

Chaos in Kirktor

Ein von Max und Moritz inspiriertes Abenteuer von **Maciek Bugajski**.

Übersetzung ins Deutsche: Ulrich Dreyer – www.wuffrupp.de

Ankunft in Kirktor

Die Spieler kommen in Kirktor an, einem verschlafenen kleinen Dorf zwischen grünen Hügeln und sanften Bächen. Auf den ersten Blick sieht alles perfekt aus: gepflegte Häuschen, Kinder, die sich auf dem Platz jagen, sogar eine warme Brise, die den Duft von frischem Brot trägt. Aber so einfach sind die Dinge nie, oder? Es gibt zwei Möglichkeiten, das Dorf zu betreten und zu verlassen, wenn Sie nicht durch den Wald gehen möchten. Über eine Brücke oder eine Fähre in der Nähe der Mühle.

Als sie die gepflasterten Straßen betreten, werden sie von einem kleinen, rundlichen Mann begrüßt, dessen Brille so dick ist, dass sie wahrscheinlich den Mond vergrößern könnte. "Ah, endlich!", sagt er und blinzelt sie an. Es handelt sich um **Leopold**, den Direktor der örtlichen Schule, wobei er sich nicht die Mühe macht, sich vorzustellen. "Die Inspektoren sind hier!", verkündet er, so laut, dass jeder in der Nähe es hören kann.

Niemand fragte die Spieler, ob sie Inspektoren seien. Leopold scheint jedoch davon überzeugt zu sein, und ehe sie sich versehen, kümmert er sich um sie wie um ihre Könige. "Wir haben auf Euren Besuch gewartet. Kommt, kommt! Lasst mich Euch die Schule zeigen!"



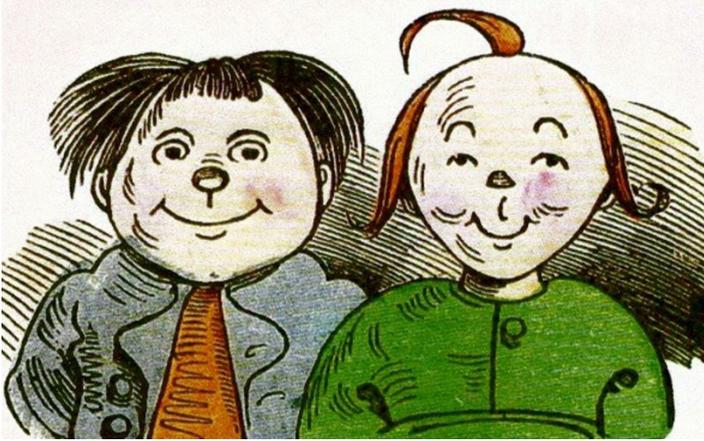
Nicht jeder scheint so begeistert zu sein. Aus der Schmiede schaut ein drahtiger Mann mit finsterem Blick schweigend zu. Er murmelt etwas leise von der "Einmischung von Außenstehenden". Der Mann heißt **Percy**, und er sieht nicht allzu glücklich aus, als er sie sieht.

Was werden die Spieler tun?

- 🔪 **Mitspielen?** Tun Sie so, als wären Sie Inspektoren – das könnte die Dinge (vorerst) einfacher machen.
- 🔪 **Ehrlich sein?** Geben Sie zu, dass sie nicht die sind, für die Leopold sie hält? Das könnte Vertrauen bei den Dorfbewohnern aufbauen, riskiert aber, den Schulleiter zu verärgern.
- 🔪 **Ihn ignorieren?** Bürsten Sie Leopold ab und erkunden Sie das Dorf auf eigene Faust. Sie nehmen vielleicht etwas Nützliches mit, verlieren aber ihre Chance, einen guten ersten Eindruck zu hinterlassen.

Kinder von Kirktor

Max und Moritz



Max und Moritz mögen aussehen wie engelsgleiche kleine Jungs – saubere Gesichter, ordentlich gekämmtes Haar, immer schnell mit einem höflichen "Ja, mein Herr" oder "Nein, meine Dame". Sie beherrschen die Kunst, unschuldig zu spielen und die meisten Erwachsenen im Dorf zum Narren zu halten. Aber jedes Kind in Kirktor kennt die Wahrheit: Diese beiden bedeuten schlechte Nachrichten.

Ihr Unfug war schon immer ein Problem, aber in letzter Zeit ist es etwas Düsteres geworden. Aus Angst vor dem, was sie für "dämonische Triebe" halten, versuchen die Jungen verzweifelt, die Dinge wieder in Ordnung zu bringen – zumindest auf ihre eigene, verdrehte Weise.

Die beiden haben sich insgeheim eingeredet, dass sie besessen sind. Sie hörten eine Lektion über einen Dichter, der sich von einem Dämon der Inspiration (von griechisch „daimon“, ähnlich der Muse) befreien und seine eigene Stimme finden muss. Aber stattdessen dachten sie, dass die Poesie von einem Menschen Besitz ergreifen kann. Sie kommen zu dem Schluss, dass sie für ihre Streiche keine Verantwortung tragen, weil sie glauben, der Dämon habe sie dazu gezwungen. Sie vermischen alles, was sie in der Schule gehört hatten, um sich als kleine unschuldige Engel darzustellen.

Die anderen Kinder gehen ihnen aus dem Weg, haben Angst, den Erwachsenen etwas zu erzählen, denn Max und Moritz spielen nicht nur Streiche, sie sind auch sehr nachtragend. Und sie schlagen immer zurück.

Hänsel

Hänsel ist der Sohn des Schusters, ein stämmiger Junge mit breiten Schultern und schwierigen Händen, von der Arbeit in der Schusterwerkstatt seines Vaters. Er ist nicht der Klügste in der Schule – seine Antworten kommen nur langsam, und er hat Mühe, mit dem Unterricht Schritt zu halten. Doch was Hänsel an Intelligenz fehlt, macht er durch seine Arbeitsmoral wieder wett. Wenn es eine Aufgabe zu erledigen gibt, erledigt er sie, ohne zu klagen, oft lange nachdem die anderen aufgegeben haben.

Trotz seines Engagements ist Hänsel ein Außenseiter unter den anderen Jungs. Sie lachen ihn wegen seiner Einfachheit aus und nennen ihn hinter seinem Rücken "Holzkopf". Er sagt nicht viel darüber, zuckt nur mit den Schultern und macht sich wieder an die Arbeit. Aber es gibt etwas, das er niemandem erzählt: Er hat bemerkt, dass Max und Moritz sich in letzter Zeit seltsam verhalten, und das macht ihm langsam Sorgen.

Fritzchen

Fritzchen ist der kleinste Junge in der Schule, mit einem scharfen Verstand und einem ruhigen Auftreten. Während sich die anderen in den Pausen austoben, steckt Fritzchen die Nase in ein Buch oder skizziert kleine Zeichnungen im Dreck. Seine Intelligenz sollte ihn zu einem Starschüler machen, aber seine kleine Statur und sein schüchternes Wesen machen ihn zu einem leichten Ziel.

Max und Moritz sind sein schlimmster Albtraum. Sie haben es sich zur persönlichen Aufgabe gemacht, ihn zu quälen, seine Notizen zu stehlen, ihn bei der Hausarbeit zum Stolpern zu bringen und grausame Gerüchte zu verbreiten. Fritzchen sagt dazu nie etwas; Er hat zu viel Angst davor, was sie tun könnten, wenn er petzt. Stattdessen hält er den Kopf gesenkt und versucht, in den Hintergrund zu treten. Aber er hat die Jungs genau beobachtet – er hat Dinge bemerkt, die die anderen nicht bemerkt haben. Wenn er nur den Mut aufbringen könnte, es jemandem zu erzählen.

Mähchen

Mähchen ist der Sohn eines wohlhabenden Müllers aus einem Nachbardorf. Er ist in der Schule nicht gerade beliebt; Seine feine Kleidung und seine privilegierte Erziehung heben ihn hervor, und das nicht auf eine gute Art und Weise. Aber Mähchen kümmert sich nicht um die Meinung der anderen Jungs, sondern nur darum, Max und Moritz zu beeindrucken.

Auf der Suche nach ihrer Anerkennung folgt Mähchen ihnen wie ein Schatten, lacht über ihre Witze und meldet sich freiwillig für ihre Streiche. Er gibt sich alle Mühe, mitzuhalten, aber seine Unerfahrenheit und Tollpatschigkeit bringen ihn stattdessen oft in Schwierigkeiten. Die Jungs behalten ihn bei sich, weil er nützlich ist – ein treuer Gefolgsmann, der die Drecksarbeit erledigt, wenn sie darum bitten. Doch tief in ihrem Inneren fragt sich Mähchen, ob sie ihn wirklich mögen oder ob er nur eine weitere Schachfigur in ihren Spielen ist.

Poldi

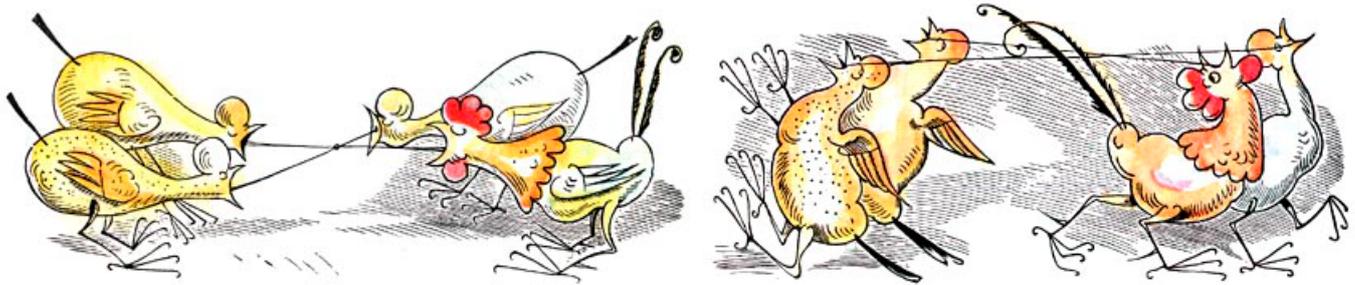
Poldi ist der größte Junge in der Schule, mit einem runden Bauch und Wangen, die immer ein wenig klebrig sind von der süßen Leckerei, die er in seine Tasche gesteckt hat. Die anderen Kinder hänseln ihn gnadenlos und nennen ihn "Honigfinger", weil er sich in die Bäckerei schleicht, um Honigbrötchen zu stehlen.

Er ist nicht besonders schlau, aber er ist auch nicht dumm. Poldi will einfach nur ohne allzu große Schwierigkeiten durch den Unterricht kommen, aber seine Größe und sein Ruf machen ihn zu einer leichten Zielscheibe für Spott. Trotz der Hänseleien sucht er verzweifelt nach Anerkennung bei den anderen Jungs – vor allem bei Max und Moritz. Sie sind die einzigen, die sich nicht um seine klebrigen Finger zu kümmern scheinen. Zumindest nicht, wenn sie ihn für ihre Pläne gebrauchen können.

Ein verworrenes Durcheinander

Am nächsten Morgen dämmt es kaum, als das Chaos ausbricht. Helga, die Witwe, die vor dem Hauptplatz Hühner hält, gerät in Panik. Die Spieler wachen auf und hören sie schreien: "Was haben sie ihnen angetan! Meine armen Mädchen!«

Wenn sie dort ankommen, ist es ein Chaos. Überall Federn, krächzende Hühner, die wie verrückt herumflatterten. Und das Schlimmste? Die Hühner sind alle in groben Fäden verwickelt, als hätte sie jemand zum Sport eingewickelt. Eine Menschenmenge formiert sich, Nachbarn schütteln den Kopf, flüstern.



"Diese Art von Unsinn ist neu", sagt jemand.

Helga zieht unter Tränen an den Fäden, als Percy auftaucht, die Arme wie immer verschränkt. "Zufall, dass das genau einen Tag passiert, nachdem die hier aufgetaucht sind?", brummt er und starrt die Spieler an.

Aber die Szene hat mehr zu bieten, als man auf den ersten Blick sieht.

Anhaltspunkte:

- Der Faden ist grob, rau – die Sorte, die Schuster verwenden.
- Winzige Fußabdrücke führen weg vom Stall in Richtung Dorfrand.

Wenn die Spieler herumstochern oder mit Leuten sprechen:

- Helga erwähnt, dass sie letzte Nacht dachte, sie hätte Schatten vor ihrem Fenster gesehen.
- Der Schuster, Tobias, sagt, dass ein Teil seines Fadens verschwunden ist – und dass er am Abend zuvor zwei Jungen, Max und Moritz, in der Nähe seines Ladens herumlungern gesehen hat.
- Percy beobachtet die Spieler derweil einfach weiter, als wären sie das eigentliche Problem.

Die Fäden entwirren

Nach dem Hühnchen-Fiasko geht es nicht zur Ruhe. Wenn überhaupt, dann wachsen die Spannungen im Dorf. Überall, wo sich die Spieler hinwenden, schimpft jemand über seltsame Vorkommnisse.

Jetzt haben sie die Chance, zu entscheiden, worauf sie ihre Bemühungen konzentrieren wollen:

- Leopolds Einladung folgen:** Er lädt sie immer wieder in die Schule ein. Vielleicht erfahren sie ja mehr über diese Jungs.

- ❖ **Plaudern mit den Dorfbewohnern:** Der Markt ist voll von Klatsch und Tratsch, irgendwer muss etwas wissen.
- ❖ **Das Flussufer untersuchen:** Gerüchte über Vorfälle dort werden immer lauter.

Jeder Weg kann neue Hinweise bringen – oder einfach nur mehr Fragen.

Der Imker und die Brücke

Inzwischen ist klar, dass jemand – oder etwas – Unheil anrichtet, und das Dorf ist nervös.

- ❖ **Die Geschichte des Imkers:** Draußen am Rande der Stadt ist Eldric, der Imker, wütend. Jemand hat an seinen Bienenstöcken herumgepuscht. Rauchige Rückstände und winzige Fußabdrücke deuten darauf hin, dass Kinder im Spiel sind, aber wer wäre verrückt genug, Bienen zu stehlen?
- ❖ **Die zerbrochene Brücke:** Währenddessen ertrinkt Tobias fast, als die alte Brücke unter ihm zusammenbricht. Es war nicht nur morsches Holz – jemand hat die Balken durchgesägt. Und siehe da: Ein zerknitterter Zettel in der Nähe deutet darauf hin, dass jemand die Spieler genau beobachtet hat.



Zusammenfügen

Alles deutet auf Max und Moritz hin, zwei schelmische Jungs aus der Schule. Die Leute fangen an, über Dämonen zu flüstern und sagen, dass die Jungs seltsame Dinge gemurmelt haben, dass sie "das Böse beseitigen" müssen.

Aber es steckt noch mehr hinter der Geschichte.

- ❖ Fritschen, ein schüchterner Junge aus der Schule, sagt, dass sich die Jungs seit einer Lektion über Moral und Sünde seltsam verhalten.
- ❖ Hänsel schwört, er habe die Jungen mit gestohlenen Werkzeugen und Gläsern voller Honig gesehen.

Was kommt als nächstes?

- ❖ Die Jungs direkt konfrontieren?
- ❖ Leopold um Hilfe bitten?
- ❖ Oder tiefer graben?

Die explodierende Pfeife

Gerade als die Spieler denken, dass sie weiterkommen, passiert etwas anderes. Leopolds Pfeife – seine Lieblingspfeife, wohlgemerkt – explodiert direkt in seiner Hand. Ihm geht es gut, größtenteils, aber seinen Augenbrauen? Nicht so sehr.

Schießpulverreste auf dem Rohr deuten auf ein faules Spiel hin. Und raten Sie mal, wessen winzige Fingerabdrücke überall an den Türen der Schule zu sein scheinen?



Alles fällt auseinander

Alles führt zur Mühle. Die Jungen, die völlig verängstigt von ihrer eigenen Boshaftigkeit sind, beschließen, dass der einzige Weg, sich von den "Dämonen" zu befreien, darin besteht, die Mühle zu zerstören. Sie haben sie so manipuliert, dass sie entweder brennt oder überflutet wird, und es gibt keine Zeit zu verlieren.

Was machen die Spieler?

- ❖ Stoppen Sie die Jungs direkt? Mit dem Risiko, sie zu erschrecken – oder schlimmer noch, sie zu verletzen.
- ❖ Die Mühle schützen? Rette die Existenz des Dorfes, aber was passiert mit den Jungs?

Die letzte Konfrontation

Die Spieler holen Max und Moritz endlich ein. Die Jungs zittern, geraten in Panik und sind sichtlich überwältigt. Sie erklären alles in einem Redeschwall: wie sie glaubten, besessen zu sein, wie sie glaubten, das Niederbrennen der Mühle würde sie in einem reinigenden Feuer erlösen, und Kirktor vor ihrem Dämonen schützen.

Die Spieler müssen entscheiden, wie sie damit umgehen wollen:

- ❖ Mit Freundlichkeit, um ihnen zu versichern, dass alles ein Fehler war.
- ❖ Mit Gewalt zurück ins Dorf schleppen.
- ❖ Oder jemanden einbeziehen, dem die Jungs vertrauen, wie Leopold oder Helga.

Auflösung

Wenn sich der Staub gelegt hat, wird Kirktor nicht mehr dasselbe sein. Wie die Dorfbewohner reagieren, hängt ganz davon ab, wie die Spieler damit umgegangen sind.

- ✿ Ein Happy End: Die Jungs werden gerettet, das Dorf zieht an einem Strang und die Wunden beginnen zu heilen.
- ✿ Ein gespaltenes Dorf: Manche Menschen sind wütend, Schuldzuweisungen werden um sich geworfen und die Spannungen bleiben bestehen.
- ✿ Tragödie: Wenn die Mühle verloren geht oder die Jungen verletzt werden, wird das Dorf ihnen vielleicht nie verzeihen – oder den Spielern.

Und was die Spieler betrifft? Sie können bleiben, versuchen, das zu reparieren, was kaputt ist – oder weiterziehen und Kirktor die Scherben selbst aufsammeln lassen.