

DAS ROLLENSPIEL AUS ALENDIA

HELDENLIED

DER **UNTOTE**
VON **RAVENSTATT**



Text und Zeichnungen von Manuel Schmitt
Titelbild von Creative-Caro

Danke an
Murphyngton, Talida, Flauschebauch, Ballrockhunter

© Copyright 2018 – Urheberrechtshinweis

Alle Inhalte dieses Dokuments, insbesondere Texte und Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet bei Manuel Schmitt. Bitte kontaktieren Sie den Rechteinhaber, wenn Sie Inhalte dieses Dokumentes verwenden möchten.

HELDENLIED

das Rollenspiel aus Âlencia

Der Untote von Ravenstatt

Zeit: erstes Jahr nach dem Fall des dritten Mondes

Stufe: 1-4

Spieleranzahl: 2-4

Spieldauer: 3-4 Stunden

Art des Abenteuers: Einsteiger Abenteuer, mystischer Kriminalfall, Zeugenbefragungen, Hinweise suchen, wenig Kämpfe

Synopsis: (ACHTUNG! Nur lesen, wenn Du das Abenteuer nicht als Spieler erleben willst!) Ravenstatt wird von einem Untoten heimgesucht! Die Helden werden unfreiwillig Zeuge der Erscheinung und stellen schnell fest, dass die Ravenstätter sich angsterfüllt und wortkarg zu dem Vorfall geben. Bei Nachforschungen finden unsere Abenteurer heraus, dass der Untote tatsächlich ein in die Kanalisation geflüchteter Abdecker ist, dem aufgrund seines Mitwissens über ein anderes Verbrechen übel mitgespielt wurde, und der keine andere Möglichkeit sah, als mit dieser Scharade seinen Mördern zu entkommen. Die Helden werden den vermeintlichen Mord an dem Abdecker aufklären, die Schuldigen zur Strecke bringen und das Leben eines Unschuldigen wieder in geordnete Bahnen lenken.

Inhaltsverzeichnis

<u>Vorwort</u>	5
<u>Zusammenfassung für den Meister</u>	6
<u>Einleitung</u>	7
<u>herrenloser Karren</u>	7
<u>Die Tore von Ravenstatt</u>	8
<u>Willkommen in Ravenstatt</u>	9
<u>Ravenstatt allgemein</u>	11
<u>Taverne "Zum Krähenfuß"</u>	11
<u>Gernoth Hartmann, der Wirt</u>	11
<u>Theresia Hartmann, die Wirtin</u>	12
<u>Ansgar, der Bierbrauer</u>	12
<u>Tristan Haberecht</u>	13
<u>Oswald, Bauer</u>	13
<u>Luisa und Thelma, Schwestern & Milchmägde</u>	13
<u>Randolf Tuchner</u>	14
<u>Ezechiel Liebstock</u>	14
<u>Stadtwache</u>	15
<u>Hauptmann Gerrit Tungsten</u>	16
<u>Rathaus</u>	17
<u>Randolf Tuchner, Bürgermeister</u>	17
<u>Ezechiel Liebstock, Ratsherr</u>	18
<u>Apotheke</u>	20
<u>Hugbolt Trahm, Apothekarius</u>	20
<u>Schmiede</u>	21
<u>Tristan Haberecht, Schmied</u>	22
<u>Frascha Haberecht</u>	23
<u>Bäcker</u>	24
<u>Hannes, Lehrling</u>	25
<u>Kerzengießerei</u>	26
<u>Gudrun, Tochter des Kerzengießers</u>	26
<u>Schneiderei</u>	27
<u>Jette Reinfeld, Schneiderin</u>	28
<u>Konradins Haus</u>	29
<u>Ravenstatt speziell</u>	30
<u>Der Friedhof</u>	30

<u>Brocken, Totengräber</u>	31
<u>Konradins Grab</u>	31
<u>Einbruch in die Apotheke</u>	32
<u>Erdgeschoss</u>	33
<u>Keller der Apotheke</u>	34
<u>Gurtack, der Goblin</u>	36
<u>Martens Haus</u>	37
<u>Kanalisation</u>	38
<u>Eingang zur Kanalisation</u>	38
<u>Durch die Kanalisation</u>	39
<u>Goblin Hinterhalt</u>	41
<u>Martens Versteck</u>	42
<u>Marten</u>	42
<u>Auferstehung – das Ende</u>	44
<u>Ezechiels Haus</u>	45
<u>Showdown im Rathaus</u>	46
<u>Anhang</u>	48
<u>zum Ausdrucken</u>	48



Vorwort

Dieses Abenteuer ist eines der ersten, die für **Heldenlied**, dem Rollenspiel aus Âlencia, entstanden ist. Es kann sowohl als Einführungsabenteuer für Spieler, als auch als Orientierung für angehende Autoren oder Meister in Heldenlied erhalten. Solltest Du eher daran interessiert sein, dieses Abenteuer als einer der Spieler zu erleben dann lies jetzt nicht weiter, sondern suche Dir im Kreise Deiner Freunde oder mit Hilfe des Forums oder des Chats in Âlencia weitere Mitspieler. Auch als Autor lohnt es sich, dieses Abenteuer zunächst als Spieler zu erleben, und erst im Anschluss daran das Abenteuer in Form des vorliegenden Textes nachzuverfolgen.

Solltest Du ein Meister sein, der seine Gruppe nun mit diesem vorgefertigten Abenteuer nach Ravenstatt führen möchte, dann bist Du hier genau richtig. Falls nicht schon geschehen, lies Dir sowohl das **Regelwerk** als auch die **Hinweise für Meister und Autoren** in der Âlencia WebApp durch (auch als Anhang im Regelwerk zu finden, welches Du auf der Webseite herunterladen kannst).

Die Hinweise und Informationen in diesem Dokument sind das Grundgerüst für das Abenteuer. Da wir uns in einem Rollenspiel befinden, kann es jedoch gut sein, dass die Spieler Entscheidungen treffen, die nicht direkt der Geschichte folgen. Nimm die Hinweise und Ortschaften als Orientierung, nicht aber als strenge Richtlinie war - wenn

die Spieler nicht weiter wissen oder in eine falsche Richtung ermitteln, dann versuche sie zum Beispiel mit einem erfundenen Charakter wieder in die richtige Richtung zu lenken. Wenn Du das Abenteuer vorbereitest, drucke Dir den Text aus und schreibe Dir gegebenenfalls Anmerkungen neben Abschnitten auf, die Du vielleicht abändern oder erweitern möchtest. Wichtig ist am Ende, dass Deine Helden Spaß an dem Abenteuer haben, es darf nicht zu schwer und nicht zu einfach sein. Da Spielergruppen immer unterschiedlich sind, ist es Deine Aufgabe als Meister, möglichst flexibel auf die Spieler zu reagieren.

Ein kleiner Tipp: Da das vorliegende Abenteuer einen Kriminalfall darstellt, ist die Anzahl an Informationen und Charakteren recht umfangreich. Um besser verfolgen zu können, wer welche Informationen herausgegeben hat, ist es ratsam, dass die Spieler Stift und Papier für Notizen bereithalten.

Nun aber genug des Vorworts. Viel Spaß bei "Der Untote von Ravenstatt".

Manuel Schmitt aka SgtRumpel

Zusammenfassung für den Meister

Dieses Abenteuer ist ein Kriminalfall. Die Spieler müssen zunächst das Geheimnis um den Untoten lüften und anschließend die Schuldigen ausfindig machen und zur Strecke bringen. Um Dir als Meister einen besseren Überblick zu geben, damit Du flexibler auf die Entscheidungen der Spieler reagieren kannst, findest Du hier den Tathergang in seiner chronologischen Form. Achte darauf, den Spielern die Informationen stückchenweise zu geben, sodass sie das Verbrechen nach und nach wie ein Puzzle zusammensetzen können.

Die tragische Hauptfigur ist →Marten, der Ravenstatter Abdecker. Er ist ein gutmütiger junger Mann, der es trotz seines unehrenhaften Berufes schaffte, das Herz von Frascha, der Tochter des Hufschmieds Tristan zu erobern. Obwohl beide versuchten, ihre Liebe geheimzuhalten, wussten einige davon - unter anderem ihr Vater, welcher mit der Beziehung nicht einverstanden war. Tristan Haberecht ist mit den eigentlichen Schuldigen verbunden, trägt aber keine direkte Schuld am Schicksal von Marten. Lies Dir dazu den Abschnitt →Tristan Haberecht, Schmied genau durch. Er wird einer der Hauptverdächtigen sein.

→Ezechiel Liebstock ist ein junger, ehrgeiziger Mann, der es auf die Position des Bürgermeisters abgesehen hat. Er würde alles tun, um dem Bürgermeister zu helfen

und so in seinem Ansehen zu steigen. Die Frau des Bürgermeisters ist todkrank (Milzbrand) - und zusammen mit dem Apothekarius versucht er die Zutaten für einen zweifelhaften Heiltrank zusammenzustellen.

→Der Apothekarius hatte eine geschäftliche Verbindung zu Marten, da er hin und wieder geheime Zutaten aus Tierkadavern für seine Arzneien benötigte. Als er ein Rezept für die Herstellung einer Medizin gegen Milzbrand findet, wendet er sich an Ezechiel. Das Problem: Für die ungewöhnliche Medizin werden menschliche Innereien benötigt. Der Leichnam des kürzlich verstorbenen Konradin passt da wunderbar in die Planung. Als Ezechiel schließlich Marten bittet, für den Heiltrank den menschlichen Kadaver zu zerlegen, weigert dieser sich und droht, dessen Machenschaften an die Autoritäten weiterzureichen.

Der Apothekarius und Ezechiel (beide in einer geheimgehaltenen Liebesbeziehung) beschließen, den unangenehmen Marten beiseite zu schaffen. Mit einem Attentat sollte Marten inmitten seiner Tierkadaver verbrennen. Eine Schwarzpulverbombe, hergestellt vom alchemistischen Assistenten des Apothekarius (einem Goblin) sollte Marten ein Ende bereiten - doch Marten überlebte. Dieser beschloss unterzutauchen, um vor seinen Mördern sicher zu sein. Doch seine Verletzungen und die nächtliche Suche nach Nahrung haben ihm ungewollt den Ruhm als der Untote von Ravenstatt eingebracht.



Einleitung

herrenloser Karren

Es ist ein regnerischer Tag im Herbst nach dem Fall des dritten Mondes. Graue Wolken ziehen langsam über Euch hinweg und lassen immer wieder einen feinen, kalten Nieselregen auf Euch herabfallen. Die Nässe dringt langsam, aber sicher durch Eure Kleidungsschichten hindurch. Immerhin muss keiner von Euch den Weg in diesem tristen Wetter alleine beschreiten. Zu viert/dritt/zweit trotz ihr den schlechten Sicht- und Wetterverhältnissen und muntert Euch gegenseitig auf, wenn einer doch etwas unmutiger unter seiner durchnässten Kapuze hervorlugt. Nachdem ihr alle vier/drei/zwei für zwei Wochen in Rychemâr bei der Ernte geholfen habt, um Euch je vier Silberlinge zu verdienen (jeder Spieler erhält 4 Silberlinge), seid ihr nun wieder auf dem Rückweg nach Sunnagart. Vier Tage Wanderschaft, um dann auf einem der Flöße ab Ratsheim auf dem Nordstrom den Rest des Weges auf eine wesentlich bequemere Weise zurückzu-legen. Doch von Ratsheim seid ihr noch zwei Tage entfernt. Und die Wolken über Euch lassen keine Hoffnung auf Sonne aufkeimen. Es ist später Nachmittag und allmählich stellt sich die Frage nach einer Unterkunft für die Nacht. Vor Euch zweigt ein Weg ab, und ein Schild

mit dem Schriftzug "Ravenstatt 1000m" lässt Euch hoffen, heute doch nicht unter einem Baum schlafen zu müssen. Es dauert nicht lange und ihr könnt durch die Schlieren des fallenden Regens eine Ansammlung von etwa 80 Häusern erkennen, von denen einige sogar beleuchtet sind. Als ihr Euch den Lichtern nähert, entdeckt ihr einen pferdelosen Karren am Wegesrand, dessen rechtes vorderes Rad in einem Graben, der neben dem Pfad verläuft, feststeckt.

Der Karren gehört dem Bierbrauer Ansgar, der auf dem Weg nach Ravenstatt von dem Untoten angefallen wurde. Das Pferd ist ihm durchgegangen und er selbst floh zu Fuß nach Ravenstatt, wo er sich zur Zeit in der →Ortstaverne "Zum Krähenfuß" befindet, um sich von dem Schock zu erholen. Wenn die Spieler den Karren untersuchen, finden sie folgende Hinweise:

- **Das Zaumzeug ist gerissen**, ein Hinweis auf das Durchgehen des Pferdes.
- Die Spuren sind dank des anhaltenden Nieselregens kaum zu erkennen. Lass als Meister alle Helden eine geheime Probe auf Pfadfinder werfen. Helden, welche die Probe mit +3 bestehen, können feststellen, dass sich das Pferd in der Mitte des Pfades aufgebäumt und den Wagen in den Graben gezogen hat, bevor das Zaumzeug riss und es davon galoppierte. Außerdem führen **Schuh-Spuren in Richtung Raven-**

statt, eindeutig von einer schnell laufenden Person. Zwei andere Spuren können außerdem identifiziert werden: **Eine menschliche Spur**, die vom anderen Wegesrand bis zum Wagen führt und bei der ein Bein nachgezogen wird. Am Wagen selbst, im hinteren Bereich, befinden sich **weitere, normale Spuren, die besonders deutlich sind**, wie von einer schweren Person (*Der Untote hat ein Bierfaß fortgetragen*). Sollten die Helden die Probe nicht bestehen, entdecken sie lediglich verwirrende Pferdespuren und die deutlichen Spuren am hinteren Bereich des Wagens. In jedem Falle verlieren sich die Spuren im Dickicht, sobald sie den Weg verlassen.

- Auf dem Wagen befinden sich **zwei Fässer mit Bier**, beide haben den Unfall überstanden, obwohl die Seile, die sie festhielten, gerissen sind. Auf dem Karren hätten bis zu 3 Fässer Platz.
- **Ein Hut** liegt neben dem Wagen. Es ist ein Barett (RÜ 0) von dunkelroter Farbe. (*Er gehört Ansgar*)

Die Spieler können mit einer gemeinsamen STR-Probe versuchen, den Wagen aus dem Graben zu ziehen. Schaffen es die Spieler, **in der Summe** mindestens 9 Erfolge zu erwürfeln, schaffen sie es, den Karren wieder in die Mitte des Weges zu befördern und können ihn bis nach Ravenstatt schieben. Alternativ können die Spieler mit einer STR +4 versuchen, je eines der Fässer anzuheben.

Hinweis: Der Untote hat hier auf den Bierbrauer gewartet, ihn und das Pferd in

Panik versetzt und sich nach deren Flucht eines der Fässer geschnappt. All das wissen natürlich unsere tapferen Helden nicht, sondern können aufgrund der Hinweise lediglich mutmaßen.

Die Tore von Ravenstatt

Kaum habt ihr 100 Schritte zurückgelegt, vernehmt ihr einen merkwürdigen Laut hinter Euch, der zugleich an ein grimmiges Knurren, aber auch an ein schmerzzerfülltes Stöhnen erinnert. Eine Silhouette zeichnet sich im Nieselregen ab: Eine gebückte Gestalt steht in der Mitte des Weges hinter Euch und bewegt sich mit unregelmäßigen, unnatürlichen Bewegungen auf Euch zu. Plötzlich erscheint der Regen kälter, die Dunkelheit böartiger und Eurer Atem zeichnet sich in kleinen Wolken vor Euren Mündern ab. Eure Nackenhaare stellen sich auf und ein Grauen packt Euch, als die Gestalt langsam näher kommt und ihr das Gesicht ausmachen könnt. Die Haut hängt in Fetzen herab, die Lippen fehlen ganz, sodass blutige Zähne in schwarzem Zahnfleisch zu sehen sind. Eingefallene, blutunterlaufene Augen und ein halb abgerissener Skalp runden das Bild des Grauens ab, welches sich Euch bietet. Vor Euch steht ein Untoter im Regen und scheint Euch in sein eigenes, nasses Grab zerren zu wollen.

Die Helden können einer Panik nicht widerstehen. Sollten die Helden mit dem Wagen unterwegs sein, können sie diesen mit in das

Dorf schieben. Sollten die Helden die Fässer tragen, müssen diese eine erneute Probe auf STR +4 ablegen. Sollte die Probe nicht bestanden werden, fällt das Fass auf den Boden und zerschellt. In jedem Fall nehmen unsere mutigen Helden Reißaus und fliehen die letzten Meter bis nach Ravenstatt auf höchst unehrenhafte Weise.

Willkommen in Ravenstatt

Als ihr mit letzter Kraft das offenstehende Tor der einfachen Stadtmauer von Ravenstatt durchquert und Euch aus Leibeskräften bemerkbar macht, erscheinen drei Wachen mit erschrockenen Gesichtern und gezogenen Schwertern. Das Tor wird von einer Wache hinter Euch geschlossen, während Euch die anderen beiden zur Dorfmitte begleiten, wo ihr in die Taverne "zum Krähenfuß" gebeten werdet. Triefend und frierend steht ihr auf den Holzdielen der Wirtschaft und alle Augen sind auf Euch gerichtet. Eine der Wachen sieht sich kurz um, geht dann zu einem der Tische und beginnt, sich mit einem dicken Mann mit Schnauzer in gedämpfter Stimme zu unterhalten. Schließlich kommt ein alter, dünner Mann mit gutmütigem Gesicht und einem Geschirrtuch über den Schulter hinter dem Tresen hervor und nickt Euch aufmunternd zu:

"Seid begrüßt, Wanderer. Ihr seht aus, als könntet ihr einen heißen Grog vertragen. Setzt Euch und erzählt uns, was Euch in dieser regnerischen Nacht zu uns führt..."

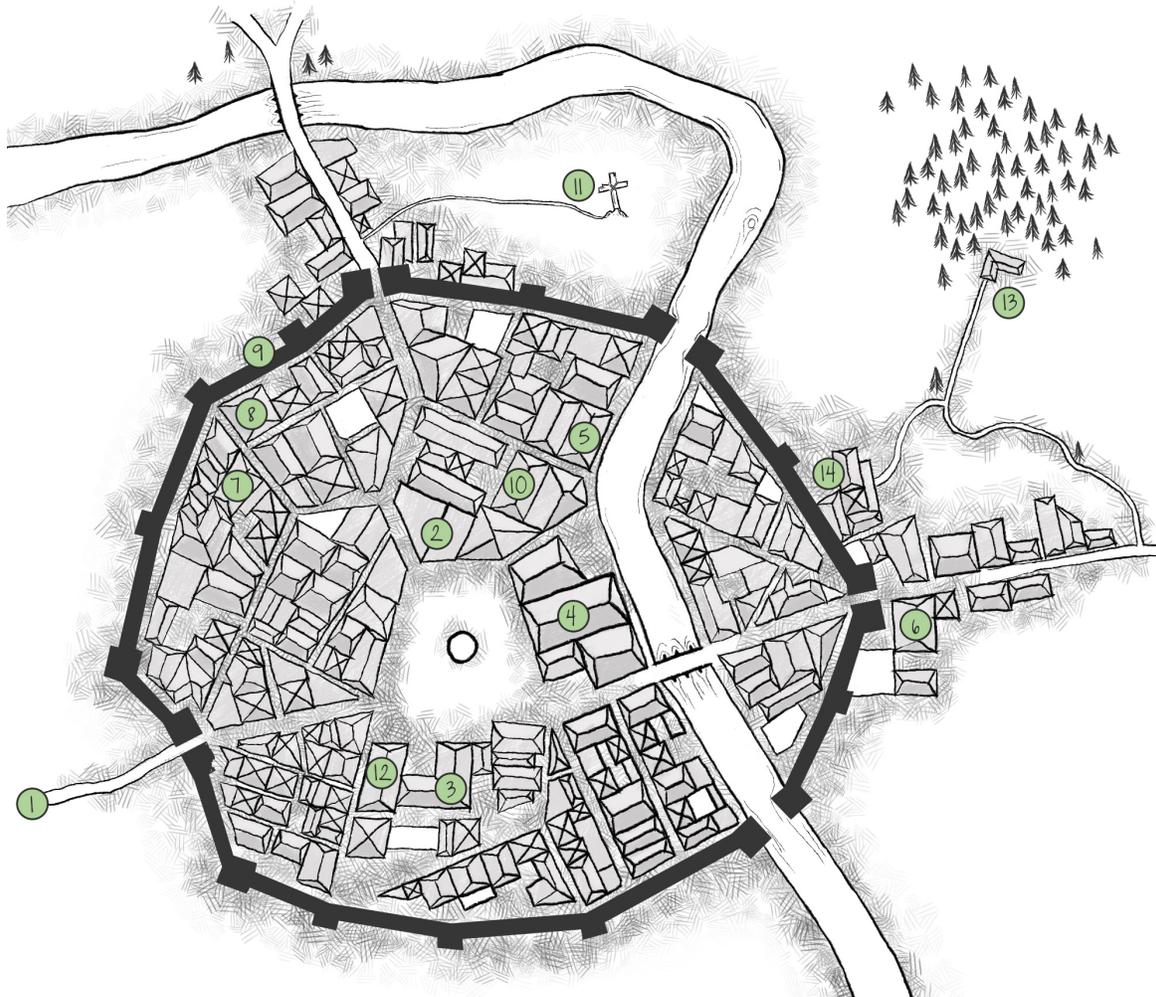
Sollten die Spieler die Fässer oder den ganzen Karren mitgebracht haben, gehen die Getränke, die Nahrung sowie die Unterkunft in Ravenstatt als Geste der Dankbarkeit auf die Rechnung des Wirtes. Ebenso wird sich Ansgar, der Bierbrauer bei Ihnen vorstellen und Ihnen für ihren Einsatz danken. Sollten die Spieler nicht auf die Idee gekommen sein, den Karren mitzunehmen oder aber die Fässer verloren haben, so müssen sie für den Grog je einen Kreuzer und für die Übernachtung je 5 Kreuzer zahlen.

Die Spieler können sich in der →Taverne umsehen und mit den anwesenden Charakteren sprechen. Sollten sie alle Informationen der Taverne gesammelt haben oder selbst entscheiden, sich schlafen zu legen, so geht das Abenteuer am nächsten morgen auf dem Dorfplatz in →Ravenstatt allgemein weiter.

Hinweis: Achte als Meister darauf, dass die Spieler zumindest mit Ansgar, dem Wirt und dem Bürgermeister Randolf sprechen, bevor sie sich schlafen legen.



RAVENSTATT



Ravenstätt (Meisteransicht)

- | | | |
|-----------------------------|---------------------|---------------------|
| 1 - herrenloser Karren | 6 - Schmiede | 11 - Friedhof |
| 2 - Taverne "Zum Krähenfuß" | 7 - Bäcker | 12 - Ezechiels Haus |
| 3 - Stadtwache | 8 - Schneiderei | 13 - Martens Haus |
| 4 - Rathaus | 9 - Kanalisation | 14 - Konradins Haus |
| 5 - Apotheke | 10 - Kerzengießerei | |

Ravenstatt allgemein

Hinweis: Alle Orte, die von den Spielern innerhalb Ravenstatts besucht werden können, sind hier aufgelistet. Als Meister solltest Du den Spielern die Entscheidung überlassen, wohin sie zuerst gehen wollen. An jedem Ort können die Spieler Informationen erhalten – achte darauf, dass diese Informationen nur dann an die Spieler weitergegeben wird, wenn es Sinn macht. Spezielle Orte, die nur an bestimmten Stellen der Geschichte besucht werden können, findest Du im nächsten Abschnitt →Ravenstatt speziell.

Taverne "Zum Krähenfuß"

Die Taverne ist etwas geräumiger als eine normale Dorfkneipe und bietet etwa 30 Gästen Platz. Der Schankraum ist mit Holzdielen und mit – von dunklen Holzbalken durchzogenen – Steinwänden ausgestattet. Das Haus besitzt einen ersten Stock, indem sich kleine Gästezimmer befinden, sowie einen zweiten Stock, der Wohnraum von Wirt Gernoth Hartmann und seiner Frau Theresia. Das Erdgeschoss beherbergt außer dem Schankraum auch eine Küche und einen Zugang zum

Kellergewölbe. Die Taverne ist eines der sichtbar teureren Gebäude der Stadt, allein schon wegen der privilegierten Lage direkt am Dorfplatz. Als einzige Taverne der Stadt ist sie allabendlicher Treffpunkt für die ravenstätter Bevölkerung.

Die Spieler können in der Taverne mit allen Charakteren sprechen und Informationen einholen. Einige der im Folgenden aufgelisteten NPCs sind **nur an dem ersten Abend anwesend** (der Bürgermeister und Ezechiel). Alle anderen können zu jederzeit in der Kneipe angetroffen werden.

Gernoth Hartmann, der Wirt

Gernoth Hartmann hat gut und recht 60 Winter erlebt und scheint so gar nicht der typische, stämmige Kneipenwirt zu sein. Vielmehr ist er ein dünnes, altes Väterchen mit weissen Haaren, die nur noch an den Seiten seines faltigen Kopfes sprießen. Seine gutmütigen Augen blicken einen jedoch klar und aufmerksam an. Zusammen mit seinen ruhigen Bewegungen ist es gerade dieser aufmerksame Blick, der von seiner Erfahrung als langjähriger Schankwirt zeugt.

Gernoth ist unschuldig am Schicksal des Untoten. Er steht der Geschichte der Helden sowie den anderen Gerüchten über einen Untoten in Ravenstatt skeptisch gegenüber,

lässt sich aber nicht zu einer klaren Aussage bewegen, ob es einen Untoten gibt oder nicht. Allein schon wegen seiner Frau, die den Geschichten durchaus Glauben schenkt.

Besondere Informationen: Zeugen, die angeblich einen Untoten gesehen haben: →Gudrun, die Tochter des Kerzengießers sowie →Hannes, der Lehrling des in Ravenstätt ansässigen Bäckers. Auch →Ansgar, der Bierbrauer ist dem Untoten in derselben Nacht begegnet.

Theresia Hartmann, die Wirtin

Theresia Hartmann ist das passende Gegenstück zu ihrem Ehemann. Ebenso ruhig und gutmütig wie er, zeugt ihr bedachtes und freundliches Wesen von langjähriger Erfahrung im Schankbetrieb. Während Gernoth einem Hausmeister ähnlich das Gebäude, die Küche und vor allem den Schankraum in Schuss hält, kümmert sie sich vorrangig um die Gästezimmer und die Verwaltung der Waren im Kellergewölbe.

Theresia ist unschuldig am Schicksal des Untoten. Sie glaubt im Gegensatz zu ihrem Mann an den Untoten, denn eine Freundin von ihr hat ihn auch gesehen.

Besondere Informationen: Zeugen, die den Untoten gesehen haben: →Jette, die Schneiderin. Diese ist eine gute Freundin von Theresia und hätte keinen Grund, ihr etwas vorzulügen. Genau deshalb ist Theresia von

der Wahrheit der Information überzeugt und verlässt inzwischen Nachts nicht mehr das Haus.

Theresia kannte **Marten**, da er hin und wieder in der Kneipe ein Bier zu sich nahm. Er sei allerdings immer alleine in der hintersten Ecke gesessen, sie kenne niemanden, der mit ihm gesprochen, geschweige denn sich zu ihm gesetzt habe.

Ansgar, der Bierbrauer

Ansgar ist ein einfach gestrickter Mann mit einer roten Knollennase, die von tiefgehender Leidenschaft für seine Arbeit als Bierbrauer zeugt. Seine glasigen Augen und die roten Flecken auf den Wangen sind Auswirkungen des Grauens, welches er vor Kurzem erlebt hat. Seine Hände zittern und er redet schnell und blickt sich fortwährend nervös nach allen Seiten um.

Ansgar ist unschuldig am Schicksal des Untoten. Er besitzt ein Haus etwas außerhalb von Ravenstätt, direkt an einem klaren Quellfluss, der ihn mit notwendigem Wasser für seine Braustube versorgt. Er hat bisher noch nichts von einem Untoten in Ravenstätt mitbekommen und ist vollkommen verstört von seinem Erlebnis. Er vermutet, dass die Mânon-Nebul die Toten erweckt haben und dass das Ende Âlendias kurz bevorsteht. Er beschließt, ein paar Tage in der Taverne zu bleiben, um seine Angst und das Grauen "wegzuwaschen".

Wenn die Helden ihm seine Mütze wiedergeben, nimmt er sie dankend an sich. Wenn einer der Helden die Mütze trägt, erwähnt er traurig, dass er ein ähnliches Barret besessen habe.

Besondere Informationen: keine

Tristan Haberecht

Tristan ist ein breitschultriger Mann im besten Alter. Seine buschigen Augenbrauen und der grimmige Blick passen gut zu seiner muskulösen Erscheinung. Stolz trägt er eine Schürze aus Leder, die mehrere schwarze Verbrennungen aufweist. Ihr schlussfolgert also ganz richtig, dass dies der ansässige Hufschmied sein muss.

Tristan ist abends immer in der Kneipe anzutreffen, tagsüber in der →Schmiede.

Der Schmied hat großen Respekt vor dem Untoten, auch wenn er ihn selbst noch nicht gesehen hat. Er ist sehr interessiert an der Begegnung der Helden mit dem Untoten und fragt sie nach weiteren Details aus. Er schaudert, schüttelt den Kopf und bestellt ein neues Bier.

Tristan ist am Schicksal des Untoten schuldig. Siehe →Schmiede.

Oswald, Bauer

Ein Mann mittleren Alters mit dreckigen Händen und verfilzten Haaren stellt sich Euch als Oswald vor. Seine Kleidung könnte einfacher nicht sein und sein wettergegerbtes Gesicht lässt auf eine Tätigkeit an der frischen Luft schließen.

Oswald hat von dem Untoten nichts gesehen und nur ansatzweise etwas gehört. Ihn interessiert das nicht, aber er würde gern ein Bier spendiert bekommen...

Luisa und Thelma, Schwestern & Milchmägde

Zwei schelmische Augenpaare sehen Euch abschätzend an. Die Mädchen gehören zwar nicht zu den schönsten Frauen Âlendias, aber ihre aufgeweckte und verschmitzte Art weiß zu gefallen. Sie stellen sich als Luisa und Thelma vor und sind trotz unterschiedlicher Haarfarbe erkennbar miteinander verwandt.

Die Schwestern sind unschuldig am Schicksal des Untoten. Beide sind durchaus beeindruckt von den letzten Ereignissen in Ravenstätt. Erst das Feuer und nun ein Untoter, das alles scheint gefährlich, aber auch irgendwie aufregend. Beide können sich noch nicht entscheiden, ob sie den Untoten fürchterlich

oder fürchterlich interessant finden sollen.

Besondere Informationen: Es hat vor zwei Wochen einen **Brand** etwas außerhalb von Ravenstatt gegeben. Das Haus von Marten, dem Abdecker, sei bis auf die Grundmauern abgebrannt. Sie wüssten allerdings nicht wirklich viel davon, das sei Sache der →Stadtwache.

Randolf Tuchner

Randolf ist ein stattlicher Mann mit einem noch stattlicheren Schnauzer. Als Bürgermeister der Stadt hat er sich die Achtung seiner Bürger verdient, einen Umstand, den er sichtlich genießt und auch zur Schau stellt. Seine Kleidung besteht aus bestem Sunnagarter Tuch und mehrere Ringe aus Silber und Gold zieren seine Hände. Ebenso verraten sein dicker Bauch und seine Pausbacken Randolf als einen wohlhabenden Bürger von Ravenstatt.

Randolf ist indirekt schuldig am Schicksal des Untoten, weiß das aber nicht. Er ist nur am ersten Abend in der Taverne anzufinden, ansonsten nur im →Rathaus.

Er kennt die Geschichten über den Untoten (Begegnungen von Gudrun und Hannes), kann sich als Autorität in Ravenstatt jedoch nicht öffentlich zu den Gerüchten bekennen. Er wäre um Abenteurer, die das Rätsel um den Untoten lösen können dankbar, kann sich aber nicht vorstellen, dass unsere Heldengruppe ausreichend qualifiziert ist -

schließlich schien die Ankunft der Helden mehr auf Angst als auf Heldenmut hinzuweisen. Erst wenn die Helden ihm eine erste Spur vorlegen, wird Randolf sie beauftragen, den Untoten ausfindig zu machen.

Besondere Informationen: Der Bürgermeister hat ein Image-Problem mit dem Untoten, der die Leute verschreckt. Er sucht nach wackeren Abenteurern, die der Sache auf den Grund gehen. Es winkt eine monetäre Belohnung.

Ezechiel Liebstock

Ezechiel Liebstock, wie sich der junge Mann vorstellt, ist Ratsherr und rechte Hand des Bürgermeisters. Er ist jung und schlank und trägt wie der Bürgermeister einen Schnauzer, wenngleich wesentlich kleiner. Trotz seines jungen Alters sitzt eine Brille auf seiner Nase. Seinen aufmerksamen Blicken entgeht nichts, er mustert Euch mit Neugier und vorsichtigem Argwohn.

Ezechiel ist schuld am Schicksal des Untoten! Er ist immer beim Bürgermeister anzutreffen, am ersten Abend in der Taverne, danach im →Rathaus. Er ist wortkarg und vorsichtig.

Der Untote ist ihm ein Dorn im Auge, vor allem in Bezug auf das Ansehen und den Handel von Ravenstatt. Beides sieht er gefährdet und ist für eine schnelle und unkomplizierte Lösung der Angelegenheit:

Untote sollten nunmal tot sein. Er selbst hat den Untoten noch nicht gesehen, würde aber, wenn es dazu käme, kurzen Prozess mit der unnatürlichen Kreatur machen. Ansonsten stimmt er in allen Belangen mit dem Bürgermeister überein.



Stadtwache

Hinweis: Der folgende Text und der Kampf sind nur für das erste Betreten der Stadtwache.

Als ihr die Stadtwache betretet, bietet sich Euch ein überraschendes Bild: In dem großräumigen Eingangsbereich sind Stühle und ein schwerer Eichentisch umgestürzt. Eine Wache liegt bewusstlos auf dem Boden, zwei weitere, davon einer offensichtlich der Hauptmann, stehen mit gezogenen Schwertern einem Riesen gegenüber, dessen Handgelenke zwar in Ketten liegen, aber der eines der Tischbeine wie eine große Keule fest in beiden Händen hält. Der Riese steht in der Mitte des Raumes, die Wachen auf der anderen Seite. Der Hauptmann sieht Euch an und knurrt: "Ihr kommt genau zur rechten Zeit. Lasst ihn nicht entkommen!" Noch bevor der Hauptmann zu Ende gesprochen hat, lässt der Riese sein Tischbein mit erstaunlicher Geschwindigkeit kreisen und greift Euch an.

HAUPTMANN GERRIT (Verbündeter)
ATT: 6 | PAR: 3 | AW: 3 | RÜ: 4 | HP: 30

WACHE (Verbündeter)
ATT: 3 | PAR: 2 | AW: 2 | RÜ: 3 | HP: 20

RIESE
ATT: 7 | PAR: 4 | AW: 1 | RÜ: 0 | HP: 40

Die Helden müssen eine AW+3 bestehen.

Diejenigen, die nicht bestehen, werden niedergeschlagen und können in der ersten Runde nicht angreifen. Sobald der Kampf vorbei ist, wird ihnen der außerordentlich dankbare Hauptmann gerne Informationen zur Verfügung stellen (siehe →Hauptmann Gerrit).

Nach dem Kampf steht Hauptmann Gerrit schwer atmend in der Mitte des Raumes, die Schwertspitze am Hals des Riesen. "Und deshalb, ihr nichtsnutzigen Anfänger, sollte man Diebesgesindel immer mit Händen auf dem Rücken fesseln. Ich hoffe, ihr habt etwas gelernt heute. Bringt ihn in seine Zelle. Und sperrt Euch am besten gleich mit ein, verfluchte Bande..." Die beiden Wachen packen den Riesen mit gesenktem Blick und schließen ihn ein.

Hauptmann Gerrit Tungsten

Der Hauptmann Ravenstatts ist ein Soldat alter Schule: Zäh wie Elchleder, mit Narben an Armen und im Gesicht. Es ist offensichtlich, dass er trotz seines grobschlächtigen Aussehens genau im richtigen Amt arbeitet. Seine Augen blicken klug und skeptisch in die Welt und lassen erahnen, wieviele Winter der Mann sich schon mit Gesindel und Verbrechern herumschlagen musste.

Hauptmann Gerrit ist unschuldig am

Schicksal des Untoten. Er ist den Helden für ihre Hilfe außerordentlich dankbar. Der Gefangene war Eltris, ein stadtbekannter Trunken- und Raufbold, der seinen Jähzorn nicht zügeln kann und von dessen Unmut über eine erzwungene Ausnüchterung sich die Helden soeben überzeugen konnten.

Der Hauptmann hat Informationen über alle Zeugen des Untoten: →Gudrun, →Hannes und →Jette. Er gibt ihnen die Adresse von allen Zeugen. Er selbst glaubt nicht an Untote, doch dank der Mânon-Nebul seien ja schon öfter unglaubliche Dinge passiert. Die Wachleute von Ravenstatt schieben zur Zeit Überstunden, um der Situation Herr zu werden, bisher ohne Erfolg.

Besondere Informationen: Wenn auf den Brand angesprochen, wird der Hauptmann den Helden mitteilen, dass vor gut 14 Tagen das **Haus des Abdeckers abgebrannt** sei, welches etwas außerhalb der Stadt liegt. Als man am Haus angekommen sei, waren nur noch die verkohlten Grundmauern übrig. Man geht davon aus, dass Marten, der Abdecker, in dem Brand umgekommen sei, da man ihn bisher nicht ausfindig machen konnte. Aufgrund der unzähligen verschmolzenen Tierkadaver auf dem Hof war es nicht möglich, einen menschlichen Leichnam zu identifizieren.

Wenn die Helden nach weiteren besonderen Vorkommnissen fragen, kann er von einer Meldung des Totengräbers (→der Friedhof) berichten. Das **Grab des jungen Konradin Trug** sei kurz nach dessen tragischem Tod (Sturz vom Dach der Scheune) aufgebrochen worden. Die Leiche sei fort und ja, das Grab

sei ungefähr zu der Zeit "geleert" worden zu sein, als die Berichte über einen Untoten begonnen haben, vor etwa 14 Tagen.

Wenn die Helden danach Fragen, kann sich der Hauptmann an eine **Goblin-Hatz (Gurtack)** im Wald vor Ravenstatt von vor zwei Monaten erinnern. Einen der Bande konnte die Stadtwache dingfest machen. Nach kurzer Zeit hatte der →Apothekarius allerdings Verwendung für ihn und habe den Goblin ausgelöst.

Angesprochen auf **Bjorgen Tungsten** seufzt der Hauptmann. Er ist sich der zwielichten Methoden seines Bruders bewusst, kriegt ihn aber nicht zu fassen. Sie sprechen schon seit mehreren Wintern nicht miteinander. Er glaubt allerdings, dass sein Bruder nicht auf eigene Faust agiert, sondern dass ihm jemand Anweisungen gibt.

Rathaus

Das Rathaus ist mit seiner aus dunklem Eichenholz gefertigten Fassade eines der eindrucksvollsten Gebäude der Stadt. Während sich im Erdgeschoss die Amtsstube samt großem Ratszimmer und bürgermeisterlichem Arbeitszimmer befindet, ist der erste Stock nur über eine Außentreppe zugänglich. Dort befinden sich die Wohnräume des amtierenden Bürgermeisters.

Die Spieler können das Rathaus nur während der Amtszeit besuchen und dort mit dem Bürgermeister in seinem Arbeitszimmer oder mit Ezechiel Liebstock in der Amtsstube sprechen.

Randolf Tuchner, Bürgermeister

Gebeugt von der Last seines Amtes sitzt Bürgermeister Randolf Tuchner an seinem schweren Schreibtisch und sieht Euch über eine Lesebrille hinweg fragend an.

Der Bürgermeister steht zunächst nicht für Fragen zur Verfügung. Ezechiel blockt alle Anfragen ab – es sei denn, die Helden bringen ein Indiz in Bezug auf den Untoten. Folgende Indizien können den Bürgermeister überzeugen, den Helden den Auftrag zur Lösung des Untoten-Rätsels anzuvertrauen:

- Die Helden finden in Martens Haus Reste der Schwarzpulver-Mine (und wissen, was das ist)
- Die Helden finden um Martens Haus herum frische Spuren des Untoten.
- Die Helden haben Marten gefunden.
- Die Helden haben die Leiche von Konradin Trug gefunden.

Sollten die Helden ein oder mehrere dieser Indizien anbringen, stellt ihnen Tuchner bei Lösung des Falles je 5 Silberlinge in Aussicht. Ab diesem Moment können die Helden auch immer direkt beim Bürgermeister vor-sprechen.

Besondere Informationen: Auf die **Frau des Bürgermeisters** angesprochen, wird der Gesichtsausdruck des Bürgermeisters traurig. Seine Frau leidet an Milzbrand und niemand scheint in der Lage zu sein, ihr zu helfen.

Für den Bürgermeister ist **Ezechiel** ein treues und vollkommen vertrauenswürdiges Mitglied des Rates und sein persönlicher Assistent. Dass Ezechiel auf den Posten des Bürgermeisters schießt, weiß Tuchner und findet das sogar gut. Immerhin hat er keine Kinder, die sein Amt fortführen könnten.

Bürgermeister von Ravenstatt zu sein, ist Tuchners ganzer Stolz. Und obwohl Ravenstatt keine nennenswerten Exportgüter hat, so ist das jährliche Apfelwein-Fest Anfang Herbst immer eine Zusammenkunft von Menschen aus ganz Âlendia.

Zu **Marten** sagt er: Ein äusserst tragisches Schicksal eines ansonst netten und

zuvorkommenden Bürgers. Der Bürgermeister kannte Marten nur flüchtig. Der Bürgermeister ist untröstlich über den Tod von Marten. Wäre sein Haus nicht so weit außerhalb, hätte man vielleicht schneller helfen können. Er selbst hält Abdecker für keinen unehrenhaften Beruf, doch die Bevölkerung von Ravenstatt sei nunmal recht abergläubisch, was diese Dinge angehe.

Ezechiel Liebstock, Ratsherr

Ezechiel Liebstock sitzt mit einem Federkiel bewaffnet zwischen mehreren Schriftrollen und Büchern. Er blickt die Helden freundlich, aber bestimmt an und lässt keinen Zweifel daran, dass Zeit nicht im Übermaß zu verschenken sei.

Ezechiel lässt die Helden erst durch, wenn diese ein gutes Indiz in Bezug auf den Untoten anbringen. Die Helden MÜSSEN Ezechiel das Indiz nennen, bevor dieser sie durchlässt. Jegliche Verleumdungen ohne Beweise werden von Ezechiel selbstbewusst abgeschmettert. Bei den Indizien "Marten" und "Leichnam Konradin" wird Ezechiel alarmiert, ohne dass die Helden dies mitbekommen. Danach wird Ezechiel nicht mehr im Ratshaus anzutreffen sein.

Angesprochen auf seinen →Streit mit Marten, ist Ezechiel kurz verwundert, fängt sich aber schnell wieder. Der Streit sei über eine Bezahlung ausgebrochen, die Dienstleistung sei aber nie zustande gekommen. Auf die

Antwort, warum er einen menschlichen Kadaver ausnehmen lassen wollte, geht Ezechiel zum Angriff über und droht, die Stadtwache zu holen, wenn solche infamen Anschuldigungen hervorgerbacht würden. Die Dienstleistung, über die Streit ausgebrochen war, beträfe keinen menschlichen Kadaver, sondern den eines Hundes.

Hier bietet sich an, die Helden auf die Gefährlichkeit von Ezechiel aufmerksam zu machen. Sollten die Helden versuchen, Ezechiel Gewalt anzutun oder ihm weiter drohen, kann dieser mit einer Kette, die eine Alarmglocke betätigt tatsächlich die →Stadt-wache herbeirufen. Diese wird die Helden aus dem Rathaus geleiten und zudem eine Strafgebühr von je einem Silberling abverlangen.

Besondere Informationen: Auf die **Frau des Bürgermeisters** angesprochen, schüttelt Ezechiel nur leicht den Kopf und rät, den Bürgermeister direkt zu befragen.

Ezechiel kenne **Marten** nicht (Lüge!) und könne kaum etwas über den jungen Mann sagen. Als Abdecker habe er es sicher nicht leicht gehabt.

Der **Brand bei Marten** sei ein Unglücksfall, wie er selten in Ravenstatt vorkäme. Ihn stört vor allem, dass man sich nun nach einem neuen Abdecker umschauen müsse. Ein Beruf, den verständlicherweise keiner übernehmen möchte.

Über seinen **Bürgermeister** weiß Ezechiel nur Gutes zu sagen – Ravenstatt könne keinen besseren Stadtverwalter haben als ihn. Ezechiel hoffe, dass er einmal ebenso

effizient für das Wohlbefinden der ravenstätter Bürger sorgen werde. Er macht keinen Hehl daraus, dass er einmal das Amt des Bürgermeisters übernehmen will.

Er sei ein guter Freund des **Apothekarius** und schätze sein Wissen und seine Arbeit sehr.

Konradin sei ein ehrlicher und hart arbeitender Bürger dieser Stadt gewesen und es sei ein großer Unglücksfall, dass er bei dem Sturz umgekommen sei. Sollten die Helden ihm den → Zettel aus der Apotheke zeigen, weicht er aus und sagt, es beträfe die Untersuchung des Unfalls.



Apotheke

Die Apotheke ist ein wohlgeordneter Raum, dennoch vollgepackt mit Tinkturen, Gefäßen, Glaskannen, kleinen und großen Schränken, mit unzähligen schmalen und breiten Schubladen, beschrifteten Türchen und Klappen. Bücher und Manuskripte, alte und neue Pergamente mit Rezepten und wissenschaftlichen Abhandlungen liegen wohlgeordnet in dafür vorgesehenen Regalen. Inmitten dieser Masse an Behältnissen und Aufbewahrungsmöglichkeiten steht ein hochgewachsener, ernster Mann mit Nickelbrille und Backenbart. Die Fingerspitzen mit Tinte beschmiert, der weiße Kittel jedoch makellos sauber.

Die Apotheke kann tagsüber besucht werden, in Anwesenheit des Apothekarius. Nachts können die Helden versuchen, in die Apotheke einzubrechen, um Hinweise zu finden. Der Apothekarius wird erst misstrauisch, wenn die Helden [→Gurtack](#), [→Marten](#) oder [→Konradin](#) erwähnen.

Nachts können die Helden versuchen, in die Apotheke einzubrechen. Dazu bitte im Abschnitt [→Einbruch in die Apotheke](#) weiterlesen. Nach dem Einbruch ist der Apothekarius nicht mehr in der Apotheke anzutreffen.

Hugbolt Trahm, Apothekarius

Hugbolt Trahm ist schuldig am Schicksal des

Untoten. Er ist jedoch ein äußerst kluger Mann und lässt sich nicht aufs Glatteis führen.

Besondere Informationen: Zur **Frau des Bürgermeisters** weiß der Apothekarius zu berichten, dass die gute Frau an Milzbrand erkrankt ist und dass es kaum Hoffnung auf Genesung gebe. Eine schwierige Zeit für den Bürgermeister und er, der Apothekarius, würde helfen, wo er kann.

Zum **Tode Konradin Trugs** berichtet er Folgendes: Er sei am Nachmittag eines regnerischen Tages vor etwa 2 Wochen zur Unfallstelle gerufen worden und habe nur noch den Tod feststellen können. Der junge Mann sei tragischerweise auf dem feuchten Dach der Scheune ausgerutscht und auf hartem Pflasterstein, Kopf zuerst, aufgeschlagen. Dabei habe er sich das Genick gebrochen und den Schädel aufgeschlagen.

Zu **Marten** kann der Apothekarius nicht viel erzählen. Er habe von dem Brand gehört, sei aber nicht genauer informiert, da man ja keine Leiche gefunden habe. Und selbst wenn man die menschlichen Knochen von den Tierkadavern hätte trennen können, mehr Information, als dass Marten kläglich verbrannt sei, hätte er auch nicht aus den verkohlten Knochen lesen können.

Auf den **Untoten** angesprochen, beginnt er spöttisch zu lachen. Man solle ein paar Waschweibern nicht alles glauben, was diese sich so ausdenken. Er sei ein Mann der Wissenschaft und glaube nicht an Wiederauferstehung.

Zu **Gurtack** sagt er, er habe sich erhofft,

einen Goblin als Haushaltshilfe erziehen zu können, aber die undankbare Kreatur sei nach einem Tag geflohen. Er wüsste nicht, wo sich Gurtack zur Zeit befinde.

Ezechiel sei ein langjähriger Freund und ein geschätztes Mitglied des Stadtrates. Zweifelsohne würde er einmal das Amt des Bürgermeisters übernehmen.



Schmiede

Die Schmiede liegt ausserhalb der Stadtmauer. Zum einen wohl wegen der Feuergefahr und dem Lärm, andererseits jedoch hat der Schmied mit großen Holztafeln seine Positionierung an der meistbefahrenen Ein- und Ausgangsstrasse Ravenstatts auf schlaue Art und Weise zu nutzen gewusst. Auf den Tafeln werden "schnelle Reparaturen" und "günstige Hufeisen" angeboten. An einer offenen Esse kann man den Schmied schon von Weitem bei der Arbeit ausmachen und die Hammerschläge leisten ein Übriges, um die Aufmerksamkeit auf das einfache Fachwerkhaus zu ziehen.

Tristan Haberecht ist unschuldig an dem Schicksal des Untoten, jedoch mitschuldig an der Grabschändung Konradins. Diese Grabschändung lastet schwer auf seinem Gewissen und kann von den Helden genutzt werden, um ihm ein Geständnis abzurufen (siehe Abschnitt [→Tristan Haberecht](#)).

Seine Tochter beschützt Tristan Haberecht mit allen Mitteln und hindert die Helden daran, direkt mit ihr zu sprechen. Sollten die Helden auf die Idee kommen, bis Nachts zu warten, wenn der Schmied in die Taverne geht, können sie ebenfalls mit der Tochter sprechen. Dies allerdings NUR, wenn der Schmied durch die Gespräche nicht miss-trauisch geworden ist - denn dann würde er zu Hause bleiben und vom Besuch der Taverne absehen.

Tristan Haberecht, Schmied

Der Schmied ist ein hochgewachsener Mann, dessen unablässige Arbeit an der Esse ihn in einen muskulösen Riesen verwandelt hat, dem kein Mensch als Gegner in einem Kampf gegenüberstehen möchte. Die ruhigen und präzisen Hammerschläge auf den Amboß und seine bedachten Bewegungen zeugen von großem Grundvertrauen in seine eigenen Fähigkeiten und einer gewissen Gleichgültigkeit gegenüber den Unwegsamkeiten des Lebens. Ein stolzer, rotbrauner Vollbart und buschige Augenbrauen runden das Bild des ravenstätter Schmiedes ab.

Tristan Haberecht ist unschuldig am Schicksal des Untoten, ist jedoch Komplize bei der Grabschändung von Konradin Trug.

Um mit seiner Tochter zu sprechen, müssen die Helden eine List anwenden und die →Notiz von Ezechiel nutzen, um den Schmied von seinem Arbeitsplatz zu locken oder abwarten, bis Tristan die Kneipe besucht.

Besondere Informationen: Auf **Marten** angesprochen, weiß Tristan zu berichten, dass der junge Abdecker all seine Werkzeuge bei ihm hat schmieden lassen. Er kennt ihn als zuverlässigen Kunden. Auf seine **Beziehung zu Frascha** angesprochen, verfinstert sich sein Gesicht und er zuckt mit den Schultern. Als Vater sei man nunmal nicht allzu erfreut darüber, wenn sich seine Tochter mit einem gesellschaftlich Aus-

gegrenzten anfreundet. Er gibt zu, über die Liebschaft nicht gerade erfreut gewesen zu sein.

Auf den Brand angesprochen, brummt er, dass das Feuer eine gefährliche Sache sei, und man vorsichtig damit umzugehen habe, er spreche aus Erfahrung, er habe schon zweimal beinahe seine Schmiede abgebrannt.

Wenn die Helden einen **Mordverdacht** gegen ihn aussprechen, wird der Schmied böse (und wird nicht mehr die Taverne besuchen). Sollte es zu einem Kampf kommen, ist der Schmied Herr der Situation. Mit erstaunlicher Geschwindigkeit wird er mit bloßen Händen einen der Helden K.O. schlagen (AW +8) und einen zweiten in den Schwitzkasten nehmen (STR +10). Das Gespräch wäre damit zunächst beendet und die Helden müssen zu einem späteren Zeitpunkt wiederkommen.

Tristan gibt vor, **Konradin** nicht zu kennen. Die Helden können aber mit den richtigen Hebeln ein Geständnis herauskitzeln. Nachdem sie die List mit Ezechiels Notiz angewendet haben, können sie den Schmied nach dessen Wiederkehr darauf ansprechen. Die Art und Weise, wie die Helden die Notiz an den Schmied bringen, ist deren Kreativität überlassen (einen Boten bezahlen, unauffällig Liegenlassen mit Schattenmeister-Probier, etc.) - Du solltest als Meister entsprechend mit einer passenden Probe reagieren. Eine Alternative für ein Geständnis wäre das → Rezept mit einer detaillierten Beschreibung, was in dem Keller der Apotheke vor sich geht (oder ein Stück der Leiche?).

Geständnis von Tristan

"Hm. Ich stehe zu meinen Fehlern. Ehrlich gesagt hatte ich schon am Anfang ein ungutes Gefühl bei der Sache, doch damals schienen die Vorteile zu überwiegen. Immerhin ging es um meine Tochter... Ich hatte Ezechiel über die Affäre mit Marten berichtet und er versprach mir, zu helfen, sollte ich im Gegenzug ihm helfen. Er benötigte einen menschlichen Leichnam, er sagte nicht wofür, aber versicherte mir, dass es zum Wohle der Bürger Ravenstatts sei. Die Leute würden das jedoch nicht verstehen, also müsse dies auf eine möglichst unauffällige Art passieren. Wir haben eines Nachts die Leiche von Konradin ausgegraben – er war ja tot, er spürte ja eh nichts mehr. Wir haben ihn in der Dunkelheit in den Keller des Apothekers gebracht. Das wars! Mehr habe ich nicht getan. Als ich dann vom Tod Martens hörte, war ich entsetzt. Das war überhaupt nicht, was ich mir vorgestellt hatte. Fraschas Herz ist ge-brochen, sie redet nicht mit mir und verlässt ihr Zimmer nicht mehr. Ich fühle mich furchtbar und wünschte, ich hätte mich niemals mit diesem verfluchten Ezechiel eingelassen..."

Er wird nicht bereit sein, gegen Ezechiel auszusagen. Er bittet die Helden inständig, seine Mittäterschaft bei der Grabschändung zu verschweigen. Er wohne mit Frascha alleine und wenn er ins Gefängnis müsse, sei niemand mehr da, um Frascha zu versorgen und sie zu schützen.

Frascha Haberecht

Eine junge Frau mit eingefallenem Gesicht sieht Euch aus verquollenen Augen an. Ihr steht in ihrem Zimmer, welches sowohl Licht als auch Luft vertragen könnte. Offensichtlich hat Frascha in den letzten Wochen ihrer Trauer in diesem Zimmer freien Lauf gelassen.

Frascha wird den Helden von ihrer **aufkeimenden, jungen Liebe** erzählen. Sie hat Marten als einen umsichtigen, fürsorglichen und freundlichen Mann kennengelernt – sie habe sich vorstellen können, ihn zu heiraten, trotz seines gesellschaftlich geächteten Berufes. Sie hatten Pläne, nach Rychenmâr oder Sunnagart zu ziehen, um dort gemeinsam ein neues Leben zu beginnen.

Wenn die Helden ihr von **Marten** erzählen, wird sie sofort nach dem Versteck fragen. Sollten die Helden ihr das Versteck nennen, wird sie sich sofort auf den Weg machen.

Besondere Informationen: Ihr Vater mochte **Marten nie besonders**. Obwohl sie versucht hatte, alles geheim zu halten, hatte ihr Vater doch mitbekommen, wohin sie immer wieder verschwunden war. Ihn habe vor allem die Angst umgetrieben, dass Frascha wie die Frau des Bürgermeisters an Milzbrand erkranken könne. Außerdem halte er den Beruf von Marten für unehrenhaft und für einen sozialen Abstieg. Sie hatten sich oft darum gestritten.

Bäcker

Ihr seid Euch einig, dass es in einer Stadt meist am besten in der Bäckerei riecht. Und ihr werdet nicht enttäuscht. Der angenehme Duft von frischem Brot vermischt sich in der ravenstätter Bäckerei mit dem süßlichen Aroma von Mandel und Honig. Denn neben prachtvollen, dampfenden Laiben Brot werden hier auch allerlei Süßwaren hergestellt, bei deren Anblick Euch das Wasser im Munde zusammenläuft. Hier scheint wahrlich ein Meister am Werk. Als ihr den Laden betretet, packt der füllige Bäckermeister ein Nudelholz und schreit: "Ich habe schon einmal gesagt, dass ich Euch hier nicht sehen will. Sagt Bjorgen, dass ich nicht dran denke, zu zahlen!"

Der Bäckermeister wird nur kurz kämpfen (bis ihm 10 Lebenspunkte abgezogen wurden).

Bäckermeister ATT

4 | PAR: 3 | AW: 2 | RÜ: 0 | HP: 45

Der Bäckermeister gibt auf, sobald er mehr als 10 Lebenspunkte Schaden genommen hat. Es klärt sich, dass er die Helden für eine Gruppe Schutzgelderpresser gehalten hat, die kurz vorher bei ihm aufgetaucht waren. Bjorgen Tungsten hat Beziehung "nach oben" und kann sich diese zwielichtigen Methoden erlauben. Als er feststellt, dass die Helden nicht zu Bjorgen gehören, entschuldigt er sich vielmals und bietet allen etwas Naschwerk als Entschädigung an.

Er verrät ihnen, dass Hannes, sein Lehrling, hinter dem Haus Küchenutensilien wäscht.

Ansonsten hat er kaum Informationen, er kennt weder Konradin noch Marten. An den Untoten glaubt er wohl - den Gesichtsausdruck von Hannes wird er nie vergessen.

Hannes, Lehrling

Ein schlacksiger Junge mit dünnen Armen und Beinen steht inmitten von Nudelhölzern, Tellern, Töpfen, Pfannen und anderen, nicht eindeutig erkennbaren Küchenwerkzeugen und versucht ein großes Blech in einem Zuber zu waschen. Er hat sichtlich Mühe damit.

Solange Hannes seine Arbeit nicht verrichtet hat, wird er nicht mit den Helden sprechen - zu sehr fürchtet er sich vor dem Donnerwetter seines Meisters. Die Helden können jedoch versuchen, ihm bei seinem Abwasch zu helfen. Jeder Held muss eine GES +4 absolvieren.

Sollten mehr oder ebensoviele Helden die Probe bestehen wie verfehlen, war der Abwasch erfolgreich und Hannes redet mit den Helden. Sollte das Ergebnis anders ausfallen, zerbrechen bei dem Abwasch zwei Teller. Hannes wird kreidebleich und jagt die Helden davon. Sie können jedoch zu einem späteren Zeitpunkt wiederkommen, wenn Hannes mit der Arbeit fertig ist.

Zeugenaussage von Hannes

"Sobald der erste Hahnenschrei ertönt, beginnen wir in der Bäckerei mit der Arbeit. Es war also noch dunkel, als ich die ersten Laibe Brot zum Abkühlen nach draußen bringen sollte. Und plötzlich stand er da. Ganz nah. Ich habe seine zerfetzte Haut gesehen. Sein Gesicht war vollkommen entstellt. Der Arm krampfte sich in einem unnatürlichen Winkel. Und dann seine Augen. Die waren tot. Das ganze Ding war tot. Ich habe einen solchen Schrecken bekommen, dass ich den Karren mit den Broten umgeworfen habe und einfach wieder ins Haus gelaufen bin. Tür zu und in die hinterste Ecke verkrochen. Der Meister musste mir 5 Ohrfeigen geben, bevor ich wieder aufgestanden bin."

Das sei vor 10 Tagen passiert. Hannes kennt weder **Marten**, noch weiß er etwas über **Konradin**. Er hat allerdings von dem **Brand** bei Marten gehört.

Kerzengießerei

Die Kerzengießerei ist in einem winzigen Haus untergebracht, welches im Inneren als Gießerei dient und mit seinem großen, aufklappbaren Fassadenfenster gleichzeitig als Laden erhalten kann. Ein einzelner Kupferbottich hängt über kleiner Flamme, in dem sich träge flüssiges Wachs mischt. Mehrere Gestelle halten hängende Kerzen verschiedener Durchmesser, an denen das heiße Wachs trocknet. Gelegentlich tropft Wachs auf einen mit Stroh ausgelegten Boden. Fertige Kerzen stehen zum Verkauf bereit – und immer präsent ist ein Geruch mit einem Gemisch aus Bienenwachs, Talg und Rosenblättern. Eine junge Frau wendet sich Euch zu.

Die Helden können hier auch Kerzen kaufen für 1 Kreuzer pro Kerze.

Gudrun, Tochter des Kerzengießers

Gudrun stellt sich als die Tochter des Kerzengießers vor. Sie ist ein hübsches Mädchen, welches harte Arbeit an heißen Böttichen gewohnt ist. Ihre Sommersprossen glänzen mit kleinen Schweissperlen. Schnell wischt sie sich die Hände an ihrer Schürze ab. Sofort bemerkt man, dass Gudrun nicht nur ihre harte Arbeit mag, sondern ebensoviel Spaß an Klatsch und Tratsch hat.

Gudrun ist unschuldig am Schicksal des Untoten. Sie hat ihn allerdings schon selbst gesehen und bei Erwähnung des Untoten verschwindet ihr jugendliches Lächeln. Aufgeregt fragt sie die Helden nach ihrer Begegnung mit dem Untoten aus. Stelle Gudrun als Meister möglichst als Klatschtante dar, gib den Helden allerlei unnütze Informationen, vermischt mit den wirklich wichtigen.

Gudruns Zeugenaussage

"Ich bin dieser... Kreatur eines Nachts begegnet. Ich hatte bis nach Sonnenuntergang gearbeitet. Ich packte zwei Kerzen in meine Tasche, die waren für zu Hause. Und auch zwei weitere, die waren für Frau Haarten, die ist sehr nett und hat einen Gemüsegarten, mit vielen unterschiedlichen Dingen und ist dabei wirklich günstig. Ich ging also noch schnell zu ihr und sie gab mir dafür Kartoffeln, Zwiebeln und einen Salat. Oder war es Kohl? Hach ich weiß nicht mehr. Mein Vater mag Kohl eigentlich nicht, aber meine Mutter sagt, er sei gesund! Danach bin ich weiter nach Hause. Und plötzlich war da ein Geräusch – ich blickte mich natürlich um, man weiß ja nie, so ganz alleine in der Dunkelheit... und dann sah ich ihn. Es war furchtbar. Er sah aus, wie... wie eine Leiche, aber er stand aufrecht an einer Wand und blickte mich mit seinen kalten Aufen an. Ich habe alles fallengelassen und bin gerannt wie noch nie zuvor. Ich bin so froh, mit dem Leben davon gekommen zu sein, das könnt ihr mir glauben. An dem Abend sind wir

hungrig schlafen gegangen."

Am nächsten Morgen habe sie zwar ihre Tasche wiedergefunden, allerdings ohne Kerzen oder Gemüse. Lediglich eine Kartoffel lag am Straßenrand. Das sei vor einer Woche passiert.

Sie kennt **Konradin** nicht, hat aber von seinem Unfall gehört.

Marten kennt sie, allerdings nicht persönlich, sondern durch ihre Freundin **Frascha**, die Tochter des Schmiedes. Diese habe eine geheime Liebschaft mit Marten gehabt – etwas, dass sie sogar ihrem Vater verschwiegen habe, aber ihr, Gudrun, nicht verheimlichen konnte. Frascha schien sehr verliebt gewesen zu sein, trotz des gewöhnungsbedürftigen Berufes von Marten. Sie habe aber viel Streit mit dem Vater darüber gehabt, der Marten nicht leiden könne.

Schneiderei

Die Schneiderei ist eines der wohlhabenden Häuser in Ravenstatt. Die großen Glasfenster, unterteilt durch kunstvoll geschnitzte Holzstreben, präsentieren einige der teuren und meisterhaft angefertigten Kleidungsstücke der ravenstätter Schneiderfamilie. Als ihr die Schneiderei betretet, wird durch das Öffnen der Türe eine kleine Glocke betätigt, deren heller Klang dazu führt, dass sich 3 Männer zu Euch umdrehen. "Geschlossen! Verzieht Euch!" knurrt einer von ihnen und klopf mit der Hand auf seinen Schwertknauf am Gürtel. Hinter den Männern, räumlich getrennt durch einen Tresen stehen eine ältere Frau und ein älterer Mann, offensichtlich das Schneider-Ehepaar. Beide sehen erschrocken und verängstigt im Wechsel zu Euch und zu den Männern.

Die Männer sind Bjorgen Tungsten und zwei seiner Leute. Er ist der kleine Bruder von Hauptmann Gerrit und das schwarze Schaf der Familie. Sollte er und seine Bande gegen die Helden gewinnen, werden die Helden von dem Schneider-Ehepaar verarztet. Sollten die Helden gewinnen, flieht Bjorgen, bevor er zu Boden geht.

BJORGEN TUNGSTEN

ATT 7 | PAR: 3 | AW: 2 | RÜ: 2 | HP: 25

BANDIT

ATT 4 | PAR: 2 | AW: 1 | RÜ: 2 | HP: 20

BANDIT

ATT 4 | PAR: 2 | AW: 1 | RÜ: 2 | HP: 20

Jette Reinfeld, Schneiderin

Nach dem Kampf spricht Jette in jedem Falle mit den Helden. Der Angreifer war Bjorgen Tungsten, ein Gauner, der Schutzgeld von einigen der in Ravenstatt ansässigen Geschäftsleute erpresst. Durch seine Verwandtschaft mit dem Hauptmann scheint er unangreifbar zu sein. Solange er nicht über die Stränge schlägt, bezahlen viele der Geschäftsleute das Schutzgeld.

Jettes Zeugenaussage

"Wir haben unsere Schlafräume über der Schneiderei. Eines Abends saß ich noch im Laden, ich hatte das Licht schon ausgeschaltet und der Mond schien hell, es war eine wolkenlose Nacht. Als ich etwas gedankenverloren durch das Fenster sah, bemerkte ich eine Gestalt, die sich merkwürdig schleichend oder schlurfend fortbewegte. Als sie in das Licht des Mondes trat, bekam ich einen fürchterlichen Schrecken. Das Gesicht war entstellt und die Augen waren kalt... wie tot. Zum Glück hat er mich in der Dunkelheit nicht gesehen. Er lief auf die Stadtmauer zu und verschwand in den Schatten..."

Jette habe diese Begegnung vor erst 4 Tagen gehabt. Sie erschauert, wenn sie daran zurückdenkt.

Als Meister solltest Du darauf hinarbeiten, dass die Helden den Ort untersuchen, an der Jette das Verschwinden des Untoten beschreibt - es ist der →Eingang zur Kanalisation.

Besondere Informationen: Als beliebte Schneiderin kennt Jette fast jeden aus Ravenstatt - bei Festen oder feierlichen Anlässen kommt die ganze Stadt zu den beiden, um sich die Kleider richten zu lassen. Sie kannte **Konradin** - ein netter junger Mann, der sein schlimmes Schicksal nicht verdient hatte. Ein Sturz von seiner morschen Scheune. Der Apothekarius konnte ihm nicht mehr helfen.

Auch **Marten** kannte sie. Die Ausgrenzung von Marten durch die Ravenstätter ist zwar nicht schön, aber notwendig, wegen seines Berufs. Der Milzbrand ist eine schlimme Krankheit, die oftmals von den Tierkadavern herrührt. Man muss sich nur die arme **Frau des Bürgermeisters** ansehen. Immerhin hatte er wohl eine Freundin, so zumindest ein Gerücht, welches sie gehört habe.

Konradins Haus

Ihr wandert auf einen kleinen, ärmlichen Bauernhof ausserhalb der ravenstätter Stadtmauer zu. Hühner sind in einem kleinen, umzäunten Bereich untergebracht, einige Gemüsebeete liegen zu Eurer rechten. Das kleine Wohnhaus ist solide gebaut, ist allerdings so klein, dass es maximal zwei Menschen Wohnraum bietet. Eine kleine Scheune steht wind-schief zwischen Wohnhaus und Stadtmauer. Eine alte Frau steht mit krummen Rücken bei den Hühnern und streut Futter auf den Boden.

Die alte Frau ist die Mutter Konradins und heißt Hildegard. Sie ist vor Trauer über den Verlust ihres Sohnes in sich zusammengesunken. Dunkle Augenringe zeugen von schlaflosen Nächten.

Konradins Unfall beschreibt sie als unglückliche Zusammenkunft von mehreren Umständen. Es hatte geregnet an jenem Nachmittag und da die Scheune im Dach ein Loch hatte, liefen sie und ihr Sohn Gefahr, das trockene Heu in der Scheune zu verlieren. Also hatte sich Konradin daran gemacht, das Leck im Dach zu reparieren. Die feuchten Holzschindeln auf der Scheune waren mit Moos bewachsen und Konradin rutschte aus. Als der Apothekarius endlich herbeigerufen wurde, war Konradin schon verstorben.

Wenn die Helden die Frau auf die **Grabschändung** ansprechen, schüttelt sie in

ungläublicher Verzweiflung ihren Kopf. Wer könne so etwas Grausiges nur anstellen? Auf den Verdacht hin, dass **Konradin der Untote sei**, winkt sie ab. Sie glaubt nicht an Untote, das sei alles Humbug. Wer immer ihren Sohn aus dem Grab entfernt hat, muss andere Gründe gehabt haben. Sie bittet die Helden, herauszufinden, wer ihr und ihrem Sohn dies angetan hat.

Marten kennt sie nicht, hat auch nichts über dessen Brand gehört.



Ravenstatt speziell

Der Friedhof

Der Friedhof von Ravenstatt ist klein, jedoch gepflegt. Einige prunkvolle Steinmonumente und Familiengrüfte der Wohlhabenden liegen verstreut zwischen den zahlreichen Gräbern der einfachen Bürger. Euch wird bewusst, dass im Tode alle gleich sind und kein noch so ausgeschmücktes Grab diesen Umstand vertuschen kann. Am Rande dieses Feldes steht eine moosbewachsene Hütte, aus deren Dach ein Schornstein ragt. Kleine, von Efeu umwachsene Fenster lassen kaum Sicht auf das dunkle Innere der Hütte. Gerade als ihr die ersten Gräber erreicht, hört ihr eine wütende Stimme: "Schert Euch fort, ihr elenden Biester! Hier bekommt ihr keine Knochen!"

Der Totengräber kämpft gegen ein Pack Wölfe. Der Kampf findet nur beim ersten Betreten des Friedhofs statt. Die Helden müssen der Stimme hinter die kleine Hütte folgen.

Ein in schwarz gekleideter Mann steht mit einer Schaufel bewaffnet vier knurrenden Wölfen gegenüber. Er nimmt Euch aus den Augenwinkeln wahr und ruft Euch zu: "Heda, den Monden sei Dank. Wärt ihr so

freundlich, einem alten Mann im Kampfe gegen diese räudigen Knochenbuddler zu helfen?"

BROCKEN, TOTENGRÄBER (Verbündeter)

ATT: 1 | PAR: 4 | AW: 0 | RÜ: 1 | HP: 25

WOLF ANFÜHRER

ATT 4 | PAR: 0 | AW: 4 | RÜ: 0 | HP: 15

WOLF

ATT 3 | PAR: 0 | AW: 3 | RÜ: 0 | HP: 10

WOLF

ATT 3 | PAR: 0 | AW: 3 | RÜ: 0 | HP: 10

WOLF

ATT 3 | PAR: 0 | AW: 3 | RÜ: 0 | HP: 10

"Habt Dank für Eure Hilfe, diese Biester werden immer frecher. Wahrscheinlich riechen sie den toten Konradin, wer weiß..." Der alte Mann nickt Euch zu und widmet sich leise vor sich hin murmelnd wieder seiner Gartenarbeit. Äste, Laub und Tannenzapfen werden fein säuberlich zwischen den Gräbern aufgelesen und auf einen Haufen geworfen.

Brocken, Totengräber

Ganz in schwarz gekleidet blickt Euch ein älterer Mann mit frisch rasiertem Gesicht an. Seine Erscheinung ist elegant, seine Kleidung schmutz- und faltenfrei. Trotz der Gartenarbeit sind seine Hände sauber. Mit bedächtigen Bewegungen und ernstem Gesicht blickt er von einem zum anderen und wartet offensichtlich darauf, einen Grund für Eure Anwesenheit zu erfahren.

Brocken ist unschuldig am Schicksal des Untoten. Er ist die Abgeschlossenheit gewohnt und bisher hatten ihm die Toten lediglich Einsamkeit und Stille beschert. Doch seit dem Vorfall des jungen Konradin sei nichts mehr wie früher. Für ihn steht fest, dass Konradin aus dem Grab gekrochen sei. Das würde sich auch mit den Meldungen über einen Untoten decken, die er aufgeschnappt habe. Er habe das Grab nicht wieder zugeschüttet, da er hoffe, dass Konradin wieder zurückkehre und den für ihn bestimmten Platz einnehmen würde.

Trotzdem, er fühle sich seitdem unsicher auf dem Friedhof. Eine Möglichkeit der Erklärung wären die Månon-Nebul. Das Konradin nach dem Sturz von der Scheune tot gewesen ist, daran besteht kein Zweifel, das habe auch der Apothekarius bestätigt, zweifelsfrei.

Besondere Informationen: Der →Apothekarius stellt öfter den Tod von Personen bei Unfällen oder Krankheiten fest, er gilt als Autorität auf diesem Feld.

Konradin wurde landesüblich in einem Tuch begraben. Säрге werden nur in seltenen, sehr wohlhabenden Fällen verwendet.

Die Bestattung von Konradin war recht formlos, anwesend war nur die Mutter des Jungen.

Konradins Grab

Ein Grab inmitten anderer Gräber ist aufgewühlt. Eine Holztafel steckt etwas schief in der Erde. Nicht besonders meisterlich geschnitzte Buchstaben formen den Namen "Konradin Trug, 18 Winter". Erde und kleine Steine liegen wahllos um das Grab herum. Blumen, die wohl mal auf dem Grab lagen, wurden achtlos beiseite geworfen. Ein großes Loch gähnt Euch an, das Grab ist offensichtlich leer und es sieht so aus, als sei etwas oder jemand unter der Erde hervorgebrochen.

Die Helden können sich das Grab ansehen. Ein offensichtlicher Fund ist ein kleines, geschnitztes Holzpferd (eine Grabbeigabe seiner Mutter), welches noch halb vergraben am Grunde des Grabes liegt.

Erst wenn die Spieler das Grab minutiös Zentimeter für Zentimeter absuchen wollen, kann der Meister eine geheime Pfadfinderprobe (+5) fordern. Sollte einer der Helden die Probe bestehen, entdeckt derjenige eine scharfe Kante in der Erdwand,

wie sie von einer Schaufel oder einem Spaten stammen könnte. Der Abraum um das Grab herum jedoch ist untypisch für jemanden, der eine Schaufel benutzt. Als wolle dieser jemand den Anschein erwecken, Konradin sei selbst aus dem Grab gekrochen. (Tatsächlich waren der Schmied und Ezechiel daran interessiert ihre Spuren zu verwischen!)

Sollte keiner der Helden die Probe bestehen, deutet für die Helden nichts auf fremde Einwirkung hin.



Einbruch in die Apotheke

Um in die Apotheke einzubrechen, gibt es zwei Möglichkeiten: **den Haupteingang** (Beutelschneider +5) mit Blick auf den Fluss Valler und ein **kleines, hohes Fenster** (Beutelschneider +2) an einer Seitenwand, welches von einer dunkleren Gasse erreichbar ist. Dieses kann aber nur von einer Person erreicht werden, die von einer anderen Person gehalten wird (STR +3). Sollten die Helden sich für das Fenster entscheiden, muss also eine STR-Probe von demjenigen, der die Räuberleiter hält und eine Beutelschneider-Probe vom Einbrecher absolviert werden. Passe hier als Meister die Probenwerte an, wenn der Einbrecher ein Held ist, der besonders schwer erscheint.

Zudem besteht für die Helden eine Wahrscheinlichkeit, entdeckt zu werden. Sollte die STR-Probe nicht bestanden werden, fallen beide Helden auf den Boden und die Wahrscheinlichkeit, entdeckt zu werden steigt auf 100%. Ansonsten besteht beim Haupteingang eine 75%-ige Chance, entdeckt zu werden, in der Seitengasse nur 25%. Dazu würfle als Meister bei jedem Einbruchs-Versuch der Helden mit 4 beliebigen Würfeln:

75%: mehr als 2 Erfolge -> Helden werden entdeckt

25%: mehr als 6 Erfolge -> Helden werden entdeckt

Sollten die Helden entdeckt werden, kommen zwei Wachen der Nachtwache auf

sie zu und beginnen einen Kampf:

WACHE ATT
3 | PAR: 2 | AW: 2 | RÜ: 3 | HP 20

WACHE ATT
3 | PAR: 2 | AW: 2 | RÜ: 3 | HP 20

Die Helden können zunächst das Erdgeschoss untersuchen. Ansonsten gibt es nur noch einen Zugang zum Keller, der Zugang zum Obergeschoss ist nur über eine Außentreppe erreichbar und stellt zudem den Wohnraum des Apothekarius dar. Im Übrigen ist der Apothekarius auch nicht im Obergeschoss aufzufinden, sollten die Helden ihn nach ihrer Erkundung direkt festnehmen wollen.

Erdgeschoss

In schemenhafter Dunkelheit liegt die Euch vertraute Apotheke mit ihren 1001 Fächern vor Euch. An drei Wänden befinden sich hohe Schränke mit Schubladen aller Größen. Selbst unter dem Schaufenster neben dem Eingang stehen zwei Kommoden mit unterschiedlichen Gläsern, Schachteln und Miniatur-Truhen. An der Rückenwand befindet sich zwischen zwei bis unter die Decke aufragenden Regalen eine Tür. Der Raum wird durch eine Art Tresen getrennt, welcher ebenfalls auf der vom Kunden abgewendeten Seite unzählige Schubladen aufweist.

Je nachdem, wo die Helden suchen, solltest Du als Meister eine geheime Probe auf INT +4 werfen lassen.

- **Wand links:** Salben | Probe bestanden: unzählige Salben zu allerlei Hautproblemen, Verbrennungen, Akne, Ausschlägen.
- **Rückwand:** Kräuter, Bücher | Probe bestanden: Kräuter in verschiedenen Zuständen (getrocknet, frisch und eingelegt) sowie mehrere Bücher zur Zubereitung und Weiterverarbeitung von Salben, Sud und Tees.
- **Wand rechts:** Schriftrollen, Bücher und Einmachgläser | Probe bestanden: alphabetisch sortierte Bücher zu Krankheiten und Krankheitsverläufen. Sollten die Helden nach einem Buch über Milzbrand suchen, stellen sie fest, dass ein Buch in der M-Abteilung fehlt. Die Einmachgläser sind gefüllt mit verschiedenen Innereien und Organen von Tieren.
- **Kommoden unter Schaufenster:** undefinierbares Zeug in Gläsern und Schachteln, mit Preisschildern versehen | Probe bestanden: getrocknetes Kernobst in Gläsern, Teile von Tieren für abergläubische Behandlungsmethoden.
- **Tresen:** Zettel und kleine Dosen mit verschiedenfarbigen Pulvern | Probe bestanden: Die Pulver sind zerkleinerte Pflanzen, die teilweise als Gewürz, teilweise als Heilkräuter in Sud oder Tees Verwendung finden. Die Zettel sind Kundenkorrespondenz und Abrechnungen. Zwischen den Abrechnungen finden die Helden **in jedem Falle** den Zettel von Ezechiel (siehe Bild).

Sollten die Helden tatsächlich in der Dunkelheit suchen, erschweren sich die Proben je um 4 Punkte. Die Tür zum Keller ist nicht abgeschlossen, es ist allerdings so dunkel, dass die Helden nicht ohne Lichtquelle hinabsteigen können.



Keller der Apotheke

Eine schmale dunkle Treppe führt in den Keller hinunter und in einer unbegründeten Vorahnung stellen sich Euch die Nackenhaare auf. Vielleicht ist es das leise Knarren der alten Holztreppe oder aber der unangenehme, süßliche Geruch und die Kälte, welche vom Keller heraufziehen. Als ihr schließlich unten angekommen seid, bleibt Euch der Atem stehen. In der Mitte eines großen, fensterlosen Raumes, steht ein einzelner Tisch, über dem zwei Öllaternen hängen. Auf dem Tisch liegt der

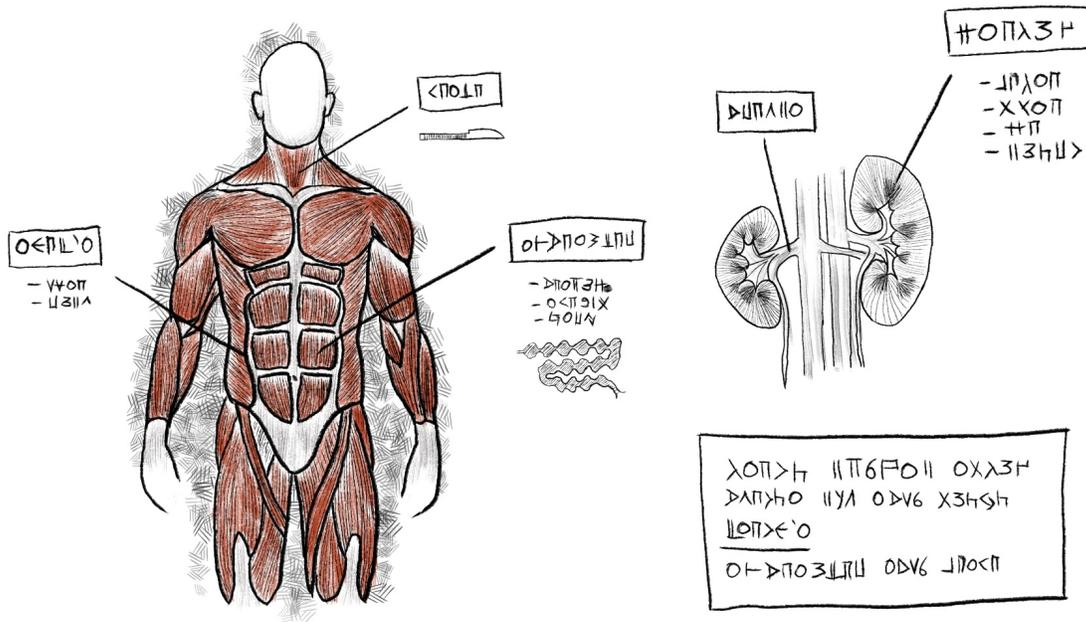
leblose Körper eines jungen Mannes, der Brustkorb und die Bauchdecke mit allerlei metallischen Zangen aufgebrochen, sodass die Organe sichtbar sind. Eiserne Schalen stehen fein säuberlich geordnet daneben, von denen einige mit einzelnen Organen bestückt sind, die offensichtlich der Leiche entnommen wurden. Auf einem Pult daneben liegt ein Buch und eine einzelne Seite. Nachdem ihr Euch von dem Schock erholt habt, bemerkt ihr zwei leuchtende Augen in der hinteren Ecke des Kellers. Als ihr das Licht ausrichtet, erkennt ihr einen Goblin, der mit einem eisernen Halsring an die Wand gekettet wurde. Sein linkes Bein endet in einem in Tuch gehüllten Stumpen.

ein paar Werkzeuge und unnützen Kram. Das Buch ist das fehlende Buch über Milzbrand. Hier die Beschreibung der Krankheit Milzbrand, die Helden finden diesen Abschnitt im Buch:

So kommet die Kranckheit, genannt Milzbrand, in die Lande und rafft jung als auch alt dahin. Kein blühend Leben vermag dem schwarzen Feuer zu widerstehen und einmalst von jenem Feuer berührt lasst alle Hoffnung fahren. Gar furchtbar wird die Qual und der Schmerz seien, sodass schon vielen der unmittelbare Todh als einziger Ausweg galt.

Sichtbar sind Blasen gefüllt mit Eiter und Wasser, die an jeder Stelle des Körpers auftreten maq. Schwellungen gar wider-

Die Helden können den Keller untersuchen, finden aber außer den genannten Dingen nur



licher und stinkender Art, genannt Ödem, werden zu einer wachsenden schwarzen Kruste, die nicht mit Wasser abzuwaschen ist. Tatsächlich dringt das Feuer meist tief in das Fleisch, sodass man es nur mit einem Messer herauszuschneiden vermag, woran der Patient oftmals zugrunde geht.

So kann der Milzbrand aber auch vom Inneren ausgehen. Fieber, Durchfall und Erbrechen sind die Folge, alle Säfte des Menschen werden aufs Ärgste ausgespien. Schließlich fließt auch Blut aus allen Öffnungen und weist dem Kranken seine letzten Stunden.

Hütet Euch also vor tothem Tier, welches nicht rein ist. Hütet Euch vor verpesteter Luft, in welcher der Gestank von Leichen und Kadavern hängt. Hütet Euch vor Orten wie der Halle des Abdeckers, welcher das tothe Getier ausnimmt und den Milzbrand erweckt.

Die einzelne Seite scheint aus einem Buch herausgerissen und in einer Sprache verfasst zu sein, die normalerweise keiner der Helden kennt. Unter dem Text befindet sich jedoch ein Zeichnung (siehe Bild). Neben dem Apothekarius und Ezechiel, welche ja wissen, worum es sich bei diesem Schriftstück handelt, kann nur noch der → Bürgermeister mit genügend Bildung aufwarten, um die Seite zu entziffern. Sollte einer der Helden eine Magister +5 schaffen, kann er erraten, worum es geht: Er beschreibt die Herstellung einer Medizin, die auf Wasser, Pinienharz,

menschlicher Galle und pulverisiertem menschlichen Darm basiert.

Gurtack, der Goblin

Gurtack wird mit den Helden sprechen, er ist schwach und wird dankbar jede Hilfe annehmen. Seine Halskette kann mit einer Beutelschneider +2 oder einer STR +4 geöffnet werden.

Gurtacks Zeugenaussage

"Mann in weissem Kleid gibt Gurtack zu essen und kommt manchmal, um anderen, toten Mann aufzuschlitzen. Er aber nichts essen. Er viel gucken in Bücher und immer langsam schlitzen. Er von Gurtack verlangen, schwarzes Dämonen-Pulver zu machen, sonst kein Wasser, kein Brot, kein Fleisch... Gurtack ihm nicht nur Dämonen-Pulver gemacht, auch andere Pulver, aber nix viel wert. Dämonen-Pulver ist gefährlich, wenn in Flamme werfen. Dann großes BAM! und alles fliegt durch Luft. Gurtack seinen Fuß an Dämonen-Pulver verloren."

Sollten die Helden Gurtack mitnehmen wollen (zum Beispiel als Zeuge), wird er versuchen, sich im Laufe der Nacht zu befreien und fortzulaufen. Nur, wenn die Helden den Goblin fesseln, ihn nicht aus den Augen lassen und wie einen Gefangenen behandeln, kann er als Zeuge vorgeführt werden. Lassen ihn die Helden laufen, dankt er ihnen und verschwindet in der Dunkelheit.

Besondere Informationen: Gurtack hat für den Apothekarius **eine Mine** erstellt. Er erkennt die Reste des Drahtgestells als seine Arbeit wieder, falls die Helden das Fundstück von →Martens Haus dabei haben.



Martens Haus

Als ihr Euch dem Anwesen nähert, schlägt Euch ein ungeheurer Gestank entgegen, der nach einigen Schritten so stechend wird, dass ihr Euch feuchte Stoffetzen über Mund und Nase pressen müsst. Vor Euch erheben sich die verschmorten Reste eines Landhauses. Der Grundriss scheint zweigeteilt gewesen zu sein, ein zweigeschössiger Wohnraum auf der linken und eine hochgebaute Halle auf der rechten. Schnell wird Euch klar, dass die Halle wohl dem Ausnehmen der Tierkadaver gedient hat, denn auf ihrem Boden finden sich unzählige Knochen, die mit Hautetzen, Innereien und anderer, undefinierbarer organischer Materie zu einem klebrigen Brei verschmolzen sind. Schweigend betrachtet ihr den grausigen Fund und könnt nicht umhin, Euch den Alltag des armen Marten auszumalen.

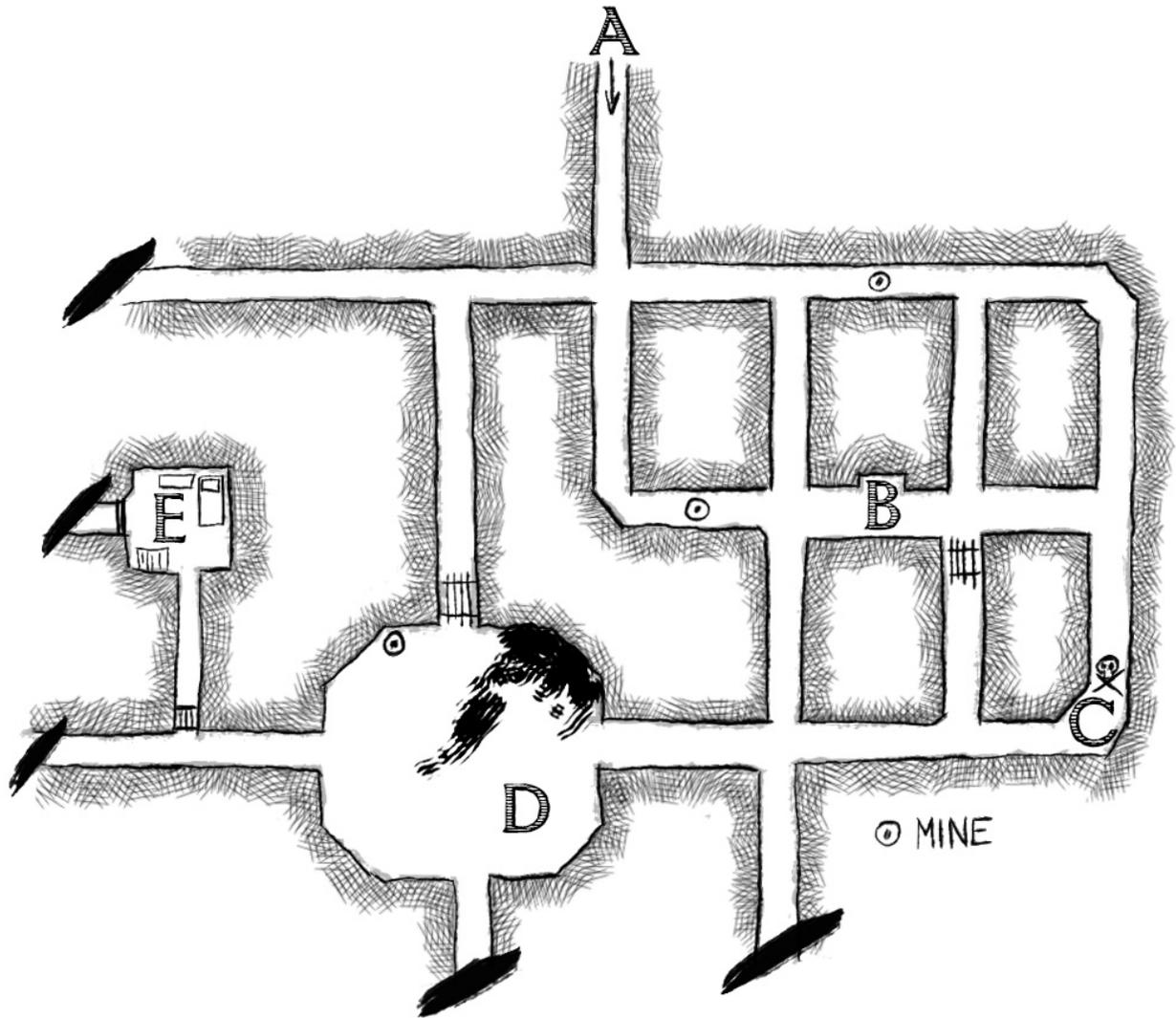
Die Helden können die Ruine und die Umgebung untersuchen. Hier kannst Du den Tatort weiter ausschmücken, füge grausige Detail hinzu. Folgende Bereiche sind wichtig:

- **Halle:** Tierknochen, Hautetzen, Innereien, verschmorte Blutreste. Verkohlte Regale, Tische und Hocker. Allerlei Abdecker Werkzeug: Messer, Macheten, Zangen und Spieße. Eisengestelle mit Ketten und Haken, teilweise noch mit aufgespießten Tier-Schädeln. Irgendwelche hilfreichen Spuren hier zu suchen, ist absolut ergebnislos.

- **Wohnraum:** Verbrannte Möbel, größtenteils sind nur noch verkohlte Gerippe übrig. Der erste Stock ist eingestürzt, Teile des Daches liegen neben dem Gebäude. Ein schwerer Tisch hat das Feuer und den Einsturz überlebt, ist jedoch vollkommen verkohlt. Einige Eisenpfannen, Besteck und Blechbecher liegen verstreut herum. Ein ein Ofen aus Gusseisen, dessen kleines Gittertürchen fehlt steht traurig, mit eingeknicktem Ofenrohr an einer nur noch aus schwarzen Planken bestehenden Außenwand.
- **Ofen:** Im Inneren des Ofens, unter einer Ascheschicht finden die Helden ein merkwürdiges, kreisförmiges Gebilde aus Draht. Keiner wird dieses Gebilde identifizieren können, bis auf die Goblins (bzw. wenn die Helden schon in der Kanalisation waren, werden sie es selbst erraten können: Es ist eine explodierte Mine).
- **Umgebung:** Die Umgebung von Martens Haus ist ein mit Kies ausgelegter Eingangsbereich und ein schlecht bewirtschafteter Garten hinter dem Haus. Der Weg, welcher zum Haus führt ist eine Sackgasse. In einigen Metern Entfernung beginnt der Wald. Die Helden sollten eine geheime Probe auf Pfadfinder werfen.
 - Pfadfinder +2: In etwa 20 Meter Entfernung, außerhalb des Gebäudes liegt das kleine Gittertürchen des Ofens. Es wurde durch die Explosion aus dem Fenster geschleudert.
 - Pfadfinder +4: In östlicher Richtung führt eine Spur einer Person von dem Haus in den Wald, die sich darin kurz darauf verliert. Die Person blutete und bewegte sich einige Zeit auf allen vieren fort. Im Wald scheint sie sich an einem Baum aufgerichtet zu haben.
 - Pfadfinder +5: Hinter dem Haus existieren Spuren im Gemüsebeet. Das Feuer hat das Beet zwar nicht zerstört, doch an den Pflanzen, die noch intakt sind, fehlt das Gemüse. Fußspuren sind in der Erde erkennbar: Eine schlurfende, hinkende Person hat hier das Gemüse gestohlen.



Kanalisation



Eingang zur Kanalisation

Der Blickrichtung aus dem Fenster der Schneiderei folgend, gelangt ihr nach etwa 100 Metern an die nördliche Stadtmauer von Ravenstatt. Die einfache Stadtmauer ist schmucklos, von dieser Seite ist die grau-grüne Patina aus Stein und Moos das Einzige, was die 4 Meter hohe Mauer auszeichnet. Kein Treppenaufgang, keine Leiter, geschweige denn ein Tor. Der Bereich, den Jette Euch gezeigt hat, befindet sich in der Mitte zwischen zwei kleinen Turmaufgängen, die jeweils zur rechten und zur linken etwa 150 Meter entfernt sind. Zwischen der Stadtmauer und den Wohnhäusern verläuft eine Rundstraße aus Kopfsteinpflaster. Ein eiserner Gullideckel findet sich am Rand der Straße, zu der Stadtmauer hingewandt. Ein paar Meter weiter liegen einige Holzkisten. Pferdeäpfel liegen hier und dort auf der Straße.

Der Gullideckel ist der Eingang zur Kanalisation. Achte als Meister darauf, dass die Helden nicht ohne Lichtquelle die Kanalisation betreten können. Um den Gullideckel zu heben, muss ein Held eine STR + 3 bestehen.

Durch die Kanalisation

Die Kanalisation hat einige wichtige Punkte, die auf der Karte durch Buchstaben gekennzeichnet wurden. Führe die Spieler durch die Karte, indem Du ihnen immer beschreibst, in welche Richtung sie sich weiter fortbewegen können. Die dicken schwarzen Striche markieren das Ende eines Ganges – hier kannst Du Dir kreativ eine Begründung ausdenken, warum die Helden nicht weitergehen können: Der Gang ist eingestürzt, eine massive Tür oder ein Gitter versperrt den Weg...

Das Gittersymbol markiert eine robuste Eisengitter-Tür, die von den Helden nicht geöffnet werden kann.

Ein Kreis mit einem Punkt in der Mitte ist das Symbol für eine Mine. Sollten die Helden darüber laufen, lass einen der Helden eine geheime Probe auf INS +3 machen, um die Falle zu erkennen. Sollte er sie nicht erkennen, explodiert die Mine und derjenige bekommt 10 Schadenspunkte (abzüglich RÜ). Sollte er die Falle erkennen, kann er versuchen, sie zu entschärfen – mit Beutelschneider +5. Sollte ihm die Probe gelingen, kann er die Falle mitnehmen.

Die einzige Mine, die nicht aktiviert ist, befindet sich bei D.

- **A – Der Eingang:** Hier beginnen die Helden ihre Reise durch die Kanalisation
- **B – Altar:** Ein alter, verfallener Altar eines vergessenen Kultes. Außer ein paar

Knochen und Spinnen nichts zu finden. Allerdings taucht eine Gruppe von streunenden, hungrig aussehenden Hunden auf und greifen die Helden an, wenn diese nichts zu essen dabei haben.

schaffen es nicht, das Gitter zu bewegen. Dafür können sie eine der Minen verwenden. Der Gang ist klein, sodass die Helden auf allen vieren hindurch robben müssen.

GROSSER SCHWARZER HUND

ATT: 8 | PAR: 0 | AW: 3 | RÜ: 0 | HP: 18

GRAUER STRASSENHUND

ATT: 6 | PAR: 0 | AW: 2 | RÜ: 0 | HP: 15

KLEINE BRAUNE DOGGE

ATT: 5 | PAR: 0 | AW: 4 | RÜ: 0 | HP: 12

- **C – Ein Skelett:** Hier hast Du als Meister die Möglichkeit, den Helden Ausrüstung zu geben. Sei es Geld, eine Waffe oder Kleidung.
- **D – Goblin-Camp:** Dies ist das Goblin-Lager. Sollten die Helden zuvor den Gang im Norden auf das Goblin-Lager zugehen, können sie Licht wahrnehmen. Wenn die Helden sich dazu entscheiden, zu schleichen (geheime Schattenmeister +2) und alle Helden die Probe bestehen, können sie 4 Goblins beobachten, die sich in dem Raum befinden und mehrere Stücke Fleisch über einem Feuer braten. Sollte die Schattenmeister-Probe fehlschlagen, sind keine Goblins zu sehen. Gehe zu [→Goblin Hinterhalt](#), wenn die Helden den Raum betreten.
- **E – Martens Versteck:** Um zu E zu gelangen, müssen die Helden das kleine Gitter für einen Abfluss-Gang absprengen. Sie können dahinter einen schmalen Gang und an dessen Ende ein flackerndes Licht erkennen. Waffen oder andere Werkzeuge

Goblin Hinterhalt

Der Gang erweitert sich und kurz darauf steht ihr in einer kleinen Halle, in der aus vier Gängen die kleinen Ströme am Boden in der Mitte zusammenlaufen. Zu Eurer Rechten befindet sich ein unordentlicher Haufen aus allerlei Unrat, von Tierknochen über Fäkalien bis hin zu kleinen, geschnitzten Spielzeugen und Scherben zersplitterter Tontöpfe vereint sich alles zu einer stinkenden und widerlichen Masse. Auf der gegenüberliegenden Seite befinden sich Holzkisten, wobei der Großteil beim Öffnen zerstört wurde. Ihr habt die Halle durch den Zugang im Osten betreten. Im Norden befindet sich ein Zugang, der durch ein Gitter versperrt ist. Die Ausgänge im Süden und Westen scheinen intakt.

Die Spieler können nun den Bereich durchsuchen. In den Kisten finden sie eine der Minen. Bevor die Spieler weiterziehen, solltest Du als Meister den Start für den Goblin-Angriff setzen.

Sollten die Spieler die Goblins durch das Gitter beobachtet haben, kommt der bevorstehende Angriff nicht allzu überraschend: Alle vier Goblins greifen zwar zuerst an, die Helden können jedoch je einen AW-Wurf versuchen. Sollten die Spieler die Anwesenheit der Goblins nicht erahnen, so kann der erste Angriff der vier nicht pariert (oder ihm ausgewichen) werden.

Goblin Anführer

ATT: 4 | PAR: 2 | AW: 4 | RÜ: 2 | HP: 18

Goblin

ATT 3 | PAR: 2 | AW: 2 | RÜ: 2 | HP: 12

Goblin

ATT 3 | PAR: 2 | AW: 2 | RÜ: 2 | HP: 12

Goblin

ATT 3 | PAR: 2 | AW: 2 | RÜ: 2 | HP: 12

Bevor die Goblins vollständig das zeitliche Segnen, geben sie auf und jammern um Gnade. Sollten die Spieler Gnade walten lassen, können sie mit den Goblins sprechen.

Besondere Informationen: Die Goblins sind hier, um einen der ihren zu suchen, der vor zwei Monden in den Wäldern vor Ravenstatt verschwunden ist: →Gurtack. Sie haben sich diese Halle als Versteck ausgesucht, da man von hier aus fast überall in der Stadt auftauchen kann, ohne Aufsehen zu erregen.

Die Minen sind ihr Werk, Gurtack hatte gute Kenntnisse mit dem schwarzen-Pulver-Dämon. Er wusste, wie man es herstellt und dann so verarbeitet, dass es knallt, wenn man drauftritt. Gurtack hatte selbst dabei einen Fuß verloren, weshalb er langsamer laufen konnte als die anderen. Dadurch ging er verloren, als die Gruppe im Wald vor einigen Soldaten der →Stadtwache floh.

Martens Versteck

Leise atmend kriecht ihr nacheinander durch den engen Kanal, den Blick immer auf den flackernden Schein gerichtet, der in einigen Metern Entfernung das Ende verrät. Spinnen und Käfer nehmen vor Euch Reißaus. Schließlich, endlich, lasst ihr den letzten Meter hinter Euch und zwingt Eure verstaubten Körper aus dem engen Gang. Vor Euch liegt, in vollkommener Stille, ein kleiner Raum. Eine Holztür zu Eurer linken, daneben ein paar leere Holzkisten, die seitlich aufgestellt wurden und dadurch eine Art kleinen Tisch abgeben. Darauf sind allerlei Gefäße, Schalen mit Talg und Tierfett, Pinsel und kleine Werkzeuge aus Holz und Knochen. Ebenso steht dort ein Fass, welches Euch seltsam bekannt vorkommt und welches nach Bier riecht. In der rechten hinteren Ecke liegt auf einer schmutzigen Stoffdecke ein schlafender Mann, neben ihm eine weitere Kiste, auf der mehrere Kerzen flackern.

Der schlafende Mann ist natürlich Marten. Er wacht auf, sobald die Helden ihn ansprechen.

Erschrocken richtet sich der Mann auf. Angsterfüllt wandern seine Augen von einem zum Anderen. Die Haut auf seinem Gesicht ist zur Hälfte verbrannt, das Feuer hat sich tief in sein Anlitz gegraben. Die Haare auf seinem Kopf sind nur noch teilweise vorhanden, ebenso zeigt die Haut

seines zitternden Armes schwere, eiternde Brandwunden auf. "Wer seid ihr?" fragt er mit schwacher Stimme, um sich kurz darauf einem rasselnden Husten hinzugeben.

Marten

Marten spricht freimütig mit den Helden, nachdem sie sich vorgestellt haben und er soweit Vertrauen fassen konnte, dass sie nicht zu seinen Attentäter gehören. Er versteckte sich hier seit dem Brand bei seinem Haus.

Martens Zeugenaussage

"Der Brand ist nicht einfach so entstanden, ich war ja auch nicht eingeschlafen oder so. Es war spät, ich dachte gerade an einen Tee, also wollte ich den Ofen anwerfen. Als ich den ersten Holzsplit in den Ofen legte, hörte ich ein Klicken. Und kurz darauf knallte es. Funken und Flammen flogen durch den Raum und ich mit ihnen. Ich wurde gegen den Tisch gerammt und verlor das Bewusstsein. Als ich wieder aufwachte, stand alles in Flammen. Ich schaffte es zwar, das Gebäude zu verlassen, aber habe mir dabei einige schwere Wunden zugezogen. Mir wurde klar, dass das kein Unfall gewesen sein konnte. Also verließ ich, verwundet und halb betäubt, mein Anwesen und verkroch mich im Wald. Dort lag ich zwei Tage mit großen Schmerzen. Immerhin hatte ich Wasser,

um die Wunden zu waschen. Aber Nahrung hatte ich keine! Also erdachte ich einen Plan, mich tagsüber in der Kanalisation zu verstecken, um Nachts in der Stadt Nahrung zu klauen. Das klappte auch ganz gut, bis mich dieser Bäckersjunge, Hannes, zufällig dabei ertappte. Mein Aussehen half mir dabei, denn ich habe dem Jungen einen riesen Schrecken eingejagt. Also habe ich mir das zu Nutze gemacht, und mich mit Knochenresten, Talk und Tierfett zusätzlich entstellt. Ausserdem habe ich mich nur noch hinkend fortbewegt, um alle im Glauben zu lassen, dass ich ein echter Untoter sei. Das hat gut funktioniert... sogar bei Euch..."

wollte, dass Marten diesen Prozess auch an einer menschlichen Leiche vollzöge, er weigerte sich jedoch. Ezechiel bot ihm zunächst Geld an, drohte schließlich, als Marten sich weiterhin weigerte. Marten seinerseits drohte mit Alarmierung der Stadtwache, einen Schachzug, den er im Nachhinein bereue. Beweise für die Schuld Ezechiels hat er freilich nicht.



Marten fragt nach seiner Freundin, Frascha, und ob es ihr gut ginge. Er bittet die Helden, ihn nicht zu verraten, sondern ihm zu helfen, seine Mörder zu finden.

Marten bleibt zunächst in seinem Versteck und wird dieses erst verlassen, wenn seine Attentäter dingfest gemacht wurden.

Besondere Informationen: Marten hat →Ezechiel im Verdacht, da er mit ihm kurz vor dem Vorfall einen Streit hatte. Als Abdecker war es seine Pflicht, die Kadaver von Tieren auszunehmen und alles Verwertbare zu sichern. Dadurch arbeitete er mit vielen Menschen aus Ravenstatt zusammen, da Leder, Knochen und Innereien von mehreren Gewerben (Abdecker lieferten zum Beispiel Knochen an Seifensiedereien, Häute an Gerbereien und sogar verfaultes Fleisch an Salpetersiedereien) benötigt wurden. Ezechiel

Auferstehung - das Ende

Nachdem die Helden alle Hinweise und Indizien zusammengetragen haben, bestehen mehrere Möglichkeiten das Abenteuer zu beenden. Zunächst einmal die Auflistung aller möglichen Hinweise:

- Der →Zettel von Ezechiel beweist die Komplizenschaft zwischen Ezechiel und dem Apotheker im Falle Konradin.
- Die →Reste der Sprengfalle und → Gurtack, der Goblin beweisen den Anschlag des Apothekers auf Marten.
- Der →Leichnam von Konradin im Keller der Apotheke beweist die Schuld des Apothekers im Falle Konradin.
- Das →Geständnis Tristans beweist dessen Mitschuld und Ezechiels Involvierung im Fall Konradin.
- Die →herausgerissene Seite ist ein Hinweis auf das Motiv der Grabschändung.
- Die Zeugenaussage →Martens ist ein Indiz auf Ezechiels Schuld am Attentat.

Das Ende richtig zu inszenieren ist Deine Aufgabe als Meister. Die Helden können nun verschiedene Wege einschlagen: zuerst den Bürgermeister einweihen, oder lieber doch direkt zur Stadtwache gehen, eventuell entscheiden sie sich auch, den Apotheker und Ezechiel auf eigene Faust zu stellen oder Marten in seinem Versteck aufzusuchen. Egal

an wen die Helden sich wenden, sie sollten folgende Informationen erhalten:

- Die Schuld des Apothekers steht einwandfrei fest. Nicht so bei Ezechiel, bisher sind hier nur Indizien vorgebracht worden, die ein Ratsherr nicht unbedingt zu Fall bringen. Einen handfesten Beweis oder eine Zeugenaussage wäre hier ratsam.
- Sollten die Helden nochmals versuchen, den Schmied zu einer Zeugenaussage zu bewegen, wird er ihnen unmißverständlich klarmachen, dass er keine Aussage tätigen wird, sogar zur Not alles bestreiten würde. Der Schutz seiner Tochter geht ihm über alles.
- Die Helden erhalten vom Bürgermeister/dem Hauptmann die Adresse des Privathauses Ezechiels mit einer inoffiziellen Erlaubnis, sich dort nach weiteren Beweisen umzusehen.
- Der Bürgermeister kann die →herausgerissene Seite entziffern.



Ezechiels Haus

Die Tür zu Ezechiels Haus kann mit einer Beutelschneider +4 oder einer STR +4 aufgebrochen werden. Ezechiel ist weder im Rathaus, noch zu Hause anzutreffen.

Als ihr das Haus der Ratsherren betretet, habt ihr Eure Waffen gezogen und Eure Sinne geschärft. Wie ihr kurz darauf feststellt, vergeblich. Ezechiel ist nicht zu Hause. Seine Zimmer sind tadellos aufgeräumt, alles ist geordnet – seine Vorliebe für Ordnung hat er auch in seinen Wohnräumen vollkommen ausgelebt. Umso deutlicher tritt ein kleiner, wertvoll aussehender Sekretär hervor, welcher hastig aufgerissen wurde. Ein Tintenfass ist dabei heruntergefallen und auf dem Boden zerschellt. Schubladen wurden unachtsam herausgerissen und durchsucht. Ein Stapel Bücher liegt gefährlich nahe an der Kante und droht herunterzufallen.

In dem Stapel Bücher finden sich die "Moderne Abhandlung über Stadtverwaltung und Städteplanung", "Geheimnisse des öffentlichen Ansehens" und "Ressourcen umsichtig nutzen – eine praktische Anleitung".

Zudem findet sich ein kleines Notizbuch, in dem mit Tinte wöchentliche Einnahmen notiert werden von verschiedenen Kaufleuten Ravenstatts. Es sind kleine Beträge, die sich durch die Menge der Einträge allerdings summieren. Zudem sind Ausgaben notiert, die mit B.T. markiert wurden.

Hinweis: Die Ausgaben beziehen sich auf Bjorgen Tungsten, dem Schläger von Ezechiel.

Ein weiteres Buch trägt den Titel "Kodex Obskuritas – geheimes Traktat der verrufenen Praktiken zur Behandlung von Krankheiten". In ihm befinden sich allerlei Zeichnungen und Schriften, die keiner der Helden verstehen wird. Die Helden stellen jedoch fest, dass eine Seite herausgetrennt wurde – die Schnittstelle passt zu der Seite, die im Keller der Apotheke gefunden wurde. Dies ist der endgültige Beweis für die Schuld Ezechiels.

Desweiteren finden die Helden neben dem Buch eine leere, lederne Dolchscheide.



Showdown im Rathaus

Früher oder später werden die Helden mit dem Beweis zum Rathaus zurückkehren müssen, allein schon, um die Belohnung abzuholen. Hier wird der finale Kampf stattfinden. Es ist möglich, dass die Helden den Hauptmann als Verbündeten mitbringen.

Das Vorzimmer des Rathauses ist zu Eurem Leidwesen leer - Ezechiel scheint Eurer Schuldzuweisung zuvorgekommen zu sein und hat offensichtlich das Weite gesucht. Auch die bürgermeisterliche Amtsstube ist verlassen. Dennoch, ihr hört Stimmen aus dem großen Ratszimmer. Stolz und voller Selbstbewußtsein stoßt ihr die große Doppeltür zum Ratszimmer auf... und bleibt verwundert auf der Türschwelle stehen.

In der Mitte des Saales liegt ein schwer atmender Bürgermeister, über ihm, mit erhobenen Dolch kniet Ezechiel mit einem zur Fratze verzerrten Gesicht. Um die beiden herum stehen 5 Männer, einer von ihnen ist Bjorgen Tungsten. Hinter den Männern, im Gesicht fast so weiß wie sein Kittel, zittert der Apothekarius. Ezechiel friert in seiner Bewegung ein und starrt Euch hasserfüllt an: "Seht nur, was ihr getan habt, ihr widerlichen Tellerlecker. Ich hätte seine Frau gerettet, aber nein, ihr musstet herumfragen, Eure Nase in Dinge stecken, die Euch nichts angehen. Nun bleibt mir keine andere Wahl. Ich werde nun wohl doch schon früher Ravenstatt

übernehmen müssen, auf eine Art und Weise, die ich gerne umgangen wäre... Seis drum! Bjorgen, kümmere Dich um unsere Gäste..."

Gib als Meister den Helden den Hinweis, dass sie in der ersten Runde Ezechiel angreifen **müssen**, da er sonst den Bürgermeister abstechen würde. Sollten die Helden diesen Hinweis übergehen, wird der Bürgermeister schwer verwundet und wird nicht zur Verfügung stehen, um die Belohnung auszuzahlen. Auch der Stadtbucheintrag bleibt den Helden dann verwehrt.

EZECHIEL LIEBSTOCK:

ATT 3 | PAR: 1 | AW: 1 | RÜ: 0 | HP: 20

BJORGEN TUNGSTEN

ATT: 7 | PAR: 3 | AW: 2 | RÜ: 2 | HP: 25

BANDIT STARK

ATT 5 | PAR: 3 | AW: 1 | RÜ: 3 | HP: 30

BANDIT

ATT 4 | PAR: 2 | AW: 1 | RÜ: 2 | HP: 20

BANDIT

ATT 4 | PAR: 2 | AW: 1 | RÜ: 2 | HP: 20

BANDIT (FERNKAMPF, Bogen)

ATT: 4 | PAR: 0 | AW: 2 | RÜ: 2 | HP: 20

Als endlich der letzte der Galgenbrüder gefallen ist, haltet ihr kurz inne, um Luft zu holen. Der Bürgermeister sitzt ungläubig

über das Geschehene, aber unversehrt auf dem Boden des Ratszimmers und starrt den leblosen Ezechiel an. Soviel Blutvergießen. Doch eine weitere Person kann seinen Blick nicht von der Leiche des jungen Ratsherrn lassen: dem Apothekarius laufen Tränen über seine Wangen und während ihn die Stadtwache Richtung Ausgang schleift, scheint er mehr in sich zusammenzufallen, je weiter er sich von Ezechiels unbewegtem Antlitz entfernt. Euch wird klar, dass Hugbolt Trahm, der Apothekarius, am Ende doch nicht die gefühlslose Bestie ist, für die ihr ihn gehalten habt, sondern vielleicht sogar das genaue Gegenteil.

Ein paar Anmerkungen, um das Abenteuer abzuschließen:

- Die Helden bekommen vom Bürgermeister die versprochene Belohnung von 5 Silberlingen pro Person und werden außerdem als Ehrenbürger von Ravenstatt in das Stadtbuch eingetragen.
- Der Schmied Tristan wird Marten bei sich als Lehrling aufnehmen, sodass er nicht mehr den Beruf den Abdeckers ausüben muss.
- Hauptmann Gerrit Tungsten ist über den Tod seines Bruders traurig, gibt aber vor allem sich selbst die Schuld an dessen Schicksal.
- Jeder in Ravenstatt, der ab sofort über den

"Untoten" spricht, wusste schon immer, dass es gar keine Untoten gegeben hat.

- Frascha übernimmt die Apotheke und beginnt bei dem inhaftierten Apothekarius das Handwerk zu lernen und wird es schaffen, den größten Teil der Narben Martens mit allerlei legalen Salben zu heilen.
- Die Frau des Bürgermeisters erliegt kurz darauf ihrer Krankheit, doch Randolph Tuchner bleibt trotz seiner Trauer Bürgermeister von Ravenstatt.
- Die Helden erhalten an dieser Stelle auch ihre Erfahrungspunkte – als Meister hast Du hier die Möglichkeit, Erfahrungspunkte **nicht** auszugeben, falls die Helden ihre Aufgaben schlecht, zu brutal oder gar nicht gelöst haben:
 - 80 Erfahrungspunkte für die erfolgreiche Überführung Ezechiels
 - 60 Erfahrungspunkte für das Aufspüren des Leichnams Konradin Trugs
 - 30 Erfahrungspunkte für die Rekonstruktion des Attentats (Mine, Ofengitter)
 - 20 Erfahrungspunkte für die Befreiung Gartucks
 - 10 Erfahrungspunkte, wenn die Helden an die Mutter Konradins denken und ihr Bericht erstatten.

Anhang

zum Ausdrucken

RAVENSTATT

