

A dark, atmospheric photograph of a crow perched on a bare tree branch against a bright, hazy sky. The crow is silhouetted against the lighter background, and the tree's branches are intricate and dark. The overall mood is mysterious and somber.

# Das Geheimnis der Krähe

Ein inoffizielles Abenteuer für das Warhammer FRP™ von Karl-Heinz Zapf

# Das Geheimnis der Krähe

**A**uch dieses Abenteuer beginnt für die Gruppe völlig harmlos und der Ort der Handlung ist diesmal das *Empire* selbst, also ein Platz, an dem sich die Abenteurer gut auskennen dürften...

Die Wasserwege des *Empire* sind weit- hin berühmt und an den zahllosen kleinen und großen Flüssen liegen oftmals Rast- und Gasthäuser, um die Reisenden, welche zu Boot unterwegs sind, aufzunehmen und zu beherbergen!

Es kommt nicht selten vor, dass ein Rasthaus sowohl an einem Fluss, als auch an einer stark befahrenen Straße steht und gerade hier können die Wirte einen guten Profit machen, wenn sie ihr Geschäft verstehen.

Doch es gibt auch schwarze Schafe unter diesen Wirten und einer von ihnen, der griesgrämige

## ZACHARIAS ZOLLER

ist sogar ein ausgemachter Schurke und Halsabschneider.

Dieser Wirt des Gasthauses

## ZUR SCHWARZEN KRÄHE

ging früher bei einem *Artisan* im Ort *Kemperbad* in die Lehre, ehe dieser ihn wegen ständiger Diebstähle und Schlägereien davonjagte.

Wenig später war der bedauernswerte Lehrmeister tot, ermordet, und kurz darauf war Zacharias mit den erheblichen Ersparnissen des toten Mannes auf der Flucht und versteckte sich dabei des öfteren in einsamen und abgelegenen Rasthäusern, die nur selten besucht wurden. Schließlich kam dem verschlagenen Mann eine Idee und er ging daran, ein leerstehendes Gasthaus zu suchen, in dem er seinen diaboli-

schen Plan in die Tat umsetzen konnte. Zunächst aber veränderte er sein Aussehen derart, dass man ihn nicht gleich auf Anhieb erkannte, kleidete sich neu ein und erwarb ein Haus, das seinen Vorstellungen entsprach.

Dieses relativ intakte Gebäude lag an einem kleinen Fluß namens

## SCHNUTE

der weit oben in den gefährlichen *Worlds Edge Mountains* entspringt, und zugleich an einer eher wenig befahrenen Straße des *Empire*, weswegen der frühere Wirt das Geschäft hier auch aufgegeben hatte.

Mit Hilfe seines ausgezeichneten Wissensschatzes über mechanische Apparaturen begann Zacharias dann, das Haus seinen Anforderungen anzupassen, wobei er sehr heimlich vorging, damit die wenigen umliegenden Bewohner nichts davon mitbekamen.

Der schurkische Halunke baute in einem Bett der Gästezimmer eine schreckliche Falle ein, die solcherart gestaltet war, dass der Betthimmel aus massivem Metall mittels einer gespannten Metallfeder und einer schlaunmechanischen Vorrichtung auf die arglosen Schlafenden herabgesenkt werden konnte, so dass sie ersticken und ihnen dann durch den ungeheuren Druck der Presse sämtliche Knochen im Leibe gebrochen wurden!

Bedient wurde dieser todbringende Mechanismus in der Dachkammer und die Betten sehen alle zwar massiv aus und fallen durch ihren – einem Himmelbett ähnlichen – Aufbau etwas aus dem Rahmen, aber selbst bei genauerer Betrachtung ist in den allesamt holzgetäfelten Zimmern nichts zu fin-

**Das Geheimnis der Krähe** ist ein Abenteuer, das keinerlei festen Ablauf vorgibt und in dem die Abenteurer sehr schnell auf eine falsche bzw. gar keine Färte gelangen können. Ihr Widersacher ist schlau, wenn auch relativ ungefährlich, aber die Gruppe hat wirklich nicht viel Zeit, ihn daran zu hindern, seine letzte Schandtät zu begehen, ehe er auf Nimmerwiedersehen verschwindet.

Und mit etwas Pech werden sogar die Abenteurer beschuldigt, etwas mit der Angelegenheit zu tun oder nicht rechtzeitig eingegriffen zu haben...

den, was auf eine Falle schließen lassen könnte, denn Zacharias hat die Konstruktion genial getarnt, so dass der Betthimmel direkt mit der soliden Decke abschließt. Auf diese Art und Weise beseitigte er nach und nach einige seiner Gäste, immer alleinreisende Wanderer, und immer Personen, die scheinbar besser betucht waren als die meisten hier abgestiegenen Reisenden. Doch eines Nachts, als er wieder einmal ein unglückseliges Opfer in die Schnute sinken ließ, wurde er von

### ANTON ADEBERG

einem alten Fischer und Tunichtgut, beobachtet und daraufhin erpresst! Zacharias überlegte erst, den alten Trunkenbold ebenso verschwinden zu lassen wie einige seiner Gäste, aber dies hätte hier zu viel Aufsehen erregt und den Verdacht vielleicht endgültig auf ihn gelenkt!

Daher traf er mit Anton eine Vereinbarung, das dieser ihm beim Abtransport der Leichname hilft und dafür freie Getränke und in regelmäßigen Abständen eine relativ großzügige Goldzahlung erhält. Im Laufe der Zeit erfuhren auch die beiden nichtsnutzigen Söhne Antons, nämlich

### OSKAR

und

### HELMUT ADEBERG

von dem lukrativen Geschäft und sind seitdem eifrig darum bemüht, durch diverse Dienste auch einen Teil abzubekommen. Nach und nach wird Zacharias dies zuviel und er hat schon lange beschlossen, eines Nachts heimlich zu verschwinden, nur seine Gier hält ihn noch an diesem Ort...

Die hübsche, aber einfältige Schankmaid

### MARLIES GERSTACKER

weiß von den Umtrieben ihres Arbeitgebers (wie hätte sie diese auch übersehen können), schweigt aber nach diversen Morddrohungen verschüchtert und sieht sozusagen weg, wenn wieder ein Opfer auserwählt wird...

Doch der Stallbursche namens

### LUKAS

indes ist ein wahrer Sadist und findet sogar Freude daran, dem Wirt zu helfen, unschuldige Reisende zu ermorden – er verlangt noch nicht einmal Bezahlung für sein Schweigen, was Zacharias natürlich sehr gelegen kommt. Im Laufe der Zeit haben sich in den beiden Ansiedlungen, zwischen den das Wirtshaus gelegen ist, allerlei Geschichten und Gerüchte gebildet, denn manchmal wird ein zermalmter Körper eines der Toten ans Ufer geschwemmt und die alte Legende der „Schnutenschlange“ ist zur Zeit gerade wieder besonders populär!

Und auch Zacharias weiß nun, dass es an der Zeit ist, langsam aber sicher von hier zu verschwinden, bevor doch noch jemand darauf kommt, dass in der Tat er hinter den Morden steckt.

Doch seine Gier veranlasst ihn dazu, noch auf einen letzten großen Wurf zu warten und dann das Weite zu suchen... Es soll nicht mehr lange dauern, bis seine Chance kommen wird!

### • Besuch in Dornendorf •

Auf ihrer Reise durch das *Empire* gelangen die Abenteurer nach

### DORNENDORF

einem winzigen Ort auf der Straße von *Kislev* ins *Empire*, ganz grob in Richtung *Talabheim*.

Diese winzige Ansiedlung beherbergt fast ausschließlich Holzfäller und Köhler, sowie einige wenige Bauern, und als sie ankommen, können sie auch sogleich einen Menschauflauf (wenn man es denn so nennen kann) entdecken, der sich auf der einzigen, schlammigen und mit einem Abwassergraben versehenen Dorfstraße gebildet hat. Weinen und Gezeter ertönt und einige der umstehenden Frauen versuchen ganz offensichtlich, eine beliebte Frau in fortgeschrittenem Alter zu trösten, die in Tränen aufgelöst auf der Straße sitzt.

Bei der Frau handelt es sich um

### IRMGARD PFANNKUCH

### • Die Mordbuben •

Zacharias und seine wenigen Spießgesellen, die sich regelmäßig zum zechen im Gasthaus „Zur schwarzen Krähe“ einfinden, sind ein verwegener und geldgieriger Haufen, der im wahrsten Sinne des Wortes über Leichen geht.

Zwar werden sie ihr eigenes Wohl weit voranstellen, sollte es zu einem Kampf kommen, wissen jedoch, dass ihnen der Tod sicher ist, wenn ihre Missetaten bekannt werden, und werden daher oft mit dem Mut der Verzweiflung agieren!

Keiner von ihnen kann allerdings wirklich effektiv kämpfen und daher sind sie gezwungen, auf Hinterlist und Heimtücke zurückzugreifen...

### • Zacharias Zoller •

Der Wirt des Gasthauses ist ein Mann mittleren Alters, der meist einen mürrischen Gesichtsausdruck hat. Das schwarze Haar hängt ihm in die Stirn, wenn er es nicht zu einem Zopf gebunden trägt. Er ist oft unrasiert und sein Gesicht ist so überaus durchschnittlich, daß es nirgendwo auffallen würde, was ihm sehr gelegen kommt. Zacharias ist nicht sonderlich intelligent, aber von einer diabolischen Verschlagenheit und seine Gier nach schnellem Geld macht ihn zu einem skrupellosen Widersacher. Im Laufe seiner Flucht hat er sich alle Fähigkeiten angeeignet, von denen er glaubt, dass sie ihm noch einmal nützlich sein könnten...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	30	3	4*	10	32
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	34	35	33	39	36	32

**Skills:** Animal Care, Animal Training, Begging, Blather, Brewing, Bribery, Carpentry, Cook, Disguise, Dodge Blow, Drive Cart, Evaluate, Fish, Flee!, Gamble, Haggle, Herb Lore, Identify Plant, Manufacture Drugs, Metallurgy, Palm Object, Pick Pocket, Prepare Poisons, Set Trap, Swim, Very Resilient\*, Wit.

**Trappings:** 7 Doses of Manbane, Dagger (INI +10, D -2), Leather Jacket (0/1 AP, Body).

**Special Rules:** –

### • Anton Adeberg •

Dieser hämische und heimtückische alte Mann ist wirklich niemand, dem man vertrauen sollte. Die meisten Zähne fehlen ihm und er ist fast ständig betrunken, seine hagere Gestalt wird nur dürtig von zusammengeflackten Kleidungsstücken bedeckt, er trägt eine Augenklappe und hinkt ziemlich stark! Mit dem Gold des Wirtes kann er endlich so viel saufen, wie er will, und er wird alles dafür tun, dass diese lukrative Partnerschaft kein Ende nimmt! Mit seinen Fähigkeiten, die er früher als Soldat erworben hat, ist er dabei Zacharias zumindest ab und zu durchaus von Nutzen...

M	WS	BS	S	T	W	I
2	39	36	3	3	11	35
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	29	28	30	31	28	26

**Skills:** Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Secret Language: Battle Tongue, Street Fighting, Strike Mighty Blow.

**Trappings:** Crossbow, (Old) Mail Shirt (1 AP, Body), Shield (1 AP on all locations), Mace.  
**Special Rules:** –

einer angesehenen „Persönlichkeit“ im Ort, vor allem deshalb, weil sie so gerne tratscht und hervorragende Kuchen und – wie uns der Name schon vermuten lässt – Pfannkuchen macht.

„Mein Junge, oh weh, oh weh! Bestimmt hat ihn sich diese schreckliche Bestie geholt! Warum muss das nur mir passieren?“

Fragen die Abenteurer nun einen der umstehenden Einwohner, so können so erfahren, daß Irmgards Sohn

## JENS PFANNKUCH

gestern abend nicht mehr aus dem Nachbarort

## FURTSTETTEN

zurück gekommen ist, wo er Zuckerrüben für das Leibgericht seiner Mutter einkaufen sollte.

Allerdings halten die meisten Bewohner Dornendorfs die Aufregung für eher voreilig, denn es ist bekannt, dass Jens ein aufgeweckter Bursche ist und sobald ihn einmal eine Sache interessiert, lässt er nicht mehr locker.

Daher lautet die allgemeine Meinung, daß er sich irgendwo auf der Straße herumtreibt oder im Gasthaus „Zur schwarzen Krähe“ aufhält, da er gerne mit dem Wirt Zacharias spricht.

„Der Bursche steckt seine Sache zu gerne in Angelegenheiten, die ihn nichts angehen. Dumme Angewohnheit, das! Ist zwar ein kluges Kerlchen, wird ihn aber eines Tages noch um Kopf und Kragen bringen!“

So und ähnlich lautet die Meinung der Bevölkerung...

Sollten die Abenteurer die in Tränen aufgelöste Frau Pfannkuch näher befragen, so wird sie ihnen erzählen, dass ihr Sohn sich am Morgen des gestrigen Tages auf den Weg nach Furtstetten gemacht hat, das er bei zügigem Marsch gegen Mittag hätte erreichen müssen.

Dort sollte er für sie beim Krämer namens

## VOLKHART VELSINGER

einige Zuatzen für ihre weithin berühmten Süßspeisen besorgen, die es hier in Dornendorf leider nicht gibt.

Es war vereinbart, dass er gegen Abend des gleichen Tages wieder hier im Ort erscheint...

Die arme Frau hatte auf ihn gewartet, dann aber vermutet, dass er sich deshalb verspätete, weil er mit der Tochter des Krämers

## DIETLINDA VELSINGER

herumgeschäkert hat, wie dies in der Vergangenheit bereits des öfteren vorgekommen ist.

„Das hat der gute Herr Velsinger gar nicht gerne gesehen, das kann man wohl sagen. So ein hübsches Ding, aber er wollte immer was Besseres für sie. Als ob so ein feiner Pinkel aus der Stadt die Tochter eines Krämers heiraten würde... und kochen kann sie auch nicht besonders gut!“

Also legte sie sich schlafen, als ihr Sohn aber am Morgen immer noch nicht zuhause war, wußte sie, daß ihm etwas Schreckliches zugestoßen war...

„Er ist bestimmt der Schnutenschlange zum Opfer gefallen, sicherlich! Oh je, mein armer Junge, das hat er nicht verdient. Er war zwar viel zu neugierig und wissbegierig, aber so ein Ende...“

Die Frau ist wirklich felsenfest davon überzeugt, daß Jens der legendären „Snutenschlange“ begegnet ist und dies nicht überlebt hat!

Sie weiß auch zu berichten (wie alle Dorfbewohner), dass alle paar Monate der völlig zermalmte Körper eines Reisenden ans Ufer der Schnute gespült wird, die auf der Straße unterwegs waren und es ist allgemein bekannt, dass kein Mensch eine solche Kraft besitzt, jemanden derart zu verstümmeln!

Außerdem sei immer ein Ausdruck des schieren Grauens auf den Gesichtern der Toten zu sehen gewesen, so als hätten sie etwas ganz Entsetzliches erblickt, bevor sie starben... Schließlich bricht die dicke Frau wieder in Tränen aus, als ihr einfällt, daß Jens der letzte Sohn ist, der noch bei ihr lebt und ihre übrigen Kinder schon lange geheiratet und das Haus verlassen haben.

„Seit dem Tode meines Mannes habe ich nicht so furchtbar weinen müssen,“

## • Oskar Adeberg •

Der ältere Sohn von Anton ist ein Hüne von einem Mann, dabei aber absolut dämlich und hat – zu Unrecht – große Angst und Respekt vor seinem Vater. Er tut alles, was dieser von ihm verlangt und hofft stets auf dessen Stolz, doch bisher hat er nur Verachtung erhalten. Mit seinen Bärenkräften und imposanter Statur bietet er einen beeindruckenden Anblick, und obwohl er nicht gerne bei den Missetaten seines Vaters hilft, sieht er in seinem beschränkten Geist darin die einzige Möglichkeit, Anerkennung zu finden, auch wenn er dabei über Leichen gehen muss...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	13	5*	4	12	29
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	28	26	24	29	28	27

**Skills:** Concealment Rural, Consume Alcohol, Follow Trail, Identify Plants, Set Trap, Silent Move Rural, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Spot Trap, Strike Mighty Blow, Very Strong\*.

**Trappings:** Leather Jack (0/1 AP, Body), Two-handed Woodman's Axe (INI -10, D +2).  
**Special Rules:** –

## • Helmut Adeberg •

Der jüngere Sohn Antons ist das genaue Gegenteil seines Bruders: Er ist von einigermaßen einnehmendem Äußeren, benimmt sich arrogant und aufbrausend und ist auch nicht gerade auf den Kopf gefallen. Er hat schon lange vor, mehr Profit aus der ganzen Angelegenheit zu schlagen, weiß aber noch nicht so recht, wie er dabei vorgehen soll. Er ist mindestens ebenso skrupellos und verschlagen wie sein Vater...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	32	27	3	3	9	39
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	35	29	37	34	38	36

**Skills:** Consume Alcohol, Drive Cart, Row, Silent Move Rural, Silent Move Urban.

**Trappings:** Dagger (INI +10, D -2), Leather Jacket (0/1 AP, Body).

**Special Rules:** –

## • Lukas •

Der junge, schwächling wirkende Stallbursche scheint sehr schüchtern oder ängstlich zu sein, doch der Schein trügt! Vermutlich ist er von den mordlüsternen Spießgesellen sogar derjenige, der am meisten Spaß an der Ermordung unschuldiger Reisender hat und es wäre ihm am liebsten, wenn er sie vorher auch noch quälen könnte! Lukas ist durch und durch verdorben und falls er entkommen sollte, so wird er auf jeden Fall versuchen, die Abenteurer später noch auf heimtückische Art und Weise zu töten...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	37	34	2	3	8	54*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	39	32	41	48	46	34

**Skills:** Acrobatics, Acute Hearing, Concealment Rural/Urban, Contortionist, Disguise, Dodge Blow, Lightning Reflexes\*, Lip Reading, Prepare Poisons, Scale Sheer Surface, Shadowing, Silent Move: Rural/Urban, Specialist Weapon: Throwing Knife, Whip, Sixth Sense, Torture.

**Trappings:** Garrote, 4 Throwing Knives (INI +10, D -2), 3 Doses of Manbane, Mace.

**Special Rules:** –

ist alles, was sie noch aus der alten Frau herausbekommen werden...

Falls die Abenteurer noch übrige Bewohner befragen sollten, so können sie – neben der Legende der berühmten „Schnutenschlange“ – nichts mehr von Belang erfahren, außer vielleicht, dass Jens einmal von einem Burschen aus Furtstetten grün und blau geprügelt worden ist, weil dieser eifersüchtig auf ihn war.

Der Name dieses groben Burschen ist

### **AXEL KRANZBUHLER**

und er sei der Sohn eines wohlhabenden Bauern aus dem Nachbarort...

### • Das Schicksal von Jens •

**N**atürlich ist die Geschichte der fürchterlichen „Schnutenschlange“ nur ein Schauermärchen, um Kinder zu erschrecken, wenn sie nicht essen oder ins Bett gehen wollen!

In der Tat aber wurde seine Neugier dem jungen Jens zum Verhängnis, denn er hat bereits vor einiger Zeit durch Zufall erfahren, dass Zacharias sich mit allerlei Gerätschaften sehr gut auskennt und seitdem hat er immer wieder seine Nähe gesucht, denn der Bursche war fasziniert von solchen Dingen...

Tatsächlich schmeichelte es Zacharias, dass ihn jemand für wichtig hielt und daher erzählte er dem jungen Burschen viele Geschichten über wundersame Erfindungen, die in den großen Städten des *Empire* gemacht wurden.

Er verbot dem Jungen, mit jemandem anderen über diese Dinge zu reden, unterschätzte aber dessen rasche Auffassungsgabe, denn bald schon konnte Jens erahnen, dass eventuell eine Apparatur und nicht die bedrohliche „Schnutenschlange“ die Reisenden so schrecklich zermalmt hatte!

Gestern schließlich schlich er sich auf seinem Rückweg von Furtstetten heimlich ins Gasthaus und durchsuchte es, während Zacharias in seiner Kammer lag und schlief. Dummerweise wurde er dabei von Helmut bemerkt und gerade, als Jens in der Dachkam-

mer den Mechanismus gefunden hatte, wurde er von den Mordbuben überwältigt und in den Keller gesperrt!

Anton und seine Söhne drängten darauf, ihn ebenso wie alle anderen zu töten, doch zum ersten Mal in seinem Leben zauderte der Wirt, dies zu tun, denn irgendwie war ihm der Junge ans Herz gewachsen...

Daher liegt Jens zur Zeit gut verschnürt im Keller des Gasthauses und wird erst in den nächsten Tagen „beseitigt“, je nachdem, wie die Dinge sich entwickeln sollten!

### • Besuch in Furtstetten •

**W**enn die Abenteurer sich der Sache annehmen und sich in dem fast ebenso kleinen Ort Furtstetten einmal umsehen wollen, so finden sie dort eine aus Dornendorf sehr vertraute Umgebung vor...

Diese Ansiedlung ist zwar vielleicht doppelt so groß und die Einwohner scheinen hauptsächlich Bauern und Landarbeiter zu sein, aber ansonsten bietet sich das gewohnte Bild eines scheinbar völlig normalen Dorfes im *Empire*... Auch hier gibt es natürlich die Legende um die „Schnutenschlange“, wenn auch mit einigen kleinen Abweichungen, und auch hier glauben die Einwohner, dass diese legendäre Kreatur die bedauernswerten Reisenden so zugerichtet hat – und wer weiß schon, wie viele überhaupt nicht gefunden wurden..?

■ **BEIM KRÄMER:** Der Krämerladen ist ein zweistöckiges Fachwerkbauwerk, das im oberen Stockwerk wohl die Wohnung des Besitzers beherbergt. Im Inneren des Ladens finden die Abenteurer ein wüstes Sammelsurium an alltäglichen Gebrauchsgegenständen vor, so stehen Kisten voller Nägel neben Getreidesäcken, Schaufeln, Hämmer und Sägen hängen an der Wand neben einigen Fellen, auf Regalen stapeln sich Kerzen aller Arten neben Lampen und Kästchen mit billigem Schmuck.

Kurz und gut, der Krämer Volkhart

### • Istvan •

Istvan, die Krähe, der das Gasthaus seinen neuen Namen verdankt, ist natürlich nicht direkt in das Mordkomplott verwickelt, aber wenn sie sprechen könnte, würde sie einiges erzählen können. Die Krähe wurde als Jungtier von Zacharias gefunden, kurz bevor er das Gasthaus neu eröffnete, und seither lebt sie hier auf dem Dachbalken...

M	WS	BS	S	T	W	I
2	33	0	1	1	5	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	24	2	24	24	-

Skills: –

Special Rules: –

### • Tibor, Bela, Janos •

Dies sind die drei Hunde von Zacharias, die er darauf abgerichtet hat, nur ihm allein zu gehorchen. Es sind massige Tiere mit langem, zottigen Fell und sie sind wirklich die einzigen Gefährten, denen der Wirt jemals sein Vertrauen geschenkt hat...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	41	0	3	3	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	43	14	43	43	-

Skills: –

Special Rules: –

Velsingering hat für jeden etwas in seinem Sortiment, aber vor allem jene Dinge, die in den umliegenden Siedlungen wirklich benötigt werden...

Bei ihrem Eintreten erscheint aus dem hinteren Teil des Ladens eine sommerprossige junge Frau mit langen, hellbraunen Haaren, die sie frech zu zwei Zöpfen geflochten trägt.


Sie lächelt die Abenteurer schüchtern an und fragt sie dann, ob sie ihnen irgendwie helfen kann.

Dies ist natürlich Dietlinda, die Tochter des Krämers, und sie und Jens verbindet eine romantische Jugendliebe ohne Aussicht auf ein gutes Ende, denn Jens ist nicht gerade das, was sich Volkhart unter einer „guten Partie“ vorstellt.

Falls man ihr erzählt, dass Jens verschwunden ist, so wird sie zunächst erschüttert dastehen und dann in Tränen ausbrechen. „Aber er war doch gestern Mittag noch hier.. Wir sind am Ufer der Schnute spazieren gegangen... Haben gesungen... Wo ist er nur, wo?“

Dietlinda kann den Abenteurern keine weiteren Informationen liefern, außer der, dass sie sehr oft an der Schnute entlangspaziert, von einem Ungeheuer aber noch niemals etwas zu Gesicht bekommen hat...

Sollten die Abenteurer dann mit Volkhart sprechen, dem griesgrämigen Krä-



mer, so finden sie in ihm einen unangenehmen und mürrischen Gesprächspartner. Er besitzt schütteres, weißes Haar, das er meist mit einer Kappe bedeckt, läuft vornübergebeugt und trägt fast immer dunkle Kleidung, als gelte es, um jemanden zu trauern.

In der Tat ist Volkhart ein geldgieriger Mensch und trauert eigentlich jedem Goldstück nach, das ihm durch die Lappen gegangen ist. Seine Tochter sieht er ebenfalls nur als Kapitalanlage und wird daher nur einen wohlhabenden Schwiegersohn akzeptieren...

Wird er über Jens befragt, so zuckt er nur mürrisch mit den Schultern.

„Ein Träumer und Tunichtgut mit lauter Flausen im Kopf! Wenn ihn die Schlange gefressen hat, so weine ich ihm keine Träne nach. Er hat meiner Tochter nur dummes Zeug erzählt...“

In der Tat scheint der alte Mann in keinster Weise betrübt zu sein, eher sogar erleichtert, dass der junge Mann vermisst wird!

■ **BEIM BAUERN:** Wenn die Abenteurer der Geschichte nachgehen, in welcher Jens von einem Bauernsohn verprügelt wurde, so müssen sie nur nach dem größten Hof in Furtstetten suchen und dort nachfragen.

Sofort werden sie von vier wütend knurrenden Hofhunden und ebenso vielen grobschlächtig aussehenden, kräftigen Burschen in einfacher Kleidung umringt, von denen einer noch eine Mistgabel in der Hand hält und der deutlich nach Stall riecht.

„Was wollt ihr hier, Fremde? Verschwindet von unserem Hof!“

Axel Kranzbuhler ist der älteste Sohn von

## XAVER KRANZBUHLER

der erst vor kurzem bei einem Unfall verstorben ist (er wurde von einem Stier im Stall zerquetscht) und er ist daher der Erbe des Hofes.

Er ist zwar ruppig und unfreundlich, wird die Abenteurer aber nach einiger Zeit – und wenn sie ihm ihre Geschichte erzählt haben – in die Stube bitten, wo er ihnen ein starkes Bier an-

bietet. „*Natürlich war ich in die Linda verschossen, ich meine, wer wäre das nicht? Aber obwohl mich ihr Vater schon als Schwiegersohn genommen hätte, hat sie mich nicht gewollt. Tja, da kann man wohl nichts machen, oder? Andere Mütter haben ja auch noch schöne Töchter...*“

Auch er glaubt an die Existenz der „Schnutenschlange“, wenn er auch einräumen muss, sie noch nie gesehen zu haben... „*Na ja, wer soll denn die armen Hunde da draußen so zugerichtet haben. Ich selbst habe mal einen gefunden – alle Knochen im Leib waren dem gebrochen und sein Gesicht, das war so angstverzerrt, als wäre ihm etwas ganz Furchtbares begegnet!*“

Zwar hätten einige Roadwardens den Fall untersucht, aber auch diese waren bald mit ihrem Latein am Ende und vermuteten, ein Troll könne den Leichnam so zugerichtet haben (obwohl diese eigentlich dafür bekannt sind, ihre Opfer zu fressen). Axel gibt zu, Jens verprügelt zu haben, aber nur, weil er betrunken war und diesen zusammen mit Dietlinda gesehen hatte...

„*Ihr wisst ja wohl, wozu die Eifersucht einen Mann treiben kann...*“

## • Das tödliche Gasthaus •

**B**ereits auf dem Weg nach Furtstetten dürfte den Abenteurern das einsame, aber relativ große Gasthaus aufgefallen sein, das etwas abseits der Straße liegt.

Neben dem Gasthaus-Gelände befindet sich, direkt am Fluß, ein verwahrlost aussehendes Gebäude, vor dem ein junger Mann sitzt und angelt.

An dieser Stelle befinden sich am Ufer des Flusses auch zwei Anlegestellen für Flußschiffe, wobei bei ihrer Ankunft ein kleines Boot dort vertäut ist. Das Gasthaus „Zur schwarzen Krähe“ ist – wie im *Empire* üblich – von einer hohen Steinmauer umgeben, über der aber deutlich das zweistöckige Hauptgebäude, eine Scheune und ein hoher Holzbau (vermutlich für Kutschen) auszumachen sind. Das Tor ist bei Tag

und Nacht geschlossen und nur durch lautes Rufen oder Klopfen gegen das Holz kann man auf das Gelände...

In diesem Falle öffnet der junge Stallbursche das Tor, nachdem er mit leiser Stimme von drinnen gefragt hat, wer vor dem Tor steht.

Lukas ist ein ausgezehrt wirkender Kerl mit einem Überbiss und schrecklich schlechten Zähnen, der niemandem in die Augen blickt und meist den Boden anstarrt. Er führt die Abenteurer zum Gasthaus selbst, dem zweistöckigen Fachwerkgebäude, über dessen Eingangstüre ein Metallschild in Form einer fliegenden Krähe baumelt; eine Holztafel besagt, dass dieses Gasthaus „Zur schwarzen Krähe“ heißt...

Alle Gebäude machen von außen einen eher heruntergekommen Eindruck, der beim Eintreten in die Schankstube, die fast das gesamte Erdgeschoss einnimmt, aber zum Glück gemildert und dann ins Gegenteil gekehrt wird.

Der Schankraum ist zwar relativ düster, aber mit gut gezimmerten Möbeln aus dunklem Holz eingerichtet, desweiteren sind die Wände mit dunklem Holz getäfelt.

Eine große Krähe, die auf einem der Dachbalken sitzt, krächzt die Abenteurer an und beäugt sie dann misstrauisch, ebenso wie drei dunkle Gestalten, die in einer Ecke sitzen und grinsend über ihren Bierhumpen die Köpfe zusammenstecken; ein älterer Mann mit roter Nase steht am Ausschank und blickt ebenfalls herüber...

## • Die Räume im Gasthaus •

■ **SCHANKRAUM:** Dieses sehr geräumige Zimmer wirkt etwas finster, dies liegt aber vor allem an dem dunklen Holz, das sowohl bei den Möbeln, wie auch den getäfelten Wänden Verwendung fand.

Auffällig ist zunächst einmal die schwarze Krähe, die auf einem der wuchtigen Dachbalken sitzt und von dort nach unten späht; sie ist angebunden und kann daher ihren Platz nicht verlassen, die Stelle unter ihr ist verdächtig leer...



An den Holzbalken hängen mehrere schwere Kerzenleuchter, die mittels an den Wänden festgebundener Seile herabgelassen werden können, um die Kerzen zu entzünden, wenn die Nacht anbricht – auch diese Leuchter sind aus schönem, dunklen Holz gefertigt.

Ein großer Kamin befindet sich an einer Wand, gegenüber liegt der Ausschank, der aus einem wuchtigen, hohen Tisch besteht, hinter dem auf Regalen Bierhumpen, Gläser und Holzgeschirr, sowie auf dem Boden Fässer stehen. Vor dem Kamin, in dem oft ein munteres Feuer brennt, liegen drei große, behäbige Hunde und blicken die Abenteurer bei deren Eintreten lange an, ehe sie wieder ihre massigen Köpfe auf die Pfoten sinken lassen.

Eine Treppe führt nach oben in die Gästezimmer, zwei Türen führen ab, eine davon in die gut ausgestattete Küche, eine andere in das Zimmer des Wirts und der Dienstmagd.

Der Gastraum wirkt nicht nur gemütlich, er ist es auch... Als die Abenteurer eintreffen, sitzen bereits vier Personen in der Schankstube und lassen sich das Bier schmecken: Drei unrasierte, schlecht gekleidete Männer, die ihre Kapuzen tief ins Gesicht gezogen haben und die Abenteurer mindestens ebenso misstrauisch anblicken wie die Krähe, sowie ein älterer, freundlich dreinblickender Mann mit grauem Haar, der aber in den letzten Jahren dem Alkohol mehr zugesprochen hat, als ihm gutgetan hat.

Während die Abenteurer noch abwartend dastehen, taucht aus einer der Türen eine dralle, blonde Maid auf, die dem älteren Mann einen Teller mit Essen bringt, was ihr dieser mit einem Klaps auf den Hintern dankt.

Sie runzelt unwillig die Stirn, kommt dann aber zu den Abenteurern und fragt sie nach ihren Wünschen...

■ **KÜCHE:** Dies ist das Reich von Marlies, der Schankmaid, die wirklich außergewöhnlich gut kochen kann.

Die Küche ist mit einem großen Herd und unzähligen Töpfen und Pfannen gut ausgestattet und in einer kleinen

Kammer befinden sich alle Kräuter und sonstigen Zutaten, die Marlies benötigt, um ein schmackhaftes Mahl zuzubereiten.

Eine hölzerne Falltür führt in den kleinen Keller, der lediglich Wein- und Bierfässer (und derzeit den gefesselten und geknebelten Jens in einem großen Fass versteckt) beherbergt.

■ **WIRTSZIMMER:** Das Zimmer von Zacharias, dem Wirt, ist zwar zweckdienlich, aber wenig luxuriös eingerichtet. Ein einfacher Holzschrank, eine Truhe am Fußende des kleinen Betts, ein Tisch und ein Stuhl sind die karge Einrichtung. In der Truhe befinden sich lediglich einige persönliche Habseligkeiten und im Schrank hängt Kleidung zum wechseln; auffällig ist nur, daß im gesamten Zimmer kein Geld zu finden ist (**INI-Test**).

In der Tat ist unter einer losen Holzdielle unter dem Bett ein kleines Geheimfach, in dem sich Schmuck und Gold im Gesamtwert von 450 *Goldcrowns* befindet, ein richtiges Vermögen!

Außerdem befindet sich hier ein Kästchen, in dem sich einige Lederbeutel mit *Manbane* befinden, das Zacharias meist dazu benutzt, seine erwählten Opfer beim Abendessen zu betäuben, damit das Risiko wirklich nur noch minimal ist.

Über dem Bett befindet sich eine einigermäßen gut getarnte und bei den holzgetäfelten Wänden schwer erkennbare Falltür (**INI-Test -10%, +10% für Spot Traps**), durch die man in eine winzige Geheimkammer im Obergeschoß gelangen kann...

■ **MAGDZIMMER:** Die winzige Kammer der Dienstmagd Marlies liegt ebenfalls in dem kleinen Flur, der vom Schankraum abgeht, gegenüber jener ihres Dienstherrn.

Eine Waschkommode, eine Truhe und ein Bett sowie ein Stuhl sind die einzigen Einrichtungsgegenstände, aber alles wirkt sehr sauber und Marlies sorgt dafür, dass immer frische Blumen am Fenster stehen.

Natürlich ist hier überhaupt nichts von

## • Die Schmuggler •

Die drei finsternen Burschen, die sich beim Eintreffen der Abenteurer gerade in der „Schwarzen Krähe“ aufhalten, sind Fluss-Schiffer, die sich ihren kargen Verdienst dadurch verbessern, dass sie verbotene Rauschkräuter und Drogen aus *Kislev* ins *Empire* schmuggeln und in *Talabheim* verkaufen.

Es sind Halsabschneider der übelsten Sorte und Zacharias kennt sie gut genug, um zu wissen, dass sie ihm bei einer gewissen Bezahlung oder einfach nur aus purer Boshaftigkeit helfen werden, falls es einmal brenzlich werden sollte...

Vor allem Fritz, der Anführer der dreisten Schmugglerbande, wird zur Not auch vor einem Mord nicht zurückschrecken, wenn dies seine Börse füllt...

## • Fritz Fischer •

Der bereits etwas ältere Fritz ist der Kopf der Bande und sieht mit seinem pockennarbigen Gesicht, seinem schiefen Grinsen und dem starren Blick wirklich nicht so aus, als könne man ihm vertrauen (und genau so verhält es sich ja auch)...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	37	34	3	3	9	36
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	33	32	35	38	34	30

**Skills:** Consume Alcohol, River Lore, Row, Silent Move Rural/Urban, Speak Additional Language: Kislevik.

**Trappings:** River boat, Leather Jack (0/1 AP, Body), Drugs, Mace.

**Special Rules:** –

## • „Hänschen“ Bachfisch •

Dieser breitgebaute Mann ist sozusagen die Muskelkraft des Trios, auf die sie zwar nur selten, aber doch ab und zu zurückgreifen müssen. Hans ist nicht sonderlich schlau, aber klug genug, um zu wissen, wenn man ihn veralbert...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	34	24	5*	5*	11	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	31	28	29	35	32	32

**Skills:** Consume Alcohol, River Lore, Row, Silent Move Rural/Urban, Speak Additional Language: Kislevik, Strike Mighty Blow, Very Strong\*, Very Resilient\*.

**Trappings:** Sleeved Leather Jack (0/1 AP, Body/Arms), Mace.

**Special Rules:** –

## • Kurt Weiler •

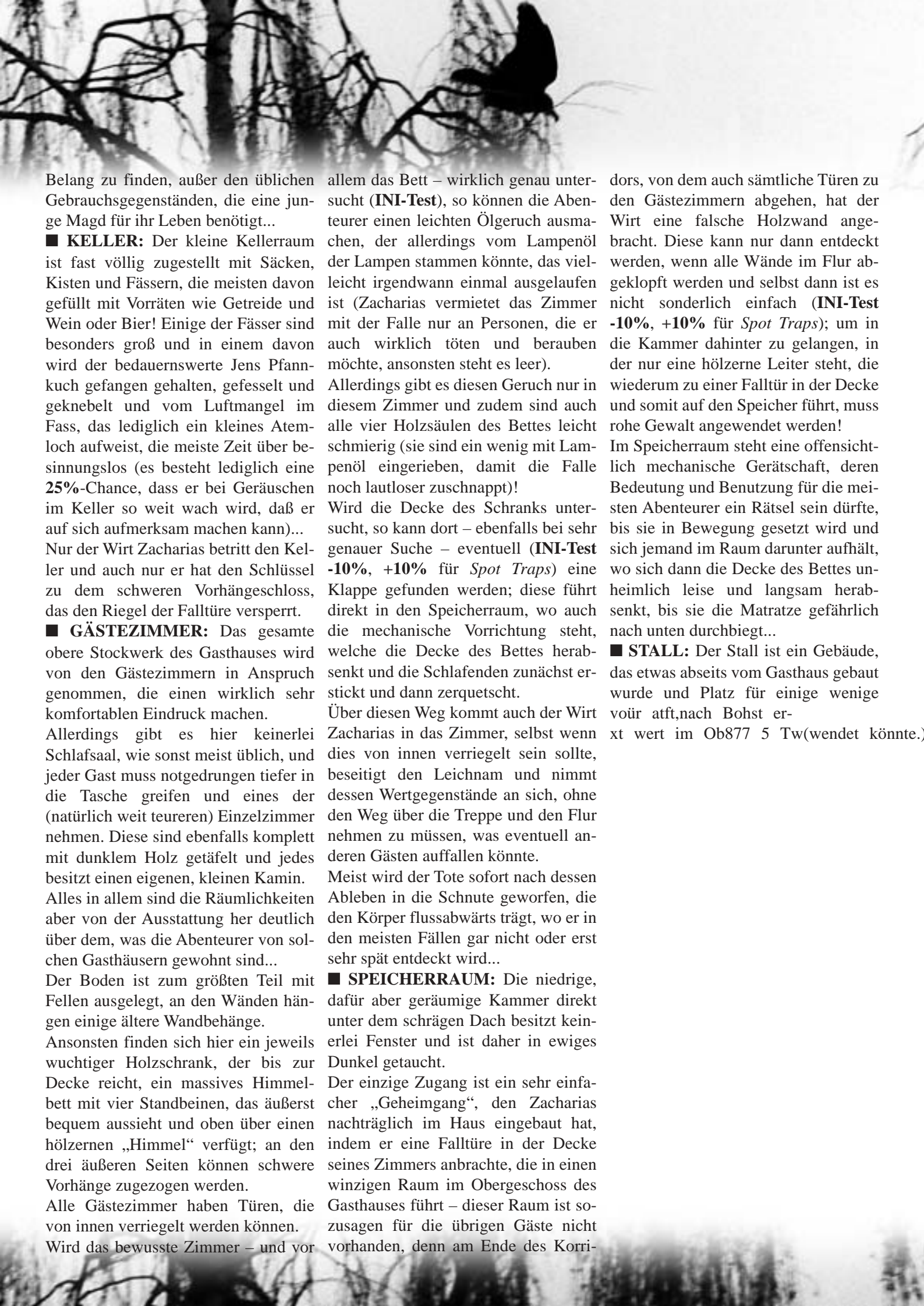
Kurt ist die unscheinbarste Person des Trios, hat es aber faustdick hinter den Ohren und wird nicht zögern, sich auf Kosten seiner Kameraden zu bereichern. Er redet zuviel, wenn er etwas getrunken hat, was das Trio schon oft in Schwierigkeiten gebracht hat...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	34	3	3	8	38
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	35	30	36	32	31	33

**Skills:** Consume Alcohol, River Lore, Row, Pick Lock, Pick Pocket, Silent Move Rural/Urban, Speak Additional Language: Kislevik.

**Trappings:** Leather Jack (0/1 AP, Body), Dagger (INI +10, D -2), Short Bow.

**Special Rules:** –



Belang zu finden, außer den üblichen Gebrauchsgegenständen, die eine junge Magd für ihr Leben benötigt...

■ **KELLER:** Der kleine Kellerraum ist fast völlig zugestellt mit Säcken, Kisten und Fässern, die meisten davon gefüllt mit Vorräten wie Getreide und Wein oder Bier! Einige der Fässer sind besonders groß und in einem davon wird der bedauernswerte Jens Pfannkuch gefangen gehalten, gefesselt und geknebelt und vom Luftmangel im Fass, das lediglich ein kleines Atemloch aufweist, die meiste Zeit über besinnungslos (es besteht lediglich eine **25%-Chance**, dass er bei Geräuschen im Keller so weit wach wird, daß er auf sich aufmerksam machen kann)... Nur der Wirt Zacharias betritt den Keller und auch nur er hat den Schlüssel zu dem schweren Vorhängeschloss, das den Riegel der Falltüre versperrt.

■ **GÄSTEZIMMER:** Das gesamte obere Stockwerk des Gasthauses wird von den Gästezimmern in Anspruch genommen, die einen wirklich sehr komfortablen Eindruck machen.

Allerdings gibt es hier keinerlei Schlafsaal, wie sonst meist üblich, und jeder Gast muss notgedrungen tiefer in die Tasche greifen und eines der (natürlich weit teureren) Einzelzimmer nehmen. Diese sind ebenfalls komplett mit dunklem Holz getäfelt und jedes besitzt einen eigenen, kleinen Kamin. Alles in allem sind die Räumlichkeiten aber von der Ausstattung her deutlich über dem, was die Abenteurer von solchen Gasthäusern gewohnt sind...

Der Boden ist zum größten Teil mit Fellen ausgelegt, an den Wänden hängen einige ältere Wandbehänge.

Ansonsten finden sich hier ein jeweils wuchtiger Holzschrank, der bis zur Decke reicht, ein massives Himmelbett mit vier Standbeinen, das äußerst bequem aussieht und oben über einen hölzernen „Himmel“ verfügt; an den drei äußeren Seiten können schwere Vorhänge zugezogen werden.

Alle Gästezimmer haben Türen, die von innen verriegelt werden können.

Wird das bewusste Zimmer – und vor

allem das Bett – wirklich genau untersucht (**INI-Test**), so können die Abenteurer einen leichten Ölgeruch ausmachen, der allerdings vom Lampenöl der Lampen stammen könnte, das vielleicht irgendwann einmal ausgelaufen ist (Zacharias vermietet das Zimmer mit der Falle nur an Personen, die er auch wirklich töten und berauben möchte, ansonsten steht es leer).

Allerdings gibt es diesen Geruch nur in diesem Zimmer und zudem sind auch alle vier Holzsäulen des Bettes leicht schmierig (sie sind ein wenig mit Lampenöl eingerieben, damit die Falle noch lautloser zuschnappt)!

Wird die Decke des Schanks untersucht, so kann dort – ebenfalls bei sehr genauer Suche – eventuell (**INI-Test -10%, +10% für Spot Traps**) eine Klappe gefunden werden; diese führt direkt in den Speicherraum, wo auch die mechanische Vorrichtung steht, welche die Decke des Bettes herabsenkt und die Schlafenden zunächst erstickt und dann zerquetscht.

Über diesen Weg kommt auch der Wirt Zacharias in das Zimmer, selbst wenn dies von innen verriegelt sein sollte, beseitigt den Leichnam und nimmt dessen Wertgegenstände an sich, ohne den Weg über die Treppe und den Flur nehmen zu müssen, was eventuell anderen Gästen auffallen könnte.

Meist wird der Tote sofort nach dessen Ableben in die Schnute geworfen, die den Körper flussabwärts trägt, wo er in den meisten Fällen gar nicht oder erst sehr spät entdeckt wird...

■ **SPEICHERRAUM:** Die niedrige, dafür aber geräumige Kammer direkt unter dem schrägen Dach besitzt keinerlei Fenster und ist daher in ewiges Dunkel getaucht.

Der einzige Zugang ist ein sehr einfacher „Geheimgang“, den Zacharias nachträglich im Haus eingebaut hat, indem er eine Falltüre in der Decke seines Zimmers anbrachte, die in einen winzigen Raum im Obergeschoss des Gasthauses führt – dieser Raum ist sozusagen für die übrigen Gäste nicht vorhanden, denn am Ende des Korri-


dors, von dem auch sämtliche Türen zu den Gästezimmern abgehen, hat der Wirt eine falsche Holzwand angebracht. Diese kann nur dann entdeckt werden, wenn alle Wände im Flur abgeklopft werden und selbst dann ist es nicht sonderlich einfach (**INI-Test -10%, +10% für Spot Traps**); um in die Kammer dahinter zu gelangen, in der nur eine hölzerne Leiter steht, die wiederum zu einer Falltüre in der Decke und somit auf den Speicher führt, muss rohe Gewalt angewendet werden!

Im Speicherraum steht eine offensichtlich mechanische Gerätschaft, deren Bedeutung und Benutzung für die meisten Abenteurer ein Rätsel sein dürfte, bis sie in Bewegung gesetzt wird und sich jemand im Raum darunter aufhält, wo sich dann die Decke des Bettes unheimlich leise und langsam herabsenkt, bis sie die Matratze gefährlich nach unten durchbiegt...

■ **STALL:** Der Stall ist ein Gebäude, das etwas abseits vom Gasthaus gebaut wurde und Platz für einige wenige

voür atft,nach Bohst erxt wert im Ob877 5 Tw(wendet könnte.)





Unter dem Stroh in einer Ecke liegt eine alte *Mace* verborgen, aber die bevorzugte Waffe von Lukas sind seine Wurfmesser, mit denen er beängstigend gut umzugehen versteht – überhaupt weiß der schwächliche Junge zuviel über einige Dinge und Zacharias traut ihm mittlerweile nicht mehr über den Weg...

■ **KUTSCHGEBÄUDE:** Dieses hohe, einstöckige Bauwerk aus Holz wird nur selten benutzt, wenn tatsächlich einmal eine Reisegesellschaft, die mit der Kutsche unterwegs ist, hier anhält und für die Nacht Rast macht.

### • Die Neuankömmlinge •

**W**ährend sich die Abenteurer noch im Gasthaus umsehen und ihre ersten Eindrücke verarbeiten, ertönt von draußen zunächst Hufgetrappel, Pferdewiehern und das typische Rumpeln einer Kutsche, einige Zeit später ist das Gelächter von mehreren weiblichen Personen zu hören.

Blickt jemand hinaus, so kann er eine sehr schön hergerichtete, fast schon protzige Kutsche sehen, die von vier Pferden gezogen wird und im Hof angehalten hat; Lukas schließt gerade das Tor hinter dem Gefährt!

Das Lachen kommt von drei jungen Damen in vornehmer Kleidung, die ge-

rade aus der Kutsche steigen – es ist offensichtlich, dass es niemand aus dem *Empire* sein kann, denn sie tuscheln in einer fremden Sprache und ihre Gewandung wirkt fremdländisch (**INT-Test**, um festzustellen, dass es sich bei ihnen um Besucher aus dem Land *Bretonia* handelt)...

Von einem Gestell am hinteren Teil der Kutsche steigen zwei schwergerüstete Kämpfer ab, deren Wappenröcke mit goldenen Lilien in Scharlachrot und Blau gehalten sind und die sofort zu beiden Seiten des Gefährts Stellung beziehen. Schließlich steigt ein junger, etwas geckenhaft gekleideter Mann aus, der sich lächelnd umsieht, beim Anblick des Gasthauses die Nase rümpft, dann aber schulterzuckend und flankiert von den beiden Wachen auf den Eingang zukommt...

Die Neuankömmlinge werden sofort äußerst zuvorkommend vom sonst so wortkargen Wirt begrüßt und setzen sich abseits an einen Tisch, wobei sich die Wachen vor der Gruppe aufbauen. Der Adlige beachtet die Abenteurer und auch die sonstigen anwesenden Gäste in keinsten Weise, doch die drei jungen, gutaussehenden Damen werfen schon ab und zu einen Blick in deren Richtung und kichern dann hinter vorgehaltener Hand.

Dieser Gast ist niemand geringeres als

**VICTOR-JEROME  
D'ARBURG**

mit seinen Gespielinnen

**SYLVIE-LOUISE VALLET  
CECILE DUVAL**

und

**MARIE-IRENE GIRAUD**

Die jungen Mädchen sind keineswegs von Adel und der aufgeblasene und arrogante junge Mann hat sie sich nur ausgesucht, um seine Reise hierher etwas angenehmer zu gestalten, da er gezwungen war, Verwandte im *Empire* zu besuchen. Kurze Zeit später wird auch sein kriecherischer Diener

**ALPHONSE**

erscheinen, der die Koffer seines Herrn aus der Kutsche nach oben auf das vom Wirt zugewiesene Zimmer bringt. Es wird nicht sonderlich lange dauern, und die Gesellschaft wird zu Bette gehen, wobei alle drei Mädchen den Adligen lachend in sein Zimmer begleiten werden!

Die beiden Wachen beziehen vor der Türe Stellung und Alphonse schläft auf dem Boden vor dem Gemach...

Natürlich ist dies die Gelegenheit, auf die Zacharias gewartet hat, die letzte Mordtat, die ihn reich genug machen wird, endlich wieder das Weite zu suchen! Darum wird er das Abendessen des Adligen und der drei Damen mit ein wenig *Manbane* versetzen, nicht viel, doch genug, dass sie später in einen tiefen Schlaf fallen werden; danach wird er sich auf den Speicher begeben und seine Mordmaschine in Gang setzen, welche die vier Schlafenden unter sich zermalmen wird, falls die Abenteurer dies nicht irgendwie zu verhindern wissen...

Nur eine Stunde später hat er sein Pferd gesattelt, seine Diebesbeute eingepackt und sich mit seinen drei Hunden aus dem Staub gemacht.

Die Abenteurer haben dann keinerlei Möglichkeiten mehr, ihn zu finden, denn er ist ein Experte darin, seine Spuren zu verwischen und wird in der

### • Die Legende der Schnutenschlange •

Eine vielerzählte Geschichte aus alten Tagen besagt, dass einst ein Fischer aus der Schnute statt einem stattlichen Fisch einen ekelhaften, unnatürlichen Wurm fing, den er wieder zurück ins Wasser schleuderte. Doch sein kleiner Sohn hatte ihn beobachtet und fing den Wurm wieder ein, um ihn mit kleinen Insekten zu füttern und heimlich im Hühnerstall aufzuziehen. Der Wurm schien auch sehr dankbar, doch die Hühner hatten eine unerklärliche Furcht vor ihm und so hatte er seine Ruhe und der kleine Junge brachte ihm jeden Tag sein Futter, das jedoch schon bald nicht mehr ausreichte, denn der Wurm war zu einer stattlichen, wenn auch sehr seltsamen Schlange herangewachsen. Groß war das Entsetzen des Knaben, als er eines Tages feststellen musste, daß die Schlange eines der Hühner mit seinem Leib erdrosselt und zerquetscht hatte, und so fing er das Tier ein und warf es angsterfüllt zurück in die Schnute. Dort aber konnte sich diese Kreatur nun behaupten, denn sie war groß und stark geworden und wuchs jeden Tag noch weiter und begann schon bald, die umliegenden Dörfer zu terrorisieren! Niemand konnte mehr zum Wasser gehen, ohne von der Schnutenschlange, wie sie von nun genannt wurde, zermalmt und unter Wasser gezogen zu werden! Also ging der kleine Junge, von Schuldgefühlen verzehrt, zu einem Einsiedler, der ihm ein starkes Gift mit auf den Weg gab. Dieses gab er einem Huhn zu trinken, das er dann der – in seiner Gegenwart lammfrommen – Schnutenschlange zu fressen gab... Kurz darauf peitschte die Kreatur das Wasser in ihrer schmerz erfüllten Agonie, denn das Gift begann zu wirken, und schließlich verschwand sie in den Wellen, um nie wieder aufzutauchen... Oder?

nächstgrößeren Stadt – dies ist *Talabheim* – erst einmal untertauchen!

### • Victor-Jerome d'Arburg •

Dieser junge Adlige genießt das Leben in vollen Zügen, und zwar wirklich jeden einzelnen Aspekt. Für das „gemeine Volk“ jedoch empfindet er nur Verachtung oder Abscheu und unter seinesgleichen fühlt er sich wesentlich wohler. Eine Ausnahme bilden da nur die reizenden „Blümchen“ der derben Bauersleute, für die er eine geradezu grenzenlose Leidenschaft hegt und die er, sobald sie ihn zu langweilen beginnen, mit gebrochenen Herzen zurücklässt...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	42	3	3	9	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	37	39	35	36	32	38

**Skills:** Blather, Charm, Etiquette, Gamble, Heraldry, Luck, Public Speaking, Read/Write, Ride, Seduction, Wit.

**Trappings:** Dagger (INI +10, D -2), Purse (70 Goldcrowns), Jewels (Wert 270 Goldcrowns).

**Special Rules:** –

### • Sylvie-Louise Vallet •

Diese junge und bezaubernde, wenn auch naive, Mädchen ist ebenso ein Spielzeug des Adligen, wie auch die beiden anderen „Damen“. Sie stammen aus einfachen Familien und fühlen sich wie im siebten Himmel, werden aber bald sehr tief fallen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	23	19	2	3	7	33
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	36	28	29	28	27	46

**Skills:** Charm, Cook, Dance, Sing.

**Trappings:** –

**Special Rules:** –

### • Yves und Cedric •

Die beiden bewaffneten Männer sind die persönlichen Leibwächter des Adligen und sehen sehr wohl so aus, als könnten sie diese Aufgabe bestens erfüllen. Sie sprechen nicht viel und sind erstaunlich loyal, denn Victor-Jerome zahlt sehr gut. Bevor sie den Dienst bei ihm angetreten haben, waren sie Soldaten...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	52	41	6*	3	9	41
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	32	38	31	35	34	30

**Skills:** Disarm, Dodge Blow, Secret Language: Battle Tongue, Specialist Weapon: Fist Weapon, Street Fighting, Strike Mighty Blow, Strike to Stun, Very Strong\*.

**Trappings:** Sleeved Mail Coat (1 AP, Body/Arms/Legs), Helmet (1 AP, Head), Shield (1 AP on all locations), Bastard Sword (INI -10, D +2).

**Special Rules:** –

### • Alphonse •

Dieser kriecherische und speichelleckende Diener ist mit seinen fettigen dunklen Haaren, dem gebückten, unterwürfigen Gang und der nasalsten Stimme ein Musterbeispiel dafür, wie tief ein Mensch sinken kann...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	23	3	4*	9	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	21	29	29	29	21	11

**Skills:** Dodge Blow, Blather, Etiquette.

**Trappings:** Dagger (INI +10, D -2).

**Special Rules:** –

### • Mord in der Nacht •

Wenn die Abenteurer nicht eventuell schon Zacharias den Wirt im Verdacht haben und ihn beobachten sollten, wird ihnen am nächsten Morgen eine böse Überraschung blühen!

Die kleine Gesellschaft erscheint nicht zum Frühstück, was zunächst niemanden weiter verwundert, denn Victor-Jerome schläft gerne lange, aber schließlich klopft Alphonse doch schüchtern an die versperrte Türe...

Niemand antwortet und so wird das Zimmer gewaltsam betreten und ein schreckliches Bild entfaltet sich vor den Betrachtern: Das Dach des Bettes, das vorher oben die Decke berührt hat, befindet sich nun fast am Boden des Zimmers, wobei eine metallene, mächtige Sprungfeder sichtbar ist, die mit unmenschlicher Kraft nach unten drückt! Arme und Beine ragen aus dem Bett, unter dem sich eine riesige Blutlache gebildet hat...

Wird der Mechanismus nach oben zurückbewegt, so werden die verstümmelten und bis zur Unkenntlichkeit zerquetschten Leichname der drei Mädchen und des Adligen sichtbar (CL-Test oder 1W2 Insanity Points)!

Es ist offensichtlich, dass der Tote beraubt wurde, denn seine Börse ist verschwunden und auch nicht auffindbar. Zacharias ist zu diesem Zeitpunkt schon über alle Berge und wird bald in *Talabheim* untertauchen, wobei er bereits nach einem Tagesritt in einem kleinen Dorf auf ein Fluss-Schiff umsteigt, um möglichst keine Spuren zu hinterlassen...

Natürlich werden *Roadwarden* informiert, welche bald eintreffen und alle noch anwesenden Gäste und die jammernde und weinende Dienstmagd befragen, wobei dann die ganze üble Ge-

schichte ans Tageslicht kommt.

Hoffentlich werden die Abenteurer den armen Jens in seinem Versteck im Keller bald finden, damit auch er seinen Teil zu der tragischen Geschichte beitragen kann...

Schließlich und endlich, falls die Abenteurer es schaffen, die Pläne von Zacharias zu vereiteln und den Tod von Jens zu verhindern, können sie ja vielleicht sogar dafür sorgen, dass der junge Mann einen Teil des Geldes bekommt, das der schurkische Wirt an sich gerafft hat; eventuell werden die *Roadwarden* die Summe beschlagnahmen und ihm einen Teil davon auszahlen, sozusagen als „Schmerzensgeld“. Ist dem so, dann werden die Abenteurer von Jens und Dietlinda herzlich eingeladen, im nächsten Jahr auf ihrer Hochzeit zu erscheinen, wo es ein großes Fest geben wird!

Und vielleicht ein neues Abenteuer...

## Experience Points:

Als Standardwert können alle Abenteurer jeweils **50 EP** erhalten; hinzu kommen noch bis zu **75 Punkte** für gutes Rollenspiel und je nachdem, ob der Mord verhindert, Jens befreit und der Wirt Zacharias gefangen genommen werden konnte!

■ „Das Geheimnis der Krähe“ ist ein inoffizielles **Warhammer FRP™**-Abenteuer von Karl-Heinz Zapf  
Es erscheint als Beilage zu „Zapfs Pranger“ Nr. 4

■ **Foto:** Michael Stadler

**Augsburger SpieleSchmiede, Februar 2004**