WITCHSLAYERS 1799
„Willkommen“ in Weißenstadt

Abenteuer2Go und Sandbox für die Stufen 2-6 von Stefan Schoberth und Wolfgang Schug

VORWORT

Dieses Fanwerk baut auf dem Setting Witchslayers 1799 von Hugin auf, das sich im DS Adventskalender von 2019 findet. Es kam bereits als Kampagnenauftakt zum Einsatz und wurde auch auf der Slayvention 2021 gespielt.

Es versucht, trockene Geschichte blutig frisch und unterhaltsam zu servieren. Was Jahreszahlen von lokalen Geschehnissen angeht, erlauben wir uns eine gewisse künstlerische Freiheit.

Die Handlung steigt zu Beginn des Jahres 1799 ein. Es ist ein kalter Winter. Die Reise nach Weißenstadt, durch das bitter kalte Fichtelgebirge, wird vom Heulen der Wölfe und von der Angst vor Wegelagerern, Deserteuren und anderen Gesetzlosen begleitet.

Die Erwartung der glücklichen Ankunft in Weißenstadt ist vielmals das Einzige, was die hungrigen Hexenjäger antreibt. Diese aber wird jäh enttäuscht werden. Es ist nicht gerade ein warmes Willkommen, das am Ende der Reise wartet.

JESUITEN?

Die unerschrockenen Recken, heiligen Streiter, Eingeweihten in das geheime Wissen des Vatikans, die angehenden Hexenjäger könnten zum Orden der Jesuiten gehören.

1773 wurde der Jesuitenorden durch Papst Clemens XIV auf Druck der Könige von Frankreich, Spanien und Portugal aufgehoben. Einige Jesuiten konnten in Russland oder Preußen unterkommen, wo die nichtkatholischen Regierungen die päpstliche Authorität nicht anerkannten. Weißenstadt, seit 1791 unter preußischer Regierung, wäre ein passender Zufluchtsort. Und wie es das Abenteuer so will, werden dort gerade Hauslehrer gesucht. Die aufgeklärten Jesuiten sind für ihre Fähigkeiten in diesem Bereich bekannt und geschätzt.

Natürlich lässt sich das Abenteuer auch problemlos mit Hexenjägern aus anderen Orden bestreiten.

WORUM GEHT ES?

„Willkommen“ in Weißenstadt liefert eine als Sandbox verwendbare Beschreibung der Stadt und der Geschehnisse bis zum Jahr 1799. Zudem wird vorgeschlagen, wie ein Abenteuer verlaufen könnte.

Neben kleineren Plot Hooks und Nebenhandlungen sind es vor allem zwei Probleme, mit denen sich die Hexenjäger beschäftigen sollten:

1. Eine Bande von Deserteuren und Räubern hat sich in den Ruinen des roten Schlosses auf dem Waldstein verschanzt. Sie geben sich als der Teufel und seine Dämonen aus und setzen auf den Aberglauben der Bevölkerung, um sich so vor Verfolgung zu schützen.

2. Die Hexe Luba kehrt nach Jahrzehnten zurück nach Weißenstadt, um sich für den Mord an Familie und Freunden zu rächen. Zu Spielbeginn hat sie ein Drohschreiben am Stadttor angebracht, bereits ein Kind entführt und ein anderes in ein Reh verwandelt. Sie hat sich in den Ruinen der Lestenbergmühle einquartiert.

Der Text ist so gegliedert, dass zunächst historisches beschrieben wird, dann wichtige Schauplätze, Listen von Personen und Gerüchte. Erst danach findet sich die eigentliche Abenteuerhandlung. Es empfiehlt sich, das gesamte Fanwerk vor dem Spiel zumindest einmal komplett durchzulesen, da viele

Einzelheiten stark ineinandergreifen und einzeln weniger gut verständlich sind.

Weißenstadt

Das Sechsämterland geht auf die im Fichtelgebirge liegende historisch politische Gliederung der Markgrafschaft Brandenburg-Bayreuth zurück. Die sechs Ämter sind: Hohenberg, Kirchenlamitz, Selb, Thierstein, Weißenstadt und Wundsiedel.

Seine Blütezeit hatte der Ort im Mittelalter. Durch Zinnbergbau und Waldzeidelei (Waldbienenzucht). Sogar Zinnergericht und Zeidelgericht für das gesamte Fichtelgebirge hatten ihren Sitz in der Stadt. Später traten Handweber und Nagelschmiede an ihre Stelle. Die Landwirtschaft war eher kärglich. Die Lage an der Handelsstraße Nürnberg-Eger förderte zwar in Friedenszeiten Handel, Handwerk und Gewerbe, wirkte sich aber in Kriegszeiten schlimm aus.

1429 zerstörten die Hussiten die Stadt. Noch verheerender waren die Durchzüge, Einquartierungen und Brandschatzungen im Dreißigjährigen Krieg. Mehr als die Hälfte der Stadt lag an dessen Ende 1648 in Schutt und Asche. Die Bevölkerung kam seitdem nie mehr zu richtigem Wohlstand.

Bis 1791 waren die Markgrafen von Ansbach-Bayreuth die Landesherren. Nach deren Aussterben kam Weißenstadt zu Preußen. Die Stadt ist von Stadtmauern geschützt. Das ist die Situation im Jahre 1799.

Schauplätze

Waldstein: Historisch

Im Nordwesten der Stadt erhebt sich der Waldstein. Auf einer mächtigen, unzugänglichen Felswand erhebt sich hier die Veste Waldstein. Bereits 1350 war die Veste in der Hand der Familie von Sparneck. Um 1500 war die Familie mit dem berüchtigten

Historische Karte des Sechsämterlandes

Abbildung 1: Lage von Weißenstadt im Sechsämterland

Raubritter Hans Thomas von Absberg im Bunde. In Folge wurde die Veste 1523 durch ein Heer des schwäbischen Bundes mit über 10.000 Soldaten zerstört.

Erst 1703 wurde die Burg im Vorfeld des spanischen Erbfolgekrieges neu errichtet und mit einem roten Ziegeldach eingedeckt. Der heutige Name „Rotes Schloss“ taucht erstmals in einer Arbeit des Hofer Gymnasialdirektors Helfrecht auf.

Vor der Burgpforte findet sich ein mächtiger erweiternder Felsblock mit ovaler Platte, der sagenumwobene Teufelstisch. Tiefe Löcher in der Platte stammen der Sage nach von eisernen Karten, mit denen der Teufel zusammen mit Kobolden und Geistern gespielt hat.

Beim Aufstieg zur Ruine kommt man am Bärenfang vorbei, der erstmals 1656 urkundlich erwähnt wurde.

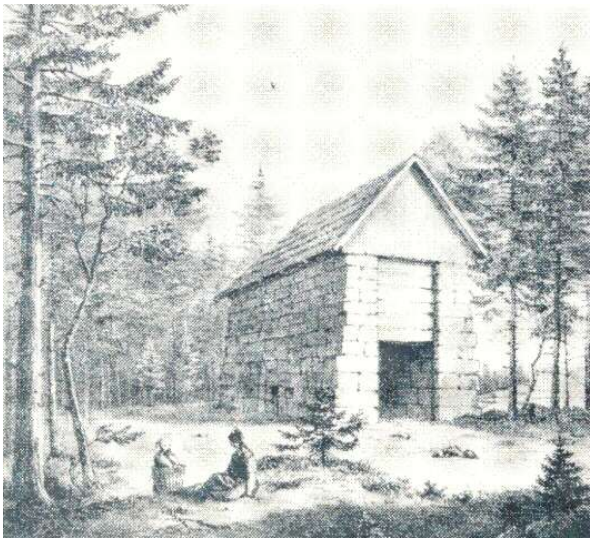


Abbildung 2: Der Bärenfang

Waldstein: Der Bärenfang

Im Wald entlang des Weges findet sich dieses Gebäude, das zum Fangen von Bären verwendet wurde. Auf den ersten Blick ist die Funktion nicht ersichtlich. Ausgänge auf zwei gegenüberliegenden Seiten. In der Mitte liegt Nahrung aus. Wenn unvorsichtige oder hungrige Wanderer sich im Inneren am ausgelegten Köder zu schaffen machen, werden beide Zugänge durch schwere Türen verschlossen.

Den Bärenfang wieder zu öffnen ist fast nur von außen möglich. Dazu muss man zunächst den Mechanismus durchschauen (Probe auf WG Mechanik und Mathematik, GEI+VE) und dann stark genug sein, um ihn zu bedienen (Probe KÖR+ST), sonst bleibt nur, Hilfe aus Weißenstadt zu holen, oder in Kälte und Dunkelheit zu warten, bis jemand nach der Falle sieht. Wahrscheinlich kommen dann der Forstwirt und der Kürschner oder auch der besonders kräftige, aber wahrscheinlich angetrunkene Nagelschmied den Gefangenen zu Hilfe.

Waldstein: Die Feuerstelle

Aus großer Entfernung kann man des Nachts ein Feuer auf dem Waldstein beobachten. Dies ist wahrscheinlich der Grund, warum angehende Hexenjäger den steilen und anstrengenden Aufstieg auf sich nehmen. Im Winter ist dieser nicht ganz ungefährlich, besonders des Nachts, so dass die eine oder andere Probe auf Klettern anfallen kann, oder um ausgelegte Wildfallen zu vermeiden.

Das Feuer soll den Anschein erwecken, dass hier der Teufel mit seinen Gesellen feiert und Karten spielt. Damit sollen die abergläubischen Weißenstädter, abgeschreckt werden. Was auch bisher gut funktioniert hat.

Eine kurze Suche führt zwangsläufig zur Feuerstelle. Mit erfolgreichen Proben kann hier Folgendes gefunden werden:

1. Überreste der nächtlichen Gelage, also Tierknochen, Scherben von Weinflaschen, in der Asche verborgen, vielleicht Beutestücke der Räuberbande.

2. Spuren, die in den Wald führen und Rückschlüsse auf Anzahl und Art der Räuber zulassen. Der Weg zur Burgruine selbst ist zu felsig, als dass sich direkte Spuren finden ließen.

Waldstein: Beim Teufelstisch

Der Felsentisch liegt seitlich des felsigen Pfades und kann erklettert werden. Während auf einer Seite steil die Felsen nach oben ragen, ist die andere Seite sehr stark abschüssig, so dass unvorsichtige, insbesondere

nächtliche, Wanderer leicht abstürzen können.

Misslungene Kletternproben auf eisigem Untergrund, wenn man sich mit KÖR+ST oder AGI+BE nicht noch im letzten Moment an einem nahen Baum festklammern kann, enden mit 3-6 Metern Sturzschaden.

Wer den Teufelstisch erklimmt, kann die Vertiefungen von den Spielkarten des Teufels im Felsen erkennen. Mit erfolgreicher Probe (Talent Jäger & Sammler) kann man frische Spuren erkennen. Diese stammen von der Hexe Luba, welche hier einige Zauber durchgeführt hat.

Waldstein: Die Aussichtsmulde

Nur wenige hundert Meter vom Teufelstisch entfernt gibt es einen Aussichtspunkt mit gutem Blick über das Weißenstädter Becken, wo meist ein Räuber Ausschau hält. Er liegt in der steinernen Mulde und ist von unten nicht zu entdecken.

Wenn beim Aufstieg zur Ruine keine Probe auf Heimlichkeit gelingt, wird man sicher bemerkt. Sonst hängt es von der Richtung des Aufstiegs und den Licht- und Sichtverhältnissen ab.

Der Aufstieg zur Mulde ist extrem steil, Treppe und Leiter wackelig und ohne Geländer. Wem eine Probe auf Klettern beim Auf- oder Abstieg misslingt, muss mit Sturzschaden von 2-7 Metern rechnen.

Waldstein: Rotes Schloss, Eingang

Der Zugang zur Ruine ist scheinbar verschüttet, tatsächlich wurde er verbarrikadiert. Die Räuber haben sich alle Mühe gegeben, es wie ein natürliches Hindernis aussehen zu lassen. Tatsächlich lassen sich die aufgetürmten Steine und Äste von innen in relativ kurzer Zeit soweit entfernen, dass man sich hindurchzwängen kann. Von außen dauert es einige Zeit. (Abbildung 3 ohne die Barrikade)

Tag und Nacht wachen zwei Räuber oben auf der Mauer der Ruine. Sie haben sich dort versteckt. Bei vergleichender Probe zwischen Wahrnehmung und Heimlichkeit erhalten sie des Tags +4, des Nachts sogar +8 auf Verbergen.

Störenfriede werden von oben gezielt mit Steinen beworfen (WB+0, aber Bonus +2 von oben), die scheinbar zufällig von den Mauern fallen. Ob aufgrund der Schmerzensschreie, des Spähpostens bei der Aussichtsmulde oder durch die Wachen: Spätestens jetzt wird Alarm geschlagen.

Wer unter Beschuss 20 Punkte aus erfolgreichen KÖR+ST Proben sammeln (bis zu drei Personen können zusammenarbeiten) oder erfolgreich eine Sprengung mit Schießpulver durchführen kann, hat genug freigeräumt, um hindurch zu kommen.

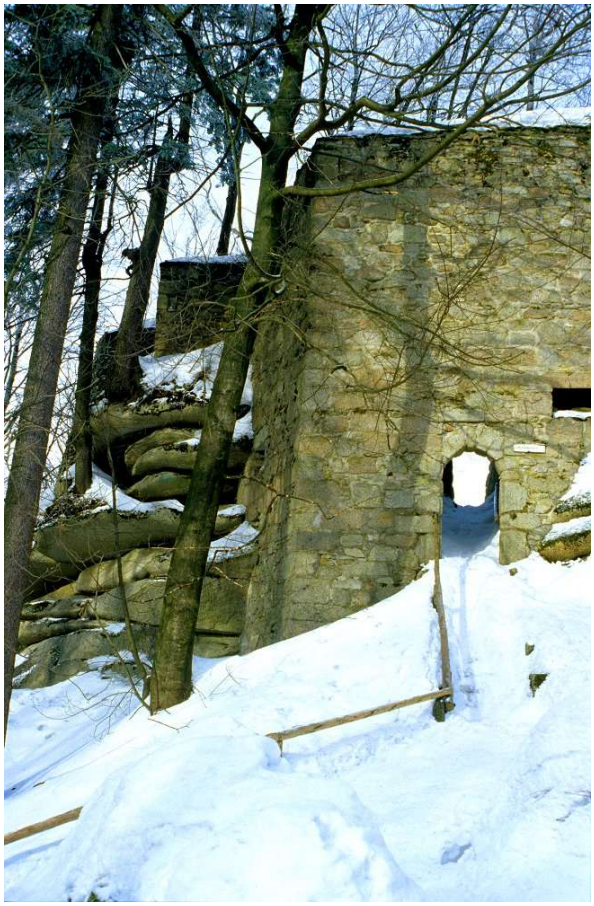


Abbildung 3: Eingang zur Ruine

Waldstein: Rotes Schloss, Teufel

Hinter dem Eingang zur Vorburg finden sich steile, rutschige Treppenstufen, die zur Hauptburg führen. Wurde Alarm geschlagen, so erwartet die Hexenjäger ein gruseliger Anblick:

Oben, am Ende der Stufen, steht der Teufel, oder zumindest doch ein furchteinflößender Dämon mit Hörnern und zottigem Fell. Fackeln brennen und geben dem Ganzen eine schaurige Atmosphäre. Zu allem Überfluss speit der Teufel noch Feuer auf alle herab, die immer noch nicht genug haben und die Flucht ergreifen (WB+0, Flächenschaden).

Nur mit einer vergleichenden Bemerkenprobe gegen tagsüber 8, des Nachts 12, kann man erkennen, dass es sich um einen verkleideten Räuber mit Teufelsmaske und Zottelfell handelt.

Die Substanzen, um Feuer zu speien, haben die Räuber übrigens von der Hexe Luba. Diese hat bereits beim Anflug die Räuber erkannt und ihnen einen freundlichen Besuch auf gute Nachbarschaft abgestattet.

Waldstein: Die Räuberbande

Etwa ein Dutzend Räuber haben sich auf dem roten Schloss verschanzt. Es können die Spielwerte aus dem WS1799 Regelwerk für Knechte und Räuber verwendet werden. Nur etwa jeder Dritte der Bande, sowie der Anführer, sind Deserteure oder haben genug Erfahrung, um als Räuber zu gelten. Der Rest sind Flüchtlinge, die durch den Krieg von ihren Höfen vertrieben, hungrig und verzweifelt genug waren, um sich der Räuberbande anzuschließen. Sie verwenden die Werte von Knechten.

Je nach Stufe und Vorgehen der Hexenjäger sind sie den Räubern im offenen Kampf vermutlich nicht gewachsen. Die Räuber versuchen auch eher, sie zu vertreiben, als zu bekämpfen. Schusswaffen setzen sie nur ein, wenn sie sich bedrängt fühlen.

Es könnte eine Strategie sein, sich Hilfe gegen die Räuber zu holen. Wenn es genug Hinweise gibt, dass es nicht der Teufel ist, sondern eine Räuberbande, dann sind in der Stadt sowohl der Kürschner als auch der Nagelschmied und Metzger verrückt genug, um bei der Bekämpfung der Räuber zu helfen. Möglicherweise lassen sich auch der Herr von Rebitz oder der Herr von Prandt überreden, ihre Bergarbeiter zu bewaffnen, um die Gefahr der Räuber zu beseitigen.

Falls die Räuber, von den Mauern der Ruine oder der Aussichtsmulde aus eine größere Anzahl von Bewaffneten auf die Ruine zukommen sehen, werden sie die Flucht ergreifen, besonders, wenn sie zuvor schon Verluste oder Verletzte zu beklagen hatten.

Bei der Flucht werden sie nur leichte Beutestücke mitnehmen können. Schwerere geplünderte Vorräte und Ausrüstung müssen zurückbleiben.

Zu beachten ist, dass die im WS1799 angegebenen Werte für Beute deutlich zu hoch sind. Sie müssen etwa um einen Faktor 10 reduziert werden. In der Version 2 des Regelwerkes, die gerade in Arbeit ist, wird das behoben sein.

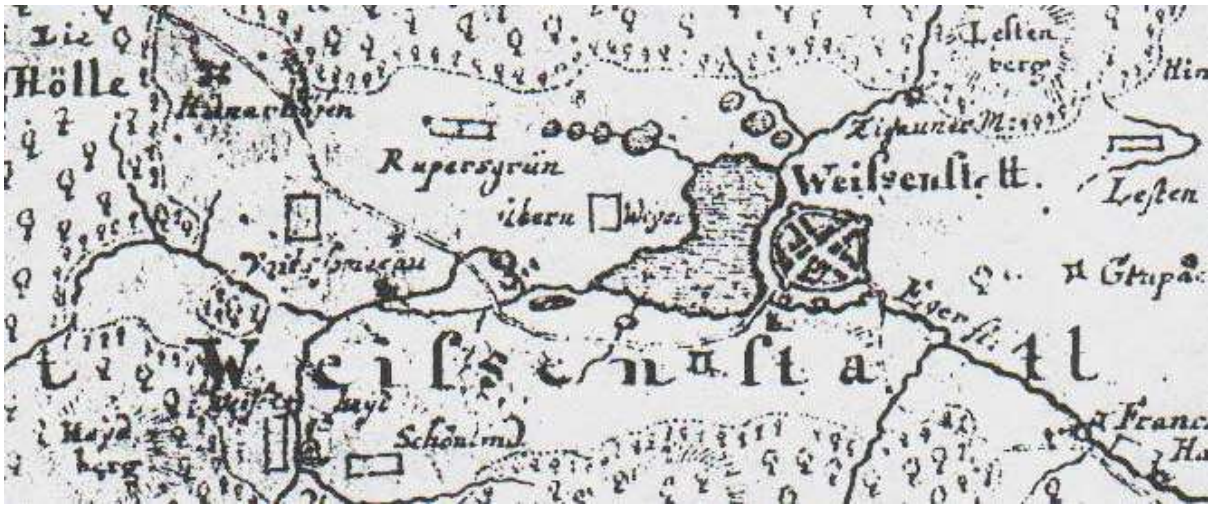


Abbildung 4: Direkte Umgebung von Weissenstadt (Vorsicht Spoiler)

Weißenstadt: Der Marktplatz

Man kommt von Süden über die Bayreuther Straße durch das Bayreuther Tor in die Stadt. Die Stadtmauer besteht teilweise aus den Häusern selbst.

Steil bergauf zur rechten Seite die Stadtkirche St. Jakobus, neben der Kirche das Rathaus. Viele wichtige Gebäude finden sich direkt am Marktplatz. Darunter auch die Bäckerei und die Häuser der Herren von Prandt, von Rebitz und des Händlers Franz Pfeffersack. Der Bürgermeister Wilhelm Ruckdeschel wohnt mit seiner Familie im Obergeschoss des Rathauses.

Entlang der Kirchenlamnitzer Straße, die nach Nordosten führt, finden sich der Landarzt, der Metzger, der Nagelschmied, der Schuster und der Schnapsbrenner.

Weitere Personen aus der Personenliste sind mehr über die Stadt verteilt. Es gibt mehr Bergarbeiter als Bauern in Weißenstadt.

Weißenstadt: Die Keller

Aus der Zeit, als für die Nürnberger Herren unter der Stadt nach Kristallen gegraben wurde, sind fast alle Häuser unterkellert. Die Keller gehen bis weit in die Tiefe. Niemand hat einen genauen Überblick, welche der Keller alle durch versperrte Türen verbunden sind, oder wo gar Gänge unter der Mauer hindurch aus der Stadt führen.

Der eine oder andere Weißenstädter Bürger hat jedenfalls die Möglichkeit, auch des Nachts bei geschlossenen Stadttoren ungesehen die Stadt zu verlassen oder erst spät in der Nacht heimzukehren. Dieses offene Geheimnis wird Fremden zunächst nicht anvertraut. Dazu muss schon das Vertrauen errungen werden oder eine geeignete Probe für Charm oder Schlitzohr gelingen.

Abbildung 5: Weissenstädter See

PERSONEN IN WEIßENSTADT, TEIL 1

Beruf	Name	Beschreibung	Familie
Bürgermeister und Webermeister	Wilhelm Ruckdeschel	Den Privatlehrern gegenüber bedingt aufgeschlossen, seine Söhne gehen auf die Sonntagsschule, präsentiert sich gern in gutem Tuch, was er als Werbung für seine Weberei sieht. Geizig, durchsetzungsfähig, beliebt (Historisch: Bürgermeister während des Stadtbrandes von 1823)	Frau: Wilhelmine (nett, überfordert) Söhne: Adolf (13) und Gustav (11)
Pfarrer	Johann Paul Pöhlmann	Streng evangelisch, spricht Hochdeutsch, gebildet, aber auch eingebildet/ überheblich, belehrend und missionarisch, hält wenig von Katholiken. Sehr einflussreich. (historisch: Pfarrer und ab 1800 Schriftsteller aus Weißenstadt)	
Diakon	Christoph Gottbehüt	Ruhig und zurückhaltend, blüht bei Kindern auf, hintergeht den Pfarrer, da er ihn nicht mag	(Pädophil)
Kaufmann	Franz Pfeffersack	Selten in Weißenstadt, sieht sich als eine Art moderner Stadtadel, ist der reichste Bürger des Ortes, trägt nur die Besten Kleidungsstücke	Frau: Marianne (gönnerisch, freundlich)
Eigentümer Kristallmine	Theodor von Prandt	Sehr zurückgezogen, fast nur beim Kirchgang zu sehen. Trauert sehr um seine verstorbene Frau Julia. Reich. Exzentrisch, aber gastfreundlich mit umfangreicher Bibliothek, versucht sich insgeheim an Nekromantie.	verwitwet
Eigentümer Zinnmine	Ernst von Rebitz	Genießt Sonderprivilegien, gute Beziehungen zu Alexander von Humboldt, der oft zu Gast, was über eine reine Männerfreundschaft etwas hinaus geht. Weltpolitisch gut informiert und interessiert. Vernachlässigt seine Frau, vergisst schon mal die Namen der Kinder. Eigenwillig, spendet großzügig an die Kirche, obwohl er selbst sehr aufgeklärt ist	Frau: Doro (nur scheinbar schüchtern, folgsam) Kinder: Franz Ernst (12), Doro Franziska (9) Geheimes Verhältnis mit Alexander von Humboldt
Landarzt	Friedrich Bader	Fleißig und strebsam. Gerüchte behaupten, dass er seine Frauen umgebracht haben soll. Wen er nicht mag, dem gibt er gerne falsche Medikamente. Etwas mürrisch, möchte gerne umschmeichelt werden	Dreifacher Witwer

PERSONEN IN WEIßENSTADT, TEIL 2

Beruf	Name	Beschreibung	Familie
Krämer	August Blank	Schüchtern und zurückhaltend. Zeigt zunächst nicht alle Waren, sondern nur, was weg muss. Typischer Kleinkrämer, pedantisch, anstrengend	Ledig
Nagelschmied	Georg Schmid	Grobschlächtig, aggressiv, vor allem, wenn er getrunken hat. Schlägt Frau und Kinder, nicht sehr religiös	Frau: Maria (unterwürfig) Kinder: Georg Karl (9), Maria Sofia (7)
Bäcker	Franz Leupoldt	Draufgänger und Schürzenjäger, backt in frühen Morgenstunden nicht nur Brot. Möchte das beste Brot machen, ist aufgeschlossen, Anhänger der Aufklärung, offiziell aber braver Kirchgänger	Hat geheimes Verhältnis mit: Doro, Frau von Rebitz
Metzger	Josef End	Hat Spaß am Töten, ruhig, aber sadistisch, etwas irre. Hat schon so manches zu Wurst verarbeitet, was da nicht hinein gehört. Besonders in kalten Wintern. Seine Frau geht anschaffen (Prostitution), und er weiß davon, reagiert aber aggressiv und nachtragend, wenn er darauf angesprochen wird.	Frau: Rosa Besonders freundlich und direkt zu (vermeintlich) reichen Kunden, die sie nicht nur mit Wurst bedient.
Schuster	Karl Hofmann	Sehr religiös, versteht sich besonders gut mit dem Pfarrer	Frau: Sofia
Schneider	Peter Gericke	Sehr arm, hager, schwächlich, stumpfe Augen, mittelmäßiger Schneider	Ledig (zu arm)
Zinngießer	Adam Fehrmann	Freundlich, verlangt aber überzogene Preise (Schlitzohr)	heimliche Geliebte: Die Zigeunerin Marga aus Voitsumra
Schnapsbrenner	Anton Völkel	Rote Nase und immer eine Fahne, lallt beim Sprechen, ist allgemein beliebt, freundlich und redselig	Frau: Henriette
Nachtwächter	Jakob Dunkel	Etwas langsam, aber entgegen seinem Aussehen sehr wachsam und sorgfältig. Wird oft unterschätzt; sehr konsequent bei Verstößen, schläft fast den ganzen Tag	Frau: Friederike
Fischer	Andreas Egner	Betreibt den Fischfang im See, der Eger und weiteren Weihern, nett, redet aber zu viel und zu gerne. Würde fast alles für seine Frau tun, versteht sie aber nicht immer.	Frau: Johanna (Wäre gerne reich, knausrig, streng)

PERSONEN IN WEIßENSTADT, TEIL 3

Beruf	Name	Beschreibung	Familie
Bauer/Imker	Herrmann Zeidel	Stellt heimlich Bären- und Wildfallen, redet kaum und ist schwer verständlich (nuschelt)	Frau: Josephine
Maurer und Steinmetz	John Ackermann	Einfacher Mann, gutmütig (historisch: Vater von Erhard Ackermann, der das Granitwerk in Weißenstadt gegründet hat)	Frau: Dorothea Sechs Kinder, darunter der 3. Sohn Erhard
Kürschner (Verarbeitung von Pelzen)	Philipp Hasen	Liebt tote Tierkörper, auch körperlich, kann Allem das Fell über die Ohren ziehen, stopft so Einiges aus, macht schöne Pelze Verrückt und tollkühn, gewieft.	(Sodomist)
Bergmann	Ludwig Kohlmann	Wirkt schon alt und verbraucht, obwohl er noch recht jung ist, eher arm, risikobereit	Ledig
Forstwirt / Jäger	Michael Lederer	Jung, tatkräftig, jagt und schießt gern. Auch sein junger Bruder Moritz (14 J). Sehr ordentlich	Skeptisch dem Kürschner gegenüber

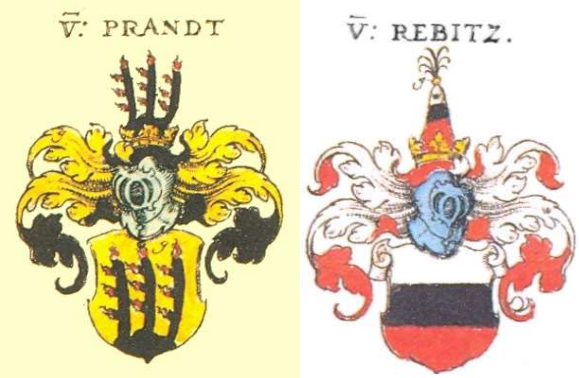


Abb. 6a,b: Wappen v. Prandt, Rebitz ansässiger Adel

WEIßENSTADT: DER SEE

Der Weißenstädter See ist ein 48 Hektar großer Stausee direkt westlich der Stadt, in der Einsattelung zwischen Schneeberg und Waldstein. Der See ist mit einer maximalen Tiefe von 3,5 Metern relativ seicht. Für die Fischerei hat er keine große Bedeutung, allerdings lässt sich Fischfang in den umliegenden Flüssen, insbesondere der Eger, betreiben.

Durch die Kälte im Winter ist ein Sturz in den See, trotz der geringen Wassertiefe, gefährlich: Die Gefahr, zu erfrieren, ist durchaus real. Sollte Jemand in den winterlichen See fallen, so führt das zu einem Punkt Erschöpfungsschaden pro zwei Minuten. Dieser senkt die LK dauerhaft. Erst nach nachhaltigem Aufwärmen etwa an einem großen Feuer, kann der Schaden geheilt werden.

Um den See führt ein Weg mit einigen Bänken, auf dem man um den gesamten See in einer halben Stunde bis Stunde wandern kann.

Abbildung 7: Blick auf den See

Tauchen im See, trotz zwangsläufiger Unterkühlung, könnte einige unerwartete Funde zutage fördern. Vergleiche dazu die Nebenhandlung *Nekromant von Weißenstadt*.

Während des Tages sind Tauchmanöver schwierig durchzuführen, da sie schnell viel Aufmerksamkeit (Fischer, Forstwirt, Bauer) auf sich ziehen und zu einer Vielzahl von unangenehmen Fragen führen.

GERÜCHTE IN WEIßENSTADT

W20	Regionales Gerücht	Hintergrund
1	Die Mühle am Lestenberg wird nicht mehr betrieben und verfällt.	Dort wurden vor über hundert Jahren die 18 ermordeten Zigeuner begraben
2	Die Kinder mögen nicht in die Kirche gehen	Sie haben Angst vor dem Diakon.
3	Am Waldstein wurden Bären gesichtet.	Dort befindet sich die letzte Bärenfalle. Es gibt Honig im Wald wegen der lange betriebenen Waldzeidelei (Wildbienenzucht)
4	Im Wald am Waldstein wurde ein weißes Reh gesichtet.	Es ist die verzauberte Tochter des Nagelschmiedes.
5	Am Stadttor hing ein Zettel: „Rache: Keiner wird überleben. Zuerst die Kinder“	Die Hexe Luba hat den Zettel angebracht, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Der Nachtwächter brachte ihn zum Bürgermeister.
6	Herr von Rebitz soll sehr gute Kontakte haben	Er hat ein Verhältnis mit Alexander von Humboldt
7	Der Landarzt ist ein schwarzer Witwer	Er hat schon drei Frauen verloren. Wahrscheinlich hat er nachgeholfen
8	Der Sohn von von Rebitz sieht ihm überhaupt nicht ähnlich	Der Bäcker ist der Vater
9	Die Wurst beim Metzger schmeckt jedes Mal etwas anders	Er verarbeitet einfach alles zu Wurst
10	Auf den Wiesen Richtung Schönlind wurden wiederholt Tiere geschändet	Der Kürschner hat Spaß daran
11	Um Mitternacht spielen die Geister mit dem Teufel am Teufelstisch Karten	Räuberbande, die sich im Roten Schloss verschanzt hat
12	Man sollte die Eisenmine besser meiden	Dort ist eine Person zu Schaden gekommen, da sie nicht sicher ist
13	Der Herr von Prandt ist irgendwie seltsam	Sehr zurückgezogen seit dem Tod seiner Frau. Er versucht sich in Nekromantie, um sie zurück zu bringen.
14	In der Zinnmine schwinden Menschen, andere werden krank.	Es liegt an der Radioaktivität durch natürlich vorkommendes Uran und Radon
15	Die Frau des Metzgers ist sehr viel unterwegs	Sie betreibt Prostitution
16	Der Waldbauer Grundel und seine Familie wurden lange nicht mehr gesehen	Sind an den Pocken gestorben. Liegen noch tot in ihrem Hof
17	Der Köhler im Moor wurde vom Teufel geholt, seine Hütte ist verflucht	Die Nebel im Moor können tückisch sein. Er ist des Nachts vom Weg abgekommen und wurde bis heute nicht gefunden.
18	Beim See wurde eine Zigeunerin gesehen	Es ist die Geliebte des Zinngießers aus Voitsumra
19	Es gibt keine Frösche im See	Der Pfarrer hat sie vergiftet
20	Aus der Backstube sind am frühen Morgen laute Geräusche zu hören	Der Bäcker hat Spaß mit seiner Geliebten

Beim Wandern um den See oder beim Beobachten des Sees können je nach Tageszeit verschiedene Personen beobachtet werden. Häufig hält sich der Fischer hier auf, der mit einer großen Menge an Fischerlatein, Fischwitzen und anderen ablenkenden Gesprächsthemen aufwarten kann. Am Abend halten sich häufig die Kinder des Schmieds am See auf, zum Zeitpunkt des Abenteuers aber nicht.

Um den Zinngießer bei seinen abendlichen Treffen mit seiner Geliebten zu erwischen, sind Proben auf Heimlichkeit und Spähen nötig, sonst erblickt man nur zwei nicht näher identifizierbare Personen, die auf einer Bank sitzen oder Hand in Hand am See entlang spazieren.

Weißenstadt: Die Bummelhenka

Die Bewohner von Weißenstadt werden in der ganzen Region als „Bummelhenka“ bezeichnet und gelten nicht gerade als die Schlausten. Man sollte sie aber vielleicht besser nicht darauf ansprechen.

Abbildung 8: Stadtmauer mit Bummel

Dies geht auf eine der berühmtesten Sagen des Fichtelgebirges zurück. Um das viele Gras auf der Mauer des Kirchturms gut und sparsam zu nutzen, kam man auf die Idee, den Bummel, also den Zuchtstier der Gemeinde, dort oben grasen zu lassen. Man legte also dem Tier einen Strick um den Hals und zog ihn hinauf. Leider überlebte das gute Tier es nicht, so gehenkt zu werden.

Wie schon die Tabellen der Personen und Gerüchte, soll auch diese Geschichte nochmals eindrücklich dazu einladen, die Weißenstädter in diesem Abenteuer als eher einfältig und für die Hexenjäger ziemlich anstrengend zu spielen und darzustellen.

Voitsumra

Die Ortschaft Voitsumra liegt westlich von Weißenstadt (siehe Abbildung 4). Von dort aus ist sie mit einem Fußmarsch von etwa 45 min erreichbar, vom See aus sogar in 30 min.

Der Ort besteht nur aus einigen Bauernhäusern mit misstrauischen Bauern. Er könnte Schauplatz werden, da hier Marga, die Geliebte des Zinngießers, als Magd arbeitet und lebt. Sie ist Zigeunerin, hat mit den Geschehnissen des Abenteuers aber wenig zu tun.

Aufgrund ihrer Herkunft wird sie zeitnah nach deren Ankunft von der Hexe besucht und führt ein ausgiebiges Gespräch. Möglicherweise kann sie einige Informationen an Hexenjäger weitergeben, die mit ihr freundlich reden.

Die Mühle am Lestenberg

Die Lestenbergmühle, später in Zigeunermühle umbenannt (so auch in Abbildung 4, welche deshalb nicht den Spielern gezeigt werden sollte), liegt in direkter Nähe der Stadt am Fuß des Lestenberges. Sie wird zum Zeitpunkt des Abenteuers nicht betrieben.

In der Version dieses Abenteuers hat sie ein zweistöckiges Hauptgebäude und ein Nebengebäude oder einen Keller, der am Hang einen ebenerdigen Eingang hat. Auf Google kann man die „Zigeunermühle“ als günstige Unterkunft in der Nähe von Weißenstadt finden und buchen, mit Bildern. Im Jahre 1799 sah sie vielleicht noch etwas anders aus.

Das Innere der Mühle ist 1799 verwüstet und von Trümmern geprägt. Möbel wurden verwendet, um die Fenster und Türen zu verbarrikadieren. Die Tür zum Hauptgebäude hat die Hexe Luba geöffnet, von innen aber verriegelt. Die Mühle ist sozusagen ihr Hauptquartier, und sie hat die Geister der hier begrabenen Zigeuner zu ihrem Schutz beschworen. Zugang zum Gebäude kann man sich fast nur mit Gewalt verschaffen.

Tagsüber ruht oder schläft die Hexe Luba hier. Aufbrechen von Fenstern oder Türen weckt sie fast sicher. Im Nebengebäude oder im Keller hat sie einen Käfig aufgestellt, wo sie gefangene Kinder einsperrt. Zu Beginn ist das nur Georg Karl Schmid, der Sohn des Nagelschmiedes.

Jeder, der in die Mühle eindringt, wird von einem Geist angegriffen. Bei längerer Anwesenheit kommen weitere Geister dazu. Nicht mehr als 18 Geister in Summe. Die Geister werden die Mühle nicht verlassen und treten nicht ins Tageslicht.

Werte siehe WS1799 GRW, Seite 248. Beachte: Der Alterungsschaden kann durch Verschnaufen halbiert werden. Gesegnete Waffen oder solche, die mit Weihwasser behandelt wurden, senken die Abwehr dieser Geister um -10 und erzeugen nicht abwehrbaren Schaden in Höhe von 2 pro Rang des heiligen Streiters, der die Waffe geweiht hat.

Abbildung 9: Geist in der Mühle

Die Hexe Luba ist hier, um Rache an Weißenstadt zu nehmen. Eindringlinge, die ihr vermitteln können, dass sie nicht aus Weißenstadt sind, wird sie zunächst nicht angreifen, sondern eher versuchen zu fliehen. Nähere Informationen zu Luba finden sich unter *Abenteuerhandlung*.

Torfmoorhölle und Köhlerhütte

In der des Nachts nebligen und unheimlichen Torfmoorhölle, in Abb. 4 ganz links, liegt mitten im Wald eine Köhlerhütte. Sie ist nicht allzu groß. Der Köhler ist spurlos verschwunden, so dass alles noch steht und liegt. Zwar wurden wertvolle Sachen inzwischen geplündert, aber viele Dinge des täglichen Bedarfs sind noch vorhanden.

Des Nachts ist der Nebel dicht, hier in den Wäldern, nahe dem Moor. Und man hört die Wölfe heulen. Ein unheimlicher Ort. An sich droht hier keine direkte Gefahr, das wird sich aber für Bewohner der Hütte anders anfühlen.

Als Unterkunft hat die Köhlerhütte den Vorteil, dass man nicht unter direkter Beobachtung der misstrauischen Weißenstädter ist. Man kann des Nachts in der Umgebung umherstreifen, um beispielsweise das Licht auf dem Waldstein zu untersuchen, ohne sich an Öffnungszeiten der Stadttore zu halten, die des Nachts geschlossen sind. Zwar mag der längere Fußweg in die Stadt unpraktisch erscheinen, aber für Nachforschungen in der Umgebung ist dies ein guter Standort.

AbenteuerHandlung

Schatten der Vergangenheit

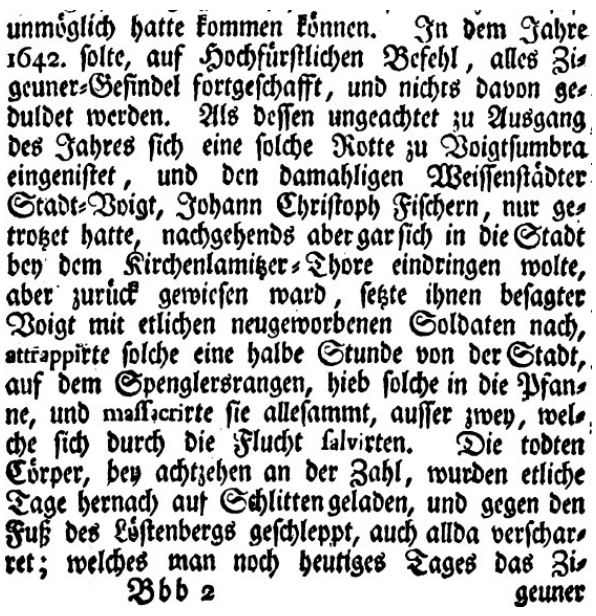
Die Handlung um die Hexe Luba basiert frei auf Geschehnissen des Jahres 1642 (bzw. 1862), in dem die Weißenstädter 18 Menschen zu Tode brachten. In der historischen Quelle von 1749, siehe Abbildungen 2a und 2b, werden sie als „Zigeuner“ bezeichnet. Diese Bezeichnung wird hier beibehalten, ohne das diskriminierend zu meinen. Eine gewisse Kritik an den historischen Geschehnissen darf Teil des Abenteuers sein.

Um zeitliche Nähe zu schaffen, werden die Geschehnisse um 120 Jahre in die Zukunft verlegt. 1762 also starben 18 Menschen durch die Hand von Soldaten unter der Führung des damaligen Vogtes von Weißenstadt, Johann

Christoph Fischern. Da die Lebensspanne von Hexen um ein Vielfaches länger sein kann als die gewöhnlicher Menschen, funktioniert dieses Abenteuer auch mit dem originalen Datum. In beiden Fällen ist die Hexe Luba schon sehr alt, als sie nach Weißenstadt zurückkehrt, um Rache zu nehmen.

Luba ist eine der zwei überlebenden Zigeuner. Sie ist damals als junge Frau dem Tode knapp entkommen. Zerfressen von Gedanken der Rache hat sie vielerlei schwarze Künste erlernt. In diesem Abenteuer ist sie aber nicht als reine böse Kreatur gedacht. Der Grund für ihre Rache ist durchaus real und vielleicht nachvollziehbar. Und sie schreckt davor zurück, andere Personen als die Weißenstädter zu schädigen oder gar zu Tode zu bringen. Die Einmischung von Kräften von außen, also den Jesuiten oder Hexenjägern, stellt sie vor moralische Probleme.

Das ist auch wichtig, da Luba zumindest zu Spielbeginn weit überlegen ist und eine direkte Konfrontation für Charaktere niedriger Stufen ziemlich sicher tödlich wäre. Bei den ersten Auseinandersetzungen sollte Luba also eher versuchen zu fliehen.


unmöglich hatte kommen können. In dem Jahre 1642. solte, auf Hochfürstlichen Befehl, alles Zigeuner-Gesindel fortgeschafft, und nichts davon geduldet werden. Als dessen ungeachtet zu Ausgang des Jahres sich eine solche Rotte zu Voigtsumbra eingenistet, und den damahligen Weissenstädter Stadt-Voigt, Johann Christoph Fischern, nur getrotzet hatte, nachgehends aber gar sich in die Stadt bey dem Kirchenlamitzer-Thore eindringen wolte, aber zurück gewiesen ward, setzte ihnen besagter Voigt mit etlichen neugeworbenen Soldaten nach, attrappirte solche eine halbe Stunde von der Stadt, auf dem Spenglersrangen, hieb solche in die Pfanne, und massacrirte sie allesammt, ausser zwey, welche sich durch die Flucht salvirten. Die todten Cörper, bey achtzehen an der Zahl, wurden etliche Tage hernach auf Schlitten geladen, und gegen den Fuß des Löstenbergs geschleppt, auch allda verscharret; welches man noch heutiges Tages das Zi-

Bbb 2 geuner

Abbildung 10a

In Folge der Ereignisse von 1762 gab es einen Zettel am Stadttor und danach Hungersnot und dergleichen für 7 Jahre (siehe Abbildung 10b). Ein erneuter Zettel wird also Angst und Schrecken erzeugen. Kaum jemand in der Stadt wird Fremden gegenüber offen über die damaligen Geschehnisse reden.

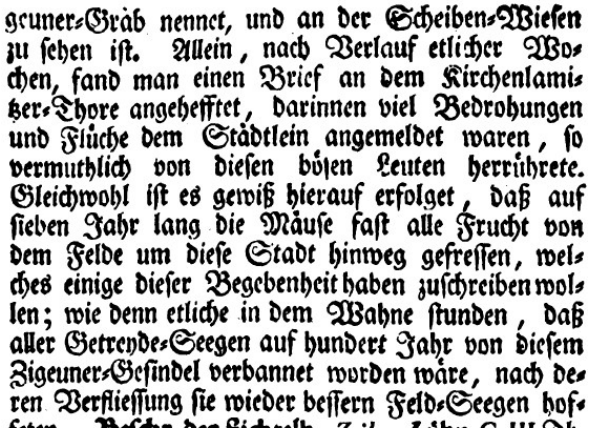

geuner-Gräb nennet, und an der Scheiben-Wiesen zu sehen ist. Allein, nach Verlauf etlicher Wochen, fand man einen Brief an dem Kirchenlamitzer-Thore angehefftet, darinnen viel Bedrohungen und Flüche dem Städtlein angemeldet waren, so vermuthlich von diesen bösen Leuten herrührete. Gleichwohl ist es gewiß hierauf erfolget, daß auf sieben Jahr lang die Mäuse fast alle Frucht von dem Felde um diese Stadt hinweg gefressen, welches einige dieser Begebenheit haben zuschreiben wollen; wie denn etliche in dem Wahne stunden, daß aller Getreyde-Seegen auf hundert Jahr von diesem Zigeuner-Gesindel verbannet worden wäre, nach deren Verfliessung sie wieder bessern Feld-Seegen hof-

Abbildung 10b

Ankunft der Rache

Schließlich fühlt sich die Hexe Luba mächtig genug, dass sie endlich dem tiefen Hass in ihrem Herzen nachgeben und Rache für ihre Freunde und Verwandten nehmen will.

In einer kalten Winternacht fliegt sie mit ihrem Hexenbesen nach Weißenstadt. Dabei sieht sie ein großes Feuer auf dem Waldstein. Sie landet in der Nähe, spricht mit den Räubern und beschließt, sie zu unterstützen. In den nächsten Tagen braut sie allerlei Hexentrank, mit welchem die Räuber Feuer spucken können. *Siehe Schauplätze, Waldstein: Das Rote Schloss, Der Teufel und die Räuberbande.*

Luba fliegt dann zur Mühle am Lestenberg. Die Mühle liegt verlassen da. Sie verschafft sich Zutritt und siedelt sich dort an. Durch ihre Magie ruft sie die Geister der getöteten und hier verscharrten Zigeuner, ihrer Freunde und Verwandten. Das sind auch Frauen und Kinder, nicht nur kräftige Zigeuner. Die Geister wollen ihr bei der Rache helfen, können aber die Mühle nicht verlassen. *Siehe Schauplätze, die Mühle am Lestenberg.*

In der nächsten Nacht fliegt Luba über die Stadt, um ihre Rache zu planen. Sie sieht zwei Kinder zum See laufen und folgt ihnen kurz darauf. Es handelt sich um die Kinder des Schmiedes, den neunjährigen Georg Karl und die siebenjährige Maria Sofia. Luba lockt die

beiden mit Süßigkeiten, schwenkt ihre Mistelrute, als sie nahe heran sind, verwandelt dadurch das Mädchen in ein weißes Reh. Dann verwendet sie einen Blutzauber Verlangsamen auf den Jungen, packt ihn und verschleppt ihn zur Mühle, wo sie ihn in einen Käfig sperrt.

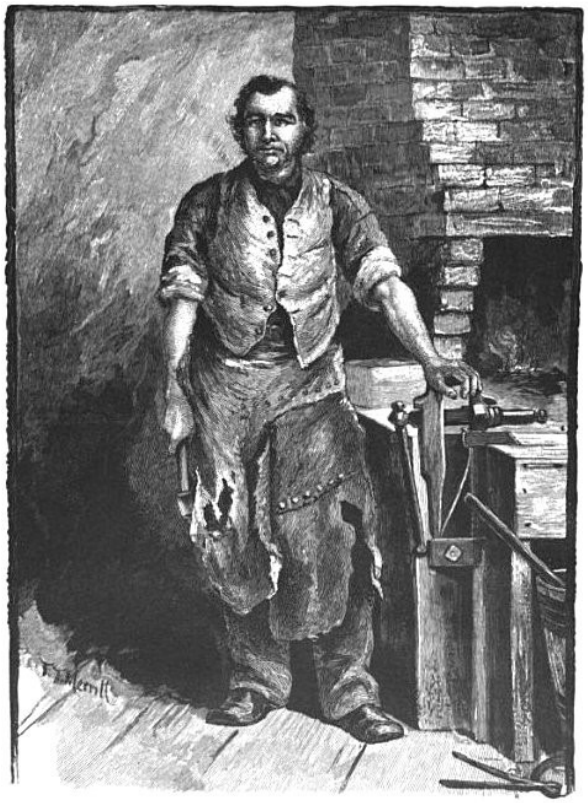


Abbildung 11: Nagelschmied

Weiterhin bringt sie einen Drohbrief am Kirchenlamnitzer Tor an, das sie hin und wieder erneuert.

Böse Träume

Den Kindern der Weißenstädter schickt sie durch ihre Magie Träume. Sie beginnt mit den Kindern des Bürgermeisters. In den Träumen werden die Kinder gerufen, den Raben zu folgen, welche abends oder nachts zur Mühle fliegen. Sie werden auch mit großer Aggression erfüllt, um alle, die im Weg sind, anzugreifen.

Nach dem Aufwachen sind die Eingebungen am stärksten und verblassen zunehmend im Laufe des Tages.

In den nächsten Tagen gibt es mehrere Hinweise, die dazu führen könnten, dass die Hexenjäger den Geschehnissen im Bürgermeisterhaus auf den Grund gehen. Die beiden Söhne Adolf und Gustav versuchen mehrmals am Morgen im Schlafgewandt das Haus zu verlassen und greifen mit Messern aus der Küche ihre Mutter Wilhelmine an, die daraufhin schwere Verletzungen an den Armen hat, womit sie zum Landarzt Friedrich Bader geht.

Die Kinder können sich, nach Träumen befragt, an Nebel über dem See erinnern und Raben, denen sie hinterherlaufen sollen. Es wird aber sehr schwierig, sie zu befragen, da Wilhelm Ruckdeschel derartige Geschichten nicht im Umlauf will und alles abstreiten wird. Seine Frau ist da etwas zugänglicher.

Der Handlungsfaden „Böse Träume“ kann immer wieder durch Andeutungen ins Spiel kommen und eine Hilfe dabei sein, die Geheimnisse aufzudecken. Geschieht dies zu lange nicht, so werden mit der Zeit immer mehr Kinder dem Ruf der Hexe folgen. Ein verschwundenes Kind je 4 Tage oder Woche.

Weißenstadt im Winter: Ankunft

Für unsere Charaktere, seien es jetzt Jesuiten oder nicht, beginnt das Abenteuer nach einem langen, kalten, hungrigen und mühsamen Fußmarsch, besonders unheimlich auf dem letzten Stück durch die undurchdringlich dunklen Wälder der Torfmoorhölle, begleitet vom gelegentlichen Heulen der Wölfe. Sie sind seit dem Besuch der Basilika Vierzehnheiligen zusammen zu Fuß unterwegs. *Entgegen den Angaben im GRW für Startcharaktere sollten sie für dieses Abenteuer keine Pferde zur Verfügung haben.*

Es wird schon dunkel, als sie in Sichtweite des Kirchenlamnitzer Tores kommen. Mit erfolgreicher Probe auf Bemerken sieht man in der Dunkelheit ein Feuer auf dem Waldstein und kann erkennen, dass der Nachtwächter etwas außen vom Tor entfernt und an sich nimmt. Mit einem Erfolg von 10 oder höher fallen große Raben am Nachthimmel auf und ein noch größerer Vogel (es handelt sich um die Hexe, welche im Schutz der Dunkelheit über Weißenstadt fliegt).

Der Rand des Weißenstädter Sees besteht schon aus Eis, aber der See ist nicht zugefrohren.

Schauplätze, Weißenstadt: Der Marktplatz sowie die Listen der Personen in Weißenstadt und der Gerüchte in Weißenstadt können als Hilfe dienen bei der Ausgestaltung der Ankunft in Weißenstadt.

Bummel durch Weißenstadt

Den Charakteren ist eine Anstellung als Hauslehrer in Aussicht gestellt. Ihr Ansprechpartner in dieser Sache ist der Bürgermeister Wilhelm Ruckdeschel, der im Rathaus zu finden ist.

Ruckdeschel weiß um die Notlage der Charaktere: Wenn es Jesuiten sind, leiden sie nicht nur Hunger und benötigen eine Unterkunft, sondern fliehen auch vor religiöser Verfolgung. Er erwartet sie bereits und ist sich nicht zu schade, ihre Notlage auszunutzen.

Abbildung 12: Wilhelm Ruckdeschel

Im Gespräch wird er erklären, dass es um Hausunterricht für die Kinder von Ernst von Rebitz geht, der ein großer Gönner der Stadt ist und sehr gute Verbindungen besitzt. Zudem ist angedacht, eine Sonntagsschule einzurichten, wo alle Kinder am Unterricht teilnehmen können, auch seine Eigenen. Ruckdeschel bietet den Charakteren Kost und Logie an. Verhandlungen mit dem geizigen Bürgermeister gestalten sich sehr schwierig. Ein richtiges Gehalt wird er in keinem Fall zahlen. Eine geringe Lehrmittelpauschale und handwerkliche Unterstützung für die Unterkunft sind nach sehr harten Verhandlungen möglich.

Bei der angebotenen Unterkunft wird es nicht besser: Es handelt sich um die seit kurzem verlassene Köhlerhütte in der Torfmoorhölle. *Siehe Schauplätze: Die Torfmoorhölle und Köhlerhütte.*

Für die erste Nacht wäre auch eine Übernachtung in der Kirche oder dem Armenhaus möglich.

Der Bürgermeister wird ihnen den Pfarrer und Diakon vorstellen und sie auffordern, sich Verpflegung vom Bäcker und vom Metzger zu holen. Er kann ihnen auch erklären, wo sie die verschiedenen Personen finden, die für sie vielleicht wichtig sind, wie die beiden Adeligen, den Arzt, Krämer, Bäcker, Metzger, Nagelschmied und Schnapsbrenner.

So haben die Charaktere die Möglichkeit, bereits jetzt am Abend einige wichtige Ansprechpartner kennen zu lernen, auf verschiedene Nebenhandlungen zu stoßen, Gerüchte und historische Fakten zu hören.

Sprechen sie das Licht auf dem Waldstein an, so erzählt man ihnen vielleicht die Legende vom Teufel und seinen Dämonen, die auf dem Waldstein des Nachts Karten spielen, und wehe dem Sterblichen, der sie dabei stört.

Wer an Haus und Schmiede des Nagelschmieds vorbeikommt und eine Probe auf Bemerken schafft, hört vielleicht Georg Schmid, wie er seine Frau schlägt und anschreit, sie wäre schuld, dass die Kinder weg sind.

Es kann am Rathaus Hinweise auf *Abenteuerhandlung, Böse Träume* geben.

Spuren im Schnee

Hier soll es um weitere Spuren und Hinweise gehen, die verfolgt werden können, um die Vorgänge des Abenteuers aufzulösen.

Gespräche mit den Bürgern von Weißenstadt und Gerüchte aus der Tabelle Gerüchte in

Weißenstadt können ebenso relevant sein wie eigene Beobachtungen und Schlussfolgerungen.

Hinweise, die zur Untersuchung des Waldsteins und des Roten Schlosses einladen, gibt es viele. Wie bei den verschiedenen Schauplätzen des Waldsteins geschildert, handelt es sich um eine hoch gefährliche Sache, die mit großer List oder erst nach Aufstieg einiger Stufen angegangen werden sollte. Für die Auseinandersetzung mit der Hexe gilt Ähnliches. Es könnte sich also anbieten, zunächst einige der Nebenhandlungen zu verfolgen, um dann mit mehr Wissen und größerer Erfahrung die Haupthandlungen anzugehen. Beide Haupthandlungen bieten Möglichkeiten, die Charaktere zunächst mit blutiger Nase davon kommen zu lassen, wenn sie noch nicht bereit sind.

Folgende Hinweise können bei Untersuchung der genannten Themen auftauchen:

Kinder des Schmieds: Die anderen Kinder wissen, dass Maria und Georg Karl sich öfter, auch abends, am See versteckt haben. Sieh haben dort auch nächtliches Geschehnisse beobachtet, siehe *Nebenhandlung, Der Nekromant von Weißenstadt*.

Befragung der Kinder: Insbesondere die Kinder des Bürgermeisters leiden unter Alpträumen. Siehe *Böse Träume*.

Die Zigeunerin: Kann man mit Marga reden, so kann sie berichten, dass eine ältere Frau ihres Volkes sie aufgesucht und mit ihr geredet hat. Schwerer ist aus ihr heraus zu bekommen, dass es ein geheimes Zeichen gibt, mit dem sie ein Treffen mit der alten Frau Luba herbeiführen kann. Siehe auch *Schauplätze Weißenstadt: Der See und Voitsumra*.

Untersuchungen am See: Des Nachts fliegen hier einige Raben. Die Raben sind nicht böse, fühlen sich aber zum Aufenthaltsort der Hexe gezogen. Ob Luba dies durch Magie herbeigeführt hat oder es an der mythischen Natur der Raben liegt, soll hier offenbleiben. Kommen die Charaktere längere Zeit der Hexe nicht auf die Spur, so kann einer der Raben einen Charakter, der besondere Verbindung zum Wald hat, auffällig beobachten und danach zur Mühle fliegen und ihn hinter sich herlocken.

Untersuchungen am Waldstein oder in der Torfmoorhölle, das Reh: Ist ein besonders unschuldig wirkender oder ein weiblicher Charakter bei der Gruppe, so kann sich das verwandelte weiße Reh zeigen und die Gruppe auf die Spur der Hexe und insbesondere ihres Bruders locken, den sie befreien will.

Das Reh kann auch durch einen guten Fährtenleser gefunden werden. Hat keiner in der Gruppe Ränge auf Jäger und Sammler, so könnte hier der Jäger oder der Kürschner unterstützen. Philipp Hasen auf die Spur des Rehs zu bringen ist allerdings sehr gefährlich, siehe *Nebenhandlung Blut im Schnee*.

Drohungen am Stadttor: Die Bürger der Stadt werden nicht so einfach mit Informationen zu diesem Thema herausrücken. Es gibt mehrere Orte, an denen Unterlagen zu den Geschehnissen aus *Schatten der Vergangenheit* zu finden sind.

Diese sind das Stadtarchiv, bzw. die Stadtbücher, die seit 1409 geführt werden, aber mehrmals durch Krieg, Brand und Ähnliches verloren gingen.

Weiterhin das Kirchenarchiv, welches sich in Obhut des Pfarrers Pöhlmann befindet, der sehr wenig von Katholiken und damit vermutlich auch von den Hexenjägern hält.

Schließlich der Herr von Prandt, der eine sehr ausgiebige Bibliothek besitzt, in der sich auch einige verdächtige und verbotene Stücke befinden. Im Vergleich ist Herr von Prandt am hilfsbereitesten, besonders wenn er es mit aufgeklärten oder studierten Gesprächspartnern zu tun hat.

Erhalten die Charaktere Zugang zu einer dieser Quellen, so können über Proben auf passende Wissensfähigkeiten die historischen Textstellen gefunden werden, die sich auch vergrößert als Handout im Anhang befinden. Das Handout kann auch auf mehrere Teile aufgeteilt werden, die durch

mehrere erfolgreiche Proben gefunden werden können.

Untersuchungen einer Mine: Die Bergarbeiter können von der Geschichte des Bergbaus hier erzählen und Hinweise auf die hohe natürliche Radioaktivität hier geben. Ludwig Kohlmann hat des Nachts auf dem Heimweg die Hexe in Richtung der Mühle fliegen sehen. Er wird aber nicht so einfach damit herausrücken, weil er Angst hat, sich lächerlich zu machen. Besonders wenn andere Bergleute bei der Befragung mit dabei sind.

Die Metzgersfrau: Rosa ist sehr viel unterwegs und bekommt mehr im Vertrauen erzählt als manch anderer hier in der Stadt. Sie kann Hinweise auf die schlechten Träume der Kinder in Weißenstadt geben und dass es damit zeitgleich mit dem ersten Drohbrief am Tor begann. Sie kann auch viele Hinweise zu weiteren Ansprechpartnern in der Stadt geben. Besonders wenn man erfolgreich mit ihr flirtet.

Abbildung 13: Pfarrer Pöhlmann

Frösche im See: Findet man Beweise für die Vergiftung des Sees, so kann man damit den Pfarrer erpressen und so Zugang zum Kirchenarchiv erhalten. Besonders der **Schuster** Karl Hofmann weiß davon, dass der Pfarrer oft nicht schlafen konnte, weil ihn das Quaken der Frösche wach gehalten hat.

Die Kirche hat nach alten Quellen den höchsten Kirchturm in den sechs Ämtern. Im Keller finden sich noch Reste des Giftes und andere Spuren, die den Pfarrer belasten.

Befragung des Arztes: Der Arzt wundert sich etwas über die Verletzungen von Willhelmine Ruckdeschel, Siehe *Böse Träume*.

Befragung von Maria Schmid: Die Frau des Nagelschmieds kann nur in dessen Abwesenheit befragt werden. Sie ist scheu und hat Angst, dass jemand die Spuren der Gewalt in ihrem Gesicht sieht, die ihr Mann gegen sie und die Kinder ausübt. Sie kann berichten, dass die Kinder nach einem Streit mit ihrem Mann am Abend weggelaufen sind. Sie weiß nicht wohin, wird sagen, dass vielleicht die anderen Kinder Hinweise dazu haben, wo sie oft zusammen gespielt haben. Sie vermutet, dass die Kinder von jemandem vor ihr versteckt werden, hat den Diakon und den Steinmetz deswegen in Verdacht. Deshalb hat sie auch selbst nicht nachgeforscht.

Georg Schmid reagiert bei Befragungen aggressiv und abwehrend. Aus ihm ist kaum etwas heraus zu bekommen, selbst wenn er betrunken ist. Dann kann es aber leicht zu einer Rauferei kommen.

Der **Schneider Peter Gericke** schleicht oft nachts in der Stadt umher. Er wird nicht zugeben, dass er vor Hunger nach Essensabfällen sucht. Er kann Hinweise auf die *Nebenhandlungen der Süße und die Schöne, Rosa Träume, Blut im Schnee* geben. Weiterhin hat er bemerkt, dass seit einigen Tagen des Nachts ungewöhnlich große Vögel über der Stadt unterwegs sind.

Der **Zinngießer Adam Fehrmann** ist einer der wenigen in der Stadt, die Zigeunern offen gegenüber stehen. Er ist am ehesten geneigt, Hinweise zu den Geschehnissen aus *Schatten der Vergangenheit* zu geben, da er die damalige Tat verurteilt.

Der **Schnapsbrenner Anton Völkel** ist eine sehr gute Quelle verschiedenster Gerüchte und kann Informationen zu vielen der Bürger geben.

Der **Nachtwächter Jakob Dunkel** wird ausweichend reagieren, wenn er befragt wird, was er vom Tor entfernt hat. Bei intensiverem Nachfragen wird er auf den Bürgermeister verweisen.

Der **Fischer Andreas Egner** wird wahrscheinlich die Charaktere durch seine vielen Geschichten eher verwirren. Er weiß aber, dass die Kinder des Schmieds häufig am See gespielt haben und hat die Zigeunerin Marga dort auf einer Bank sitzen sehen, konnte aber nicht erkennen mit wem.

Feuer in der Nacht

Kümmern sich die Hexenjäger nicht früh genug um das Problem der Räuberbande, so geht diese weiterhin ihrem verbrecherischen Tun nach.

Ein einzeln liegender Hof in der Umgebung wird überfallen. Alle Bewohner sind tot oder geflohen, das Gehöft brennt und ist weithin in der Nacht zu sehen, wahrscheinlich auch auf dem Weg zwischen Köhlerhütte und Stadt.

Eine Spurensuche vor Ort kann zu Tage fördern, dass alle Nahrungsmittel und Wertgegenstände geplündert wurden. Spuren führen in den dichten Wald des Waldsteins, sind dort aber schwer weiter zu verfolgen.

Auseinandersetzung mit der Hexe

Früher oder später wird es zur Auseinandersetzung mit der Hexe Luba kommen. Wahrscheinlich passiert das zuerst am *Schauplatz Die Mühle am Lestenberg*. Es kann aber viele Orte in der Umgebung der Stadt geben, die sich dafür eignen. Da Luba zu Beginn zu stark für niedrig stufige Charaktere ist , und sie kein Interesse daran hat, Fremde zu töten, kommt es wahrscheinlich zu mehreren Auseinandersetzungen, während auch andere Handlungsstränge dieses Abenteuers verfolgt werden.

Bei geschicktem Vorgehen ist es möglich, mit der Hexe zu reden und ihr Informationen zu entlocken. Sie ist aber nicht allzu gesprächig und wird die Hexenjäger möglichst im Unklaren lassen. Ihr die Rache auszureden, ist sehr schwierig, mit entsprechenden Argumenten und einer starken Position der Charaktere aber möglich.

Zwar ist Luba der Hauptgegner in diesem Abenteuer, sie ist aber nicht als abgrundtief böse Kreatur gedacht, sondern eher als tragische Gestalt. Wissen die Charaktere genug über Lubas Geschichte, so ist eine Einigung nicht auszuschließen. Aus kirchlicher Sicht natürlich ist es nicht möglich, der Hexe zu vergeben, da sie dunkle Magie anwendet.

Die einzige hier vorgesehene Möglichkeit, die kleine Maria Sofia zurück zu verwandeln, ist die Verwendung der magischen **Mistelrute**. Falls diese aufgeladen ist, mag es mit Hilfe eines passenden okkulten Wissensgebietes möglich sein, diese anzuwenden. Das Ritual, die Rute bei Vollmond aufzuladen, um die Verwandlung zu ermöglichen, ist aber nur Luba selbst bekannt, oder vielleicht noch anderen mächtigen Hexen. Um Luba zu zwingen sie zurück zu verwandeln, müssen die Hexenjäger schon äußerst geschickt vorgehen.

Luba verwendet die Werte aus dem GRW, Seite 226, für Hexe (kundig), Stufe 8, mit einigen Ausnahmen. Sie hat zwei magische Gegenstände bei sich. Einerseits den **Hexenbesen**, mit dem nur sie durch die Luft fliegen kann. Es können die Werte von Ortruds Besen, GRW S. 268, verwendet werden. Andererseits die **Mistelrute**, die mit einem dunklen Ritual bei Mondlicht aufgeladen werden kann. Sie verwandelt einen Menschen dauerhaft in ein Tier, oder wieder zurück. Droht Luba eine Auseinandersetzung zu verlieren, so kann sie die Rute benutzen, um sich in einen großen Raben zu verwandeln und zu entfliehen. Der Spielleiter sollte mit Vorsicht entscheiden, wie viele Aufladungen die Rute besitzt. Luba wird sie nur als letzte Möglichkeit einsetzen, außer gegen Kinder und Bürger von Weißenstadt.

Luba hat folgende Zauber zur Verfügung (siehe Kapitel Wunder im GRW):

- Einschläfern, Stufe 3, 3 Mana
- Vision, Stufe 3, 3 Mana
- Dunkle Träume (nicht im GRW enthalten, siehe *Böse Träume*), Stufe 4, 5 Mana
- Fluch, Stufe 6, 4 Mana
- Azhi-Dahaka-Speer, Stufe 7, 5 Mana, WuB+3, Angriffswert
- Geister rufen, Stufe 8, 8+(KÖR+AU)/2 des Geistes (genutzt, um die Geister der Zigeuner zu rufen)

Sie wird ihre Ränge in mächtiges Wunder bevorzugt für Azhi-Dahaka-Speere einsetzen, dabei kommt auch ihr Rang in Roher Magie zum Tragen.

Luba hat folgende Blutzauber bereit:

- 3x Schmerz, Stufe 1, VE x 2m, WuB+0
- 1x Verlangsamen, Stufe 3, INI und Laufen halbieren für 4 Wesen
- 1x Teufelstanz, St. 4, WuB -(GEI+AU)/2 des Ziels
- Rost, Stufe 7, VE x 2m
- Pfeil der Rache, Stufe 7, WuB+2, -2 Abwehr für heilige Streiter

Luba lässt sich ungern auf einen direkten Kampf ein und wird versuchen, Gegner auf Abstand zu halten. Dazu wird sie die gerufenen Geister, evtl. auch ihren Besen nutzen.

Bei einem ernsthaften Kampf wird sie versuchen, die Angreifer zunächst zu schwächen, indem sie die Blutzauber Rost auf eine Schusswaffe und Teufelstanz auf einen starken Kämpfer verwendet, evtl. auch Verlangsamen, um die Gegner auf Abstand zu halten. Dann verwendet sie die Zauber Einschläfern, den Azhi-Dahaka-Speer, möglichst mit mächtigem Wunder, und den Blutzauber Pfeil der Rache auf generische heilige Streiter. Droht sie zu unterliegen, so versucht sie, auf ihrem Hexenbesen oder durch Verwandlung in einen großen Raben davonzufliegen und zu fliehen, um ihre Kräfte zu sammeln, neue Blutzauber zu brauen, die Mistelrute aufzuladen.

Ein möglicher Rückzugsort ist das Rote Schloss, wo sie bei den Räubern unterkommen kann.

NebenHandlung

Unklare überregionale Gerüchte

- 1- Russland und die Türkei verbünden sich gegen Frankreich
- 2- Die französische Armee erobert Sizilien
- 3- In Bayern wird Maximilian Josef IV Kurfürst
- 4- Desserteure werden in der Umgebung gesehen (besonders ab April, Schlacht von Ostrach und Stockach Ende März)
- 5- Herr von Hardenberg plant, die Adeligen zu enteignen
- 6- In der Mine von Seiden wurde Silber gefunden
- 7- Am Hexenstein soll bald ein geheimes Hexentreffen stattfinden. Sicher nackt.
- 8- Im Armenhaus sind noch Plätze frei
- 9- Ein Verrückter ist aus der Anstalt in Wirsberg entkommen
- 10- Wer den Schnaps des Schnapsbrenners unverdünnt trinkt wird blind
- 11- Eine seltsame bleiche Gestalt wurde im Wald gesehen (*Hoi Hoi Hoi*)
- 12- Der Winter soll noch kälter werden
- 13- Napoleon ist nach Nordafrika vorgedrungen
- 14- Im Schnee sind gefährliche Tierspuren gefunden worden (*Heulen in der Nacht*)
- 15- In den Felsenkellern gehen seltsame Sachen vor
- 16- Göthe wird nach Weißenstadt kommen
- 17- Alexander von Humboldt plant eine große Expedition (*Große weite Welt*)
- 18- Am Rudolfstein wohnt eine Feenkönigin, die alle reich beschenkt.
- 19- Das Kloster Waldsassen hat einen neuen Abt
- 20- Beim Stift Tepl in Böhmen soll es eine neue Heilquelle geben. Viele Deutsche, die eine neue Chance suchen, siedeln dorthin um.

Blut im Schnee

WitchSlayers 1799 beschäftigt sich auch mit Moralität. Sei es durch den religiösen Hintergrund, die klare Schwarz-Weiß Sache der Angelegenheit (die doch oft mehr grau ist bei genauerer Betrachtung), sei es aufgrund der strengen sexuellen Vorgaben der katholischen Kirche, welcher wahrscheinlich die Hexenjäger entstammen.

Der Kürschner Philipp Hasen versteht sich nicht nur auf die Kunst Pelze fachgerecht zu bearbeiten, seine Phantasien kreisen auch um Tiere. Tiere, in die er eindringt. Seine Phantasien geraten zu mancher Zeit aus dem Ruder.

In diesem Abenteuer kann er eine große Hilfe sein. Er ist todesmutig und etwas verrückt, wodurch er als Helfer gegen das Böse rekrutiert werden kann. Gleichzeitig ist seine eigene Weste alles andere als Weiß.

Wenn es mit ihm durchgeht, dann zeugen danach nur die blutigen Spuren im Schnee von seinen fehlgeleiteten Gelüsten. Teils auch die misshandelten Kadaver.

Hier stoßen möglicherweise für die Hexenjäger moralische Probleme und Diskussionen auf, die viel Raum für Rollenspiel und Interaktion lassen.

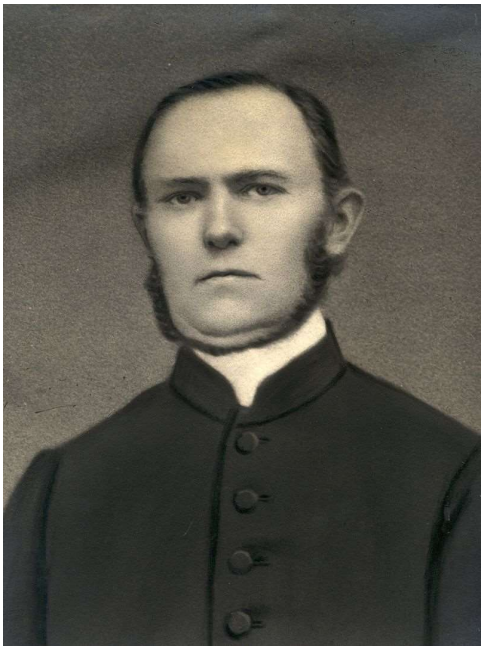


Abbildung 14: Diakon Gottbehüt

Böse Spiele

Christoph Gottbehüt ist eine Seele von Mensch, immer freundlich, er liebt die Kinder. Aber auch er hat ein dunkles Geheimnis: Er liebt die Kinder zu sehr. Sein Gewissen läuft Amok, und er will wirklich nichts Böses tun. Abweichende sexuelle Neigungen sind in der Kirche der damaligen Zeit nicht unbedingt eine Seltenheit. Und wir wollen hier über seine eigenen Erfahrungen in der Kirche seiner Kindheit nicht reden.

Tatsächlich versucht Christoph, ein guter Christenmensch zu sein und keinem Kind etwas Schlimmes zu tun. Sie zu berühren, Berührungen länger als nötig aufrecht zu halten, ihnen über den Kopf oder andere Körperstellen zu streicheln, das kann den Kindern doch nicht wehtun, oder?

Pfarrer Johann Paul Pöhlmann hat einige der vermeintlich harmlosen Szenen gesehen und ist dem Diakon gegenüber inzwischen sehr skeptisch, wird ihn ungern mit den Kindern alleine lassen.

Möglicherweise versucht er, die neuen Lehrer zu instrumentieren, dass sie anwesend sind, damit Gottbehüt nicht mit den Kindern alleine ist?

Da Christoph Gottbehüt von den beiden der sympathischere ist, kann auch leicht hier der Eindruck entstehen, dass Pöhlmann Schlimmes plant, denn sein scheinbar unbegründetes Missfallen Gottbehüt gegenüber wird schnell Verdacht erregen.

Diese Nebenhandlung kann in viele Richtungen laufen, wir hoffen, dass Kindesmisshandlung keine davon ist.

Der Nekromant von Weißenstadt

Theodor von Prandt verlor frühzeitig und ungerechtfertigt seine große Liebe, seine Frau Julia. Seit dieser Zeit kreisen seine Gedanken nur um ein Thema: Wie kann ich Julia zurückbekommen.

Als studierter Mann, der schon immer eine große Bibliothek unterhielt, weiß er, dass es Möglichkeiten gibt außerhalb dessen, was von der Kirche erlaubt ist. Die letzten Jahre hat er

ausschließlich damit verbracht, Bücher über Heilung und Nekromantie zu sammeln. Vor wenigen Monaten konnte er Kontakte zu einer Loge aufnehmen, welche aus Dienern der Verdammnis bestehen. Seit dem beginnen seine Bemühungen erste Früchte zu tragen. Und er hat mit seinen Experimenten begonnen.

Abbildung 15: Herr von Prandt

Niemals würde er Experimente mit dem Skelett seiner Frau anstellen, das er sorgsam aufbewahrt hat. Viele andere tote Körper finden inzwischen den Weg in sein geheimes Labor, zu dem auch sein Leibdiener keinen Zugang hat. Es vergeht kaum eine Woche, wo er nicht heimlich in der Nacht auf den See hinaus fahren muss, um ein missglücktes oder teilweise erfolgreiches Experiment dort zu versenken.

Dabei wurde er auch von den Kindern des Schmiedes beobachtet, die, wenn befragt, es aus Kindersicht in blumigen Worten schildern werden.

Theodor von Prandt ist kein böser Mensch, zumindest nicht in seinen eigenen Augen. Er ist gastfreundlich und sehr an der internationalen Politik interessiert, was dieser Tage meist den Stand der Feldzüge von Napoleon bedeutet. Aber es gibt nur ein Ziel, das ihn beflügelt: Seine geliebte Frau in Fleisch und Blut wieder in den Armen zu halten. Dazu ist ihm jedes Mittel recht.

Der Süße und die Schöne

Diese Nebenhandlung ist verknüpft mit *Große, Weite Welt*, da beides die von Rebitz Familie betrifft.

Abbildung 16: Frau von Rebitz

Doro von Rebitz, von ihrem adeligen Gatten vernachlässigt, hat seit vielen Jahren ein geheimes Verhältnis mit dem sympathischen Schürzenjäger Franz Leupoldt, seiner Zunft Bäcker. Es gibt verschiedene Dinge, die darauf hindeuten, die lauten Geräusche aus der Backstube am frühen Morgen, dass die von Rebitz Kinder ihrem Vater so gar nicht ähnlich sehen. Hexenjäger können bei ihren Nachforschungen leicht auf dieses Geheimnis stoßen und stehen dann vor der Herausforderung zu entscheiden, wie sie damit umgehen.

Das Ganze berührt ein Tabu, gibt aber weitere Möglichkeiten zur Dramatik innerhalb des Abenteuers und beleuchtet erneut das Thema Moral, das bei WitchSlayers 1799 neben Glaube und Religion immer ein Hauptthema ist. Damit kann es auch viele Gelegenheiten zum Rollenspiel bieten, wo die Vorstellungen der einzelnen Charaktere zum Thema Moral aufeinander stoßen.

Rosa Träume

Rosa End, die Metzgerfrau, erfüllt 1799 in Weißenstadt eine wichtige Funktion. Oft nicht thematisiert, zieht sich das Thema der Prostitution durch Geschichte und Gegenwart. Außer Wurst und Fleisch zu verkaufen, ist Rosa vor allem in einer Sache gut: Sie versteht sich darauf, Männerphantasien zu erfüllen.

Das gibt viele Möglichkeiten zum Rollenspiel, Rosa wird mit den vermeintlich reichen Hauslehrern auf Teufel komm heraus flirten. Höchst wahrscheinlich gehören diese aber zu einem religiösen Orden, etwa den Jesuiten, wo Keuschheit geboten ist.

Da ihre Geliebten ihr viele Geheimnisse zuflüstern, kann Rosa auch eine gute Informationsquelle sein. Aber wir wollen hier natürlich nicht so unromantisch sein, sie darauf zu reduzieren.

Große, Weite Welt

Früher oder später werden die Charaktere sicher auch bei Ernst von Rebitz zu Besuch sein. Er ist ein sehr intellektueller, weltpolitisch und geographisch interessierter Mann.

Abbildung 17: Herr von Rebitz

Aufmerksame Beobachter (Probe Bemerken) werden feststellen, dass er seine Frau mehr wie eine Verzierung, ein Ornament behandelt und sich schwerer an die Namen seiner Kinder erinnert als an die letzten weltpolitischen Geschehnisse.

Seine Leidenschaft gehört dem Oberbergmeister Alexander von Humboldt. Es geht über eine reine Männerfreundschaft ein wenig hinaus und berührt damit wiederrum ein Tabu und auch ein wichtiges Moralthema innerhalb der katholischen Kirche und sicher auch für die Hexenjäger.

Alexander von Humboldt ist eine historisch wichtige Gestalt. Am 6. März 1792, nur nach einem halben Dienstjahr, erhielt er eine Urkunde als „Bergassessor cum voto“ (Oberbergmeister), sanierte in Folge den Bergbau im Fichtelgebirge und Frankenwald in technischer und ökonomischer Hinsicht. Er modernisierte Abbauverfahren von Silber, Nickel, Zinn und Eisen sowie von Alauneschiefergestein bei Bayreuth. Brachte die Goldgruben von Goldkronach in die Gewinnzone, so dass sie historisch bis 1861 weiter betrieben werden konnten. Mit dem Friedrich-Wilhelm-Stollen revitalisierte er den sterbenden Kupferbergbau. Die Überschüsse der Bergbau Ämter führte er sozial vorbildlich der „Bergbau-Hülfskasse“ zu, wodurch er auch die Arbeiterklasse unterstützte.

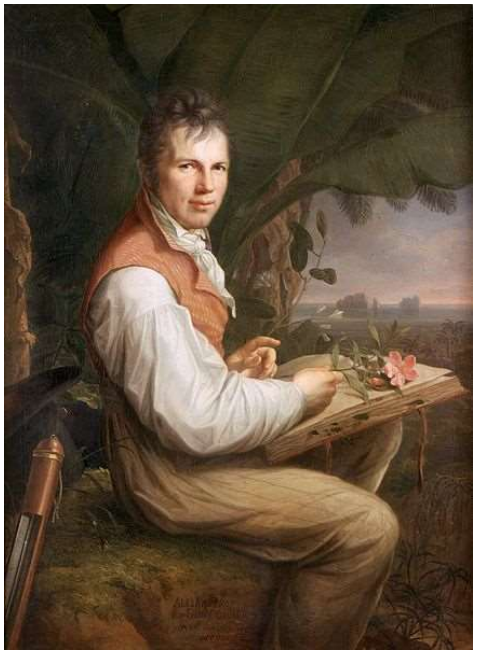


Abbildung 18: A. von Humboldt

Sind die Charaktere länger vor Ort und haben ein gutes Verhältnis mit Ernst von Rebitz, so werden sie zu gemeinsamen Abenden

eingeladen und werden auch Alexander von Humboldt persönlich kennen lernen.

Ein großes Gesprächsthema bei diesem Anlass wird sicher seine große geplante Afrika Expedition sein.

Historisch gesehen ist er zu dieser Zeit 1799 wahrscheinlich nicht in Deutschland, aber seine eigentliche Expedition beginnt erst später in diesem Jahr, so dass es nur ein geringes Disbelief ist, ihm diesen Gastauftritt in Weißenstadt zu gönnen, so nah an seinem hauptsächlichen Wirkungskreis.

Tod im Winter

Gehen die Charaktere dem Gerücht des verschwundenen Bauern auf den Grund, so werden sie einen toten Hof finden. Sind sie nicht vorsichtig, so besteht die Gefahr, dass sie sich mit den Pocken anstecken, einer zu dieser Zeit tödlichen Krankheit.

Die ersten offiziellen Pockenimpfungen wurden erst einige Jahre später in Neumarkt eingeführt, von Johann Friedlich Küttlinger. Wikipedia weiß zu diesem Namen genaueres. Es ist aber historisch nicht auszuschließen, dass pockenkranke Hexenjäger durch eine Vision (Wunder) oder Gottes Gnade zu einer Station auf dem Weg Küttlingers geführt werden, als er von seinen Studien in Berlin nach Neustadt an der Aisch zurückkehrt. Vielleicht waren diese Hexenjäger der erste inoffizielle Test für sein einige Jahre später in Bayern mit Impfpflicht eingeführtes Serum?

Sicherlich gibt es auch ein paar Beutestücke zu machen auf dem Hof von Bauer Grundel. Sie wiegen den Tod durch die Pocken in keiner Weise auf. Eine sehr dramatische und historisch bedeutsame, möglicherweise für Charaktere aber auch frustrierende Nebenhandlung

Heulen in der Nacht

Der Winter ist hart, auch die Wölfe hungern. Und greifen möglicherweise Beute an, die sie sonst verschmähen würden. Die Torfmoorhölle bietet sich an, wenn ein Angriff durch ein Wolfsrudel geplant ist. Die Werte für einen Wolf finden sich im WS1799 GRW.

Abbildung 19: Wölfe

Ob nur Ambiente oder ein tatsächlicher Encounter, Wolfsrudel sind ein klares Muss in diesem harten Winter bei Weißenstadt.

Ist doch alles Wurst

Ein weiteres Tabuthema kann man mit Josef End anschneiden, dem Metzger von Weißenstadt. In kalten Wintern kann er nicht wählerisch sein, was er in seine Wurst verarbeitet. Und er ist da recht erfinderisch. Man traut es ihm nicht zu.

Rekrutieren die Charaktere Josef End, um gegen das Böse zu kämpfen, so werden sie bei erfolgreichen Bemerken Proben feststellen, dass nach Kämpfen fast schon auffällig Leichen der Opfer fehlen. Da er nicht allzu subtil ist, lässt sich ggf. die Spur verfolgen. Seine eloquente Frau wird aber versuchen, diese Spuren wieder zu verwischen. Schließlich lebt sie gut von seiner Leidenschaft für Fleisch. Und dem Geld, das es einbringt.

Auch diese Nebenhandlung ist sehr stark dem Spielleiter überlassen, kann die Stimmung des Settings unterstützen, oder auch wegfallen, wenn es nicht passt.

Hoi Hoi Hoi

Diese Nebenhandlung basiert auf einer Legende des Fichtelgebirges.

Der hühnenhafte Höimann ist in den Wäldern des Fichtelgebirges anzutreffen. Sein totenblasses Gesicht umrahmt ein zerzauster, aus Moos geflochtener Bart. Er trägt einen breitkrempligen Hut. In der Hand hält er als Waffe einen keulenartig geformten Baumstamm. Sein vierschrötiger Leib ist in

ein grauschwarzes mantelartiges Gewand aus Moosflechte gehüllt.

Schlagen die Hexenjäger über die Strenge, so sollte ihnen im Wald der Höimann begegnen. Sein Auftreten wird von einem lauten „Höi-Höi“ begleitet, sein Schlachtruf. Der Volksglaube (WG Sagen & Legenden) sagt, man solle sofort die Flucht ergreifen, wenn man ihn sieht oder hört.

Wer ihn beleidigt oder gar seinen Ruf nachahmt, den wird er so lange verfolgen, bis er ihn einholt. Dann springt er auf (vergleichend AGI+BE). Vom Rücken aus deckt er den Flüchtigen mit Hieben ein oder traktiert ihn anderweitig.

Schafft der Überfallene es nach Hause, so springt der Höimann ab und verschwindet im Wald. Der Legende nach hilft es nur, sich mit dem Gesicht zur Erde gewandt in die ausgefahrenen Radfurchen eines Wagens zu werfen, um seine Macht zu bannen.

Den Legenden nach ist der Höimann ein Vorbote der wilden Jagd, verfolgt Holzdiebe besonders hart, weshalb er als Hüter des Waldes gesehen wird und ein Wächter von Wotans heiligem Hain.

Der gnädige Spielleiter mag die Werte des Höimann seiner Gruppe anpassen und Flüchtige nur bis zur Bewusstlosigkeit, nicht bis zum Tode prügeln.

Ziegel vom Waldstein

Falls es den Charakteren nicht allzu gut ergeht, kann ihnen auf dem Waldstein ein Kobold begegnen. Ein kleines Männlein, sei es ein Kobold oder Naturgeist, kommt auf die Notleidenden zu. Er übergibt ihnen mit großen Gesten, aber unverständlichen Worten einen sehr schweren Ziegelstein. Dieser sollte zumindest KÖR+ST Proben erfordern oder die Reisegeschwindigkeit der Truppe deutlich verringern. Direkt nach Übergabe verschwindet der Schenker spurlos.

Werfen die Charaktere den schweren Ziegel weg, so finden sie, am Ziel angekommen, dessen Reste als Goldstaub vor. Der Ziegel wird aber genauso wenig auffindbar sein wie der Kobold.

Bringen sie ihn mühsam bis zu ihrem Quartier, so finden sie ihn von purem Gold in einem Wert, den der Spielleiter ermessen sollte. Ein Gegenwert von 50 Talern ist denkbar, es wird aber schwierig werden einen Käufer zu finden.

Quelle: www.weissenstadt.de/ fichtelgebirge/ sagenhaft/

Anhang

unmöglich hatte kommen können. In dem Jahre 1642. solte, auf Hochfürstlichen Befehl, alles Zigeuner-Gesindel fortgeschafft, und nichts davon geduldet werden. Als dessen ungeachtet zu Ausgang des Jahres sich eine solche Rotte zu Voigtsumbra eingenistet, und den damahligen Weissenstädter Stadt-Voigt, Johann Christoph Fischern, nur getrotzet hatte, nachgehends aber gar sich in die Stadt bey dem Kirchenlamitzer-Thore eindringen wolte, aber zurück gewiesen ward, setzte ihnen besagter Voigt mit etlichen neugeworbenen Soldaten nach, attrappirte solche eine halbe Stunde von der Stadt, auf dem Spenglersrangen, hieb solche in die Pfanne, und massacrirte sie allesammt, ausser zwey, welche sich durch die Flucht salvirten. Die todten Cörper, bey achtzehen an der Zahl, wurden etliche Tage hernach auf Schlitten geladen, und gegen den Fuß des Löstenbergs geschleppt, auch allda verscharret; welches man noch heutiges Tages das Zi-

geuner

geuner-Grab nennet, und an der Scheiben-Wiesen zu sehen ist. Allein, nach Verlauf etlicher Wochen, fand man einen Brief an dem Kirchenlamitzer-Thore angehefftet, darinnen viel Bedrohungen und Flüche dem Städtlein angemeldet waren, so vermuthlich von diesen bösen Leuten herrührete. Gleichwohl ist es gewiß hierauf erfolget, daß auf sieben Jahr lang die Mäuse fast alle Frucht von dem Felde um diese Stadt hinweg gefressen, welches einige dieser Begebenheit haben zuschreiben wollen; wie denn etliche in dem Wahne stunden, daß aller Getreyde-Seegen auf hundert Jahr von diesem Zigeuner-Gesindel verbannet worden wäre, nach deren Verfliessung sie wieder bessern Feld-Seegen hof-

Abbildung 2a und 2b, Auszug aus dem Stadt- oder Kirchenarchiv, Handout

Inhalt

VORWORT 1
Jesuiten? 1
Worum geht es? 1
Weißenstadt 2
Schauplätze 2
- Waldstein: Historisch 2
- Waldstein: Der Bärenfang 3
- Waldstein: Die Feuerstelle 3
- Waldstein: Beim Teufelstisch 3
- Waldstein: Die Aussichtsmulde 4
- Waldstein: Rotes Schloss, Eingang 4
- Waldstein: Rotes Schloss, Teufel 4
- Waldstein: Die Räuberbande 5
- Weißenstadt: Der Marktplatz 6
- Weißenstadt: Die Keller 6
- Personen in Weißenstadt, Teil 1 7
- Personen in Weißenstadt, Teil 2 8
- Personen in Weißenstadt, Teil 3 9
- Weißenstadt: Der See 9
- Gerüchte in Weißenstadt 10
- Weißenstadt: Die Bummelhenka 11
- Voitsumra 11
- Die Mühle am Lestenberg 11
- Torfmoorhölle und Köhlerhütte 12

AbenteuerHandlung 12
- Schatten der Vergangenheit 12
- Ankunft der Rache 13
- Böse Träume 14
- Weißenstadt im Winter: Ankunft 14
- Bummel durch Weißenstadt 15
- Spuren im Schnee 15
- Feuer in der Nacht 18
- Auseinandersetzung mit der Hexe 18

NebenHandlung 19
- Unklare überregionale Gerüchte 19
- Blut im Schnee 20
- Böse Spiele 20
- Der Nekromant von Weißenstadt 20
- Der Süße und die Schöne 21
- Rosa Träume 22
- Große, Weite Welt 22
- Tod im Winter 23
- Heulen in der Nacht 23
- Ist doch alles Wurst 23
- Hoi Hoi Hoi 23
- Ziegel vom Waldstein 24

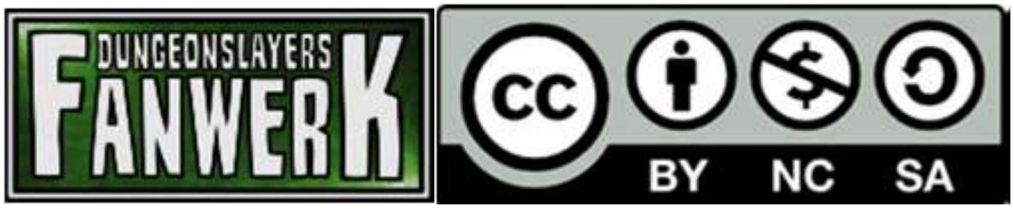
Anhang 24
- Inhalt 26
- Quellen, Links, Abbildungen 26
- Impressum 26

Quellen, Links, Abbildungen

Alle Links verstehen sich auch als Aufforderung, dort bei Interesse noch genauer nachzulesen. Mit Ausnahme der etwas Zweckentfremdeten Portraits finden sich bei den Quellen der Bilder auch Informationen, die über das hier präsentierte hinausgehen und damit für den historisch interessierten Spielleiter hilfreich sein können. Natürlich wurde versucht im Fanwerk auf das Wesentliche zu verkürzen, dem viel auch einiges an Information zum Opfer.

Abbildung 1: www.landkreis-wunsiedel.de/landkreis/zahlen-daten-fakten#
... absichtlich frei gelassen...
Abbildung 2 (Bärenfang): de.wikipedia.org/wiki/Bärenfang_(Gebäude)
Abbildung 3 (Eingang Vorburg): www.fichtelgebirge-oberfranken.de/waldstein/rotes-schloss.htm
Abbildung 4 und 5: de.wikipedia.org/wiki/Weißenstädter_See
Abbildung 6a: de.wikipedia.org/wiki/Brandt_(fränkisches_Adelsgeschlecht)
Abbildung 6b: de.wikipedia.org/wiki/Redwitz_(Adelsgeschlecht,_Marktredwitz)
Abbildung 7: Wasser Verbindet, Ausgabe 1, August 2002; www.bayceer.uni-bayreuth.de/wasser-verbindet/pz1.pdf
Abbildung 8: www.weissenstadt.de/fichtelgebirge/sagenhaft/
Abbildung 9: Piratengeist von Howard Pyle, de.wikipedia.org/wiki/Gespenst
Abbildung 10a und 10b: Historisch-Politisch-Geographischer Atlas der gantzen Welt; Oder Grosses und vollständiges Geographisch- und Critisches Lexicon, Band 12, Leipzig, 1749, von Google digitalisiert.
Abbildung 11: simple.wikipedia.org/wiki/The_Village_Blacksmith
Abbildung 12: Carl Czerny, sk.wikipedia.org/wiki/Carl_Czerny
Abbildung 13: Josef Wilhelm Böhner, www.fuerthwiki.de/wiki/index.php/Pfarrer
Abbildung 14: Karl Andreas Gutmann, www.fuerthwiki.de/wiki/index.php/Pfarrer
Abbildung 15: Sephen Van Rensselaer, by Howard Strong (1800-1850), commons.wikimedia.org/wiki/File:Stephen_Van_Rensselaer_III,_by_Howard_Strong_(1800-1850).jpg
Abbildung 16: Elisabeth Alexejewna, geb. Luise Marie Auguste von Baden, de.wikipedia.org/wiki/Elisabeth_Alexejewna
Abbildung 17: John Vanderlyn, Selbstportrait, Paris 1800, de.wikipedia.org/wiki/John_Vanderlyn
Abbildung 18: Alexander von Humboldt, de.wikipedia.org/wiki/Alexander_von_Humboldt
Abbildung 17: de.wikipedia.org/wiki/Wolf

Impressum

Stefan „Dragonorc“ Schoberth – Abenteuer, Text, Überarbeitung und Layout
Wolfgang Schug – Idee, Recherche, Personen und Gerüchte, Lektorat

Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslyers 4.0, Dungeonslayers © Christian Kennig, www.dungeonslayers.net
Dieses Werk ist lizensiert unter einer *Creativ Commons Lizenz*: Namensnennung – Nicht kommerziell, Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/ oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA