

## Einstiegsabenteuer

- kleines Dorf auf dem Weg in irgend eine größere Stadt.
- strategisch günstig gelegen an der Kreuzung zweier Handelsstraßen
- wenn Markttag ist ist das Dorf voller Leute, sonst (Wochenende) eher ruhig
- Dorfschultheiß *Alarn Kotlek*, **0. Stufe Mensch**, **5 TP** z.Z. nicht im Dorf

### 1. Teil

Wenn die SC den Marktplatz betreten, hören sie Geschrei und Gezank.

Es ist ein Streit zwischen dem Fleischhändler (*Milan der Prächtige*, **0. Stufe Mensch**, **6 TP**, *dick fettige Finger, kurzes dunkles Haar*) und dem Töpfer (*Grison*, **0. Stufe Mensch**, **4 TP**, *ältlich, dünn und gebrechlich, graue Haare*) ausgebrochen. Es geht um einen kleinen Geldbeutel (25 KM, 12 SM, 3 GM). Beide beanspruchen ihn für sich. Jemand aus der Menge zeigt auf die SC und sagt: „Dort die Fremden, sie sollen richten.“

Die SC können einfach einem der beiden den Beutel zusprechen. Sie können aber versuchen die Wahrheit herauszufinden. Verhören bringt nichts, da beide auf ihrem Standpunkt beharren.

Lösung:

Die SC lassen sich einen Kessel mit heißem Wasser bringen und werfen die Münzen hinein. Da keine Fettaugen ( von den fettigen Händen, die ein Fleischer haben müßte) auf dem Wasser schwimmen, gehören die Münzen dem Töpfer.

Urteil:

- a) - Milan der Prächtige bekommt das Geld => Grison versucht sich umzubringen
  - die SC finden ihn, wenn sie das Dorf wieder verlassen an einem Baum aufgehängt, er lebt noch
  - => die SC können versuchen Milan zu finden
- b) - Grison bekommt das Geld => Milan d.P. läßt ihn überfallen und ausrauben
  - die SC finden ihn zusammengeschlagen, wenn sie das Dorf verlassen
  - => die SC können versuchen Milan zu finden

Milan lebt in Ferrathios.

### 2. Teil

Eine aufgeregte Stimme ruft: „Betrug, Betrug. Er betrügt uns.“

Der Obsthändler verwendet ein Wägestück, das leichter ist. Als sich die Menge und Ihr euch zuwenden, wirft er ein Wägestück in eine Kiste mit ein paar anderen. Er protestiert zuerst: „Ich habe nichts unrechtes getan. Ich verwende nur einwandfreie Gewichte.“

Die Frau bittet die SC um Hilfe. Wenn die SC die Gewichte nachprüfen wollen, wird er dies erst verweigern, mit dem Hinweis die SC seien als Fremde nicht berechtigt seine Wägestücke zu prüfen. Da die umstehenden Leute ihn ziemlich böse anschauen, sagt er: „Wenn Ihr mit zweimal wiegen, das leichtere findet, so es existiert. So will ich den Schaden wiedergutmachen.“

Lösung: Je drei Wägestücke werden in eine Waagschale getan. Ist das leichtere Wägestück dabei, wird sich dies im Ausschlag der Wage zeigen (erstes wiegen). Dann werden zwei der in der Summe leichteren drei Wägestücke gewogen. Ist das leichtere dabei, ist es klar zu erkennen (zweites wiegen). Sind beide Wägestücke gleich schwer, muß es das dritte sein (drittes wiegen überflüssig). Ist das leichtere Wägestück beim ersten wiegen nicht dabei, so muß es eines der beiden anderen sein, was durch ein zweites wiegen erkannt wird.

### 3. Teil

Ein Mann kommt ganz aufgeregt in die Stadt gelaufen. Er ruft immer wieder: „Ich bin überfallen worden.“ Er stutzt kurz als er die SC sieht.

Er erzählt folgende Geschichte:

- er ging durch den Wald, um die Einnahmen des Tages von seinem Herrn nach Haus zu bringen
- ihm wurde Pfeffer ins Gesicht gestreut und der Rucksack entrissen
- er kannte sich gut in der Gegend aus
- darum konnte er blind nach Hause zum Augenauswaschen
- Dorf soll helfen den Täter zu finden

Die SC sollten sich den Schauplatz ansehen. Er liegt an einer Weggabelung an einem kleinen Fluß!!

Lösung:

Wenn sich der Täter so gut auskannte, warum ist er dann bis nach Hause gelaufen, und hat sich nicht am Fluß die Augen ausgewaschen? Der Mann selbst ist der Dieb!

Beendigung des Abenteuer

Die Dorfbewohner bedanken sich bei euch, bewirten euch in der Taverne „Zum wilden Eber“ und der Töpfer gibt euch, so er seinen Beutel bekommen hat eine kleine Statue (Wert 5SM).

Wenn die SC das Dorf verlassen, werden sie Grison finden siehe a) oder b)  
Sie sollten sich auf den Weg machen um Malin zu finden.

Erfahrungspunkte:

jedes gelöste Rätsel bringt Punkte, je nach Ermessen des Spielleiters