Text als Hilfestellung ein.) Nach dieser Ankündigung beginnt großes Gemurmel in der Kirche. **Sinnesschärfe(Hören): Die Namen "Jasper Fitzgerald" und " Patrick Fitzgerald" fallen häufig.** Nach der Trauerrede begeben sich alles Gäste nacheinander nach vorne zum Sarg, dürfen sich verabschieden und verlassen die Kirche durch den Seitenausgang. Vater Michael steht die ganze Zeit neben dem Sarg und dankt für die Anteilnahme.

> Die Besucher haben eigentlich damit gerechnet, dass der Nachlass in den Besitz der Familie Fitzgerald übergeht, da diese quasi über Maidstone herrscht. Zwar steht im Testament des Verstorbenen tatsächlich, dass der Nachlass in den Besitz der Kirche übergehen soll, aber das Dokument selber liegt dem Priester nicht vor. Er kann es also auf eventuelle Nachfrage nicht vorzeigen.

Interaktion: Die Spieler können sich kurz mit dem Priester unterhalten.

Sobald sie die Kirche verlassen, wird die zwielichtige Gestalt den Spielern unter irgendeinem Vorwand einen Brief überreichen.

> Dieser Brief startet sozusagen die "Hauptquest", die Suche nach dem Testament. Die Spieler können nach dem Lesen des Briefes das Anwesen von Lord Villers und den Der Marktplatz besuchen. Ob und wie die Spieler sich an diese Aufgabe machen, ist selbstverständlich komplett ihnen überlassen. Sie können der Aufgabe nachkommen, sie ignorieren, oder sogar den Brief als Druckmittel nutzen, um die Familie Fitzgerald in irgendeiner Weise zu erpressen.

Nachdem die Spieler den Brief evtl. gelesen haben und den Ort verlassen wollen, wird eiine der folgenden Personen wird in die Spieler hineinlaufen:

Wirf 1d6: Wer rennt in die Spieler hinein?

- Pete der Bettler (1,2)
- Nigel (3,4)
- Lord Henry Charlton (5,6)

Option 1: Pete der Bettler

Szene: Einer der Spieler (auswürfeln) wird von Pete dem Bettler umgelaufen **(Probe auf Gleichgewicht o.ä.)**. Er hilft dem Spieler mehr schlecht als Recht auf und bittet anschließend um ein paar Münzen.

Interaktion: Geben die Spieler ihm Münzen, lässt er beiläufig den Namen von Lord Villers fallen: *"Tausend Dank, meine Herren! Ich wusste doch, dass nicht nur der alte Villers sich um die vom Schicksal gebeutelten sorgt."* Im Verlaufe eines Gesprächs mit ihm, können die Spieler den Ort Die Gassen freischalten, da Pete dort "wohnt". Geben sie ihm nichts, beleidigt er sie und zieht ab.

Mit einer Probe auf das passende Talent können die Spieler auch ohne Spende wissen, wo Pete üblicherweise anzutreffen ist.

Lord Villers war nachts häufig in den Gassen unterwegs und hat sich auf der Suche nach Spuren des Werwolfs auch um die Belange der Bewohner des Armenviertels gekümmert, weswegen Pete ihn kennt.

Option 2: Nigel

Szene: Einer der Spieler (auswürfeln) wird von Nigel umgelaufen **(Probe auf Gleichgewicht o.ä.)**. Dieser entschuldigt sich und hilft dem Spieler wieder auf. **Das Hemd unter seinem Mantel ist etwas zerrissen und hat rot-braune (Blut-)Flecken.**

Interaktion: Nigel wird die Spieler bitten, einen Brief an Lady Lydia Charlton zu übergeben. Fragen zum verstorbenen Lord Villers wird er sehr ausweichend beantworten.

Nehmen die Spieler den Auftrag an, erzählt ihnen Nigel, wo Lydia wohnt. Sie können nun das Anwesen der Charltons besuchen.

Option 3: Lord Henry Charlton

Szene: Einer der Spieler (auswürfeln) wird von Lord Henry Charlton umgelaufen **(Probe auf Gleichgewicht o.ä.)**. Dieser sieht die Schuld des Zusammenstoßes bei den Spielern und verhält sich allgemein sehr unfreundlich und arrogant.

Interaktion: Die Spieler können mit Lord Henry reden. Je nachdem, wie sie sich ihm gegenüber verhalten, wird er von ihnen verlangen, eine Aufgabe für ihn zu erfüllen. Sie sollen ein Medikament aus der Apotheke abholen und es bei Sophia in seinem Anwesen abgeben.

Lord Henry verhält sich sehr widerlich und stellt auch keine wirkliche Belohnung in Aussicht, da er in großen Geldnöten steckt. Daher wird er ihnen auch kein Geld für den Kauf des Medikaments mitgeben, wenn sie ihn nicht direkt darauf ansprechen und **überzeugen**. Nehmen die Spieler diesen undankbaren Auftrag an, können sie die Orte die Apotheke und das Anwesen der Charltons aufsuchen.

Die Spieler sind ab hier frei in ihrer Entscheidung, welchen Ort sie aufsuchen wollen. Auch noch nicht freigeschaltete Orte können durch Herumfragen z.B. auf dem Marktplatz oder durch andere passende

Gelegenheiten den Spielern eröffnet werden. Die in der Einleitung freigeschalteten Orte sollen nur als eine Art Orientierung dienen.

Kirche

Überblick: Kirche

- Die Spieler können die Kirche jederzeit wieder aufsuchen. Sie können hier immer Vater Michael antreffen.
- Am zweiten Tag können die Spieler hier Nigel antreffen.
- Auf dem Friedhof direkt hinter dem Kirchengebäude befindet sich das frische Grab Lord Villers. Sie können dieses ausheben, um an das Siegel der Villers zu gelangen.
- Ein Nachtwächter dreht nach Einbruch der Dunkelheit regelmäßig ihre Runden um den Friedhof.

Die Kirche bei Tag

Szene: *Als ihr euch der alten Kirche nähert, seht ihr bereits von weitem den Priester**/Vater Michael** draußen vor der Tür, wie er sich um die Blumen vor dem Eingang kümmert. Weiter hinten befindet sich der Friedhof, auf dem Maidstones Verstorbenen und auch Lord Humphrey Villers begraben liegen. Sonst befindet sich hier niemand und die wenigen Münzen, die als Spende auf einem angelaufenen Teller vor der Kirche liegen, deuten darauf hin, dass sich in letzter Zeit nur wenige Menschen hier her verirrt haben. Als ihr näher kommt, bemerkt euch der Priester und begrüßt euch…*

Interaktion: Die Spieler können mit Vater Michael sprechen **und erfahren, dass Lord Villers ein ehrbarer Christ war und sein Tod den Priester sehr betrübt**. Vater Michael wird die Rechtmäßigkeit des letzten Willen Lord Villers entschieden verteidigen **und dabei offenbaren, dass er keine hohe Meinung von Patrick Fitzgerald hat**. Nach einem kurzen eventuellen Gespräch wird er die Spieler freundlich fragen, ob sie ihn bei einigen Aufgaben für die Kirche unterstützen können.

Aufgaben für den Priester

Vater Michael wird die Spieler um Hilfe bei drei Aufgaben bitten (Die Namen der Aufgaben und die wörtliche Rede danach dienen nur als Anregung für den GM):

1. **Back to the roots:** *"Es wird Zeit die Blumen vor der Kirche umzutopfen. Ihre Wurzeln sprengen bald die jetzigen Töpfe. Wenn Ihr mir dabei zur Hand gehen könntet, sei Euch mein Dank gewiss."*
   - Die Spieler können mit einer passenden **Probe** die Blumen umtopfen
2. **Ein Beerenspaß:** *"Mir ist ein kleines Missgeschick passiert. Mein Gesangbuch ist mir in die Brombeerbüsche gefallen und aufgrund der Stacheln komme ich da nicht ohne weiteres ran. Könntet Ihr mir freundlicherweise helfen und mir mein Buch zurückbringen?*
   - Die Spieler müssen **irgendwie** an das Gesangbuch kommen, das in einen Brombeerbusch in der Nähe gefallen ist. Beschädigen sie dabei die Büsche oder das Buch zu sehr, wird der Priester zwar dankbar, aber auch offensichtlich enttäuscht sein. Außerdem können die Spieler beim Wühlen in den Brombeeren Schaden erleiden. Sie können eine Schere oder andere Hilfsmittel benutzen.
3. **Diebische Untermieter:** *"Ich vermisse seit der letzten Taufe meinen Silberring. Ich habe ihn neben den Altar gelegt und plötzlich war er weg. Helft mir bitte. Dieser Ring wird seit über hundert Jahren von Priester zu Priester weitergegeben in dieser Kirche."*
   - Der Ring wurde von einer kleinen Maus stibitzt, die ganz klassisch ein Mauseloch in einer Ecke der Kirche angelegt hat, was die Spieler mit **passender Probe** herausfinden können. Greifen sie in das

Loch, solange die Maus drinnen sitzt, wird diese den Eindringling beißen (1d6 Schaden). Mit der passenden **Probe** können die Spieler die Maus hervorlocken und an den Ring herankommen, der in der Behausung liegt. Alternativ können sie auch Käse oder Gewalt anwenden, allerdings wird Vater Michael nicht erfreut sein, wenn Gewalt angewendet wird.

Wenn die Spieler mindestens zwei von 3 Aufgaben **erfolgreich** abschließen und keine Belohnung verlangen (Das wär einfach unchristlich. Es geht hier um Nächstenliebe und Hilfsbereitschaft.), wird Vater Michael bereit sein, ihnen etwas mehr über Lord Villers zu verraten. So können sie hier erfahren,

- ...dass der Sarg geschlossen war, weil der Tote grausam entstellt war.
- ...dass dass Lord Villers ein leidenschaftlicher Jäger war.
- ...dass dass Lord Villers auf seinen ausdrücklichen Wunsch mit einigen seiner wichtigsten Besitztümern beerdigt wurde.
- ...dass die Hinterlassenschaften Lord Villers zwar in den Besitz der Kirche übergehen sollen, das Testament aber nicht vorliegt.

Nach Belieben des GMs kann Vater Michael die Spieler bitten, das Testament für die Kirche zu suchen.

Nigel auf dem Friedhof

Szene: Kommen die Spieler am zweiten Tag zurück zur Kirche und betreten den Friedhof, finden sie hier Nigel, der am Grab des Lords steht **und offensichtlich trauert**.

Interaktion: Die Spieler können sich mit Nigel unterhalten. Er wird bestreiten, Lord Villers nähergekannt zu haben **(was die Spieler mit einer Lügenprobe herausfinden können)**. Je nachdem, wie das Gespräch verläuft, und ob sie ihm schon in der Einleitung begegnet sind, kann er sie hier bitten, den Brief an Lady Lydia Charlton zu überbringen (wie hier beschrieben.)

Nigel wird sich allgemein sehr in sich gekehrt zeigen und sich auch recht schnell wieder auf den Weg machen. Viel Informationen können die Spieler hier nicht bekommen. Wenn Nigel ihnen den Brief an Lydia übergibt, können sie nun das Anwesen der Charltons aufsuchen.

Die Kirche bei Nacht

Szene: *Es ist dunkel, als ihr euch der Kirche nähert. Die wenigen Lichter der Stadt sind hier nur schwach zu sehen und reichen kaum aus, um den steinernen Pfad zum alten Kirchengebäude zu erkennen. Die Geräusche der Nacht dringen viel deutlicher an euer Ohr, jetzt wo sich eure Augen erst noch an die Dunkelheit gewöhnen müssen. Endlich erreicht ihr die Eingangstür. Sie ist verschlossen. Den Friedhof mit seinen steinernen Grabmälern könnt ihr in den Schatten nur erahnen.*

Jeder Spieler muss eine **Probe auf Selbstbeherrschung o.ä** bestehen, um im Dunkeln nicht die Nerven zu verlieren. Jeder, der es nicht schafft, bekommt auf alle weiteren Proben diese Nacht einen **Malus von 15** (=jeder Wurf wird um 15 erschwert).

Interaktion: Die Spieler können hier im Schutz der Dunkelheit den Sarg mit der Leiche von Lord Humphrey Villers ausheben. Dazu benötigen sie auf jeden Fall eine Schaufel.

Ein Nachtwächter patrouilliert nachts über das Kirchengelände. Wird er auf die Spieler aufmerksam **(Probe: Heimlichkeit o.ä.)** wird er versuchen, sie auf die Wache zu bringen. Grabschändung ist kein kleines Vergehen!

Interaktion: Öffnen die Spieler den Sarg, können sie darin das Siegel der Villers finden. Außerdem liegt ein silberner Dolch auf dem Brustkorb der Leiche.

Der Marktplatz

Überblick: Marktplatz bei Tag

- Auf dem Marktplatz tummeln sich tagsüber viele Menschen aller sozialen Schichten.
- An Ständen werden Waren aller Art feilgeboten.
- Der Marktplatz grenzt an die Gassen und das Gefängnis, welche nun betreten werden können.
- An der alten Brücke über den Maidstone wartet am Abend die zwielichtige Gestalt auf die Rückkehr der Spieler.
- Vor einem Gebäude sind zwei aggressive Rottweiler angekettet.

Überblick: Marktplatz bei Nacht

- Die Rottweiler reagieren auf die Präsenz des Werwolfs in den Gassen.
- In der ersten Nacht tötet der Werwolf die beiden Rottweiler, was die Spieler mitbekommen können, wenn sie im Gefängnis sitzen.

Der Marktplatz bei Tag

Szene: *Als ihr euch dem Marktplatz nähert, strömen euch schon von weitem die unterschiedlichsten Gerüche entgegen. Auch Lärm und Stimmengewirr nehmen zu mit jedem Schritt, den ihr in Richtung Stadtmitte macht. Auf dem großen Platz angekommen, seht ihr viele kleine und größere Stände, an denen alle möglichen Waren feilgeboten werden. Im nördlichen Bereich seht ihr die Wache, im südlichen Bereich führt eine alte aber pompöse Brücke über den Medway in das Adelsviertel. Etwas östliche davon seht ihr einen Ausläufer des Medways in den Gassen des Armenviertels verschwinden.*

Interaktion: Die Spieler können an den Marktständen Gegenstände wie z.B. eine Schere, eine Schaufel oder auch Alkohol zu völlig überteuerten Preisen kaufen. Mit passender **Probe** kann der Preis heruntergehandelt werden.

Nette Marktverkäufer sind arme Marktverkäufer. Daher sind die Preise hier wirklich unverschämt teuer. Der GM kann hier auch einen Taschendieb auf die Spieler hetzen.
Über weitere käuflich zu erwerbende Gegenstände kann der GM frei entscheiden.

Interaktion: Die Spieler können an der alten Brücke auf den Boten der Fitzgeralds stoßen. Er wird dort immer in den Abendstunden auf sie warten. Sie können ihm das Testament übergeben und damit das Abenteuer abschließen, wenn sie wollen.

Interaktion: Dies ist wohl der beste Ort, um sich nach eventuellen Gerüchten umzuhören.

Rottweiler

In der Nähe der zwielichtigen Gestalt sind zwei Rottweiler angekettet. Sie befinden sich vor einem Gebäude, welches den Fitzgeralds gehört. Die Hunde wirken wachsam und aggressiv.

Kommen die Spieler den Hunden zu nahe, werden diese sich losreißen und die Spieler angreifen.

Rottweiler (2x):

Leben:	100	**Initiative:**	20 + 1 W10	**Parade:**	15

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Krallenhieb	60	1 10
Biss	40	2 W10
Kampfverhalten: Stellen die Spieler **nicht** fest, dass die Hunde nur nachlässig angekettet sind, sind die Spieler *überrascht* (siehe Regelwerk)).		

Kämpfen die Spieler länger als drei Kampfrunden gegen die Hunde, wird ein Angestellter der Fitzgeralds, welcher für die Hunde verantwortlich ist, aus dem Gebäude kommen und versuchen, den Kampf zu beenden. Die Spieler werden erklären müssen, warum sie die Hunde angegriffen haben. Dabei sollten sie vorsichtig sein, weil sie mit der Behauptung, die Hunde hätten zuerst angegriffen, direkt die Besitzer, also die Fitzgeralds, für den Kampf verantwortlich machen - auch, wenn es stimmt.

Kommt es zu einem Kampf, werden die Spieler auf jeden Fall danach verwarnt (siehe Das Gefängnis). Sollten sie einen oder beide Hunde töten, werden sie direkt für eine Nacht im Gefängnis eingesperrt, weil sie sich an Besitz der Fitzgeralds vergriffen haben.

Der Markplatz bei Nacht

Szene: *Der leere Marktplatz, auf dem tagsüber eigentlich immer etwas los ist, liegt nun leer und nur mäßig von einigen Laternen beleuchtet vor euch. Ihr könnt im schummrigen Licht gerade so die alte Brücke ausmachen, die über den Medway in das Adelsviertel führt. Aus der Wache dringt durch zwei vergitterte Fenster flackerndes Licht, welches eure langen Schatten auf dem zentralen Platz von Maidstone tanzen lässt.*

Die Gassen

Die Gassen sind auf herkömmlichen Weg nur über den Marktplatz zu erreichen.

Einzige Ausnahme: Die Spieler sind irgendwie in die Kanalisation gelangt.

Überblick: Die Gassen bei Tag

- Die Gassen sind ein sehr verwinkelter Bereich des Armenviertels.
- Viele Obdachlose und Kinder sind hier auf den Straßen und betteln um Almosen. Auch Pete "wohnt" hier in einem leeren Keller.
- Verirren sich die Spieler in den Gassen, können sie von Räubern überfallen werden.
- Am Ende der Hauptgasse befindet sich ein großes Kanaltor mit Vorhängeschloss.
- Die Gassen sind das Hauptjagdgebiet des Werwolfs und einige Kinder sind hier in letzter Zeit verschwunden.

Überblick: Die Gassen bei Nacht

- Nachts sind die Gassen komplett menschenleer.
- Das Vorhängeschloss am Kanaltor wird in der Nacht vom 27. auf den 28. August zerstört.
- Die Spieler können hier vom Werwolf angefallen werden.

Die Gassen bei Tag

Szene: *Die Gassen befinden sich direkt östlich der Alten Brücke und sind die Heimat der eher weniger betuchten Bewohner Maidstones. Durch die engen, mehrstöckigen Häuser verirren sich nur wenige Sonnenstrahlen hier hinein und die dunklen Steine der Gebäude sorgen dafür, dass es sogar tagsüber hier immer ein bisschen finster ist. In den verwinkelten Abzweigungen kann man sich leicht verirren, wenn man sich nicht auskennt und insbesondere abseits der großen Hauptgasse gelten ganz eigene Regeln und Gesetze...*

Interaktion: Sobald die Spieler die Hauptgasse verlassen, müssen sie eine **Probe auf Orientierung, Gassenwissen o.ä.** bestehen, damit sie sich nicht verirren. Sollten sie sich verirren, werden sie von Banditen (Anzahl an Banditen entspricht der Anzahl an Spieler minus eins) überfallen:

Banditen (Einer weniger als Spieler):

Leben:	100	**Initiative:**	15 + 1 W10	**Parade:**	15

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Knüppel	60	1 W10
Kampfverhalten: Sobald die Banditen etwas wertvolles erbeutet haben (egal ob mit oder ohne Kampf), werden sie versuchen wegzulaufen. Sie sind auf Beute aus, nicht auf einen harten Kampf.		

Interaktion: Die Spieler können in den Gassen Pete begegnen. Er wird sie, je nachdem, wie sie sich ihm gegenüber verhalten, um Alkohol bitten.

> Geben ihm die Spieler Alkohol, erzählt Pete ihnen, dass er eines nachts dem alten Villers bis zu dessen Anwesen gefolgt ist und gesehen hat, dass dieser einen Schlüssel aus einem holen Baum geholt hat, um in sein Anwesen durch den Nebeneingang zu betreten.

Die Spieler können mit passender **Probe** feststellen, dass außergewöhnlich wenig Kinder draußen zu sehen sind.

> In den letzten Monaten sind immer mal wieder Kinder hier in den Gassen verschwunden. Da sie allesamt zu den ärmsten der Armen gehören, hat die Polizei diesen Umstand jedoch ignoriert. Lord Patrick Fitzgerald kam bei Vollmond als Werwolf häufig in die Gassen und hat sich hier Beute gesucht.

Die Gassen bei Nacht

Szene: Nachts sind die ohnehin dunklen Gassen noch düsterer und unheimlich. Kaum ein Lebewesen wagt sich nach Einbruch der Dunkelheit hier noch nach draußen.

> In der ersten Nacht wird der Werwolf nachts das Vorhängeschloss, welches vor dem Zugang zur Kanalisation hängt, sprengen und durch die Gassen in das Armenviertel von Maidstone gelangen.

Interaktion: Die Spieler können nachts auf Pete treffen, der sich in einem leeren Keller versteckt. Sie können sich mit ihm verstecken und somit aus sicherer Deckung den Werwolf als dunkles haariges Monster durch die Gassen streifen sehen.

Es kann nachts in den Gassen zum Kampf mit dem Werwolf kommen. Da die Spieler bisher wahrscheinlich keine Silberwaffen besitzen, kann der GM entscheiden, den Kampf durch Flucht zu beenden.

Die Apotheke

Überblick: Die Apotheke

- **Die Apotheke ist nur tagsüber geöffnet.**
- Der Apotheker wird den Spieler bis zu drei Rätsel stellen. Je mehr sie lösen, desto mehr bekommen sie dafür. Der "Hauptgewinn" ist ein Skalpell.
- Die Spieler können hier das Medikament für Lydia abholen.
- Die Spieler können hier Alkohol kaufen.
- Die Spieler können hier eine Zutat für das Heilmittel finden: Ipomea Alba - Konzentrat.

Szene: *Ihr betretet das Efeu-überwucherte Gebäude mit dem eindeutig windschiefen Dach und findet euch in einem Raum voller Regale, Pflanzen und Bildern von Körperteilen, die ihr euch lieber nicht genauer anguckt. In den Regalen stehen viele Phiolen mit den unterschiedlichsten Aufdrucken. Hinter einer Theke steht ein Mann mit Monokel, der gerade damit beschäftigt ist, eine Glasphiole zu polieren. Als er euch sieht, hält er kurz inne, mustert euch und fährt dann mit der Politur fort.*

Interaktion: Haben die Spieler den Auftrag, das Medikament für Lydia abzuholen, wird er ihnen das für 50 Pfund aushändigen.

Das Medikament befindet sich in einem Lager im hinteren Bereich der Apotheke. Wenn der Apotheker es holen geht, haben die Spieler kurz Zeit sich umzugucken. Sie können hier ein Auftragsbuch finden, in dem sie folgendes nachlesen können:

- Bestellungen von fiebersenkenden Mitteln für Lord Henry Charlton. Der erste vor etwa drei Wochen. Alle noch unbezahlt.
- Einige Käufe von Nigel: Verbände, Wundsalbe etc. Der neueste Auftrag: Ipomea Alba - Konzentrat. Noch nicht abgeholt.
- Blättern sie einige Monate zurück, können sie feststellen, dass Lord Humphrey Villers hier ebenfalls ab und zu Bestellungen getätigt hat.

Lesen die Spieler in dem Auftragsbuch, müssen sie vorsichtig sein, dass der Apotheker davon nichts mitbekommt.

Der Apotheker wird den Spielern drei Rätsel stellen. Je nachdem, wie gut sie sich beim Lösen schlagen, kann es sein, dass sie für das Medikament für Lydia weniger oder gar nichts zahlen müssen. Auch weitere Rabatte o.ä. sind möglich, sollten sich aber zusätzlich mit einer **Probe auf Feilschen** erwürfelt werden.

Die drei Rätsel des Apothekers

1. **Sechs Männer und der Wein:** *"In einem Raum befinden sich ein Großvater, zwei Väter, zwei Söhne und ein Enkel. Obwohl jeder von ihnen nacheinander ein Glas Wein, welches in der Mitte des Raumes auf einem Tisch steht, austrinkt, muss dieses Glas nur drei Mal aufgefüllt werden. Wie ist das möglich?"*

- Die Lösung sollte recht einfach sein: Einer ist gleichzeitig Großvater und Vater, der nächste gleichzeitig Sohn und Vater und der letzte gleichzeitig Sohn und Enkel.

2. **Vier Männer und ein Boot:** *"Nach einem Mordfall müssen ein Kläger (Schwager des Toten), der Angeklagter (mutmaßlicher Mörder) und ein Zeuge zum Gericht in London gebracht werden. Eskortiert werden sie dabei von einem Polizisten. In London angekommen müssen sie mit einem Boot, dass nur Platz für zwei Personen bietet, die Themse überqueren. Der Polizist denkt sich: <<Wenn ich den Mörder mit dem Zeugen alleine lasse, und er wirklich der Mörder ist, tötet er den Zeugen. Lasse ich jedoch den Kläger mit dem Mörder alleine, wird er aus Rache diesen erschlagen, wenn ich nicht dabei bin. Außerdem sind wir bereits spät dran. Wenn ich häufiger als sieben Mal die Themse überqueren muss, kommen wir zu spät zum Gericht.>> Wie kann der Polizist mit nur sieben Überquerungen dafür sorgen, dass alle lebendig und pünktlich zum Gericht gelangen?"*

- Lösung:

1. Mörder rüber bringen
2. Alleine zurückfahren
3. Zeugen (oder Kläger) rüber bringen
4. Mit Mörder wieder zurückfahren
5. Kläger (oder Zeugen) rüber bringen
6. Alleine zurückfahren
7. Mörder rüberbringen

3. **Zwei Männer und die Henkersfrau:** *"An einem Sonntagmorgen bei dem Gottesdienst von Vater Micheal ist der alte Lord John mit seiner Frau anwesend gewesen. Während der Predigt ist der Lord eingeschlafen und hat geträumt, er würde zum Schafott geführt werden. Gerade dann, als das Beil im Schlaf seinen Nacken berührte, schlug seine Frau in der Kirche ihn mit ihrem Fächer auf den Nacken, um ihn zu wecken. Er starb noch auf der Stelle an dem Schock, der ihn dadurch ereilte.*

Nun, werte Herren, können Sie mir sagen, warum sich diese Geschichte niemals so zugetragen haben kann?"

- Lösung: Wenn Lord John direkt starb, wie soll man dann wissen, was er geträumt hatte?

Der Apotheker verhält sich anfangs gegenüber den Spielern sehr hochnäsig. Je mehr seiner Rätsel sie lösen, desto sympathischer werden sie ihm. Lösen sie alle drei, ist er komplett begeistert von ihnen und wird ihnen ein Skalpell mit in der Klinge eingearbeiteten Silber schenken.

Die Spieler können hier auch einige "normale" Gegenstände kaufen. Dazu gehört z.B. Alkohol, aber auch Verbandsmaterial, Kräuter oder was auch immer das Spieler-Herz begehrt.

Kommen die Spieler am zweiten Tag nach Mittag zur Apotheke, wird das Ipomea Alba - Konzentrat von Nigel abgeholt worden sein.

Das Anwesen der Charltons

Überblick: Das Anwesen der Charltons

- Das Anwesen befindet sich im Adelsviertel.
- Die Spieler können hier Sophia begegnen und den Brief von Nigel und/oder das Medikament für Lydia abgeben.
- Gelangen die Spieler durch einen Vorwand ins Haus, können sie hier Beweise für die Verschuldung von Henry Charlton finden.
- Lydia liegt krank in ihrem Bett auf ihrem Zimmer. Sie ist nicht ansprechbar.
- Werden die Spieler Sophia (oder der kranken Lydia) gegenüber zu aufdringlich, wird diese im Zweifel die Polizei holen.

Szene: Das pompöse Anwesen der Charltons liegt mitten im Adelsviertel. Ein großer Zaun umringt das gesamte Grundstück.

Mit **passender Probe** können die Spieler Zeichen der Verwahrlosung erkennen: Einige kaputte Dachziege, ungepflegte Pflanzen im Garten, ein kaputtes Fenster.

Interaktion: Klopfen die Spieler an der Haustür, wird ihnen Sophie öffnen. Sie wird sehr reserviert sein und die Spieler am liebsten nicht ins Haus lassen. Um hineinzugelangen können die Spieler sie z.B. **überreden**. Geben sie ihre den Brief von Nigel und haben sie das Siegel **nicht** gebrochen (oder aber gut restauriert), erhöht das ihre Chancen sicher.

Gelangen die Spieler ins Haus und gucken sich kurz um, können sie viele Zeugnisse für das Silberminen-Geschäft des Lords Henry Charlton sehen: Silberne Teller, Pokale und Erzklumpen liegen hier herum, aber auch einige Zierwaffen aus Silber können hier gefunden werden. In einem Arbeitszimmer, dessen Tür offensteht, können die Spieler einen Safe sehen.

Interaktion: Wenn die Spieler es irgendwie schaffen, dass Sophie sie alleine lässt, können sie hier Sachen stehlen. Mit **passender Probe** erkennen sie auch innerhalb des Hauses Zeichen der Verarmung. Endgültige Gewissheit können sie erhalten, wenn sie den Safe öffnen können. Hier finden Dokumente, die eindeutig belegen, dass Lord Henry Charlton hoch verschuldet ist und seine Tochter mit Lord Patrick Fitzgerald vermählt hat, damit er diese Schulden bezahlen kann. Sie können diese Information nutzen, wie sie wollen (siehe hier).

Sophies oberste Sorge gilt dem Wohlergehen von Lydia, die sie wie eine Tochter ansieht. Sollte sie den leisesten Verdacht haben, dass die Spieler Lydia schaden könnten, wird sie das nicht gutheißen. Außerdem kann sie je nach Auftreten der Spieler auch die Polizei einschalten, wofür die Spieler eine Verwarnung oder eine Verhaftung kassieren könnten.

Das Gefängnis

Überblick: Das Gefängnis

- Werden die Spieler verhaftet, müssen sie eine Nacht lang im Gefängnis verbleiben.
- Sie können aus ihrer Zelle durch ein Fenster auf den Marktplatz gucken und mitbekommen, wie der Werwolf zwei Hunde tötet.
- Bei schlimmen Vergehen (Grabschändung, Mord etc.) werden die Spieler ohne Entlassungsoption eingesperrt und nachts von Nigel befreit. Sie sind dann allerdings quasi vogelfrei.
- Die Spieler können hier (im Vorraum des Gefängnisses) einen Hinweis auf die Verschuldung von Lord Henry Charlton finden.

Szene: Das Gefängnis befindet sich in der alten Wache der Stadt - direkt am Rand des Marktlatzes. Die früheren Unterkünfte der Soldaten und Polizisten sind schon länger nicht mehr belegt und dienen heutzutage zumeist als Lager. Einzig die alten Gefängniszellen werden immer noch genutzt, um Halunken aller Art wegzusperren.

Die Spieler können das Gefängnis nur "betreten", wenn sie abgeführt/festgenommen werden. Je nach sozialem Stand und Hintergrundgeschichte der Spieler werden sie bei bei kriminellen, oder kriminell anmutenden, Tätigkeiten erst eine Verwarnung bekommen oder direkt ins Gefängnis abgeführt, in dem sie eine Nacht verbringen müssen.

Mögliche Gründe, verwarnt zu werden:

- Diebstahl
- "Herumlungern" im Adelsviertel
- Belästigung (z.B. am Anwesen der Charltons)
- Einbruch (z.B. im Anwesen der Villers)

Gründe für direkte Verhaftung:

- Diebstahl in der Kirche
- Gewaltdelikt gegen andere Menschen
- Tötung eines oder beider Rottweiler am Marktplatz
- Grabschändung*

Selbstverständlich können die Spieler immer versuchen, sich mit **passender Probe** aus der jeweiligen Situation rauszureden.

Überlegungen:

- Sollten die Spieler wegen Grabschändung am Grab von Lord Villers im Gefängnis sitzen, wird Nigel sie nachts befreien kommen, um zu erfahren, was die Spieler dort vorhatten. Nigel wird ihnen evtl. von dem Werwolf und seinem Plan erzählen. Die Spieler können ihm helfen, sie können sogar den Werwolf noch jagen/töten und bei HUNTING aufgenommen werden, werden aber in der ganzen Stadt als Kriminelle gesucht. --> Auf diese Weise gerät das Abenteuer hier nicht in eine eventuelle Sackgasse.

Werden die Spieler verhaftet, werden sie bis zum nächsten Tag in eine Gefängniszelle gesperrt. Diese begrenzte Zeit der Isolation soll ihnen die Möglichkeit geben, über ihre Verfehlungen nachzudenken.

Interaktion: Die Spieler werden bei einer Verhaftung zusammen in eine Zelle mit nur einem Bett und einem Gitterfenster gesperrt. Das kleine Bett bietet Platz für eine Person. Alle, die NICHT die Nacht schlafend im Bett verbringen, sind am nächsten Tag übermüdet und bekommen einen **Malus von 10 auf jeden Wurf**, bis sie sich angemessen ausgeruht haben.

> **Probe auf Gassenwissen, Wildnisleben, o.ä.** kann genutzt werden, um auch ohne Bett in der Zelle gut schlafen zu können.

Interaktion: In der Nacht wird der Werwolf aus den Gassen auf den Marktplatz kommen, die beiden Rottweiler, die auf der anderen Seite des Marktplatzes angekettet sind, töten und wieder in Richtung Gassen verschwinden. Wenn die Spieler irgendwie an das etwas erhöhte Fenster in der Zelle kommen (z.B. mit Räuberleiter und/oder entsprechender **Probe**), können sie dieses beobachten.

Sollten die Spieler bei Grabschändung erwischt werden, ist diese eine unverzeihliche Tat, die sofort mit unbegrenztem Freiheitsentzug bestraft wird. In diesem Fall würde Nigel sie nachts im Gefängnis besuchen und könnte sie befreien.

Bei der Verhaftung: Den Spielern werden alle Gegenstände, insbesondere ihre Waffen, abgenommen und in einer Truhe verwahrt. Sie selber werden zusammen in eine dunkle, feuchte Zelle gesperrt. Es gibt nur ein einziges Bett und ein vergittertes Fenster, welches etwas erhöht angebracht ist, sodass sie eine passende **Probe** bestehen müssen, um durch das Fenster auf den Marktplatz gucken zu können.

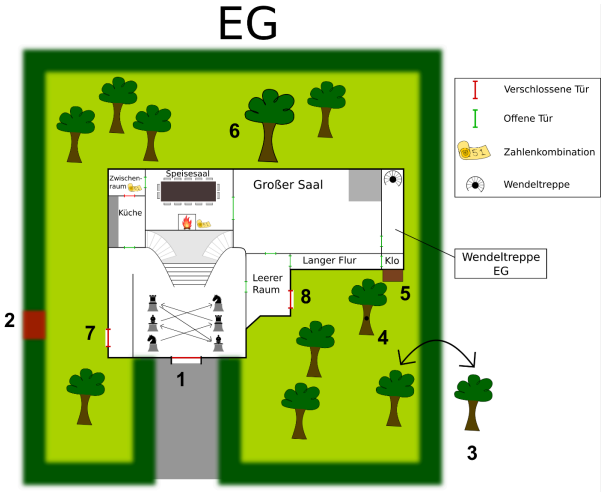
> Im "Eingangsbereich" des Gefängnisses sitzt ein Wärter, der Listen führt und die Schlüssel zu den einzelnen Zellen besitzt. Auf seinem Schreibtisch liegen mehrere Beschwerden, darunter zwei Beschwerden über "Landstreicherei" gegen Nigel und etliche Beschwerden wegen unbezahlter Rechnungen gegen Lord Henry Charlton.

Kanalisation

Verbindet unter anderem die Gassen mit dem Anwesen der Villers. Wird vom Werwolf (Lord Patrick Fitzgerald) genutzt, um nachts in die Gassen zu gelangen.

Die Spieler könnten die Kanalisation nutzen, um auf das Grundstück des Anwesen der Villers zu gelangen. Allerdings ist hier evtl. ein bisschen "Plot-Korrektur" vom GM nötig, sollten die Spieler vorhaben, die Kanalisation zu erkunden. Sie könnten z.B. durch Herumirren in der Kanalisation einfach zufällig in der Nähe eines anderen Ortes landen wie z.B. der Apotheke.

Anwesen der Villers



Überblick: Anwesen der Villers

- Steht etwas abseits im Adelsviertel und teilt sich auf in Erdgeschoss und erstes Obergeschoss und zwei zusätzliche geheime Räume im 2.OG.
- Das Anwesen ist von einem großen, verwilderten Garten umgeben, der wiederum von einer großen Hecke umgeben ist.
- Es gibt verschiedene Wege, das Grundstück und auch das Haus zu betreten. Die Haustür ist verschlossen und sehr einbruchsicher.
- Hier können die Spieler das Testament von Lord Humphrey Villers, kollidales Silber einige Waffen und einen Hinweis auf **HUNTING** finden.
- In der zweiten Nacht wird Nigel durch das Fenster im 2.OG in das Anwesen eindringen und nach dem kollidalen Silber suchen.
- Lord Humphrey Villers hat sieben **Zahlenkombinationen** auf kleinen Zetteln im Anwesen versteckt (muss ausdgedruckt werden). Sechs davon sind falsch. Die richtige wird benötigt, um in den Geheimraum 2 zu gelangen. In einem Brief an Nigel hat er Hinweise auf den Ort der Zettel hinterlassen.

Szene: *Das alte Anwesen der Familie Villers liegt etwas abseits am Rand des Adelsviertel. Eine große Hecke umschließt das gesamte Grundstück, sodass ihr kaum mehr als das Dach und ein paar Fenster sehen könnt. Eine Art Aura der Einsamkeit und Erdrückung scheint von dem Gebäude auszugehen und euch durchströmt das Gefühl, hier nicht willkommen zu sein, als ihr vor der großen schweren Haustür ankommt.*

Die Haustür selber ist abgeschlossen und eine **Probe auf Schlösserknacken, Aufbrechen o.ä.** wird auf jeden Fall einen großen Malus haben. Außerdem sollten allzu laute Geräusche vermieden werden, um keine Aufmerksamkeit zu erregen.

Die beiden Räume des zweiten Obergeschosses lassen sich nur über je einen geheimen Eingang betreten. Für einen davon benötigt man einen Schlüssel, für den anderen die richtige Zahlenkombination. Der Schlüssel liegt in der Bibliothek, die Zahlenkombinationen (sechs falsche und eine richtige) sind überall im Haus versteckt.

Garten

Interaktion: Es gibt mehrere Wege für die Spieler, das Grundstück zu betreten:

- Mit passender **Probe aber großem Malus** können sie durch die Eingangstür **(1)**.
- Im Westen gibt es eine alte Gartentür **(2)**, die viel einfacher mit **Gewalt oder Finesse** geöffnet werden kann als die Eingangstür.
- Gehen sie um die Hecke herum, können sie ihm Osten (siehe Karte) einen großen Baum **(3)** benutzen, um über die Hecke auf einen anderen Baum zu gelangen.
- Das Anwesen ist an die alte Kanalisation **(5)** angeschlossen. Darüber können die Spieler, nachdem sie ein bisschen durch Fäkalien waten (**Probe auf Selbstbeherrschung o.ä**), direkt in den Garten gelangen.

Haben die Spieler den Garten betreten und schauen sich um, können sie hier eine Schaufel finden. Außerdem können sie versuchen, das Gebäude auf den einen oder anderen Weg zu betreten.

Interaktion: Möglichkeiten, aus dem dem Garten in das Gebäude zu gelangen:

- Im Norden gibt es einen großen Baum **(6)**, dessen Äste bis an ein kaputtes Fenster im ersten Obergeschosse reichen. Hier könnte man **hinaufklettern**, um ins Haus zu gelangen.
- Im Westen gibt es einen Dienstboteneingang **(7)**. Die Tür dazu ist verschlossen (der Schlüssel steckt von innen, und kann **mit leichtem Malus geknackt, aufgebrochen o.ä.** werden.
- Eine Tür im Osten **(8)** führt vom Garten in das alte Haus. Sie ist sehr robust und nur schwer zu knacken. Ein Schlüssel dazu kann in einem Astloch **(4)** gefunden werden, wenn gezielt gesucht wird, oder Pete der Bettler den Spielern von diesem Versteck erzählt.

> Nigel ist jung und sportlich. Er wird, wenn er in der zweiten Nacht in das Anwesen eindringt, über die Bäume **(3)** und **(6)** erst in den Garten und dann ins Anwesen klettern.

Erdgeschoss

Im folgenden werden die einzelnen Räume und Besonderheiten des Erdgeschosses aufgelistet.

Eingangssaal

Szene: Würde man das Anwesen durch den Haupteingang betreten, fände man sich in einem riesigen und prunkvoll geschmückten Saal wieder. Auffällig sind die sechs Statuen (siehe Bild), die eine Art Allee zu einer großen Treppe bilden. **Es handelt sich um römische Soldaten.** Die große Treppe führt in das erste Obergeschoss, welches einen Balkon rund um den Eingangssaal besitzt.

Interaktion: Die Spieler können hier **feststellen**, dass es sich bei den Statuen um Abbildungen römischer Soldaten handelt. Dabei haben jeweils zwei einen großen (**Turm-**)Schild (Türme), zwei sitzen auf Pferden (Springer) und zwei besitzen leichte Ausrüstung und einen Speer (Läufer). Eine genauere Untersuchung (oder passende **Probe**) lässt erkennen, dass sie mit ihren jeweiligen Waffen aufeinander zeigen (siehe Bild "EG").

> Die Zeigerichtung der einzelnen Statuen muss auf das Schachbrett in der Bibliothek angewendet werden, um an den Schlüssel zum Geheimraum zu gelangen.

Küche

Szene: Eindeutig eine Küche. Wurde wahrscheinlich mehr vom Dienstpersonal genutzt und nicht von Lord Villers. Die westliche Wand besteht aus Steinofen, offener Feuerstelle (mit Rauchabzug) und weiteren Dingen, die in eine Küche des 19. Jahrhunderts gehörten.

Interaktion: Hier können die Spieler nach belieben des GMs Küchenmesser oder andere Utensilien finden. Es wäre nicht komplett unlogisch, wenn hier auch eine Schere zu finden wäre.

Die nördliche Tür ist verschlossen, kann jedoch einfach geknackt oder mit ein bisschen Kraft aufgebrochen werden.

Zwischenraum

Szene: Ein kleiner Raum mit einem Tisch, zwei Stühlen und einer Art kleinen Garderobe, an welcher noch eine alte Kochmütze hängt. Dies ist offenbar ein Raum für die Bediensteten, die auf Anweisungen aus der Küche oder dem benachbarten Speisesaal warteten. Der Staub überall belegt aber, dass hier schon lange keiner mehr war.

Interaktion: Hier können die Spieler ein altes Kartenspiel auf dem Tisch sehen, welches komplett vom Staub befreit ist. In das Kartenspiel ist eine **Zahlenkombination** gesteckt worden.

Speisesaal

Szene: Ein großer Raum mit einem langen Tisch und vielen Stühlen. An der Südwand ist ein erkalteter Kamin. Wie überall im Anwesen liegt auch hier eine Menge Staub.

Interaktion: Im Kamin können die Spieler ebenfalls eine **Zahlenkombination** finden.

Auf Wunsch können die Spieler hier **Spuren im Staub finden**, die zum Kamin führen. (Irgendwie muss Lord Villers ja eine Zahlenkombination im Kamin deponiert haben.)

Großer Saal

Szene: Dies ist ein großer Saal. In der nordöstlichen Ecke gibt es eine Art Podest, welches wahrscheinlich für Musiker gedacht ist. Der gesamte Saal sieht prädestiniert für Bälle mit vielen Gästen aus. Allerdings liegt auch hier viel Staub, sodass schnell klar wird, dass Festivitäten schon lange nicht mehr hier stattfanden.

Hier kann eine von drei Möglichkeiten auftreten:

Wirf 1W6. Was passiert den Spielern hier?
• Die Spieler werden von Ratten angegriffen. (1,2) • Der Boden bricht unter den Spielern weg. (3,4) • Eine klebrige Masse tritt aus dem Boden aus. (5,6)

Möglichkeit 1: Die Spieler werden von Ratten angegriffen.

Ihr hört aus der Richtung des Podests plötzlich ein hektisches Fiepen. Als ihr in die Richtung guckt, stoßen (Anzahl der Spieler +3) *Ratten unter dem Podest hervor und stürmen auf euch zu. Es kommt zum Kampf!*

Ratten (Anzahl Spieler +3):

Leben:	50	**Initiative:**	13 + 1 W10	**Parade:**	0

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Kraten	40	1 10
Biss	30	2 W10
Kampfverhalten: Es sind halt Ratten. Auf Wunsch des GMs können sich Wunden, die sie verursachen, entzünden.		

Möglichkeit 2: Der Boden bricht unter den Spielern weg.

Ihr betretet den großen leeren Raum und schaut euch um. Die weit oben angebrachten Fenster sind völlig verdreckt und lassen nur wenig Licht in den Raum. Als ihr etwa die Mitte erreicht, hört ihr ein Knarren und spürt plötzlich, wie der Boden unter euren Füßen wegbricht.

Interaktion: Die Spieler können mit **passender Probe** entkommen. Falls nicht, fallen die die entsprechenden Spieler in den Teil der Kanalisation, der unter dem Anwesen der Villers verläuft, und bekommen 2W20 Schaden.

Möglichkeit 3: Eine klebrige Masse tritt aus dem Boden.

Ihr betretet den großen leeren Raum und schaut euch um. Die weit oben angebrachten Fenster sind völlig verdreckt und lassen nur wenig Licht in den Raum. Als ihr etwa die Mitte erreicht, merkt ihr plötzlich, wie ein grün-bläulicher, zähflüssiger Schleim aus dem Boden zu treten scheint.

Interaktion: Berühren die Spieler den Schleim, verbrennen sie sich leicht und erhalten 1W6 Schaden. Die Spieler müssen eine **Probe auf Laufen o.ä.** bestehen, um vor dem Schleim wegzulaufen.

> Der Schleim (Ektoplasma, welches sich aufgrund der vielen übernatürlichen Begegnungen des Lord Villers nun in seinem Anwesen manifestiert) breitet sich immer weiter aus und wird bald einen Großteil des Raumes einnehmen. Die Spieler können diesen Raum nur noch durchqueren, wenn sie passende **Proben** oder Ideen haben, oder dabei Schaden in Kauf nehmen.

Leerer Raum
Szene: Hier gibt es eigentlich nicht viel zu sehen. Es ist ein leerer Raum, der drei Türen auffweist.

> Auf Wunsch kann sich der GM hier irgendetwas (evtl. eine kleine Gemeinheit) ausdenken.

Langer Flur
Szene: Ein langer Flur. Er ist lang.

Klo
Szene: Beim Näherkommen kann man bereits riechen, wo der lange Flur wohl hinführt und tatsächlich: Als ihr die Tür am Ende des Korridors öffnet, findet ihr einen Abort vor.

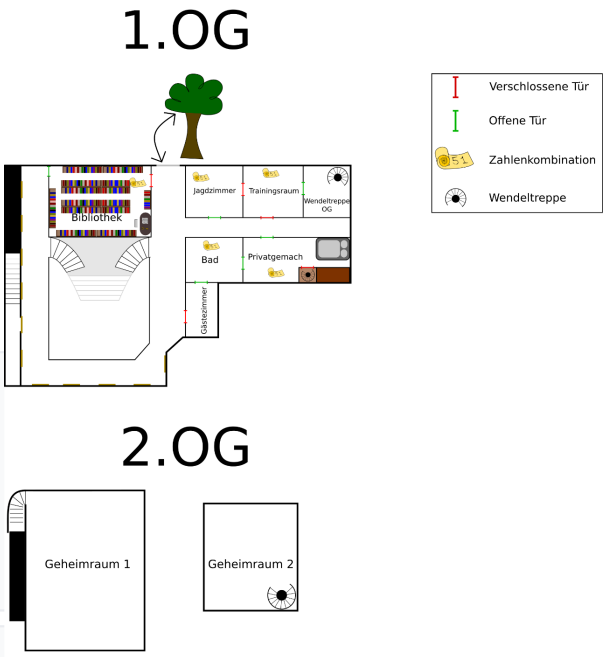
Interaktion: Viel zu tun gibt es hier für die Spieler zwar nicht (außer, jemand möchte sich gerne erleichtern...), aber dafür können sie mit **passender Probe** sich denken, dass das Anwesen der Villers einen Anschluss (und damit Zugang) zu der Kanalisation haben muss.

Wendeltreppe EG
Szene: Dies ist einfach nur ein langer Flur, der zu einer Holz-Wendeltreppe führt, die wiederum in das 1.OG des Anwesens führt.

Erstes Obergeschoss

Balkon

Szene: Der Balkon umringt den Eingangssaal (siehe Karte: 1.OG). An den Wänden, befinden sich mehrere Porträts, deren Titel in aufwendige Plaketten unterhalb der Bilder angegeben sind. Am Ende des östlichen Teils des Balkons - also zwischen Bibliothek und Jagdzimmer - befindet sich ein Fenster, durch welches man einen großen Baum sehen kann.



Das Bildnis mit dem Titel "Der Betrachter" befindet sich vor einem geheimen Gang. Mit dem Schlüssel aus der Bibliothek lässt sich dieser Gang öffnen. Das Schlüsselloch befindet sich gut versteckt im Auge des abgebildeten Mannes ("Im Auge des Betrachters").

Mit **passender Probe** können die Spieler feststellen, dass die westliche Seite des Balkons nicht ganz an die Außenmauer des Anwesens reicht.

Das Fenster zwischen Bibliothek und Jagdzimmer wird von Nigel genutzt, um in der zweiten Nacht ins Anwesen zu gelangen.

Bibliothek

Szene: Die Bibliothek ist gefüllt mit tausenden Büchern, die in großen Holzregalen gelagert und nach Thema sortiert sind. Hier scheint man alles zu finden. Von "Römische Geschichte" über "Wissenschaft", "Philosophie" und "Sprache und Schrift" bis hin zu "Mythen, Legenden und Märchen" scheint alles vertreten zu sein. Es gibt kein Fenster, daher dringt nur wenig Licht in diesen Raum. In einer Ecke (siehe Karte) steht ein Lesepult mit einer Öl-Lampe und einem Schachbrett, das offenbar mitten in einer Party verlassen wurde.

Interaktion: Die Spieler können hier eine **Zahlenkombination** finden in einem säuberlich abgestaubten Buch namens "Sprache und Schrift im Wandel der Zeit". Dieses Buch können sie beim Suchen nach irgendetwas außergewöhnlichem mit einer **Probe auf Sinnesschärfe o.ä.** finden. Erleichtert werden kann diese Probe, wenn die Spieler den Brief an Nigel gefunden haben.

Gucken sich die Spieler das Schachbrett genauer an und untersuchen es, können sie herausfinden, dass man weder das Brett an sich, noch die sechs Figuren auf den Feldern C2, C4, C6, F2, F4 und F6 bewegt werden können. Sie sind mit dem Tisch in irgendeiner Art verbunden. Die restlichen Figuren stehen nur los auf dem Brett. Auf einer Plakette über dem Brett steht geschrieben: "Der Schlüssel liegt im Auge des Betrachters".

Interaktion: Die sechs festen Figuren lassen sich zwar nicht bewegen, können aber gedreht werden, sodass sie in verschiedene Richtungen gucken können.* Drehen die Spieler die Figuren, sodass diese wie die Statuen im Eingangssaal ausgerichtet sind, öffnet sich klickend ein Geheimfach im Lesepult, welches einen Schlüssel behinhaltet.

```
*Die Figuren des Turms und des Läufers haben normalerweise natürlich keine
"Blickrichtung". Aber in diesem Fall handelt es sich um außergewöhnliche, handgeschnitzte
Figuren, denen man eine eindeutige Blickrichtung zuordnen kann.
```

Der Schlüssel öffnet den geheimen Gang zum Geheimraum 1, welcher verborgen hinter dem Porträt "Der Beobachter" auf dem Balkon liegt. Das Schlüsselloch befindet sich genau im Auge des "Betrachters".

Schachbrett

Link zum Ausdrucken des Schachbrettes: Hier klicken

Jagdzimmer

(War mal: **Trophäenraum**) **Szene:** Das Jagdzimmer steckt voller Jagdtrophäen. Ein altes Geweih hängt über der Tür, ein Ausgestopftes Wildschwein steht auf einem Podest usw. Aber auch Tierknochen und -Skelette, die keinem bekannten Tier zugeordnet werden können, sind hier zu finden. In der einen Ecke sind auch Waffen, die typisch sind für Jagdausflüge, ausgestellt. Auch ein großer, drehbarer Globus befindet sich unter den Exponaten.

Interaktion: Die Spieler können hier feststellen, dass der alte Lord offenbar ein erfolgreicher Jäger war und offenbar auch sehr exotische Beute gejagt hat. Außerdem können sie hier einen Speer, eine Armbrust und eine Jagdpistole finden. Außerdem können die Spieler an dem Globus eine **Zahlenkombination** finden.

Die östliche Tür des Raumes ist verschlossen, kann aber **erschwert geknackt oder aufgebrochen** werden.

Trainingsraum

Szene: Dieser Raum ist eindeutig für Kamp- und Jagdtraining vorgesehen. Zwei Strohpuppen stehen an der Fensterseite und ein paar rostige Duellschwerter lehnen an der Wand.

Interaktion: In diesem Raum können die Spieler eine **Zahlenkombination**, welche an einer der beiden Strohpuppen hängt, finden. Auch die (mittlerweile schon recht alten) Waffen, können sie mitnehmen, wenn sie wollen.

Wendeltreppe OG

Szene: Diese Wendeltreppe führt in das EG. Der kleine Raum vor der Treppe wird als Abstellraum für allerlei Kram genutzt.

Privatgemach

Szene: Dieses Zimmer ist schlicht aber elegant eingerichtet. Ein großes und aufwendig verziertes Himmelbett steht an der östlichen Seite. Direkt daneben befinden sich zwei große, massive Kleiderschränke. Eine Tür im Westen führt ins Bad. Die monströse Standuhr in der Ecke des Raumes scheint schon seit einer Ewigkeit stillzustehen.

Interaktion: Im Ziffernblatt der Standuhr können die Spieler eine **Zahlenkombination** finden. Öffnen die Spieler den einen Kleiderschrank (siehe Karte), befindet sich direkt hinter der Tür nur eine graue Steinmauer mit einem lockeren Stein. Entfernen sie diesen, können sie in die Wand eingearbeitet ein modernes Zahlenschloss finden. Geben sie hier die korrekte **Zahlenkombination** ein, öffnet sich sich durch einen verborgenen Mechanismus die Steinwand und gibt eine steinerne Wendeltreppe in den Geheimraum 2 frei. Geben sie eine falsche Kombination ein, wird ein anderer Mechanismus Klingen

auslösen, die den jeweiligen Spieler verletzen (2W10 Schaden). Auf dem Nachttisch steht ein verstaubtes Foto, welches einen jungen Mann und eine hübsche Frau Arm in Arm zeigt. Auf der Rückseite steht handschriftlich:*"In ewiger Liebe, Humphrey und Cecilia"*.

> Die richtige **Zahlenkombination** ist am Rand mit "Diese ja" beschriftet. Die anderen mit "Diese nein". Man kann diese Beschriftung besser lesen, wenn man schräg von der Seite auf die einzelnen Zahlenkombinationen guckt.

Bad

Szene: Im Bad befindet sich eine große Wanne, ein Spiegel und weiteres Zeug, welches man typischerweise in Bädern so vorfindet. Auch ein Schminktisch und mehrere Schleifen und Kämme verstauben hier. Ein mannsgroßer Spiegel scheint der einzige Gegenstand zu sein, der dem Staub noch zu trotzen vermag.

Interaktion: Sehen sich die Spieler hier genau um, können sie hinter dem großen Spiegel eine **Zahlenkombination** finden.

> Dieser Raum ist mit dem Privatgemach der einzige Raum, den Lord Villers in den letzten Jahren noch einigermaßen regelmäßig nutzte. Daher findet sich hier nicht so viel Staub wie im Rest des Anwesens. Der Spiegel ist frisch geputzt und fällt sofort ins Auge.

Gästezimmer

Szene: Die Tür in Richtung Balkon ist verschlossen, kann aber von beiden Seiten **geknackt oder aufgebrochen** werden. Dieser Raum ist ausgestattet mit einem einzelnen Bett und ein paar weiteren einfachen Möbeln. Hier liegt, wie auch im Bad und im Privatgemach, viel weniger Staub herum als im Rest des Hauses.

Interaktion: Auf dem Nachttisch können die Spieler einen Brief finden, auf dessen Umschlag einfach der Name "Nigel" geschrieben steht.

> Dieser Brief an Nigel enthält Hinweise zu den Orten der versteckten **Zahlenkombinationen**. Die Spieler können jedoch auch ohne diesen Brief an die kleinen Zettelchen gelangen.
> In der zweiten Nacht wird Nigel diesen Brief finden, an sich nehmen und das Rätsel der **Zahlenkombinationen** lösen.

Zweites Obergeschoss

Besteht nur aus zwei Räumen, deren Eingänge jeweils im 1.OG zu finden sind.

Geheimraum 1

In diesem Raum befinden sich die persönlichen Hinterlassenschaften des Lord Humphrey Villers. Hier können die Spieler nicht nur eine Menge Geld und wertvoller Gegenstände finden, hier liegt auch das Testament, welches sie an die Fitzgeralds übergeben können. Der Zugang zu diesem Raum befindet sich hinter dem Porträt "Der Beobachter" auf dem Balkon. Den Schlüssel können die Spieler in der Bibliothek finden, wenn sie das Schachbrett-Rätsel lösen.

Geheimraum 2

In diesem Raum befinden sich Lord Villers Besitztümer, die mit **HUNTING** in Verbindung stehen. Die Spieler können hier einige hochwertige Waffen (aus Silber!) finden. Auch Kolloidales Silber befindet sich hier in einer Glasphiole.

Die Spieler können außerdem Berichte zu Jagdeinsätzen des Lords im Auftrag von **HUNTING** finden (muss der GM selber formulieren, wird aber evtl. noch nachgereicht), die akribisch geordnet sind und in einem Regal stehen, welches mit **Highborn Union for Neutralization and Termination of Ignominious Non-human Genuses** (deutsch:**Hochwohlgeborene Union zur Neutralisierung und Terminierung Infamer Nichtmenschlicher Geschöpfe**) betitelt ist.

Am zweiten Tag wird Nigel diesen Raum finden, ein silbernes Schwert und das kolloidale Silber an sich nehmen und versuchen, den Werwolf zu jagen. Anschließend wird er den Raum wieder verschließen.

Personen

Hier werden die auftretenden Personen und ihre jeweiligen Hintergrundgeschichten beschrieben. Bei einigen Charakteren gibt es anfangs einen kurzen, zusammenfassenden Überblick. Die fehlenden werden mit der Zeit noch ergänzt.

Lord Humphrey Villers

Überblick und Hintergrund: Lord Humphrey Villers

- Letzter Nachkomme der alten und ehrwürdigen Familie der Villers und wie alle seine Vorfahren bereits lebenslang Mitglied von **HUNTING**.
- Gilt als Einzelgänger und Eigenbrötler. Seine Frau starb schon vor vielen Jahren. Er hat keine Kinder.
- Nach dem Nigel ihm im Kampf gegen das Übernatürliche das Leben rette, nahm Lord Villers diesen als Ziehsohn und Rekrut für **HUNTING** auf.
- Kämpfte zusammen mit Nigel gegen den Werwolf (Lord Patrick Fitzgerald) und wurde schwer verwundet.
- Starb in den Armen von Vater Michael.
- Sein Testamend begünstigt die Kirche, liegt jedoch versteckt in seinem Anwesen. Die Spieler erhalten am Anfang den Auftrag, das Testament zu beschaffen.

Lord Humphrey Villers ist einen Tag vor Beginn dieses Abenteuers im Alter von 68 Jahren gestorben. Es beginnt mit seinem Begräbnis. Lord Villers war der letzte Spross einer alten Adelsfamilie und seit seiner frühesten Kindheit bereits Mitglied von **HUNTING**. Vor einigen Jahren nahm er Nigel als Schüler und Ziehsohn auf, nachdem dieser ihm das Leben im Kampf mit zwei Erscheinungen rettete (Diese "Erscheinungen" sind eine Art Geister und spielen in diesem Abenteuer überhaupt keine Rolle. Sie werden allerdings in einem späteren Abenteuer (ACHTUNG! Wortwitz:) *erscheinen*.

Lord Villers galt Zeit seines Lebens als Eigenbrötler, der Menschen und Feierlichkeiten mied, wo es nur ging und sehr zurückgezogen lebte. Das einzige, was die normalen Leute über ihn wissen, ist, dass er mal ein sehr begeisterter Jäger war. Das ist soweit auch richtig, nur dass seine Beute meist übernatürlicher Natur war. Schlussendlich wurde er selbst zur Beute. Als er den Werwolf (Lord Patrick Fitzgerald) eines nachts zusammen mit Nigel in Maidstone jagte, wurde er bei dem Kampf so stark verletzt, dass er nicht überlebte. Nigel brachte den sterbenden Lord zu Vater Michael, der nichts mehr für ihn tun konnte außer zu beten. Der Werwolf entkam.

Interaktion: Die Spieler können im Anwesen der Villers das Testament des toten Lords finden. Außerdem können sie die Verbindungen zur geheimen Organisation **HUNTING** aufdecken.

Nigel

Überblick und Hintergrund: Nigel

- Eines der wenigen nicht-adeligen Mitglieder von **HUNTING**.
- War in seiner Kindheit und Jugend Dienstjunge auf dem Anwesen der Charltons. Dort hat er Lydia kennengelernt und beide haben sich ineinander verliebt.
- Lebte nach dem Tod seines Vaters auf der Straße und wurde von Lord Humphrey Villers als Ziehsohn und Rekrut für **HUNTING** aufgenommen, nachdem er diesem das Leben gerettet hatte.
- Nigel kämpfte mit Lord Villers zusammen gegen den Werwolf (Lord Patrick Fitzgerald). Beide konnten nur mit Mühe aus dem Kampf fliehen. Der Lord starb kurz darauf.
- Nigels Hauptintention ist Lydias Leben, weswegen es ihm genügt, an das Blut des Werwolfs zu gelangen, um ein Heilmittel für Lydia herzustellen.
- Er befürchtet, dass **HUNTING** ihn für den Tod des Lords verantwortlich sieht und die Nicht-Neutralisierung des Werwolfs nicht verzeihen wird, weswegen er ihre Rache fürchtet.

Interaktion: Die Spieler können Nigel helfen, ein Heilmittel für Lydia herzustellen.

Lady Lydia Charlton

Überblick und Hintergrund: Lydia

- Die Tochter und einziges Kind von Lord Henry Charlton.
- Ihre Mutter ist bei der Geburt gestorben. Sie wurde von ihrem Kindermädchen Sophia quasi großgezogen.
- Ihr Vater möchte sie mit Lord Patrick Fitzgerald vermählen.
- Sie wurde beim letzten Vollmond von dem Werwolf (Lord Patrick Fitzgerald) gebissen und liegt seit dem mit Fieber im Bett.
- Sie und Nigel kennen sich aus Kindertagen und sind ein heimliches Liebespaar.

Lydia Charlton ist die einzige Tochter von Lord Henry Charlton. Ihre Mutter ist kurz nach ihrer Geburt gestorben und sie wurde von ihrem Hausmädchen Sophia großgezogen.

Mit 13 Jahren lernte sie Nigel kennen, während dessen Vater im Haus der Charltons angestellt war, und verliebte sich in ihn. Beide trafen sich oft heimlich, bis Nigels Vater erkrankte und starb.

Lydia ist nun 22 Jahre alt, ist sehr gebildet und gilt gemeinhin als wunderschön. Kurz: Jeder Mann im heiratsfähigen Alter würde sich um sie reißen. Daher hat ihr Vater sie auch dem mächtigsten Mann der Stadt, Lord Patrick Fitzgerald zur Frau versprochen.

Lydia wurde beim letzten Vollmond nachts von Lord Patrick Fitzgerald gebissen, als dieser in seiner Werwolf-Gestalt war, und liegt seitdem mit starkem Fieber im Bett. Nun, da sich der nächste Vollmond nähert, wird das Fieber schlimmer und ihre Verwandlung zu einem Werwolf ist beinahe vollständig. Eine Heilung ist nur vor der Nacht zum 30. August 1852 möglich!

Interaktion: Die Spieler können Nigel helfen, ein Heilmittel für Lydia herzustellen.

Lord Henry Charlton

Überblick und Hintergrund: Henry Charlton

- Vater von Lydia.
- Besitzer mehrerer erschöpfter Silberminen.
- Ist hoch verschuldet und hat nur noch letzte Notreserven an Bargeld.
- Möchte seine Tochter mit Lord Patrick Fitzgerald vermählen, um sich finanziell abzusichern.

Lord Henry Charlton ist der Vater von Lydia. Er ist Spross einer alten Adelsfamilie und durch den Besitz mehrerer Silberminen sehr reich geworden. Alle, die seiner Meinung nach gesellschaftlich unter ihm stehen, behandelt er gerne wie Dreck, während er nach oben hin brav buckelt. Diese Eigenschaften machen ihn zu einem an sich eher unausstehlichen Typen, was in den alten Adelsfamilien aber immer noch gerne als "schick" angesehen wird.

Da seine Silberminen seit einiger Zeit versiegt sind, ist Lord Henry hoch verschuldet. Einen Ausweg daraus sieht er, indem er seine Tochter mit dem jüngsten Spross des Hauses Fitzgerald, Lord Patrick Fitzgerald vermählt.

Interaktion: Die Spieler können von Lord Henry den Auftrag bekommen, aus der Apotheke ein Medikament für Lydia zu holen. Außerdem können die Spieler seine Verschuldung aufdecken, indem sie entweder in seinem Haus oder auf der Wache im Gefängnis die Hinweise darauf finden.

Sophia

Sophie steht bereits ihr Leben lang im Dienst der Charltons. Sie hat Lydia nach dem Tod ihrer Mutter großgezogen und weiß auch um die heimliche Liebe zwischen Lydia und Nigel. Obwohl sie dem Haus der Charltons treu ergeben ist, hat sie dieses eine Geheimnis immer für sich behalten, da ihre Liebe zu Lydia das einzige ist, was stärker ist als ihr Pflichtgefühl gegenüber dem Haus der Charltons.

Kümmern sich die Spieler in irgendeiner Weise um Lydia (mit dem Brief von Nigel oder dem Medikament für Lydia), wird Sophie ihnen gegenüber freundlich sein.

Lord Patrick Fitzgerald

Überblick und Hintergrund: Lord Patrick Fitzgerald

- Sohn von Lord Jasper Fitzgerald und Erbe des Hauses der Fitzgeralds.
- Ist Lady Lydia Charlton versprochen.
- Er wurde vor drei Monaten von einem Werwolf gebissen und macht seitdem Maidstone bei Vollmond selber als Werwolf unsicher.
- Die Spieler können ihm nachts in den Gassen begegnen und gegen ihn kämpfen.
- Nigel benötigt sein Blut, um ein Heilmittel für Lady Lydia herzustellen.
- Die Spieler können Nigel helfen, den Werwolf zu töten, um in **HUNTING** aufgenommen zu werden.

Lord Patrick Fitzgerald ist der jüngste Spross und Erbe des reichen und mächtigen Hauses der Fitzgeralds. Er gilt als mächtigster Mann Maidstones nach seinem Vater, Lord Jasper Fitzgerald. Über ihn ist bekannt, dass er gerne ausschweifende Feste feiert, sich prunkvoll kleidet und auf so ziemlich alles und jeden herabschaut. Er ist allerdings kein eitler Geck, sondern eher ein skrupelloser Geschäftsmann, der auch nicht davor scheut, Konkurrenten (falls sich überhaupt jemand traut, sich mit ihm anzulegen) beseitigen zu

lassen. Gerüchten zufolge bestraft er jeden kleinsten Fehler mit unangemessener Härte und soll einen Hang zum Sadismus haben. Er ist ein Mann, der bekommt, was er will, und dem man sich besser nicht in den Weg stellt.

Vor drei Monaten wurde Lord Patrick Fitzgerald auf einer nächtlichen Jagd von einem Werwolf gebissen. Dieser Unfall wurde von seiner Familie vor der Öffentlichkeit geheim gehalten. Von seinen Jagdbegleitern ist keiner mehr am Leben. Seitdem verwandelt er sich bei Vollmond in einen Werwolf, wovon nur nur sein Vater und zwei Diener wissen. Da sein Vater ihn kurz vor Vollmond in einen leeren Keller sperren lässt und dieser einen alten Anschluss zur Kanalisation von Maidstone hat, tobt Patrick Fitzgerald nachts bei Vollmond in dieser herum. Manchmal bricht er dabei durch den Zugang in den Gassen aus.

Interaktion: Die Spieler können Lord Patrick in seiner Werwolfgestalt begegnen und Nigel helfen, ihn zu verletzen, um an sein Blut zu kommen und damit ein Heilmittel für Lydia herstellen. Sie können ihn im Kampf auch töten, wenn sie Silberwaffen besitzen, und dadurch nach dem Abenteuer für **HUNTING** angeworben werden.

Werwolf (Lord Patrick Fitzgerald):

Leben:	500	**Initiative:**	20 + 1 W10	**Parade:**	30

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Krallenhieb	70	2 W10
Biss	60	4 W10
Kampfverhalten: Der Werwolf regeneriert nach jedem erfolgreichen Angriff gegen ihn 2W20 Schaden, der **nicht** von Silberwaffen herrührt.		

Anmerkung zum Balancing: Ich habe dieses Abenteuer noch nie so weit spielen können, dass es zum Kampf mit dem Werwolf kommt, und weiß daher auch nicht, ob die Werte des Werwolfs zu stark oder schwach sein könnten. Ein erfahrenerer GM kann hier sehr gerne entsprechende Anpassungen vornehmen, damit der Kampf gegen den Werwolf möglich, aber nicht zu einfach wird.

Lord Jasper Fitzgerald

Überblick und Hintergrund: Lord Jasper Fitzgerald

- Altes Familienoberhaupt der mächtigen Familie der Fitzgeralds. Gilt als skrupellos und machtgierig.
- Die Fitzgeralds sind quasi die inoffiziellen Herrscher über Maidstone. Sie scheinen einfach dadurch immer reicher und mächtiger zu werden, dass sie bereits reich und mächtig sind.
- Lord Jasper Fitzgerald hat vor einem halben Jahr offiziell die Familiengeschäfte (welche auch immer das sind) an seinen Sohn Lord Patrick Fitzgerald übergeben.
- Er hasst Lord Humphrey Villers, weil dieser sich seiner Macht entzieht und ganz offenbar ein gut gehütetes Geheimnis hat.
- Er weiß um die Situation seines Sohns (Werwolf) und versucht diese vor der Öffentlichkeit zu vermheimlichen.
- Er beauftragt die Spieler am Anfang des Abenteuers über einen Boten, das Testament des toten Lord Villers zu beschaffen.
- Lord Jasper Fitzgerald tritt in diesem Abenteuer selbst nicht auf und agiert nur indirekt.

Pete der Bettler

Überblick und Hintergrund: Pete der Bettler

- Bettler in den Gassen von Maidstone. Er ist alkoholabhängig und selten nüchtern.
- Er hat Lord Humphrey Villers öfter nachts auf den Straßen des Armenviertels gesehen und diente dem Lord quasi als unwissender Informant, den man über die Situation auf den Straßen befragen konnte.
- Pete ist Lord Humphrey Villers eines nachts zu dessen Anwesen gefolgt und weiß daher, dass in einem hohlen Baumstamm im Garten der Schlüssel zum Nebeneingang liegt.
- Pete "wohnt" in einem verlassenen Keller in den Gassen und hat von dort nachts bereits ein paar mal den Werwolf als großes haariges Monster gesehen.
- Die Spieler können Pete in der Einleitung begegnen, und/oder später in den Gassen auf ihn stoßen.
- Bringen die Spieler Pete ALkohol, verrät er ihnen das Versteck des Schlüssels zum Nebeneingang.

Vater Michael

Überblick und Hintergrund: Vater Michael

- Priester von Maidstone. Er ist ein ruhiger und empathischer Mann, der sich gerne um die Sorgen und Nöte seiner Gemeinde kümmert.
- Er ist nicht Mitglied von **HUNTING**, weiß aber um die übernatürlichen Wesen, die Lord Humphrey Villers jagt.
- Er hat Lord Humphrey Villers schon öfter mal bei Austreibungen übernatürlicher ("gottloser") Wesenheiten unterstützt und war bei dessen Tod anwesend.
- Die Spieler können ihn in der Kirche finden und bei drei Aufgaben helfen. Dafür wird er ihnen einige Geheimnisse anvertrauen.

Vater Michael ist die einzige Kontaktperson, die Lord Humphrey Villers neben Nigel noch hatte. Der freundliche Priester weiß um die besondere Natur der Jagdausflüge des Lords und hat ihn öfter dabei im Rahmen seiner Möglichkeiten unterstützt. Meist ging es dabei um die Austreibung von Erscheinungen oder Dämonen. In diesem Zusammenhang lernte er auch Nigel als Schüler des alten Lords kennen.

Interaktion: Die Spieler Begengen Vater Michael in der Einleitung des Abenteuers auf der Beerdigung des gestorbenen Lord Humphrey Villers. Sie können später für ihn drei Aufgaben erfüllen, wofür er sich bei Ihnen mit Vertrauen und Informationen bedanken kann.

Zwielichtige Gestalt

Überblick und Hintergrund: Zwielichtige Gestalt

- Bote von Lord Jasper Fitzgerald.
- Übergibt den Spielern in der Einleitung den Brief einer zwielichtigen Gestalt.
- Steht ab jeden Nachmittag an der alten Brücke des Marktplatzes und wartet auf die Spieler.
- Die Spieler können ihm das Testamen übergeben und das Abenteuer damit abschließen, wenn sie wollen.

Der Apotheker

Der Apotheker arbeitet - wer hätte es gedacht? - in der Apotheke und ist auch nur dort anzutreffen. Außerdem trägt er selbstverständlich ein Monokel. Er ist Mitglied im "Club der Rätselfreunde" und verhält sich allen Personen, die nicht mindestens ein oder zwei Rätsel lösen können, gegenüber sehr von oben herab. Dieses Verhalten kann schnell in das komplette Gegenteil umschlagen, wenn sein Gegenüber zeigt, dass er/sie sehr wohl in der Lage ist, auch kniffligere Rätsel zu lösen.

Im "Club der Rätselfreunde" gibt es drei wichtige Grundlagen, die man fast schon als Regeln bezeichnen könnte:

1. *Du musst über den Club reden!* Nur so kann man die Schönheit, die allen Rätseln innewohnt, anderen Menschen näher bringen. Und außerdem kann man mit einem guten Rätsel schnell die Begriffsstutzigkeit des Gegenüber feststellen.
2. *Du musst rätseln!* Was bringt es, in einem Club für Rätselfreunde zu sein, wenn man nicht rätselt?
3. *Erkenne das Können deiner Rätselfreunde an!* Sollte ein besonders schwieriges Rätsel von jemandem gelöst werden, muss der Rätselsteller dem Rätsellöser einen wertvollen Gegenstand schenken. Dieser Brauch soll zeigen, dass geistige Stärke schwerer wiegt als irdische Besitztümer.

HUNTING

Highborn Union for Neutralization and Termination of Ignominious Non-human Genuses (deutsch: **Hochwohlgeborene Union zur Neutralisierung und Terminierung Infamer Nichtmenschlicher Geschöpfe**)

Diese Gesellschaft aus adeligen Frauen und Männern hat es sich zur Aufgabe gemacht, übernatürliche Geschöpfe zu jagen und zu vernichten. Dabei wird meistens mit kompromissloser Härte vorgegangen. Gnade für "gottlose Geschöpfe" darf es laut **HUNTING** nicht geben.

Außerdem ist unbedingte Verschwiegenheit ein Muss! Wenn etwas über übernatürliche Begebenheiten an die gewöhnliche Bevölkerung dringt, werden nicht selten eventuelle lose Enden auf extreme Art und Weise gekappt.

Nigel fürchtet zu Recht, dass **HUNTING** Jagd auf Lydia machen wird. Auch er selber muss um sein Leben fürchten, da **HUNTING** ihn für das Überleben des Werwolfs und evtl. sogar für den Tod Lord Villers verantwortlich sehen könnte.

Gegenstände

Schaufel

Auf dem Marktplatz käuflich zu erwerben. Auch im Garten des Anwesen von Lord Villers liegt eine Schaufel.

Kann genutzt werden, um ein Grab auf dem Friedhof auszuheben

Käse

Kann auf dem Marktplatz gekauft werden.

Das Siegel der Villers

Wird benötigt, um z.B. ein Testament glaubwürdig zu fälschen.

Wurde mit Lord Humphrey Villers beerdigt und kann in dessen Sarg gefunden werden.

Schere

Kann genutzt werden, um die Aufgaben für den Priester zu erfüllen.

Kann...

- ...auf dem Markt gekauft werden.
- ...in der Apotheke gestohlen werden.
- ...bei den Charltons gestohlen werden.
- ...im Anwesen der Villers (in der Küche) gefunden werden.
- ...vom GM nach Belieben irgendwo versteckt werden.

Testament

Letzter Wille des Lord Humphrey Villers. Begünstigt die Kirche un liegt im Geheimraum seines Anwesens. Kann von den Spielern gefunden, oder gefälscht werden , um das Abenteuer abzuschließen.

Alkohol

Kann auf dem Marktplatz gekauft werden, oder in der Apotheke gewonnen werden.

Pete der Bettler möchte gerne Alkohol haben. Dafür wird er den Spielern erzählen, dass der Schlüssel zum Nebeneingang des Anwesen der Villers in einem hohlen Baum im Garten zu finden ist.

Schlüssel zum Nebeneingang

Liegt in einem hohlen Baum auf dem Anwesen der Villers. Öffnet die Tür des Nebeneingangs.

Schlüssel zum Geheimraum

Öffnet den Zugang zum Geheimraum 1 im Anwesen der Villers. Kann gefunden werden, wenn das Schachbretträtsel in der Bibliothek gelöst wird.

Zahlenkombination

Die **Zahlenkombinationen**, die Lord Humphrey Villers in seinem Anwesen vor seinem Tod versteckte hatte. Sechs der sieben Zettel enthalten eine falsche Zahlenfolge. Nur eine ist richtig. Die richtige erkennt man daran, dass am Rand "Diese ja" steht. Auf den falschen steht "Diese nicht". Man erkennt diese Texte besser, wenn man schräg von der Seite auf einen der Zettel guckt. Welcher Zettel wo gefunden wird, ist egal und kann dem Zufall oder den Launen des GMs überlassen werden.

Zettel zum Ausdrucken: Zahlenkombinationen zum Ausdrucken

Medikament für Lydia

Kann in der Apotheke gekauft/geklaut werden.

Heilmittel

Um Lydia von der Lykanthropie zu heilen, muss ein Heilmittel hergestellt werden. Es besteht aus Ipomea Alba, Kolloidales Silber und Blut des Werwolfs, der das Opfer gebissen hat.

Ipomea Alba - Konzentrat

Ipomea Alba, auch Mondblüte genannt, muss in Alkohol gelöst als Konzentrat mit den anderen beiden Zutaten gemischt werden.

Nigel hat bereits ein Fläschchen Mondblüten-Konzentrat bestellt. Es steht in der Apotheke, wo er es am zweiten Tag (28. August 1852) abholen wird.

Kolloidales Silber

Dieses "flüssige Silber" lässt sich im Anwesen der Villers im Geheimraum 2 finden.

Werwolfblut

Kann jederzeit im Kampf mit dem Werwolf oder an andere passender Stelle im Abenteuer (z.B. bei den Rottweilern) gefunden und eingesammelt werden.

Briefe

Brief von Jasper Fitzgerald

Dieser Brief wird den Spielern am Anfang des Abenteuers von der zwielichtigen Person im Auftrag von Lord Jasper Fitzgerald übergeben.

"Meine Herren,
Sie haben Glück. Ihre Probleme - und Sie wissen genau, welche ich meine - sind nur noch einen kurzen Schritt davon entfernt, gelöst zu werden. Wenn Sie mir einen kleinen Gefallen erweisen, werde ich mich persönlich darum kümmern, dass ihre Sorgen aus der Welt entfernt werden. Doch will ich es von Anfang an erklären:

Meine Herren, ich bin untröstlich. Mir ist Besitz, der eigentlich der meine hätte werden sollen, versagt worden. Es geht um den Nachlass des geschätzten Lord Humphrey Villers - möge er in Frieden ruhen. Da er keinen Erben hinterlassen hat, ist es nötig, dass die schwere Aufgabe, seinen Nachlass zu verwalten, in Hände fällt, die dieser Aufgabe gewachsen sind. Ich weiß, dass mein alter Freund niemals gewollt hätte, dass diese Pflicht die Kirche belastet. Daher kann ich mir nur vorstellen, dass die offizielle Bekanntmachung, sein Nachlass solle der Kirche übergeben werden, ein Missverständnis ist.
Ich gebe Ihnen, meine Herren, hiermit die Möglichkeit dieses Missverständnis zu klären. Beschaffen Sie mir das originale Testament von Lord Humphrey Villers, auf dass ich es gründlich untersuchen und prüfen lasse, um dem Wahrheitsgehalt der kursierenden Gerüchte auf den Grund gehen zu können.
Sollten Sie es schaffen, des Testamentes habhaft zu werden, so erwartet Sie mein Diener stets zur sechsten Stunde am Abend vor der alten Brücke.
Enttäuschen Sie mich nicht, und Ihre Probleme werden wie in Luft aufgelöst sein.

Es scheint mir unnötig zu erwähnen, dass Sie mich besser nicht hintergehen.“

Der Brief ist mit einem Wachssiegel versehen. Mit einer **vereinfachten Probe** können die Spieler wissen, dass es sich um das Siegel der Familie Fitzgerald handelt. Diese herrscht quasi über Madistone und kann wirklich alle Probleme lösen... oder neue schaffen.

Brief als pdf zum Ausdrucken: Brief einer zwielichtigen Person

Liebesbrief

Können die Spieler von Nigel bekommen, um ihn an Lady Lydia Charlton zu überbringen.

Liebste Lydia,
ich hoffe, dieser Brief findet seinen Weg zu dir und du kannst meine letzten Zeilen an dich noch lesen. Ich habe einen Weg gefunden, dir zu helfen. Es ist gefährlicher Weg und wahrscheinlich wird er mich das Leben kosten - aber das ist ohnehin verwirkt. Wenn sie erfahren, was ich getan habe, werden sie mich jagen wie jene, denen du niemals hättest anheimfallen dürfen.
Sollte ich Erfolg haben, werde ich mich ihnen stellen, damit sie keinen Grund haben, dir etwas anzutun. Sollte ich jedoch versagen, dann bete ich, dass du diesen Brief noch in einer klaren Stunde liest.
Lauf! Lauf, wie du noch nie gelaufen bist! Versteckt dich weitab der Zivilisation im Wald! So werden sie hoffentlich nicht auf dich aufmerksam. Halte dich verdeckt und meide jeden Kontakt mit anderen Menschen!
Ich wünsche, ich könnte dir mehr schreiben, und ich wünschte, ich hätte dich nie in diese Situation gebracht. Es tut mir so leid, dass ich dieses Unheil über dich gebracht habe und ich wünschte, unsere Zeit wäre länger und besser verlaufen. Nie werde ich unsere gemeinsamen Stunden auf dem Dach des Anwesens deines Vaters vergessen, noch könnte jemals deiner Augen Glanz in meinem Geist verblassen. Und sollte ich bei meinem Vorhaben scheitern, so werde ich noch während meines letzten Atemzugs unseren ersten Kuss auf meinen Lippen spüren.
In Liebe
Nigel

Der Brief ist versiegelt. Sollten die Spieler ihn öffnen, um ihn zu lesen, wird man erkennen können, dass sie ihn geöffnet haben. Dies kann eine besondere Rolle spielen, wenn die Spieler mit Sophie interagieren.

Brief an Nigel

Dieser Brief kann im Gästezimmer des Anwesen der Villers an Nigel adressiert gefunden werden.

Nigel,
*Heute schreibe ich diese Zeilen für den Fall, dass mich mein Schicksal früher als geplant einholt. Du weißt, dass ich eher ein Mann der Tat bin und nicht mehr **Worte** als notwendig mache. Daher werde ich es auch nun kurz halten:*
*Ich werde niemals den Tag vergessen. Er war ein **Glücksfall**, wie man ihn sich kaum vorstellen kann. Ich würde sogar soweit gehen, von einer Fügung des Schicksals zu sprechen.*
*Ich habe gleich gesehen, was für ein **Feuer** in dir brennt und welch ein Gewinn du für die Menschheit und die Union bist, trotz deiner bürgerlichen Abstammung.*
*Tatsächlich hast du mehr als ein mal gezeigt, dass Edelmut keinen Adel voraussetzt. Etwas, wovon die meisten von Uns leider immer noch überzeugt sind. Wisse aber, dass ich von Anfang an von deinem Talent überzeugt war. Ich denke, ein bisschen **erkannte ich mich selbst in dir**.*
*Ich bin stolz darauf, dich getroffen und **ausgebildet** zu haben. Du warst der Sohn, der mir und meiner Cecilia nie vergönnt war. Ich weiß, was in dir steckt und dass du das Zeug hast, einer der größten unter uns zu werden. Mag meine Zeit auch gekommen sein, deine Zeit hat gerade erst begonnen.*
*Nutze deinen einzigartigen Blick auf die **Welt**, mögen einige ihn auch als schief oder quer bezeichnen. Er wird dir noch häufig weiterhelfen. Auch beim Finden dessen, was ich dir hinterlassen habe.*
*Gräme dich nicht ob meines Ablebens. Der Tod vor unserer **Zeit** ist uns allen gewiss und auch das hochnobelste Leben schützt unsereins nicht vor einem grausamen Ende. Und so teile ich nun das Schicksal meiner Cecilia. Mein neues Leben fing an, als ihres damals endete. Und so möge auch dein Leben vollends beginnen, da nun meines einen Abschluss gefunden hat.*
Lebe wohl, Nigel.
H. Villers
PS: Ich bin sicher, dass außer dir niemand Nutzen aus diesem Brief ziehen kann, aber bitte verbrenne ihn, sobald du die Botschaft verstanden hast.

Untersuchen die Spieler diesen Brief, fällt ihnen auf, dass einige Wörter etwas **hervorgehoben** sind. Diese Wörter bilden einen Hinweis auf die Orte, an denen Lord Villers die **Zahlenkombinationen** in seinem Anwesen versteckt hat.

Glücksfall → Kartenspiel im Zwischenraum
Feuer → Kamin im Speisesaal
erkannte ich mich selbst in dir → Spiegel im Bad
ausgebildet → Trainingsraum
Welt → Globus im Trophäenraum
Zeit → Standuhr im Privatgemach

Waffen

Hier werden mögliche auffindbare Waffen und ihre jeweiligen Werte aufgelistet. Hier sind natürlich weitere Einfälle und Ideen des GMs möglich (siehe [How to be a hero - Kampf]).

Anmerkung des Autors: Es kann sein, dass für das Balancing die Werte der folgenden Waffen vom GM angepasst werden müssen. Ich habe da leider zu wenig Erfahrung mit dem How-to-be-a-hero-Regelwerk.

Silberdolch

Eine Waffe (**Stats folgen noch**), deren klinge komplett aus Silber besteht.

Wurde mit Lord Humphrey Villers beerdigt und kann in dessen Sarg gefunden werden.

Name	Schaden	Bonus/Malus	Besonderheit
Silberdolch	3 W10	+3 Initiative	Silber

Skalpell

Eine Waffe, die in der Apotheke gewonnen werden kann. In der Klinge ist Silber eingearbeitet. Da die Klinge sehr handlich und klein ist, können statt eines Angriffwurfes zwei Angriffe direkt hintereinander ausgeführt werden.

Name	Schaden	Bonus/Malus	Besonderheit 1	Besonderheit 2
Skalpell	1 W10	+3 Initiative	Silber	Zwei Angriffe pro Runde

Silberschwert

Eine Waffe, die im Geheimraum 2 im Anwesen der Villers gefunden werden kann.

Name	Schaden	Bonus/Malus	Besonderheit
Silberschwert	5 W10	---	Silber

Muskete mit Silberkugeln

Eine Waffe, die im Geheimraum 2 im Anwesen der Villers gefunden werden kann.

Name	Schaden	Bonus/Malus	Besonderheit
Silbermuskete	8 W10	Eine Runde nachladen	Kann Silberkugeln verschießen

Mögliche Enden des Abenteuers

Je nachdem, welchen Weg die Spieler gehen und welche Entscheidungen sie treffen, kann das Abenteuer auf verschiedene Arten Enden. Selbstverständlich ist dabei nichts in Stein gemeißelt, allerdings gibt es ein paar Aufgaben, die erfüllt werden können, und Geheimnisse, die entdeckt werden können. Im Folgenden werden die wichtigsten Entscheidungen, ihre Hintergründe und ihre Folgen beschrieben.

Testament an die Fitzgeralds übergeben

Lord Jasper Fitzgerald möchte seine Besitztümer um die Hinterlassenschaften des verstorbenen Lord Humphrey Villers ergänzen. Dabei geht es ihm etwa zu 40% um Habgier, zu 40% um Rache an seinem alten Rivalen und um 20% darum, Villers Geheimnis zu entdecken.

Möglichkeiten für die Spieler:

- Finden die Spieler das Testament von Lord Villers, können sie es der zwielichtigen Gestalt übergeben.
- Haben sie das Siegel der Villers aus dem Grab des toten Lords entwendet, können sie ein Testament fälschen. Zwar existieren dann zwei Testamente, aber das echte muss ja erst gefunden werden und außerdem würde im Zweifel das Wort der Fitzgeralds gegen das eines Toten stehen. Nicht perfekt, aber gut genug.

Sobald die Spieler das echte oder im Sinne der Fitzgeralds gut gefälschte Testament abgeben, werden einige Tage später ihre individuellen Probleme gelöst sein. Es gibt eigentlich nichts, was die Fitzgeralds nicht regeln können.

Den Werwolf töten

Lord Patrick Fitzgerald macht Maidstone bei Vollmond unsicher. Nigel versucht ihn zu jagen, um an sein Blut zu kommen. Dafür wird er ihn in der dritten Nacht (letzte Vollmondnacht) in die Gassen locken, indem er eine Blutprobe von Lydia als Lockmittel nutzt. Bekommt er keine Hilfe, wird Nigel vom Werwolf getötet. Alleine ist er der Bestie einfach nicht gewachsen.

Werwolf:

Leben:	500	**Initiative:**	20 + 1 W10	**Parade:**	30

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Krallenhieb	70	2 W10
Biss	60	4 W10
Kampfverhalten: Der Werwolf regeneriert nach jedem erfolgreichen Angriff gegen ihn 2W20 Schaden, der **nicht** von Silberwaffen herrührt. Silberwaffen fügen außerdem doppelten Schaden zu.		

Anmerkung zum Balancing: Ich habe dieses Abenteuer noch nie so weit spielen können, dass es zum Kampf mit dem Werwolf kommt, und weiß daher auch nicht, ob die Werte des Werwolfs zu stark oder schwach sein könnten. Ein erfahrenerer GM kann hier sehr gerne entsprechende Anpassungen vornehmen, damit der Kampf gegen den Werwolf möglich, aber nicht zu einfach wird.

Möglichkeiten für die Spieler:

- Schaffen es die Spieler, ihn zu töten, wird einige Tage später ein Mitglied von **HUNTING** an sie herantreten und ihnen anbieten, sich der noblen Gesellschaft anzuschließen.
- Für das Herstellen des Heilmittels ist es nicht notwendig, den Werwolf zu töten. Sobald sie eine kleine Menge Blut von ihm beschafft haben (im Kampf oder sonstigen Einfallsreichtum), können die Spieler versuchen zu fliehen. Dann wird der Werwolf zwar weiterhin Maidstone unsicher machen, aber immerhin kann Lady Lydia Charlton geheilt werden.

Das Heilmittel für Lydia herstellen

Nigel sammelt Zutaten für ein Heilmittel, welches er Lydia verabreichen möchte, um sie vom Fluch des Werwolfs zu befreien.

Möglichkeiten für die Spieler:

- Helfen die Spieler Nigel beim Beschaffen des Werwolfblutes und des kolloidalen Silbers, kann Nigel ein Heilmittel herstellen und seine Angebetete retten.

Die Verschuldung von Henry Charlton aufdecken

Lord Henry Charlton ist hoch verschuldet. Seine letzte Silbermine ist seit drei Monaten erschöpft.

Möglichkeiten für die Spieler:

- Die Spieler können im Anwesen der Charltons in einem Safe Dokumente und unbezahlte Rechnungen finden, die diese Verschuldung belegen.

- In der Wache, dem Vorraum des Gefängnisses, liegen Meldungen und Beschwerden, in denen Bürger beklagen, dass Lord Henry Charlton viele offene Rechnungen seit Wochen nicht bezahlt.
- In der Apotheke können die Spieler einen Hinweis darauf finden, dass Lord Henry Charlton Medikamente für seine Tochter schon seit Wochen anschreiben lässt und nicht zahlt.

Das Wissen können die Spieler z.B. nutzen, um Lord Henry zu erpressen oder ihn öffentlich zu denunzieren.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Die Jagd nach dem Vermächtnis – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Jagd+nach+dem+Verm%C3%A4chtnis&oldid=29016`