



MORD AUF VILLA HAMMERSCHMIEDE

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



INHALT

Mord auf Villa Hammerschmiede	3
Allgemeines	3
Geschichte	3



MORD AUF VILLA HAMMERSCHMIEDE

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Dieses Abenteuer spielt in der Zukunft und Vergangenheit
- **Wann spielt das Abenteuer?:**
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** How to be a Hero Regelwerk Grundregelwerk HtbaH
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** X bis X Leute
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:** X
- **Schwierigkeit für die Spieler:** X
- **Spieldauer:** X Stunden

ALLGEMEINES

Vorbereitung

Module und Regeln

Kurze Anleitung für Spielleiter

Fett geschriebener, roter, Text soll als Hinweis an den Spielleiter dienen.

Kursiv geschriebene Stellen können vorgelesen werden.

Mord auf Villa Hammerschmiede – Prolog

GESCHICHTE

Akt 1 – Villa Hammerschmiede: Hochzeit

Szene: *Ihr befindet euch auf einer prunkvollen Hochzeit. Jeder kann sich an Essen und Trinken bestellen, was er will. Das Hochzeitspaar heißt euch als Gäste willkommen.*

Die Spieler haben eine Einladung zu der Hochzeit von **Viktoria Wachstein** und **Connor O'Neil** erhalten. Sie kennen die beiden nur flüchtig oder müssen die beiden auch nicht kennen. Doch wirklich jeder noch so flüchtige Bekannte wurde zu dieser monströsen Riesenhochzeit auf der Villa Hammerschmiede eingeladen.

Da es dort vermutlich gutes Essen und edle Tropfen gibt, die kostenlos sind, sagen die Spieler auf jeden Fall zu.

An der Spitze der Tafel sitzen das Brautpaar sowie der **Vater der Braut** und die **Eltern des Bräutigams**.

Interaktion:

Würfeln auf Auffassungsgabe oder ein anderes geeignetes soziales Talent

Die Spielercharaktere sehen **einen Mann** hektisch hin- und herlaufen und schließen daraus:

- Ihn stresst die Feier.
- Er weiß nicht, wo Ursula sitzen soll.



Ist das Würfelergebnis ein kritischer Erfolg: ● Er kennt Ursula nicht. ● Er scheint von dem Menschengedanke überwältigt zu sein.

Versuchen sie ihn anzusprechen, weicht er ihnen aus, weil er zu sehr im Stress ist und sich um andere Dinge kümmern muss.

Die Spielercharaktere können sich noch weiter auf der Hochzeit umsehen.

Alle Gäste sind bester Laune und trinken und feiern. Als sich der Bräutigam für seine Empfangsrede erhebt, setzen sich die Gäste und werden leise.

Szene:

Die Rede des Bräutigams: *Liebe Familie, Freunde und Bekannte*, Viktoria und ich wollen euch allen herzlichst für euer Kommen danken. Für alle Glückwünsche und natürlich auch die Geschenke. Wir ...

Ein Schrei unterbricht die Rede.

Interaktion:

Der Schrei kommt aus einem Nebenraum. Gehen sie dorthin, finden sie den Vater der Braut erstochen. Sind sie nicht die ersten, die in den Raum stürmen, müssen sie sich durch eine Gruppe erschrockener Gäste drängeln, um einen Blick auf die Leiche zu erhalten. Der Vater der Braut hat eine Stichverletzung auf Herzhöhe.

Timer stellen! Nach dem Schrei haben die Spieler **15 Minuten** Zeit, sich am Tatort umzuschauen. Danach erscheinen die Polizei und **Kommissar Leber**.

Interaktion:

Die Spielercharaktere können nun die Leiche untersuchen. Sie entdecken:

Hinweis	genauere Untersuchung
Dolch in der Tasche	
Taschenuhr in der Tasche: Emblem der Hunter eingraviert	Untersuchen sie die Uhr genauer, entdecken sie die Adresse des Devils' Inn, die in der Innenseite eingraviert ist.
Einstichwunde	Probe auf geeignetes Talent: lässt auf eine Person von ca 1,85m Größe schließen → das entspricht der Größe Viktorias → Johannes Wagner ist sehr klein, er kommt als Täter also eher nicht infrage
Scherben liegen neben der Leiche	Probe auf geeignetes Talent wie Investigation. Andernfalls: Allgemeinwert Wissen) Sie erkennen Spuren von Reagenzgläsern. → Sie entdecken, dass Blut von Helmut Wachstein mitgenommen wurde.



Blutiger Schuhabdruck, der aus dem Zimmer führt	Probe auf geeignetes Talent: Schuhgröße 45
Die Leiche hat ein Brandmal auf dem Rücken	Brandmal des Hexenzeichens Wurf auf geeignetes Talent: Es wurde nicht direkt vor oder nach dem Mord eingebrannt. Der Tote hatte es bereits seit vielen Jahren.

Ein dicklicher Polizeibeamter betritt die Szenerie und weist alle an, vom Tatort wegzugehen. Er fängt mit Befragungen an.

Interaktion:

Der Polizeibeamte ist unter keinen Umständen bereit, Informationen zu teilen.

Die Spielercharaktere können trotzdem versuchen, ihm etwas zu entlocken.

Wurf auf Überzeugen oder ein ähnliches soziales Talent:

Schaffen die Spieler den Wurf, erfahren sie von **Komissar Leber** vom Devils' Inn und können auf seine Empfehlung kommen.

Haben die Spielercharaktere die Adresse des Devils' Inn nicht, hören sie beim Herausgehen die Worte Devil und Inn und finden so die Adresse heraus.

Schauen sie genauer hin, wen sie da sprechen hören, bemerken sie, dass es sich um die Familie Wachstein handelt.

Akt 2 – Hunterbar Devils' Inn

Szene:

Auf dem Weg zum Devils' Inn begegnen die Spieler mehreren Kindern, die auf der Straße betteln. Ihr Anführer scheint ein **kleiner Junge** mit einer abgetragenen Schiebermütze zu sein. Sie fragen die Spielercharaktere nach Geld.

Option 1: Die Spielercharaktere geben den Kindern Geld

Wiggins merkt sich das und erzählt im Devils' Inn von der großzügigen Geste. **Komissar Leber** hilft den Spielern am Ende bei **Johannes Wagner**.

Option 2: Die Spielercharaktere geben den Kindern kein Geld

Wiggins versucht einen der Spieler zu bestehlen. Bemerken sie das und lassen ihn gehen, merkt sich **Wiggins** das und **Komissar Leber** hilft den Spielern am Ende bei **Johannes Wagner**.

Szene:

Beim Devils' Inn angekommen, verwährt ein **Türsteher namens Divan** der Gruppe den Zutritt.



Je nachdem, welche Informationen die Spieler haben, können sie nun agieren:

Zeigen die Spielercharaktere dem Türsteher das Amulett, ist dieser sprachlos und lässt die Gruppe eintreten. Er weist sie an, direkt an die Bar zu gehen und der Bardame das Amulett zu zeigen.

Kommt die Gruppe auf Empfehlung von Kommissar Leber, wird ihnen direkt Eintritt gewährt.

Haben die Spieler weder noch, können sie sich mit dem Türsteher prügeln, um reinzukommen oder sie erzählen ihm von dem Vorfall auf der Hochzeit. Dieser will allerdings einen Beweis dafür haben und verlangt nach einem Schreiben von einem Angehörigen.

Szene:

Haben sich die Spielercharaktere Eintritt verschafft, finden sie eine Bar vor, in der sehr raue Sitten herrschen. Es gibt Armdrückenwettkämpfe, Leute, die einen nach dem anderen trinken und Leute, die Waffen begutachten und sich gegenseitig vorführen. Dabei wirbelt einer der Gäste gefährlich nahe im Gesicht eines anderen mit einem Messer herum.

An den Wänden hängen viele Zettel, die einem Gesucht-Poster ähneln. Einige davon sind mit einem roten X versehen. Neben den Zetteln finden sich einige Kruzifixe und silberne Kelche. Hinter der Bar ist eine Tafel mit Bildern, die mit einem X versehen sind.

Hierbei handelt es sich um verstorbene Hunter.

An der Bar arbeitet eine Dame namens **Magdalena**.

Magdalena kann den Spielern von den Aufträgen erzählen und dass es einige Kreaturen der Nacht gibt. Im Allgemeinen werden sie GST (Gegnerischer Subterranean) genannt.

Wollen die Charaktere mehr erfahren, schickt sie sie zu **Luis Armstark**. Bevor dieser allerdings auch nur mit neuen redet, müssen sich die Charaktere beweisen und zeigen, dass sie in diese Bar gehören.

Jeder in der Truppe muss eine Prüfung machen. Für jede bestandene Prüfung erhalten sie einen Punkt. Die Truppe muss zusammen drei Punkte erreichen. Für kritisch vermasselte Aufgaben wird ein Punkt abgezogen.

Probe	Umsetzung
Armdrücken	Probe auf Kraft oder ein ähnliches Handeln-Talent
Glücksspiel	Black Jack → Best of 5
Dart	Probe auf Werfen oder ein ähnliches Handeln-Talent
Zeichen	Probe auf Zeichnen, die so oft wiederholt werden darf, wie die Spieler wollen. Nach jedem Wurf wird der Wurf allerdings um 5 erschwert. Nach fünf Proben werden alle Talentwürfe des Spielers bis zur Nacht um 10 erschwert.
Schießen	Probe auf Schusswaffen-Talent
Die Bar zum Lachen bringen	Die Spieler müssen einen (dummen) Witz erzählen. Der Spielleiter entscheidet, ob die Bar lacht.

Haben die Spielercharaktere die drei Punkte gesammelt, spricht **Luis Armstark mit ihnen.**

Er weiht die Truppe in die mythische Welt ein: ● Kreaturen ● Organisationen



Szene:

Luis erzählt ihnen von einigen unerledigten Aufträgen, die allerdings nichts für blutige Anfänger sind. Um sich bei den Hunttern zu beweisen, müssen sie Eigeninitiative zeigen und einen Subterranner erledigen und einen Beweis dafür bringen.

Aber Luis hält die Spieler für zu unerfahren und will sie nicht in den Tod schicken. Sie können sich durch verschiedene Wettbewerbe den Respekt der Bar verdienen.

Außerdem erwähnt er die Bruderschaft, deren Aufenthaltsort er kennt. Zwischen den Hunttern und der Bruderschaft herrscht Waffenstillstand, sie greifen die Bruderschaft nicht an, solange diese ihre Mitglieder unter Kontrolle hat.

Für Subterranner, die sich auf den Straßen aufhalten, gilt allerdings Freie Jagd.

Den Aufenthaltsort der Bruderschaft will Luis den Spielercharakteren nicht ohne Weiteres verraten. Alle Hunter sind sich einig, dass dieser Ort nicht publik gemacht werden sollte.

Die Spieler können nun weitere der oben zur Wahl stehenden Proben machen, um ihre Punktzahl und damit ihr Ansehen zu erhöhen.

Haben die Spielercharaktere ein Ansehen von 4 oder höher, erzählt ihnen Luis von | | #Helmut Wachstein | Helmut]].

● Helmut Wachstein war eine Legende bei den Hunttern. Er kam auf mysteriöse Art um. ● Hatte viele Feinde in der Monsterwelt ● Kann sich nicht vorstellen, dass er im Kampf unterlegen war, trotz seines hohen Alters. ● Sein Mörder muss jemand gewesen sein, dem er vertraut hat.

Szene:

In der Bar fällt der Gruppe ein Mann an einem Tisch auf, der sie die ganze Zeit anstarrt.

Interaktion:

Wenn sie mit ihm sprechen, sagt er, dass er weiß, warum sie hier sind, und dass er gewillt ist, ihnen den Aufenthaltsort der Bruderschaft zu verraten. Er erzählt außerdem, dass sie das Eintrittswort **mellon** sprechen müssen, um Zutritt zur Bruderschaft zu erhalten.

Als Gegenleistung für die Information, müssen sie ein Päckchen für ihn bei Daniela abgeben. Sie sei seine Geliebte, allerdings kann er sich nicht mehr bei der Bruderschaft blicken lassen, da er sich als Hunter bewiesen hat und Helmut, der Leiter der Bruderschaft, ihn deshalb nicht mehr willkommen heißt.

Interaktion:

Schauen sie in das Päckchen, finden sie einen Ring und einen Brief. In dem Brief steht:

Liebste Daniela,

dass wir getrennt voneinander leben müssen, bricht mir täglich das Herz. Ich habe allerdings einen Weg gefunden, wie wir uns heimlich treffen können. Dieser Ring erlaubt es dir, das Tageslicht erneut zu sehen und verbirgt anderen Hunttern dein vampirisches Wesen. Lege ihn an und triff mich morgen um 15.00 Uhr im Schlossgarten, sodass wir wieder vereint sein können.

In Liebe, dein Alex



Der Ring ist allerdings nur ein normaler Ring, der Daniela dazu bringen soll, ins Tageslicht zu gehen und zu sterben. Alex hatte nämlich den Auftrag bekommen, Daniela zu jagen.

Akt 3 – Die Bruderschaft in Stuttgart

Szene:

Die Bruderschaft befindet sich in der Kanalisation in Mitten von Stuttgart. An der beschriebenen Stelle sehen sie aber erst mal nichts.

Interaktion:

Nennen sie das Wort **mellon**, dass ihnen Alex gesagt hat, erscheint eine Tür.

Option 1: Sie klopfen an

Klopfen die Spieler an die Tür, macht ihnen eine sehr entstellte Kreatur auf. Es handelt sich um **Tobi**. Dieser ist den Spielercharakteren gegenüber sehr skeptisch, mustert sie und stellt folgende Fragen:

- Wie viele Menschen haben sie bereits getötet? - Wie viele Kreaturen haben sie bereits getötet? - Warum?

Bestehen sie, lässt er sie passieren.

Option 2: Sie treten einfach ein

Treten die Spieler einfach ein, ist **Tobi** griesgrämig. Er attackiert einen der Gruppe. **Wilhelm** unterbindet den Kampf sofort danach.

Wilhelm stellt ihnen folgende Fragen:

- Wie viele Menschen haben sie bereits getötet? - Wie viele Kreaturen haben sie bereits getötet? - Warum?

Bestehen sie, lässt er sie passieren.

Allerdings halten Tobi und die Bruderschaft sie für unhöflich und treten ihnen gegenüber weniger freundlich auf.

Szene:

Die Bruderschaft in Stuttgart sieht aus wie ein kleines autonomes Dorf. Es gibt einen kleinen Markt, auf dem mit kuriosen Gegenständen aber auch mit Nahrung gehandelt wird. Die Gruppe sieht mehrere Zelte, die die Häuser der hier Lebenden zu sein scheinen. Ihnen fällt ein aus herumliegenden Steinen geformter Tresen mit Hockern auf. In einer Ecke und in der Mitte der des Raumes gibt es ein Feuer. Das Ganze erinnert ein wenig an ein Lager von Gipsies.

Tobi führt sie zu **Wilhelm II.**, der über das weitere Vorgehen entscheiden soll.

● Wilhelm fragt, warum sie hier sind. ● Er spricht von einer mächtigen Hexe, die Helmut schon oft erwähnt hat. ● Helmut war ein Freund der Bruderschaft und hat friedliche Subterraneaner mit Respekt behandelt. ● Keiner kennt den Namen der Hexe oder weiß, wie sie aussieht.

Für mehr Informationen müssen die Spieler einen Beitrag zur Bruderschaft leisten. Nichts ist umsonst, und in der Bruderschaft muss jeder etwas leisten, der etwas haben will.



Jeder in der Truppe muss eine Prüfung machen. Für jede bestandene Prüfung erhalten sie einen Punkt. Die Truppe muss zusammen drei Punkte erreichen. Für kritisch vermesselte Aufgaben wird ein Punkt abgezogen.

Probe	Umsetzung
Blut spenden	Der Spieler, der Blut spendet, bekommt 3 W6 Schaden
Geld spenden	
Feuerholz organisieren	Hier kann der Spielleiter eine Aufgabe erfinden oder die Spieler improvisieren lassen.
Die Bruderschaft unterhalten	Die Spieler müssen einen (dummen) Witz erzählen. Der Spielleiter entscheidet, ob die Bruderschaft lacht.
Wettkampf gegen Tobi	
Nahrung besorgen	
Die Spieler haben eine eigene kreative Idee, die Bruderschaft zu beeindrucken	.

Szene:

Wilhelm II. erzählt mehr.

● Helmut hat erwähnt, dass die Hexe sehr gerissen ist, und dass sie gerne andere Kreaturen ihre Arbeit erledigen lässt → Ghoule und Formwandler ● Sie erfahren mehr über das Handeln mit Ghoulen und dass der größte Ghoule-Händler **Vlad Stepanesko** ist. Er ist ein äußerst gefährlicher Vampir, der Menschen als Abschaum und niedere Rasse sieht.

○ Sie sollen sich von Tobi eine Karte von Vlads Anwesen geben lassen. Denn wenn sie sich da umschaun wollen, sollten sie das im Geheimen machen.

● Wilhelm II. erklärt, dass die Bruderschaft durch den Helmut's Tod schwere Zeiten durchstehen muss, da es nahe liegt, dass eine Kreatur den Mord begangen hat.

Interaktion:

Erzählen die Spieler Wilhelm von dem Päckchen, besteht dieser darauf, es an sich zu nehmen.

Wilhelm bestätigt die Aussage von Luis, dass Helmut nicht einfach ermordet worden sein kann. Unter den Kreaturen war er berüchtigt. Er hat seine Deckung nie fallen lassen. Es muss eine Art Hinterhalt gewesen sein, die ihn zu Fall gebracht hat.

Interaktion:

Überbringen die Spieler Daniela Alex' Päckchen, ist diese überfrohd darüber und bedankt sich.

Reden die Spieler erneut mit Tobi, bekommen sie von ihm eine Karte von Vlads Anwesen.

Akt 4 – Vlads Anwesen

Interaktion:

Die Spielercharaktere versuchen, in Vlads Haus einzubrechen. Vlad ist nicht daheim.



Die Gruppe hört ein Gespräch zwischen den Angestellten. Dabei erfahren sie, dass der letzte Auftrag unverhältnismäßig viel Geld brachte. Dieser Formwandler müsse den echten getötet haben.

Interaktion:

Die Spieler können versuchen, sich Zutritt zum Verlies zu verschaffen.

Wie die Spieler Zutritt bekommen kann sich der Spielleiter selbst ausdenken.

Vorschlag des Autoren: Bei mir war es ein Schlüssel, den sie im Obergeschoss finden konnten, zusammen mit einem Rätsel. Bei dem Rätsel mussten sie Statuen im Erdgeschoss zur Seite schieben.

Szene

Im Verlies finden die Spieler einen Brunnen mit menschlichen Leichen und Körperteilen. Aus dem Brunnen hören sie ein Wimmern. Es stammt von einem der missglückten Versuche, einen Menschen in einen Ghoul zu verwandeln.

Interaktion: Schauen sie sich um, finden die Spieler mindestens 40 Ghoule eingesperrt, die wohl noch verkauft werden sollen oder noch nicht komplett willens sind.

Bei dem Altar finden die Spieler ein Buch.

Interaktion:

Blättern sie durch das Buch, finden sie darin Namen mit den Kommentierungen „Verwandlung gelungen“, „Verwandlung fehlgeschlagen“ oder „Verwandlung noch im Gange“. Auf einer der letzten Seiten finden die Spieler den Namen **Connor O'Neil** und eine Adresse.

Akt 5 – Connor O'Neils Haus

Szene:

Am Haus von **Connor O'Neil** angekommen, finden die Spieler eine dunkle Wohnung vor. Es brennt kein Licht, und am Briefkasten sammelt sich die Post von mindestens vier Wochen.

Die Tür ist verschlossen. Die Fenster scheinen zu zu sein.

Szene:

Probe auf Warnehmung

Ein Fenster ist einen Spalt geöffnet.

Interaktion:

Die Spieler können versuchen, das Haus durch dieses Fenster zu betreten.

Probe auf Geschicklichkeit, um 10 erschwert Am Fenster stehen ein paar Flaschen, die das Einbrechen erschweren.

Szene:



Beim Eintreten in die Wohnung sehen sie überall Blutspritzer. Eine Blutspur führt in den Keller.

Im Keller befinden sich **Johannes Wagner** und **Connor O'Neil**, sowie ein leblos scheinender Körper.

Waren die Spieler laut, finden sie **Connor O'Neil** und **Johannes Wagner** in Gestalt von Viktoria Wachstein. Die falsche Viktoria erweckt den Eindruck, in Gefahr zu sein.

Waren die Spieler leise, finden sie **Johannes Wagner** in normaler Gestalt und mit **Connor O'Neil** über dem leblosen Körper miteinander redend.

Sobald **Connor O'Neil** die Gruppe bemerkt, greift er an.

Dabei kann der Spielleiter entscheiden, ob Connor O'Neil den Spielercharakter angreift, der zuerst eingetreten ist, oder einen zufälligen Charakter.

Besiegen die Spieler die zwei Kreaturen, beginnt der Epilog.

Epilog

Szene:

Die Spieler haben den Fall gelöst. Die Hexe, deren Namen und Aussehen nicht bekannt ist, hat Sebastian Moran die Kraft des Formwandeln gegeben. Er musste Helmut Wachstein ausschalten. Sollte er dies schaffen, ist er aus dem Dienst der Hexe entlassen und darf ein freies Leben führen. Sollte er versagen, sollte ihm ein Schicksal in den Untiefen der Hölle erwarten.

Die Spieler können entscheiden ob sie nun zurück zu einer Institution gehen und sich dieser voll und ganz verschreiben oder ob sie vorerst neutral bleiben.

Gehen die Spieler zur Bruderschaft und Daniela hat das Päckchen erhalten, werden diese vor ein Tribunal gestellt.

Gehen die Spieler zu den Hunttern, werden sie wie Helden empfangen und werden in die Reihen der Hunter aufgenommen. Andere Entscheidungen tragen erst im nächsten Abenteuer Konsequenzen und werden erst dort preis gegeben.



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. September 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. Mord auf Villa Hammerschmiede – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Mord+auf+Villa+Hammerschmiede&oldid=19428>

