

# Der Pferdemörder

Ein kleines Gruppenabenteuer in Aventurien  
von Oliver Eickenberg © 1997

## Einleitung (Meisterinformationen)

In diesem Abenteuer ist es mal wieder ganz egal, wo und wann es spielt. Aus diesem Grunde ist es auch als Sub-Abenteuer in einer größeren Geschichte einsetzbar, wenn man z.B. eine lange Wanderung interessanter gestalten will. In einer kleinen Pferderanch die über größere Wiesen verfügen, werden die Helden ein Nachtlager

suchen. Erstens sieht das Schild am Wegesrand „Zimmer frei“ sehr einladend aus, zweitens ist der einsetzende strömende Regen ein weiteres, kräftiges Argument, doch lieber mit einem Dach über dem Kopf zu übernachten. Der Aufenthalt auf der Ranch wird aber noch spannender werden als nur dem plätschern des Regens zuzuhören.

### Nasse Helden

#### *Allgemeine Informationen :*

Mittlerweile pitschnaß seid ihr über die geräumige Veranda geklommen um an die Haustür des von innen leicht erleuchteten Hauses zu klopfen. Während Ihr innen Schritte hört betrachtet Ihr noch einmal das Schild an der Wand rechts zur Türe : „Zimmer frei“. Nun öffnet sich das kleine Fenster links der Tür. Eine weibliche Stimme hört Ihr sagen : „Wer da um so später Stunde ?“

#### *Spezielle Informationen :*

Wenn die Helden einen ehrlichen Eindruck machen und Ihr Anliegen („arme nasse Helden suchen trockenen Unterschlupf für die Nacht“) vortragen, dann wird auch die Tür aufgehen und die Helden können herein kommen. Für 6 Silbertaler pro Nase gibt es Unterkunft für Mensch, Tier plus eine warme Suppe mit Brot und Frühstück am nächsten Tag.

#### *Meisterinformationen :*

Die Gastgeberin ist die Rahjagläubige (weil Viehzüchterin) Vanja Rubenlauf. Ihr Mann ist unterwegs in die nächstgrößere Stadt (bitte vom Meister anpassen) um dort Tiere zu verkaufen. Der bisher einzige Sohn der Rubenlaufs Raul begleitet seinen Vater Orf, um seine ersten Erfahrungen im Pferdehandel zu machen. Daher ist Vanja alleine. Sie hat immer noch genug Arbeit mit den verbliebenen 8 Pferden (allesamt Stuten, davon ein kleines Fohlen und eine schwanger).

#### *Allgemeine Informationen :*

Nachdem Ihr eure Sachen auf die Zimmer gebracht hat gesellt Ihr euch zu Vanja in den großen Wohnraum, wo sie einen ebenso großen Topf mit einer dampfenden klaren Suppe mit Grießklösschen und Teller bereithält. Am warmen Feuer im offenen Kamin laßt Ihr euch nieder und

löffelt die wirklich gut schmeckende Suppe. Vanja beginnt ein Gespräch mit ein wenig Smalltalk.

#### *Spezielle Informationen :*

Wahrscheinlich werden die Helden in paar Geschichten Ihrer vergangenen Abenteuer erzählen, die Vanja sehr interessieren (sie könnte eure Kollegin sein, wenn Sie nicht den Pferdezüchter geheiratet hätte, aber das war keine Schlechte wahl, die sie auch nicht bereut). Eher beiläufig erwähnt Sie, daß sie einen neuen Knecht suchen, da der alte entlassen werden mußte. Er wäre immer sehr faul gewesen und als da mal ein paar Dukaten fehlten konnte es keinen anderen geben. Mehr scheint an dem Abend aber nicht passieren zu wollen, so daß die Helden auch irgendwann, genau wie Vanja zu Bett gehen.

#### *Meisterinformationen :*

Es gibt genau zwei Schlafzimmer mit je zwei Betten. Sollten also mehr als vier Helden in der Gruppe sein dann müssen Sie sich irgendwie arrangieren, oder aber ins Wohnzimmer an den Kamin flüchten.

### Armes Pferd

#### *Allgemeine Informationen :*

Am nächsten morgen werdet Ihr relativ früh geweckt. Die Praiosschaibe ist zwar schon vollständig über dem Horizont, aber die aufgeregte Vanja bittet euch nur schnell, doch mal herunter zu kommen. Es wäre etwas schreckliches passiert und sie bräuchte Hilfe. Als Ihr euch schließlich schnell in die notwendigsten Dinge geschmissen habt und eine Waffe in der Hand haltet rennt Ihr nach draußen hinter das Haus wo Ihr Vanja stehen seht : Mit Tränen in den Augen. Dann sehr Ihr was sie meint : Vor der Tränke liegt ein Pferd, daß so gut wie nicht mehr am Leben ist. Es zuckt noch ein wenig mit den Beinen und dem Kopf ist aber ansonsten nicht mehr in der Lage irgendetwas

halbwegs einem Lebenszeichen ähnelnden von sich zu geben.

*Spezielle Informationen :*

Vanja weiß zu berichten, daß die Stute zuvor noch vom Wasser getrunken hat und dann hier zusammengebrochen ist.

*Meisterinformationen :*

Eine entsprechende Probe (Alchimie oder Pflanzenkunde) kann es ans Tageslicht bringen, wenn man das Wasser in der Pferdetränke untersucht : Shurinknollengift ! Da Vanja natürlich nicht so dumm ist, Ihr eigenes Pferd zu vergiften und auch nicht glaubt, daß die Abenteurer (für die sie ja grundsätzlich ein Herz zu haben scheint) etwas damit zu tun haben. Im endeffekt fragt Sie die Helden, ob Sie die Sache für sie untersuchen wollen. Sie verspricht auch eine Entschädigung für die Mühlen.

Bei einer weiteren Untersuchung der Tränke selber findet sich auch ein Rest einer zerdrückten Shurinknolle.

Sollten es die Helden versuchen : Dem Pferd ist noch zu helfen, mit einer Heilkunde Gift+5 Probe, die nur abgelegt werden darf, wenn ein Tierkundiger (TW Tierkunde > 5) anwesend ist. Außerdem steht das Pferd nur wieder auf, wenn es auch 10 Lebenspunkte zurückerhält. (TIERE BESPRECHEN oder ähnliches)

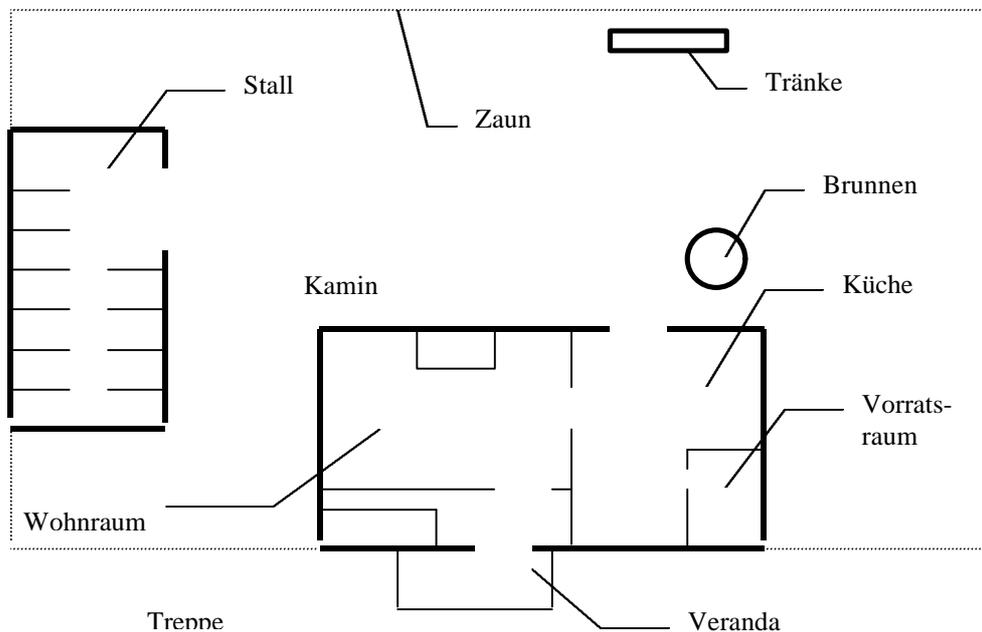
*Spezielle Informationen :*

Während Vanja die Tränke reinigt und so langsam die anderen Pferde auf die Weide läßt können die Helden gerne das gesamte Terrain untersuchen. Gerade eine Spurensuche um den Trog wäre angebracht, sollte aber keinen Erfolg haben, da der Regen, der gerade erst wieder aufgehört hatte alle Spuren verwischt hat.

*Meisterinformationen :*

Eine weitere Falle für die Pferde ist Ihr getrocknetes Futter im Stall. Dort hat der Täter nämlich Glasscherben und alte rostige Nägel hinterlassen. Hoffentlich merken die Helden das, bevor ein Pferd Hunger bekommt.

Hier ein Plan der Ranch um sich zurechtzufinden :



*Allgemeine Informationen :*

Nachdem Ihr die Fallen gefunden habt, die den Pferden gestellt wurden und euch sicher seid, daß sonst nichts passieren kann wollt Ihr gerade gehen um Vanja von eurem Teilerfolg zu berichten als Ihr das Wiehern einer weiteren Stute hört. Doch dies ist kein normales : Es ist ein angsterfülltes,

weinendes Wiehern, daß euch das Blut in den Adern gefrieren lassen möchte.

*Spezielle Informationen :*

Gehen die Helden dem Geräusch nach finden sie um die Ecke des Stalls (natürlich genau da wo sie eben nicht waren) eine weitere Stute, der gezielt

mit einem schwarzen Gegenstand, wahrscheinlich einem Dolch, die Hinterläufe zerstochen wurden. Ob dieses Pferd jemals wieder laufen kann : Das scheint einzig und allein in der Hand Peraines zu liegen.

#### *Meisterinformationen :*

Auch diesem Pferd kann geholfen werden : Mit Heilkunde Wunden ist hier jedoch nichts zu machen, da das Pferd wegen der Zahlreichen Wunden bald zu verbluten droht. Hier helfen also wieder nur Zauber oder aber ein dicker Haufen Wirselkräuter, die man dem Pferd auf das Hinterteil klebt.

Weiter geht es im folgenden mit der nun zu findenden Spur. Zwar gibt es keine Blutspur oder eine Tatwaffe, aber man kann das noch nicht so lange heruntergedrückte Gras betrachten (Fährtsuche +0) um herauszubekommen, in Welche Richtung der Täter auf und davon ist. Diese wird in den im Norden angrenzenden Wald führen wo man die Spur zunächst verliert (mit Fährtsuchen+3 gehts weiter) dann kommt man im Wald zu einem kleinen Pfad, der einen Schließlich zu einer Hütte bringt.

Sollten die Proben daneben gehen, so hilft Vanja gerne weiter, die natürlich sehr bestürzt ist über das weitere Pferd. Aber wenn man ihr sagt, daß der Täter wohl von Norden kam, dann kennt sie eine kleine Hütte im Wald im Norden, wo der ehemalige Knecht Rudber wohnt. In beiden Fällen gelangen die Helden also zur Hütte Rudbers.

### **Rudbers Hütte**

#### *Allgemeine Informationen :*

Die Hütte, die außer einer Tür keine Fenster hat ist nur so groß, daß sie auch nur bestimmt einen Raum hat. Nur vor dem Haus gibt es eine Schätzungsweise 15 Rechschritt große Lichtung, hinter dem Haus beginnt schon nach einem Schritt wieder der Wald. Eine Feuerstelle vor dem Haus ist in Betrieb, zu sehen ist jedoch niemand.

#### *Spezielle Informationen :*

Die Tür muß man nur öffnen, dann kann man reingehen, doch ist auch da niemand zu sehen. Es gibt in dem Haus fast nichts nennenswertes außer einem kleinen schmutzigen Bett, einem Hocker und einem Tischchen, auf dem in einer Ecke zwei Shurinknollen liegen.

#### *Meisterinformationen :*

Um alle Helden in das Zimmer zu locken kann sich unterm Bett etwas bewegen, was sich hinterher als Katze entpuppt, die dann mit einer Maus im Maul durch die noch offene Tür auf

und davon macht.

#### *Allgemeine Informationen :*

RUMMS ! Da fällt die Tür zu und man hört noch, wie ein scheinbar schwerer Balken dagegen gestemmt wird. In diesem Moment wird es dunkel in der Hütte, da ja kein Fenster vorhanden ist. Leider wird es im nächsten Moment aber schon wieder warm und es fängt an, zu knistern. Dieser verdammte Kerl da draußen hat also tatsächlich die Hütte in Brandt gesteckt. Draußen hört ihr nur noch das Rufen : „Und jetzt hol’ ich mir diese Pferdchüre !“ worauf ein Lachen ertönt, daß sich allmählich entfernt.

#### *Meisterinformationen :*

Ich überlasse es gerne der Phantasie den Helden wie sie aus dieser Hütte wieder heraus kommen bevor sie geröstet werden. Von mir aus kann mit einem CORPOFRIGO die Flammen löschen, oder mit einem FEUERBANN durch die brennende Tür laufen.. Als letztes brennt jedoch das Dach (Rudber hat die Hütte unten angezündet) so daß es möglich ist das dünne Dach zu zerschlagen um über den Tisch und dann das Dach ins freie zu gelangen. Auf jeden Fall sollten die Helden einen Schaden und sei es nur vom Qualm davon tragen. Also 1W6 bei einer kleinen Rauchvergiftung bis zu 2W20 bei Verbrennungen.

#### *Spezielle Informationen :*

Da von Rudber weit und breit keine Spur zu sehen ist, erinnert Ihr euch an die letzten Worte von ihm: „Und jetzt hol’ ich mir diese Pferdchüre !“ was euch dazu veranlaßt, schnellstens zur Ranch zurück zukehren.

#### *Allgemeine Informationen :*

Ihr findet die Pferde friedlich vor, jedoch ist es die offene Küchentür, die euch ein wenig ängstlich macht. Als Ihr aber dumpfe Schreie hört, eilt Ihr sofort hinein und findet Rudber, wie er sich gerade über die an den Esstisch gebundene Vanja hermachen will.

#### *Meisterinformationen :*

Rudber ist mit einem Dolch bewaffnet und kämpft mit dem Mut der Verzweiflung : MU 16, RS 1, AT 14, PA 8, LE 35. Er kämpft bis zum Tod.

#### *Allgemeine Informationen :*

Als Rudber endlich in Stücke gehauen den Boden der ansonsten aufgeräumten Küche verschmutzt befreit Ihr Vanja und erhaltet Ihrend Dank im Übermaß. Sie schenkt jedem von euch 6 Dukaten (mehr hat sie gerade auch nicht und verspricht

einen guten Preis (10% Nachlaß) solltet Ihr einmal ein Pferd kaufen wollen.

*Meisterinformationen :*

Für das Abenteuer gibt es 50 AP. Hinzu kommen noch 10 Punkte für das Finden der Glasscherben im Stroh sowie jeweils 20 Punkte

für die Errettung eines Pferdes. Der Kampf wird nicht extra gewertet. Außer diesen maximal 100 Punkten gibt es die üblichen Belohnungen für gutes Rollenspiel oder besonders gute Ideen.

Hinweis : Dieses Abenteuer ist nicht bis ins letzte Detail durchdacht. Dies verlangt zwar von einem Meister ein Mindestmaß an Improvisation, bietet aber auch die Möglichkeit, noch ausgeschmückt zu werden. Auch ist es möglich dieses Abenteuer sowohl mit den Anfänger- wie auch mit den Fortgeschrittenenregeln zu spielen, unabhängig von der Größe des Talentsystems. Hier ist es wieder dem Meister überlassen, Talente im Spiel zu fordern. Es ist jedem selbst überlassen, wie er den Einfluß von Kälte, Krankheiten, Kletterpartien oder den Kassenstand der Heldengruppe verwaltet. Müssen die Helden ihre tänzerischen oder musikalischen Talente in der Taverne unter Beweis stellen um nicht zu verhungern oder tragen alle Gegner wahre Reichtümer mit sich herum ? Selbst wenn dieses Abenteuer nur als Idee zu einer Eigenentwicklung dient : Mögen die Zwölfe Euch begleiten !

**Der Pferdemörder**

© 1997 by Oliver Eickenberg

*DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN* und *ARMALION* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Besuchen Sie [www.dsa-schatztruhe.de](http://www.dsa-schatztruhe.de) für weitere Abenteuer und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)