

Mordgedanken

Von Simon Seber

Ein Kurz-Abenteuer für 1-5 Einsteiger Helden
und einen Meister

Es spielt zwischen Ragath und Punin
zu einer beliebigen Zeit

simon.seber@gmx.de

Abenteuer im Überblick

Zwischen Punin und Ragath müssen die Helden in einem Haus unter schlüpfen. Gerade in dieser Nacht passiert ein Mord. Die Helden müssen den oder die Schuldige finden, dafür müssen sie Verdächtige befragen und das Haus und Umfeld untersuchen.

Abenteuerverwendung

Dieses Abenteuer kann als einzelnes Abenteuer gespielt werden oder Sie bauen es als Reiseereignis in ein anderes ein.

Einstieg ins Abenteuer

Es ist egal ob die Helden Richtung Ragath oder Punin unterwegs sind. Vielleicht können Sie mögliche Gründe dafür mit Ihrer Gruppe besprechen. Wenn die Helden dann auf dem Weg sind können Sie ihnen am Abend dies präsentieren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit etwa einer halben Stunde nieselt es, aber erst jetzt wird daraus ein heftiger Regen. Ihr solltet schleunigst eine Unterkunft finden. Gerade als ihr euch nach einem schönem warmem Nachtlager sehnt, bemerkt ihr ein Haus, das unter den Regenschleiern auftaucht. Als ihr näher herankommt seht ihr ein prachtvolles Gebäude, „Derjenige, der hier wohnt hat nicht zu wenig Geld“ denkt ihr und klopf. Ein junger Bursche von etwas 16 Götterläufen öffnet euch: „Die Zwölfe zum Grusse! Was kann ich für euch tun?“

Wenn die Helden nach einer Übernachtung fragen wird er sie hereinbitten und seiner Herrin bescheid sagen. Nach einer Weile erscheint er wieder und sagt zu. Er wird sich um die Pferde der Helden kümmern, falls sie welche besitzen oder in seine Schlafkammer gehen. Die Dienerin Livia wird die Helden nach oben zu den Gästezimmern bringen und sich ihrer nassen Kleidung annehmen. Falls die

Helden keine zweite Garnitur haben können sie sich auch ein paar abgelegte Kleider bekommen. Nach einiger Zeit kommt Sie wieder und richtet den Helden aus, dass die Hausherrin sie zum Essen einlädt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet den großen Raum, indem eine große Tafel steht, an der eine Frau und zwei Männer sitzen. „Ah! Meine Gäste, setzt euch doch“ begrüßt euch die Frau und deutet auf die Stühle. Als ihr euch gesetzt habt fährt sie fort: Mein Name ist Fina Babek. Das ist mein Sohn Jost.“, sie zeigt auf den jüngeren der beiden Männer, „ und dies ist unser hoch geschätzter Weinhändler, Olko Kurzke, aus dem Bornland“.

Bei dieser Gelegenheit können die Helden mehr über sie drei Personen erfahren. Ab und zu kommt auch Livia herein und bringt neues Essen oder schenkt Wein nach. Dann können die Helden sehen, wie sich Jost und Livia verliebte Blicke zuwerfen.

Die Nacht

In dieser Nacht wird der Mord begangen. Livia schleicht sich um 4 Uhr in der Nacht zu Jost ins Zimmer und rammt ihm einen Dolch in die Kehle. Sie huscht hinaus und vergräbt den Dolch im Gemüsebeet, wobei sie aus Versehen einen Knopf von ihren Kleid mit eingräbt.

Dies sollen die Helden natürlich nicht erfahren, da sonst das ganze Abenteuer schnell zu Ende wäre.

Die Leiche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein schriller Schrei weckt euch am nächsten Morgen. Ihr vermutet, dass er aus dem Raum bei der Bibliothek kommt.

Schon hört ihr Füße über den Gang in die Bibliothek rennen. Als ihr in das Zimmer kommt bietet sich euch ein schrecklicher Anblick. Jost liegt in seinem Bett mit einer Stichwunde im Hals. Überall ist Blut. Livia sitzt schluchzend in der Ecke. Die anderen scheinen noch zu geschockt um etwas herauszubringen.

Es sind alle zusammen, Fina, Livia, der Koch Cuil, der Küchenjunge Lothur, der Stallbursche Jergan, sogar Olko ist da.

Wenn die Helden die Gruppe betrachten und eine *Menschenkenntnis-Probe* schaffen können sie folgendes herausfinden:

1TaP*: Alle wirken sichtlich bestürzt.

2TaP*: Olko ist etwas ruhiger als die anderen, wohl weil er von außen kommt.

4TaP* Fina wirkt nicht ganz so bestürzt wie eine Mutter die gerade ihren Sohn verloren hat.

6TaP*: Cuil und Lothur scheint es wenig auszumachen, dass sie einen weniger zu bekochen haben.

8TaP*: Jergans Trauer ist auf jeden Fall echt.

12TaP*: Ein komisches Gefühl schleicht sich bei dir ein, kann es sein das Livia alles nur spielt?

Wenn die Helden den Toten untersuchen, können sie nach einer *Heilkunde-Wunden-Probe* erkennen:

0TaP*: Die Verletzung kommt von einer Stichwaffe.

1TaP*: Es war eine kleine Waffe.

2TaP*: Es war ein Dolch.

4TaP*: Jost hat geschlafen.

5TaP*: Der Dolch wurde schnell wieder entfernt.

Bei der Untersuchung des Zimmers können Sie sich an der Beschreibung etwas weiter unten orientieren.

Es wird beschlossen, dass der Tote zur Aufbahrung in die Familiengruft gelegt wird.

Kurze Zeit später wird Jergan bei den Helden auftauchen. Er wird erzählen, dass er und Jost Freunde waren. Und da keiner der Anderen sich um die Aufklärung des Falles bemühen, bittet er die Helden dies zu tun.

Um den Täter zu finden gibt es mehrere Möglichkeiten, vom Dezimieren (siehe: <http://de.wikipedia.org/wiki/Dezimieren>) bis hin zum Auf den Kopf stellen des ganzen Hauses. Die beiden sinnvollsten Ideen, die sich auch miteinander verbinden lassen, werden hier vorgestellt.

Falls Sie als Meister noch eigene Ideen haben, dürfen sie diese auch ausarbeiten, Sie müssen sich aber überlegen, ob das in die Geschichte passen würde und aventurisch stimmig ist.

Durchsuchen des Hauses

Hier werden die einzelnen Räume des Hauses beschrieben.

Haupthaus 1.Stock

1 Das ist die **Eingangshalle**. Eine große Treppe führt nach oben auf die Galerie. Eine genauso große Tür befindet sich links von der Treppe und führt zum Speisesaal. Die andere Tür rechts führt zu den Schlafkammern der Angestellten. Die Tür links führt zum Salon. Es ist hier nichts zu entdecken, was die Ermittlungen weiterbringen könnte.

2 Der **Salon** ist gemütlich eingerichtet. In der Mitte steht ein ovaler Tisch. Um ihn herum stehen etwa ein Dutzend gemütliche Stühle. In den Regalen und Vitrinen an der Wand stehen köstliche Weine und teures Porzellan. Auf den drei Ölbildern sind immer die drei Selben Personen abgebildet. Fina, Jost und ein Mann, der etwa so alt ist wie Fina. Dies ist Lares, Finas Mann und Josts Vater. Er ist bei einem Jagdausflug von einer Klippe „gefallen“. Fina gibt Jost die Schuld, weshalb das Verhältnis zwischen den beiden sehr angespannt.

3 Das **Teezimmer** ist ähnlich wie der Salon eingerichtet. Auch hier gibt es einen ovalen Tisch, nur ist dieser kleiner und es passen nur sechs Stühle drum herum. In den Regalen und den Vitrinen befinden sich Teetassen und Teeblätter aus ganz Aventurien. Auch hier befinden sich Gemälde, diesmal aber von längst verstorbenen Ahnen.

4 Dies ist das **Speisezimmer** in dem die Helden zu Abendessen. Die große Tafel in der Mitte ist das einzige Möbelstück in dem Raum. An den Wänden hängen große wertvolle Teppiche aus dem Kalifat.

5 Die **Küche** ist sehr gut ausgestattet. Neben den zwei Herden gibt es noch zahlreiche Töpfe und Pfannen, sogar eine Vorrichtung um ganze Schweine zu braten.

6 Im **Lagerraum** befinden sich Lebensmittel für einen Monaten. Wenn die Helden den Raum genauer untersuchen, können sie eine kleine Kiste hinter einem Vorsprung entdecken. Um die Kiste zu öffnen ist eine einfache *Schlösserknacken-Probe* oder ein *Foramen*, natürlich kann die Kiste auch durch rohe Gewalt (KK +2) zu öffnen. In der Kiste befinden sich mehrere Waffen. Ein Jagdmesser, ein halbes Schwert und ein Ogerfänger. Die Helden könnten jetzt den Verdacht haben, dass eine dieser Waffen die Tatwaffe ist. Aber keine dieser Waffe ist mit Blut beschmiert. Die Tatwaffe stammt jedoch tatsächlich aus dieser Kiste nur befindet sie sich zur Zeit vergraben im Gemüsebeet.

7 Das ist die **Schlafkammer des Kochs Cuil**. Es befindet sich ein Bett und eine unverschlossene Truhe im Zimmer. In der Truhe befinden sich ein paar Kleidungsstücke und ein kleines Amulett mit einem Bild von Fina. Das könnte die Helden auf die Idee bringen, dass sie beiden ein Verhältnis haben.

8 Hier schläft **Küchenjunge Lothur**. Auch

in diesem Zimmer befinden sich ein Bett und eine unverschlossene Truhe. Neben Kleidungsstücken befindet sich in der Truhe ein Wurfmesserset und ein zerlöchertes Ölgemälde von Jost. Wenn die Helden nicht darauf kommen, dass die Löcher durch die Wurfmesser entstanden sind, dann können sie es durch eine *Kriegskunst-Probe* herausfinden. Lothur war auch in Livia verliebt und hat deshalb Wurfmesser werfen an einem altem Ölgemälde von Jost geübt. Dadurch könnte Lothur auf die Liste der Verdächtigen kommen.

9 Dies ist das **Zimmer von Livia**. Natürlich steht hier auch ein Bett und eine Truhe. Diesmal aber ist die Truhe verschlossen, mit einem Schloss, das sie von Jost bekommen hat. Um es zu öffnen ist eine *Schlösserknacken-Probe* oder ein *Foramen* nötig. Natürlich kann man auch diese Truhe mit Gewalt (KK-2) öffnen. In der Truhe befinden sich zwei sehr schöne Kleider. Sogar ein Liebesbrief von Jost ist befindet sich in einem der Kleider. Wenn die Helden sich den Boden anschauen können sie Papierschnipsel erkennen. Wenn Sie wollen können Sie die Spieler puzzlen lassen, dazu drücken Sie am besten das Bild von Jost aus und zerreißen Sie es. Als Livia erfahren hatte, dass Jost sie betrogen hatte, zerriss sie das Bild und plante den Mord.

10 In diesem Zimmer schläft **Jergan**. Natürlich ist hier außer einem Bett und einer Truhe, in der Kleider sind, nichts verdächtiges. Wenn Sie wollen, dass die Helden Jergan auch ein bisschen verdächtigen, dann können sie ihn hier einbringen wie z.B mit: „Was macht ihr hier? Ihr verdächtigt wohl nicht etwa mich?“ usw.

Haupthaus 2.Stock

11 Das ist der **Gästeschlafsaal** für die Frauen. Hier befinden sich 2 (oder mehr

wenn nötig) Betten. Er ist bis zum Eintreffen der Helden unbelegt.

12 Hier schlafen die **männlichen Helden**. Ihr stehen auch 2 (oder wenn nötig mehr) Betten. Der Raum ist vor dem Auftauchen der Helden auch unbelegt.

13 Das ist **Josts Raum**. Wenn die Helden den Raum erst später untersuchen ist die Leiche schon längst in die Familiengruft gebracht. Das getrocknete Blut ist aber immer noch da. Ansonsten sind im Zimmer, außer Büchern und Kleider, keine Hinweise zu finden. Wenn Sie wollen können sie hier auch einen Liebesbrief von Livia unterbringen.

14 In der **Bibliothek** befinden sich natürlich sehr viele Bücher. Die bis an die Decke reichenden Regale sind voll mit Büchern über alle möglichen Themen. In der Mitte ist ein Lesepult auf dem die jetzt interessantesten Bücher liegen. Einmal befindet sich in Kompendium der schwarzen Magie befindet sich ein Zettel. Das ist das Testament Josts Vater. Er beerbt nur seinen Sohn und nicht seine Frau, was diese sehr wütend macht.

15 Hier ist eigentlich **kein Raum**, sondern man kann von der Galerie(18) in die Eingangshalle schauen.

16 Hier ist das Gästezimmer von **Olko den Weinhändler**. Neben einem Bett ist auch eine große unverschlossene Truhe in dem Zimmer. In der Truhe sind verschiedene Weinproben und ein paar einfache Reisekleidung. In der linken hinteren Ecke befindet sich eine lose Diele. Unter ihr hat Livia einen Dolch versteckt, der eventuelle Ermittler auf eine falsche Fährte locken soll. Wenn die Helden ihn nicht entdecken wird sie irgendwann mit ihm auftauchen und sagen, sie habe ihn in Olkos Zimmer gefunden.

17 In **Finas Zimmer** befinden sich ein

Bett, ein Schrank und ein Regal mit Büchern über Botanik, Rahjakünste und drei Tagebücher. Im Neusten können die Helden erfahren, dass Fina Jost die Schuld gibt, dass ihr Mann tot ist. Außerdem ist sie wütend, dass er ihr nichts vererbt hat. Und sie schreibt, dass sie manchmal mit Mordgedanken spielt.

18 Dies ist die **Galerie**.

Familiengruft

Hier liegt der tote Jost, wenn die Helden ihn noch nicht untersucht haben, können sie dies hier nachholen. Sehen Sie dazu in Kapitel **Die Leiche**. Wenn die Helden die Treppe neben dem Totenbett herunter gehen, sehen sie dort drei steinerne Särgen. In zweien der Särgen sind die Großeltern, Bilia und Konst, von Jost beigesetzt. In dem anderen liegt Lares, Josts Vater das Datum stimmt mit dem überein, welches die anderen benennen.

Teich

Auf dem kleinen Teich schwimmen ein paar Seerosen. Ansonsten weist der Teich keine Besonderheiten auf.

Lagerhaus

Hier lagern die Geräte und Samen für die Felder. In einem Sack befindet sich ganz unten ein gewickelter Strick. Diesen hat Lares sich gedreht, um sich umzubringen. Aber es hatte sich eine bessere Gelegenheit ergeben.

Latrine

In diesem, von Innen verriegelbarem, kleinen Raum befindet sich die Latrine.

Stall

Dies ist der Stall, in den zehn Boxen befinden sich vier Shadifs. Die leeren Boxen dienen also Lager. Dort werden unter anderem Heu, Futter und Sättel aufbewahrt.

Im Stall könnte eine Schlusszene stattfinden(s. u.).

Gemüsebeet

Hier finden die Helden einen entscheidenden Hinweis. Nämlich ist neben den Teilen mit Gemüse und Blumen ein Teil umgegraben. Dort hat Livia ihren Dolch, die Tatwaffe vergraben und einen Knopf dabei verloren. Davon hatte sie zum Glück nichts bemerkt und die Helden können sie somit überführen.

Dialog

Die Helden können natürlich auch den Dialog mit den Meisterpersonen suchen. Um ihnen als Meister eine gute Übersicht über die Lage zu verschaffen sind hier einige Texte mit Motiven und Verhältnissen oder mit Vergangenen.

Motive der Mörderin Livia

Sie hatte herausgefunden, dass Jost ein Verhältnis mit einem Mädchen aus dem nächstem Dorf hatte. Daraufhin war sie so eifersüchtig, dass sie beschloss ihn zu töten.

Mögliche Motive anderer Bewohner

Fina hatte einen starken Hass gegen ihren Sohn entwickelt, weil sie sich sicher war, dass er ihren Mann, seinen Vater, Lares, bei dem Jagdausflug getötet hatte. Außerdem war sie noch wütender, da Lares sie nicht beerbt hatte.

Cuil war in Fina verliebt und hatte ihren Hass bemerkt. Er hätte Jost für sie töten können.

Lothur ist in Livia verliebt und war deshalb eifersüchtig auf Jost. Somit ist er mit den jetzigen Umständen recht zufrieden.

Zeugen

Livia hatte großes Glück, dass nahezu keiner sie bemerkt hatte. Nahezu, denn

Olko fällt nach einiger Zeit ein, dass er in der Nacht auf dem Weg zur Latrine eine 1,60- 1,70 Schritt große Gestalt im Gemüsebeet gesehen hat. Da er sie beim zweiten Hinblicken nicht mehr gesehen hatte, tat er die als optische Täuschung ab.

Aufenthaltsorte

Sicher ist es interessant, wo sich die anderen Bewohner den Tag über aufhalten. **Jergan** die meiste Zeit im Stall bei den Pferden oder in seinem Zimmer. **Fina** befindet sich den Tag über in ihrem Zimmer, der Bibliothek oder sie macht einen Spaziergang im nahegelegenen Wäldchen. **Livia** macht morgens das Haus sauber und Nachmittags geht sie zu Kräuterhexe in den Wald. **Lothur** und **Cuil** machen sich gegen Mittag auf ins Dorf um einzukaufen. **Olko** ist in seinem Zimmer oder spaziert alleine oder mit Fina im Wäldchen. Am Abend, wenn **Lothur** und **Cuil** zurückkommen, sind beim Ausladen.

Anklage

Dies wäre der Augenblick den Mörder bekannt zu geben. Natürlich können die Helden die Bewohner auch später zusammenrufen. Wenn Livia angeklagt wird bietet sich folgende Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr tobrischen Schafstöber! Wie...? Das werdet ihr büßen!“ Schon zischt ein Wurfmesser scharf an (Helds) Kopf vorbei und Livia rennt in die Scheune.

Diese Verfolgungsjagd können Sie gestalten, wie sie wolle. Sie könnte durch das ganze Anwesen führen, Livia könnte aber in der Scheune ausrutschen. Vielleicht haben die Helden sogar mit diesem Fall gerechnet und Vorkehrungen getroffen. Livia hat auf jeden Fall noch drei Wurfmesser dabei, die sie, wenn möglich auch alle werfen wird (AT: 11). Auf einen Kampf wird sie sich nicht einlassen, denn da würde sie sicher den Kürzeren ziehen.

Bestrafung

Wie die Angeklagte bestraft wird können die Helden entscheiden, oder anderen anvertrauen (Orientierung bietet hierzu GA S. 144 ff.)

Falsche Anschuldigung

Wenn die Helden den Falschen anschuldigen und Sie es nicht verhindern können, verzweifeln sie nicht. Denn wenn dem Angeklagten eine harte Strafe angedroht wird, gibt Livia zu, dass sie es war, denn das hatte sie nicht gewollt.

Ende

Das Ende lässt sich auch frei gestalten, entweder die Helden reisen sofort weiter oder sie bleiben noch ein zwei Tage dort.

Lohn der Mühlen

Die Helden bekommen 200 AP für die Lösung des Falles. Sie können einen Aufschlag von bis zu 50 AP für gute Lösungen geben. Wenn die Helden jemanden falschen beschuldigt haben geben Sie nur 100- 150 AP.

Anhang

Dramatis Personae

Fina Babek

Die arrogante Hausherrin, verdächtigt jeden anderen, außer vielleicht Cuil. Nach dem Tod ihres Mannes hat sie dessen Stelle im Haus eingenommen. Aber nur solange, bis Jost volljährig ist. Über die Ausgaben weiß sie bestens bescheid.

Aussehen: Sie ist ca. 1.80 groß, hat schwarze Haare, ihre Kleidung ist dunkel gehalten.

Livia

ist die Dienerin. Sie kümmert sich um alles von Wäsche waschen über Einkaufen bis zu Gartenarbeiten. Nur in der Küche und im Stall hat sie nichts zu sagen. Nach einigen Jahren, in denen sie Jost liebte, schlug ihre Liebe sofort in Hass um, als sie erfuhr, dass Jost mit einer anderen rummacht. Dazu beigetragen hat sicher ihr Naivität und ihre Gewaltbereitschaft.

Aussehen: Sie ist überdurchschnittlich schön. Bei ihren Lächeln schmilzt jeder normale Mann dahin, bis er von ihrer „dunklen“ Seite erfährt.

Cuil

ist erst seit 2 Jahren Koch der Familie Babek. Sofort an seinem ersten Arbeitstag hat er sich in Fina verguckt, da sie aber einen Mann hatte lies er ehrenhalber die Finger von ihr. Als Lares Babek starb fackelte er nicht lange und machte sich an sie ran. Sie blieb aber kühl.

Aussehen: Der 1,69 große, kräftige Koch hat blonde Haare, die wie ein frisch abgeerntetes Stoppelfeld aussehen.

Lothur,

er kam mit Cuil ins Haus. Auch er hat sich sofort er verliebt, in Livia. Dem stillem, ruhigem, 14 jährigem Jungen würde man es nie zutrauen, dass er Mordgedanken hat.

Aussehen: Er ist ein kräftig gebauter Junge, mit schulterlangen, roten Haaren. Seine Größe liegt zwischen 1,68 und 1,75, aber so genau kann man das nicht genau sagen, da er von einem auf den anderen Augenblick schon wieder gewachsen zu sein scheint.

Jergan

sieht optimistisch in die Zukunft und hofft immer das Beste. Liebevoll kümmert er sich seit vielen Jahren um die wertvollen Pferde der Babeks. Auch sonst liebt er

Tiere und ehrenhafte Zweibeiner.

Aussehen: Der 1,78 große, starke, 16 jährige Junge trägt sein schwarzes Haar meist schön kurzgeschoren.

Jost

Der lebensfrohe Sohn Finas gibt sich mit Freude der Liebe hin, öfters auch mit mehreren Frauen gleichzeitig, was ihm zum Verhängnis wird.

Aussehen: Auch er ist groß gewachsen, überdurchschnittlich schön und trägt sein blondes Haar stirnlang.



Liedeke, CC BY-NC-ND 3.0

Tipps: Dieses Bild befindet sich zerrissen in Livias Truhe. Außerdem könnte Jost mit einem weiblichen Helden am erstem Abend flirten.

Olko

ist ein geschäftstüchtiger Weinhändler, der offen auf die Menschen zu geht, aber nicht vergisst was er will, nämlich Wein verkaufen.

Aussehen: Er ist ca. 1,65 Schritt groß, hat einen Bauch und eine Glatze.

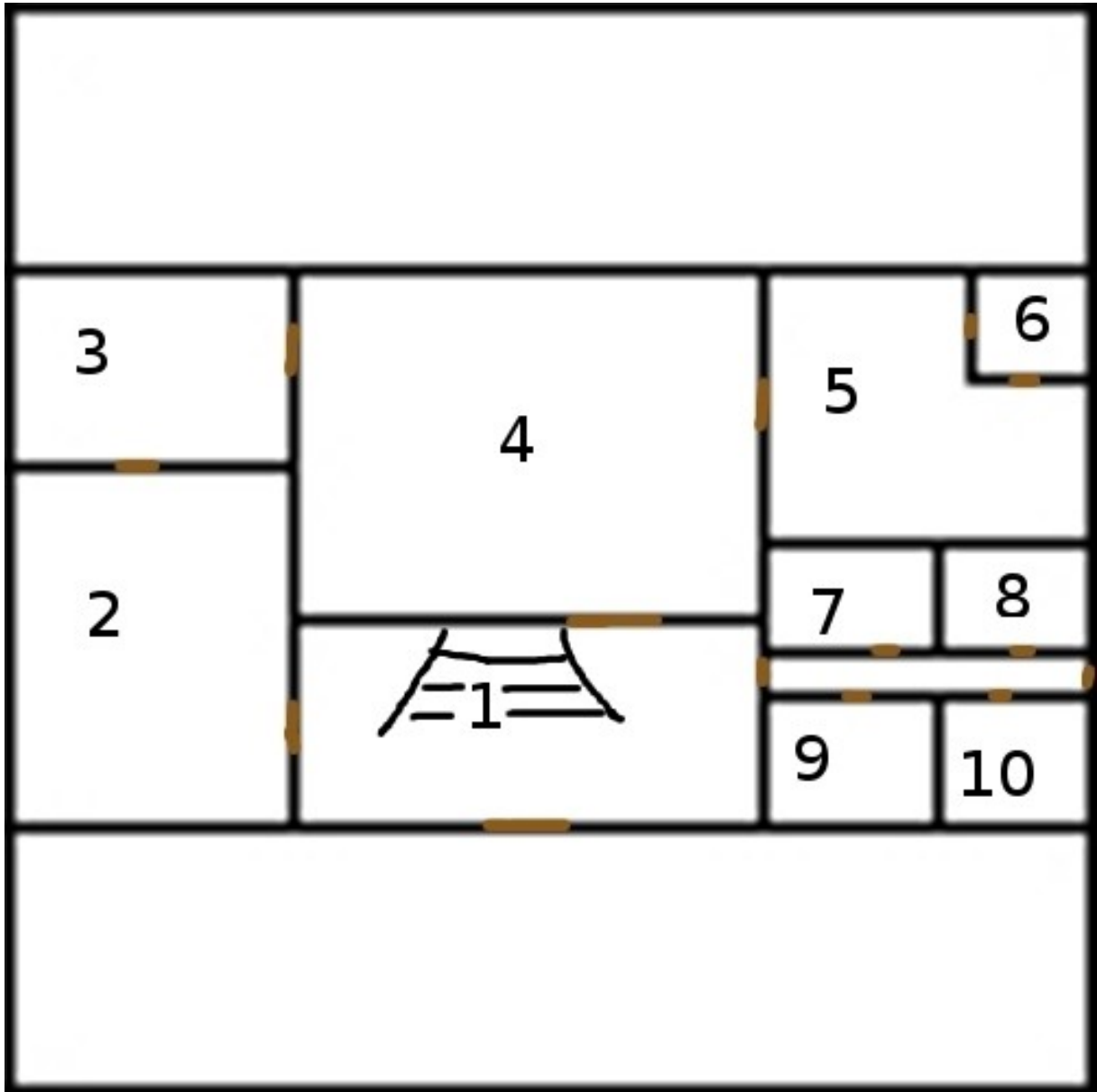
Lares Selbstmord

Lares war mit seinem ganzem Leben unzufrieden. Die Geschäfte liefen schlecht und er hatte einen Haufen Spielschulden in der Taverne im Dorf. Auch mit seiner Frau lief es nicht mehr so gut. Schnell beschloss er sich das Leben zu nehmen. Zuvor wollte er noch ein paar Vorbereitungen treffen, wie z. B. Den ganzen Hof an Jost vererben.

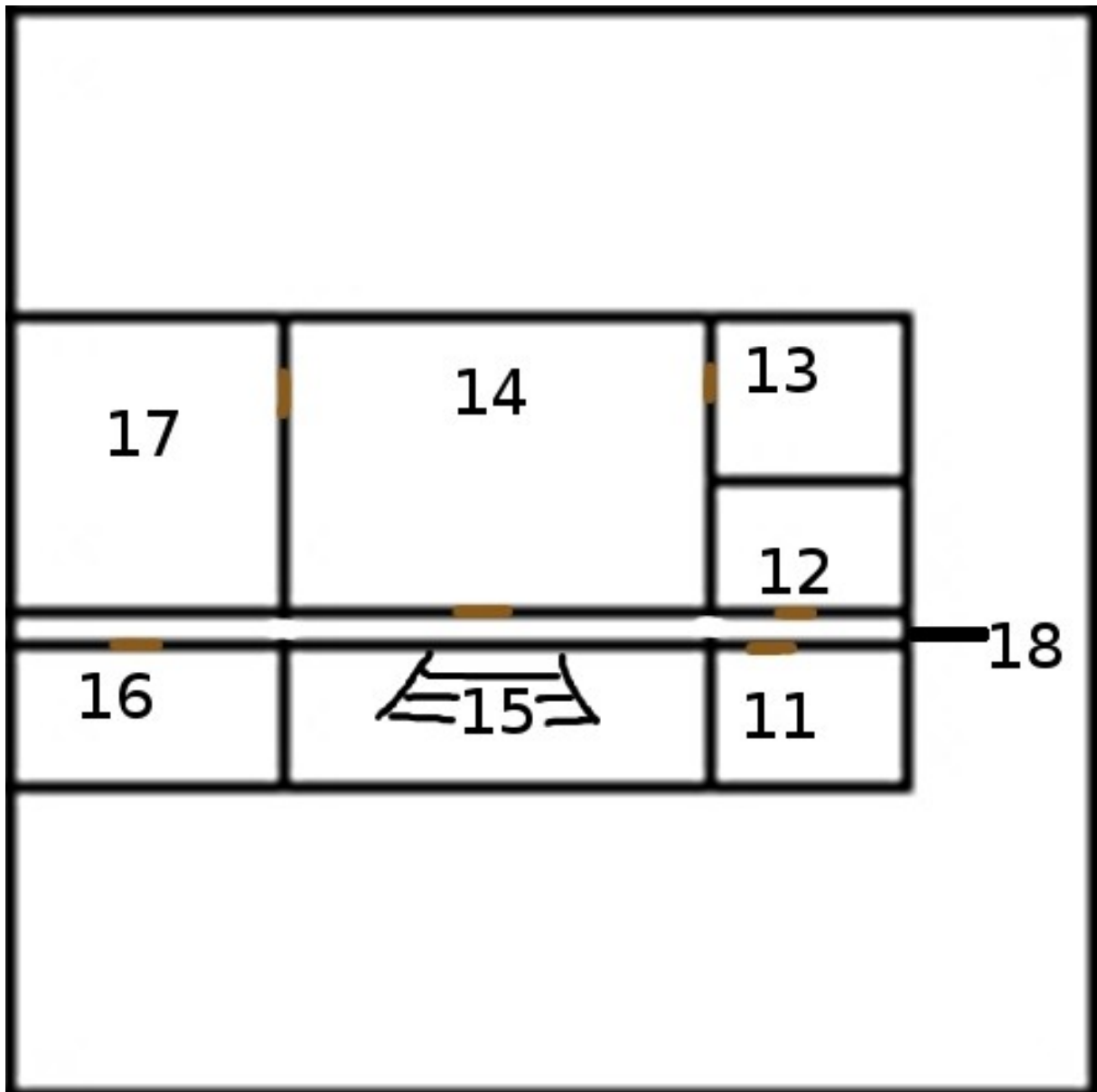
Vor fünf Jahren: Der Tag des Jagdausflugs

An diesem Tag waren viele Freunde und Verwandte gekommen, denn an diesem Tag veranstaltete Lares seine berühmte Jagd im nahe gelegenen Wald. Schon am frühen Morgen brach die Jagdgesellschaft auf und sollte spät am Abend mit einer schlechten Nachricht zurückkehren. Nachdem man ein paar kleine Hasen und Fasane geschossen hatte, beschloss Lares eine Treibjagd auf das Wild zu machen. Er ritt nahe der Schlucht. Da kam in der Gedanke, dass er hier sein bitteres Ende nehmen könnte und sprang. Nach einer Weile bemerkten die anderen sein Fehlen. Sofort wurden Suchtrupps zusammengestellt. Bald fand man ihn auf dem Boden der Schlucht, tot. Die Jagdgesellschaft kehrte voll Trauer zurück, um der Witwe ihren toten Mann zu bringen.

Haupthaus Erdgeschoss



Haupthaus 1.Stock



Anwesen

