



# *Die VerWunschene Stadt*

**Das Pilotspiel zum „Fantasy WOB“ Projekt**

**von  
Florian Leke  
(Flolelke@GMX.de)**



## Die VerWunschene Stadt

Sehr geehrter interessierter Leser,  
Was genau ist „Die VerWunschene Stadt“? Es ist eine „Stadtwaldralleye“, welches die Örtlichkeiten Wolfsburgs nutzt und dieses in ein fiktives, mittelalterliches aber vor allem humorvolles Wolfsburg namens „Fantasy WOB“ umwandelt. Es ist ein Life-Rollenspiel, wo Spielleiter die Rollen von fiktiven Personen übernehmen, auf die unsere Spieler beim Durchleben einer Geschichte treffen. Es ist eine Schnitzeljagd, denn in dieser Geschichte müssen von den Spielern Rätsel und Aufgaben gelöst werden, um die verwunschene Stadt zu retten. Diese Geschichte hat eine gehörige Portion Ökobotschaft, denn die VerWunschene Stadt widme ich dem Wolfsburger Stadtforst.

Es ist das Pilotspiel zum „Fantasy WOB Projekt“, welches unter:

<http://fantasywob.safe-ws.de/index.html>

oder

<http://www.facebook.com/FantasyWOBProjekt>

gerade Gestalt annimmt.

Sie müssen sich nun entscheiden, ob Sie das Spiel als Spielleiter oder Spieler erleben wollen. Fällt die Wahl auf den Spielleiter, dann haben Sie etwas Arbeit vor sich. Fällt die Wahl auf den Spieler, so schließen Sie das Dokument und senden es einem/r Freund/in, welcher als Spielleiter in Frage kommt.

In beiden Fällen werden Sie einen ereignisreichen Tag und verflucht viel Spaß haben.

Sehr geehrter Spielleiter,  
schön, dass Sie sich dieser Herausforderung stellen. Sie sollen vorab einen kurzen Überblick bekommen, wie „Die VerWunschene Stadt“ gespielt werden kann:

- Das Fundament bildet das Fantasy WOB. Dies ist die Idee/der Versuch unsere Stadt in ein fiktives mittelalterliches Wolfsburg zu verwandeln. Das dieser Versuch grade bei einer modernen „Erlebnisstadt“ ohne lange Geschichte unternommen wird, macht deutlich, dass dieses Projekt mit einer großen Portion Humor gesehen werden muss. In unserem Fantasy WOB finden ortskundige Wolfsburger viele Orte, Institutionen und einige Persönlichkeiten irgendwie auf andere Art und Weise wieder. Auf der Wolfsburg residiert Herr Wolfram von und zu Wolfsburg über seine

Stadtbewohner. Arbeiten tun fast alle in der größten Karrenmanufaktur des Königreiches, wo aktuell der begabte Manufakturmanager Dr. Sommersamen bestimmt, wohin der Karren rollt. Doch Fantasy WOB ist auch ein Ort der Wissenschaft und Magie. Misstrauisch vom gemeinen Bürger beäugt, tüfteln zahlreiche Magier an spektakulären Zaubereperimenten in der krumm und schief gebauten Akademie für magische Phänomene. Rat für die Zukunft holt sich der Wolfsburger in der blauen Kugel der Wahrsager bei der Wahrsagerin Roswita. Der Herr von Wolfsburg hat dafür gesorgt, dass es dem Manufakturarbeiter auch an Unterhaltung nicht mangelt. Allem voran die Tjostarena, wo die lanzenstechenden Wölfe in der 1. Tjostliga ihren Ritter stehen. Doch auch das Lichtschatten Max für den einfachen und die Halle der komischen Künste oder das Theater für den kulturhungrigen Bürger, bietet diese Stadt. Seine Goldstücke loswerden, kann man auf zahlreichen traditionellen Märkten, kleinen und großen Geschäften wie die Galerie des Handels. Die neueste Adelsmode gibt es im Outlettzentrum. Außerdem gibt es noch zahlreiche weitere Institutionen, wie die Karrenstadt, der Waldelfenklettergarten, das Stadtarchiv, die Dampfkarrenstation usw. usw. Wenn es für unser Fantasy WOB so etwas wie ein Vorbild in der Fantasy Literatur gibt, so kommt Ankh Morpork, die Hauptstadt von Terry Pratchett's Scheibenwelt wohl am nächsten. „Die VerWunschene Stadt“ ist das „Pilotspiel“, denn damit kann man das Fantasy WOB erstmals live erleben.

- Im Anhang 10 des Pilotspieles befinden sich 8 Ausgaben der „Wolfsburger Fanfare“. Dies ist die Tageszeitung des Fantasy WOB. Sie gibt den Spielern Einblick in das imaginäre Wolfsburg und dort sind Informationen zu finden, welche ihnen weiterhelfen, ihre Aufgaben zu lösen. Jede Ausgabe der Wolfsburger Fanfare soll den Spielern zugesendet werden, wenn diese an einem gewissen Punkt in der Handlung des Spiels angekommen sind. So entsteht für sie der Eindruck, dass ihr Handeln sich aktiv auf die Geschehnisse in „Fantasy WOB“ auswirkt. Damit dies technisch während des Spieles klappt und sie die PDF-Dokumente der Wolfsburger Fanfare



versenden bzw. von den Spielern gelesen werden können, müssen Sie als Spielleiter und zumindest einer der Spieler ein internetfähiges Smartphone (eine „Zauberbox“) haben.

- Es gilt zwei Rollen/Personen/Charaktere aus dem „Fantasy WOB“ zu besetzen, worauf die Spieler im Laufe der Geschichte treffen. Ihre Beschreibungen sind in Anhang 8 und 9 zu finden. Da diese Personen nie zur gleichen Zeit aktiv sind, können auch beide Rollen von einem Spielleiter übernommen werden. Es ist genauso möglich, dass sich zwei Spielleiter je eine Rolle teilen. Damit wird die gesamte Vorbereitung zum Teamwork eines Spielleiterduos. Als erste Rolle gilt es, den Generalsekretär des Herren zu Wolfsburg Rolf Gänsefeder zu besetzen. Dieser tritt nur am Anfang in Aktion, wenn es gilt, die Aufgabe den Spielern zu beschreiben und am Ende, wenn es gilt, die Lösung von den Spielern in Empfang zu nehmen. Als zweite Rolle gilt es den ehemaligen Journalisten und heutigen Landstreicher Willi Heuler zu besetzen. Dieser wird die Spieler eine Zeit lang begleiten und bietet viel Potenzial im Theaterspiel. Im Anhang sind beide Charaktere beschrieben.
- Zwei bis acht Spieler können teilnehmen, welche alle ihren „Drahtesel“ (Fahrrad) dabei haben sollten. Die gesamte Entfernung, welche im Laufe des Spiels zurückgelegt werden muss beträgt ca. 37 km. Bei einer Gruppe ab drei Personen sinkt die Entfernung auf ca. 22 km, da diese sich die einzelnen Aufgaben aufteilen können. Der Spielleiter muss ca. 10 km während des Spieles zurücklegen.
- Voraussetzung für die Wahl des Spieltermins ist, dass die Stadtbibliothek geöffnet hat, da die Spieler zu Beginn des Spiels das „Stadtarchiv“ aufsuchen müssen. Der ideale Zeitpunkt ist ein Samstagvormittag um 10:30 Uhr.
- Je nachdem, wie eilig es die Spieler haben bzw. wie schnell sie die Aufgaben lösen können, dauert das Spiel 4-6 Stunden. Es sollte also Verpflegung und wetterfeste Kleidung mitgenommen werden.

Alle weiteren Vorbereitungen zum Spiel, sind im ersten und zweiten Kapitel zu finden. Damit Sie erstmalig einen Einblick in das besagte Fantasy WOB bekommen und zugleich die traurige

Vorgeschichte von „der VerWunschenen Stadt“ erfahren, hier nun ein über 50 Jahre alter Artikel aus der Wolfsburger Fanfare vom Kolumnisten Willi Heuler, welcher kurz nach der Zeit des großen Krieges verfasst wurde und Willi sein Leben veränderte:

## **W**olfsgeheule von Willi Heuler

### **Kolumne Nr. IIX: Eine traurige Geschichte**

*Werte Bürger zu Wolfsburg und treue Leser meiner Kolumne „Wolfsgeheul“. Die schweren Zeiten des großen Krieges im Königreich sind vorbei. Fast vergessen ist, dass die Karrenmanufaktur vor zwei Jahren anstatt Kutschen, Ochsenkarren oder Pritschenwagen nur noch Streitwagen für den Krieg baute. Unsere Arbeiter hatten große Kraftanstrengungen vollbracht, um die Manufaktur in Wolfsburg zum größten Streitwagenbauer des Königreiches zu machen. Der Mittellandkanal wurde fertig gestellt, damit schnell die Kohle auf den Treidelschiffen hergeschafft werden kann, Unterkünfte wurden für die vielen Gastarbeiter aus dem Süden geschaffen und viel Wald ist dem Holzhunger der Manufaktur zum Opfer gefallen. Doch da die Bürger zu Wolfsburg auf der Seite der Verlierer standen, war alles vergebens und man wollte diese Tage vergessen.*

*Der Leiter der Karrenfabrik Herr Heinrich Südhof hatte uns Bürger von Wolfsburg neuen Mut gegeben und nur 12 Monaten nach Kriegsende die „MACH mal Frieden“ Strategie ausgerufen, um die Mobilität des Bürgers und nicht die des Heeres im gesamten Königreich zu sichern. Für die neue Strategie mussten erneut Bäume gefällt, Bäche gestaut, Kohle und Erz herangeschafft, um die Kraft der Natur für unser großes Ziel zu nutzen. Die Euphorie ist groß, der Blick geht nach vorn, denn wir sind auf einem guten Weg mit „MACH mal Frieden“ wieder die größten Karrenbauer des Königreiches zu werden.*

*Ich aber möchte den Blick noch einmal zurückwenden, um Euch eine persönlich erlebte traurige Geschichte aus den dunklen Tagen des großen Krieges zu erzählen. Denn etwas, besser gesagt, jemand ist dem großen Krieg zum Opfer gefallen, obwohl er nie eine Waffe erhoben hatte: „Die Feenfreunde“, jene Ureinwohner des Wolfsburger Waldes, welche schon lange vor dem ersten Stein der Burg und dem ersten gebauten Karren hier gelebt haben. Es mag ein Aberglaube des dummen Arbeiters sein, dass sie wirklich die Freunde von Feen*





## Die Verwunschene Stadt

waren, dass sie wirklich die Kraft der Natur spüren konnten, aber sie lebten friedlich und im stillen Einklang mit der Natur. Doch als im Wald zu Wolfsburg ein Baum zu viel gefällt und ein Bach zu hoch gestaut war, protestierte 653 n. G. WOB diese kleine Sippe. Es mag Zufall gewesen sein, dass in derselben Nacht die Mühle und das Sägewerk am Schillerteich abbrannte. Leider gibt es in Zeiten des Krieges keine wirkliche Gerechtigkeit. Ohne herauszufinden, wer den Brand gelegt hatte, wurde ihr Sippenältester von einem Kriegsgericht der Sabotage an der Streitwagenmanufaktur für schuldig gesprochen und zum Tode durch den Strang verurteilt. Zusammen mit Spionen und Fahnenflüchtigen wurde er an einem Freitag, dem 13. im Jahre 653 n. G. WOB in aller Frühe an der großen stattlichen Eiche an der Rothehofer Trift gehängt. Seit den regelmäßigen Hinrichtungen des Kriegsgerichtes wird dieser Baum vom Volksmund „Henkerseiche“ genannt.

Oh, werte Leser, ich war einer der wenigen Zeugen, als junger Schreiber von 16 Jahren und als Vertreter der Wolfsburger Fanfare dabei. Meine Aufgabe war es über diesen Akt der Ungerechtigkeit einen Propagandaartikel zu verfassen und ihn als erfolgreiche und gerechte Tat der Wolfsburger Rechtsprechung zu preisen. Als der alte Mann auf den Stein gestellt und vom Henker der Strick um den mageren Hals gelegt wurde, sah er nicht ängstlich sondern nur traurig aus. Als Todgeweihter hatte er das Recht ein letztes Mal das Wort zu ergreifen und es schien als richtet der Sippenälteste der Feenfreunde diese ausschließlich an mich, denn er wusste, dass er beim Henker, bei den Stadtbütteln und sogar beim Pfaffen auf taube Ohren stieß: „Ihr beutet die blaue Kraft aus und erstellt damit

sinnlose Dinge. Ihr versteht nicht oder wollt es nicht verstehen, dass diese Kraft der Natur und nicht die eurer Arbeiter oder Konstrukteure die Ursache für euren Erfolg in eurer Manufaktur und der ganzen Stadt ist. Doch damit ist bald Schluss, denn wir haben den Quell der blauen Kraft verschlossen. Noch ca. 58 Lenze wird es dauern, bis ihr, Bürger zu Wolfsburg die Auswirkungen zu spüren bekommt. Aber dann wird es Euch wie ein Fluch erscheinen. Wir Feenfreunde sind dann schon lange weg und werden Euch nicht mehr helfen. Doch wenn es nur einige wenige von Euch gibt, welche begreifen, was die blaue Kraft ist, so ruft mich. Ich werde euch helfen, unseren auferlegten Bann wieder zu heben um den Quell der blauen Kraft erneut nutzbar zu machen ... aber dafür müsst ihr Euch als würdig erweisen.“ Dann wurde Felorion vom Stein gestoßen, der Strick straffte sich und der Sippenälteste der Feenfreunde starb. Bis heute verfolgen mich seine traurigen Worte im Schlaf. Was dann geschah, verschlug allen Anwesenden die Sprache. Binnen weniger Augenblicke wurde aus der riesigen, vor Kraft strotzenden Eiche ein toter Baum und bis heute ein trauriger Ort.

Werte Leser, ich habe hiermit mein Schweigen gebrochen und dieses dunkle Kapitel in der Wolfsburger Geschichte ans Licht gebracht, auf dass es nie vergessen wird.

Euer Willi Heuler

Vielleicht ahnen Sie schon, was mit der „Blauen Kraft“ gemeint sein könnte.

Viel Spaß und Erfolg bei der Vorbereitung und beim Spiel.



## Inhalt

1. Der Weg ins Spiel.....	5
2. Vor dem Haus des hohen Rates.....	6
3. In den Archiven der Stadt .....	8
4. Eine traurige Geschichte bei den heulenden Wölfen.....	9
5. Rat aus dem Jenseits unter der Henkerseiche.....	10
6. Zwei Rezepte um den Fluch zu brechen .....	10
7. Die blaue Säule .....	13
8. Die blaue Bewegung von Wolfsburg.....	14
9. Persönliches Nachwort.....	15
Anhang 1: Die Orte des Spieles .....	16
Anhang 2: Karte von Fantasy WOB .....	19
Anhang 3: Ausweis fürs Stadtarchiv.....	19
Anhang 4: Bücherliste in der Stadtbibliothek.....	19
Anhang 5: Alte Ausgabe der Wolfsburger Fanfare von 656 nach Gründung WOB.....	19
Anhang 6: Rezept zur blauen Kraft .....	20
Anhang 7: Rezept zur Aufhebung des Bannes .....	20
Anhang 8: Beschreibung des Charakters Rolf Gänsefeder.....	20
Anhang 9: Beschreibung des Charakters Willi Heuler.....	21
Anhang 10: Ausgaben der Wolfsburger Fanfare .....	22

## 1. Der Weg ins Spiel

### Spielleiterinformation:

Der Fantasie, wie Sie ihre Freunde fürs Spiel rekrutieren, sind keine Grenzen gesetzt. Speziell dafür gemacht, sind die ersten 3 Ausgaben der Wolfsburger Fanfare aus Anhang 10. Am einfachsten geht es über Email oder „Zauberbox“. Auch wenn Spieler und Termin noch gar nicht fest stehen, können Sie ihren Freunden eine Email schreiben, wo sie ihnen die Möglichkeit bieten, an einer Rallye, Schnitzeljagt, Life-Rollenspiel teilzunehmen, in dem sie ein etwas anderes Wolfsburg kennenlernen. Dafür senden Sie die 1. Ausgabe der Wolfsburger Fanfare aus dem Anhang mit.

Hat nach einigen Tagen ein begrenzter Kreis von Interessenten geantwortet, so senden Sie die zweite Ausgabe, wo Sie auf die wachsenden

Probleme im „Fantasy WOB“ hinweisen. In dem Zuge sollte der Termin des Spiels geklärt werden und die Spieler sollten eine Vorstellung haben, was körperlich vor ihnen liegt: Eine längere Radtour durch Stadt und Wald.

Einige Tage vor Beginn des Spiels bekommt jeder Spieler die dritte Ausgabe der Wolfsburger Fanfare ausgehändigt. In dieser Ausgabe ruft der Burgherr Wolfram von und zu Wolfsburg alle seine Bürger auf, die Ursache für den Fluch von Wolfsburg herauszufinden und wie dieser gebannt werden kann: *„Am Samstag zur 10. Stunde und 30 Minuten wird der gemeine Bürger gebeten, sich vor dem Haus des hohen Rates zusammen zu finden, um sich in den Dienst unserer geliebten Stadt zu stellen.“* Dort empfängt sie Herr Rolf Gänsefeder, der Generalsekretär des Herren der



Wolfsburg. (Siehe Kapitel 2. „Vor dem Haus des hohen Rates“).

Was für ein Fluch geht in unserem Fantasy WOB nun vor sich?

Dem gemeinen Bürger, Burgherren oder Manufakturmanager mag es verborgen geblieben sein, aber Wolfsburg existiert, weil die Kraft der Natur in dieser Gegend besonders stark war. Diese Kraft übertrug sich auf die Menschen, welche hier leben, auf die Arbeit, welche Sie in der Karrenmanufaktur leisteten und auf die Qualität der Produkte. Deshalb florierte Wolfsburg und die Karrenfabrik, da sie Jahrzehnte lang die Kraft aus den Ressourcen der Natur ziehen konnten. Wie nun genau das Zusammenspiel von Natur, Tieren, Feenfreunden, Feen, Wassernymphen usw. funktioniert, damit diese wundersame Ressource namens „blaue Kraft“ entsteht, soll ein Geheimnis dieser Fabelwesen bleiben. Die Wächter dieser Ressource waren jedenfalls die menschlichen Ureinwohner dieser Gegend: die „Feenfreunde“. Als der Ressourcenverbrauch der Stadt während des Krieges exorbitant hoch wurde, protestierten diese, um eine Ausbeutung der Natur zu vermeiden. So, wie es in der Geschichte immer ist, wenn primitive Ureinwohner aufmucken und für das fortschrittliche Volk unbequem werden, gewinnt der stärkere. Das der Protest der Feenfreunde derart brutal durch die Hinrichtung des Sippenältesten niedergeschlagen wurde, mag den dunklen Zeiten des großen Krieges geschuldet sein. Die Feenfreunde jedenfalls zogen die Konsequenz und verschlossen die Quelle der blauen Kraft durch einen Zauberbann. Nach dem Tod ihres Sippenältesten Felorion begruben sie seine Leiche am Platz der Ahnen auf dem Klieversberg. Doch sein Geist verweilt bei der Henkerseiche, um für die Wolfsburger irgendwann

den Zauberbann wieder aufzuheben. Anschließend kehrte die Sippe der Feenfreunde der Region Wolfsburg den Rücken und zogen weg. Dies interessierte lange Zeit niemanden und diese traurige Geschichte geriet in Vergessenheit oder sollte in Vergessenheit geraten, denn Willi Heuler, ein Zeuge dieses Unrechts wurde nach dem Erscheinen der IIX. Ausgabe seiner Kolumne „Wolfsgeheul“ aus der Redaktion der Wolfsburger Fanfare entlassen. So wurde die Stimme von Wolfsburg zum Schweigen gebracht und Willi begann seine „Karriere als stadtbekannter Bettler. Zum Start des Spieles ist nach 50 Jahren die letzte blaue Kraft aufgebraucht und plötzlich fehlt etwas in der erfolgsverwöhnten Stadt der größten Karrenmanufaktur des Königreiches. Niemand kennt mehr den wirklichen Grund und so spekulieren alle auf einen Fluch, welcher über die Stadt verhängt wurde. Die Auswirkungen spitzen sich in jeder Ausgabe der Wolfsburger Fanfare zu:

- Das Holz des neuen Volkskarren 7 hat mindere Qualität
- Zugtiere wollen ihre Karren nicht mehr ziehen und leiden an einem Durchfall, welcher die Straßen zu stinkenden Kloaken macht
- Die Bürger von Wolfsburg sind lustlos, deprimiert und kränklich
- Wildschweine verwüsten die Gärten der Bürger und greifen Holzfäller an.
- Doch das Schlimmste: Die lanzenstechenden Wölfe drohen in die 2. Tjost-Liga abzustiegen

Burgherren, Manufakturmanager und auch die sogenannte 4M&W Sonderkommision sind derart ratlos und verzweifelt über die Geschehnisse, dass sie durch den Artikel in der Wolfsburger Fanfare Rat und Hilfe bei dem einfachen Bürger, also bei unseren Spielern suchen.

## 2. Vor dem Haus des hohen Rates

### **Spielleiterinformation:**

Bevor das Spiel starten kann, sind im Vorfeld für den/die Spielleiter noch sieben Punkte zu tun:

- Es muss bei den Mitarbeitern der Stadtbibliothek vorab geklärt werden, ob diese gewillt sind, die Dokumente im Anhang 4

„Bücherliste in der Stadtbibliothek“ und Anhang 5 „Alte Ausgabe der Wolfsburger Fanfare“ zu übergeben. Auf der 2. Seite des Anhangs 4 ist ein vorgefertigtes Anschreiben an die Mitarbeiter der Bücherei, wo sie diese um Mitarbeit bitten können. Es müssen in dem Anschreiben aber von Ihnen das Datum und



## Die VerWunschene Stadt

Zeit des Spieles sowie Ihre Telefonnummer eingetragen werden. Die Stadtbibliothek öffnet um 10:00 Uhr, so dass Sie 30 Minuten vor Spielbeginn die Dokumente bei dem/der Mitarbeiter/in der Information abgeben können. Bitte erinnern Sie ihre Spieler angemessen im Stadtarchiv aufzutreten. Dies klingt zwar erst einmal lustig, wenn eine Gruppe dahergelaufener Abenteurer die Stadtbibliothek stürmt und alles über Flüche und Bannsprüche o.ä. wirren Kram wissen möchte, aber vernünftiges Auftreten der Spieler nach außen ist wichtig! Damit steht oder fällt die Möglichkeit einen öffentlichen Ort in dieses Spiel mit einzubinden. Die nächste Gruppe wird es Ihnen danken. Die Stadtbibliothek ist die einzige Institution im Spiel, welche direkt eingebunden wird.

- Sie sollten sicher gehen, dass Sie alle Orte des Spieles als reale Orte auch finden. Nur so können Sie den Spielern im Notfall helfen. Im Anhang 1 „Die Orte des Spiels“ befindet sich eine Karte, wo alle 21 Orte mit Nummern markiert sind.
- Anhang 7 „Rezept zur Aufhebung des Fluchs“ muss ausgedruckt, ausgeschnitten und irgendwo bei der Liebeseiche (Nr. 6) versteckt werden.
- Anhang 6 „Rezept zur blauen Kraft“ muss ausgedruckt, ausgeschnitten und irgendwo bei der Henkerseiche (Nr. 5) versteckt werden.
- Anhang 2 „Karte von Fantasy WOB“ ist einmal als Ganzes und einmal unterteilt in vier Bilddateien vorhanden. Letztere können einzeln ausgedruckt und zusammengeklebt werden, damit die Spieler eine große Karte verfügbar haben. Der Charakter „Rolf Gänsefeder“ muß diese vor dem Spiel bekommen, damit er die Karte den Spielern zu Beginn aushändigen kann
- Anhang 3 „Ausweis fürs Stadtarchiv“ muss ausgedruckt und ebenfalls „Rolf Gänsefeder“ bekommen, damit er diese den Spielern zu Beginn aushändigen kann.
- Damit der Charakter „Willi Heuler“ einen überzeugenden Säufer spielen kann, benötigt dieser ein Dutzend leerer Flaschen. Diese werden später beim Zusammenmixen der 8 verschiedenen Wasserproben noch ein

unverzichtbares Hilfsmittel sein. Mehr dazu in Kapitel 6 „Zwei Rezepte um den Fluch zu brechen“. Ob unser Willi nun leere Wasserflaschen aus Plexiglas oder eine Kiste Bier bei sich trägt, welche erst von den Spielern geleert werden muss, bleibt Ihnen überlassen.

### Aktion des Charakters Rolf Gänsefeder:

Nun kann das Spiel auf dem Marktplatz vor dem Rathaus (Nr. 1) beginnen und Rolf Gänsefeder hat seinen ersten Auftritt. Es liegt an ihnen, wie viel theatralisches Talent Sie in Rolf seinem Auftritt und Ausgestaltung seines Outfit aufbringen. Punkt 10:30 Uhr soll er vor dem Haus des hohen Rates den Bürgern der Wolfsburg folgendes verkünden:

*„Treue Bürger der Wolfsburg, tüchtige Arbeiter der Karrenmanufaktur,*

*ich, Rolf Gänsefeder, Generalsekretär unseres Herrn Wolfram von und zu Wolfsburg, habe Euch in seinem Namen folgendes mitzuteilen!*

*Etwas Unnatürliches geht in dieser stolzen Stadt vor sich. Dem Herren der Wolfsburg und den Leitern der Karrenmanufaktur sind diese Geschehnisse nicht verborgen geblieben. Karren bleiben mit Achsenbruch auf den Straßen liegen, Pferde, Ochsen und Esel wollen unsere berühmten Karren nicht mehr ziehen. Ihre Leibeswinde und ihr Dung verpesten die Straßen. Auch das Hausschwein liegt faul in der Ecke, das Huhn legt keine Eier und die Kuh macht doppelt so viel Dung aber nur halb so viel Milch. Unsere Bürger sind kränklich, lustlos und deprimiert. Ebenso ergeht es den teuer erworbenen stolzen Turniergäulen der Wolfsburger Lanzenstecher. Manche reden gar davon, dass Wolfsburg verwünscht und verflucht wurde! Die Gelehrten aus der F & E der Karrenmanufaktur und die Ratsherren der Wolfsburg arbeiten unermüdlich, um die Ursache dieses Fluches zu ergründen. Als mündige Bürger unserer Stadt ist es aber auch Eure Pflicht Euch in den Dienst unserer geliebten Stadt zu stellen. Wenn ihr es schafft diesen Fluch zu bannen, dann könnt ans Tor der Wolfsburg klopfen, um Euch Euren Lohn abholen: Ihr werdet Ruhm ernten und als die Retter von Wolfsburg in aller Öffentlichkeit gepriesen werden. Leider können wir Euch nur mit bescheidenen Mitteln unterstützen:*



## Die VerWunschene Stadt

- *Die Ratsherren geben Euch eine wertvolle Karte unserer geliebten Stadt und ihrer Region*
- *Das Stadtarchiv von Wolfsburg, welches gleich rechts vom Haus des hohen Rates liegt, erteilt Euch als gemeine Bürger mit diesem Schreiben ausnahmsweise die Genehmigung, Einblick in ihr Archiv zu bekommen. Fragt bei der Information im Stadtarchiv nach, ob es dort Dokumente gibt, welche Informationen über den Fluch von Wolfsburg enthalten könnten. Aber benehmt euch entsprechend, denn diese Institution ist ein Ort der Wissenschaft, der Stille und der guten Etikette.*
- *Die Redaktion unserer Tageszeitung, die Wolfsburger Fanfare, gibt Euch die Nummer ihrer „Zauberbox“. Sie weiß eine Menge über die Geschehnisse unserer Stadt und vielleicht können sie Euch bei einer Frage weiterhelfen. Wenn ihr Eurerseits die Nummer Eurer Zauberbox hinterlegt, so bekommt ihr jede neue Ausgabe der Wolfsburger Fanfare zugesendet und seid stets über die aktuellen Geschehnisse der Stadt informiert.*

*Der Herr Wolfram von und zu Wolfsburg und meine Wenigkeit wünschen Euch viel Glück und wir hoffen Euch bald als Bezwinger des Fluches ans Tor der Wolfsburg klopfen zu hören.“*

### **Aktion der Spieler:**

Die Nummer der Redaktion der Wolfsburger Fanfare, welche die Spieler notieren sollen, soll die Handynummer des/eines Spielleiters sein. Sie soll einerseits als Notfallnummer dienen, wenn die Spieler gar nicht mehr weiter wissen und zum anderen sollen die Spieler über die Redaktion den Verbleib von Willi erfahren können (siehe Kapitel 4 „Eine traurige Geschichte bei den heulenden Wölfen“). Der Spielleiter wiederum muss sich die Telefonnr. der Spieler notieren, um ihnen die fünf verbleibenden Ausgaben der Wolfsburger Fanfare aus Anhang 10 zusenden zu können.

Ein Anruf bei der Redaktion der Wolfsburger Fanfare hilft den Spielern zu diesem Zeitpunkt noch nicht weiter.

Was sollen die Spieler nun planmäßig machen? Sie sollen dort hingehen, wo jeder Mensch (vor dem Zeitalter der Internetsuchmaschine) nach Informationen suchen würde: Zur Stadtbibliothek Wolfsburg (Nr. 2) rechts vom Rathaus.

## **3. In den Archiven der Stadt**

### **Aktion der Spieler:**

Es ist schwierig voraus zu sagen, wie die Suche in der Bibliothek bei den Spielern konkret vor sich geht. Dies hängt auch von den Absprachen des Spielleiters mit den Mitarbeitern der Stadtbibliothek ab. Meistens ist ein Mitarbeiter beim „Infotisch“ ansprechbar, welcher den Besuchern bei ihrer Suche hilft. Diese können unsere Spieler ansprechen, ob es etwas über Flüche, Zauber o.ä. gibt. Es soll darauf hinauslaufen, dass die Spieler die Dokumente aus Anhang 4 und 5 ausgehändigt bekommen.

- Anhang 4, ist eine Liste mit realen Büchern aus der Bibliothek, welche sich im weitesten Sinne mit dem Thema „Hexerei, Flüche, Naturmythologie und mittelalterlichen Aberglauben befassen. Diese Liste ist zwar sehr amüsant, doch nur ein Dokument an 6. Stelle bringt die Spieler im Spiel voran.

- Der Anhang 5, die alte Ausgabe der Wolfsburger Fanfare, wo die Kolumne „Wolfsgeheul“ von Willi Heuler enthalten ist.

Letzteres ist das wichtige Dokument, welches die Spieler weiter bringt. Nach verfassen dieser Kolumne wurde Willi aus der Redaktion der Wolfsburger Fanfare gefeuert, da ihr Inhalt dem damaligen Herrn von Wolfsburg unbequem war. Man wollte die traurige Geschichte an der Henkerseiche lieber vergessen. Nun gilt es die Spieler irgendwie mit dem Charakter Willi Heuler zusammen zu bringen. Dazu haben Sie zwei Möglichkeiten:

1. Die Spieler erinnern sich, dass in der zweiten Ausgabe der Wolfsburger Fanfare, welche ihnen im Vorfeld zugesandt wurde, schon von Willi Heuler die Rede war. Er wurde wegen Ruhestörung von den Stadtbütteln kurzzeitig in





die Ausnüchterungszelle gesteckt. In dem Artikel wurde auch beschrieben, wo der stadtbekannte Landstreicher Willi üblicherweise zu finden ist: Bei den heulenden Wölfen aus Bronze in der Innenstadt.

2. Die Spieler rufen die Redaktion der Wolfsburger Fanfare an, wo sie erfahren, dass Willi vor langer Zeit ein sehr geschätzter Kollege war. Seine Kolumne war „Kult“ unter den Lesern und Kollegen. Überraschend war, dass er 656 n. G. WOB plötzlich gefeuert wurde und so fand auch „Wolfsgeheule“ ein Ende. Seitdem ist er sozial abgestürzt und als Landstreicher, Bettler und Trunkenbold „Willi bekannt, welcher oft bei den heulenden Wölfen aus Bronze in der Innenstadt herumlungert.

#### **Spielleiterinformation:**

Sollten die Spieler allein zur Henkerseiche aufbrechen, werden sie nicht weiter kommen. Selbst, wenn sie auch das versteckte „Rezept zur blauen Kraft“ (Anhang 6) finden sollten. Zu diesem Zeitpunkt besteht die größte Gefahr im Spiel, dass sie nicht nur jede Menge Kilometer vergeblich fahren, sondern mit Halbwissen versuchen Rätsel zu lösen, welche noch nicht gelöst werden können. Dann sollten Sie als Spielleiter aktiv werden, indem die Redaktion der Wolfsburger Fanfare noch einmal die zweite Ausgabe den Spielern zusendet, wo der Artikel über Willi drin ist. Spieler und Willi müssen zusammenfinden, damit die Handlung durch ihn gelenkt werden kann.

## **4. Eine traurige Geschichte bei den heulenden Wölfen**

#### **Aktion des Charakters Willi Heuler:**

Machen Sie es sich bei den Wolfsstatuen aus Bronze als „Stadtpenner“ bequem, indem Sie eine Decke, mehrere Flaschen und einen Hut mit ein paar Münzen drin vor sich ausbreiten. Auch hier ist jedem selbst überlassen, wie viel theatralisches Auftreten und Verkleidungskünste zum Einsatz kommen. Zunächst ist Willi den Spielern gegenüber patzig und abweisend, da er diese mit der Stadtwache verwechselt, welche ihm erneut Probleme machen könnten. Wenn die Spieler erwähnen, dass diese den Fluch untersuchen und seine alte Kolumne in den Archiven gefunden haben, wird er kooperativ und redselig:

*„Oh, Ich hab es mir gedacht, dass dieser „Fluch“ mit der damaligen Sache und dem Bann über die blaue Kraft zu tun hat! Ich wusste es, doch wer hört schon auf einen Trunkenbold wie mich. Ich habe lange gebraucht diese traurige Geschichte zu verdrängen. Der Alkohol hat mir dabei gute Dienste geleistet, doch nun holt es mich wieder ein. Nein, ganz Wolfsburg holt es wieder ein!*

*Wenn ich Euch helfen soll, dann müssen wir es allein machen, denn die hohen Herren von Wolfsburg haben mir damals meine Kolumne weggenommen und mich zu dem gemacht was ich heute bin. Mit denen will ich nichts zu tun haben und wir können auch keine Hilfe erwarten.*

Erst wenn die Spieler einwilligen nicht sofort zum Tore der Wolfsburg zu laufen, redet er weiter.

*Seit jenen Geschehnissen, bei denen ich vor 50 Jahren Zeuge geworden bin, habe ich immer wieder denselben Traum. Erneut steht der Sippenälteste mit dem Strick um den Hals auf dem Stein unter der Henkerseiche, schaut mir wie damals tief in die Augen und spricht: „Wenn es nur einige wenige von Euch gibt, welche begreifen, was die blaue Kraft ist, so ruft mich. Ich werde euch helfen den auferlegten Bann wieder zu lösen, um den Quell der blauen Kraft erneut nutzbar zu machen ... aber dafür müsst ihr Euch als würdig erweisen.“*

*Doch seit kurzem sagt der Sippenälteste in meinem Traum etwas anderes: „Es ist so weit! Um mich zu rufen, müsst ihr Blätter von den zehn Ahnenbäumen am Ort meines Todes verstreuen. Diesen Traum bekomme ich noch nicht einmal mit Alkohol unterdrückt!“*

#### **Spielleiterinformation:**

Dies ist der Hinweis, wie der Sippenälteste aus dem Totenreich gerufen werden kann, damit er den Spielern hilft den Bann zu brechen. Während der Ort des Todes vom Sippenältesten leicht zu erraten ist (die Henkerseiche), ist der Ort, wo die



Ahnenbäume zu finden sind nicht so einfach zu finden. In der 1. Ausgabe der Wolfsburger Fanfare existiert ein Artikel über das Mahnmal vom großen Krieg, wo auch erwähnt wurde, dass der Platz von den Ureinwohnern ebenfalls benutzt wurde. Erinnern die Spieler sich nicht an den Artikel, kann Willi notfalls weiterhelfen: Er erinnert sich, dass der Leichnam des Sippenältesten von einigen Feenfreunden abgeholt wurde, um ihn traditionell

am Platz der Ahnen auf dem Klieversberg zu begraben.

#### **Aktion der Spieler:**

Was für die Spieler nun konkret zu tun ist, ist folgendes: Zum Mahnmal des 2. Weltkrieges auf den Klieversberg (Nr. 4) fahren, einige Blätter von den zehn Bäumen mitnehmen, welche dort im Halbkreis Richtung Stadt wachsen und diese an der Henkerseiche (Nr. 5) verstreuen.

## **5. Rat aus dem Jenseits unter der Henkerseiche**

#### **Aktion des Charakters Willi Heuler:**

Während die Spieler die Blätter einsammeln, muss Willi dies mit seinen Flaschen tun und sich auf den Weg zur Henkerseiche machen. Hier kann er erneut sein Lager aufschlagen, denn dieser Ort wird bis zum bannen des Fluches der zentrale Anlaufpunkt aller Spieler werden.

Es folgt der schauspielerische Höhepunkt für den Charakter Willi, denn nun dringt der Geist des Sippenältesten in seinen Körper, um so mit den Lebenden sprechen zu können. Sobald die Spieler ein paar Blätter bei der Henkerseiche verstreut haben, beginnt der arme Willi sich zu krümmen. Anschließend blickt er starr in eine Richtung und beginnt mit einer fremdartigen Stimme zu sprechen:

*„Wer auch immer ihr seid, ihr habt mich, Felorion von der Sippe der Feenfreunde gerufen, damit ich euch helfe, die blaue Kraft erneut zu öffnen. Hört mir genau zu, denn ich kann nicht lange unter den Lebenden verweilen:*

*Zuerst müsst ihr verstehen was die blaue Kraft ist und nach welchem Rezept diese erstellt wird. Das Rezept ist hier irgendwo an diesem Ort verborgen. Habt ihr es gefunden so werden Euch die Feen den Weg zu den 8 Quellen der blauen Kraft*

*weisen. Doch damit ist der Bann noch nicht gebrochen, denn ihr müsst das original Rezept der blauen Kraft abändern, um den Bann zu brechen. Das Rezept für die Änderungen ist bei der Eiche der Liebe verborgen. Erstellt die blaue Kraft nach dem veränderten Rezept und verschüttet sie hier an dem Ort. Dann wird Bann gebrochen und die Quelle der blauen Kraft ist wieder offen für die Menschen.“*

Anschließend krümmt sich Willi erneut, und als er Geiste Felorion wieder verlassen wurde fragt er benommen: „Schade, es *hat nicht funktioniert!*“ Er kann sich an das eben Geschehene nicht erinnern und ist so mit den Nerven fertig, dass er sich müde auf den Stein setzt und jede Anstrengung verweigert. Willi wird hier erst mal warten, bis die Spieler alles Informationen zusammengetragen haben.

#### **Aktion der Spieler:**

Nun gilt es für die Spieler das „Rezept zur blauen Kraft“ (Anhang 6) bei der Henkerseiche zu finden und das Rezept zur Aufhebung des Fluchs (Anhang 7) bei der 700 Meter entfernten Liebeseiche (Nr. 6).

## **6. Zwei Rezepte um den Fluch zu brechen**

#### **Spielleiterinformation:**

Zu diesem Zeitpunkt sollten die Spieler die 4. Ausgabe der Wolfsburger Fanfare zugesendet bekommen. Darin ist von rätselhaften Zeichen im Stadtwald die Rede, welche aus dem Nichts erschienen sind. Felorion hat den Spielern gesagt,

dass die Feen ihnen den Weg zeigen werden. Die Feen sind die kleinen Schilder mit den Libellen drauf, welche in Wirklichkeit die Wegweiser der Brunnen- und Quellenwanderung mit der roten, grünen und blauen Route sind.



## Die VerWunschene Stadt

Das „Rezept zur blauen Kraft“, hat die Form eines Oktagramms, wo über jedem Zacken eine „Zutat“ bzw. Quelle angegeben ist. Diese sind nichts anderes als die acht Quellen der blauen Route der offiziellen Brunnen- und Quellenwanderung. Im Stadtwald sind mehrere Schilder zu finden, wo die drei Routen der Brunnen- und Quellenwanderung

mit detaillierten Beschreibungen der einzelnen Stationen/Quellen beschrieben sind. Es sind aber auch alle Quellen in der Fantasy WOB Karte zu finden. Die Spieler müssen die acht blumigen Beschreibungen je Zacken im Rezept den acht realen Stationen in der blauen Route zuordnen.

Rezept zur blauen Kraft	Station in der blauen Route der Brunnen- und Quellenwanderung	Nr. in Anhang 1 „Orte des Spiels“
...vom Throne des Kaisers	Station 3: „Brunnen zum Kaiserstuhl“	7
... vom Hasselbach, wo er ruht im sandigem Bette	Station 4: „Aussichtspunkt am Hasselbachtal“	8
... vom Brunnen, wo es gezogen wird aus großer Tiefe	Station 5: „Ziehbrunnen“	9
... vom Steine der Feen, welcher steht am Grunde	Station 6: „Libellengrund“	10
... vom Rade, welches erfährt die Kraft des Wassers	Station 14: „Wassermühlenrad“	11
... von der Quelle aus dem die Sieger des großen Krieges sich labten	Station 15: „Tommy-Quelle“	12
... vom Wasser, welches auch die Erlen trinken	Station 16: „Erlengrund“	13
... vom Rotheburger Quell	Station 17: „Rotheburg-Quelle“	14

Innerhalb jedes Zackens vom Oktagramm ist das Mischungsverhältnis in Einheiten aufgeführt, welche je Quelle hinzugefügt werden muss. „Einheiten“ kann hier alles sein (Hand, Deckel, Nusschale, etc.) solange man für alle Quellen dasselbe Gefäß benutzt. Im „normalen“ Rezept zur blauen Kraft sollen alle acht Quellen im selben Verhältnis zusammengemischt werden. Damit ist es je Quelle 1/8 also eine Einheit je Quelle. So kann man „die blaue Kraft“ erstellen.

Doch mit dem „normalen“ Rezept zur blauen Kraft (Anhang 6) bekommt man den Fluch nicht gebannt. Hierzu wird das Rezept zur Aufhebung des Fluchs (Anhang 7) benötigt. Dieses enthält die

Information, wie die Einheiten im „normalen“ Rezept abgeändert werden müssen, damit der Fluch gebannt wird. Das Rezept zur Aufhebung des Fluchs ist ebenfalls in Form eines Oktagramms aufgebaut, wo innerhalb jedes Zackens ebenso ein Mischungsverhältnis in Einheiten angegeben ist. Diese Information ist aber nicht wie beim ersten Rezept als Zahl angegeben sondern es wird ein Ort beschrieben, wo etwas gezählt werden muss. Dies sind die Anzahl der Einheiten für das abgeänderte Mischungsverhältnis. Hier ist eine Übersicht der acht Ortsbeschreibungen und die Zuordnung der jeweiligen realen Orte:

Beschreibung aus dem Rezept zur Aufhebung des Fluchs	Beschreibung des realen Ortes	Nr. in Anhang 1	Einheiten für
--	-------------------------------	-----------------	---------------



## Die VerWunschene Stadt

		„Orte des Spiels“	Mischungsverhältnis
so viel wie Drachen speien ihr konträres Element von der Wolfsburg	Auf dem Dach des Schlosses existieren 6 Wasserspeier, welche wie Drachen aussehen	1	6
so viel wie Ältestenbäume stehen auf dem Platz der Ahnen	Auf dem Klieversberg befindet sich das Mahnmal zum Gedenken der Toten im 2. Weltkrieg. Im Halbrund Richtung Stadt stehen 10 Bäume.	4	10
so viel wie Zacken hat der Sonnenzeiger an der Himmelswarte	Vor dem Planetarium steht eine Sonnenuhr, welche 12 „Zacken“ hat.	15	12
so viel wie Sitze sind im Ältestenrate der Käferquelle	Der erst kürzlich erbaute Unterstand bei der Käferquelle hat 5 Sitzplätze	16	5
so viele wie bronzene Wölfe gen Himmel heulen in der Altstadt	Jeder kennt wohl die 6 Statuen auf der Porschestraße nahe Hausnr. 37	3	6
aus so viele einzelnen Steinen ist gemacht der Stein, welcher das Korn malt am großen Schillerteich	Am großen Schillerteich (zum Schillerteichcenter hin) steht ein Mühlenstein, welcher laut Inschrift von der ehemaligen Schillermühle stammt. Schaut man genau hin, so sieht man, dass dieser aus 12 einzelnen Steinen besteht,	17	12
so viel wie steinerne Knaben sind im Garten der Burg, wo der Natur nicht gelassen ihren freien Lauf sondern in unnatürliche Muster geschnitten	Im Barockgarten des Schlosses stehen vier kleine Steinstatuen von Knaben vor dem Pavillon	18	4
so viele wie Stufen sind auf der Treppe der Riesen am kleinen Schillerteich	Am kleinen Schillerteich, steht ein recht seltsames Kunstgebilde, wo drei große Granitblöcke aufeinander gestapelt sind und so eine Treppe mit drei Stufen bilden	19	3

Zu guter Letzt muss man das abgeänderte Mischungsverhältnis den acht Quellen der blauen Kraft zuordnen.

Dazu muss das Rezept zur Aufhebung des Fluchs (Anhang 7) auf das Rezept zur blauen Kraft (Anhang 6) gelegt werden. Die Oktagramme beider Rezepte weisen an einem Zacken eine

Besonderheit auf: Ein goldener Kreis. Beide Rezepte müssen so gedreht werden, dass die Zacken mit dem Kreis übereinanderliegen. Damit hat man das abgeänderte Mischungsverhältnis der richtigen Quelle zugeordnet. Dies ergibt folgendes Endergebnis:

Anzahl Einheiten	Von folgender Quelle
6	Station 3: „Brunnen zum Kaiserstuhl“
10	Station 4: „Aussichtspunkt am Hasselbachtal“
12	Station 5: Ziehbrunnen
5	Station 6: Libellengrund
6	Station 14: Wassermühlenrad
12	Station 15: Tommy-Quelle





## Die VerWunschene Stadt

4	Station 16: Erlengrund
3	Station 17: Rotheburg-Quelle

### Aktion der Spieler:

Nun gilt es für die Spieler das Rätsel um die Handhabung der zwei Rezepte zu ergründen und die insgesamt 16 realen Orte in ganz Wolfsburg (8 Orte für die Anzahl der Einheiten und die 8 Quellen der blauen Route) zu ermitteln. Der Charakter Willi kann hierbei nicht nur seine Flaschen zur Verfügung stellen sondern auch Tipps geben, wenn die Spieler nicht weiter kommen. Es müssen in dieser Phase des Spiels eine Menge Kilometer zurückgelegt werden. Es gilt also nicht Hals über Kopf unkoordiniert aufzubrechen sondern einen Blick auf die Karte von Fantasy WOB (Anhang 2) zu werfen, welche Orte sinnvoll zu einer Route zusammengefasst werden können und wie sich die einzelnen Spieler die 16 Orte aufteilen könnten. Während der Zeit, wo die Spieler zu den verschiedenen Orten unterwegs sind, können Sie als Spielleiter die 5. und 6. Ausgabe der Wolfsburger Fanfare in einigen Abstand zu den

Spielern lossenden. Dort werden die Auswirkungen des Fluches im Fantasy WOB immer dramatischer und erzeugen so bei den Spielern einen gewissen Zeitdruck. Haben die Spieler nun 8 Flaschen gefüllt von den 8 blauen Quellen zusammengetragen und diese gemäß dem Mengenverhältnis der „Endergebnistabelle“ in eine Flasche zusammengemischt, so müssen sie ihren Inhalt an dem Ort vergießen, wo der Bann gesprochen wurde: Der Henkerseiche.

### Spielleiterinformation:

Nur, wenn die Spieler keinen Fehler im Rezept gemacht haben, wird der Bann wie im nächsten Kapitel beschrieben, auch gebrochen. Andernfalls spricht erneut der Sippenälteste durch Willi und verkündet, dass der Bann noch nicht gebrochen wurde und die Wolfsburger sich noch nicht als würdig erwiesen haben.

## 7. Die blaue Säule

### Aktion des Charakters Willi Heuler:

Der letzte große Auftritt von Willi geschieht mit dem erneuten, plötzlichen Eindringen des Geistes von Felorion Feenfreund in den Körper von Willi. Sobald der Bann gebrochen ist krümmt der arme sich erneut, um gleich darauf mit geistesabwesendem Blick und verstellter Stimme zu den Spielern zu sprechen:

„Bürger von Wolfsburg,  
der Bann ist gebrochen! Ihr habt euch doch noch als würdig erwiesen, um die blaue Kraft erneut für euch nutzbar zu machen. Doch ob ihr wirklich gewissenhaft mit ihr umgehen könnt, wird die Zukunft zeigen. Ihr habt erfahren was es bedeutet, wenn die Kraft der Natur nicht mehr bei Euch ist und ihr müsst lernen immer nur so viel von der blauen Kraft zu verbrauchen, wie ihr selber nach unserem Rezept erstellt habt oder wie sie von allein neu entstehen kann. Die Feenfreunde als Wächter der blauen Kraft existieren nicht mehr, um euch darauf aufmerksam zu machen wann ihr zu viel verbraucht. Dabei helfen soll Euch die blaue Säule, welche die Feen zeitgleich mit der

*Aufhebung des Bannes aus ihrer Welt in die Eure hinübergeschafft haben. Aus ihr sprudelt die blaue Kraft, welche nachhaltig aus den acht Quellen erzeugt wird und ihr somit bedenkenlos verbrauchen könnt. Ihr könnt sie dem Mensch zu trinken und dem Tier zu saufen geben. Ihr könnt damit die Baume gießen aus deren Holz ihr die Karren baut. Ihr könnt damit den Lehm befeuchten, mit denen ihr eure Häuser baut. Mensch und Tier werden kraftvoll, gesund und zufrieden sein und Holz und Haus werden stabil und lange halten. Die Versuchung ist groß, denn der Bedarf nach der blauen Kraft wird so viel höher sein als aus der kleinen blauen Säule sprudeln kann. So werdet ihr sie entweder sparsam einsetzen oder sie zusätzlich eigenhändig zusammenmischen müssen. Nun aber verbreitet die Kunde an alle Bürger und verteilt die blaue Kraft dort, wo sie am Nötigsten gebraucht wird, damit wieder die Normalität in eure Stadt einkehren kann.*

*Meine Aufgabe ist hiermit erfüllt, mein Geist kann sich mit meinem Ahnenbaum verbinden und ich*



## Die VerWunschene Stadt

*wünsche Euch, Bezwingen des Bannes ein Leben im Einklang mit der blauen Kraft.“*

Willi muss wie beim ersten Mal über die Geschehnisse abgeholt werden.

### **Spielleiterinformation:**

Versenden Sie die 7. Ausgabe der Wolfsburger Fanfare, worin vom zauberhaften Erscheinen einer

blauen Säule mit rätselhaften Zeichen am Eingang der Städtischen Sommerthermen, die Rede ist.

Am Eingang des VW-Bads und zugleich der Startpunkt der Brunnen- und Quellenwanderung ist die besagte „blaue Säule“ (Nr. 20) zu finden, welche natürlich nicht erst frisch aus der Feenwelt hinübergebeamt kam. An der Säule ist neben anderen Bildern auch das Symbol der blauen Kraft zu finden: Ein Oktagramm

## 8. Die blaue Bewegung von Wolfsburg

### **Aktion der Spieler:**

Es bleibt den Spielern überlassen, inwieweit sie die letzten beiden Aufträge „Verbreitung der Kunde an die Bürger“ und „Verteilung der blauen Kraft an die Bedürftigen“ persönlich übernehmen oder einfach nur erneut ans Tor der Wolfsburg klopfen, um Rolf Gänsefeder ihre gute Nachricht zu verkünden.

Sollten Sie sich persönlich dieser beiden Aufträge annehmen, so kann die praktische Umsetzung auf folgende Weise geschehen: Sie füllen sich vor dem VW Bad alle Flaschen voll und versuchen bei den Pferdetränken (Tankstellen), städtischen Brunnen, bei den Stadtwerken oder direkt bei Passanten ihre blaue Kraft anzubieten. Wie intensiv dies praktiziert wird, hängt einerseits vom Mut der Spieler ab mit dieser abenteuerlichen Geschichte öffentlich aufzutreten andererseits vom Willen, nach dem langen Tag weitere Zeit und Kilometer im Dienste des Spiels zu investieren.

Auf alle Fälle sollten die Spieler wie gefordert zum Tor der Wolfsburg (Nr. 21) gehen, dort anklopfen und Rolf Gänsefeder einen ausführlichen Bericht erstatten. Dieser sollte folgende Informationen enthalten:

- Wann, von wem und warum der Fluch ausgesprochen wurde
- Was für eine Rolle Willi Heuler in der Geschichte spielte
- Was die blaue Kraft ist, wie sie entsteht, was sie bewirkt und wie sie eingesetzt werden sollte
- Was für ein Umdenken in Wolfsburg geschehen muss

### **Aktion des Charakters Rolf Gänsefeder:**

Rolf hört den Spielern erst skeptisch aber dann mit zunehmendem Interesse und zum Schluss mit Anerkennung zu. Er hinterfragt Sachen, wenn Dinge ungenau von den Spielern beschrieben wurden bis er alles verstanden hat. Schließlich richtet der Generalsekretär des Herren zu Wolfsburg seine Dankesworte an die Spieler:

*„Ihr habt eine Ungerechtigkeit aus der Wolfsburger Vergangenheit, eine Untat der damaligen Obrigkeit ans Licht gebracht und wir werden Wiedergutmachung leisten, soweit wir es vermögen. Ihr habt Wolfsburgs eigens verschuldeten Fluch gebrochen und einen Weg aufgezeigt, wie er niemals wieder entstehen sollte. Wahrlich seid ihr die Retter der Wolfsburg, dies soll jeder Bürger erfahren und ihr werdet belohnt werden!*

*Ich werde versuchen, die Ratsherren, Manufakturmanager und den Herr Wolfram von und zu Wolfsburg zu überzeugen, dass ein Umdenken in unserer Stadt und in der Manufaktur geschehen muss, ja dass eine blaue Bewegung entstehen muss.*

### **Spielleiterinformation:**

Das ist das Ende vom praktischen Teil von der VerWunschene Stadt. Doch hoffentlich fängt nun die Feier um unsere Helden von Wolfsburg erst an, wo Spieler und Spielleiter sich im geselligen Beisammensein mit Pizza, Burger, Kaffee, Kuchen, Bier oder einem kräftigem Schluck „blauer Kraft“ belohnen.

Um auch im Fantasy WOB ein „Happy End“ zu haben, ist es ihre letzte Aufgabe als Spielleiter die 8. Ausgabe der Wolfsburger Fanfare nach einiger Zeit zu versenden. Dort sieht man wie die „blaue



## Die VerWunschene Stadt

Bewegung von Wolfsburg“ erste Formen annimmt und dass für unsere Helden von Wolfsburg vom Burgherren ein Gartenfest geplant ist. Was Sie als

Spielleiter und Spieler daraus machen, bleibt ihrer Fantasy überlassen.

## 9. Persönliches Nachwort

Liebe Spieler und Spielleiter, ich hoffe Euch hat die VerWunschene Stadt beim Spiel genauso viel Spaß gemacht wie mir beim ausarbeiten. Mein Lohn soll es sein, dass Ihr mir Kritik, Verbesserungsvorschläge an [Flolelke@GMX.de](mailto:Flolelke@GMX.de) sendet oder Erlebnisberichte auf die Fanpage von Facebook postet. Ich hoffe ebenso, dass ich bei meinen häufigen Touren durch den Stadtwald des Öfteren einen Willi Heuler am Stein bei der Henkerseiche sitzen oder eine Gruppe „bewaffnet“ mit der Karte von Fantasy WOB herum eilen sehe.

Mein ausdrücklicher Dank gilt meiner Frau, welche mir die Zeit freigeräumt hat, damit ich mich mit „solch träumerischen Unsinn“ beschäftigen kann. Ob und wohin sich das Fantasy WOB Projekt entwickelt, ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht ab zu sehen. Aber klar ist, dass die Erschaffung einer ganzen Stadt in ihrer Gänze eine große Aufgabe und jede Menge Hilfe von kreativen und humorvollen Wolfsburgern benötigt. Weitere reale

Orte, Institutionen und Persönlichkeiten warten darauf im Fantasy WOB mit Leben erfüllt zu werden. Schaut einfach auf Facebook unter:

<http://www.facebook.com/FantasyWOBProjekt>

oder direkt auf der Website

<http://fantasywob.safe-ws.de/index.html>

vorbei. Vielleicht folgen ja weitere Spiele/Abenteuer, wo man live ins Fantasy WOB abtauchen kann.

Zum Abschluss noch ein Zitat aus Willis Wolfsgeheule, welches die eigentliche Botschaft der „VerWunschenen Stadt“ enthält:

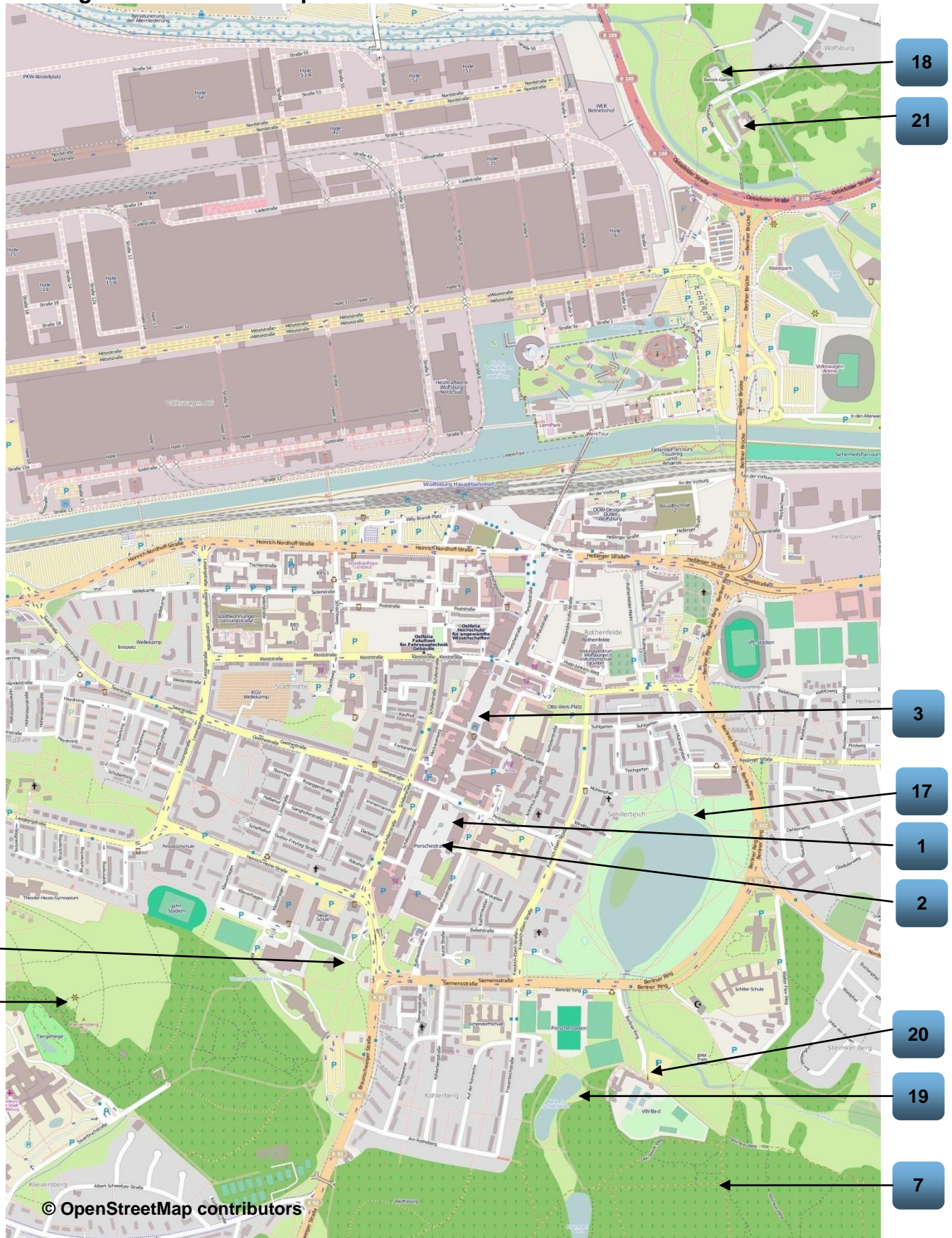
*„Gehet in den Wald, setzt Euch irgendwo hin und lasst die Kraft der Natur auf Euch wirken. Nur wer diese erfahren hat, weiß um den Verlust, wenn sie nicht mehr da ist.“*

Euer Florian





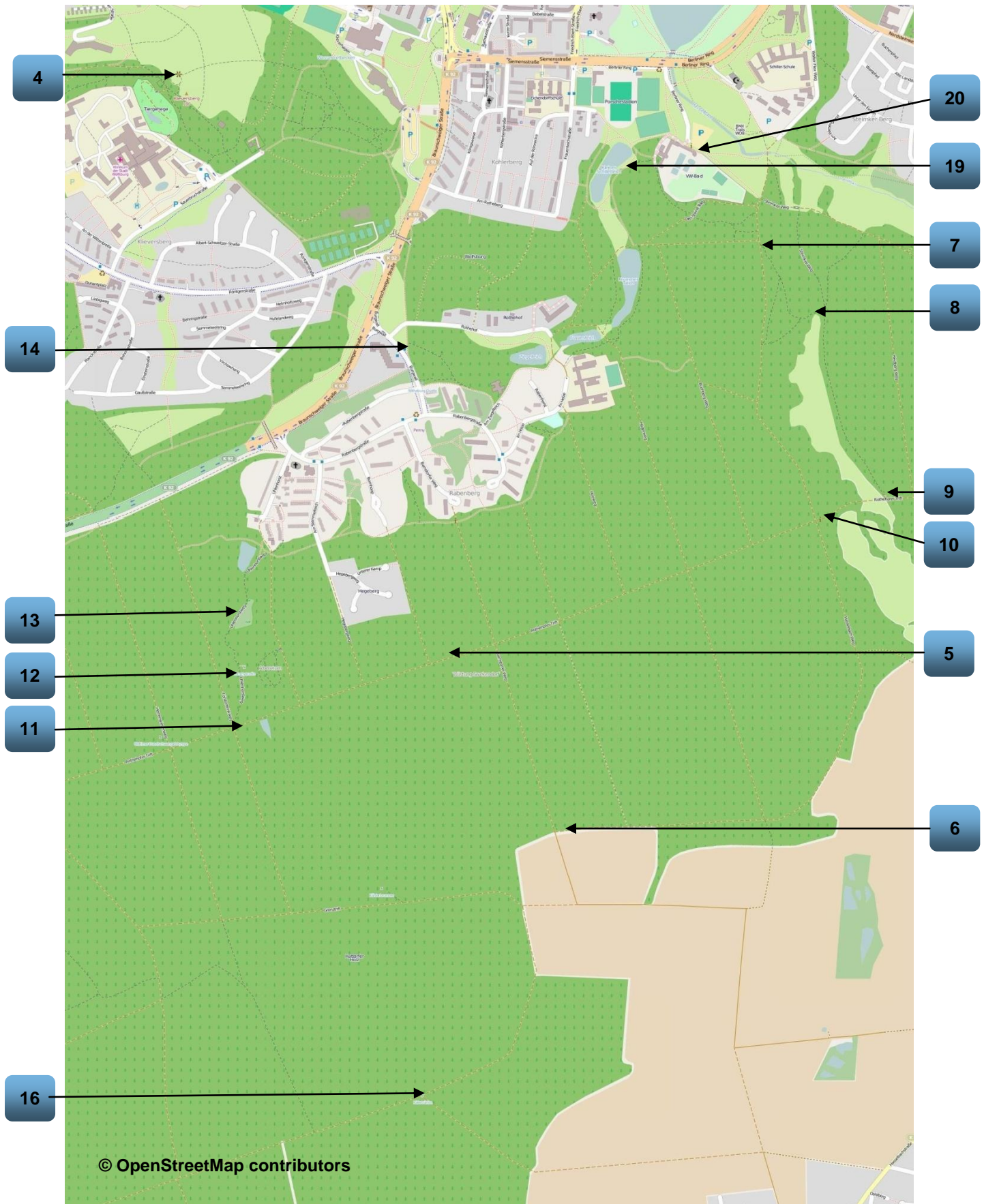
## Anhang 1: Die Orte des Spieles







## Die Verwunschte Stadt





Nr. in Anhang 1	Realer Ort	Bezeichnung in Fantasy Wob	GPS Koordinaten
1	Rathaus	Haus des hohen Rates	52 25.285 N 10 47.143 O
2	Stadtbibliothek	Stadtarchiv	52 25.285 N 10 47.143 O
3	Wölfe Statuen	Wölfe Statuen aus Bronze auf der Porschestraße nahe Hausnr. 37	52 25.412 N 10 47.275 O
4	Mahnmal des 2. Weltkrieg am Klieversberg	Mahnmal des großen Krieges und Platz der Ahnenbäume	52 24.961 N 10 46.226 O
5	Henkerseiche	Henkerseiche	52 23.959 N 10 47.025 O
6	Liebeseiche	Liebeseiche	52 23.643 N 10 47.331 O
7	Station 3: „Brunnen zum Kaiserstuhl“	Throne des Kaisers	52 24.495 N 10 47.927 O
8	Station 4: „Aussichtspunkt am Hasselbachtal“	Hasselbach, wo er ruht im sandigem Bette	52 24.537 N 10 48.049 O
9	Station 5: „Ziehbrunnen“	Brunnen, wo es gezogen wird aus großer Tiefe	52 24.238 N 10 48.264 O
10	Station 6: „Libellengrund“	Stein der Feen, welcher steht am Grunde	52 24.190 N 10 48.074 O
11	Station 14: „Wassermühlenrad“	Rad, welches erfährt die Kraft des Wassers	52 23.843 N 10 46.457 O
12	Station 15: „Tommy-Quelle“	Quelle aus dem die Sieger des großen Krieges sich labten	52 23.954 N 10 46.400 O
13	Station 16: „Erlengrund“	Wasser, welches auch die Erlen trinken	52 24.035 N 10 46.391 O
14	Station 17: „Rotheburg-Quelle“	Rotheburger Quell	52 24.432 N 10 46.947 O
15	Sonnenuhr vor dem Planetarium,	Sonnenuhr vor der Kugel der Wahrsager	52 25.026 N 10 46.934 O
16	Station 10: Käferquelle	Ältestenrat der Käferquelle	52 23.181 N 10 46.932 O
17	Gedenkstein zur Schillermühle am großen Schillerteich in Form eines Mühlensteines	der Stein, welcher das Korn malt am großen Schillerteich	52 25.247 N 10 47.873 O
18	Barockgarten am Schoß	Garten der Burg, wo der Natur nicht gelassen ihren freien Lauf sondern in unnatürliche Muster geschnitten	52 26.429 N 10 47.889 O



## Die VerWunschene Stadt

19	Am kleinen Schillerteich, steht ein recht seltsames Kunstgebilde, wo drei große Granitblöcke aufeinander gestapelt sind und so eine Treppe mit drei Stufen bilden	Treppe der Riesen am kleinen Schillerteich	52 24.822 N 10 47.555 O
20	Die blaue Säule	Die blaue Säule	52 24.854 N 10 47.687 O
21	Schloss Wolfsburg	die Wolfsburg	52 26.372 N 10 47.937 O

### Anhang 2: Karte von Fantasy WOB

Die Karte von Fantasy WOB, welche für die Spieler zu Beginn des Spieles (siehe Kapitel 2 „Vor dem Tore der Wolfsburg“) ausgehändigt wird ist als separate JPG Datei unter „Anhang\_2\_Karte von Fantasy WOB\_gesammt.jpg“ zu finden. Außerdem existiert dieselbe Karte als ausdruckbare Version, (wo 4 DIN A4 Blätter zusammengeklebt werden können) unter den vier Dateien „Anhang\_2\_Karte von Fantasy WOB\_NO/NW/SO/SW.jpg“

### Anhang 3: Ausweis fürs Stadtarchiv

Diesen Anhang müssen Sie als Spielleiter vor dem Spiel ausdrucken, damit der Charakter Rolf Gänsefeder den Spielern diese Genehmigung zu Beginn des Spieles überreichen kann. Dieser Schrieb soll von den Spielern in der Stadtbibliothek vorgezeigt werden. Der Anhang ist als einzelne Datei unter „Anhang 3 Ausweis fürs Stadtarchiv.pdf“ zu finden

### Anhang 4: Bücherliste in der Stadtbibliothek

Der Anhang ist als einzelne Datei unter „Anhang 4 Bücherliste in der Stadtbibliothek.pdf“ zu finden. Diesen Anhang müssen Sie als Spielleiter vor dem Spiel ausdrucken und bei der Stadtbibliothek vorbeibringen. Er enthält eine Liste mit realen Büchern, welche in der Bücherei zu finden sind und sich mit den Themen „Hexerei, Magie, Flüche“ beschäftigen. Die Spieler werden nach genau diesen Themen fragen, wenn Sie dort ankommen und die Mitarbeiter können diese Liste ohne selbst zu recherchieren aushändigen. Beim den Verlauf des Spieles hilft den Spielern in dieser Bücherliste nur die alte Ausgabe der Wolfsburger Fanfare (Anhang 5) weiter. Die zweite Seite des Anhanges ist eine Art „Formular“, wo sie den Mitarbeitern der Bibliothek bekannt machen, dass dieses Spiel stattfindet. Von Ihnen müssen aber noch Datum, Uhrzeit und evtl. Ihre Telefonnummer eingetragen werden.

### Anhang 5: Alte Ausgabe der Wolfsburger Fanfare von 656 nach Gründung WOB

Ebenso diesen Anhang müssen Sie als Spielleiter vor dem Spiel ausdrucken und bei der Stadtbibliothek vorbeibringen. Dieser ist als separates PDF-Dokument unter dem Namen „Anhang 5-Wolfsburger Fanfare-656-n-G-WOB“ zu finden. Zuerst sollen die Mitarbeiter der Bibliothek Anhang 4 aushändigen und wenn diese nach der alten Ausgabe der Wolfsburger Fanfare fragen, wird Anhang 5 überreicht. Ausgabe enthält die letzte Kolumne von Willi Heuler, wo von einem besagten Fluch die Rede, welcher über die Stadt kommt. Sie kennen die die Kolumne aus dem Vorwort.





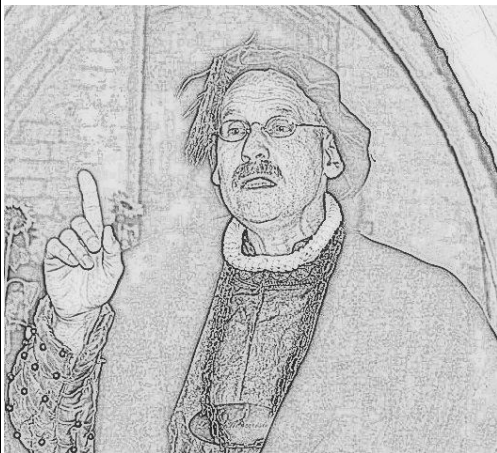
## Anhang 6: Rezept zur blauen Kraft

Diesen Anhang müssen Sie als Spielleiter vor dem Spiel ausdrucken, rund ausschneiden und bei der Henkerseiche (Nr. 5) verstecken. Dieser ist als separate Datei unter „Anhang 6 Rezept zur blauen Kraft.pdf“ zu finden

## Anhang 7: Rezept zur Aufhebung des Bannes

Diesen Anhang müssen Sie als Spielleiter vor dem Spiel ausdrucken, rund ausschneiden und bei der Liebeseiche (Nr. 6) verstecken. Datei unter „Anhang 7 Rezept zur Aufhebung des Bannes.pdf“ zu finden

## Anhang 8: Beschreibung des Charakters Rolf Gänsefeder

Charakterbogen: Rolf Gänsefeder		
Vorname:	Rolf	 <p>Quelle: <a href="http://www.urlaub-im-web.de/luebeck-urlaub.html">http://www.urlaub-im-web.de/luebeck-urlaub.html</a></p>
Nachname:	Gänsefeder	
Spitzname:	Die Hand der Wolfsburg	
Alter:	63	
Geschlecht:	männlich	
Beruf:	Generalsekretär des Herren von Wolfsburg	
Status:	Hoch angesehen in ganz Wolfsburg, da viele Bürger ahnen, dass Wolfram von und zu Wolfsburg ohne seine „helfende Hand“ im Chaos versinken und die Geschicke der Stadt nicht richtig lenken könnte.	
Soziales Umfeld:	Kontakt in den höchsten Kreisen von Adel, Politik, Gilden und Manufakturmanager	
Aussehen:	Vornehme Robe aus Samt, weißes Rüschenhemd, Samtmütze mit Gänsefeder dran, welche er zum Schreiben herausziehen kann. Runde Nickelbrille, Schnurrbart.	
Verhalten:	Als Sprachrohr des Burgherren tritt er selbstsicher und etwas herablassend gegenüber dem gemeinen Bürger auf. Er achtet penibel aufs Protokoll und die Etikette. Immer wenn er redet, hebt er mit gestrecktem Zeigefinger die Hand, um die Wichtigkeit seiner Worte zu unterstreichen. Er lässt sich notgedrungen auch vom einfachen Bürger belehren, wenn es dem Wohle der Stadt dient.	
Charakter:	<ul style="list-style-type: none"><li>• selbstsicher</li><li>• korrekt</li><li>• loyal</li></ul>	
Lebensweg:	648 n. G. WOB: Geboren im Städtischen Heilerhaus zu Wolfsburg als Sohn des amtierenden Generalsekretär von Wolfsburg Rudi Gänsefeder 658 bis 685 n. G. WOB: Ist er die „Hand der Hand“ und geht bei seinem Vater im Sekretariat in die Lehre.	





## Die VerWunschene Stadt

	<i>685 bis 711 n. G. WOB: Generalsekretär des Herrn von Wolfsburg und zunehmend aktiver Gestalter in den Belangen der Stadt.</i>
Besondere Fähigkeiten:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>gebildet</i></li> <li>• <i>wortstark</i></li> </ul>
Besondere Schwächen:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>volksfern</i></li> <li>• <i>emotionslos</i></li> </ul>
Zitate:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>„Hört, hört, was ich im Namen des Herren von Wolfsburg zu verkünden habe ...“</i></li> <li>• <i>„Ich, Generalsekretär des Herren von Wolfsburg meine, ...“</i></li> <li>• <i>„Zum Wohle unserer stolzen Stadt!“</i></li> </ul>
Wie spielt man seine Rolle?	<i>Rolf ist einerseits der idealtypische Beamte: korrekt, formell, emotionslos und bürokratisch. Andererseits ist er auch gewillt, diese Rolle beiseite zu legen, wenn es dem Wohle der Stadt dient, so dass er seine sympathische Seite zeigt.</i>

## Anhang 9: Beschreibung des Charakters Willi Heuler

Charakterbogen: Willi Heuler	
Vorname:	<i>Willi</i>
Nachname:	<i>Heuler</i>
Spitzname:	<i>Der Bettler bei den heulenden Wölfen</i>
Alter:	<i>74</i>
Geschlecht:	<i>männlich</i>
Beruf:	<i>(ehemals) Journalist (aktuell) Stadtpenner</i>
Status:	<i>Für einen Stadtpenner bekannt und wohlwollend toleriert</i>
Soziales Umfeld:	<i>Passanten aller Art, welche an ihm vorbeilaufen und mit einem Stadtpenner reden wollen</i>
Aussehen:	<i>Ausgefranzter Hut, zerschlissener Mantel, Koffer mit Flaschen drin, kleiner Körperbau, unrasiert, freundliches rundes Gesicht. (Das Bild stammt nicht aus seine „Bettlerzeit“ sondern ist eine Bronzestatue, welche ihm zu Ehren aufgestellt wurde.)</i>
Verhalten:	<i>Er plaudert mit vielen Passanten und gibt ihnen Ratschläge zum Leben. Ist verdrossen über die Obrigkeit der Stadt</i>
Charakter:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>ausgeprägter Gerechtigkeitssinn</i></li> <li>• <i>leicht depressiv</i></li> <li>• <i>aufbrausend</i></li> <li>• <i>naturlieb</i></li> </ul>
Lebensweg:	<i>637 n. G. WOB: Geboren im Städtischen Heilerhaus zu Wolfsburg 651 bis 656 n. G. WOB: Journalist bei der Wolfsburger Fanfare und Verfasser der Kolumne „Wolfsgeheule“. Er wird wegen seiner kritischen Äußerungen in seiner IIX. Kolumne 656 n. G. WOB von unbekannten</i>





## Die VerWunschene Stadt

	<p><i>Mächtigen der Stadt aus der Redaktion der Wolfsburger Fanfare gefeuert. 656 bis 711 n. G. WOB: arbeitsloser Stadtpenner und Säufer, welcher bei den heulenden Wölfen herumhängt</i></p> <p><i>Ab 711 n. G. WOB: Einer der Retter der Stadt und erneut Verfasser der Kolumne „Wolfsgeheule“. Nach ihm ist der Willi Heuler Platz benannt, wo auch eine Statue aus Bronze zu finden ist.</i></p>
Besondere Fähigkeiten:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>wortstark</i></li> </ul>
Besondere Schwächen:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Er ist öfters betrunken, um die traumatischen Geschehnisse in der Vergangenheit und seine ungerechte Behandlung zu vergessen.</i></li> <li>• <i>Ihn plagen Alpträume</i></li> <li>• <i>Er legt sich mutig mit bedeutenden Persönlichkeiten an.</i></li> </ul>
Zitate:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>„Ich habe es die ganze Zeit gewusst!“</i></li> <li>• <i>„Die da oben sind an allem Schuld“</i></li> <li>• <i>„Hört auf die Worte des Heulers!“</i></li> </ul>
Wie spielt man seine Rolle?	<p><i>Willi ist eine Mischung aus deprimierten Säufer, Bettlerfigur, ein aufbrausender Rebell gegen alle Obrigkeit, und Ratgeber mit Lebenserfahrung</i></p>

## Anhang 10: Ausgaben der Wolfsburger Fanfare

*Die 8 Ausgaben der Wolfsburger Fanfare sind als separate PDF Dateien im gepackten Archiv zu finden. Diese können dadurch per Email oder Smartphone (Zauberbox) separat verschickt werden.*