

1W10 rätselhafte Tatorte für Ermittler:innen in einer Fantasy-Metropole

Idee: Stefan (System Matters)

Autor:innen: Daniel (System Matters), pan narrans, Daicorion, Moonmoth, Momosynx, N.Hotep, Puklat, nEw bEE, LarsG, McBlavak, Bruder Jankins

1. Das Alchemistenlabor. Die Tür von innen abgeschlossen, das Opfer (die Meisteralchemistin) ist nur ein Haufen aus grünleuchtender Asche. Der Mörder konnte aus dem Raum nicht entkommen, da hier keinerlei Magie funktioniert. Der Mörder (der Gehilfe der Alchemistin) hat einen Schrumpfrank getrunken, wollte durch ein Mausloch entkommen, hat aber nicht mit der wehrhaften Maus gerechnet. Er versucht immer noch irgendwie den Raum zu verlassen.

2. Die streitenden Viertel

Die Anführerin eines wichtigen Zwergenklans liegt tot auf einer belebten Brücke im Halblingsviertel, der Pate der größten Halblingsippe erschlagen auf dem Marktplatz der Zwerge. Auch die „rechten Hände“ der beiden Anführer haben sich seit einigen Tagen nicht mehr blicken lassen. Es gab schon länger Spannungen zwischen den Vierteln, doch nun könnten Prügeleien zu Straßenkämpfen werden.

Auffällige Hinweise:

- a) Die Wunden an den Leichen stammen weder von Halbling- noch von Zwergenwaffen.
- b) Die Leichen der Handlanger können gemeinsam im Fluss zwischen den Vierteln gefunden werden.
- c) Es gibt geheime Kassenbücher in denen Waffenlieferungen der Diebesgilde an beide Fraktionen gelistet sind.

3. Gildenhäuser der Wahrsager und Hellseher.

Das Oberhaupt der Gilde wurde vergiftet in seinem Büro aufgefunden. Wegen der ständigen Machtkämpfe untereinander ist jedes Gildemitglied verdächtig und nutzt seine Magie, um die Ermittlungen zu boykottieren oder den Verdacht auf einen Rivalen zu lenken. Der wirkliche Täter ist ein halbseidener

Lotteriebetreiber, dessen Jackpot in letzter Zeit auffällig oft geknackt wurde.

4. Verlieszelle in der Garnison.

Erst gestern wurde im Tiermenschenviertel ein Rauschgift- und Waffenschmuggler verhaftet, der beim Verhör prahlte, im Auftrag „der höchsten Autorität“ zu handeln. Heute morgen fand die Wache seine sicher verschlossene Zelle in ein Schlachthaus verwandelt, scheinbar ohne - außer der regelrecht zerrissenen Leiche - irgendwelche Spuren zu hinterlassen. Niemand hat etwas gehört oder gesehen. Mit Mühe sind einige Buchstaben im Blut erkennen: ILFALAE, der Feenfürst, der einst über die Tiermenschen herrschte. Schon hetzt ein seltsamer Prediger, dass sie endlich wieder ihr wahres Gesicht zeigten.

5. Der Thronsaal.

Der König ist vor aller Augen mit einem Speer der Palastwache durchbohrt worden; die Spitze und ein Teil der Speerstange haben auch den Thron selbst durchdrungen und ragen auf der Rückseite heraus - allerdings ohne dass auch nur ein Blutstropfen auf der Spitze zu sehen ist, auch das Holz ist nicht gesplittert. Niemand hat einen Attentäter gesehen, allerdings werden seit der Bluttat einige Magier aus der Schule der Teleportation vermisst, zudem fehlt eine Waffe aus der verschlossenen Waffenkammer der Wache. und der Untergang der Stadt in ihrem blutigen Aufstand bevorsteht.

6. Die Trümmer einer Taverne.

Die Leichen eines Drachen und der Gäste liegt tot in den Trümmern einer Taverne. Der Drache hatte menschliche Gestalt angenommen, um unerkannt zu bleiben und wurde in der Taverne getötet. Daraufhin verwandelte er sich zurück, sprengte durch seine Expansion das Gebäude und zerquetschte die Gäste. Was wollte der Drache in der Gaststätte und wer ist mächtig genug, einen Drachen zu töten?

7. Die Krypta unter der Kirche

Das schmiedeeiserne Tor zur Krypta hängt nur schief in den Angeln, und zwischen Fackeln, Seilen und Brechstangen liegen die zerfetzten Leichen dreier Grabräuber neben der des Priesters, der sie bei ihrer nächtlichen Arbeit offenbar überrascht hat. Alle Toten sind entsetzlich entstellt, aber entgegen dem Ausmaß ihrer Verletzungen ist auffällig wenig Blut zu sehen. Einige der Gräber sind bereits von den Dieben geöffnet worden. Die schwere Grabplatte der letzten Ruhestätte eines hochgeschätzten Bischofs aus dem vorletzten Jahrhundert liegt

halb aufgeschoben auf dem steinernen Sakrophag. Ein Blick ins Innere offenbart einige sonderbare Umstände :

- a) Das Grab des Bischofs wurde innen mit Silber ausgekleidet.
- b) Die Leiche des Gottesmannes liegt linksseitig gedrängt, als habe man etwas mit ihm hier zur Ruhe gelegt. Doch die rechte Seite des Sakrophages ist leer
- c) Die Innenseite des Deckels - ebenfalls versilbert - weist lange Kratzspuren auf. Was immer mit dem kirchlichen Würdenträger unfreiwillig zur Ruhe gelegt wurde, ist von den unwissenden Grabräubern befreit worden und streift möglicherweise ungehindert durch die nächtlichen Gassen der Stadt.

8. Das Haus der Entdeckerin Thilda Thormann.

Thilda Thormann kehrte vor drei Tagen von Reise aus dem unerforschten Süden zurück. Während Sie in beim Festbankett beim Bürgermeister ist wird in ihr Haus eingebrochen. Alles wurde durchwühlt, niemand kam zu Schaden, doch es fehlt nichts. Ein kleiner metallener Kubus mit Verzierungen einer untergegangenen Kultur von Echtenwesen aus dem südlichsten Süden liegt wie unberührt auf dem Schreibtisch mitten im Chaos. Niemand der Hausangestellten erinnert sich, dass dieser vorher dort lag.

Die unbekanntenen Zeichen auf dem Kubus sind eine Warnung, dass Thilda in Wirklichkeit ein Gestaltwandler ist. Die eigentliche Thilda ist verstorben, als sie in einem Grab auf untote Wesen und einen Gestaltwandler stieß. Wird der Kubus geöffnet, findet sich darin ein Mittel, um den Gestaltwandler zu bannen. Wer hat den Kubus gebracht? Wieso ist er/sie nicht selbst in der Lage gegen Tilda vorzugehen? Ist dies ein Test? Wird der Kubus untersucht, bevor Thilda vom Bankett zurückkehrt?

9. Im südlichen Torhaus wurde in der Nacht der König gehängt. Die Wache hat weder etwas ungewöhnliches gehört noch gesehen, und entdeckte die Leiche erst bei Sonnenaufgang.

Obwohl die Stadtwache ihr möglichstes tat, den Vorfall zu verschweigen, sprach bereits zu Mittag die ganze Stadt von nichts anderem.

Als dann ein Pferd mit dem kopflosen König durch die Stadt irrte, war das Chaos komplett.

Daraufhin ließ der Kommandant der Stadtwache alles abriegeln, die Bevölkerung in ihre Häuser treiben und die Posten verstärken.

Während dem Sonnenuntergang lief ein brennender und schreiender dritter König, vor den Augen der Wache, quer über den leeren Markt.

Obwohl niemand etwas gesehen haben kann, und quasi Ausgangssperre herrscht, machen verschiedene Gerüchte die Runde.

Kann niemand die Vorfälle aufklären, werden an den Folgendem 2 Morgen, Mittag und Abenden weitere Doppelgänger Sterben, bis schließlich der echte König, vermeintlich wahnsinnig vor Angst, durch ein sehr langsam wirkendes Gift, das ihm vor dem ersten Mord verabreicht wurde, stirbt.

Strippenzieher sind der Erzherzog, der Anführer der Leibwache und der Kommandant der Stadtwache.

10. Die Schatzkammer

Die Schatzkammer der Gilde wurde aufgebrochen, die wuchtige Tür wurde aus den Angeln gerissen und liegt in der Kammer. Es fehlt nichts von den Schätzen, lediglich vor einem Regal liegen die Scherben einer kostbaren Vase. Weitere Spuren gibt es kaum, lediglich eine einzelne Krallenspur am Türrahmen.

Ein Gehilfe sollte etwas holen, stieß dabei an das Regal, wodurch die Vase herausfiel und zerbrach. Als er aus den Scherben Rauch aufsteigen sah, floh er und schwieg über den Vorfall. Die in der Vase gebannte Kreatur wurde jedoch befreit und hat sich einen Weg in die Freiheit gebahnt.

Bonus:

Einen Tag vor der Hochzeit trifft ein von einem Geschütz der nahen Stadtmauer abgefeuertes Brandgeschoss die Privatgemächer des Prinzen. Eine identifizierbare Leiche kann nicht gefunden werden. Schnell verbreitet sich das Gerücht, der Prinz habe seinen Tod inszeniert und sei durch Geheimgänge geflohen, um der Zweckheirat mit der alten Fettel aus dem reichen Nordkönigreich zu entgehen.