How to be a Hero

SCHATTEN IM STURM

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 15. Oktober 2026





INHALT

Schatten im Sturm 3
- Zusammenfassung (Spoiler!) 3
- Anmerkungen für den Spielleiter 5
- Ablauf 6
- Charaktere 11
- Orte 16

SCHATTEN IM STURM

Wo spielt das Abenteuer?: Dieses Abenteuer spielt in einer fiktiven Mittelalter-Fantasy-Welt (ähnlich der Welt von DSA)

Wann spielt das Abenteuer?: Fiktives Mittelalter

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How to be a Hero Grundregeln. Erweitert um Magie. Grundsätzlich mit Modulen erweiterbar

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 2 bis 6 Leute

Schwierigkeit für den Spielleiter: Mittel bis Schwierig (viele Details sind zu beachten)

Schwierigkeit für die Spieler: Leicht bis Mittel

Spieldauer: ca. 3 bis 6 Stunden

Zusammenfassung (Spoiler!)

Die Helden sind auf dem Weg von Lurdo nach Rehrik. Alle Helden fahren „zufällig" zusammen auf einem etwas in die Jahre gekommenen Ochsenkarren mit einem noch stärker in die Jahre gekommenen Kutscher. Dabei geraten sie in einen Sturm und können sich nur mit Mühe und Not in ein nahes Gasthaus retten. Dort bleiben sie durch den Sturm einen Tag lang stecken. Der Aufenthalt ist eigentlich ganz angenehm, doch mitten in der Nacht wird einer der anderen Gäste ermordet. Jetzt ist es an den Helden zu ermitteln, denn der Mörder muss sich unter den anderen Personen im Haus befinden. Doch die Zeit drängt, denn lange wird das Unwetter nicht anhalten und die anderen Gäste werden weiterziehen.

Alles um den Mord

Vor einigen Jahren gab es auf dem Hof einen Unfall. Dabei brannte die Scheune nieder und die Frau des Wirtes kam um. Dieser war so gezwungen einen Kredit aufzunehmen. Obwohl die Schenke immer gut lief, konnte er die hohen Zinsen nicht bezahlen und verarmte so immer mehr. Man merkt auch in fast allen privaten Räumen, dass erst vor kurzem Gegenstände entfernt wurden (Zwangsversteigert). Das geben auch alle Wirtsleute auf Nachfrage zu. Diana (=Lady Die) ist eine Adlige, deren Vater vor kurzem gestorben ist. Ihr Bruder wollte sie loswerden, um den Thron für sich zu beanspruchen, doch sie entkam und war nun mit nichts als einem Sack voll Gold und ihrem treuen Leibwächter Torald auf der Flucht zu ihrer Tante. Ihr Bruder heuerte Auftragsmörder an. Diese machten sie auf der Flucht ausfindig und bezahlen Iran für den Auftragsmord, ohne ihm zu sagen wer Diana wirklich ist. Dieser nahm den Auftrag an, um endlich die Schulden seines Vaters bezahlen zu können. Eigentlich ist er nämlich eine ehrliche Haut – nur eben sehr verzweifelt. Als Lady Die ankam, vergiftete Iran das Bitterbreu für diesen Abend, denn das trinken fast immer alle Gäste und da es eine eigene Marke mit bitterem Geschmack ist, ist es sehr schwer das Gift heraus zu schmecken. Das Gift hat er ebenfalls von den Auftragsmördern. Es ist ein Schlafgift, das müde macht und für einen tiefen Schlaf sorgt. Daher gehen alle früh ins Bett bzw. stehen erst spät auf.

Mitten in der Nacht (1:00 Uhr) steht Iran auf und nimmt von seinem schlafenden Vater den Schlüssel für den Schlüsselkasten. Er nimmt den Schlüssel für das Zimmer von Diana sowie ein zufälliges Messer (mit gezackter Klinge) aus dem Schlachtraum. Außerdem nimmt er zwei schon vorher angespitzte Stöcker (so lang und dick wie ein Daumen) mit. So geht er in den ersten Stock, schließt die Tür zum Zimmer der Lady auf und tötet diese im Schlaf (Schnitt durch die Kehle).

Dann schließt er die Tür ab und verkeilt sie zusätzlich von innen mit dem ersten der beiden Stöcker. Anschließend öffnet er das Fenster und klettert auf das Dach der Ställe. Die Tiere werden unruhig und Torald erwacht, während Iran gerade das Fenster von Diana mit dem zweiten Stock verkeilt. Torald sieht Iran am Fenster vorbeigehen. Darauf greift er sofort nach seinem Schwert und stürmt durch sein Fenster ebenfalls auf das Dach. Dort kommt es zum Kampf. Torald ist der bessere Kämpfer und außerdem hat Iran nur ein Messer bei sich. Daher wird Iran an der Hand verletzt. Torald rutscht jedoch auf dem nassen Dach aus und landet vor dem Stall im Schlamm, wo er sich den Kopf an einem Stein aufschlägt. Iran klettert vorsichtig hinterher und hält ihn für tot. Er hatte nicht damit gerechnet entdeckt zu werden und ist jetzt mit der Situation überfordert. Daher nimmt er Thorald und trägt ihn in den nahen Wald, um ihn dort später zu begraben oder auch die Leiche in einigen Wochen „zufällig" zu finden.

Abschließend verkeilt er Thoralds Fenster von außen, wie das von Lady Die (den Stock dazu schnitzt er im Schuppen neu). Dazu holt er sich eine Leiter aus dem Stall mit den eigenen Tieren, um auf das Dach zu kommen und bringt diese anschließend wieder zurück. Außerdem nimmt er die Tür zum Schlüsselschank aus den Angeln, bricht im Schuppen mit einer Brechstange das Schloss von der Holztür ab und platziert die beiden Überreste so vor dem Schlüsselkasten, als wäre dieser aufgebrochen worden (um von sich abzulenken). Den Schlüssel zu Dianas Zimmer hängt er wieder an den Haken und seinem Vater steckt er wieder den Schlüssel für den Schlüsselkasten zu.

Seine Kleider hängt er zum Trocknen in der Küche auf. Dann ist alles getan und er legt sich schlafen. Am nächsten Morgen steht er als Erster auf und entfernt seine getrockneten Kleider wieder aus der Küche. Er weiß aber nicht, dass seine Schwester, Girlanda, die Kleider dort hat hängen sehen, weil sie nachts (5.00 Uhr) heimlich aus dem Vorratslager genascht hat.

Zusammenfassung aller Hinweise

- Am ersten Abend ist das Bitterbreu vergiftet (Schlafgift) - alle Vergifteten erwachen nicht vor 11.00 Uhr und ihnen ist schwindelig.
- Der Wirt hat Schulden (erzählen alle Wirtsleute auf Nachfrage). Daher sind auch viele private Räume ziemlich ausgeräumt.
- (Ab 2. Tag) Finden die Helden vor dem Stall der Gäste den Dolch von Torald.
- (2. Tag) Die Tür zum Schlüsselkasten im Wohnzimmer ist aufgebrochen und alle Schlüssel fehlen. Der Wirt hat die Schlüssel an sich genommen.
- (2. Tag) Im Schuppen können sie die Brechstange finden, mit der die Tür zum Schlüsselschrank demoliert wurde. Außerdem schlammige Fußabdrücke und Holzsplitter am Boden (als hätte jemand geschnitzt).
- (2. Tag 11.00 bis Mord erkannt) Die Helden fühlen Kälte auf dem Flur vor der Tür von Torald und Diana
- Alle Hinweise im Zimmer von Diana (s. Ablauf – 15.00 Uhr)
- (2. Tag um 15.00Uhr) Der Wirt bittet die Helden im ersten Stock den Mord aufzuklären. Girlanda versucht währenddessen Iran zu überzeugen sich zu stellen.
- (2. Tag ab 15.00) Girlanda überreden (um 50 erschwert) Iran zu verraten.
- (2. Tag 17.00) Torald erzählt den Hintergrund der Lady Die.
- (2, Tag 17.00) Torald erzählt, dass er den Täter an der Hand verletzt hat (wenn die Helden nicht weiterkommen auch, dass es die Waffenhand war).
- (2. Tag 19.00) Girlanda versucht Iran in ihrem Zimmer zu überreden sich zu stellen.
- In Irans Zimmer unter dem Nachttisch finden sie den Brief von seinem Auftraggeber, eine zur Hälfte geleerte Flache Gift und viel Geld (250 Dukaten – die erste Hälfte).
- Im Schlachthaus finden sie eine gezackte Klinge. Die hätte aber jeder von hier nehmen können.
- Im Stall finden sie die nasse und an Füßen schlammige Leiter.

Zusammenfassung aller Fake-Hinweise

- (1. Tag 19.00) Der Gaukler-Junge (Phexan) versucht Diana zu bestehlen und wird erwischt. Anschließend reden Diana und Balea - wirkt als hätten die Gaukler Streit mit Diana.
- (1. Tag 21.30) Die Ganoven füllen Fritz ab (er weiß als Einziger, außer den Wirtsleuten, wo der Schlüsselkasten ist).
- (1. Tag 22.00) Hotzen versucht bei Diana einzudringen und sägt dabei den Rigel der Tür an. Dann wird er von Nora entdeckt und lässt ab.
- (1. Tag 22.00) Frinder schneidet sich beim Finger-Dolch-Spiel in die Hand.
- (2. Tag) Zum Essen gibt es Schwein. Iran schlachtet das Schwein und behauptet, dass er sich dabei geschnitten hätte. Eigentlich ist die Wunde vom Kampf mit Torald auf dem Dach.
- (2. Tag ab 8.00) Merk leert früh morgens einen der Nachttöpfe und wird von der Katze angegriffen. Darauf bekommt er einen Schnitt in den Finger. Girlanda sieht ihn auch schon früh draußen.
- (2. Tag 9.00) Garda sieht Iran morgens mit blutigen Sachen wie er mit Hauke spricht (das Blut ist von der Schlachtung des Schweins)
- (2. Tag von 8.00 bis 13.00) Merks Kostüm hängt zum Trocknen am Feuer. Offenbar war er nachts draußen.
- (2. Tag ab 16.00) Wenn die Helden die 50 Dukaten nicht gefunden haben, dann nimmt Iran sie und versteckt sie im Wagen der Gaukler. Kurz darauf spricht er im eigenen Stall mit seinem Vater und lässt sich dabei von Hain belauschen. Darauf finden die Ganoven das Geld und beschuldigen damit die Gaukler.
- (2. Tag ab 15.00) Der Alte Fritz verdächtigt die Gaukler von Anfang an: Merk habe ein Händchen für Tiere und nachts sei es ruhig geblieben. Nur bei ihm hätten die Tiere nicht angeschlagen. (Torald weiß ab 17.00, dass die Tiere sehr wohl angeschlagen haben)
- Hotzen ist der einzige Gast, der eine gezackte Klinge besitzt.

Anmerkungen für den Spielleiter

Alle Texte zum Vorlesen sind blau markiert.

Alle Texte, die Hinweise für den Mord enthalten, sind grün markiert.

Alle Texte, die Ablenkungen / Täuschungen für die Helden enthalten, sind rot markiert.

Ursprünglich wurde dieses Abenteuer für DSA 4 geschrieben. Die Werte sind nun aber alle für das How to be a Hero Regelwerk angepasst.

Für unerfahrene Spieler kann der Anfang des Abenteuers kritisch sein. Dort gibt es nämlich über lange Zeit keine Aufgabenstellung / keine Motivation / keine „Hauptquest“. In dieser Zeit können die Helden zwar schon Hinweise für den späteren Mord sammeln, aber das wissen sie nicht! Die Helden können hier einfach frei ihre Charaktere ausspielen.

Es ist nicht vorgesehen, dass einer der Helden magische Kräfte besitzt. Sollte dies dennoch gewünscht sein, kann entweder folgendem Vorschlag gefolgt werden oder eine eigene Alternative gefunden werden:

Der Held kann zwischen 50 und 200 Fähigkeitspunkten opfern um die doppelte Menge an „Magiepunkten“ zu bekommen. Mit diesen können Zauber wie Fähigkeiten erworben werden. Welche Zauber möglich sind, sollte mit dem Spielleiter abgesprochen werden. Alle Zauber bilden neben den Gruppen Handeln, Wissen und Soziales die eigene Gruppe „Magie“. Für die Vergabe der Werte / Berechnung der Geistesblitz- und Begabungspunkte gelten dieselben Regeln, wie bei den drei anderen Gruppen.

Auf „Mana“ wurde verzichtet. Die Zauberer können grundsätzlich zaubern so viel sie wollen, aber wenn sie es übertreiben, sollte der Spielleiter Erschöpfung/Überanstrengung wirken lassen.

Die Werte der Zauber sind wahrscheinlich schlecht gebalanced.

Die Umrechnung der Währung funktioniert so:

1 Dukate = 10 Silbertaler

10 Silbertaler = 100 Heller

Ablauf

1. Tag

20.00 Uhr
Räuber beginnen unangenehm zu werden. Wirt nimmt die Helden beiseite und berät sich mit ihnen was er tun soll, damit seine Töchter ungeschoren davonkommen (v.a. Girlanda).

--> Nebenquest: Mädchen vor Ganoven „retten“.

Außerdem beginnt der Alte Fritz am Feuer eine interessante Geschichte zu erzählen.

21.00 Uhr
Gaukler beginnen zu spielen und alle abzulenken.

Diana und Torald gehen zu Bett.

21.30 Uhr
Räuber beginnen Fritz abzufüllen.

Hinweis, weil sie aus ihm herausbekommen könnten wo die Schlüssel versteckt sind – allerdings wird diese Frage am ganzen Abend nicht gestellt.

Allerdings sollte der Spielleiter den Helden (wenn später die entsprechende Frage kommt), das auch, wenn sie es nicht mitbekommen haben, es durchaus sein kann, dass einer der Ganoven Fritz in einem unbeobachteten Moment nach den Schlüsseln gefragt hat. Fritz selbst erinnert sich nicht daran, meint aber auch, dass er recht betrunken war.

Nora und Garda und Magnus gehen zu Bett.

22.00 Uhr
Hotzen versucht bei Diana einzudringen und wird von Nora (Händlerin) entdeckt (danach lässt er ab) – dabei hat er jedoch den Riegel der Tür mit seinem Messer angesägt. Untersuchen die Helden das Schloss später finden sie diese Spuren. Unterdessen spielen die anderen Ganoven unten das Finger-Dolch-Spiel (einer hält die Hand hin, der andere Stochert dazwischen) -->Hinwies, da sich hier Frinder in die Hand schneidet.

22.30 Uhr
Alle gehen zu Bett (so früh wegen des Giftes).

2. Tag (Tag des Mordes)

Allgemeines

Nur Helden, die nicht vergiftet sind, können vor 11.00 Uhr erwachen (wenn andere Helden sie vorher wecken, dann ist ihnen zusätzlich zum Schwindel auch Übel und sie sind entsprechend schlecht gelaunt).

Wenn die Helden irgendwann nach Draußen vor den Gäste-Stall gehen, finden sie dort den Dolch von Torald.

Wenn die Helden ab 11.00 Uhr über den Flur bei Diana und Thorald gehen, fühlen sie Kälte.

Zum Essen gibt es frisches Schwein (3 Heller) Fake-Hinweis, weil Iran früh das Schwein tatsächlich schlachtet, aber behauptet er hätte sich dabei in den Finger geschnitten. Das stimmt nicht.

Wenn die Helden jetzt noch einmal die Wohnung der Wirtsleute betreten, sehen sie, dass die Tür zum Schlüsselkasten oben auf dem Kasten liegt und alle Schlüssel weg sind.

Auf Nachfrage erklärt der Wirt, dass offenbar jemand den Schlüsselkasten aufgebrochen hat, aber kein Schlüssel fehlte. Da das Schloss aber kaputt ist, hat er alle Schüssel an sich genommen.

8.00 Uhr

Gaukler Kinder müssen mal, aber die Nachttöpfe der Toiletten sind voll. Merk leert daher den Nachttopf vom Gruppen WC draußen und hängt danach seine Kleider zum Trocknen auf. Dabei wird er von der Katze angegriffen.

Außerdem sieht Girlanda ihn morgens schon draußen, kann aber nicht ausmanchen was er dort tut.

9.00 Uhr

Garda sieht Iran mit blutigen Sachen (Sie kommt als Erste in den Schankraum und er redet mit Hauke - dann geht er schnell wieder in die Küche) (Fake, da das Blut von der Schlachtung des Schweines stammt).

10.00 Uhr

Magda leert die Nachttöpfe in der oberen Etage (der Im Gruppenraum ist unerwartet leer).

11.00 Uhr Helden erwachen

Helden erwachen erst ziemlich spät, wenn sie das Gift genommen haben und ihnen ist ein wenig schwindelig --> allen anderen vergifteten NPCs geht es ebenso.

Der Sturm dauert noch an.

Im Schankraum sind Magus, die Gaukler Kinder und Olga, Ashton und Fritz (beide mit Schwindel), Hotzen und Frinder sowie die Wirtsleute, die Frühstück auftischen.

Den Helden fällt schon hier auf, dass das Kostüm von Merk am Feuer hängt und trocknet (weil er den Nachttopf für seine Kinder leeren musste). Fake, weil es wirkt, als wäre er nachts draußen gewesen.

Die anderen Gäste kommen während des Essens herunter und sehen alle ziemlich mies aus (verschlafen und zum Teil mit Schwindel).

11.30 Uhr

Merk lässt sich die Wunde an der Hand von Magda verbinden. (Wunde ist vom Angriff der Katze)

12. 00 Uhr

Nora kommt die Treppe herunter und sieht fürchterlich unausgeschlafen aus. Sie ruft noch von der Treppe aus quer durch den Schankraum: „Hey, Wirt! Was war denn das gestern für eine Plörre, die du uns angedreht hast? Ich fühle mich, als hätte mich eine ganze Kutsche über den Haufen gefahren. „ Der Wirt

wehrt sich gegen den Vorwurf und weiß auch nicht warum es allen so schlecht geht. Dann lädt er sie erstmal zum Frühstück ein. Sie brummt nur und setzt sich an einen der Tische, von wo sie ausdrücklich nur Wasser zu trinken verlangt.

13.00 Uhr

Der Wirt fragt, ob schon wer Torlad und Diana gesehen hat. Danach schaut er mal nach und stellt fest, dass beide Türen verschlossen sind. (nimmt jedoch noch keinen 2.Schlüssel, außer, wenn die Helden ihn eindringlich bitten)

Wenn sich der Morgen des zweiten Tages hinzieht, weil die Helden nicht wissen, was sie tun sollen, kann Nora ab hier durch den Schankraum rufen: „Hach mir ist langweilig: Na wer hat noch Lust auf ein kleines Spielchen?“ Darauf werden die Tische zusammengeschoben und fast alle spielen ein Würfelspiel. Nicht teilnehmen tuen nur: Die Wirtsleute, Olga, Balea und beide Kinder, Magnus und Garda. (und natürlich Torald und Diana)

Regeln:

Alle Einsätze (je 1 Silbertaler) kommen in einen Topf. Der Held würfelt mit einem W100. Dann würfelt der Meister drei Gegenspieler der Helden offen mit einem W100 aus. Der Sieger bekommt alles (4 Silbertaler), die Verlierer nix. Es spielt immer nur 1 Held gegen 3 NPCs. Wie lange das Spiel geht, hängt davon ab wie lange die Spieler Spaß daran haben. Danach kann gleich zu 15.00 Uhr gesprungen werden.

15.00 Uhr Mord erkannt

Wenn die Helden im Schankraum sind:

Plötzlich fliegt die Tür der Schenke mit einem Krachen auf und alle Blicke richten sich auf den Eingang. Dort steht Torald, der Begleiter der hübschen Frau von Gestern. Er hat sein Schwert gezogen und macht nun einen langsamen Schritt in den Raum. Er sieht fürchterlich aus: Die Augen fliegen wie wahnsinnig zwischen den Anwesenden hin und her, seine Haut ist schneeweiß und seine Lippen blau angelaufen. Er ist über und über mit Schlamm bespritzt. Außerdem hat er eine üble Wunde am Kopf und geronnenes Blut klebt ihm in den Haaren und im Gesicht. Er zittert unkontrolliert am ganzen Körper, doch die Klinge in seiner Hand ist vollkommen ruhig.

Alle anderen sind wie erstarrt, bis Garda als erste reagiert: In einer einzigen, fließenden Bewegung springt sie auf, drängt Nora in eine Ecke und stellt sich mit gezogener Klinge zwischen sie und Thorald. Auch Hotzen und seine Leute greifen nach ihren Waffen, scheinen aber noch abzuwarten. Hotzen mustert Torald abschätzend, während seine Leute zwischen ihm und Torald hin und her blicken. Die anderen Gäste haben sich in die Ecken des Raumes zurückgezogen und der Wirt steht wie gefroren mit einem halbvollen Glas Bier in der Hand hinter dem Tresen.

Vorsichtig tritt Torald einen weiteren Schritt in den Raum und fixiert nun den Wirt. Dann brüllt er plötzlich los: „Wo ist sie?!“ Alles zuckt zu sammeln und der Wirt stammelt: „Wer?“ „Die Lady!“, brüllt er sofort und geht langsam auf den Wirt zu, „Wo ist sie?“ Der Wirt scheint sich nun endlich ein Herz zu fassen und richtet sich zu voller Größe auf: „Torald, bei den Göttern, bitte beruhigt euch. Ich bin sicher es geht ihr gut, sie ist auf noch ihrem Zimmer. Bitte legt die Waffe weg und …“ Doch Torald unterbricht ihn: „Bring mich hin, sofort! Und ihr rührt euch nicht von der Stelle, ihr alle!“

Der Wirt versucht es noch einmal: „Torald, bitte, ich beschwöre euch: Legt erst die Waffe weg, dann bringe ich euch hin.“ „Niemals! Bring mich sofort zu ihr!“

Jetzt können die Helden agieren.

Beruhigen (Probe für Helden um 70 erschwert) bei gelingen sackt er vor Erschöpfung zusammen.

Wenn die Helden ihn nicht beruhigen können, dann will er auf den Wirt losgehen.

Gehen die Helden nicht dazwischen, tun das die Ganoven (die beiden Riesen lenken ihn ab und Hotzen schlägt ihn von hinten nieder).

Kampfwerte:

- 40 Leben.
- Waffenwert: 40 (sonst ist der Wert höher, aber er ist sehr mitgenommen).
- Allerdings hat jeder Treffer mit 10 oder niedriger eine besondere Wirkung (Entwaffnen, Gegner zu Boden werfen o.ä.), weil er Großmeister des Schwertes ist.

Sinkt sein Leben unter 10, verliert er die Waffe oder wird anderweitig kampfunfähig gemacht, fällt er sofort in Ohnmacht.

Dann wird er vom Wirt auf ein leeres Zimmer gebracht (2er oder 4er Zimmer, je nachdem wo die Helden wohnen).

Dort kümmert er sich mit Magda um die Wunden, während Girlanda die beiden Zimmer von Torald und Diana prüfen soll.

Das Zimmer von Torlad ist leer und sehr kalt. Das Zimmer von Diana ist verrammelt (Tür von innen mit einem Keil versperrt – müssen die Helden aufbekommen):

- Mit purer Gewalt.
- Indem der Keil mit einem anderen Keil oder Ähnlichem von der Außenseite weggeschoben wird.

Ist die Leiche gefunden konfrontiert Girlanda Iran und er gesteht ihr seine Schuld. (heimlich und im Schlafzimmer der beiden Wirts-Töchter)

Unterdessen schaut sich der Wirt die Leiche an und bittet die Helden den Fall aufzuklären.

Hinweise im Zimmer:

- Heilkunde (Wissen): Die Wunde ist von einer besonderen Klinge. (gezackte Klinge – Fleischermesser - so eine Klinge hat nur Hotzen und sie liegen im Schlachthaus)
- Sinnesschärfe (Wissen): Ein schwarzer Stofffetzen hat sich am Fensterrahmen verhakt. Außerdem ist es kalt, weil das Fenster nur zugedrückt und nicht verschlossen ist. Der Stoff gehört zu den schwarzen Mänteln, die in der Wohnung der Wirtsleute liegen, die aber jeder heimlich hätte nehmen können. Einer der Mäntel hat ein passendes Loch.
- Das Fenster ist nur geschlossen, nicht verschlossen und von außen ist der Rahmen mit einem kleinen Stock verkeilt (wie die Tür), sodass man etwas drücken muss, damit die Läden sich öffnen. (Der Einbrecher ist also durch das Fenster geflohen)
- Zum Schlafen trug die Lady nur ihre Untergewänder. Die Kleidung liegt am Fußende des Bettes ordentlich gefaltet. In einer Innentasche ihrer Kleidung trägt die Lady einen Geldbeutel mit 50 Dukaten. Ab 16.00 Uhr nimmt Iran den Geldbeutel und schiebt diesen den Gauklern unter. (werden sie vorher gefunden und entfernt, tut Iran das nicht)
- An der Tür sind keine Spuren eines gewaltsamen Eindringens. (Außer: der Riegel ist von innen angesägt, aber noch lange nicht durch (Hotzen))
- Spuren am Boden: Es befindet sich kein Schlamm oder Dreck im Zimmer und nur sehr wenig Wasser. Der Eindringling kam also wahrscheinlich nicht von draußen.

Hinweise Draußen:

- Fährtenlesen auf dem Dach: (erschwert um 80) Winzige Rest-Spuren auf dem Dach, die auf einen kurzen Kampf hindeuten.
- Vor dem Stall finden sie den Dolch von Torald im Schlamm neben einem Stein.

- Fährtenlesen (Wissen) vor dem Stall: Spuren des gefallenen Körpers von Torald (und einen Stein an dieser Stelle), Fußabdrücke drum herum, eine Spur, die von Norden kommt (vor dem Schuppen), wo die Abdrücke einer Leiter auf das Dach des Stalls sind. Außerdem Abdrücke, die zum Wald führen und Spuren, die zum Stall führen (folgen sie denen finden sie die noch nasse und an den Füßen schlammige Leiter) im Stall der Wirtstiere.

16.00 Uhr

(Wenn die Helden die Dukaten nicht entfernt haben): Iran nimmt die 50 Dukaten an sich und schiebt sie den Gauklern unter.

Da beginnt der Alte Fritz schon die Gaukler zu verdächtigen.

Anfangs meint er, dass Merk ein Händchen für Tiere hätte und es in der Nacht ruhig geblieben wäre. Da der Einbrecher durch das Fenster musste, hätten die Tiere bei jedem anderen Radau gemacht (Torald weiß, dass es Radau gab)

(Erfährt Fritz von den 50 (oder nur 10 wegen Hotzen) Dukaten, dann sieht er sich bestätigt und ist kaum noch vom Gegenteil zu überzeugen)

17.00 Uhr

Torald erwacht. Er ist völlig fertig und will zuerst wissen wo die Lady ist und wie es ihr geht.

- Sagt man die Wahrheit ist er völlig fertig und meint er hätte versagt. Dann erzählt er mit schwerer Stimme wer die Lady wirklich ist und was sie für einen Hintergrund hat.
- Belügt man ihn, freut er sich und sinkt beruhigt wieder in sein Kissen. Dennoch will er die Lady so schnell wie möglich sehen und wird sich nach spätestens einer Stunde wieder aus dem Bett quälen, um sie zu sehen.

Außerdem kann er erzählen:

- Dass er den Täter an der Hand verletzt hat. Aber erkannt hat er ihn nicht (Dunkelheit) (Verletzt sind Frinder vom Dolch-Spiel, Merk von der Katze und Iran vom Mord - angeblich Unfall bei der Schlachtung).
- (Wenn die Helden lange nicht weiterkommen, kann Thorald sich auch erinnern, dass er den Angreifer an der Waffenhand verletzt hat. Alle sind an der linken Hand verletzt, aber Iran ist der einzige Linkshänder.)

Außerdem äußert Iran seinem Vater gegenüber die Vermutung, dass die Gaukler das Geld der Lady geklaut haben und lässt sich dabei von Hain Hellertreu belauschen (Nur wenn er die 50 Dukaten auch versteckt hat!). Hain steckt das Hotzen und der findet das Geld und versucht die Gaukler mit einem Teil davon bloß zu stellen (10 von 50 Dukaten). (Iran äußert die Vermutung im eigenen Stall - Hain sitzt dabei auf dem Klo daneben)

18.00 Uhr

Die Ganoven versuchen den Helden eine Fake-Mord-Waffe unterzujubeln. (nur, wenn die Helden zu gut vorankommen – ist eigentlich keine schöne Option).

19.00 Uhr

Girlanda versucht Iran noch einmal zu überzeugen, dass er seinem Vater alles gesteht (wieder in ihrem eigenen Zimmer) kann dies belauscht werden.

3.Tag (Abreise)

An diesem Morgen hat sich der Sturm gelegt. Wenn die Helden keine entsprechenden Überreden-Proben schaffen, reisen alle Gruppen weiter. Die Charaktere verabschieden sich und gehen dann:

- Händler wünschen ihnen alles Gute.

- Gauner sehen, dass sie schnell Land gewinnen.
- Die Gaukler sehen, dass sie Land gewinnen, aber sind freundlich und nicht sehr überstürzt.
- Der Magier packt in aller Ruhe sein Zeug und reist als letzter ab.
- Der Alte Fritz bleibt noch.

Bei erfolgreicher Überführung von Iran

Iran bricht sofort zusammen und beichtet seinem Vater unter Tränen alles.

Der ist wie vom Donner gerührt und kann es gar nicht fassen.

Torald nimmt Iran mit, der sich widerstandslos abführen und fesseln lässt.

Auf Nachfrage erklärt Torald, dass er Iran zur Tante von Lady Die bringen wird, zu der sie eigentlich fliehen wollten. Er soll dort der örtlichen Gerichtsbarkeit überantwortet werden und es soll ein faires Urteil geben.

Der Vater verabschiedet sich rührig von seinem Sohn und meint, dass er auf seine Rückkehr warten wird, denn auch wenn er ein Mörder ist, so ist er immer noch sein (erstgeborener) Sohn.

(Diese Szene soll richtig schön emotional sein)

Charaktere

Wirtsleute

Hauke Hammelspeck (Wirt)
Großer und kräftiger, kahlköpfiger Mann mit grobem, aber ehrlichem Gesicht. Braune Augen, schlichte Leinenschürzte (Braun). Um die 40.

Hat Schulden bei einem Mann in der nahen Stadt, die er nicht bezahlen kann. Daher verarmt er mehr und mehr und verzweifelt darüber. Eigentlich ist er ein sehr ehrlicher und gutmütiger Mensch. Dennoch legt sich ein immer dunkler werdender Schatten über ihn und sein Gemüt.

Die Helden können ruhig schon am Anfang merken, dass der Wirt zwar nett und höflich ist, aber bedrückt wirkt.

Iran Hammelspeck (Wirtssohn - Mörder)
Ähnelt seinem Vater sehr: Groß und Kräftig mit lichtem, braunen Haar und groben Gesicht. Braune Augen, schlichte Leinenschürzte (Braun). Anfang 20. Mörder, um Schulden des Vaters zu bezahlen.

Iran ist eigentlich eine gute Seele, aber er sieht seinen Vater mehr und mehr verzweifeln, ohne dass er etwas tun kann und das macht ihm sehr zu schaffen. Daher nimmt er den Auftrag zum Mord an, denn so könnten sie ihre Schulden bezahlen. (500 Dukaten)

Magda Hammelspeck (Wirts-Tochter)
Sehr breite und kräftige Frau. 19. Langes, braunes Haar (meist unter einer gräulichen Kochkappe). Grobe Gesichtszüge.

Sie kann etwas ruppig sein und hat nicht viel Feingefühl – ihre Art mit den Problemen der Familie umzugehen. Sie gehört zum Schlage: Hart aber herzlich.

Girlanda Hammelspeck (Wirtstochter)
Sehr zarte und zerbrechlich wirkende Frau. Sehr hübsch. Blond mit grünen Augen. Anfang 15. Hilft genauso mit wie alle anderen. (Gegensatz zum Rest der Familie)

Gute Köchin. Girlanda ist sehr einfühlsam und will immer das Gute in allem und jedem sehen. Irans Tat trifft sie daher sehr, aber sie ist auch treu wie Gold und versucht nicht ihn zu verraten, sondern nur ihn zu überzeugen sich selbst zu stellen.

Die Helden brauchen sehr viel Redegeschickt, damit sie verrät was sie weiß. (Probe um 60 erschwert). Dafür kann man sie etwas leichter durchschauen – zumindest insofern, dass sie mehr über den Mord weiß, als sie sagt. (20 Erschwert)

Gaukler

Alle Gaukler erzählen, dass sie auf der Durchreise sind, aber eigentlich kein festes Ziel haben – wohin der Wind sie eben gerade weht. Das stimmt auch.

Balea Ohnewat (Gaukler-Großmutter, Chef der Familie)

Alte Frau mit tiefen Linien im Gesicht, langen graue Haaren mit einigen dunkeln Strähnen und knochigen Händen. Viele Altersflecke. Trübe, blaue Augen. Große Hakennase. Wirkt sehr zäh. 65 Jahre Alt.

Trotz ihres Altes ist es Balea, die in der kleinen Familie das Sagen hat. Die langen und harten Jahre auf der Straße haben sie viel erleben lassen und das hat sie sehr hart gemacht – vor allem, wenn sie ihre Familie in Gefahr wähnt, kann sie zu einem richtigen Biest werden. Eigentlich ist sie aber eine ganz nette Frau.

Olga Ohnewat (Gaukler-Mutter)

Lange, glatte Haare, (Schwarz mit ersten grauen Strähnen). Lächelt fast immer (Frohnatur). Blaue Augen. Zäh wirkend. Um die 30.

Olga ist eine sehr glückliche Mutter, deren Kinder ihr ein und alles sind. Die beiden sind fast immer nur in ihrer Nähe und es wird schwierig mal eines der Kinder allein anzutreffen. Allerdings hat ihr langes Leben auf der Straße sie sehr wohl auch die Schattenseiten der Gesellschaft fühlen lassen.

Merk Ohnewat (Gaukler-Vater)

Kurze, blonde Haare. Freundliches Gesicht und breites, aufgemaltes Grinsen. Untersetzt, aber ziemlich Kräftig. Um die 30. Merk gehört zu der Sorte Mann, die schnell unterschätzt werden. Mit seinem aufgemalten Grinsen und der nicht gerade kräftigen Statur wirkt er meist albern und dümmlich. Dabei ist er nicht nur mit seinen Fingern flink und geschickt, sondern auch mit dem Köpfchen.

Karla Ohnewat (Gaukler-Mädchen)

Junges Mädchen mit hellen Augen und dunklen Haaren. Oft fröhlich, obwohl sie schon viel Unschönes erlebt hat.

Phexan Ohnewat (Gaukler-Sohn)

Unscheinbares Gesicht mit dunklen Haaren und hellen Augen. Schüchtern, wenn nicht gerade bei einem Auftritt. Wirkt oft in sich gekehrt und schweigsam.

Ganoven

Alle Ganoven (vor allem Hotzen, die anderen halten sich eher zurück) erzählen, dass sie eigentlich Söldner sind und (wenn die Chemie stimmt) bieten sie den Helden sogar an, dass die Helden sie anheuern können. Egal ob die Helden diesen Dienst in Anspruch nehmen oder nicht, machen sich aber alle Ganoven sofort aus dem Staub, wenn der dritte Tag beginnt.

Die Ganoven sind in Wahrheit keine Söldner. Eigentlich sind sie einfache Straßendiebe / Gauner / Wegelagerer, die einfach nur vor dem Unwetter Schutz gesucht haben und sonst in der Wildnis schlafen.

Hotzen Nimmrin (Anführer der Ganoven)
Hat sehr braungebrannte, dunkle Haut mit dichtem Bart und kurzen Locken. Verwegen gutaussehend. Trägt solide Lederkleidung, Stiefel und eine Axt am Gürel. (Dazu versteckte Dolche in beiden Ärmeln, am Gürtel und im Stiefel.) Um die 30 wirkt aber noch sehr jung.

Hotzen ist ein sehr verschlagener und durchtriebener Hund. Mit allen Wassern gewaschen und immer auf der Suche nach dem nächsten Rock und allem darunter.

Hotzen kann durchaus auch versuchen einen der weiblichen Helden zu einem „unverfänglichen Treffen" auf dem Dachboden zu bitten.

- Gelingt dies, prahlt er damit vor seinen Kameraden.
- Scheitert er, versucht er es vor seinen Kameraden dennoch als Erfolg aussehen oder die Heldin dumm da stehen zu lassen. (aller: „Die Trauben sind mir eh zu sauer".)

Hotzen ist der einzige Gast mit einer gezackten Klinge. Alle anderen besitzen nur normale Dolche.

Armab Narrntod
Hühne mit zweihändiger Streitaxt und vielen Tätowierungen. Wilde Lockenmähne (rot) und ziemlich ramponierte Lederrüstung (ohne Helm). Mitte 30 Armab ist der klassischer Schläger, der nicht denkt und gern zuhaut, wenn der Boss es ihm erlaubt.

Grog Malmehr
Hüne mit Axt und Schild und vielen Tätowierungen. Wilde Lockenmähne (Blond) und ramponierte Lederrüstung (ohne Helm). Mitte 30. Grog ist der klassische Schläger, der nicht denkt und gern zuhaut, wenn der Boss es ihm erlaubt.

Hain Hellertreu
Kleiner und schmierig wirkender Kerl mit verschlagenem Gesicht und kurzen, fettigen, dunklen Haaren. Lange Finger und an allen Enden geflickte Kleidung.

Hain ist ein Streuner, wie er im Buche steht. Er kennt alle Tricks, um den anderen über den Tisch oder ihm den Geldbeutel aus der Tasche zu ziehen. Er ist jedoch Hotzen treu ergeben, weil er ihm mal aus einer üblen Klemme herausgeboxt hat (und zwar wörtlich).

Frinder Lauernsweg
Grober Kerl mit hellen Augen und dunkeln Haaren. Nicht groß, aber sehr zäh. Wirkt verschlagen und hinterhältig. Abgerissene Kleidung.

Frinder ist ein grober und ungeschlachter Kerl, aber dennoch recht clever. Außerdem ist er sehr brutal, wenn man ihn lässt. Hotzen benutzt ihn gern als „Bulldogge", die man immer an der kurzen Leine hält und nur loslässt, um den Gegner zu zerfleischen.

Edle

Lady Die van Praiolae (Deckname: Diana Mehlteuer) (Ermordete Gräfin)
Sehr hübsche und Edel wirkende Frau mit langen, glatten, blonden Haaren und kühlen blauen Augen. Helle Haut und spitze Gesichtszüge. (Mitte 20) Trägt anständige und hübsche Kleider.

Diana ist eigentlich eine Gräfin, deren Bruder sie wegen des Erbes töten möchte. Sie ist auf der Flucht zu ihrer Tante und hat nichts außer einem Sack Gold, zwei Pferden und dem treuen Torald.

Gegenüber den Helden gibt sie sich vornehm und zurückhaltend. Sie gibt sich als Händlerin für Schmuck aus, wimmelt die Helden aber ab sobald die zu viele oder zu unangenehme Fragen stellen. Wenn die Helden sich nicht abwimmeln lassen, täuscht sie Migräne vor und verschwindet auf ihr Zimmer.

Torald Steinschild (Leibwache der Gräfin)

Älterer Mann (50) mit Vollbart und grauen Haaren mit vielen dunkeln Strähnen. Haare mittellang und wellig. Wirkt sehr verschlossen und schweigsam. Außerdem trägt er immer ein Schwert am Gürtel (und Messer am Gürtel und versteckt in beiden Ärmeln).

Thorald ist der treue Leibwächer von Lady Die. Er schützt sie mit seinem Leben und befolgt jeden Befehl von ihr blind. Für die Flucht gibt er sich als Söldner im Dienst der Händlerin Diana Mehlteuer aus. Er beobachtete alle anderen Gäste misstrauisch und vertraut niemandem.

Nora Reineleg (Händlerin)

Muntere und sehr schwatzsüchtige Frau. Lange, dunkle, glatte Haare. Sehr entschiedenes Auftreten. Gute, teure Kleidung. Mitte 30. Nora trägt einen dunkelroten Rock. Außerdem einen silbernen Haarreif, der eher schon wie ein Diadem aussieht, da er mit unzähligen (falschen) Edelsteinen besetzt ist. Außerdem trägt sie gut sichtbar mehrere schmuckvolle Halsketten, Armbänder und auffällige Ohrringe. Dazu hat sie mehrere kunstvoll gewebte Halstücher elegant um Arme und Hals gewickelt. Der Schmuck, den sie trägt ist aus wertlosen Materialien, die aber auf teuer gemacht sind.

Nora gehört sie der Sorte Frau, die ununterbrochen und sehr, sehr schnell reden können ohne Luftholen zu müssen. Diese Fähigkeit setzt sie bei jedem Menschen in Reichweite ein, sodass ihr Gegenüber eigentlich nie zu Wort kommt (außer um ihr kurz zuzustimmen) – meist trifft das die Söldnerin, die sie begleitet.

Jeder Held, der sie nur mal ganz kurz etwas Fragen wollte, sollte nach den mindestens 20 Minuten Dialog (etwas übertrieben) erstmal erleichtert aufatmen, dass es endlich vorbei ist.

Nora ist eigentlich eine Edelsteinhändlerin und hat auch einem kleinem Beutel Edelsteine dabei, die sie in der nächsten Stadt verkaufen will. Der Beutel ist in einer Innentasche ihres Gewandes versteckt und nicht zu sehen. Gegenüber den Helden gibt sie sich als Stoffhändlerin aus und versucht den nicht sehr redegewandten Helden ihre Tücher aufzuschwatzen.

Garda Noschalla (Leibwache der Händlerin)

Kurze, dunkle Haare, meist mit Kettenhemd und Klinge am Gürtel. (hat auch einen Schild auf dem Zimmer). Harte Züge. Mitte 30.

Garda ist das genaue Gegenteil von Nora. War sie früher schon nicht sehr Gesprächig, so hat sie jetzt bei Nora das Reden fast völlig aufgegeben und kommentiert deren ununterbrochenen Redefluss nur mit einem gelegentlichen, gebrummten „Hmmmm“. Um mit ihr reden zu können, muss entweder einer der anderen Helden Nora ablenken können oder man muss sie allein erwischen. Dann antwortet sie meist kurz und präzise in einem militärischen Ton, aber immer in einer Weise, dass das Gespräch sofort endet, wenn die Helden nicht noch eine weitere Frage haben.

Dabei ist sie eine sehr gute Kriegerin und beschützt Nora um jeden Preis. Sie weicht auch nur selten von ihrer Seite.

Sonstige

Magnus Siebekopf (Magier)

Alter Mann mit langem, wirren, weißen Haaren und Rauschebart. Trägt eine Magier Robe mit vielen Verzierungen und einen langen Holzstab mit vielen merkwürdigen Runen darauf. Er wirkt ziemlich dürr und zerbrechlich.

Magnus ist ein gut in die hohen Jahre gekommener und offiziell ausgebildeter Zauberer. Er genießt seinen Ruhestand mit einigen Vorteilen, die das Geld und gute Beziehungen mit sich bringen. Außerdem liebt er es noch immer mit seinen Kollegen über die Magie und Philosophie zu diskutieren. Auf die Frage was er vorhat, erzählt er, dass er auf dem Weg in die Akademie von Lurdo (Name kann gern geändert werden - s.o.) ist und dort mit seinen Kollegen über die Dragentod'sche Transmutatisonstheoride interscriptionler Matrizen in Bezug auf die extraterrestrisch-limbischen Verschiebungen astraler Machtkonglumerate – oder wie es richtig heißen müsste Astralakkumulationen zu sprechen. Machen die Helden den Fehler ihn weiter auf dieses Thema anzusprechen, glaubt er sie würden sich auch dafür interessieren und beginnt sie weiter mit entsprechenden Fachworten zu bombardieren, die ein normal-sterblicher nicht in normaler Redegeschwindigkeit erfassen können sollte (Muss keinen Sinn haben, nur sehr hochgestochen klingen).

Mit einer einfachen Probe können die Helden ihn dazu bringen seine Fähigkeiten für die Aufklärung des Mordes zu nutzen. Er kann: Begabungspunkte: 30; Geistesblitzpunkte: 3

- Menschen kontrollieren[2]: 30 + 30 = **60**
- Gedankenlesen[2]: 20 + 30 = **50**
- Sinneseindrücke des anderen fühlen: 60 + 30 = **90**
- Licht machen: 20 + 30 = **50**
- Entgiften (Entfernt Gifte aus Speisen - dazu zählt auch Alkohol, Nikotin und Ähnliches!): 50 + 30 = **80**
- Heilen von Wunden: 10 + 30 = **40**
- Heilen von Giften: 20 + 30 = **50**
- Gegenstände bewegen: 20 + 30 = **50**
- Wahrheit erzwingen: (Verhindert nur Lügen, keine Halbwahrheiten/Schweigen) 30 + 30 = **60**
- Plappern: 40 + 30 = **70**

[2] = Kann vom Opfer mit einer Probe auf Willensstärke / Selbstbeherrschung oder Ähnliches (Wissen) abgewehrt werden.

Für jeden Zauber benötigt er jedoch sein Notizbuch, aus dem er umständlich und unter viel Getue vorliest.

Wenn er für die Helden zaubern soll, müssen sie auch erst einmal herausbekommen, was er alles kann - das weiß der alte Siebkopf nämlich selbst nicht so genau, wenn er sein Buch nicht hat. Er ist sich aber sicher, dass es eine ganze Menge ist. Ist das geschafft, kann es aber auch gut sein, dass er den eigentlichen Auftrag vergisst und stattdessen einen anderen, interessanten Zauber wirkt, wie zum Beispiel satt "Wahrheit erzwingen" das "Plappern" oder statt einen Helden zu heilen ihn ein wenig durch den Raum schweben zu lassen. Oder dass er die Gedanken der Helden liest, statt die des eigentlichen Opfers.

Ashton Kurato (Ihr Kutscher)
Alter Mann mit schütterem, sehr kurzem Haar und Halbglatze. Grauer Spitzbart. Trägt robuste, Wetterfeste Kleidung. Blaue Augen. Mitte 50.

Schwerhörig.

Ashton ist der Mann, die der Helden in seinem Karren mitfahren lässt.

Der Alte Fritz (nennet sich selbst so)
Alter Mann in abgerissen Kleidern. Er wirkt sehr ärmlich. Die langen weißen Haare sind verfilzt und im Bart sind einige Essenreste. In seinen knochigen Fingern hält er meist einen alten Gehstock und er wirkt recht gebrechlich, aber auch sehr erfahren.

Der Alte Fritz hat früher im Krieg gedient und hat daher noch immer ein lahmes Bein. Dann schied er ehrenvoll aus den Diensten, verarmte und musste sich als Bettler durchschlagen. Nun ist er in Ohles Bitterbreu untergekommen und unterhält dort die Gäste mit seinen unzähligen Geschichten. Dafür darf er

dort für fast nichts Essen und bekommt ein Dach über dem Kopf.

Hin und wieder reist er jedoch in die nahen Städte und bettelt dort ein wenig, um dann wieder längere Zeit bei Hauke unterzukommen. Obwohl Hauke es ihm angeboten hat, treibt ihn sein Stolz nämlich dazu doch zumindest ein winziges bisschen für die Dienste des Wirtes zu geben. Er ist der Einzige, der außer den Wirtsleuten wusste, wo die Schlüssel zu finden sind. Alle anderen waren davor eigentlich nicht im Wohnzimmer des Wirtes.

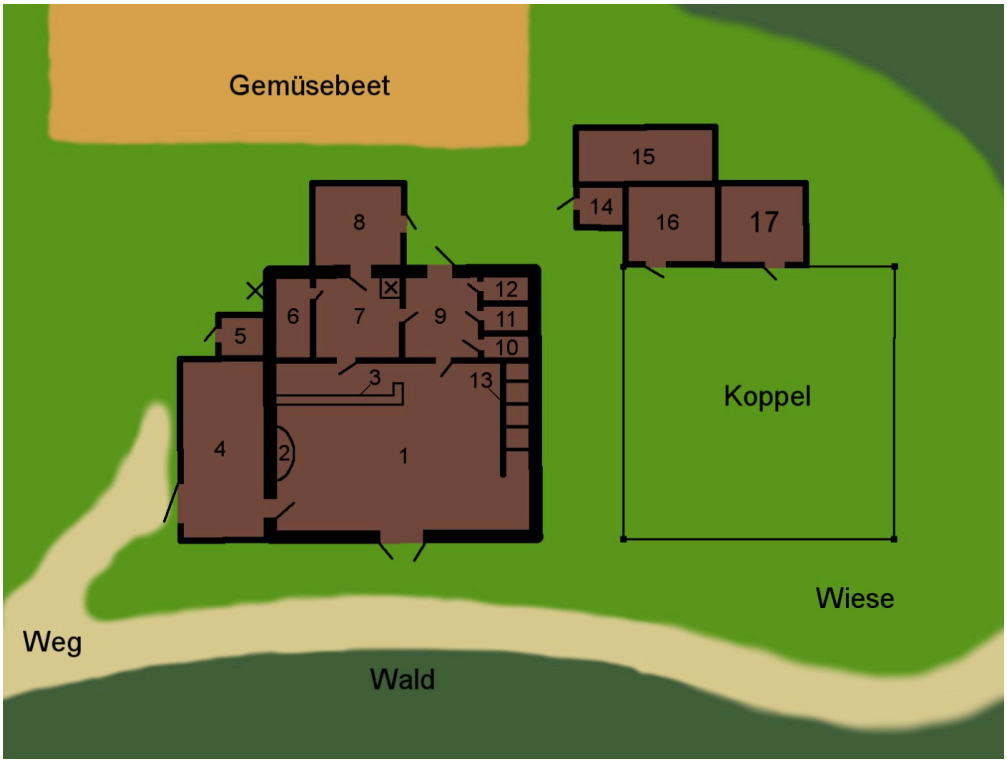
Orte

Allgemeines zum Hof

Der Hof, Ohles Bitterbreu, wurde von Hauke Hammelspecks Großvater erbaut. Dieser hatte die geniale Idee für eine neue Bier-Sorte, das Bitterbreu – ein ziemlich bitterer, aber dennoch geschmackvoller Tropfen. Damit verdiente er genug Geld die Herberge eröffnen zu können. Da diese direkt an einer viel befahrenen Handelsstraße liegt, kamen genug Kunden, sodass Haukes Vater die Herberge sogar noch ausbauen und um den Stall mit den eigenen Tieren, sowie das Schlachthaus erweitern konnte.

Das Feuer vernichtete den Traum der guten Herberge und der Wirt musste den Kredit aufnehmen. Da außerdem seine Frau in Feuer umkam, fehlt ihnen jetzt eine Person, um die Herberge betreiben zu können. Auch wenn alle Zimmer der Gäste und die Ställe der Gasttiere immer in gutem Zustand gehalten werden, so sieht man doch gerade an den Gemüsebeeten, den Wiesen und dem Stall mit den eigenen Tieren, dass die Familie der Arbeit auf dem Hof nicht mehr gewachsen ist.

All das erzählen alle Wirtsleute auf Nachfrage, wenn auch zum Teil ungern.



Erdgeschoss und Umgebung des Hofes

Legende – Erdgeschoss

1) Schankraum

2) Kamin mit brennendem Feuer

3) Tresen

4) Stall für die Tiere der Gäste

5) Schuppen mit Gartengeräten

6) Lager für Lebensmittelvorräte

7) Küche

8) Schlachthaus

9) Wohnzimmer der Wirtsleute (privat)

10) Zimmer von Hauke

11) Zimmer von Iran

12) Zimmer von Magda und Girlanda

13) Treppe (die Treppen im 2. Stock sehen genau so aus, sind aber nicht mehr extra gekennzeichnet)

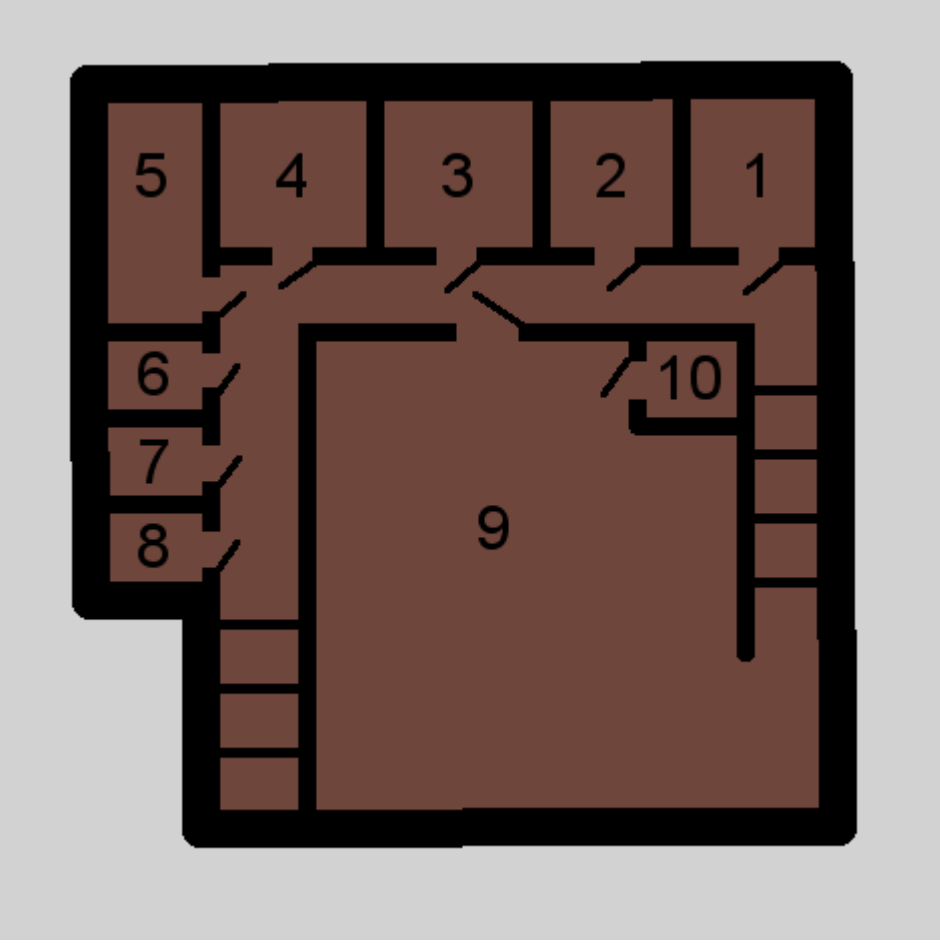
14) Plumpsklo

15) Misthaufen

16) Schafstall

17) Schweinestall

X) Eingang in den Keller (in Küche und beim Schuppen)



2. Stock des Hauses

Legende – 1. Stock

1) WC mit Bad

2) 2 er Zimmer (leer)

3) 2 er Zimmer (leer)

4) 2 er Zimmer (Nora und Garda)

5) 4 er Zimmer (leer)

6) 1 er Zimmer (Magnus Siebekopf)

7) 1 er Zimmer (Torald Steinschild)

8) 1 er Zimmer (Diana Mehlteuer)

9) Gruppenzimmer (Gaukler liegen unten links, Ganoven liegen unten rechts, Ashton und der Alte Fritz oben links)

10) WC im Gruppenzimmer (nur Toilette)

Erdgeschoss

Stall für Gasttiere

Ihr befindet euch in einem langen Stall. Dort stehen vier Pferde und ein alter Esel, der seine besten Tage offenbar schon eine Weile hinter sich hat. Außerdem noch ein Handkarren, der mit einer Plane abgedeckt ist. Der Boden ist mit Stroh ausgelegt und es ist verhältnismäßig sauber. In einer Ecke führt eine schmale Holztreppe nach oben und in einer anderen ist eine geschlossene Tür. Die Treppe hinauf ist nur das Lager für Heu und Stroh unter der sehr niedrigen, schrägen Decke.

In dem Handkarren können sie die Utensilien der Gaukler finden: Kostüme, Schminke, Reifen, Seile, Jonglierzeuch und einiges mehr.

Wenn die Helden Das Gold der Lady nicht finden, platziert Iran hier am 2. Tag 16.00 Uhr das Gold und lässt es von den Gauklern finden. Die Ganoven beschuldigen dann die Gaukler, behalten aber den Großteil des Goldes ein.

Schankraum

Es herrscht eine merkwürdige Stimmung im Schankraum. Das Heulen des Sturmes und der Regen sind selbst hier drin nicht zu überhören. Aber es knistert ein munteres Feuer in einem Kamin an der linken Wand. Am Ende des Raumes steht eine massive Theke und an der rechten Wand führt eine Treppe nach oben.

Es stehen mehrere Tische im Raum verteilt, an denen auch schon die verschiedensten Leute Platz genommen haben.

Hier findet der Großteil der Handlung statt.

Wohnung

Der Raum ist recht klein, aber dennoch sehr gemütlich eingerichtet. Es steht ein durchgesessenes Sofa herum und in der Ecke schwelt ein kleiner Kamin vor sich hin. An den Wänden stehen mehrere leere Regale.

Sinnesschärfe-P.: Offenbar wurden vor einiger Zeit viele Gegenstände aus diesem Raum entfernt. (Regalinhalt und Schränke)

Wenn die Helden am 2. Tag kommen sehen sie, dass die Tür zu einem kleinen Schüsselkasten aufgebrochen ist und alle Schlüssel fehlen.

Wirt-Zimmer

Das Zimmer ist sehr klein. In einer Ecke sind einige Laken über eine dichte Strohschicht gespannt. Ansonsten stehen in dem Raum nur ein Schrank (Kleiderschrank) und eine kleine Kommode. Außerdem steht in einer Ecke ein sauberer Nachttopf.

Sinnesschärfe-P.: Offenbar wurde vor einiger Zeit ein Doppelbett aus diesem Zimmer entfernt.

Irans Zimmer

Das Zimmer ist ziemlich klein. Das einzige Mobiliar sind eine kleine Kommode, ein Schrank und ein altes Bett.

Wenn die Helden den Nachttisch verschieben finden, sie darunter eine lose Diele. Darin finden sie den Brief von seinem Auftraggeber, eine zur Hälfte geleerte Flasche Gift und viel Geld (250 Dukaten – die erste Hälfte).

-->Wird das Blutgeld weder gefunden noch erwähnt, dann bleibt es in diesem Versteck. Wenn es gefunden wird, dann nimmt Torald es an sich, um es mit Iran dem Gericht zu übergeben (es sollte nicht den Helden überlassen werden, denn das ist sehr, sehr viel Geld!). Mit einer Überreden-Probe können sie Torald auch davon überzeugen das Geld beim Wirt zu lassen, damit der seine Schulden bezahlen kann.

Zimmer der 2 Töchter

In eine Ecke des Zimmers ist ein Hochbett gequetscht. Gegenüber stehen zwei Schränke und unten neben dem Hochbett eine kleine Kommode.

Küche

In der Küche steht auf der rechten Seite ein riesiger Herd. In der Mitte steht eine große Tischplatte mit allerlei Küchenutensilien darauf. An der linken Wand sind mehrere Schränke und Regale mit noch mehr Küchengeräten, Gewürzen und Zutaten für die verschiedensten Gerichte. In einer Ecke des Raumes ist eine kleine Luke im Boden und es gehen vier Türen aus dem Raum hinaus. (eine je Himmelsrichtung)

Schlachthaus

Hier stinkt es fürchterlich nach Tod. Obwohl die Wirtsleute offensichtlichen Wert auf Sauberkeit legen, ist der Geruch einfach nicht zu verdrängen. In der Mitte des Raumes steht ein Tisch mit einer massiven Holzplatte und in den Ecken Schränke. (Darin sind einmal Salz zum Haltbarmachen und einmal verschiedene Messer, Sägen und Beile) Außerdem ist an der Decke eine dicke Stange mit mehreren Haken daran.

Hier finden sie ein Messer, das zu der Wunde an Dianas Hals passt. (gezackte Klinge) Allerdings hätte es jeder von hier nehmen können.

Lager

Schon als ihr die Tür öffnet, schlagen euch die unterschiedlichsten Gerüche entgegen. Die Kammer vor euch ist voller Regale, die alle bis oben hin mit den unterschiedlichsten Lebensmitteln gefüllt sind: Bohnen, Erbsen, Kohl, Zwiebeln, Kartoffeln, Mais, Mehl, Hirse, und die unterschiedlichsten Gewürze lagern hier.

1. Stock

WC im Flur

Kleiner Raum mit Klo (Schüssel drunter), Wannentrog und Langer Holzbank, eng.

1. Zimmer (2 Leute)
Kleines, gemütliches Zimmer mit 2 Betten, 2 Schränke und je 1 Nachttisch.

2. Zimmer (2 Leute)
Kleines, gemütliches Zimmer mit 2 Betten, 2 Schränke und je 1 Nachttisch.

Händler-Zimmer
Kleines, gemütliches Zimmer mit 2 Betten, 2 Schränke und je 1 Nachttisch. Dazu Reisetaschen und ein Schild.

Beim genaueren Durchsuchen finden sie: 3 Dukaten, mehrere wichtige Pergamente und sonstiges Reiseequipment (Proviant, Wasserschläuche, Seife, ...)

4er Zimmer (leer)
Kleines Zimmer mit 2 Betten + 1 Doppelbett. 4 Schränke, 4 Nachttische, 1 Teppich, 2 Fenster – insgesamt klein, aber gemütlich.

Magier-Zimmer
Kleines Standard-Zimmer + Schreibtisch und ein Stuhl.

Dazu viele Bücher, Tinte, Schreibzeug, einige Amulette und Ringe mit seltsamen Zeichen.

Dianas Zimmer
Zimmer vor dem Mord:

Kleines, Standard- Zimmer + Schreibtisch und ein Stuhl.

Dazu gar keine weitere Habe – nicht einmal Geld (sehr ungewöhnlich!)

Wie sie das Zimmer nach dem Mord vorfinden steht im Ablauf 2. Tag 15.00 Uhr.

Toralds Zimmer
Kleines Standard-Zimmer + Schreibtisch und ein Stuhl.

Gar keine Habe (sehr ungewöhnlich) – nicht einmal Geld.

Gruppenzimmer
Ca. 20 Strohmatten im ganzen Zimmer verteilt.

In der Ecke bei der Tür liegt der Alte Fritz, in der Nähe Ashton. In der unteren, rechten Ecke liegen die Ganoven auf mehr Matten als Männer da sind, in der unteren, linken Ecke liegen die Gaukler. Keine Möbel, Fenster nur gegenüber, der Tür, eine weitere Tür in WC-Raum.

WC im Gruppenzimmer
Sehr kleiner Raum mit nur einer Kloschüssel. (Topf drunter)

Sonstige

Schuppen
Sehr kleiner Raum mit allen möglichen Gartengeräten vollgestopft.

Ab. 2. Tag: Sinnesschärfe-P., oder wenn Helden die entsprechenden Stellen von sich aus ansehen:

- Auf der Werkbank liegt eine Brechstange und ein kleiner abgebrochener Holzsplitter.
- Dazu sind weitere Splitter auf dem Boden verteilt, als hätte hier jemand geschnitzt.
- Außerdem sind schlammige Fußabdrücke auf dem Boden.

Stall für Tiere des Wirtes

Kleiner und sehr provisorischer Verschlag. Da drin sind 10 Schafe und 2 Schweine. (am ersten Tag noch 3) Außerdem gibt es eine Luke im Dach nach Oben. Hinter der Luke finden sie mehr Heu und Stroh.

Ab dem 2. Tag finden sie hier die nasse und an den Füßen schlammige Leiter, mit der Iran auf das Dach gestiegen ist, um Toralds Fenster zu verschließen.

WC Draußen

Typisches Plumpsklo.

Keller

Langgezogener Raum mit einigen Weinfässern, viel eingelegtem Fleisch und mehreren anderen Lager-Lebensmitteln.

Am Ende ist eine Rampe nach oben, die mit einem soliden Tor verschlossen ist.

Dachboden

Tür dahin ist verschlossen.

Großer Raum mit viel Staub. Ziemlich leer, bis auf einige unbrauchbare Holzreste. (kaputte Möbel).

Sinnesschärfe-P.: Auch hier wurden offenbar erst vor kurzem sehr viele Gegenstände entfernt.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 15. 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. Schatten im Sturm – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Schatten+im+Sturm&oldid=19429`