

DER SCHWARZHÄNDLER VON WERTHEIM

EIN DS/WS ABENTEUER VON „HUGIN“ FÜR DIE STUFEN 1-4

EINLEITUNG

Die Charaktere erreichen Anfang Januar das kleine Städtchen Wertheim, welches 1799 gut 3.000 Einwohner zählt und dessen Herrschaft zwischen dem katholischen Fürstengeschlecht derer von Löwenstein-Wertheim-Rochefort und dem protestantischen Grafengeschlecht derer von Löwenstein-Wertheim-Vienenburg aufgeteilt ist.

Die Fürsten und Grafen weilen jedoch nur selten in der Stadt, denn ihre Besitzungen sind weit verstreut; die Fürsten von Löwenstein-Wertheim-Rochefort halten sich ohnehin die meiste Zeit auf ihrem Schlosse Klein Heubach auf.

Prinz Georg zu Löwenstein-Wertheim-Vienenburg, Sohn des Grafen Johann Karl Ludwig zu Löwenstein-Wertheim-Vienenburg, weilt seit Mitte der 1790er Jahre in Paris um (erfolglos) Entschädigungen im Zusammenhang mit der Mediatisierung der Territorien seines Vaters zu erwirken.

Auch sein Vater sowie alle weiteren Mitglieder der beiden Häuser Löwenstein-Wertheim halten sich zur Zeit der Ankunft der Charaktere nicht in der Stadt auf.

Die Stadt selbst befindet sich aufgrund des großen Hochwassers von 1784, welches das schlimmste in der langen Stadtgeschichte bleiben wird, noch immer in einem eher desolaten baulichen Zustand. Die alte steinerne Tauberbrücke, welche vom Hochwasser gänzlich zerstört worden war, ist bislang durch keinen Neubau ersetzt worden; zurzeit kann die Überquerung des gefrorenen Stroms mühelos zu Fuß erfolgen. Überall in der Stadt findet man noch stark beschädigte Häuserfronten, auch wenn das Gröbste allseits schon beseitigt ist.

Über der Stadt thronen die weitläufigen Ruinen der Burg Wertheim, welche um 1799 an

genutzten Räumlichkeiten noch über ein Archiv und ein Belvedere verfügt.

DIE STADTWACHE

Die erste Herausforderung sollte den Charakteren bereits am Stadttor in Gestalt der Wachen begegnen. Viele Reisende haben darüber berichtet, wie mühevoll und kostspielig jener Tage der Grenzverkehr zwischen den einzelnen deutschen Territorien verlief: Pässe und sonstige Papiere wurden ausgiebig geprüft, sämtliches Gepäck kleinlichst durchsucht. Diese quälende Prozedur war in der Regel nur ein Vorwand, den Reisenden ein Bestechungsgeld

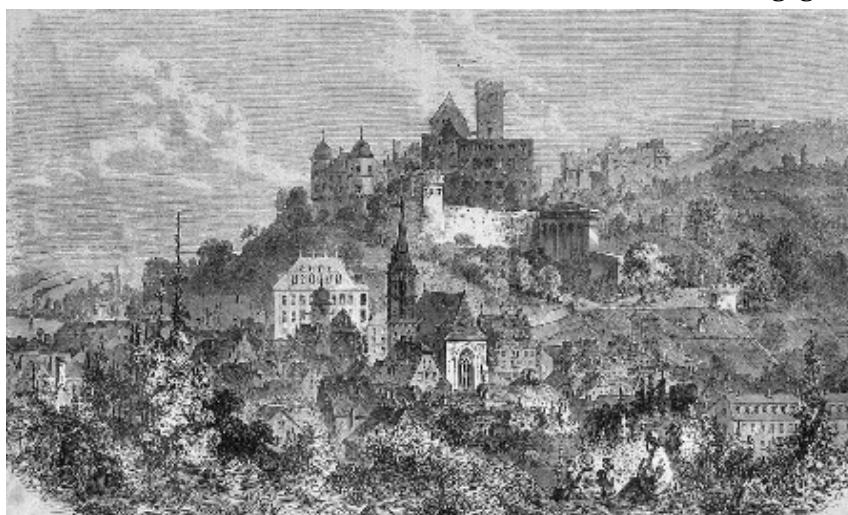


Bild 1

abzupressen.

An Bestechungsgeldern, um in die Stadt zu gelangen, kommen in Betracht:

- Pro Adligem: 3 Gulden
- Pro Bürger: 1 Gulden
- Pro Bauer: 20 Kreuzer

Will ein Charakter um die Höhe des Bestechungsgeldes feilschen, hat er einen Malus von -4 auf seine Feilschen-Probe anzurechnen.








Überhaupt werden die Wachen sehr scharf ihr Verhalten nach dem „Stand“ des jeweiligen Charakters ausrichten:

- Dem Adligen werden sie mit Unterwürfigkeit, jedoch un-nachgiebig in der Sache, begegnen (*sie werden versuchen, jedweden Konflikt zu vermeiden und ggf. den Wachoffizier herbeiholen*);
- dem Bürger mit respektvoller Autorität (*letzten Endes werden die Wachen auch einen Bürger festnehmen, jedoch sogleich einen Anwalt benachrichtigen*);
- dem Bauern mit Gering-schätzung und Herablassung (*schon beim ersten „Mucks“ werden die Wachen Gewalt anwenden und den Bauern bei weiterem Widerstand fest-nehmen; auf einen Anwalt oder gar Gerichtstermin kann der Charakter dann lange warten*).

Finden die Wachen bei einem Bauern Waffen oder finden die Wachen bei einem Bürger Waffen, und dieser hat keine plausible Erklärung parat, erfolgt sofort eine Festnahme.

Sollte ein Adliger unter den Charakteren sein, sind diese gut beraten, sich als dessen Angestellte auszugeben, welche dessen Waffen zu tragen haben. Dies wird der Gruppe erhebliche Risiken und Probleme ersparen.

Am Stadttor befinden sich zunächst zwei Wachen mit jeweils folgenden identischen Werten:

<div>  STADTWACHEN </div>					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	6	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div>       </div>					
BEWAFFNUNG					
<ul style="list-style-type: none"> - Gewehr (M1740/1789)*: WB +6; INI -3; Ladezeit 4 KR; Distanzmalus: -3 pro 10 Meter - Bajonett**: WB +1 - Dolch: INI +1 					
TALENTE:	<ul style="list-style-type: none"> - Charmant I - Einstecker III - Faustkämpfer I - Fieser Schuss I - Glückspilz I (1x/24h/TR Patzer ignor.) - Kämpfer I - Schlitzohr I - Schütze III - Standhaft I 				
Beute:	Uniform + Stiefel (einfach), BW # (A:20)				
GH:	14	GK:	no	EP:	72

Kommt es zu Problemen, wird der Wachoffizier gerufen, welcher mit zwei weiteren Wachen (s.o.) erscheinen wird:

<div>  WACHOFFIZIER </div>					
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	4	BE:	0	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div>       </div>					
BEWAFFNUNG					
<ul style="list-style-type: none"> - Degen (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +1 - Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter 					
TALENTE:	<ul style="list-style-type: none"> - Bildung I - Brutaler Hieb I - Einstecker I - Fieser Schuss I - Kämpfer III - Reiten I - Schütze III - 2x WG: (beliebig) I 				
Beute:	Uniform + Stiefel (kostbar), BW 4A: W20				
GH:	12	GK:	no	EP:	60

Schließlich werden die Wachen auch aufgrund der allgemeinen Lage gegenüber den Charakteren höchst misstrauisch sein:

- Das nahegelegene Mainz befindet sich nach furchtbaren Kämpfen und Belagerungen seit 1797 fest in französischer Hand und ist ein wichtiger Ausgangspunkt zur Verbreitung revolutionären Gedankenguts im deutschsprachigen Raum.
- Bei Straßburg stehen unter dem Kommando des französischen Generals Jourdan 83.000 Mann.
- An der Habsburgisch-Bayrischen Grenze sind unter dem österreichischen General Erzherzog Karl 60.000 Mann versammelt. Kommt es zum Krieg (und es wird zum Krieg kommen), könnte Wertheim zwischen die Fronten geraten.
- Aufgrund der schweren Steuerlast und der als Folge des ersten Koalitionskrieges und des strengen Winters prekären Versorgungslage sowie aufgrund der französisch/deutsch-revolutionären Agitation ist die Stimmung in der Bevölkerung äußerst angespannt bis gereizt.
- Die Stadt ist überfüllt mit geflüchteten Mainzer und Französischen Adligen nebst deren diversen Bediensteten.

IN DER STADT

All die vorgenannten Aspekte werden die Charaktere in der Stadt zu spüren bekommen. Fremden wird mit erhöhtem Misstrauen oder mit überhöhten Erwartungen begegnet. In den überfüllten Gasthäusern werden sich revolutionäre Bürger mit zugereisten Adligen heftige Wortgefechte liefern, die allzu schnell in brutale Handgemenge übergehen. Schnell können die Charaktere in den Gasthäusern entweder in die falsche Gesellschaft geraten (als

Bürgerliche bzw. Bauern an Adlige Revanchisten oder als Adlige an revolutionäre Studenten- oder Handwerkerverbindungen) oder aber Vertrauen und Informationen gewinnen.

Jedwede Versorgungsgüter (Essen, Trinken, Kleidung, Reiseausrüstung, Transportmöglichkeiten) und Unterkünfte kosten den doppelten Preis. Bettler, verarmte Bauern (insbesondere aus der gebrandschatzten Pfalz) und sonstige Heimatlose finden sich auf den Straßen und Plätzen, nicht selten dem Hungertode nah.

Insbesondere der Not und dem Elend gegenüber wird sich zeigen, ob die Charaktere Moralpunkte sammeln oder verlieren werden.

Straßenkinder werden (in Aussicht auf eine kleine Provision) versuchen, die Charaktere in das eine oder andere Gasthaus zu locken und die Charaktere in Trauben um etwas zu Essen anbetteln.

Die im Umlauf befindlichen Gerüchte können wahr oder falsch sein und hängen von dem jeweiligen sozialen Umfeld ab, dem sie entstammen:

GERÜCHTE ALLGEMEINER UND ÜBERREGIONALER ART			
„(+):“ Stimmt; „(-):“ Stimmt nicht; „(+/-):“ Nicht überprüfbar			
Kern bzw. Grund des Gerüchts	Unter Adligen und Wohlhabenden	In mittleren Bevölkerungsschichten	Unter armen Leuten
Spürbarere Konzentrierung und Aushebung von französischen und habsburgisch-deutschen Truppen	<p>„...natürlich kommt es zum Krieg...“ (+)</p> <p>„...noch in diesem Jahr wird seine Majestät Erzherzog Karl dem revolutionären Treiben ein Ende bereiten“ (-)</p>	<p>„...es wird wohl zum Krieg kommen...“ (+)</p> <p>„...das könnte uns attraktive Aufträge bescheren...“ (+)</p> <p>„...uns wird ja wohl kaum ein ähnliches Schicksal wie der Pfalz blühen...“ (-)</p>	<p>„...erst werden sie (die Adligen und Reichen) uns in ihren Kriegen verheizen...“ (+)</p> <p>„...doch dann wird die Revolution die hohen Herrschaften beiseite fegen...“ (-)</p> <p>„...und am Ende werden wir frei wie Brüder in einem vereinten Deutschland leben...“ (-)</p>
Knappheit von Versorgungsgütern	<p>„...die Preise sind ein Skandal...“ (-)</p>	<p>„...die Geschäfte laufen gut...“ (+/-)</p> <p>„...die Geschäfte laufen schlecht...“ (+/-)</p>	<p>„...wenn das so weitergeht werden wir alle noch verhungern...“ (+/-)</p>
Drohendes Scheitern des Rastatter Kongresses	<p>„...ein Skandal wie hier mit den Territorialherren umgegangen wird...“ (+)</p> <p>„...aber manch einer wird sich wohl noch zu retten wissen...“ (-)</p>	<p>„...das längst überfällige Ende dieser altmodischen Privilegien wird uns allen mehr Gleichheit, Recht und Freiheit bescheren...“ (-)</p>	<p>„...Was für ein Kongress...?“</p>
Verlauf des Ägyptenfeldzuges	<p>„...ich sage Ihnen, Weihnachten wird General Bonaparte in Konstantinopel feiern...“ (-)</p>	<p>„...unglaublich, was Wissenschaftler und Archäologen dort alles entdeckt haben...“ (+)</p>	<p>„...Napoleon wird zurückkommen...“ (+)</p> <p>„...und uns von unserem Joch befreien...“ (-)</p>

GERÜCHTE ALLGEMEINER UND ÜBERREGIONALER ART „(+):“: Stimmt; „(-):“: Stimmt nicht; „(+/-):“: Nicht überprüfbar			
Kern bzw. Grund des Gerüchts	Unter Adligen und Wohlhabenden	In mittleren Bevölkerungsschichten	Unter armen bzw. einfachen Leuten
Schweiz bzw. Helvetische Republik allgemein	<i>„...die Franzosen gaukeln den Schweizern Freiheit und Demokratie vor...“ (-) „...und pressen das Land bis auf den letzten Taler aus...“ (+)</i>	<i>„...die Gottesdienste in den Kirchen werden von Soldaten überwacht;...“ (+) „...wird auch Zeit, dass man der Agitation der Pfaffen ein Ende setzt“</i>	<i>„...schlecht soll es den Bauern und kleinen Leuten gehen...“ (+) „...aber Freiheit und Demokratie werden siegen...“ (-)</i>
Schreckens-tage von Nidwalden	<i>„...da sieht man, was von den revolutionären Horden zu erwarten ist...“ „...grausam...“ „...die Nidwaldener sind Helden...“</i>	<i>„...ja, das war schrecklich; aber warum haben sie sich auch der neuen Ordnung entgegengesetzt; Widerstand muss gebrochen werden...“ „...man darf auch nicht vergessen, dass der französische Befehlshaber General von Schauenburg 60.000 Franken aus seinem persönlichen Vermögen zur Linderung der Not hergab...“ (+)</i>	<i>„...die Habsburger und der Klerus haben die armen und anständigen Leute von Nidwalden gegen die Revolutionäre aufgestachelt...“ (+) „...mit Ihrem Blut haben Sie für ihre Torheiten bezahlen müssen...“</i>
1. Ausgabe der Periodischen Schrift „Propyläen“ (Goethe)	<i>„...ich kann damit nichts anfangen; es fehlt mir einfach an Seele...“ „...wo bleibt die Berücksichtigung des Göttlichen in der Natur...“</i>	<i>„...großartig!...“ „...allein in der Kühle der Vernunft, gespiegelt in der antiken Ästhetik der Architektur liegt erstrebenswerte Erhabenheit...“</i>	<i>„...Propy...was???“</i>
Schillers „Die Bürgschaft“	<i>„...welch` Edelmut...; welch` menschliche Größe kommt hier zum Ausdruck!...“</i>	<i>„...Seit` an Seite mit dem Tyrannen?!...“ Ja, mit Edelmut versuchen die hohen Herrschaften uns zu umgarnen...“</i>	<i>„...nie gehört!...“</i>
Beethovens Klaviersonate Nr. 5	<i>„...ein Skandal!!!!...“</i>	<i>„...wo soll das hinführen, wenn unsere Kinder derartige Musik hören und spielen; so etwas muss verboten werden!...“</i>	<i>„...man, das fetzt!...“</i>
Zeitschrift Athäneum: Novalis „Bliithenstaub“	<i>„...geradezu göttlich! Nicht von dieser Welt!...“</i>	<i>„...So ein Humbug!...“ „...absurde Schwärmerei!...“ „Was soll das sein, die Weltenseele?...“ „...allein Vernunft und Tugend sollen mit eisernem Zepher herrschen!...“</i>	<i>„...nie gehört!...“</i>

Diese vorstehenden sowie weitere überregionale Gerüchte und Neuigkeiten können die Charaktere natürlich auch über den Kauf von überregionalen Zeitungen erhalten. Von den wenigen überregionalen Zeitungen im Deutschsprachigen Raum sind zu erwähnen:

- **Zürcher Zeitung** (ab 1821 dann Neue Zürcher Zeitung) [Zürich]: Zeitung mit hohem Anspruch an eine möglichst neutrale und informative Berichterstattung, unterliegt jedoch der französisch-helvetisch-republikanischen Zensur.
- **Gazette de Cologne** [Köln]: Bereits im Niedergang befindliche preußenfeindliche Zeitung; wird von den Franzosen auch als Propagandablatt genutzt.
- **Frankfurter Postzeitung** (eine der ersten deutschen Zeitungen überhaupt) [Frankfurt]: Reißerische Zeitung über kuriose und ungesicherte Neuigkeiten.
- **Wiener Zeitung** (schon damals eine der ältesten Zeitungen der Welt) [Wien]: Sprachrohr der Habsburger Monarchie; Antifranzösisches Propagandablatt.
- **Königlich Privilegierte Berlinische Zeitung von Staats- und gelehrten Sachen / kurz: „Vossische Zeitung“, „Tante Voß“** [Berlin]: In nicht politischen Belangen qualitativ hochwertige Zeitung, welche ansonsten strengster Zensur seitens des Königreichs Preußen unterliegt.

Sowohl die Zeitungen als auch die umlaufenden Gerüchte werden in den Salons der gehobenen Schichten, in den Gasthäusern und auf dem Markt lebhaft diskutiert. Auch wird musiziert und Gedichtrezitationen gelauscht. Hier können die Charaktere mit entsprechenden Proben auf soziale Skills Boden gewinnen.

Neben den überregionalen sind folgende regionale Gerüchte im Umlauf:

GERÜCHTE REGIONALER ART			
Kern bzw. Grund des Gerüchts	Unter Adligen und Wohlhabenden	In mittleren Bevölkerungsschichten	Unter armen bzw. einfachen Leuten
Der Wertheimer Arzt August Wilhelm Eberhard Christoph Wibel (* 1. August 1775 in Ernsbach; † 25. Dezember 1813 in Wertheim), seines Zeichens Hobbybotaniker, wird 1799 12 Rosenarten wissenschaftlich beschrieben haben.	„...Dr. Wibel soll kurz vor Abschluss seiner Arbeit stehen. Allein seine Zeichnungen sind traumhaft schön...“	„...Dr. Wibels Fachwissen ist wirklich bemerkenswert...“ „...Er ist eine Zierde unserer Stadt...“	„...Was wären wir ohne Dr. Wibel?! Ich kenne keinen in der Stadt, der sich auch den kranken Armen derart selbstlos annimmt...“
Geistliche sollten sich zur Taufe im Winter zum Neugeborenen ins Haus begeben, statt dass man diese durch die Kälte zur Kirche trägt. [Artikel aus dem Wertheimer Intelligenzblatt]	„...Haben Sie den Artikel im Intelligenzblatt gelesen? Die armen Kleinen...“ „...Warum sollten die Geistlichen nicht ins Haus kommen? Das ist doch bei uns genauso...“	„...Haben Sie den Artikel im Intelligenzblatt gelesen?...“ „...Wird ja auch mal Zeit, dass die Pfaffen nicht nur zu den Hochwohlgeborenen ins Haus kommen...“	„...Habt Ihr von dem Artikel im Intelligenzblatt gehört?...“ „...Ha! Als wenn die Pfaffen zu uns nach Hause kommen würden...“
Auf dem Ägyptenfeldzug befindet sich in Begleitung Napoleons auch der Komponist Henri Jean Rigel, Sohn des berühmten Wertheimers Heinrich Joseph Rigel, der vor der Revolution in Paris ein gefeierter Komponist war, seinerzeit Lehrer an der berühmten École Royale de Chant, nunmehr Professor am Conservatoire de Paris	„...Skandal!...“ „...Der Sohn unseres berühmtesten Wertheimers, dem großen Heinrich Joseph Rigel, soll sich mit diesem Napoleon in Ägypten befinden...“	„...Großartig!...“ „...Der Sohn unseres berühmtesten Wertheimers begleitet den ruhmreichen Befreier aller Völker auf dessen Ägyptenfeldzug...“	„...Henri...wer???...“
Im Laufe des Jahres sollen sich die Koalitionstruppen im Raume Wertheim versammeln (in Dertingen)	„...Ich darf darüber natürlich nicht sprechen, aber man munkelt...“	„...Ich kann nicht sagen, woher ich die Information habe, aber das bedeutet fette Geschäfte...“	„...die Zofe der X hat es von der Amme der Y, dass die Z gehört haben soll, wie die hohen Herrschaften geflüstert hätten, dass...“ „...Das wird gefährlich für unsere Töchter und Söhne; wenn die dabei mal nicht unter die Räder kommen bei all dem Soldatenpack...“
Möglichkeiten zum Glücksspiel	„...Die Gattin des Bürgermeisters gibt in drei Tagen wieder eine abendliche Soiree...“ „...Mon Dieu! Ich muss noch schnell zum Schneider mir ein neues Kleid machen lassen...“ „Ich werde mich dort wohl lieber unter die anwesenden Literaten mischen; ich habe in letzter Zeit schon zu viel verspielt! Der Baron de Palloré spielt wie der Teufel...“	„...Psst!...Der Club der Freisinnigen trifft sich heute Abend im Gasthaus zum schwarzen Eber...“ „...Aber nach dem politischen Palaver lassen wir doch noch die Karten fliegen oder?!...“	„...Psst!...Im Keller vom Metzger Christoph Kuhn wird heute Abend mal wieder gezockt...“ „...Nee, ohne mich! Mit dem ist nicht zu spaßen...“

Auf das unmittelbare Abenteuer bezogen können folgende Gerüchte aufgeschnappt werden:

GERÜCHTE HINSICHTLICH DES ABENTEUERS „(+):“: Stimmt; „(-):“: Stimmt nicht; „(+/-):“: Nicht überprüfbar			
Bezugspunkt bzw. Bezugsperson des Gerüchts	Unter Adligen und Wohlhabenden	In mittleren Bevölkerungsschichten	Unter armen bzw. einfachen Leuten
Anna & Georg Düllen, Wirtsleute des „Goldenen Schwans“	<p>„...habe mir unlängst einen Braten bringen lassen; der war lange nicht so gut wie die vorausgegangenen...“ (+)</p> <p>„...Skandal! Die Düllens haben ihre Kräuterteemischung und ihr Pilzragout aus dem Angebot genommen!...“ (+)</p>	<p>„...das Essen hat zwar merklich nachgelassen, das Haus ist aber immer noch das sauberste in der Stadt...“ (+)</p> <p>„...seid nicht zu streng; ein solch außergewöhnlich hohes Niveau zu halten ist eine schwere Kunst...“</p>	<p>„...die Gemüse-Liese, Freundin der Anna, sagt, die sei derart niedergeschlagen, dass sie in der Küche ständig weine, das könne man an ihren Augen sehen...“ (+)</p> <p>„...aber mit den Kindern ist nichts; die sind allesamt gesund...“ (+)</p>
Metzger Christoph Kuhn	<p>„...ich glaube wir beziehen Fleisch von ihm...“ (+/-)</p>	<p>„...Metzgermeister Kuhn ist ein anständiger Bürger...“ (-)</p> <p>„...zugegeben etwas verschlossen und mürrisch...“ (+)</p>	<p>„...der Typ ist mir unheimlich...“</p> <p>„...seit der großen Flut anno 1784 ist der kaum noch unter Leuten...“</p> <p>„...Man soll hin und wieder eine verummte Gestalt bei ihm des Nachts gesehen haben...“ (+)</p>
Uhrmacher Andreas Ermlein	<p>„...der beste Uhrmacher in der Stadt...“ (+)</p> <p>„...man sagt, er verkaufe unter der Hand die exotischsten Dingen...; allerlei Wunderliches...“ (+)</p>	<p>„...ganz bemerkenswert, zu welchem beachtlichem Vermögen der in den letzten 10 Jahren gekommen ist...“</p> <p>„...Schade, dass er so zurückgezogen lebt, trotz seines fortgeschrittenen Alters würde der doch eine glänzende Partie abgeben...“</p>	<p>„...Neulich soll Barbara Körber, die Bäckersmagd von Meister Johann Michel, einen schrecklichen Streit zwischen dem Ermlein und dem Kuhn miterlebt haben. Der Kuhn soll geschrien haben, er mache da nicht mehr mit...“ (+)</p>
Freiherr Georg Rieß von Vockenroth	<p>„...Herr von Vockenroth ist wirklich eine Bereicherung der Gesellschaft; zu schade, dass er so selten in der Stadt weilt...“</p> <p>„...der Vockenroth hat Schneid; mehr als ein Dutzend Duelle soll der schon ausgefochten haben...“ (+)</p>	<p>„...solche „feine“ Herrschaften, wie der von Vockenroth machen nur Ärger in der Stadt; das ist einer von diesen Duellanten...“ (+)</p> <p>„...erstaunlich, dass der noch nicht wieder in der Stadt ist, der kam letztes und vorletztes Jahr auch im Januar und wollte wohl um die gleiche Zeit wiederkommen...“ (+)</p>	<p>„...die Gemüse-Liese hat erzählt, dass die Düllens vorletzten Winter wohl einen unheimlichen Adligen beherbergt hatten...“ (+)</p> <p>„...sie wollten nichts weiter dazu sagen, hoffen aber wohl, dass der nie wiederkommt...“</p>
Totengräber Peter Schibalk	<p>„...Dem Totengräber soll die Leiche eines hingerichteten Landstreichers verlustig gegangen sein; was für ein Trottel...“</p>	<p>„...Der Amtmann will den Schibalk verhören...“ (+)</p> <p>„...der Schibalk hatte ihm gemeldet, dass ihm in der Nacht der Hinrichtung der Leichnam des Gehängten gestohlen worden sei...“ (+)</p> <p>„...wer glaubt denn so etwas...“</p>	<p>„...die wollen dem armen Schibalk was anhängen...“</p> <p>„...ich sag´s Euch, da geht was nicht mit rechten Dingen zu...“</p> <p>„...nach der Flut hat man uns auch erzählt, dass die vielen Toten, die niemand gefunden hat, vom Fluss weggespült worden seien; das glaube ich aber nicht...“</p>

WAS WAR GESCHEHEN?

Der **Uhrmacher Andreas Ermlein**, welcher, nur von seinem treuen **Diener Answald** versorgt, alleinstehend ein von seinem Vater geerbtes Haus in der Schlossgasse bewohnt, hat sich seit jeher in den „Dunklen Künsten“ geübt. Entscheidend für seinen ruchlosen Werdegang war jedoch das große Hochwasser von 1784. Schnell erkannte er die ihm eröffneten Möglichkeiten und schaffte sich herbei, was er für seine verwerflichen Experimente mit Bluttaubern benötigte: allerlei liebgewonnene Gegenstände, Heiligenbilder und Tierkadaver bis hin zu Leichenteilen und Gliedmaßen Hilflöser, welche er mitteillos meuchelte. Unauffällig baute er sich im Laufe der Jahre einen kleinen und verschwiegenen Kreis von Gelegenheitsabnehmern für seine schrecklichen „Exotica“ auf und fand schnell in dem **Metzgermeister Christoph Kuhn** einen Kollegen und Mitarbeiter, der in seiner Schlachtereier die „groben Arbeiten“ verrichtete. Beide kamen so durch ihre ruchlosen Taten nach und nach zu einem kleinen aber beachtlichen Vermögen.

Freiherr Georg Rieß von Vockenroth ist ein niederer Adliger, Spieler, Duellant ...und ...ein **Vampir!**

Als Adligem fällt es Vockenroth nicht sonderlich schwer seine wahre Natur zu verbergen. Er gibt sich als exzentrischer Dandy und Nachtschwärmer, der in Salons und Bordellen gerne gesehen ist und dort von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang seine Nächte verbringt.

Seine Dienste bietet er gegen horrenden Summen allen jenen an, die ein für sie gefährliches Duell, zu welchem Sie gefordert wurden, zu vermeiden suchen. Nach Bezahlung sucht Vockenroth sogleich den benannten

Kontrahenten auf, provoziert einen Skandal und fordert diesen selbst zum Duell, selbstredend zeitlich vor dem bereits angesetzten mit seinem Auftraggeber. Findet sodann der Kontrahent im Duell mit Vockenroth den Tod, was stets der Fall ist, hat Vockenroth den Auftrag erfüllt. Diese ruchlose Profession zwingt ihn jedoch auf stete Wanderschaft.

Schnell erkannte er bei seinem erstmaligen Aufenthalte in Wertheim, Januar 1797 (bei diesem ersten Besuche weilte er noch zu Gast bei den **Düllens** im „**Goldenen Schwan**“), das Potential des Uhrmachers Ermlein und bot sich diesem sogleich als dessen überregionalem Zwischenhändler zu den ruchlosesten „Sammlern“ für Ermleins zusammengetragene Bluttauber-Ingredienzen an.

Die im Laufe des Jahres 1797 von Vockenroth an Ermlein getätigten Überweisungen und Bestellungen bestätigten Ermlein in seinem Vertrauen in die Geschäftsbeziehungen zu dem ihm unheimlichen Vockenroth.

Doch Vockenroth wollte weit mehr als Ermlein erwartet hatte und so leerte sich binnen weniger Monate des Jahres 1797 dessen Lagerbestand. Gierig nach dem von Vockenroth für die diversen Bestellungen in Aussicht gestellten Golde drängte er Kuhn zu immer gewagteren Unternehmungen, bis hin zu offenem Mord in den nächtlichen Gassen Wertheims. Auch plündern Kuhn und Ermlein regelmäßig die Gräber frisch Verstorbener aus; jüngst stahlen sie gar dem betrunkenen **Totengräber Peter Schibalk**, als Teufel maskiert, die Leiche eines frisch gehängten Landstreichers aus der Leichenkammer. Auch nutzt Kuhn seine abendlichen illegalen Spielrunden, um Fremde nach dem Spiel „verschwinden“ zu lassen und in der Metzgereier für Ermleins Kunden zu „verarbeiten“;

die Reste werden als „Hühnerpasteten“ verkauft.

Kuhn jedoch ist all dies seit geraumer Zeit zu riskant geworden, weswegen er Ermlein gegenüber bereits angedeutet hat auszusteigen. Ermlein seinerseits plant bereits, Kuhn durch Vockenroth bei dessen nächstem Aufenthalte in Wertheim beseitigen zu lassen, denn Ermlein hat Großes vor:

Das Haus Ermleins gehört zu den ältesten der Stadt und als er nach der Flut von 1784 dessen Kellergewölbe auf Hochwasserschäden überprüfte, entdeckte er einen eingefallenen Geheimgang, von dem er (zu Recht) vermutete, dass dieser einst das Haus mit der Burg verband. Zum einen packte ihn sogleich der Ehrgeiz den alten Geheimgang wieder begehbar zu machen und zum anderen bot sich dieser Geheimgang vortrefflich als Lager für seine grausigen Bestände an.

Im Herbst des Jahres 1797 war ihm endlich der Durchbruch gelungen. Ermlein hatte tatsächlich einen geheimen Zugang nicht allein zur Burg sondern zum der Öffentlichkeit nicht zugänglichen Burgarchiv geschaffen, welcher es ihm erlaubte, seine Studien mit neuen und geheimen Schriften zu vertiefen.

Was Ermlein jedoch nicht hatte ahnen können, war, dass er, nahezu auf mittlerer Höhe des Ganges, einen Abzweig zu einer tief im Berge verborgenen kleinen Ansiedlung von **Orks** aufdeckte, welche bislang ungestört seit knapp 100 Jahren die Umgebung des Burgberges bewohnen. Mit deren **Häuptling Bogar** war er – nach ersten Kontaktschwierigkeiten – recht schnell übereingekommen, einmal jährlich Fleisch gegen einen als Sklaven verkauften Ork zu tauschen, welcher, sogleich von Metzger Kuhn verarbeitet, den beiden ein Vermögen eingebracht hatte. Zu diesem Zeitpunkt ahnte

Ermlein noch nicht, dass ihm die Bekanntschaft zu den Orks bald schon ganz andere Möglichkeiten eröffnen würde.

Freiherr von Vockenroth, als Vampir begabt mit dem Blick für alles Übernatürliche, hatte bei seinem Aufenthalte 1797 im Gasthaus „Goldener Schwan“ sofort mitbekommen, dass bei den Düllens etwas nicht stimmte; es „stank“ geradezu nach glückseliger Sorglosigkeit und Behaglichkeit. Auch wenn er die Speisen nicht anrührte, sah doch sein geübter Blick, dass deren Zubereitung weit über jedes bekannte Maß erlesen und die Sauberkeit des Gasthauses schier übermenschlich schien. Und das, obwohl die Düllens samt ihren Kindern einen allzeit entspannten und unaufgeregten Eindruck machten. Seine Sinne trugen Vockenroth nicht. In einem unaufmerksamen Momente gewährte er für den Bruchteil einer Sekunde, wie der kleinste der Düllens, Tassilo, scherzend mit einem kleinen Männlein sprach, welches der Kleidung nach ein Koch zu sein schien. Kein Zweifel, bei den Düllens leben Heinzelmännchen!

Doch Vockenroths eigene Versuche, während seines allzu kurzen Aufenthaltes im „Goldenen Schwan“ eines der kleinen Geschöpfe zu fangen, schlugen sämtlich fehl. Der Gedanke aber, ein Heinzelmännchen in seine Gewalt zu bekommen, ließ ihn von da an nicht mehr los. Denn Heinzelmännchenblut ist der einzige Wirkstoff, der einen in hohem Alter erst zum Vampir Gewordenen auf Jahrzehnte zu verjüngen vermag. Unter Vampiren wäre ein solches Geschöpf sein Eigengewicht in Gold wert.

Als Vockenroth nun im Januar 1798 nach Wertheim zurückkehrte, diesmal direkt beim Uhrmacher Unterkunft bezog – sowohl der „Goldene Schwan“ als auch die übrigen Gasthäuser

hatten (vermeintlich) keine freien Zimmer im Angebot – und von Ermlein dessen neue Bekanntschaft mit den Orks zu hören bekam, unterbreitete er diesem folgendes Angebot:

Sollte Ermlein ihm, Vockenroth, mit Hilfe der Orks – denn auch diese können wie Vampire Heinzelmännchen sehen – bis Januar 1799 ein Heinzelmännchen besorgen, so werde er für dieses 500 Gulden bezahlen!

Ermlein willigte unter der Bedingung ein, dass ihm Vockenroth neben den 500 Gulden noch ein Fläschchen mit Koboldpisse mitzubringen hätte, worauf Vockenroth sich einließ. Darauf fasste Ermlein für sich folgenden Plan:

Mit Hilfe der Orks wollte er nicht einen sondern mindestens 2 Heinzelmännchen fangen. Mit der Koboldpisse würde er diese für sich sichtbar machen können (siehe Abenteuer aus dem Regelwerk). Sodann würde er eines der Männlein an Vockenroth verkaufen, den Metzger Kuhn von diesem beseitigen lassen und das zweite Männlein zwingen, für ihn die kostbarsten Uhren zu fertigen, um sodann in Wien, London, Paris oder Sankt Petersburg als berühmtester Uhrmacher seiner Zeit Weltruhm zu erlangen.

Kurz vor Ankunft der Charaktere ist Ermlein nun mit Hilfe zweier Orks tatsächlich gelungen des Nachts zwei Heinzelmännchen – einen Koch und einen gelehrten Handwerker (Vater und Großvater der Heinzelmännchenfamilie) – ungesehen einzufangen und bei sich in Vogelkäfigen gefangen zu halten. Die Käfige hat er bei den Orks zur Verwahrung gegeben, da er Vockenroth nicht traut und diese bei einer Übergabe um sich wissen will. Als Bezahlung hat er den Orks zwei geschlachtete Schweine in Aussicht gestellt.

Den Abzweig von dem Geheimgang zum Wohnbereich der Orks hat er mit einer unverschlossenen Geheimtür (Tarnwert [TW]: 8) versiegelt. Die Geheimtüren zum Geheimgang selbst (in seinem Haus und in der Burg) sind verschlossen (Schlosswert [SW]: 6) und verfügen über einen Tarnwert [TW] von jeweils 4.

Es existiert jedoch im Dickicht des Burgberges noch ein weiterer Eingang zum Höhlenkomplex der Orks, als zu groß geratene Dachshöhle getarnt. Um jedoch die Spuren von und zum Eingang als Orkspuren zu erkennen, müssen die Charaktere die „Taufe“ (siehe Abenteuer im Regelwerk) mit Koboldpisse absolviert haben (erfolgreiche Spurenlesen-Probe vorausgesetzt). Dass es sich bei dem Höhleneingang nicht um einen Dachsbau handelt, kann nur erkennen, wer über das Talent Heiliger Streiter oder Diener der Verdammnis verfügt (erfolgreiche Bemerken-Probe vorausgesetzt).

Die Düllens und selbstredend die verbleibenden Mitglieder der Heinzelmännchenfamilie sind ob der Entführung zutiefst erschüttert. Sehen kann, wie alle Kinder unter 14 Jahren, die Heinzelmännchen nur der kleine Tassilo, welcher gleichsam als „Dolmetscher“ zwischen den Männlein und den Düllens fungiert.

Drei Tage nach Ankunft der Charaktere wird auch Freiherr von Vockenroth in Begleitung eines geheimnisvollen und maskierten Fremden die Stadt betreten, welchen er als seinen gebrechlichen Vater, der angeblich aufgrund seiner schwachen Konstitution und eines entstellten Gesichts jeden gesellschaftlichen Umgang meidet, vorstellen wird. Tatsächlich handelt es sich bei diesem jedoch um den albanischen **Grafen und Vampir Lavdim Lazarat**, welcher erst im hohen Alter von 76 Jahren gebissen

worden war und sich nichts sehnlicher als eine Verjüngung mittels Heinzelmännchenblut wünscht. Für ein solches Männlein hat er Vockenroth 1.500 Gulden in Aussicht gestellt, welche er bei sich führt. Nach Übergabe des Männleins plant er jedoch Vockenroth zu ermorden, um sich die Bezahlung zu ersparen.

Am Tage (besser gesagt am Abend) von Vockenroths und Lavdims Ankunft können diese ihren Plänen noch nicht nachgehen, da eine Anwesenheit Vockenroths auf der Soiree der Bürgermeistersfrau unabdingbar ist; sein Nichterscheinen wäre ein allzu schwerer gesellschaftlicher Affront. Auf der Soiree haben die Charaktere – so zu diesen auch Adlige oder vermeintliche Adlige zählen – die Gelegenheit Vockenroth kennen zu lernen, insbesondere beim Glücksspiel. Sollte an diesem Tag Ermlein noch leben und in Freiheit sein, wird er möglicherweise Vockenroth – je nachdem, was zwischenzeitlich vorgefallen ist – noch vor Ballbeginn vor den Charakteren warnen. Ist dies der Fall, wird Vockenroth, unter Anzettelung eines kleinen Skandals – jedes männliche adlige Mitglied der Spielergruppe zum Duell fordern.

Sollten die Charaktere nach Ankunft in Wertheim im „Goldenen Schwan“ absteigen, werden sie die Trauer, welche über der Familie Düllen liegt, bemerken. Diese und/oder der kleine Tassilo in Begleitung der Heinzelmännchen, welche die Charaktere möglicherweise zur Überraschung der Männlein und Tassilos werden sehen können (s.o. bzw. Regelwerk), werden möglicherweise die Charaktere um Hilfe bitten. Als Bezahlung bieten die Düllens freie Kost und Logis sowie 25 Gulden, was ein anständiger Preis ist, an; mehr können sie ohnehin auf die Schnelle nicht aufbringen.

Sollten die Charaktere Kontakt zu den Heinzelmännchen und diesen bereits Ihre Hilfe versprochen haben, werden diese einem jeden Charakter für den Ball die besten Kleider nähen. Für nichtadlige Charaktere, die sich auch nicht als solche ausgeben und die vorgeben, Diener der anderen Charaktere zu sein (was nicht unklug wäre), werden die Heinzelmännchen eine entsprechend kostbare Bediensteten-Livree kreieren. Die Kleidung wird auf dem Ball auf jeden Fall Aufsehen und Bewunderung erregen und den Charakteren einen Bonus von +3 auf soziale Proben gewähren.

HILFE

Sollten die Charaktere im Abenteuer auf der Stelle treten, kann ihnen Hilfe durch den Bankier **Moses Sternberg**, einem Wertheimer jüdischen Glaubens, zuteilwerden. Sternberg ist Freimaurer, Heiliger Streiter und Mitglied der geheimen Unterorganisation zur Eindämmung dunkler Machenschaften. Auch ist er ein Freund von Pater Severin (s. WS-Regelwerk), für den er Augen und Ohren in Wertheim offen hält und diesem Berichte zukommen lässt. Auch verfügt Sternberg über das Wissen der drei Erkennungszeichen (s. WS-Regelwerk), mit welchen sich die geheimen Streiter für das Gute zu erkennen geben. Er wird – sollten sich die Charaktere als würdig erweisen – sich wahrscheinlich schnell zu erkennen geben und Ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen. Als Bankier weiß er über die finanziellen Verhältnisse und Transaktionen von Ermlein, Kuhn und ansatzweise über die von Vockenroth Bescheid.

DIE „MOTIVATIONSLAGE“

Metzger Christoph Kuhn will aussteigen und seine Missetaten vertuschen. Sieht er sich gefährdet,

wird er brutal und rücksichtslos handeln. Sieht er hingegen die Möglichkeit – selbst unbehelligt – Ermlein, dessen Diener Answald, Vockenroth und, wenn 's denn sein muss, Lavdim aus dem Weg zu räumen, wird er dies vorziehen. In diesem Falle wird er jedem helfen, sämtliche Leichen zu Wurst und Pasteten zu verarbeiten.

Uhrmacher Andreas Ermlein ist töricht genug zu glauben, dass er schlauer als alle anderen ist. Er wird bis zuletzt alles versuchen, seine Pläne in die Tat umzusetzen. Trauen tut er niemandem; verraten würde er jeden, wenn es ihm Vorteile verspricht. Er wird nicht fliehen, sondern eher aus Dummheit und Trotz sterben, bis zum Schluss davon überzeugt, am Ende doch noch zu gewinnen.

Diener Answald ist seinem Herrn Andreas Ermlein bedingungslos ergeben. Er wird für diesen alles tun und sich notfalls für diesen opfern.

Freiherr Georg Rieß von Vockenroth ist auch charakterlich ein professioneller Spieler. Das bedeutet er ist einerseits gewohnt mit sehr hohem Einsatz – auch unter Einsatz seines „Lebens“ – zu „spielen“, wobei ihm als Vampir die Möglichkeit seines Todes eher unwahrscheinlich erscheint. Andererseits ist er diszipliniert genug, den „Spieltisch zu verlassen“, wenn ihm die „Partie“ verloren scheint. Er wird also nichts unversucht lassen, seine Ziele zu erreichen und, sollte ihm dämmern, dass die Charaktere um seine wahre Natur wissen und ihn gezielt zu töten suchen, diese aus dem Weg zu räumen. Erscheint ihm die Situation jedoch als zu gefährlich, z.B. weil die Charaktere ihm eine geschickte Falle gestellt haben, wird er versuchen zu fliehen.







Graf Lavdim Lazarat ist besessen von dem einen Wunsch, ein jugendlicher Vampir zu sein. Dafür wird er alles tun.






Andere sind ihm gänzlich egal. Sein Geld wird er niemals freiwillig rausrücken. Erscheint es ihm aufgrund der Geschehnisse hingegen nicht mehr wahrscheinlich an ein Einzel-

männchen zu gelangen (auch ein Heinzelmannchenraub im Hause der Düllens ist für ihn eine Option), wird er augenblicklich die Stadt verlassen.














Sowohl die **Düllens** als auch die **Heinzelmannchen** sind ihrer Natur nach gänzlich friedfertige Geschöpfe, nicht in der Lage einen Kampf zu führen oder bei einem solchen behilflich zu sein.


DIE ENCOUNTER

Metzgermeister Christoph Kuhn			ST 11		
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	1	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div><div>33</div><div>12</div><div>8</div><div>6</div><div>24*</div><div>9</div></div>					
Bewaffnung					
- Knüppel: WB +1					
Talente:		<div><div>- Brutaler Hieb II</div><div>- Einstecker II</div><div>- Faustkämpfer III</div><div>- Flink I</div><div>- Kämpfer IV</div><div>- Knapp daneben I</div><div>- Rundumschlag I</div><div>- Schlagkraft I</div><div>- Standhaft II</div><div>- Vernichtender Schlag II</div><div>- WG: Glücksspiel I</div><div>- WG: Ortskenntnis & Orientierung I</div><div>- Zäher Hund II</div><div>- Zweikämpfer I</div></div>			
Beute:		Kleidung (einfach), BW # (A:10)			
GH:	11	GK:	no	EP:	64

	Diener Answald				ST 6
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	3	VE:	0
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
- Terzerole*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter					
- Messer**: INI +2					
Talente:	<ul style="list-style-type: none">- Akrobat I- Diebeskunst II- Flink II- Heimlichkeit II- Kämpfer III- Schütze I- Wahrnehmung I- WG: Ortskenntnis & Orientierung I				
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:10)				
GH:	6	GK:	no	EP:	51









	Uhrmacher Andreas Ermlein			ST 8	
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	4	GE:	2	AU:	4
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
- Terzerole*: WB +3; Ladezeit: 2 KR Distanzmalus: -6 pro 10 Meter					
Talente:	<ul style="list-style-type: none">- Alchemie I- Charmant I- Diener der Verdammnis I- Flink I- Glückspilz I- Handwerk: Uhrmacher III- Mächtiges Wunder III (1x/Kampf/TR SchZB+GEI)- Manakraft I- Schlitzohr II- WG: Mechanik I				
	<p><u>Zauber:</u></p> <p>Einschläfern (Manakosten: 3), Fluch (Manakosten: 4), Azhi-Dahka-Speer [Eurosiablit] (WuB: +3; Manakosten: 5),</p> <p><u>Anwendungsbereite</u></p> <p><u>Blutzauber [max. 24]:</u></p> <p>5 x Schmerz (ST 1), [PW: s: __, __, __, __, __] 1 x Canaimasprung (ST 5), [PW: __] 1 x Arkane Explosion (ST 8), [PW: __] 1 x Feuerwand (ST 8) [PW: __]</p> <p><u>Erlernte Blutzauber:</u></p> <p>Balance (Manakosten: 2), Schmerz (Manakosten: 2), Arkane Explosion (Manakosten: 12), Feuerwand (Manakosten: 12), Canaimasprung (Manakosten: 16),</p>				
Beute:	Kleidung (gut), BW 3A: W20				
GH:	2	GK:	no	EP:	51









<div><div></div><div><div>Freiherr Georg Rieß von Vockenroth [VAMPIR]</div><div>ST7</div></div></div>					
<div><div><div>KÖR: 5</div><div>AGI: 9</div><div>GEI: 9</div></div><div><div>ST: 1</div><div>BE: 1</div><div>VE: 1</div></div><div><div>HÄ: 5</div><div>GE: 3</div><div>AU: 5</div></div></div>					
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div><div><div>26</div><div>10</div><div>14</div><div>11</div><div>13</div><div>19</div></div></div>					
Bewaffnung					
<div><div>- Terzerole*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</div><div>- Degen (einfach): WB +1</div></div>					
Talente:	<div><div>- Adept II</div><div>- Akrobat II</div><div>- Brutaler Hieb II</div><div>- Charmant I</div><div>- Diebeskunst I</div><div>- Diener der Verdammnis I</div><div>- Einstecker II</div><div>- Flink VII</div><div>- Heimlichkeit III</div><div>- Hinterhältiger Angriff I</div><div>- Kämpfer III</div><div>- Kletterass II</div><div>- Manakraft II</div><div>- Schlitzohr I</div><div>- Schnelle Reflexe II</div><div>- Schütze II</div><div>- Wahrnehmung III</div><div>- WG: Glücksspiel II</div><div>- WG: Falschspiel III</div></div>				
<div>14/16</div>	<div><div><div>Samielssicht</div><div>(+1 auf Schießen; Manakosten: 2), Vergiss! Manakosten: 6),</div></div><div>21</div></div>				
<div></div>	<div><div>Dunkelsicht:</div><div>Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.</div></div>				
<div></div>	<div><div>Kletterläufer:</div><div>Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.</div></div>				
<div></div>	<div><div>Mehrere Angriffe (+1):</div><div>Kann in einem ZWEIKAMPF nach erfolgreichem (aktionsfreiem) vergleichendem Kraftakt 1 zusätzlichen Angriff durch Biss in jeder Runde aktionsfrei ausführen.</div></div>				
<div></div>	<div><div>Schweben:</div><div>Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion „Rennen“ ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.</div></div>				
Beute:	Kleidung (gut), BW 1A: W20				
GH:	20	GK:	no	EP:	100









<div></div>		<div>Graf Lavdim</div> <div>Lazarat</div> <div>[VAMPIR]</div>		<div>ST 4</div>	
<div>KÖR: 9</div>		<div>AGI: 7</div>		<div>GEI: 7</div>	
<div>ST: 3</div>		<div>BE: 2</div>		<div>VE: 3</div>	
<div>HÄ: 3</div>		<div>GE: 3</div>		<div>AU: 2</div>	
<div>Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:</div>					
<div></div>		<div></div>		<div></div>	
		<div></div>		<div></div>	
				<div></div>	
<div>Bewaffnung</div>					
<div><div><div>- Florett (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +2</div><div>- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter</div></div></div>					
<div>Talente:</div>		<div><div><div>- Akrobat II</div><div>- Bildung I</div><div>- Brutaler Hieb II</div><div>- Einstecker II</div><div>- Flink IV</div><div>- Heimlichkeit II</div><div>- Hinterhältiger Angriff I</div><div>- Instrument I</div><div>- Kämpfer IV</div><div>- Kletterass II</div><div>- Reiten II</div><div>- Schnelle Reflexe II</div><div>- Schütze II</div><div>- Wahrnehmung II</div><div>- WG: Höfische Etikette & Dichtkunst II</div></div></div>			
<div></div>		<div><div><div>Dunkelsicht:</div><div>Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.</div></div></div>			
<div></div>		<div><div><div>Kletterläufer:</div><div>Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.</div></div></div>			
<div></div>		<div><div><div>Mehrere Angriffe (+1):</div><div>Kann in einem ZWEIKAMPF nach erfolgreichem (aktionsfreiem) vergleichendem Kraftakt 1 zusätzlichen Angriff durch Biss in jeder Runde aktionsfrei ausführen.</div></div></div>			
<div></div>		<div><div><div>Schweben:</div><div>Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion „Rennen“ ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.</div></div></div>			
<div>Beute:</div>		<div>Kleidung (kostbar), BW 2A: W20 / ggf. 1.500 Gulden</div>			
<div>GH:</div>		<div>20</div>		<div>GK:</div>	
		<div>no</div>		<div>EP:</div>	
				<div>100</div>	

Vockenroth und Lazarat können sich außerhalb von Sonnenlicht jederzeit in eine Fledermaus verwandeln. Die Werte der Fledermaus finden sich auf Seite 237 im WS-GRW.

Werden Sie am Tage schlafend angetroffen, so erwachen sie nur bei Zufügung von Schaden und auch nur bei bestandener Erwachen-Probe (Malus -4).

	Ork (m./w.)					
KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	2	
ST:	2	BE:	0	VE:	1	
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0	
     						
Bewaffnung						
- Speer / Keule (WB +1)						
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.					
Beute:	BW 1B: 14, BW #1B: 16					
GH:	2	GK:	no	EP:	63	

	Ork-Kinder					
KÖR:	7	AGI:	4	GEI:	1	
ST:	1	BE:	0	VE:	1	
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0	
     						
Bewaffnung						
-						
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.					
Beute:	Keine					
GH:	1	GK:	no	EP:	30	

	Orkhauptling Bogar					
KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	2	
ST:	2	BE:	0	VE:	1	
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0	
     						
Bewaffnung						
- Speer / Keule (WB +1)						
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.					
Beute:	BW 2B: 15, BW #2B: 18					
GH:	2	GK:	no	EP:	73	

Neben Häuptling Bogar leben im und um den Burgberg herum noch folgende Mitglieder der kleinen Orksippe: 3 weitere männliche Orks, 4 weibliche Orks und 7 Orkkinder.

Innerhalb der Orksippe herrscht seit längerem Unfrieden. Einige können Bogar nicht verzeihen, dass er einen der ihren wegen einer Kuh an Andreas Ermlein verkauft hat. Einem jeden von ihnen ist andererseits bewusst, dass viele von ihnen, insbesondere die Kinder, ohne die Kuh nicht überlebt hätten. Manche reden sich ein, dass der verkaufte Ork jetzt ein aufregendes Leben z.B. in einem Zirkus führe, andere vermuten jedoch das Schlimmste (womit letztere ja auch recht haben). Insgesamt befindet sich die Orksippe in einem erbärmlichen Zustand, denn der Burgberg bietet der Sippe nicht genügend Lebensraum.

GLÜCKSSPIELE

Als ergänzende Hinweise bzw. Hilfen zu Glücksspielmöglichkeiten in Wertheim seien erwähnt:

Glücksspiel-Partie auf der Soiree der Bürgermeistersfrau (Einsatz 2 Taler).

PW's etwaiger dort spielender Personen:

- v. Vockenroth (ohne Falschspiel): 23
- v. Vockenroth (mit Falschspiel): 26
- Bürgermeisterfrau (ohne Falschspiel): 12
- Bürgermeisterfrau (mit Falschspiel): 15
- Bürgermeister: 8
- Dame der Gesellschaft / Gentleman: 10
- Kaufmann / Ratsmitglied / Gattin: 13

Glücksspiel-Partie bei Christoph Kuhn (Einsatz 30 Kreuzer):

- Christoph Kuhn: 6
- Mitspieler: 4

Glücksspiel-Partien in Kneipen und an anderen Orten in der Stadt werden üblicherweise mit einem **Einsatz von 2 bis 10 Hellern** gespielt.

SCHUSSWAFFENGEBRAUCH

Der Gebrauch von Schusswaffen innerhalb der Stadt ist eine heikle Angelegenheit, da der laute Knall IMMER die Stadtwache alarmieren wird; entweder, weil diese selbst ihn vernommen hat oder weil sie von Bürgern herbeigerufen wird.

ERFAHRUNGSPUNKTE:

Kampf	(besiegte EP / SC) EP	Rollenspiel	0 – 20 EP
Recherche aller Geschehnisse	20 EP	Befreiung der Heizzelmännchen (EP pro Person)	je 15 EP
Fortführen der Orksippe	25 EP	Für das Abenteuer	100 EP

Let's slay!

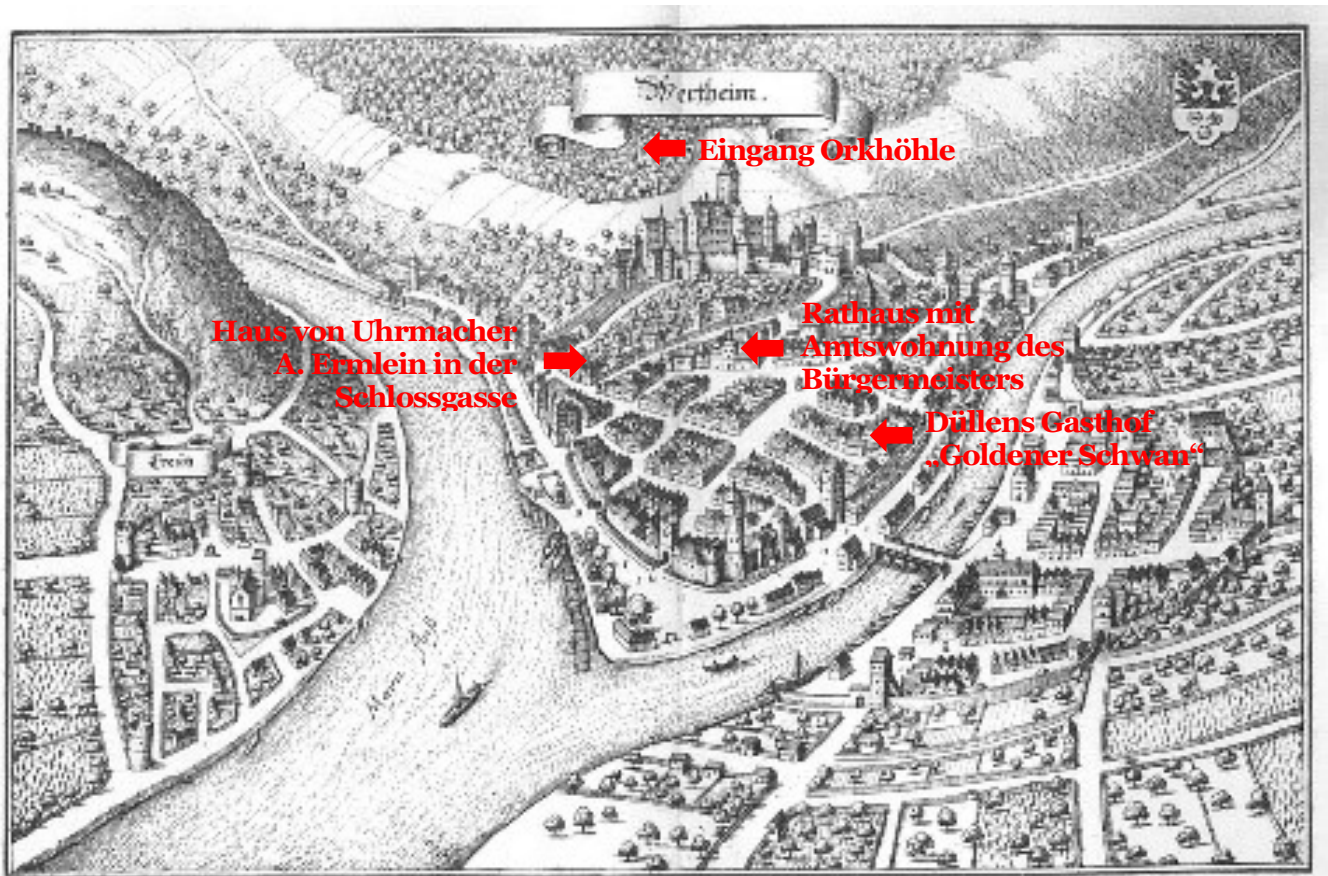


Bild 2

Das vorstehende Bild ist veraltet: Es entstammt dem frühen 17. Jahrhundert und zeigt sowohl die Burg Wertheim im noch unzerstörten Zustande als auch die noch nicht zerstörte Tauberbrücke.

BILDNACHWEIS

[Sämtliche nachfolgenden Bilder sind gemeinfrei (public domain bzw. CCO) sofern nachfolgend nicht ausdrücklich unter „Titel“ anderweitig und in Fettdruck vermerkt.]

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
1	Burg und Stadt Wertheim	Winckler	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Wertheim_in_art#/media/File:Die_Gartenlaube_(1863)_b_469.jpg
2	Topographia Franconiae	Martin Zeiler / Matthäus Merian	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Maps_of_Wertheim#/media/File:De_Merian_Frankoniae_145.jpg