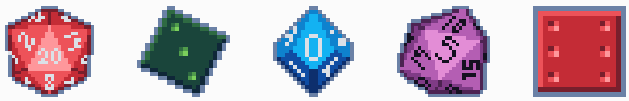
MORRITON MANOR STORIES

SCHULD UND SÜHNE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 17. Oktober 2026





INHALT

Morriton Manor Stories Schuld und Sühne 3
Prolog: 3
Vorwort: 3
Interaktion mit NPCs und/oder Beschreibungen: 4
Tipps zur Erstellung des Heroes: 4
Überblick im Spiel verfügbare Standorte: 4
Start des Abendteuers: 5
Hauptbahnhof: 5
Karlsplatz 6
Café zum gelben Ross 6
Altstadt 7
Polizei – außen 10
Polizei – Großraumbüro 11
Polizei – Küche 11
Polizei – Zellen Untersuchungshaft 12
Polizei – Büro 13
Polizei - Geheimraum 13
Polizei – Außen (nach betreten) 13
Versteck hinter der Polizei 14
Adlerviertel 14
Villa Schwarz und von Gruber - außen 14
Villa Schwarz und von Gruber – innen/unten 15
Villa Schwarz und von Gruber – innen/oben 15
Villa Schwarz und von Gruber - Hinterhof 16
Villa Schwarz und von Gruber – Schuppen 16
Villa Lord Red 17

MORRITON MANOR STORIES SCHULD UND SÜHNE

Morriton Manor Stories: Schuld und Sühne

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Wien
- **Wann spielt das Abenteuer?:** ca. 1880
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** How to be Hero
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** 3-5
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:** mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler:** mittel
- **Spieldauer:** 1-3 Abende
- **Autor:** Dominik Geisker

Hinweise:

Wörtliche Rede – Grün
Würfelproben – Rot
Briefe/Zettel/Pergamente/Zeitung – Blau
Entscheidungen des Spielleiters – Orange
Informationen/Optionen für den/die Spielleitende/n – eingerahmt

Prolog:

Wir befinden uns am Anfang des Jahres 1880. Ein düsterer Schleier liegt über den Straßen Wiens. Es scheint ein erhöhtes Aufkommen an Verbrechen die Stadt in eine finstere Zeit zu führen. Das Polizeiinterne Gefängnis ist überfüllt, die eher spärlich besetzte Polizei weiß nicht welches Verbrechen sie zuerst bearbeiten soll, kümmert sich laut Meinung der Bürger aber auch nur halbherzig um die meisten Angelegenheiten. Unterm Strich nehmen die Behörden Verdächtige einfach mit und sie werden lange Zeit nicht mehr gesehen. Auf den Straßen wird auch immer wieder lautstark gegen die Behörden gewettert, Gerichtsverfahren seien gar nicht oder nur mangelhaft durchgeführt, diese Stimmen verstummen aber so schnell wie sie vorher dagewesen waren.

Vorwort:

Dieses Pen and Paper ist eine Mischung aus Schlauch und Improvisation. Es gibt viele verschiedene Hinweise, Aspekte und Varianten die alle selber umgesetzt werden können, aber auch viele Ausformulierungen die eine gute Hilfe sein können oder das Vorgehen vorschreiben können. Wenn der Spielleiter sich die nötigen Freiheiten selber lässt, kann er daraus eine noch spannendere Geschichte mit seinen Spielern Formen. Viel Spaß!

Interaktion mit NPCs und/oder Beschreibungen:

Ortsbeschreibungen und Definitionen der Orte und Räume findet der/die Spielleiter/in immer direkt bei der Überschrift und kann natürlich selber entscheiden, ob sie etwas dazu definiert oder weglässt. Aussehen, Namen etc. aller NPCs finden sich entsprechend beim NPC und den entsprechenden Unterpunkten. Wichtig hier sind die Punkte Ressourcen und Kampf! Hier ist ausdefiniert welche Informationen und Materialien der NPC unter welchen Voraussetzungen besitzt und ob er einen Kampf eingehen würde und wie dann seine Statuswerte wären. Alle NPCs sind in diesem Pen and Paper dort schriftlich positioniert, wo sie auch auftauchen und sozusagen ansprechbar sind. Künstlerische Freiheiten oder Kürzungen im Abenteuer sind dem/der Spielleitenden vorbehalten.

Tipps zur Erstellung des Heroes:

Das Setting setzt voraus, das die Spieler alle, egal woher sie kommen, die Sprachen der anderen und NPCs verstehen und sich bereits auf irgendeine Weise kennen. Daher sollte für den Flow auf Talente für Sprachen, Ausnahme Latein, verzichtet werden. In irgendeiner Art kämpfen sollten die Heroes auch können. Die Kraft der eventuellen Waffen sollte der Spielleiter realistisch festlegen und sollte einen Höchstschaden von 90 (z.B. 9W10) nicht überschreiten. Folgende Talente können nützlich oder sehr nützlich sein, aber nicht zwingend notwendig:

Sinnvolle Talente

Handeln	Wissen	Soziales
(Passendes) Kampftalent	Medizin	Beruhigen
Rennen	Dämonologie	Einschüchtern
Lauschen		Überreden

Überblick im Spiel verfügbare Standorte:

- Anwaltskanzlei Strasser, Lechner und Weiss

- Hauptbahnhof
- Café (am Karlsplatz)
- Karlsplatz
- Altstadt
- Vienna Art Hall
- Polizei (+Versteck)
- Villa Schwarz und von Gruber (im Adlerviertel)
- Villa Lord Red
- Hotel Gelbe Debreziner
- Gelbes Haus (im Fasanviertel)
- Fasanviertel
- Adlerviertel

Motivation:

Bei einem alten Bekannten einer der Charaktere wurde immer wieder in seinem Wohnviertel in verschiedenen Villen eingebrochen und es wurde am Tatort fast immer ein Stück Horn eines Ziegenbocks, gelb eingefärbt mit einem komischen, runenartigen Symbol darauf gefunden, was dieser als Anlass nahm

sich beim Charakter per Brief zu melden, da Ihm diese Tatsche seltsam und als nicht normal vorkam und darum um Hilfe bittet, da die Polizei diesem Akt nicht so nach kommt wie er sich das vorgestellt hat und die Gruppe um Hilfe bei der Aufklärung bittet.

Brief 1:

Lieber Freund [Charakter einfügen], mir ist zu Ohren gekommen, dass du und deine Freunde immer wieder die rätselhaftesten Fälle übernehmt und löst. Bei mir im Viertel wurde immer wieder eingebrochen und die Polizei unternimmt nichts, weil in der ganzen Stadt das Chaos herrscht. Ich habe Angst das meine Villa als nächstes auf der Liste steht! Als Hinweis für dich: An den Tatorten wurde fast immer ein mysteriöses gelbes Horn mit einer Rune darin gefunden, vielleicht könnt Ihr näheres herausfinden und diesem Spuk hier endlich ein Ende setzen. Kommt mich doch gerne in der Zuckergasse 6, Villa Schwarz und von Gruber besuchen, mein Kutscher wird euch am Bahnhof in Empfang nehmen. Hochachtungsvoll Graf Gustav-Ludwig Amstetter von Zwerbach und Grabeneck

Ursache:

Der Dämon Asasel soll gerufen und gefüttert werden der seine Kraft daraus zieht, dass Sündenböcke erschaffen werden. Ein auffälliges Merkmal dieses Dämons ist die Farbe Gelb, die sich immer, in jeglicher Form, an Standorten unter seinem Einfluss finden lässt. Er nutzt den Aufruhr dazu sich Kraft aus den unschuldig geschaffenen Opfern zu ziehen um in diese Welt einzutreten und sich einen Körper zu eigen zu machen. Je länger Menschen unter seinem Einfluss stehen, desto deutlicher zeichnet sich ein gelber Ring außen in den Augen ab. Die Menschen werden skrupelloser und aggressiver.

Start des Abendteuers:

Die Abenteurer kommen mit dem Zug in Wien am Hauptbahnhof an. Hier können die Spieler die Möglichkeit bekommen sich über den Brief zu unterhalten, wenn vom Spielleiter gewünscht.

Hauptbahnhof:

Ein klassischer Bahnhof mit vier Gleisen, woran auf der linken und rechten Seite je ein großer Platz angelegt wurde um die Gäste problemlos mit Kutschen einsammeln zu können oder das Sie zu Fuß schnell in die jeweilig gewünscht Richtung kommen. Ein Kutscher vor seiner Kutsche wartet schon auf die Spieler mit einem Schild in der Hand „Gäste von Graf Gustav“.

NPC 1 – Kutscher – Gerd Haukjes

Aussehen: Ein ordentlich gekleideter Mann, an seinen Armen und seinem Hals sieht man Tattoos hervorscheinen, eher ungewöhnlich für seinen Stand. Er hat einen leicht ostfriesischen Dialekt, scheint also nicht aus Österreich zu sein. Er hat einen leichten 3-Tage-Bart und eine schmale, eckige Brille auf der Nase. – Hält Schild mit Namen Graf Gustav (NPC4) in der Hand.
Motivation: Geld verdienen – Hat Auftrag von NPC 4 die Gruppe abzuholen
Verhalten: Neutral und gierig
Ressourcen:

- Informationen, dass das Fasanviertel wo die reichsten Menschen der Stadt ihre Villen haben bisher verschont blieb von Verbrechen.
- Informationen 2, die ärmeren Menschen wohnen in der Altstadt, dort sind seit Monaten mehr Gewaltaufkommen wie Schlägereien und sogar Mord, da immer wieder Menschen Ihre letzten Habseligkeiten gestohlen wurden – Würfelbeispiel: Smalltalk/Psychologie/Kunst und Kultur

Beziehung: Verheiratet und zwei Kinder
Kampf: Würde bei jeglicher Androhung von Gewalt sofort fliehen.

Anschließend werden die Spieler vom Kutscher an den Karlsplatz gebracht. Sie sehen zufällig einen guten alten Freund (NPC 2), der Ihnen zuwinkt, der gerade im Café sitzt.

Karlsplatz

Ein schöner, bunt gepflasterter Platz auf dem wöchentlich der Markt stattfindet. Ringsherum sind zahlreiche Geschäfte und Cafés. Hier und da sieht man sich streitende Pärchen spazieren, Geschäftsleute laut in ihre Handys schreien oder Menschen ihren Hund Gassi führen und mit diesem schimpfen. [Hintergrund für das Verhalten ist, dass alle anderen die Schuld geben für irgendwelche selbstverschuldeten Dinge und Bagatellen Stichwort „Sündenböcke“] [Würfelprobe für gutes hören o.ä. – Erfahren Sie ein explizites Beispiel wie der Geschäftsmann ins Telefon brüllt „Das ist doch dein Versagen, wenn dir nicht auffällt, dass ich die Rechnung nicht gebucht habe, pass halt besser auf, wenn ich im Feierabend bin, Hornochse!“]

Café zum gelben Ross

Ein schon fast protziges, aber dennoch humorvoll lächelndes gelbes Pferd schmückt den Eingang dieses Cafés. Es hat eine kleine, aber dennoch Geschmackvolle Außenterrasse mit ca. 12 Sitzplätzen. Die Bedienungen tragen geschmackvolle Kleidung mit einem kleinen, gelben Pferdeanstecker am Kragen. [Würfelprobe Wahrnehmung o.ä. - Man kann NPC 5 sehen, wenn man sich explizit nach den Gästen umschaut. Der gerade auffällig sein Kleingeld zählt und dabei die Leute beobachtet.]

Wenn die Spieler zu Lord Red rüber gehen und ein Gespräch anfangen, können Sie einige Informationen erhalten (Siehe Ressourcen von Lord Red).

NPC 2 - Lord Harry Red
Aussehen: Strahlend rote Haare, schicker Adelsanzug mit roten Verzierungen, Duelldegen mit vergoldeter Klinge

Motivation: Lustig machen über Charakter (und Gruppe) als „Geisterjäger“, dass das nicht dem eigenen Stand entsprechend sei. Aber anlässlich der langen Bekanntschaft Infos ausgibt.
Verhalten: Unglaublich Hochnäsig
Ressourcen:

- Informationen wie der Weg zur Polizei ist
- Informationen 2, bei Ihm wurde versucht einzubrechen, er war aber zufällig wach um warme Milch mit Honig zu trinken und konnte den Einbrecher (NPC 5) verscheuchen. Würfelbeispiel: Smalltalk/Psychologie
- Informationen 3, Wohnt im Adlerviertel neben NPC 4

Beziehung: Erbe der Red-Dynastie und stetiger Konkurrent der Grey-Familie. Nicht verheiratet und ewiger Single ohne Kinder.
Kampf: Eher schwach, würde sich aber zur Belustigung auf ein förmliches Duell einlassen.

Statuswerte

Leben	Rüstung	Initiative	Angriffswert	Angriffsart	Schaden
75	10	10+1W10	90	Degen	5W10

Nach dem Gespräch mit Lord Red, zerschellt auf einmal ein Glas auf dem Boden und NPC 5, springt auf, schaut die Spieler an und rennt weg. [Würfelprobe Fangen/Ergreifen o.ä. um 20 erschwert können Sie Ihn fangen während der Flucht Richtung Altstadt]

NPC 5 - Karl-Konrad Kleber – genannt „Kleber Kalle“

Aussehen: dunkel aber ordentlich gekleidet, blaue Schuhe [War es aber nicht bei der älteren Dame NPC 3]
Motivation: Situation der Stadt zum eigenen Profit ausnutzen
Verhalten: in sich gekehrt, gierig, aufmerksam
Ressourcen: Verschiedene Geldbeutel, Plan vom Haus von Lord Red [Fällt ihm aus der Tasche, wenn Sie ihn fangen können] – [Wenn Sie Ihn hierdrauf ansprechen [Würfelprobe Soziales] erzählt er Ihnen, dass er nach dem Vorfall mit NPC 4 [Frage was für ein Vorfall?] nicht schon wieder jemanden aus Affekt verletzen und danach verstecken wollte – [Weitere Würfelprobe Angreifen/Einschüchtern/Überreden erzählt er Ihnen wo NPC 4 zu finden ist]

- Informationen, erzählt Ihnen, dass er das momentane Chaos dazu nutzt selber für sich Profit zu machen aber keinen Ärger will
- Informationen 2, [Würfelprobe Einschüchtern o.ä. erzählt Ihnen, dass er sich ins Fasanviertel aber nicht traut, da geschehen komische Dinge]

Beziehung: unbekannt
Kampf: Flieht sofort, sobald er sich auch nur beobachtet fühlt.

Altstadt

Bunte Häuserketten schmücken die engen Straßen der Altstadt. Die Häuser haben schon bessere Zeiten erlebt, aber über die Jahre hat es sich so entwickelt, dass eher die gesellschaftliche Unterschicht diese schmalen Häuser bewohnt, wenn sich nicht sogar mehrere Familien ein Haus teilen. Die Straßen sind verdreckt, es liegt viel Müll herum und wo man auch hinsieht, kann man alte und auch neue Zigarettenkippen entdecken, wenn man dabei nicht sogar gerade in einen Hundehaufen getreten ist. An einer Ecke scheinen sich gerade 4 Männer (NPC 6-9) flüsternd zu unterhalten. Sie scheinen empört und unzufrieden mit der Anwaltskanzlei zu sein. Wenn die Spieler die Personen ansprechen, werden sie aggressiv darauf reagieren.

- OPTION 1 [Würfelprobe Soziales mit Beruhigen o.ä.] – Bei Erfolg: Die Gruppe gibt Ihnen alle Informationen ohne Kampf. (Siehe NPC 7)
- OPTION 2 [Würfelprobe Soziales mit Beruhigen o.ä.] – Bei Misserfolg: Die Gruppe greift die Spieler an und erst nach Sieg im Kampf erhalten Sie Informationen. (Siehe NPC 7)

Wütende Gruppe

NPC 6 - Mitglied 1

Aussehen: Schmutzige Kleidung
Motivation: Will Anwaltskanzlei angreifen und überfallen
Verhalten: aggressiv

Ressourcen: kleines Klappmesser
Beziehung: Nachbar der anderen drei der Gruppe
Kampf: Bei dummen Witzen, Aggression o.ä. greift er mit Gruppe sofort an

Statuswerte

Leben	Rüstung	Initiative	Angriffswert	Angriffsart	Schaden
100	0	12+1W10	80	Klappmesser	2W10+5
			70	Hände	1W10+2

NPC 7 - Anführer

Aussehen: Schmutzige Kleidung
Motivation: Die Gruppe aufstacheln die Anwälte anzugreifen um diesen eins auszuwischen
Verhalten: manipulierend
Ressourcen: keine Waffe

- Informationen über den Standort der Anwaltskanzlei.
- Informationen 2 – Nach gewonnenem Kampf – Die Kanzlei vertritt entweder niemanden oder sorgt gefühlt dafür, dass die Angeklagten Schuld bekommen.

Beziehung: Nachbar der anderen drei der Gruppe
Kampf: Schließt sich dem Kampf an, ist aber vorsichtiger.

Statuswerte

Leben	Rüstung	Initiative	Angriffswert	Angriffsart	Schaden
95	0	9+1W10	70	Hände	1W10+1

NPC 8 - Mitglied 2

Aussehen: Kaputte Kleidung, furchtbar wütend
Motivation: Wurde ausgeraubt und von Kanzlei nicht vertreten, will Sie zu Rechenschaft ziehen
Verhalten: aggressiv
Ressourcen: Messer und Pistole mit einem Schuss
Beziehung: Nachbar NPC 6 und 7 und Bruder von NPC 9
Kampf: Würde bei falschem Wort im Gespräch sofort attackieren

Statuswerte

Leben	Rüstung	Initiative	Angriffswert	Angriffsart	Schaden
95	0	9+1W10	80	Messer	2W10+1
			65	Pistole	5W10+15

NPC 9 - Mitglied 3

Aussehen: Schmutzige Kleidung, traurig und empört Motivation: Bruder NPC 8 helfen Verhalten: passiv aggressiv Ressourcen: Messer Beziehung: Bruder von NPC 8 und Nachbar von NPC 6 und 7 Kampf: Kämpft nur, wenn NPC 8 verletzt wird

Statuswerte

Leben	Rüstung	Initiative	Angriffswert	Angriffsart	Schaden
90	0	5+1W10	60	Messer	2W10+1
			75	Hände	1W10

Eine ältere Frau geht mit Ihrem Gehwagen und kleinen Hund spazieren. Sie murmelt immer wieder etwas vor sich hin.

[Würfelprobe Lauschen o.ä. „verdammte Polizei, alles Stümper"]

NPC 3 (ältere Frau)
Aussehen: graues Haar, langes Blumenkleid, Lesebrille um den Hals, in einer Hand die Hundeleine
Motivation: Fühlt sich von der Polizei übergangen und würde diese sofort ans Messer liefern
Verhalten: schrullig, nett
Ressourcen:

- Informationen das die Polizei den Überfall auf Sie so ausgelegt hat, dass Sie anscheinend nur vergessen habe wo Sie Ihre Brieftasche abgelegt habe und sich nur ausgedacht habe, dass das passiert sei. [Bei genauer Nachfrage nach dem Täter beschreibt Sie einen jungen Mann, der maskiert war aber auffällig gelbe oder blaue Schuhe getragen habe und Ihr die Brieftasche stahl, als Sie sich gerade umgedreht hat und nach Ihrem Hund rief]
- Informationen 2 [Würfelprobe Soziales] Ihr ist aufgefallen, dass seitdem diese komische Kanzlei neben der Vienna Art Hall aufgemacht hat, in der Stadt immer mehr gewalttätige und komische Dinge passieren.
- Informationen 3 [Nett zum Hund sein] Kann Ihnen den genauen Weg zur Kanzlei und Art Hall sagen

Beziehung: Enge Bindung zu Ihrem Hund
Kampf: Nicht wirklich kampffähig, aber Ihre Backpfeife tut weh.

Statuswerte

Leben	Rüstung	Initiative	Angriffswert	Angriffsart	Schaden
15	25	50+1W10	100	Backpfeife	1W10+1

Und ein komischer Typ sitzt auf dem Bürgersteig vor einer Häuserreihe und malt mit Kreide irgendein komisches Symbol auf die Straße. [Würfelprobe Dämonologie 20 erschwert, weil gekritzelt] Sie erkennen, dass es sich um eine Rune handelt. Wenn Sie vorher im oder am Haus von NPC 4 waren, erkennen Sie, dass das das gleiche Symbol ist. Er redet immer wieder vor sich hin: „wieso gelb? Wieso gelb? Ich mag viel lieber grün oder blau. Rot, rot ist auch schön." Mehr hat er nicht zu sagen.

NPC 10 (Passant der malt)
Aussehen: zerzaustes Haar, braune Jacke, kaputte Hose
Motivation: Spricht immer nur das gleiche, weil er weiß, dass die Farbe Gelb nicht gut ist, kann es aber nicht ausdrücken
Verhalten: fixiert, autistisch
Ressourcen: Stück Kreide, kaputte gelbe Anstecknadel [Würfelprobe auf Auffassungsgabe, weil er diese gut versteckt unter seinem Bein hält]
Beziehung: keine
Kampf: Er ist friedlich, würde bei Handgreiflichkeiten [zum Beispiel versuchen die Anstecknadel zu stehlen und scheitern] sofort aufstehen und wegrennen.

Sollten die Spieler vorher nicht bei der Polizei gewesen sein und den Kampf gegen die vierer-Gruppe bestritten haben, tauchen zwei Polizisten auf, die die Gruppe mit auf die Wache nehmen.

Polizei – außen

Es schönes, gut gepflegtes älteres Gebäude, geschmackvoll in weiß und blau gestrichen und großem Schild worauf Polizei Wien in gelber Schrift steht. Große gläserne Doppeltür vorne und ein Hintereingang der in die Garagen für die Fahrzeuge zu gehen scheint.

- OPTION 1 – Wenn Sie als erstes in die Altstadt gelaufen sind

Die Spieler werden mit auf die Wache genommen und Ihnen wird vorgeworfen einen Streit auf dem Karlsplatz angezettelt zu haben. Die Polizisten nutzen es aus, dass Sie anscheinend Besucher/Touristen sind und wollen Ihnen direkt einen Sündenbock aufladen. [Würfelprobe Smalltalk/Lügen o.ä. um sich aus der Situation zu lösen und in ein normaleres Gespräch zu kommen, wenn gescheitert gehe zu OPTION 3]

- OPTION 2 – Wenn Sie nach dem Karlsplatz Richtung Polizei gelaufen sind

Wenn die Spieler direkt zur Polizei gelaufen sind, sehen Sie aus der Ferne, wie die beiden Polizisten gerade einen Passanten unsanft behandeln, Schlagstock, beleidigen und in Handschellen setzen. [Sie beschuldigen den armen Herren eine ältere Frau bestohlen zu haben um natürlich einen neuen Sündenbock einzukerkern.]

NPC 11 (Herr von der Polizei verhaftet)

Aussehen: Trägt Arbeiterkluft, braune Lederschuhe mit so einer selbstgebastelten Metallkappe zum Schutz
Motivation: Redet nicht, ist bewusstlos geworden
Verhalten: wehrt sich, aber fällt in Ohnmacht
Ressourcen: Visitenkarte der Anwaltskanzlei mit einem großen roten Kreuz darauf [Soll Hinweis darauf geben, dass etwas nicht stimmt] [Würfelprobe Schleichen o.ä., während die beiden Polizisten abgelenkt sind, zum erbeuten]
Beziehung: unbekannt
Kampf: Ohnmächtig

NPC 12 (Polizist 1)

Aussehen: Uniform, gelbes Namensschild

Motivation: Helfen unschuldige zu Beschuldigen und einzusperren um Asasel zu stärken
Verhalten: gierig, brutal
Ressourcen: Schlüsselbund zu den Gefängniszellen, Pistole, Schlagstock

- Informationen, gibt Auskunft, dass man bei der Kanzlei vorbeischauen sollte. Da befindet sich die leitende Person dieses ganzen Geschehens. [Erst ab OPTION 3-6 zu erhalten]

Beziehung: Jahrelanger Kollege von NPC 13
Kampf: Blöder Witz oder ansprechen auf die Farbe Gelb, versucht er die Spieler festzunehmen

Statuswerte

Leben	Rüstung	Initiative	Angriffswert	Angriffsart	Schaden
120	20	15+1W10	70	Hände	1W10+2
			80	Schlagstock	3W10+10
			80	Pistole	5W10+15

NPC 13 (Polizist 2)

Aussehen: Uniform, gelbes Namensschild
Motivation: Helfen unschuldige zu Beschuldigen und einzusperren um Asasel zu stärken
Verhalten: gierig, brutal
Ressourcen: Pistole, Schlagstock

- Informationen, gibt Auskunft, dass man bei der Kanzlei vorbeischauen sollte. Da befindet sich die leitende Person dieses ganzen Geschehens. [Erst ab OPTION 3-6 zu erhalten]

Beziehung: Jahrelanger Kollege von NPC 12
Kampf: Blöder Witz oder ansprechen auf die Farbe Gelb, versucht er die Spieler festzunehmen

Statuswerte

Leben	Rüstung	Initiative	Angriffswert	Angriffsart	Schaden
120	20	15+1W10	70	Hände	1W10+2
			80	Schlagstock	3W10+10
			80	Pistole	5W10+15

- OPTION 3 – Wenn Würfelprobe in Option 1 nicht geklappt hat

Nach dem Gespräch und wenn die Würfelprobe ein Misserfolg war, werden Sie ohne weitere Umwege in eine der überfüllten kleinen Untersuchungshaftzellen gesperrt.

Polizei – Großraumbüro

Ein großer Raum mit mehreren Schreibtischen darin. Vorne ein kleiner Empfang an dem aber niemand zu sitzen scheint. Neben einigen Fenstern die mit gelben Vorhängen abgehangen sind, sieht man noch zwei weitere Türen weiter hinten und eben die größere Eingangstür.

- Tür 1: Führt in das Büro
- Tür 2: Führt in eine kleine Küche

Polizei – Küche

Neben allerlei Kaffee- und Teebecher sowie einem kleinen Ofen mit Kessel für heißes Wasser und einem Tisch mit vier Stühlen scheint sich nichts weiter hier drin zu befinden. Bei genauerem umschauen, sieht man allerdings einen Brief, nur noch in Fragmenten, der wohl nicht zu Ende verbrannt wurde.

Brief 2:

(sehr geehr)ter Herr St(rasser)
(Auftrag) erledigt und auf d(em Weg zum nächsten)
Alter Fr(au wird niemand glauben! Dafür habe ich) gesorgt.
Warte auf (Ihre Rückmeldung)
Hochach(tungsvoll Ihr ergebener) Augustus A(delhorn)

[Hat NPC 3 überfallen]

Polizei – Zellen Untersuchungshaft

Im hinteren Bereich der Polizei befinden sich die Zellen für Beschuldigte, die vorerst in Untersuchungshaft gehören. Insgesamt sind es 6 Zellen, je 3 links, 3 rechts mit einem Flur so breit, dass sich die Insassen mit ausgestrecktem Arm nicht erreichen können. Jede Zelle hat eine Tür mit dickem Schloss und ein vergittertes Fenster, eigentlich zu hoch um nach draußen schauen zu können. [Würfelprobe Auffassungsgabe o.ä. Dem Spieler fällt auf, dass einige Insassen Wochen, wenn nicht Monate, hier drin sein müssen. Sie sehen nicht nur hungrig aus, die Kleidung ist zerzaust und dreckig.] Durch ein Ablenkungsmanöver könnte Ihnen die Flucht gelangen.

NPC 14 (Gruppe von Insassen – Kann variabel gespielt werden)
Aussehen: zerzaust, dreckig, zum Teil abgemagert
Motivation: wollen raus, weil unschuldig in Haft
Verhalten: wohlwollend
Ressourcen: *Informationen – Geben den Spielern Informationen, dass sie unschuldig hier eingesperrt wurden, für Vergehen, die Sie wirklich nicht begangen haben. [Würfelprobe Lügen bestätigt das]
Beziehung: keine näher bekannt
Kampf: kämpfen nicht

- OPTION 4 – Wenn Würfelprobe in Option 1 geklappt hat

Die Polizisten lassen davon ab, die Gruppe in die Zellen zu stecken. Sie können eine Unterhaltung mit Ihnen führen. Sie werden aber durchgängig belogen über die Situation in der Stadt. [Würfelprobe ob die Polizisten lügen – dadurch können Sie es merken] Sollten Sie sie aber darauf ansprechen, wird das Gespräch wieder eskalieren und sie Richtung Zelle geführt.

- OPTION 5 – Wenn Sie direkt zur Polizei gelaufen sind und dem Passanten helfen wollen

Wenn die Gruppe dem armen Passanten helfen möchte, startet direkt ein Kampf gegen die Polizisten. Sie haben jeder eine Aktion voraus, bevor Initiative bestimmt, durch den Überraschungsmoment und dadurch, dass die Polizisten quasi noch beschäftigt sind.

- OPTION 5.1 – Die Gruppe gewinnt den Kampf

Nachdem die Gruppe den Kampf gewonnen hat, sehen sie, dass neben NPC 12 (Polizist 1) ein Schlüsselbund auf dem Boden liegt, der für die Polizeiwache zu sein scheint. Wenn die Spieler in die Wache laufen und die Polizeizellen aufsuchen [Würfelprobe Auffassungsgabe] erblicken sie eine schmale Tür Richtung Büro.

- OPTION 5.2 – Die Gruppe verliert den Kampf

Sollte einer der Gruppe schwer verletzt werden oder sogar sterben, gilt der Kampf als verloren. Die Polizisten nehmen die Gruppe mit auf die Wache und OPTION 3 tritt in Kraft. [Würfelprobe Soziales – Wenn bestanden, darf der/dürfen die Verletzten vom Spieler mit medizinischen Kenntnissen versorgt werden.]

- OPTION 6 – Sie versuchen Lügen/Manipulieren und mitzuspielen, für Asasel Opfer zu bekommen

Sie können die beiden Polizisten davon überzeugen zur Gefolgschaft für Asasel zu gehören und werden mit in die Polizeiwache genommen. Die beiden Polizisten führen Sie an den Gefängniszellen vorbei in ein kleines Büro. [Würfelprobe Begeistern/Führen – Sie zeigen Ihnen einen Geheimraum]

Polizei – Büro

Es handelt sich um einen kleinen schmalen Raum, man könnte fast denken es wäre mal eine Art Flur gewesen. Rechts und links steht ein Regal und der direkte Blick nach vorne zeigt ein sehr schmales Fenster und darunter einen kleinen Schreibtisch. [Würfelprobe Auffassungsgabe – Sie entdecken auffällige Kratzspuren auf dem Boden an der rechten Seite eines Regals.]

Hinweise wenn Sie sich im Raum umschauen:

- Auf den Regalen liegen ein paar alte Waffen, Polizeigürtel, -mützen, -uniformen und -schuhe herum, auch ein gelbes Horn mit Siegel darauf ist zu sehen. Ob die Waffen noch brauchbar sind, muss situativ entschieden werden.
- Auf dem Schreibtisch liegen gelbe Briefumschläge, ein gelber Füllfederhalter und eine gelbe Kerze mit einem Stempel worauf eine Rune zu sehen ist, wahrscheinlich um damit ein Wachssiegel zu präparieren. Daneben ein scheinbar angefangenes Telegramm.

Brief 3:
Wachen ruhiggestellt und Gebäude übernommen STOP – Operation „confirma et accersi“ [Latein für stärken und beschwören] in vollem Gange STOP – Benötigen Abfuhr Insassen STOP – Kanzlei frei von Verdacht STOP – Mittel bald aufgebraucht STOP

Polizei - Geheimraum

Wenn man den Raum betritt sieht man rechts einen kleinen Ofen und daneben einen Tisch stehen. Darauf ein Kessel, ein kleines Messer und ein Schneidebrett aus Holz. Der Rest des Raumes ist mit Gitterstäben abgetrennt und man sieht 8 Menschen, wahrscheinlich schlafend, auf dem Boden liegen. Unter Ihnen etwas aufgehäuftes Heu und in der Ecke ein paar Eimer, wahrscheinlich falls notwendig um Ihren Unrat loszuwerden. Die Tür ist abgeschlossen – Der Schlüssel der Polizisten passt nicht.

Hinweise wenn Sie sich im Raum umschauen:

- Wenn Sie sich den Kessel und das drumherum genauer anschauen, finde Sie darin Reste einer Flüssigkeit und auf dem Brett verschiedene Kräuter [Würfelprobe Botanik – Es handelt sich um Johanniskraut und Baldrian]
- Die Menschen scheinen in einer Art Schlaf und ruhiggestellt worden zu sein. [Würfelprobe Auffassungsgabe/Wahrnehmung – Es scheint sich, zumindest bei einem, um einen Polizisten zu handeln, dem Spieler fällt eine vergessene Polizeimarke am Hemd einer Person auf.]

Polizei – Außen (nach betreten)

- OPTION 1 – Wenn Sie gegen die Polizisten gekämpft und gewonnen haben [Würfelprobe Dämonologie]

Als die Spieler nach draußen treten, erblicken Sie einen zarten gelben, wabernden Nebel der in Richtung Norden zu fließen scheint. [Richtung Adler- und Fasanviertel]

- OPTION 2 – Wenn Sie eingesperrt oder zu den Zellen geführt wurden

Die Spieler treten nach draußen und blicken auf eine ungewöhnliche leere Straße. Ein Weg scheint Richtung Norden, der andere Richtung Westen zurück zum Karlsplatz zu führen. [Würfelprobe Spuren lesen/Auffassungsgabe – Sie erblicken neben der Polizei einen kleinen Trampelpfad der durch die Büsche zu führen scheint]

Versteck hinter der Polizei

(Nur, wenn Spieler nicht gegen Polizei gekämpft haben)
Als die Spieler dem Pfad folgen, kommen sie zu einem kleinen Versteck zwischen Bäumen und Büschen. In der Mitte befindet sich ein Baumstumpf auf dem ein paar Dinge zu stehen scheinen.

Hinweise wenn Sie sich im Gebiet umsehen:

- Auf dem Baumstumpf liegen einige gelbe Hörner mit einer Rune darauf. [Würfelprobe Dämonologie – Sie erkennen einen Zusammenhang, zu den anderen Hörnen, wenn Sie schon welche gefunden haben]
- Als sie näher ran gehen, fällt auf, dass in den Baumstamm die gleiche Rune geschnitzt worden ist und sich am äußeren Rand des Stumpfes ein gelber Ring zu bilden scheint.

Adlerviertel

Man erkennt den Prunk eines neueren Viertels sofort, wenn man die Straßen entlangkommt. Es stehen ausladende Villen mit großen Gärten aneinander, die Straßen wurden extra breit angelegt und überall stehen blühende Bäume an den Wegen. Allerdings fällt euch auf, dass in den Straßen nicht viel Bewegung zu sein scheint und die Erzählungen die Ihr erhalten habt von Verbrechen und Überfällen hier ihre Auswirkungen zu zeigen scheinen.

Villa Schwarz und von Gruber - außen

Ihr steht vor einer prächtigen Villa. Geschmackvolle Säulen am Eingang, ein wunderbar angelegter Garten mit allen möglichen Büschen in fast allen geometrischen Formen die Ihr euch vorstellen könnt. Die Eingangstür ist in einem dunklen Holz gehalten geschmückt von einigen weißen Verzierungen am oberen Rand der Tür. Auf dem Schild neben der Tür steht: von Zwerbach und Grabeneck. [Würfelprobe Gesellschaft/Auffassungsgabe o.ä. – Dem Spieler fällt auf, dass keinerlei Bedienstete sie in Empfang nehmen, gar Anwesend zu sein scheinen, sehr ungewöhnlich für ein Haus dieses Standards.]

Sie entdecken Fußspuren, die links hinter das Haus führen, daneben einige abgeknickte Büsche. Es scheint als wäre etwas hinter das Haus gebracht worden.

- OPTION 1 – NPC 5 hat Ihnen erzählt wo er NPC 4 versteckt hat
- OPTION 1.1 – Wenn Sie eingesperrt wurden -> NPC 4 hat es nicht überlebt und Sie erhalten keine Informationen mehr von Ihm.

- OPTION 1.2 – Wenn Sie nicht eingesperrt wurden -> [Würfelprobe Medizin – Sie können Ihn retten] Wenn die Probe scheitert erhalten Sie nur noch Informationen und er stirbt an den Folgen.
- OPTION 2 – Sie haben keine Informationen wo NPC 4 sich aufhält

Villa Schwarz und von Gruber – innen/unten

[Würfelprobe Schloss knacken/Schießen o.ä. – um die Tür vorne zu öffnen]

Eine geschmackvoll eingerichtete Villa. Man steht in einer großen Diele, wenn man hereintritt. Rechts führt eine Treppe nach oben. Vor Ihnen scheint ein kleiner Flur entlang zu führen. Links von Ihnen sind 3 weitere Türen zu sehen. [Alle abgeschlossen und auch nichts weiter an Inhalt zu finden, lediglich verwüstet sind diese als hätte jemand etwas gesucht]. Es scheinen keine Angestellten anwesend zu sein. Ihnen fallen aber einige Blutspritzer in Richtung hinterer Teil der Villa auf. Die Spur führt weiter in die Küche, wo sie eine kleine Pfütze Blut entdecken. Dort führt eine Tür mit großer Glasscheibe in der Mitte nach draußen, anscheinend in den Hinterhof der Villa.

Villa Schwarz und von Gruber – innen/oben

Oben sehen sie einen Flur abgehend davon 3 Türen rechts und 3 Türen links. [Alle Türen sind ver- und abgeschlossen außer die erste Tür rechts].

- Tür 1 und 2 links - Sind normale Schlafzimmer ohne weiteren relevanten Inhalt, aber ziemlich verwüstet als wäre hier nach etwas gesucht worden.
- Tür 3 links [Helfen Sie NPC 4 zu überleben gibt er Ihnen den Schlüssel für die Tür]

-> Enthält eine Waffe für jeden Spieler die Sie typischerweise benutzen mit einem Bonus nach Ermessen des Spielleiters.

> Als die Spieler den Raum betreten sehen Sie mehrere Schränke und Tische auf denen einige Waffen und Munition gelagert werden. Ein üppig ausgestatteter Raum für einen Sportschützen und Jäger.

- Tür 1 rechts – Ein Badezimmer, ordentlich im Vergleich zu den anderen Räumen. Auf den ersten Blick scheint nichts zu fehlen, nur das Medizinschränkchen ist leer.
- Tür 2 rechts – Ein Schlafraum, es liegt eine Frau bekleidet wie ein Dienstmädchen auf dem Boden. Sie scheint leblos und ist eiskalt. Auf dem Nachtschränkchen steht eine Dose, sie sieht aus wie etwas wo Medikamente aufbewahrt werden. Darauf steht Methylmorphin (Auch Codein genannt). [Würfelprobe Medizin – Beim näheren Betrachten fällt auf, dass die Dame gelbgefüllte Augen zu haben scheint].
- Tür 3 rechts – Ein Büro, mit einem großen Schreibtisch und einigen Regalen voll mit Büchern. Auf dem großen Sessel hinter dem Schreibtisch sitzt jemand, mit dem Rücken zu Ihnen aus dem Fenster schauend. Die Person bewegt sich nicht. Bei näherem Betrachten, ist zu erkennen, dass diese Person eine große Wunde am Hinterkopf hat. Er trägt feinen Zwirn, scheint durch einen Kampf aber alles etwas durcheinander zu sein. Da er ein perfekt weißes Tuch über den rechten Arm liegen hat, scheint es wohl der Butler des Hauses zu sein. [Wenn die Würfelprobe auf Medizin bei dem Dienstmädchen klappt fallen Ihnen hier die gleichen gelbgefüllten Augen auf.] Auf dem Schreibtisch liegt ein Buch. Eine Seite ist markiert worden. Als die Spieler es öffnen, scheint es das Tagebuch von [NPC 4] zu sein.

Brief 4:

14.02.1879 Haben ein neues Dienstmädchen eingestellt. Ihr Name ist Miss Raveling.
15.03.1879 Miss Raveling hat sich gut eingelebt. Mein getreuer Begleiter Daniel ist begeistert.
09.05.1879 Daniel hat Miss Raveling angeschrien. Merkwürdig, er ist sonst gefasster.
13.05.1879 Ich hörte einen Streit zwischen Daniel und Miss Raveling, anscheinend ist eine Vase zerbrochen und jeder gibt dem anderen die Schuld. Was regen Sie sich darüber auf, es ist nur eine Vase, nichts besonders.
01.06.1879 Die beiden scheinen sich wieder vertragen zu haben, der Sommer ist bisher so schön wie schon lange nicht mehr.
30.09.1879 Mein Tagebuch war verschwunden, Daniel behauptet es war Miss Raveling, sie hingegen behauptet das Gegenteil.
23.11.1879 Was ist hier bloß los? Daniel und Miss Raveling schreien sich nur noch an. Ich weiß nicht mehr was ich machen soll, wenn das so weiter geht, muss jemand von beiden gehen.
Die letzte Seite scheint rausgerissen worden zu sein.

Villa Schwarz und von Gruber - Hinterhof

Im Hinterhof sieht man einen wirklich schön angelegten Garten. In der Mitte sind Blumen kreisförmig angelegt in schönen Farben und penibel am Rand abgestochen. Eine große Rasenfläche drumherum mit Bäumen die das Grundstück geschmackvoll abtrennen.
Ein schmaler Weg der vom vorderen Teil des Hauses in den Hinterhof führt und sich mit einem kleinen Pfad, wenn man aus der Küche kommt zu kreuzen scheint. Wenn man diesen weiter läuft führt er durch das hübsch angelegte Blumenbeet zu einem größeren Schuppen. Die Tür ist abgeschlossen mit einem Schloss daran. [Würfelprobe Spuren lesen o.ä. – Den Spieler fällt auf, dass das Gras links vom Schuppen zertrampelt zu sein scheint. Sie entdecken, dass dort mehrere Bretter lose sind und man anscheinend dadurch in den Schuppen gelangen könnte.]

Villa Schwarz und von Gruber – Schuppen

Ein großer Schuppen. Allerlei Gartengeräte sind recht sorgfältig aufgehangen. Es stehen zwei große Regale im Raum, auf denen Blumenerde, Töpfe und allerlei Krimskrams draufstehen. Eine Spur aus Erde scheint hinter eines der Regale zu führen.

NPC 4 (Graf Gustav-Ludwig Amstetter von Zwerbach und Grabeneck)

Der Graf ist hinter den Regalen zu finden
Aussehen: Älterer Mann, graues dünnes Haar, ein Backenbart, vornehm gekleidet mit einem Monokel um den Hals, eine Gartenschere steckt im unteren Teil des Bauches mit viel Blut auf dem Boden und um die Wunde herum.
Motivation: Will die Anwälte und Polizei auffliegen lassen und diese Tyrannei beenden, weiß aber nur Lückenhaft was vor sich geht.
Verhalten: Kooperativ, antreibend führend, ernst
Ressourcen: Schlüssel OG – Schützenraum, weitere in den OPTIONEN.
Beziehung: Daniel ist sein Butler, Miss Raveling sein Dienstmädchen, bekannter eines Spielers
Kampf: kann nicht kämpfen

- OPTION 1 – NPC 4 tot

Die Spieler kommen zu spät. Der Graf ist seinen Verletzungen schon erlegen. Als die Spieler sich umsehen, erblicken Sie, dass er etwas in seiner Hand hält. Es ist eine Visitenkarte der Anwaltskanzlei Strasser, Lechner und Weiss. Wenn die Spieler den Leichnam genauer untersuchen finden Sie den Schlüssel zum Schützenraum.

- OPTION 2 – NPC 4 lebendig

[Würfelprobe Medizin – 20 erschwert – Wenn es geschafft wird überlebt er.]

- Informationen, ich wurde niedergestochen und hierhergeschleppt. Ich konnte nur sehen, dass der Angreifer blaue Schuhe trug und dunkel gekleidet war, er hatte eine Maske auf.
- Informationen 2, seit Miss Raveling zu ihm in die Villa zum arbeiten gekommen ist, verhielten sich beide mit der Zeit immer merkwürdiger. Etwa zeitgleich kamen auch diese komischen Anwälte in die Stadt und machten Versprechungen über billige Rechtshilfe und was weiß ich.
- Informationen 3, nehmt euch vor den Anwälten in Acht, die verbergen etwas. Auch der Polizei solltet ihr, wenn nicht schon festgestellt, nicht vertrauen. Ebenfalls solltet ihr das Fasanviertel meiden, dort gehen merkwürdige Dinge vor sich.
- Informationen 4, [Nur wenn er nicht durch fehlgeschlagene Medizinprüfung stirbt] Als letztes kann ich nur noch sagen, dass Ihr der Vienna Art Hall einen Besuch abstatten solltet. Man sieht immer wieder Menschen hinein laufen mit teils riesigen Holzkisten, da stimmt irgendwas nicht. Als ich letztes Mal vorbeilief, fand ich das hier „zeigt Ihnen gelbes Horn“

Am Ende gibt er Ihnen den Schlüssel zum Schützenraum damit sie sich auf das unerwartete vorbereiten können. Sprechen sie den Lord, egal zu welchem Zeitpunkt auf die beiden verstorbenen Bediensteten an, fällt er vor Schreck in Ohnmacht und diese Dialogmöglichkeit ist nicht mehr möglich.

Villa Lord Red

Eine mehr als großzügige Behausung. Das gesamte Gebäude wird von roten Verzierungen in Szene gesetzt. Der Garten ist mit roten Blumen in drei Beeten dekoriert die, wenn man aus dem richtigen Winkel drauf schaut, das Wort Red bilden. Als die Spieler das Gelände betreten, tritt Ihnen Lord Reds Butler entgegen. Nach einem kurzen Plausch, möchte er sie aber auch wieder vom Grundstück bitten und lässt sie auch nicht ins Haus.

NPC 15 (Lord Reds Butler)

Aussehen: Perfekt saubere und anliegende Kleidung mit schicker roter Weste darüber und mit einem wahnsinnig akkurat gezwirbelten Bart. Braunes Haar, kleine Augen mit einer geschmackvollen Brille.
Motivation: Haus des Lords vernünftig und sauber halten
Verhalten: Höflich, aber konsequent
Ressourcen: Kann Ihnen die Stelle zeigen an der NPC 5 einsteigen wollte, wenn Sie ihm schmeicheln [Würfelprobe] verrät er Ihnen, dass er Lord Red öfters mal zum Café begleitet und ihm aufgefallen sei, dass dort des Öfteren komische Gestalten Richtung Hotel laufen, besonders einer ist ihm aufgefallen, denn er trägt strahlend gelbe Schuhe.
Beziehung: Butler von Lord Harry Red
Kampf: Würde nicht kämpfen. Legen Sie es aber darauf an, bestünde er auf ein faires Duell.

Statuswerte

Leben	Rüstung	Initiative	Angriffswert	Angriffsart	Schaden
70	15	18+1W10	85	Degen	5W10

Hotel Gelbe Debreziner

Das Hotel ist eher unauffällig. Man sieht von außen zwar ein schönes Schild mit dem Namen darauf, aber der Bau ist nicht spektakulär. Durch eine gläserne Drehtür geht es ins Innere. Die Spieler können NPC 16 erblicken, wie er gerade ins Hotel verschwindet, wenn Sie sich auf den Weg dahin machen.

NPC 16 hält sich im Büro im Obergeschoss auf

Hotel Gelbe Debreziner – innen/Eingang

Geht man hinein, kommt man in einen größeren und schön dekorierten Eingangsbereich. Am Tresen scheint momentan niemand zu sitzen. Rechts geht es die Treppen hinauf. Links geht es in einen Flur, bei dem man direkt sieht, dass dort vier Türen abgehen. Über den zwei Türen auf der linken Seite hängt ein Schild WC und daneben je ein Herr, je eine Dame. Über den beiden Türen auf der rechten Seite hängen Schilder worauf steht „Nur Personal".

Hotel Gelbe Debreziner – innen/unten/Zimmer Personal

NPC 17 (Portier)
Aussehen: Gestriegelter Typ. Anzug, Brille mit zu kleinen runden Gläsern, Krawatte. Feuerrotes Haar und eine viel zu schriller Stimme.
Motivation: Sein Job. Diskretion für die Gäste, Sauberkeit und Ordnung. Für das nötige Kleingeld kann er aber auch über das ein oder andere hinwegsehen.
Verhalten: Elitär, aber gierig.
Ressourcen: Schlüssel zu den Personalräumen, Infos zu den Räumen im Obergeschoss
Beziehung: keine
Kampf: Wird nicht kämpfen bzw. sich sofort ergeben.

Wenn die Spieler versuchen in die Räume für das Personal zu kommen:

[Würfelprobe auf Schlossknacken/Kraft o.ä.]

- Erfolgreich -> Improvisieren des Spielleiters. Empfehlung: kleinerer Loot für die Spieler, wenn sie sich umschauen. Portier kann ich den Räumen sein, kann man aber auch weglassen.
- Fehlschlag -> Der Portier kommt aus einem der Räume und schmeißt die Spieler raus.

[Bei Fehlschlag Möglichkeit auf Würfelprobe Soziales wie Überreden]

- Erfolgreich -> Portier lässt die Spieler im Hotel bleiben und verrät Ihnen, dass oben, direkt nach der Treppe, auf der rechten Seite ein Büro/Konferenzraum ist.
- Fehlschlag -> Der Portier ruft den Sicherheitsdienst und zwei Security tauchen auf – Kampf oder gehen.

NPC 18+19 (Security Hotel)

Aussehen: Schwarze Kleidung, grimmiger Blick, muskulös
Motivation: Hotel und Asasels Pläne schützen
Verhalten: aggressiv
Ressourcen: Schlagstock
Beziehung: Angestellte der Kanzlei
Kampf: Kämpfen definitiv, wenn gegen Regeln im Hotel verstoßen wird oder man sich unbefugt irgendwo aufhält.

Statuswerte

Leben	Rüstung	Initiative	Angriffswert	Angriffsart	Schaden
100	10	8+1W10	70	Hände	1W10+2
			85	Schlagstock	3W10+2

Hotel Gelbe Debreziner – innen/oben/Flur

Die Spieler erblicken einen längeren Flur. Direkt bei der Treppe geht eine Tür rechts über der steht „Büro Personal“, nach links geht es allem Anschein nach Richtung Zimmer der Gäste.

Hotel Gelbe Debreziner – innen/oben/Büro

Wenn die Spieler diesen Raum betreten oder irgendwie anders Aufmerksamkeit an der Tür des Raumes auf sich ziehen, startet direkt der Kampf gegen NPC 16 im Büro.
Hotel - KAMPF:

NPC 16 (Gelbe Schuhe) – „Erster Bosskampf“

Aussehen: wildes blondes Haar, ordentliche und durchschnittliche Kleidung, kleines Ziegenbärtchen und trägt leuchtend gelbe Schuhe.
Motivation: Wird von den Anwälten für die „Drecksarbeit“ sehr gut bezahlt
Verhalten: skrupellos, wird sofort kämpfen
Ressourcen: Schlüssel zur Anwaltskanzlei Strasser, Lechner und Weiss, Kampfmesser, Pistole, Karte mit Kennzeichnung des HQ (gelbes Haus) im Fasanviertel, Stück gelbes Horn
Beziehung: Gewissensloser Söldner
Kampf: Ein starker Kämpfer, sehr gefährlich und würde ohne zu zögern schießen, wenn er denkt, dass er verfolgt oder in die Enge gedrängt wird.

Statuswerte

Leben	Rüstung	Initiative	Angriffswert	Angriffsart	Schaden
250	20	5+1W10	75	Hände	2W10+2
			40	Würgegriff	2W20+10
			50	Faustschlag	3W10+5
			70	Kampfmesser	3W10+10
			60	Pistole	5W10+15

Hotel - Dialog vor dem Kampf:
„Hahaha, ihr jämmerlichen Detektive. Glaubt Ihr wirklich, ihr wisst worauf ihr euch hier eingelassen habt

und das ich euch gehen lasse? Die Stadt ist verloren, seht es einfach ein.“ „Ich habe keine Zeit für euch, ich werde dafür Sorge tragen, dass das hier ein Ende findet!“

Hotel – Dialog nach dem Kampf:
"Er ist informiert, er wird euch nicht aus dieser Stadt gehen lassen.“ (keucht) NPC verstirbt. Sollte er nicht tödlich verletzt, sondern nur besiegt worden sein, beendet er es selber.

Kanzlei Strasser, Lechner und Weiss

Drei Reihenhäuser wurden zusammengelegt und bilden nun die Kanzlei. Man sieht noch letzte Züge der alten Haustüren links und rechts. Die Fugen der Kanzlei schimmern in zartem gelb und über dem Eingang ragt ein großes gelbes Horn. Weit und breit um die Kanzlei herum ist nichts, man sieht nur letzte Reste von abgerissenen Häusern. Einzig die Vienna Art Hall setzt sich im Hintergrund durch ihre schöne Bauweise ein wenig in Szene. Am Eingangsbereich hängt ein Schild „Kanzlei Strasser, Lechner und Weiss“, darunter ein Gedicht:

Gedicht 1:
Rosen so schön in rot,
aber nicht das höchste Gebot.
Der Himmel klar und groß in blau,
aber auch schnell verdeckt, trügerisch und grau.
Flora und Fauna in feinstem grün,
doch auch diese brauchen sich nicht bemühen.
Die wahre Schönheit aller ist in gelb,

der Erlöser, Asasel unser Held.

Die Eingangstür ist abgeschlossen. Durch die Scheibe der Tür kann man nicht viel erkennen, sie wurde definitiv abgeklebt oder ähnliches. Aber, bei näherem herantreten, erkennt man, dass die Tür mehrfach gesichert zu sein scheint.

Kanzlei – innen

Die Spieler können die Kanzlei nur betreten, wenn sie vorher das gelbe Haus aufgesucht haben und dort den Schlüssel gefunden haben.

Im inneren ist nichts, außer ein Tisch mit einem Pergament darauf und ein Pentagramm auf dem Boden mit einem Runensymbol in der Mitte worauf ein Teil eines Horns liegt. Die Linien scheinen schwach gelb zu schimmern und ein dezenter Nebel, wie schon bei der Polizei, scheint in Richtung Vienna Art Hall zu wabern.

Pergament lesen: [Würfelprobe Dämonologie – Erfolg Übersetzung, Gescheitert können Sie nur erkennen, dass es um Asasel geht.]

Pergament 1:

Rakschta omnus fie Asasel – Erscheine oh mächtiger Asasel
Rakschta omnus fie Asasel – Erscheine oh mächtiger Asasel
Karagan esustus kra montare – Dein Weg ist geebnet
Conzare kara el terra – Erobere dir die Welt
Rakschta omnus fie Asasel – Erscheine oh mächtiger Asasel

[Würfelprobe Auffassungsgabe – Bei Erfolg fällt den Spielern auf, dass unter den Tisch ein Stück Papier gefallen zu sein scheint.]

Brief 5:

Strasser, sorge dafür, dass die Hörner alle in der Stadt platziert werden.
Male die Rune unter sie, dass Asasel daraus Kraft schöpfen kann.
Und vergiss nicht, sie dürfen nicht anders gefärbt oder irgendwie zerstört werden.
Pass gut auf, ich komme sobald ich aus Berlin zurück bin.
S.

Fasanviertel

Es war mal das Aushängeschild der Stadt. Doch als die Spieler ins Viertel kommen, sehen sie viele runtergekommene oder verlassene Häuser. Die Straßen sind schmutzig. Man sieht vereinzelt noch Menschen auf den Straßen laufen, aber sobald diese die Spieler erblicken rennen Sie in ihre Häuser. Was allerdings sofort ins Auge fällt, ein großes gelbes Haus relativ in der Mitte des Viertels. Strahlend, fast schon überwältigend.

[Würfelprobe Geistige Stärke, Realismus o.ä. – Scheitert ein Spieler, verliert er eine Aktion im finalen Kampf, weil er/sie an seiner/ihrer selbst zweifelt]

Wenn die Spieler in die Richtung des gelben Hauses gehen, kommt ein auf einmal ein völlig zerzauster alter Mann auf sie zu, er scheint von dem ganzen Geschehen in der Stadt unbeeinflusst. Er spricht die Spieler an:

NPC 20 – Alter Mann

Aussehen: lange graue Haare, alte und dreckiger Kleidung, seine Schuhe scheinen sich bald aufzulösen, einen kleinen braunen Beutel über die Schulter geworfen.
Motivation: Sucht Essen, Trinken oder Geld
Verhalten: Händler
Ressourcen: Stück Horn eines Ziegenbocks, kennt die Parole zum Einlass ins gelbe Haus
Beziehung: keine
Kampf: kämpft nicht und würde nach dem ersten Angriff versterben

„Oh Hallo. Seid Ihr auch Verehrer des gelben?“ (mit krächziger Stimme)

- OPTION 1 – Antwort Ja – Der alte Mann flüchtet in ein nahegelegenes Haus. Er ist weg.
- OPTION 2 – Antwort Nein – Der alte Mann bietet den Spielern einen Handel an.

„Nun denn, nun denn.“ (lacht) „Eine bescheidene Gabe für ein Wort der Erleuchtung!“ „Großzügigkeit wird den weiteren Weg erleichtern!“ (hält beide Hände offen vor die Spieler)

- OPTION 1 – Die Spieler geben ihm nichts. – Der alte Mann geht mit gesenktem Kopf und verschwindet hinter einem Haus. Er ruft noch: „Beschwerlich wird euer Pfad bleiben, aber Ihr habt es so gewählt!“
- OPTION 2 – Die Spieler geben ihm etwas zu essen und/oder zu trinken. – Im Gegenzug kramt der alte Mann in seinem Beutel und gibt den Spielern ein Stück gelbes Horn und sagt: „Das wird euren Pfad erleichtern, aber gebt Acht!“
- OPTION 3 – Die Spieler geben ihm etwas Geld. – Im Gegenzug verrät der alte Mann Ihnen die Parole ins gelbe Haus. Er sagt: „Passt genau auf. Die wahre Schönheit aller ist in Gelb, merkt euch das.“

Die Spieler können Option 2 und 3 auch gleichzeitig erfüllen, wenn sie dem alten Mann helfen. Wurden die Optionen ausgeschöpft, geht er und ruft den Spielern hinterher: „Das gelb wird euch nicht verschlingen, ihr seid gewappnet.“ (lacht)

Gelbes Haus - außen

Die Spieler stehen vor einem strahlend gelben Haus. Es ist fast so hell leuchtend, dass die Augen anfangen zu schmerzen. Um das Haus herum wabert eine dünne Linie aus gelbem Nebel. Alte Holzfenster und eine große alte Holztür, die von innen abgehängt worden zu sein scheinen, zieren das Haus. An der Tür hängt ein Zettel:

Zettel 1:

„Dreimal klopfen und die Parole“

- OPTION 1 – Falsche Parole – Etwas gelber Nebel dringt in die Nasenlöcher der Spieler. [Würfelprobe auf Dämonologie – Fehlschlag -> Verlust 5 Lebenspunkte] Die Tür öffnet sich nicht.
- OPTION 2 – Richtige Parole – Die Tür öffnet sich und die Spieler können eintreten. [Würfelprobe Spieler mit Begeistern/Führen – wenn geschafft, ausspielen, und alle Spieler haben +2 Schaden im nächsten Kampf]

Gelbes Haus – innen

Die Spieler stehen in einem riesigen Raum. Das Haus scheint nur Außenwände zu haben, lediglich in der Mitte des Raumes steht eine dicke Säule um das Dach zu stützen. Die Fenster und die Tür sind von innen mit Kohlepapier abgehängt worden. Um die Säule herum stehen lauter gelbe Kerzen.
Im hinteren Teil des Hauses, hinter der Säule, sieht man einen Mann stehen, der die Hauswand anstarrt und irgendwas vor sich her murmelt, neben ihm weitere gelbe Kerzen und unter ihm ein riesiges gelbes A auf dem Boden.
Er hat klaffende Wunden auf dem Rücken, die aber nicht zu bluten scheinen, stattdessen kommt gelbe, rauchende Flüssigkeit daraus. Als er die Spieler bemerkt, dreht er sich um und schreit mit dunkler Stimme: „Zu spät! Ihr könnt mich nicht aufhalten! Schuld, Sühne, Gelb. Die Macht gehört Asasel!“ Und greift die Spieler an!

Gelbes Haus – innen – Zweiter Bosskampf

NPC 21 – Dr. Strasser

Aussehen: Seine Augen leuchten strahlend Gelb, er hat Wunden über den ganzen Oberkörper und trägt eine schwarze Anzugshose, die einen daran erinnern lässt, dass er Anwalt ist oder war.

Motivation: Kompromittiert. Asasel dienen und Interessen schützen. (Spieler wissen nicht, dass Asasel in Ihn gefahren ist) Verhalten: Erbarmungslos
Ressourcen: Schlüsselbund mit Schlüssel zur Kanzlei und der Vienna Art Hall, Belohnung für die Spieler nach Wahl, z.B. einen Skillpunkt

Beziehung: unbekannt
Kampf: kämpft definitiv bis zum Tod

Statuswerte

Leben	Rüstung	Initiative	Angriffswert	Angriffsart	Schaden
150	25	20+1W10	70	Hände	1W10+3
			75	Schlüsselbund	2W10+5
			35	Biss	3W10+8

Als die Spieler Dr. Strasser niedergerungen haben, sehen sie, wie ein großes, gelbes, geistartiges Wesen aus ihm fährt und in Richtung Vienna Art Hall verschwindet und er auf dem Weg dorthin wieder leichte, gelbe Nebelwaben hinterlässt. Dr. Strasser sagt leise mit seinem letzten Atemzug:
„Ich wollte doch helfen…“
und verstirbt, dabei fällt etwas metallisches aus seiner Hand zu Boden. (Schlüsselbund)

Vienna Art Hall – Vor dem Kampf gegen Dr. Strasser

Um die Halle herum ist ein dichter gelber Nebel. Man erkennt einzig die Reste der beiden Straßen die von Westen und Osten Richtung Eingang zu führen scheinen. Wenn man versucht bei einem Eingang hindurch zu treten, kommt man einfach beim Eingang auf der anderen Seite wieder aus dem Nebel heraus.
[Würfelprobe Dämonologie – Die Spieler stellen den Zusammenhang mit den Ereignissen in der Stadt her und Ihnen fällt später auf, nach dem Kampf gegen Dr. Strasser, dass der Nebel stark nachgelassen hat.]

Vienna Art Hall – außen – Nach dem Kampf gegen Dr. Strasser

Die Spieler stehen vor einem riesigen Gebäude. Sie schmückt sich mit mehreren Türmen die in die Fassade integriert sind, einer riesigen gelben Uhr in der Mitte, imposanten und prunkvollen Fenstern und einer wunderschönen großen Holztür beim Eingang. Über den Boden wabert überall dichter gelber Nebel.
[Spieler können nur mit Schlüssel eintreten]

Vienna Art Hall – innen – letzter Bosskampf

Als die Spieler die Vienna Art Hall betreten, kommen sie in einen großen Raum. Er ist wie ein Oktaeder aufgebaut. Außen herum verläuft der Flur und in der Mitte des Raumes schmückt an jeder Ecke eine hohe Säule bis an die Decke den Raum. Der Boden ist aufwendig verziert.
Als die Spieler hinter einer der Säulen hervorblicken, erhaschen sie noch einen flüchtigen Blick eines sich schließenden Portals.
In der Mitte auf dem Boden ein großes Runensymbol mit einer Urne darauf, aus der eine riesige Wolke gelber Nebel tritt. Es formt sich der Dämon Asasel. Die Urne zerbricht und es steht ein Dämon vor Ihnen unterhalb halb Ziegenbock, obenrum halb menschenähnlich. Riesige gelbe Hörner kommen aus der Stirn,

lange und spitze Hufe an den Füßen, riesige gelbe Zähne und ein großer Dreizack in der Hand.
Er erblickt die Spieler, gelber Nebel kommt aus Augen, Nase, Mund und Ohren. Er entlässt einen heftigen Schrei und stürmt auf die Spieler zu.

- OPTION 1 – Die Spieler haben kein Horn gefunden und/oder zerstört – Der Kampf läuft ganz normal ab.
- OPTION 2 – Die Spieler haben ein oder mehrere Hörner gefunden und alle zerstört – Für jedes zerstörte Horn ist Asasel 5% schwächer.
- OPTION 3 – Die Spieler haben Hörner gefunden und NICHT zerstört – Sollte nur ein Spieler diese bei sich tragen, wird Asasel sich auf diesen fokussieren. Sollte er eines der Hörner ergreifen können, wird er es verschlingen und sich dadurch um 5% heilen oder, bei noch vollem Leben, 5% stärker werden.

Sollte jeder Spieler eins oder mehrere Hörner bei sich tragen, wird Asasel immer den angreifen der am nächsten bei ihm steht.

NPC 22 – Asasel

Aussehen: Gelber Nebel kommt aus allen Öffnungen des Körpers. Oberköper menschenähnlich, Unterkörper wie ein Ziegenbock. Riesige gelbe Hörner kommen aus der Stirn. Er hat lange, spitze Hufe und riesige gelbe Zähne. Einen großen Dreizack nennt er ebenfalls sein Eigen.
Motivation: Eintritt in die menschliche Welt. Kraft und Macht der Menschen entziehen um mächtiger zu werden.
Verhalten: aggressiv
Ressourcen: Dreizack, Spieler erhalten 10 Punkte zum Verteilen im Skillbaum
Beziehung: Keine
Kampf: Stark, kämpft bis zum Tod.

Statuswerte

Leben	Rüstung	Initiative	Angriffswert	Angriffsart	Schaden
400	5	5+1W10	50	Tritt	2W10+5
			30	Biss	2W20+10
			40	Hornangriff	2W20+12
			75	Dreizack	3W10+10
			70	Schlag	2W10+7

Als Asasel besiegt zu Boden fällt, verpufft sein Körper, in eine Wolke aus feinem gelbem Sand und sinkt langsam auf den Boden. Ein kräftiger Windzug erfüllt den Raum und trägt den Sand hinaus aus einem der offenen Fenster…
Es scheint, als wären mit dem Windstoß noch die letzten Worte Asasels zu hören: „Nächstes mal komme ich mit voller Macht wieder…“ und danach ein dumpfer Schrei.

EPILOG

Nachdem die Spieler Asasel besiegt haben und die Vienna Art Hall verlassen, wartet draußen auf Sie Lord Red und sagt:
„Freunde. Freunde! Was für ein Spektakel! (lacht)“
„Kommt, wir stoßen bei mir auf euren Erfolg an!“
Anschließend sitzen die Spieler bei Lord Red im großzügigen Herrenzimmer, wer will erhält eine gute

Zigarre und ein Glas von seinem besten Whiskey. Lord Reds Butler kommt zu den Spielern und hat für jeden Spieler eine aktuelle Zeitung dabei. Als die Spieler die Schlagzeile sehen, wissen sie, das war noch nicht alles.

Zeitung – Schlagzeile:

Ermittler in der Nähe des Blocksbergs verwickelt in Übernatürliches Ereignis.
Waren die Geschehnisse auf Morriton Manor doch noch nicht alles?

Logischer Ablaufplan während des Abenteuers:

Karlsplatz -> Café zum gelben Ross -> Altstadt -> Polizei-> Adlerviertel -> Villa SuvG -> Villa Lord Red -> Hotel Gelbe Debreziner -> Anwaltskanzlei -> Fasanviertel -> Gelbes Haus -> Anwaltskanzlei -> Vienna Art Hall

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 17. 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. Morriton Manor Stories Schuld und Sühne – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Morriton+Manor+Stories+Schuld+und+S%C3%BChne&oldid=36022`