



VON HASENFÜßEN UND LÖWENHERZEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. September 2026



INHALT

Von Hasenfüßen und Löwenherzen	3
Einleitung	3
Infos für den Spielleiter (mit Spoiler)	4
Die Stadt	4
Intro und Abenteuer	5
Outro/Ende	11
Items	12
NPC's	12
Fähigkeiten für Charakterbogen	12
Werkzeuge	13
Nice to Know	14



VON HASENFÜßEN UND LÖWENHERZEN

Wo spielt das Abenteuer?: Im altertümlichen Hessen-Darmstadt

Wann spielt das Abenteuer?: Im Jahr 1633 (Renaissance)

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How to be a Hero Grundregeln mit kleinen Änderungen.
(Im Artikel ersichtlich)

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 2 bis 6 Spieler (Idealerweise 3 bis 5 Spieler)

Schwierigkeit für den Spielleiter: Mittelmäßig (Viele Handlungsmöglichkeiten, gutes Einlesen erforderlich)

Schwierigkeit für die Spieler: Mittelmäßig (Initiative und Fantasie ist sehr gefragt)

Spieldauer: Als OneShot 4 bis 6 Stunden (ohne Charaktererstellung)

Spieltyp: Erstellt als OneShot und erfolgreich getestet. Kann auch 2 Abende gehen. Theoretisch auch als OpenWorld spielbar wenn der Verdachtbarometer entfernt wird.

EINLEITUNG

Die besten Geschichten schreibt das Leben selbst und für manch einen mag es interessant sein, etwas über die Geschichten des eigenen Wohnorts zu erfahren und sich in dessen Vergangenheit hineinzusetzen.

Stecken wir die geschichtlichen Fakten dann in ein lebendiges Szenario, ist eine Menge Spielspaß garantiert.

In "von Hasenfüßen und Löwenherzen" lernen wir, in teils wahren Begebenheiten, historische Personen kennen die sich im Zeitalter der Renaissance durch Mut oder Feigheit auszeichneten. Grundlage ist die alte und wechselhafte Geschichte von [Darmstadt](Hessen). Die historische Korrektheit ist natürlich relativ und vollkommen sekundär. Priorität hat der Spielspaß und das die Spieler in diese alte Welt eintauchen, die Geschichte neu schreiben und selbst offenbaren, ob sie Hasenfüße sind oder mit Löwenherz die Dinge anpacken. Hierbei ist der Ausgang selbstverständlich völlig offen und ein "HappyEnd" ist Ansichtssache. Das Szenario ist eine Such- bzw. Rettungsaktion des Landgrafen von Darmstadt mit Namen Georg II unter Zeitdruck. (Vielleicht kannst du Struktur und Aufbau dieses Szenarios ja auch auf eine Stadt deiner Wahl anwenden falls du ein eigenes Setting erstellst).

Die erschwerenden Faktoren sind:

Die Stadt wird derzeit von Franzosen besetzt, die den Landgrafen selbst suchen.

Beraubte und obdachlose Menschen strömen in die Stadt und bringen die Pest mit. Der Pestbarometer darf nicht auf 10 anwachsen. Siehe unten - [Werkzeuge](#)
Spieler die als Religion 'Jude' wählen werden verachtet.

Der Zeitdruck entsteht, indem die Spieler bei den Franzosen schrittweise Verdacht erregen für unbedachte Handlungen und wenn sie zu viel Zeit benötigen. (1 Verdacht-Punkt pro Übernachtung) Bei 10 Verdacht werden sie aktiv gesucht und gegebenenfalls gehängt.



INFOS FÜR DEN SPIELLEITER (MIT SPOILER)

Die Mitspieler werden vom Herzog von Bayern angeheuert, den Landgrafen Georg zu finden, der sich eventuell noch in der Stadt versteckt oder, falls er das nicht tut, herauszufinden wohin er geflohen ist.

Den Spielern unbekannt ist: Er versteckt sich tatsächlich noch dort / Der Herzog von Bayern ist nach wie vor sein Feind und möchte ihn selbst als Geißel auf seinem Hof halten.

Die Abenteurer müssen insgesamt 3 Hinweise finden, um das Abenteuer erfolgreich abschließen zu können. In welcher Reihenfolge die Spieler den Hinweisen folgen entscheiden sie selbst. Für unvorsichtigen Kontakt mit armen Menschen und Tieren bekommen sie Pestpunkte, für auffällige Aktivitäten steigt der Verdachtbarometer. Da Krankheiten und Gerüchte/Neuigkeiten sich etwas zeitversetzt verbreiten, bekommen die Spieler erst beim zu Bett gehen die Strafpunkte. (Die Spieler fühlen ein Kratzen im Hals bzw. sie hören wie ihr Umfeld über das tratscht, was sie als Gruppe tagsüber getan haben)

Die Hinweise sind: Das Waisenhaus hat Geld von Statthalter Georg erhalten. Er hat ein uneheliches 8 Jahre altes Kind namens Ludwig dort untergebracht. Er versteckt sich inmitten seiner Feinde, jedoch hinter einer versteckten Tür.

Die Spieler bestimmen auf dem abgewandelten **Charakterbogen** (siehe Datei unten) ihre Religion. Katholisch/Protestantisch/Jüdisch Katholisch sind die Stadtbesetzer und Protestantisch die Bewohner. Je nach Religion des NPC reagiert er auf den Spieler entsprechend. Wer Jüdisch wählt hat es grundsätzlich schwerer im sozialen Bereich, jedoch bekommt er zu Beginn mehr Geld als die anderen.

Wie schnell die Zeit vergeht bestimmst du selbst aber plane am besten so das mindestens 2 Übernachtungen getätigt werden müssen damit die Faktoren 'Geld' und 'Verdacht' gut mit einfließen.

Es muss natürlich mindestens einmal am Tag gegessen und mindestens die halbe Nacht geschlafen werden, ansonsten gehen Lebenspunkte verloren und Würfe werden erschwert. Die Preise hierfür sind z.B. Bier 5 Kreuzer / Brot 10 Kreuzer / Bett zum Schlafen 20 Kreuzer.

Achtung!: Die Spieler werden schnell auf die Idee kommen, ihre Charaktere als Bürger der Stadt zu erstellen. Das verkompliziert jedoch das Spiel für den Leiter enorm und das Intro passt nicht mehr. Noch vor der Charaktererstellung muss klar sein, die Charaktere dürfen keine Darmstädter sein! (Möchtest du diese Option aber geben dann baue das Intro um und bedenke das die NPC's der Stadt entsprechend reagieren).

Nützliche Infos für den Leiter sind im Artikel **GRÜN** gefärbt. Wichtige Ereignisse die für den Ablauf unabdingbar sind werden **DUNKELROT** angezeigt.

DIE STADT

Bevor es losgeht, macht es Sinn die Umgebung zu kennen, in der gespielt wird. Die Spieler finden eine Stadt vor, in der große Unterschiede herrschen aufgrund der jüngsten Ereignisse. Man sieht Adelige sowie Bettler, Tiere drängen durch die engen Gassen, in regelmäßigen Abständen sieht man 2er Gruppen französischer Soldaten patrouillieren. Hier und da ruft ein Herold an einer Kreuzung Neuigkeiten aus, während woanders Novizen die Bürger zum katholischen Glauben zurückführen möchten. Die Gebäude sind eng aufeinandergebaut und die Straßen mehr schlecht als recht gepflastert. An den Wänden befinden sich Aushänge die Verhaltensregeln der Besitzer vorgeben. Gewürfelte Proben auf Französisch oder Lateinisch macht es den Spielern möglich die Hinweise zu verstehen (nächtliche Ausgangssperre, kein Tragen von Waffen, keine Unruhe erregen etc).



Zufällige Ereignisse die jederzeit passieren können:

- Kinder betteln bzw. stehlen. (Geldverlust, Pestgefahr)
- Überfall von Dieben. (2 Diebe - 70 LP / Waffe: Messer 2W10+3)
- Nachts französische Patrouillie. (2 Soldaten - 90LP / Waffe: Bajonett)
- Ein Hund läuft auf die Gruppe zu - Der Spieler der ihm Essen gibt und 'Tierfreund' als Fähigkeit besitzt kann ihn als Helfer behalten.

Entscheide selbst ob und wie du diese Ereignisse nutzen willst, sie können zeitintensiv sein und erfahrungsgemäß sollte ein Abend nicht länger als 6 Stunden gehen, da sonst die Konzentration stark nachlässt.

INTRO UND ABENTEUER

Folgender Text kann vorgelesen werden:

Der europäische Kontinent ist gespalten. Seid nunmehr 15 Jahren herrscht Krieg zwischen Katholiken auf der einen Seite und Protestanten auf der anderen. Der Krieg zehrt an den Menschen und Grausamkeiten werden mit Grausamkeiten vergolten, die Folge sind Armut und Unruhen. Auch die bekannte Stadt an der Bergstraße, genannt Hessen-Darmstadt, bleibt davon nicht unverschont. Die einst so stolzen Bewohner trauern der guten alten Zeit nach als Einheit und Wohlstand vorherrschten hinterher, denn nun zerüttet der Religionskrieg und der Machtkampf ihre geliebte Heimat. Als der Landgraf Georg II sich auch noch auf die Seite des Deutschen Kaisers stellte, steht er und seine Stadt im Streit mit Frankreich und Bayern. Auch durch die gute Lage an der Bergstraße ist Hessen-Darmstadt ein strategisch wertvoller Punkt, den jeder für sich beanspruchen will. Innerhalb der Stadt brodelte es, als die Bevölkerung ihren Frust an den Juden ausließ und Landgraf Georg forderte vor kurzem alle Juden schriftlich auf, zügig das Weite zu suchen.

Es ist nun spätes Frühjahr und wie lange befürchtet kamen die Franzosen anmarschiert. Sie nahmen Darmstadt im Handumdrehen ein, plünderten und zerstörten die umliegenden Dörfer und besetzen nun schon seit einigen Wochen das Stadtgebiet. Zu alldem kommt hinzu, dass die Pest wieder über Europa eingebrochen ist und die Flüchtigen vom Land, deren Hab und Gut geraubt oder zerstört wurde, diese Krankheit mit in die Stadt tragen. Während dieser leidvollen Zeit ist am frühen Morgen eines grauen Mittwochs eine Kutsche unterwegs in Richtung dieses geplagten Ortes. Darin befindet sich eine ungewöhnliche Gruppe aus Menschen verschiedener Herkunft. Der Herzog von Bayern schickte überraschenderweise Briefe an jene Personen die er von seinem hofeigenen Boten übermitteln ließ. Er ließ klar und deutlich niederschreiben das der Landgraf Georg zwar nicht sein Freund sei, er aber als Zeichen guten Willens ihm helfen möchte, um ihn vielleicht als Verbündeten gewinnen zu können. Er hat Informationen das Georg II nicht rechtzeitig aus der Stadt fliehen konnte bevor die Franzosen anrückten und sich noch dort versteckt halten muss. Bevor jene ihn gefangen nehmen können oder er von der Pest dahingerafft wird, sollen diese 4 versuchen ihn zu finden und ihn sicher aus der Stadt zu bringen, auf direktem Wege zu ihm. Warum ausgerechnet sie ausgewählt wurden für diesen Auftrag wird mit keinem Wort erwähnt, da jedoch eine Belohnung von 5000 Reichstaler (grob geschätzt 100000€) festgelegt wurde, wurde diese Frage schnell irrelevant. Nachdem sie zugesagt hatten, kehrte der Bote eilends in Begleitung eines Kutschers zurück. Als alle eingesammelt waren, ging die Fahrt los, ohne Umweg in Richtung des geheimen Auftrags...

(Das Abenteuer ist in Kapitel 1 bis 5 eingeteilt, wobei die Übergänge fließend und für die Spieler kaum spürbar sind. Zudem wird die Reihenfolge der Kapitel 2-4 von den Spielern bestimmt, da sie selbst festlegen wo sie hingehen, also bitte nicht starr abarbeiten als Leiter.)



Kapitel 1 - Beginn

In der Kutsche - (passender Sound auf Youtube z.B.: D&D Ambience Horse and Cart) Spieler haben die Gelegenheit sich vorzustellen und über ihre Herkunft zu sprechen.

NPC: Bote des Herzogs - Name: Karl / Aussehen: korpulent, fürstlich / Verhalten: verschwiegen, überheblich.

Hat die Aufgabe die Spieler zur Stadtmauer zu bringen und Anweisung zu geben, wohin sie sich zuerst wenden sollen.

Wurf auf Menschenkenntnis, Überreden oder ähnliches ermöglicht Details zum Auftrag herauszukitzeln. Verrät den Spielern, dass der Herzog bewusst eine bunt gemischte Gruppe anheuern wollte, die zudem im Falle eines Scheiterns nicht auf ihn zurückführbar ist.

Verärgern die Spieler ihn nicht, erhalten sie von ihm eine Spielkarte, die sie noch brauchen werden. Geld erhalten sie noch nicht, da in so unsicheren Zeiten nicht mit Geld in der Tasche gereist werden sollte. **Die Kutsche hält daraufhin kurz vor der Stadtmauer und sie bekommen den Hinweis in das Gasthaus zu gehen, dass in Sichtweite ist.** Der Kutscher fährt daraufhin mitsamt dem Boten zügig davon.

Im Gasthaus "zum Darmbach" - Das Gasthaus befindet sich kurz vor der Stadtmauer und am kleinen Fluss 'Darmbach'. Es ist klein und karg eingerichtet. Die Spieler sehen darin eine Küchenmaid am Tresen und eine Bedienung umhergehen. Zudem sitzen mehrere Gäste an Bänken, sowie eine Person allein ganz hinten, die gelangweilt Karten mischt. Die Spieler sollten schnell darauf kommen das sie diesem Herrn ihre Karte zeigen sollten. Haben sie die Karte nicht, müssen sie improvisieren.

NPC: Kartenspieler - Name: Gustav / Aussehen: unauffällig, eitel, gepflegt / Verhalten: verwegen, spöttisch, nervös.

Gustav ist ein Spion des Herzogs und soll die Spieler unterstützen. Erklärt den Spielern, dass Georg noch in der Stadt sein sollte, er konnte inzwischen 3 Personen ausmachen, die etwas über seinen Verbleib wissen könnten. Da er Verdacht erregte, hält er sich von nun an außerhalb der Stadt auf und die Spieler können ihn hier jederzeit aufsuchen wenn sie etwas benötigen. Auf jeden Fall erhalten die Spieler von ihm ihr Geld ins Inventar. 100 Kreuzer pro Person, wer Jude gewählt hat erhält 150 da sie mit Geld bekanntlich gut umgehen können.

(Gustav kann als Krücke für den Spielleiter genutzt werden, um den Spielern Hinweise zu geben, wenn sie mal ins Stocken gerraten. Brauchen die Spieler z.B. wieder Geld, kann er ihnen verraten, wo sie etwas auftreiben können. Es gibt hier und da Orte, wo die Franzosen die Einnahmen sammeln die sie als Gebühren für das durchqueren des Stadttors verlangen. Hier ist dann Schleichen oder Kämpfen gefragt)

Gustav meint, die Spieler sollen vor Aufregung das Essen nicht vergessen, die erste Runde geht auf ihn. (Wir haben an dieser Stelle Brot, Speck, Käse und Gurken aufgetischt. Zudem gab es Schwarzbier und Rauchbier um passendes Feeling aufkommen zu lassen)

Nun enthüllt Gustav einen Stadtplan, siehe Link.[[1]].

Er erklärt, dass sie sich im Gebäude etwas südlich vom Buchstaben J, also dem kleinen Woog auf der rechten Seite befinden. Jedoch noch vor der Stadtmauer.

(Der Stadtplan auf der verlinkten Wiki-Seite ist tatsächlich der älteste detaillierte Plan und wurde leider erst 100 Jahre später entworfen, trotzdem nutzten wir ihn jetzt für unser Abenteuer. Unsere Spieler haben darauf gern Hinweise markiert, also ausdrucken lohnt sich. Man kann aber auch gern einen eigenen Plan erstellen bzw. ohne Plan arbeiten).

Gustav markiert die wichtigsten Punkte auf dem Plan: *Die Superintendentur* (Die Residenz des städtischen Priesters gegenüber der Kirche, auf dem Plan der Buchstabe kleines q) *Das Comödienhaus* (Ort der Unterhaltung, Dichtung, Schauspielerei, auf dem Plan Buchstabe kleines c) *Gasthaus zur Kanne* (Gasthaus mitten in der Stadt, auf dem Plan nicht vorhanden also Standort selbst wählen)



Zudem weist er noch darauf hin das ein *Hospital*, eine *Schneiderei* und einen *Markt* gibt. (Hospital und Markt findet ihr auf dem Plan, die Schneiderei selbst hinzufügen, falls ihr einen eigenen Stadtplan erstellt diese 3 Punkte unbedingt hinzufügen.)

Gustav sagt der Truppe, dass es an jedem Punkt 1 Person gibt, die mit Georg zu tun hatte. In der Intendur, also dem Wohnhaus des Priesters, ist es der *Bibliothekar Johann*. Im Comödienhaus ist es *Herr Parozzi*, der Besitzer. Im Gasthaus 'zur Kanne' ist es der *Stammgast Wolf Weber*.

Das Hospital könnte nützlich sein, sollten die Spieler einmal verletzt sein, jedoch kann es keine Pest heilen.

Die Schneiderei bietet gerne ihre Dienste an für neue Kleidung (80 Kreuzer) und Änderungen (40 Kreuzer).

Auf dem Markt gibt es die Möglichkeit täglich Waffen und Nahrung zu kaufen, er schließt bei Abenddämmerung.

Bereits jetzt können die Spieler ihr Vorgehen frei planen sofern sie nicht zu laut sprechen, denn Gustav erinnert gern daran das es ein geheimer Auftrag ist. **Wenn noch nicht geschehen kommen jetzt der Verdacht- und Pestbarometer auf den Tisch. Gustav empfiehlt erst am Markt vorbeizusehen bevor er schließt.**

Bei erfolgreich gewürfelten Proben oder clever gestellten Fragen verrät Gustav das bei Sonnenuntergang Ausgangssperre ist und dass das Tragen von Waffen verboten ist, zumindest dürfen sie nicht sichtbar sein. Hier greift die französische Besatzungsmacht hart durch.

Nun sollte die Gruppe losziehen und durch ein kleines Tor im Süden gehen um das Haupttor im Westen zu vermeiden. (Im verlinkten Plan ist Norden links und Süden rechts. Ein geeignetes Seitentor befindet sich gegenüber vom Waisenhaus im Plan). Die Seitentore werden nur von 2 bewaffneten Soldaten bewacht. **Gustav erwähnt zuvor auf jeden Fall das dieses Tor gegenüber dem Waisenhaus am besten geeignet ist da immer reges treiben herrscht und falls ihr einen eigenen Plan erstellt verzeichnet das Waisenhaus darauf! Es wird später wichtig sein.**

Der Eintritt kostet jedes mal Geld. Die Soldaten entscheiden aus ihrer Laune heraus (1×W20 würfeln) wie viele Kreuzer sie wollen. Proben auf z.B. Französisch, Verhandeln oder Überreden können Vergünstigungen bringen.

Kapitel 2 - Hinweis 1

Haben die Spieler entschieden, erst zur Superintendentur zu gehen, geht es hier weiter. (Andernfalls Comödienhaus Kapitel 3, Gasthaus Kanne Kapitel 4)

Die Intendur ist wie schon erwähnt ein Gebäude von höherem Niveau in dem der städtische (protestantische) Priester lebt. Kurz vor dem Anwesen hört man bereits einen Streit. Aus dem Fenster lehndend diskutiert ein betagter Herr in Kutte mit einem gut gekleideten Mann auf der Strasse. Die Spieler wissen noch nicht, dass der Mann im Fenster ein katholischer Pfarrer ist, der mit Hilfe der ebenfalls katholischen Franzosen den protestantischen Priester aus der Stadt jagte und sein Anwesen übernommen hat. Der Mann auf der Strasse ist Johann der Bibliothekar und er möchte seine wertvolle große Goldrand-Bibel zurück. Der Pfarrer weigert sich und droht seine Wachen auf ihn zu hetzen.

NPC: Johann der Bibliothekar - Aussehen: Schmächtig, gut gekleidet, altertümliche Brille / Verhalten: Beherrscht, belesen, stolz.

Die Spieler werden von ihm gefragt, ob sie ihm helfen können, er weiß zwar nichts von Georgs Verbleib obwohl er bis vor Kurzem oft Geschäfte mit ihm machte aber er wird ihnen einen Brief geben der weiterhelfen könnte. Sollten die Spieler entscheiden nicht unauffällig (z.B. in der Nacht) einzubrechen sondern aggressiv vorzugehen müssen sie die 3 Wachen bzw. Schlägertypen am Eingang unschädlich



machen. Das Haus selbst ist überschaubar und die Bibel liegt offensichtlich im Schlafgemach. Ob die Spieler aggressiv, still und leise nachts, oder listig vorgehen, z.B. in dem sie vorgeben dem Pfarrer etwas beichten zu wollen entscheiden sie natürlich selbst.

Übergeben sie die Bibel dem Bibliothekar heil, zieht er einen Brief daraus hervor. Den finden sie auch wenn sie zuvor selbst das Buch durchblättern. Der lesbare Text sagt: *...auch wenn ich mich mit ihm versündigte hoffe ich das meine großzügige Spende mein Seelenheil sein wird...* Johann der Bibliothekar möchte nichts dazu sagen, aber überzeugende Würfe entlocken ihm das er bei manchen Beichten seines Arbeitgebers (dem vertriebenen protestantischen Priester) mitgehört hatte und er weiß, dass Georg einen unehelichen Sohn hatte, das war wohl seine größte Sünde, meint er. Von der Spende weiß er nichts.

Suchen die Spieler jetzt oder ein wenig später das Waisenhaus auf, können sie erfahren, dass es eine große Spende von Georg erhalten hatte, etwa vor 8 Jahren.

Kapitel 3 - Hinweis 2

Gehen die Spieler zum Comödienhaus, ist hier die Beschreibung. (Andernfalls Superintendentur Kapitel 2, Gasthaus Kanne Kapitel 4)

Der Besitzer ist italienischer Herkunft. *NPC: Künstler* - Name: Herr Parozi / Aussehen: bunt gekleidet, auffällig, verschnörkelter Bart / Verhalten: gestresst, verstreut, spricht starken Akzent.

Der Inhaber hat den gesuchten Georg oft als Gast begrüßen dürfen und er weiß, dass ein guter Freund von Georg heute anwesend ist. Das Comödienhaus ist eigentlich zur Unterhaltung der Bevölkerung da, besonders der gehobenen Schicht. Momentan ist aufgrund der angespannten Situation die Kundschaft jedoch ausgeblieben. Herr Parozi fragt die Spieler, ob sie ihm mit einem guten Auftritt aushelfen können, woraufhin er ihnen sagt welcher der Gäste eine Hilfe sein könnte. Jetzt sind gute Ideen gefragt und Fähigkeiten wie Dichtung, Tierfreund, Komik, Charme etc. Inwieweit die Spieler das ausspielen müssen liegt am Leiter.

Bei Erfolg führt der Inhaber sie zu einem älteren dünnen Mann. Dieser möchte sich ungern unterhalten aber Herrn Parozi zuliebe tut er es dennoch. Bei Misserfolg müssen die Spieler ihn selbst finden und überreden. *NPC: Rätselmeister* - Name: Helmfried / Aussehen: betagt, dünn, adelig / Verhalten: dickköpfig abwesend, sachlich.

Er fürchtet keine große Hilfe zu sein, teilt jedoch gerne sein Wissen wenn ihm im Gegenzug Wissen gegeben wird. Er feilt an neuen Rätseln, seiner großen Leidenschaft. Er möchte 2 Rätsel testen und sehen was passiert.

Rätsel 1: Kugeln in der Truhe: Ein alter König wollte einem zum Tode Verurteilten eine letzte Chance gewähren, sein Leben zu retten. Er gab ihm 10 schwarze und 10 weiße Kugeln. Außerdem bekam er zwei Kisten, auf die der Verurteilte die Kugeln beliebig verteilen durfte. Am nächsten Morgen musste er blind eine der Kisten auswählen, ohne sie anzufassen und danach aus der gewählten Kiste eine Kugel ziehen. Wenn diese Kugel weiß ist, so würde er frei ausgehen.

Aufgabe ist eine Verteilung der Kugeln zu finden mit der die Überlebenschance des Gefangenen möglichst groß wird!

Lösung: Die Wahrscheinlichkeit wird maximal, wenn in eine Kiste eine weiße Kugel und in die andere Kiste neun weiße und zehn schwarze Kugeln gelegt werden. Die Chance liegt dann bei knapp 74% eine weiße Kugel zu ziehen.

Rätsel 2: Steine im Sack: Derselbe König möchte einem anderen zum Tode Verurteilten eine letzte Chance geben. Dabei muss er aus einem Säckchen einen Stein ziehen. Im Säckchen befanden sich ein weißer und ein schwarzer Stein. Zieht er den weißen Stein, so gewährt man ihm die Freiheit, zieht er hingegen den



schwarzen Stein, stirbt er. Jemand wollte nun sichergehen dass dieser am Galgen hängt. Er befahl dem Henker heimlich, zwei schwarze Steine ins Säckchen zu legen. Am nächsten Tag ging der König mit seinem Gefolge und dem zum Tode Verurteilten zum Galgen, um ihn einen Stein ziehen zu lassen. Um den Galgen lagen überall schwarze und weiße Steine. Der Henker las zwei von ihnen auf – aber der Verurteilte konnte sehen, dass er zwei schwarze Steine in das Säckchen legte. Er hatte den Strick schon um den Hals, als ihm die rettende Idee kam – er zog einen einzigen Stein und musste freigelassen werden. Was hat er getan?

Lösung: Er zog einen Stein - und den ließ er verschwinden (wegwerfen, verschlucken oder ähnliches). Um zu überprüfen, welchen Stein er gezogen hatte, musste der Sack nun geöffnet werden. Der übriggebliebene Stein im Sack war schwarz.

(Vielleicht haben die Spieler andere kreative Lösungen die du gelten lassen willst. Die Rätsel können natürlich variieren, gerne kreativ sein.)

Option: Helmfried bietet an morgen wieder ein Rätsel parat zu haben und zahlt 50 Kreuzer für dessen Lösung. Besonders im OpenWorld- Modus bietet sich das an falls das Geld ausgeht. Der Spielleiter braucht hierzu ein paar Rätsel in der Hinterhand.

Jedenfalls enthüllt Helmfried bei erfolgreicher Lösung der Rätsel, oder wenn die Spieler genug Ehrgeiz zeigten, dass er gerne mit Georg knifflige Aufgaben löste und er folgenden Schlüssel von ihm erhielt. **Er zieht einen verzierten goldenen Schlüssel hervor.** Haben sich die Spieler beim Rätsel lösen sehr schlecht angestellt müssen sie diesen für viel Geld abkaufen.

Georg wettete mit Helmfried dass er niemals die Tür finden wird in die dieser Schlüssel passt. Da Helmfried aber aus dem Alter raus ist indem man noch Lust hat sich auf Suchspielchen einzulassen, gibt er diese Aufgabe gern an die Gruppe weiter, vielleicht hilft es ja. Der Schlüssel wandert ins Inventar eines Spielers und das Kapitel ist abgeschlossen.

Kapitel 4 - Hinweis 3

Entscheiden sich die Spieler für Gasthaus 'Kanne' ist hier die Beschreibung. (Andernfalls Superintendur Kapitel 2, Comödienhaus Kapitel 3)

Das Gasthaus 'Kanne' ist groß und geräumig. Viele Einwohner suchen hier Trost in der Gemeinschaft ihrer Stammtische und im Alkohol. Es herrscht ein hoher Lärmpegel und es wird gesoffen und gezecht. Ein Stammgast, der inmitten seiner Freunde sitzt, ist Wolf Weber. Die Spieler müssen ihn erst ausfindig machen und daraufhin sein Vertrauen gewinnen. Er macht einen niedergeschlagenen Eindruck, aber lässt sich gerne auf ein Trinkspiel, Kartenspiel oder Glücksspiel ein. Die Herausforderung wird in jedem Fall ausgewürfelt. Fähigkeiten wie Trinkfestigkeit oder Glücksspiel sind hier beispielsweise passend. *NPC: Wolf Weber* - Aussehen: einfache Kleidung, vollbärtig, füllig / Verhalten: aggressiv, mies gelaunt, Alkoholiker.

Bei erfolgreichen Würfeln hat man seinen Krug Bier rasch geleert und sitzt noch gerade bzw. hat man dank guten Spielkarten und cleverer Strategie eine Partie gewonnen. Bei Misserfolgen ist es genau andersherum. Wolf Weber würfelt in Form des Spielleiters ebenso (Trinkfestigkeit und Glücksspiel = 30) und wer zuerst 3 erfolgreiche Würfe macht gewinnt.

Zerknirscht und/oder besoffen wird er zugeben, dass er keinen Kopf dafür hat der Gruppe bei der Suche zu helfen. Georg war eine Art Jugendfreund von ihm, nur dass sie aufgrund ihrer unterschiedlichen Abstammung sich letztlich auseinanderlebten. **Er weiß das ein oder andere über ihn, aber im Moment plagt ihn ein großes Problem. Seine Schwester Sara wird der Hexerei beschuldigt und ist in einem Gebäude nahe dem Exerzierplatz inhaftiert.** (Diesen Platz falls noch nicht passiert auf der Karte markieren bzw. einzeichnen). Sie wird morgen der Wasserprobe unterzogen obwohl sie völlig unschuldig ist, seiner Meinung nach. Er bittet euch dringend um Hilfe.



Die Spieler können nun überlegen wie sie vorgehen. Sie können z.B. Sara aus dem Gefängnis holen oder sie bei der Wasserprobe am nächsten Tag unterstützen.

Option 1: Rettung aus dem Gefängnis... Auf dem großen Platz der Stadt (im Plan - Exerzierplatz) ist ein spärlicher kleiner Kerker in dem Sara allein gefangen gehalten wird. Bewacht von 2 Soldaten (90LP / Waffe: Bajonett - 2W10+3) Die Soldaten können überlistet, überredet, bestochen oder neutralisiert werden. Bei einem Kampf sind ihre Waffen nicht geladen, da unvorbereitet, sie wehren sich mit Bajonett und Fäusten.

Option 2: Sara am nächsten Morgen zur Kaltwasserprobe am Woog (siehe Karte) begleiten. Vielleicht haben die Spieler einen Rat wie Sara möglichst lange unter Wasser bleibt ohne zu ertrinken. Kreativität ist gefragt und sollte vom Spielleiter belohnt werden. Wie eine Kaltwasserprobe ablief siehst du hier.

Ende Option 1: Sara kann nun zu Wolf Weber gebracht werden, gehen die Spieler unbedacht vor und gehen mit dieser der Hexerei beschuldigten Frau auffällig durch die Gassen und sogar ins Wirtshaus steigt der Verdachtbarometer erheblich (mindestens 4 Punkte).

Ende Option 2: Sara wird freigesprochen und heim geschickt. Sollten die Spieler unkreativ sein und keine gute Lösung gefunden haben wird Sara wieder in den Kerker gesteckt zur Hinrichtung am nächsten Tag. Sollten die Spieler sie sofort versuchen zu befreien kann es gelingen jedoch werden sie fortan aktiv gesucht. (Verdachtbarometer auf 10)

Ist Sara wieder in der Obhut von Wolf Weber enthüllt er, dass sein alter Freund Georg ihm damals während einer Kneipentour ein Geheimnis verrät. Er soll einen unehelichen Sohn haben, was ihm als strenggläubigen Menschen sehr unangenehm ist. Sein Name ist Ludwig. Was aus ihm wurde weiß Wolf leider nicht aber findet man ihn, findet man vielleicht auch Georg. Mit dieser Information ist das Kapitel abgeschlossen.

Kapitel 5 - Finale

Haben die Spieler alle Hinweise gesammelt, sollten sie wissen was zu tun ist. Sie suchen das Waisenhaus auf und suchen einen Jungen Namens Ludwig. NPC: *Waisenkind* - Name: Ludwig / Aussehen: unscheinbar, kleines Wams, strahlende Augen, lockige Haare / Verhalten: selbstbewusst, flink, vorsichtig. (Notfalls müssen sie zum Informanten Gustav der für sie die Hinweise logisch kombiniert. Erfahrungsgemäß passiert aber gerne folgendes: Die Spieler finden erst Hinweis 1 und 3 und suchen das Waisenhaus zu früh auf. In diesem Fall wird Ludwig einfach nicht aufgefunden oder besser, er kooperiert nicht.) Man muss, um sein Vertrauen zu gewinnen, den Schlüssel aus dem Comödienhaus vorzeigen da er diesen wiedererkennt. Das Personal im Waisenhaus weiß weder etwas über eine große Spende noch über Ludwigs Herkunft.

Ludwig weiß, dass er Georgs Sohn ist aber hütet dieses Geheimnis strikt. Versprechen die Spieler ihm das sie seinem Vater helfen möchten erzählt er Ihnen das er jeden Abend etwas Nahrung und einen Krug Wasser vor eine Tür stellt die sich in einem Gang unter dem Schloss in der Stadtmitte befindet. Da das Schloss voll ist mit Franzosen muss er immer nachts gehen. Sie sollen sich zu Sonnenuntergang mit ihm auf dem Marktplatz treffen und er wird sie hinführen.

Bei Sonnenuntergang trifft Ludwig pünktlich ein und führt die Gruppe heimlich unter den Schlossgraben in dem sich schon länger kein Wasser mehr befindet. Nach einem langen modrigen Gang sind sie an einer unauffälligen Tür angekommen, die sich auf der linken Seite in die Wand eingebettet wurde. In diese passt wie erwartet der goldene Schlüssel. Nach dem Öffnen werden sie von einer dunklen Gestalt angegriffen, die jedoch mit einem kurzen Handgriff schnell gepackt bzw. ruhiggestellt werden kann. Im trüben Licht sehen die Spieler eine verwahrloste Gestalt in feiner aber abgenutzter Kleidung. Der Junge identifiziert ihn als GeorgII und die Gruppe muss versuchen ihn zu beruhigen und ihn mitzunehmen.

NPC: *Landgraf von Hessen-Darmstadt* - Name: GeorgII / Aussehen: fürstlich, höfisch aber ungepflegt / Verhalten: verängstigt, misstrauisch.



Georg wird sich wehren, wenn man ihm mitteilt, dass der bayerische Herzog ihn suchen ließ und er zu ihm gebracht werden soll. Er ist sicher dieser will ihm nichts Gutes. Er bittet darum ihn ins nördliche Gießen zu bringen, wo sein Verbündeter regiert und seine Familie bereits hingeflohen sein sollte. Im Austausch dürfen sie Teil seines Hofes werden, sollte die Stadt zukünftig wieder ihm gehören, und zudem entlohnt er sie auch, er kann jedoch nur die Hälfte bezahlen von dem was ihnen zugesagt wurde aus Bayern. **Die Gruppe muss nun überlegen was sie tun möchte. Sollten sie dem Plan weiter folgen, müssen sie Georg fesseln und den jungen Ludwig ruhigstellen. Gehen sie auf seinen Deal ein geht er freiwillig mit und zeigt der Gruppe einen Geheimgang der vom Schloss zur Kirche verläuft, von da ab ist es nicht mehr weit zum Stadttor.** Ludwig möchte sich anschließen, ist aber auch nicht böse wenn man ihn bittet wieder ins sichere Waisenhaus zurückzukehren.

Um zu fliehen, müssen sie Georg und Ludwig als Geißel durch die Stadt bringen ohne gesehen zu werden um dann anschließend Gustav im Wirtshaus zu kontaktieren der ein Pferd mit Wagen bereitstellen hat. Oder falls sie auf Georgs Vorschlag eingehen müssen sie zusammen mit den beiden das Stadttor ungesehen erreichen und dann ein Pferd mit Wagen stehlen. Da Händler gerne vor der Stadt und vor dem Wirtshaus "parken" ist das kein allzu großes Problem. Das Talent "Tiefreund" kann auch hier hilfreich sein um das fremde Pferd zu beruhigen. Für den Realismus ist es passend den Schwierigkeitsgrad anzupassen, heißt je höher der Verdachtbarometer gestiegen war desto mehr Patrouille ist nachts unterwegs. Falls das Abenteuer aber schon eine lange Zeit läuft und die Konzentration nachlässt ist hier eine gute Möglichkeit das Ende zu beschleunigen und die Gruppe unbehelligt entkommen zu lassen. Ob die Spieler die Mission heimlich und leise beenden oder ob sie unter Kugelhagel mit dem Wagen ins Dunkel entkommen kann der Spielleiter hier selbst lenken.

OUTRO/ENDE

Eine optionale Hilfestellung die der Leiter nutzen kann als Abspann ist unten aufgeführt. Natürlich darf man darauf verzichten bzw. selbst kreativ sein.

Haben die Spieler es geschafft, Georg zu finden und liefern sie ihn wie gewünscht aus:

Georg wird für mehrere Jahre als Geißel am bayrischen Hof gehalten, hat jedoch kein allzu hartes Leben als prominenter Gefangener. Erst als der Krieg und die politischen Spannungen abklingen durfte er sein Amt wieder bekleiden und wurde mit seiner Familie vereint. Die Spieler erhalten ihr Geld und dürfen erzählen was sie damit machen. In Darmstadt und Umgebung dürfen sie sich auf Lebzeit nicht mehr sehen lassen.

Sind sie auf den Wunsch von Georg eingegangen und bringen sie ihn nach Gießen:

Nach vielen Stunden über Stock und Stein in tiefschwarzer Nacht erreichen sie am Morgen die Stadt Gießen. Dort befindet sich auch der größte Teil von Georgs Familie bereits. Sein Freund nimmt ihn sofort auf und die Spieler erhalten den versprochenen Geldbetrag. Sie bleiben einige Zeit noch im Schutz des Gastgebers da sie erfahren das ihr Auftraggeber sehr erbost ist über ihren Verrat und es wird den Spielern nichts anderes übrig bleiben als ein neues Leben anzufangen, möglichst weit entfernt. Die Spieler dürfen erzählen wo sie hingehen und was sie mit ihrem Geld machen.

Wurden sie zuvor erwischt oder getötet kann der Spielleiter ein Ende frei improvisieren bzw. das Ende des Abenteuers verkünden. In den ersten beiden Fällen können die Charaktere in ein neues Abenteuer bzw. in eine Fortsetzung mitgenommen werden...



ITEMS

Folgende sind beim Marktplatz verfügbar und gebalanced, heißt grobe Waffen machen mit Glück viel, aber bei Pech wenig Schaden. Teuere Waffen machen garantiert höheren Schaden usw. (jeder Gegenstand ist 2mal, das Großschwert nur 1mal vorhanden)

- *Hackbeil* - 40 Kreuzer - 2W10+5
- *Küchenmesser* - 35 Kreuzer - 2W10+3
- *Hammer* - 40 Kreuzer - 2W20
- *Schere* - 20 Kreuzer - 1W10+2
- *Säbel* - 50 Kreuzer - 2W20+1W10
- *Schwert* - 50 Kreuzer - 2W20+5
- *Taschenmesser* - 25 Kreuzer - 1W10+5
- *Witwenmacher (Großschwert)* - 80 Kreuzer - 3W20+5
- *Muskete mit Bajonett* - 70 Kreuzer (inklusive Schießpulver) - 3W20+1W10 (sehr laut) - Schaden des Bajonetts gleich dem Küchenmesser.
- *Schlagring* - 15 Kreuzer - Auf Talent Schlagen +10 und Schläger wird bei einem Treffer nicht selbst verletzt.

NPC's

Zur besseren Übersicht eine Zusammenfassung der NPC's:

Bote des Herzogs - Name: Karl / Aussehen: korpulent, fürstlich / Verhalten: verschwiegen, überheblich.

Kartenspieler - Name: Gustav / Aussehen: unauffällig, eitel, gepflegt / Verhalten: verwegen, spöttisch, nervös.

Johann der Bibliothekar - Aussehen: Schmächtig, gut gekleidet, altertümliche Brille / Verhalten: Beherrscht, belesen, stolz.

Künstler - Name: Herr Parozi / Aussehen: bunt gekleidet, auffällig, verschnörkelter Bart / Verhalten: gestresst, verstreut, spricht starken Akzent.

Wolf Weber - Aussehen: einfache Kleidung, vollbärtig, füllig / Verhalten: aggressiv, mies gelaunt, Alkoholiker.

Waisenkind - Name: Ludwig / Aussehen: unscheinbar, kleines Wams, strahlende Augen, lockige Haare / Verhalten: selbstbewusst, flink, vorsichtig.

Landgraf von Hessen-Darmstadt - Name: Georg II / Aussehen: fürstlich, höfisch aber ungepflegt / Verhalten: verängstigt, misstrauisch.

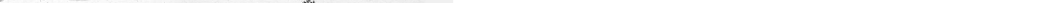
FÄHIGKEITEN FÜR CHARAKTERBOGEN

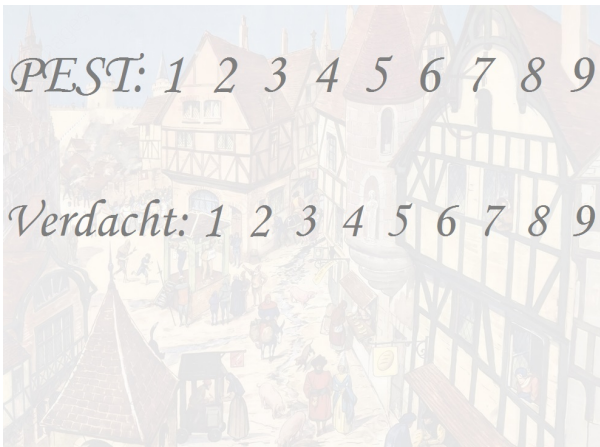
Folgende Fähigkeiten sind sinnvoll und könnten gebraucht werden:

Handeln: Schlagen, Schleichen, Trinkfestigkeit, Schlossknacken, Taschendiebstahl, Rennen, Schießen, Attentat, Klettern, Glücksspiel.

Wissen: Französisch, Lateinisch, Wahrnehmung, Logik, Allgemeinwissen, Spurenlesen, Geographie, Gassenwissen, Mechanik, Verarzten, Dichtung, Politik.



- 



Verdacht / Pest

- Optional: 2 kleine Truhen mit 10 schwarzen und 10 weißen Mühle-Spielsteinen.

Sound- Vorschlag (Youtube):

- Kutsche Kapitel 1: D&D Ambience Horse and Cart
- Gasthäuser: TES V Skyrim Soundtrack - A Winter's Tale / TES V Skyrim Soundtrack - A Chance Meeting
- Stadt Atmosphäre bei Tag: Fantasy Medieval Town Ambience 45 minutes
- Stadt Atmosphäre bei Nacht: D&D Ambience - Evening Town
- Marktplatz: D&D Ambience - Small Marketplace
- Gasthaus bzw. Übernachtungszimmer: Rain & Thunderstorm Sounds Crackling Fireplace

NICE TO KNOW

Historische Personen zur gespielten Zeit:

Johann der Bibliothekar

Wolf Weber und seine Schwester Sara

Stadthalter GeorgII

Falls Interesse an den Fakten besteht:

- Französische Soldaten besetzten die Stadt damals tatsächlich. - Die Pest ging zu dieser Zeit regelmäßig umher. - Juden wurden kurz zuvor aus der Stadt vertrieben. - Der Herzog von Bayern war dem Landgrafen Georg damals wirklich feindlich gesinnt und der Landgraf von Gießen verbündet mit ihm, aber es gab natürlich keine Suchaktion. - Georg floh bereits lange vor dem Angriff der Franzosen. - Darmstadt war in diesem Zeitraum sehr bekannt dafür Hexen gejagt und verurteilt zu haben, jedoch war die Geschichte um Wolf und Sara Weber bereits einige Jahre zuvor. - Johann der Bibliothekar hieß tatsächlich Johann Balthasar Moscherosch und baute für den späteren Landgraf die Hofbibliothek auf. - Ein unehelicher Sohn ist nicht bekannt aber hätte es ihn gegeben würde er wohl traditionsgerecht Ludwig heißen.

Viel Spaß beim ausprobieren!



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

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

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

ENTHALTENE SEITEN

1. Von Hasenfüßen und Löwenherzen – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Von+Hasenf%C3%BC%C3%9Fen+und+L%C3%B6wenherzen&oldid=12978>

