



Ein DSA-Szenario von Michael Höppner für 3–5 Helden der Stufen 1–3
Illustrationen von Christoph Hoppenbrock

Einige Worte für den Meister zum Geleit

Im Gegensatz zu vielen anderen Werken dieses Genres bezieht „Boronmond“ seinen Reiz nicht aus der Konfrontation der Helden mit immer neuen und gefährlichen Monstern, sondern aus der düsteren Atmosphäre des bornländischen Spätherbstes und dem allmählichen Eindringen einer mörderischen Kraft in die heile Welt des Festumer Bürgertums. Sie als Meister sollten versuchen, diesen Unterschied in Ihre Spielführung einfließen zu lassen. Erschreckende oder schockierende Szenen sollten unvermittelt über die Helden hereinbrechen, der Rückzug in die heile Welt des geregelten Festumer Stadtlebens sollte nach jeder beunruhigenden Episode zunehmend durch den Verfolgungswahn der Helden erschwert werden.

Lassen Sie den Gefahreninstinkt Ihrer Helden bisweilen Fehlalarm geben. Schildern Sie nervenaufreibende Minuten lang den Weg der Helden über die nebelverschleierte Allee zum Gut der Plankotts auf die beunruhigendste Art und Weise, und lassen Sie die Helden ihre Vorsichtsmaßnahmen beschreiben. Gönnen Sie sich dann und wann ein geheimnisvolles Würfeln hinter Ihrem Meisterschirm, vor allem dann, wenn die Helden sich mit völlig belanglosen Meisterpersonen unterhalten.

Die klassischen Spannungsförderer wie flackerndes Kerzenlicht am Spieltisch und gedämpfte Musik im Hintergrund können Ihnen die Aufgabe deutlich erleichtern, Ihren Spielern einen spannenden Abend zu bescheren. Zur weiteren Ausgestaltung des Schauplatzes der Handlung, dem Bornland und der Stadt Festum im besonderen sei Ihnen der Regionalband „Das Land an Born und Walsach“ anempfohlen.

Zur Vorgeschichte und Handlung des Abenteurers

Hauptpersonen der Handlung sind Karia Plankott und ihre (längst verstorbene) Großmutter Karia Reetnek.

Letzterer wurde am 16. Travia 87 vor Hal in einer kleinen nivesischen Siedlung am Oberlauf des Born geboren, wo sie bereits in jungen Jahren eine bedeutende Schamanin ihrer Sippe wurde. Eine Epi-

demie unter den Karenherden der Nivesen und die darauffolgende Hungersnot zwang mehrere Familien etwa 50 vor Hal zum Exodus in das Bornland, wo sie sich in der Nachbarschaft der kleinen Ortschaft Hamkeln ansiedelten.

Die Bevölkerung des Weilers, der sich ursprünglich um die beiden Landsitze der Familien Plankott und Ganriw gebildet hatte, stand dem „götterlosen und faulen Nivesenpack“ anfangs mißtrauisch, später feindselig gegenüber. Vor allem die Schamanin Karia bekam schnell den Ruf einer Dämonenbuhle – obwohl sie inzwischen mit einem ansässigen Großbauern verheiratet war –, so daß sie bald auf die Ausübung ihrer kultischen und magischen Fähigkeiten gänzlich verzichtete. Aus diesem Grunde unterließ sie auch die magische Unterweisung ihrer schönen Tochter Miriam, die dann später einen jungen Erben der angesehenen Familie Plankott ehelichte. Als Karia jedoch älter wurde und ihre Schönheit verwelkte, ließ sich ihr Gatte mehr und mehr vom Gerede der anderen Dorfbewohner beeinflussen und sperrte sie schließlich in einer kleinen Dachkammer seines Hauses ein. Wen mag es verwundern, daß die alternde Nivesin nun langsam böseartig und gehässig wurde.

Als im Jahre 28 vor Hal das Korn in Hamkeln auf den Feldern verfaulte, wurde schnell die „alte Dämonenbuhle“ als Schuldige ausgemacht. Der Mob zog zum Hof des Großbauern, und bald flogen die ersten Fackeln auf den Heuboden. Das Feuer griff rasch auf das Gutshaus über – Karia Reetnek, in ihrem Zimmer eingeschlossen, starb in den Flammen.

Teils durch ihre Verbitterung hervorgerufen, teils durch ihre magische Begabung verstärkt, führte dieser gewaltsame Tod dazu, daß Karias Seele keinen Einlaß in Borons Hallen fand, sondern ohne Bewußtsein, aber voller Rachgier über ihren Nachkommen schwebte.

Miriam Plankott mag diese Anwesenheit gespürt haben, als sie sich entschied, ihrer Tochter trotz aller bösen Erinnerungen den Namen ihrer Mutter zu geben. Die junge Karia Plankott jedenfalls entwickelte sich zu einem aufgeweckten, lebenslustigen Kind, an dem die kostspielige Ausbildung zum Medicus, die ihr Vater bezahlt, nicht verschwendet war. Allerdings verfügt sie, wie viele ihrer Kollegen auch, über eine grenzenlose Neugier, die sie und eine Handvoll Freunde dazu trieb, mit einigen harmlosen Schriften über magische Phänomene zu experimentieren.

Einer der Texte, die ihr Freund Panek aus der Bibliothek seines ebenfalls wohlhabenden Vaters „entlieh“, enthielt allerdings Teile eines echten Beschwörungsrituals.

Als die Gruppe dieses Ritual nachvollzog, geschah es, daß Karias unentdecktes magisches Potential, das sie wohl von ihrer Großmutter geerbt hat, der ruhelosen Seele von Karia Reetnek die Möglichkeit eröffnete, in ihre Enkelin einzufahren. Seit diesem Tag litt die junge Karia, die von ihrer Besessenheit nichts ahnte, immer häufiger unter Gedächtnislücken. Meist fand sie sich morgens todmüde in ihrem Bett; der Zustand ihrer Kleider und Schuhe ließ zwar darauf schließen, daß sie des Nachts aus gewesen war, ihr fehlte jedoch jegliche Erinnerung daran.

Als dann in den folgenden Tagen zwei furchtbare Morde an ihren Mitbeschwörern verübt wurden, begannen ihr die unerklärlichen „Gedächtnislücken“ und die Todesfälle ihrer Freunde unheimlich zu werden. Natürlich sind diese Phasen geistiger Abwesenheit die Momente, in denen die alte Karia Reetnek von ihr Besitz ergreift und in blinder Wut wahllos mordet.

Schließlich sucht die junge Heilerin einen erfahrenen Freund auf und bittet ihn um Hilfe (bei diesem Ratgeber handelt es sich natürlich um ein Mitglied Ihrer Gruppe).

Während Ihre Helden sich vermutlich an ihre Nachforschungen machen werden, fährt Karia auf unbestimmte Zeit zur Erholung auf das Landgut ihrer Familie. Ihren mörderischen Quälgeist jedoch kann sie damit natürlich nicht abschütteln, und so wird ein alter Nachbar, der am Abend ihrer Ankunft ausgiebig über ihre „dämonische“ Großmutter schimpft, zum nächsten Opfer der Schamanin, die die treuen Wachhunde der Plankotts auf den Alten hetzt.

Karia kehrt verzweifelt nach Festum zurück. Der weitere Verlauf hängt stark von der Kombinationsgabe Ihrer Helden und ihren Handlungen ab. Die spannendste Variante ist sicherlich, wenn die Helden sofort in den Weiler Hamkeln aufbrechen, um dort den merkwürdigen Todesfall zu klären. Auf dem Weg zur Besichtigung des Leichnams stoßen sie dann auf Bert und die alten Aufzeichnungen des örtlichen Traviatempels und erfahren so von der tragischen Geschichte Karia Reetneks.

Von düsteren Vorahnungen oder konkretem Verdacht getrieben, eilen die Helden zurück nach Festum, wo sie gerade rechtzeitig kommen, um Karia davon abzuhalten, erst ihre Freundin Mara und, als sie wieder zu sich kommt, sich selbst umzubringen. Die am Ende des Abenteuers aufgeführte Zeittafel stellt den chronologischen Ablauf der Ereignisse dar, wenn die Helden in keiner Weise eingreifen, und muß von Ihnen, den Aktionen Ihrer Spieler entsprechend, modifiziert werden.

Vorgeschichte für die Spieler

Meisterinformationen:

Das Abenteuer spielt im düsteren Boronmond in der Stadt Festum und dem Hinterland (die genaue Jahreszahl spielt hingegen eine untergeordnete Rolle).

Im Idealfall befindet sich in Ihrer Spielrunde ein Medicus, der sein Studium im Festumer Therbünitenspital erst kürzlich abgeschlossen hat. Möglich ist aber auch ein anderer Charakter, der sich zum Zwecke der Fortbildung in diesem renommierten Haus aufhält. Notfalls ist natürlich auch ein gebürtiger Festumer oder ein beliebiger anderer Held ein geeignetes Objekt, der dann allerdings Karia zu vor bereits auf anderem Wege kennengelernt haben sollte.

Die junge Frau ist in ihrer Verzweiflung nicht sehr wählerisch bei der Suche ihres Ratgebers, solange er nur kein kleinbürgerli-

cher oder weltfremder Akademiker ist. Im folgenden Text gehen wir von einem Medicus aus, in einem anderen Falle müssen Sie halt die entsprechenden Änderungen vornehmen.

Allgemeine Informationen:

Das Leben eines Abenteurers ist keine einfache Sache. Das hartverdiente Geld verflüchtigt sich schneller, als man es verdienen kann, und das Leben auf den Straßen Aventuriens ist entbehrungsreich. Die Auftraggeber werden von Jahr zu Jahr geiziger und die Aufgaben in Zeiten wie diesen immer schwerer.

Niemand wird es dir da verdenken, wenn du die wenigen angenehmen Stunden des Lebens ausgiebig genießt und das bißchen Geborgenheit, daß du findest, dankbar annimmst. Der Winter kündigt sich an, über das Meer blasen kalte Stürme, und das Land ist karg und dunkel. Selbst die sonst so unerschütterliche, lebendige Stadt Festum scheint unter den düsteren Nebelschwaden des Boronmonds beunruhigt innezuhalten. Die letzten Schiffe vor den Herbststürmen brachten noch Grüße aus dem frohen, warmen Süden, seit fast einer Woche ist nun aber nicht einmal ein Fischerboot in See gestochen. Die Menschen verschanzen sich in ihren warmen Häusern und überlassen die Gassen dem eisigen Wind. Du hast diese dunkle Zeit dazu verwendet, dich der Vervollkommnung deiner Heilkünste zu widmen, und dich für einiges Silber in dem angesehenen Festumer Therbünitenspital angemeldet. Was von deinem letzten Abenteuer noch an Geld übriggeblieben ist, wird dich noch einige Monate lang ernähren. Phex allein weiß, was du dann tun wirst, aber für den Moment genießt du die warme Stube und den geordneten Tagesablauf im Spital.

Es ist der frühe Nachmittag des 4. Boron. Du sitzt über einigen Lehrtexten in deiner kleinen Stube, als das aufgeregte Klopfen deiner Vermieterin dich aufschreckt. Die vollschlanke Mittvierzigerin streckt auf deine Antwort hin den Kopf durch die Tür und kündigt Besuch für dich an. Eine junge Dame, sagt sie, bestehe darauf, dich sofort zu sehen.

„Ganz aufgeregt ist sie. Sie hat kaum unten warten wollen. Und bleich schaut sie aus! Bei Peraine, daß die uns keine Krankheit ins Haus bringt! Sie wird sicher eure Dienste als Heiler wollen. Mein Junge hat damals auch so ausgesehen, als er sich die Blaue Keuche geholt hat. Das war, als er erst acht Jahre alt war ...“

Du unterbrichst die behäbige Frau und bittest sie, dem Gast den Weg zu dir hinauf zu weisen. Wenig später tritt nach einem erneuten Klopfen eine junge Frau ins Zimmer. Sie ist Anfang zwanzig, zierlich gebaut, und das überaus hübsche Gesicht wird von kurzen, schwarzen Locken umrahmt. Du erkennst erst auf den zweiten Blick deine Mitstudentin Karia wieder, denn die sonst so lebhaften Augen sind von dunklen Ringen umgeben und die rosigen Wangen kreidebleich. Sie ist völlig außer sich, und noch bevor du ihr einen Stuhl anbieten oder etwas zu trinken einschenken kannst, beginnt sie überstürzt zu erzählen:

„Ich bin so froh, Euch anzutreffen. Ich brauche Eure Hilfe, Herr Co-Studiosus, denn Ihr seid ein unerschrockener Mensch. Ich hoffe und glaube, daß Ihr, anders als unsere werten Lehrer im Spital, in der Lage seid, über den Rand des Alltäglichen hinauszublicken. Und ich fürchte, ich bin Zeugin einer furchtbaren Kette von Ereignissen geworden, Zeugin in der Art, daß ich nicht vermag, mich der Stadtgarde in aller Offenheit anzuvertrauen. Aber laßt mich versuchen, Euch das Geschehene zu schildern. Ihr habt doch sicherlich vom schrecklichen Tod des Ischtan Maatsson gehört?“

Meisterinformationen:

Natürlich hat der Held vom Mord an Ischtan gehört. Dieser, wie auch der gewaltsame Tod des Panek von der Misa, war in der

letzten Wochen das Gesprächsthema Nummer eins im Therbünitenspital und den Kneipen im Hesindedorf. Sie sollten Ihren Helden nicht viel mehr mitteilen als die ungefähren Todesdaten der beiden, ausgekleidet mit den wildesten Gerüchten. Karia wird dem Helden daraufhin in wirrer Abfolge und mit oft unverständlichen Gedankensprüngen ihre Geschichte erzählen. Der Held wird an den meisten Stellen wohl nachhaken müssen, um eine verständliche Schilderung zu erhalten.

Folgende Aussagen wird Karia aber auf jeden Fall machen:

- 1.) „Es war doch alles bloß ein Spaß. Wer hätte denn ahnen können ...“ (in zunehmender Erregung) „... und jetzt ist Ischtan tot und Panek auch, und die Stadtgardisten waren da ... Ich hoffe bloß, daß Mara und Rogan nichts passiert ...“
- 2.) „Ich halte das Ganze nicht mehr aus. Nur gut, daß meines Vaters Gut nicht fern liegt, so kann ich im geruhsamen Hamkeln Zuflucht suchen vor alledem.“

Bei gezieltem Nachfragen können die Helden von Karia auch noch folgende Auskünfte erhalten:

- 1.) Namen und Wohnorte von Mara, Panek, Ischtan und Rogan (die der Heiler unter den Helden möglicherweise selber zum Teil weiß – schließlich handelt es sich hier um Mitstudenten.)
- 2.) „Wir haben eine Art magische Sitzung abgehalten. Nichts Ernstes, schließlich beherrscht ja keiner von uns die magischen Künste, und ich wäre auch sofort zu unserem Lehrmeister gegangen, wenn ich gedacht hätte, daß wir uns mit wirklicher Magie beschäftigen. Wir haben nur ein bißchen herumexperimentiert. Panek hat dafür die Schriften besorgt.“
- 3.) Eine kurze Schilderung der Beschwörung, an der Karia teilgenommen hat und bei der sie „... wohl ein bißchen durchgedreht ...“ ist.
- 4.) Nur nach einer gelungenen *Bekehren-* oder *Heilkunde Seele-* Probe: eine Schilderung der Vision Karias bei dieser Sitzung: „Ich war in einem Flammenmeer gefangen, alles glühte und schmerzte. Ich hörte aufgeregte Stimmen und das Bersten von Holz. Ich wünschte nichts mehr, als in ein Wasser zu gelangen, fort von dem Feuer. Dann auf einmal schien ich auseinandergerissen zu werden, ich driftete von mir selbst fort, und die Stimmen wurden hämisch und lachten. Und ich war erfüllt von dumpfem Haß ...“

Karia wird nach ihrem Besuch bei den Helden – denen sie übrigens keinen Lohn versprechen wird, schließlich handelt es sich hier um einen Gefallen unter Studenten – unverzüglich nach Hamkeln aufbrechen.

Versuchen Sie es so einzurichten, daß die Helden sie nicht daran hindern. Einerseits würde es die Logik des Abenteurers empfindlich stören, andererseits ist sie sehr verunsichert und wäre bei ihren Verwandten tatsächlich besser aufgehoben. Kommen die Helden hingegen auf die Idee, sie begleiten zu wollen, so können Sie das nötigenfalls zulassen – obwohl Karia es kaum verstehen wird, denn schließlich sind die Morde ja hier in Festum geschehen und nicht in ihrem Heimatdorf.

Im folgenden seien einige für das Abenteuer bedeutende Orte und ihre Bewohner beschrieben:

Karias Studentenbleibe (Fürst-Berteg-Allee)

Allgemeine Informationen:

Eine geräumige Dachwohnung in einem gutbürgerlichen Haus.

Spezielle Informationen:

Die Vermieter, der Bognermeister Barram und seine Familie, sind für die Dauer des Abenteurers in den Süden verreist. Karias Wohnung umfaßt drei Zimmer: einen Aufenthaltsraum mit Kochstelle, Tisch und Stühlen und einem Schreibtisch, ein Badezimmer mit einem großen Badesüber und Abort, und das Schlafzimmer mit dem (für die hiesigen Verhältnisse) luxuriösen Bett. Der Zugang erfolgt über das Stiegenhaus, von dem aus die (verschlossenen) Türen zu den Räumen der Familie Barram führen.

Meisterinformationen:

Karia Plankott (24) ist die Hauptperson dieses Abenteurers. Sie war bis vor kurzem eine strebsame Schülerin des Festumer Therbünitenspitals, in letzter Zeit aber ist sie öfters abwesend, geistig wie auch körperlich, und verpaßt sogar bisweilen die Anatomievorlesungen des beliebten tulamidischen Medicus Berromen. Sie ist seit etwa zwei Wochen von dem Geist ihrer Großmutter Karia Reetnek besessen, der von Zeit zu Zeit ihr Bewußtsein trübt und in ihrem Körper grausame Morde verübt. Die junge Heilerin ahnt allerdings nichts von dieser Besessenheit oder ihren Gewalttaten, sie wundert sich bloß über gelegentliche „Ausfälle“, von denen ihr nur die Erinnerungsgrauschhafter Glückszustände bleiben. Je mehr die Morde um sie herum aber sie selbst als Täterin einkreisen, beginnt sie ihre eigene Schuld zu ahnen, was schließlich zu einem verzweifelten Selbstmord führt (wenn die Helden nicht rechtzeitig eingreifen). Im Zustand der Besessenheit verändert sich ihr Aussehen drastisch: Ihr Rücken scheint sich unter der Last vieler Jahre zu verkrümmen, ihre Hände gleichen eher Rabenkrallen, und ihre sonst so glatte Haut ist faltig und fleckig wie bei einer Achtzigjährigen.

Karia ist 83 Finger groß, schwarzhaarig und von zierlicher Gestalt. Ihre Werte:

Stufe 3 MU 9 KL 13 IN 12 CH 11 FF 12 GE 9 KK 8 MR 4 AT/PA 8/9 (Dolch, Peller) LE 35

Herausragende Talente: Heilkunde Gift 5, Heilkunde Krankheiten 7, Heilkunde Wunden 7, Menschenkenntnis 5, Gefahreninstinkt 4

Besonderheiten: Unter des geistigen Herrschaft Karia Reetnecs halbieren sich KL und CH, während sich MU, GE und KK verdoppeln. AT/PA betragen dann 16/2.

Rogan Widmans Haus (Neersander Gasse)

Allgemeine Informationen:

Ein kleines, einstöckiges Gebäude mit 2 Zimmern und einem Dachboden.

Spezielle Informationen:

Die Vordertür ist mit einem simplen Schloß gesichert, die Hintertür, die zu einem winzigen Gärtchen führt, durch einen Holzriegel. Das vordere Zimmer, das sein Licht durch drei Pergamentfenster erhält, stellt den Wohn-, Koch- und Studierraum dar. In der Ecke stehen ein Herd, an der Wand daneben eine Truhe. Ein karger Tisch und mehrere Stühle und Hocker bildeten den „Versammlungszirkel“ für die geheimen Treffen der Gruppe. Im Schlafzimmer finden sich neben Bett, Nachttisch und den Waschuensilien (Schüssel, Wasserkrug, Trockentuch) nur etwa ein Dutzend verräterischer Kerben in einem Bettpfosten.

Meisterinformationen:

In der Truhe finden sich, unter Haufen von Studiennotizen, auch Briefe von maraskanischen Studenten, die Panek erhielt,

sowie die Pergamentrolle, die dieser sich aus der Bibliothek seines Vaters „auslieh“. Sie kann nach einer Probe auf *Alte Sprachen* als alt-bosporanischen Ursprungs erkannt werden. Ein Magiekundewert von mindestens 5 offenbart, daß es sich wohl um einen Teil eines Beschwörungsrituals für Verstorbene handelt.

Die Briefe sind ungefährlich und enthalten zumeist absoluten Unsinn. Kommentare über „... die Geister der von der Weltaischeibe Gegangenen ...“ könnten unkundige Helden aber durchaus auf eine falsche Fährte locken.

Der Dachboden ist nur über eine Leiter oder ähnliches zu erreichen und enthält nichts von Interesse.

Rogan Widmann (24) ist ein guter Freund Karias und Maras und ein sehr begabter Student des Spitals. Ihm ist es zu verdanken, daß Karia dem pseudomagischen Zeitvertreib Paneks beiwohnte und so von ihrer Großmutter besessen wurde. Er verwahrt auch einen Ohrring Karias, einen in Silber gefaßten Mondstein, den sie am Abend der betreffenden Sitzung verlor. Komplex, wie mystische Dinge nun einmal sind, würde ihr der Ohrring helfen, zu ihrem alten Selbst zu rückzufinden, das sie praktisch gleichzeitig mit dem Schmuckstück verlor. Rogan trägt das Schmuckstück in seiner Tasche umher und vergißt regelmäßig, es Karia endlich zu geben.

Der junge Medicus ist übrigens ein Charmeur und Herzensbrecher und auf seine diesbezüglichen Erfolge recht stolz, was die Kerben an seinem Bett belegen. Zu seinem Verdruß aber erwies sich gerade Karia, seine beste Freundin, bisher als abweisend. Seine Bemühungen in diese Richtung würden ihn aber nicht davon abhalten, mit einer hübschen Heldin einen Abend oder zwei Rahja zu opfern. Hier bietet sich eine gute Gelegenheit zu zusätzlicher Spannung: Eine Heldin verbringt eine Nacht mit Rogan (der immerhin zu dem Kreis der Verdächtigen gehört) und kann erleben, wie er vor dem Zubettgehen noch einmal seine Studienmaterialien für den nächsten Tag ordnet: die Schriften, die Lederschürze ... und den Peller, das traditionelle Seziermesser der Medici und der vermuteten Mordwaffe täuschend ähnlich. Na dann gute Nacht.

Rogan ist 92 Finger groß, blond, grauäugig und von athletischer Figur.

Stufe 2 MU 10 KL 12 IN 12 CH 13 FF 12 GE 11 KK 12 MR 2 AT/PA 10/8 (Knüppel) LE 40

Herausragende Talente: Betören 8, Heilkunde Gift 6, Heilkunde Krankheiten 6, Heilkunde Wunden 7, Menschenkenntnis 4, Gefahreninstinkt 3

Das Haus, in dem Panek von der Misa lebt (Neersander Gasse)

Meisterinformationen:

Ein Gebäude, dem von Rogan in den meisten Punkten ähnlich. Nach dem gewaltsamen Tod Paneks vor zehn Tagen hat die Stadtgarde unter Hauptmann Deleor das Haus durchsucht, sechs Tage später kam sein Bruder aus Vallusa, um Paneks Hab und Gut zu holen und die rechtlichen Angelegenheiten zu regeln. Die Helden werden hier wohl keine Antworten finden können, ihr Herumstöbern kann aber die Gardisten auf den Plan rufen und so zu einer Begegnung mit Hauptmann Deleor führen. Panek von der Misa, der im Alter von 24 Jahren verstorbene Student, wird von den meisten seiner Bekannten als ziemlicher Wirrkopf beschrieben. Der „verrückte Wissenschaftler“, der wohl allen Medici innewohnt, war bei ihm zu wahrer Blüte gereift. So

ist es auch nicht verwunderlich, daß er es war, der die pseudomagischen Sitzungen ins Leben gerufen hat, zu diesem Thema mit einigen maraskanischen Studenten korrespondierte und schließlich aus der Bibliothek seines Vaters, eines Adligen aus der Gegend um Vallusa, die alte Schriftrolle entnahm, die für Karia und letztlich auch ihn so verhängnisvolle Folgen haben sollte. Seine Leiche wurde von Parus Medicus, einem Gelehrten am Therbünitenspital, obduziert.

Ischtan Maatssons Wohnung (Fischduftgasse)

Meisterinformationen:

Ein kleines Zimmer im ersten Stock der Hafenkneipe „Glücklicher Wind“. Der Vermieter, Wirt Burscht (MR: 0), ist zwei Tage nach dem Tod Ischtans alles andere als freundlich oder offen. Neugierige Helden wird er notfalls mit Hilfe der Stadtgarde entfernen lassen, wenn er auch allgemein darauf bedacht ist, nicht zuviel Lärm um den mysteriösen Tod seines Untermieters zu machen.

In dem Zimmer, das Ischtan eindeutig als von thorwalscher Abstammung auszeichnet (Flaschenboot, Premer Feuer, sogar ein altes Wurfbeil von Ischtans Vater), können die Helden nichts von Bedeutung finden.

Ischtan Maatson, Sohn eines Thorwalers und einer bornischen Mutter, starb im Alter von 25 Jahren durch Karias Hand. Er leistete sich von der Studiumsunterstützung seines Vaters ein ärmliches Leben und reichliche Ausschweifungen. Mögen sein Wissensdrang und seine Seßhaftigkeit auch von seiner Mutter übernommen worden sein, in seiner Lebensführung schlug er



ganz nach seinem Vater. Dieser besuchte Ischtan, wann immer sein Schiff in Festum einlief (also etwa jeden Götterkreis einmal), und brachte ihm von seinem Kapitänsgehalt immer genug mit, um Studien- und Lebenskosten bis zum nächsten Jahr zu decken. Wie es sich für einen Thorwaler gehört, fand Ischtan sein Ende dann auch in einer Kneipe. Sein Leichnam wurde von Parus Medicus untersucht und liegt nun bei den Festumer Boronpriestern zur Bestattung bereit.

Mara Jensenskas Wohnung (Erlenweg)

Meisterinformationen:

Ein Dachgeschoß in einer kleinen Pension. Mara ist erst vor wenigen Tagen dort eingezogen, trotzdem hat ihre ältliche Haushälterin sie bereits fest in ihr Herz geschlossen. Sie wird nicht erfreut sein, wenn „Lumpen und Wegelagerer“ wie die Helden hier herumschnüffeln, Freunden Maras gegenüber wird sie aber immer höflich sein.

Mara Jensenska (22) ist ein sensibles Mädchen von gutem Aussehen. Ihre 85 Finger Größe ebenso wie ihre kurzen, schwarzen Haare lassen sie fast wie einen Jungen wirken, und tatsächlich gehen ihre Gefühle für Karia ein wenig über eine reine Freundschaft hinaus. Daß sie dadurch in einer Art Konkurrenzverhältnis zu Rogan steht, macht ihre Bekanntschaft nicht einfacher. Ansonsten ist sie aber ein sehr umgänglicher Mensch und, gemäß ihrer beruflichen Zukunft als Heilerin, jederzeit bereit, Bedürftigen zu helfen. Sie ist es, die Karia nach ihrem Zusammenbruch pflegt und dafür von ihr erstochen wird, sollten die Helden dies nicht zu verhindern wissen.

Ihre Werte:

Stufe 1 MU 8 KL 11 IN 13 CH 13 FF 12 GE 9 KK 9 MR -2 AT/PA 5/8 (waffenlos) LE 25

Herausragende Talente: Heilkunde Gift 5, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Wunden 6, Menschenkenntnis 4, Gefahreninstinkt 3

Die Stadtwache (Bornplatz)

Meisterinformationen:

Früher oder später werden die Helden wahrscheinlich „wegen verdächtiger Umtriebe“ oder „Erregung öffentlicher Unruhe“ (eine absolute Lieblingsbeschäftigung vieler Helden) hier vorgeführt. Wenn Sie wollen, können Sie bei jeder passenden Gelegenheit in den Straßen Festums mit W20 würfeln: Bei einer 1 oder 2 wurden die Helden bei ihren Aktionen von einer Patrouille entdeckt, die im Notfall innerhalb von W20 Kampfrunden Verstärkung herbeirufen kann.

Die kampfrelevanten Werte eines Gardisten sind:
MU 14 MR 4 AT/PA 13/12 (Säbel) TP 1W+4 RS 3 LE 40

Wir wollen hoffen, daß die Helden auf einen Kampf verzichten und so unbeschadet einer Blüte der bornischen Ordnungsmacht gegenüber treten können: dem zuständigen Hauptmann Deleor. Dieser Hauptmann ist genau das, was man sich unter einem Festumer Gardisten vorstellt. Seine Engstirnigkeit wird nur durch seine Borniertheit, diese wiederum nur noch durch seine Ordentlichkeit übertroffen. Mag draußen auch ein Ogerzug durch die Straßen ziehen und haufenweise Bürger verschlingen, bevor nicht die Personalien des Meldenden aufgenommen sind, wird kein Wachtmeister unter seinem Kommando auch nur einen Finger rühren. Das soll nicht heißen, daß er keine Ahnung

von Polizeiarbeit hat, ganz im Gegenteil, keiner kennt die entsprechenden Standardwerke „Prozeduren bei der ordentlichen Ermittlung“ und das unersetzliche „Rechte und Pflichten von verwarnten Personen und konfisziertem Material für die Dauer des Verweilens an einem gesicherten Ort der gesetzlichen Wache“ so gut wie er.

Im Fall der mysteriösen Morde an den jungen Heilern hat er also alle notwendigen Schritte der Ermittlung durchgeführt – nur bei der Kombination der so ermittelten Daten zeigt er wenig Geschick. Zudem wird er von den besorgten Eltern der verbliebenen Studenten unter Druck gesetzt, und da das Therbünitenspital auch von den Söhnen und Töchtern der Wohlhabenden und Mächtigen besucht wird, macht er sich berechnete Sorgen um den Fortgang seiner Karriere. Wenn er die Helden also in seinem Büro vorführen läßt, bietet sich die einzigartige Gelegenheit, einen Festumer Gardisten bei einer Rechtsbeugung zu erleben.

Allgemeine Informationen:

„Kommen Sie näher und setzen Sie sich.“

(Kurze Pause, Studieren der Akten.)

„Ich entnehme den Aufzeichnungen, daß Ihr [Ort und Zeit der Verhaftung der Helden] wegen [Anlaß der Verhaftung] von unseren Ordnungskräften in Verwahrung genommen wurden. Euch erwartet eine Anklage wegen [Grund der Festnahme, z.B. Verletzung der öffentlichen Ruhe, Beschädigung öffentlichen Eigentums, tätlicher Belästigung, Trunkenheit, allgemeiner Verdächtigkeit] und eine entsprechende Ordnungsstrafe.“

Pause. Er faltet seine Hände und blickt die Helden an.

„Meine Damen, meine Herren, die Stadt Festum sieht es nicht gerne, wenn seine Bewohner respektive seine Gäste vom Pfad der allgemeinen Ordnung abweichen. Es ist zwar zu begrüßen, wenn sie sich in gesunder Neugier den Interessen des Gemeinwohls annehmen, aber Überschreitungen des Rechts können wir selbstverständlich nicht dulden. Wir haben deshalb beschlossen, Euch eine einmalige Verwarnungsgebühr von einem Taler aufzuerlegen. Im Wiederholungsfalle werden wir uns allerdings genötigt sehen, härter durchzugreifen.“

Er beginnt auf einmal zu lächeln (welch unerwarteter Anblick!) und lehnt sich gemütlich zurück. In jovialem Ton fährt er fort: „Im Zuge unseres neuen Programms zur präventiven Verhinderung weiterer Straftaten werden wir Euch aber einige Hilfestellungen leisten, die Euch ersparen sollen, mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten. Ich gehe wohl richtig in der Annahme, daß Ihr ein gewisses Interesse zeigt an der merkwürdigen Häufung ungeklärter Tötungsdelikte im Umfeld des Therbünitenspitals ...“

Meisterinformationen:

Jedem Helden mit einem *Rechtsskunde-* oder *Gassenwissen-*Wert von mindestens 2 wird spätestens hier klar, daß der Hauptmann sich eindeutig über das formelle Protokoll und wahrscheinlich über geltendes Recht hinwegsetzt. Gelingt einem Helden eine Probe auf *Menschenkenntnis*, so sollten Sie ihm einen kurzen Einblick in den inneren Streit Deleors geben: das schlechte Gewissen, das bornische Recht zu brechen, im Widerstreit mit der Hoffnung, daß ihm die Helden bei der Lösung des Falles helfen und so seine Karriere retten. Allerdings sollten die Helden nicht zu hoch spielen: Wenn sie jetzt mit irgendwelchen Honorarforderungen ankommen, könnte Deleor doch noch zu der Überzeugung kommen, daß er es offensichtlich doch mit Halunken zu tun hat, die der bornischen Rechtsprechung übergeben werden sollten ...

Im folgenden beschreiben wir Ihnen einige weitere Informationsquellen, die Sie den Helden zugänglich machen können, wenn sie entsprechende Nachforschungen anstellen und sie sich irgendwo verfahren haben.

Deleor wird ihnen verraten, daß die Opfer von Parus Medicus am Therbûnitenspital untersucht wurden, außerdem kann er sie auf den Wachmann Alrik verweisen, der die Leiche Paneks zuerst fand. Besonders vertrauenerweckenden Helden wird er sogar einen Blick in die schriftliche Aussage des Gardisten gewähren, die alle Auskünfte enthält, die dieser in einem direkten Gespräch machen könnte. („Wir haben natürlich eine umfangreiche Akte zu dem Fall angelegt, seht Ihr, dort drüben in dem Regal steht sie ja gerade ... Wenn Ihr mich nun kurz entschuldigen wollt, meine stündliche Inspektion der Wache wird fällig, ich bin in zehn Minuten zurück ...“) Zudem können die Helden von ihm Namen und Adressen aller beschriebenen Personen und Lokalitäten erhalten.

Die Kneipe „Zum gewichsten Stiefel“ (Angergasse)

Allgemeine Informationen:

Ihr begeht Euch zum Stammhaus der Festumer Gardisten. Das Schild über der Tür zeigt ein paar Reiterstiefel, im Hintergrund sind über Kreuz eine Reitpeitsche und ein Schwert dargestellt.

Spezielle Informationen:

Als ihr in den spärlich gefüllten Schankraum tretet, verstummen alle Gespräche. Der Wirt blickt euch finster an. Von einem Nebentisch hört ihr ein halblautes „Hab' ich die nicht neulich im Zwingturm gesehen?“

Meisterinformationen:

Die Stammkneipe der Festumer Stadtgardisten. Jedem Held sollte bei einer gelungenen Probe auf *Gassenwissen* klar sein, daß hier der beste Ort sein dürfte, den Gardisten Alrik zu finden. Tatsächlich können Sie ihn hier zu fast jeder Tageszeit auftauchen lassen, denn er hat einen abwechslungsreichen Schichtdienst. Die Helden dürften im „Stiefel“ allerdings keine gute Figur machen und ständig auf Mißtrauen oder gar offene Ablehnung seitens der anderen Gäste stoßen.

Alrik wird vor seinen Kollegen auch kein unnötiges Wort mit den Helden wechseln, die Gruppe tut also gut daran, ihn auf dem Heimweg in ein Gespräch zu verwickeln. Mit ihm Kontakt aufzunehmen könnte den Helden allerdings ein wenig Schwierigkeiten bereiten (welcher ordentliche Bürger wird schon gerne von einer Bande Halbstarker auf offener Straße angesprochen). Eine hübsche Heldin sollte jedoch keine Probleme haben, den Wachmann in ein vertrauliches Gespräch zu verwickeln. Auch ein gelungener BANNBALADIN kann sehr hilfreich sein. Im äußersten Notfall kann Alrik auch von Hauptmann Deleor den inoffiziellen Auftrag erhalten haben, der Gruppe Auskunft zu geben.

Wachtmeister Alrik (42) ist ein weiterer typischer Gardist: ordentlich, tapfer und penibel, aber nicht besonders kreativ. Möglicherweise erkennt er einige Zusammenhänge, sobald ihn die Helden danach fragen („... ja, jetzt wo Ihr mich so danach fragt ... das muß ich morgen gleich dem Oberst berichten ...“).

Er wird den Helden erzählen, wie er mit einem jungen Kollegen (den zu fragen den Helden nichts Neues bringen kann) in der Nacht zum 25. Peraine auf Patrouille unterwegs war. Als sie gegen Mitternacht die Neersander Gasse entlanggingen, fiel ihnen auf, daß die Tür zu besagtem Haus offenstand. Bei näherer

Inspektion entdeckten sie im Hauptraum die blutüberströmte Leiche des jungen Panek. Alrik schickte seinen Kollegen auf die Wache, um Hauptmann Deleor zu holen, er selber bewachte den Fundort. Eine halbe Stunde später wurde er dann vom Hauptmann abgelöst und setzte seine Streife fort.

Falls die Helden gezielt fragen, erinnert sich Alrik noch an folgendes: Der Raum wurde von einer Öllampe an der Decke erhellt, Fußspuren waren keine zu erkennen. Einer der Stühle war umgestürzt, an seiner Lehne klebte Blut. Auf dem Tisch befanden sich eine halbvolle Weinflasche und zwei (!) Gläser („Also hat er Besuch gehabt?“ – „Ja, jetzt wo Ihr es sagt ...“)

Die Leiche hat Alrik nicht angerührt, entsprechende Fragen müssen wohl an Parus Medicus gestellt werden.

Alriks Werte:

MU 13 KL 9 IN 10 CH 10 FF 10 GE 11 KK 13 MR 2
AT/PA 13/12 (Säbel) RS 3 LE 40

Das Therbûnitenspital (Hesindendorf)

Allgemeine Informationen:

Das Therbûnitenspital ist eine der angesehensten Schulen der Heilkunde im aventurischen Norden. Viele reiche Patrizier und selbst Adlige lassen hier ihre Söhne und Töchter ausbilden und finanzieren ihnen so eine der besten (nichtmagischen) Ausbildungen, die man für Geld kaufen kann. Auch erfahrenere Heiler besuchen das Spital und die angeschlossene Schule öfters zu Fortbildungszwecken.

Spezielle Informationen:

Zudem helfen die Gelehrten des Spitals der Festumer Stadtgarde von Zeit zu Zeit bei der Aufklärung von Mordfällen, die exakten Wunduntersuchungen und mitunter sogar alchemistischen Analysen des Parus Medicus und seiner Assistenten haben schon so manches Rätsel zu lösen geholfen. Auch die Leichname der Opfer Karias wurden hier untersucht, die Berichte werden in einem verschlossenen Aktenschrank aufbewahrt.

Meisterinformationen:

Je nach Vorgehensweise sollte Ihren Helden schon mindestens eine gute *Schleichen-* oder *Sich Verkleiden-*Probe gelingen, um unerkannt hierhin vorzudringen, eine *Schlösser Öffnen-*Probe (+4) ist nötig, um an die Akten zu gelangen. Einfacher ist wohl, wenn ein Medicus unter den Helden wissenschaftliches Interesse an den Aufzeichnungen bekundet. Mit einer gelungenen *Überreden-*Probe dürfte er einen Assistenten davon überzeugen, daß dieser ihm die Schriften zu Durchsicht überläßt.

Die Berichte zu Panek von der Misa, Ischtan Maatsson, Wirt Zebfred und dem Seemann Heuerum (sämtliche hier aufgeführten Personen sind Opfer Karias) liefern den Helden folgende Informationen:

Panek wurde in seiner Wohnung aufgefunden, die anderen drei in der Kneipe „Sturmkogge“ im Hafenviertel. An allen Leichen wurden tiefe Wundmale einer kleinen, einseitig scharfen Stichwaffe von etwa drei Fingern Länge gefunden. Parus Medicus identifiziert diese Waffe „... mit hoher Wahrscheinlichkeit als einen sogenannten Peller, ein Standardgerät, das unter anderem im Therbûnitenspital, in der Hauptwerkstatt des Roten Salamanders, im Hesindetempels und in der Magierakademie eingesetzt wird ...“

Einzig der Wirt Zebfred und der Seemann Heuerum weisen typische Abwehrverletzungen auf (Schnitte an Unterarmen und Händen), die beiden jungen Medici wurden ausschließlich an

vitalen Stellen getroffen (Hals, Bauchhöhle). Heuerum war zur Tatzeit stark alkoholisiert. Sonst ist den Berichten bis auf einige unwichtige Fachdaten (etwa Pockennarben beim Wirt) nichts zu entnehmen. Parus Medicus hat die wesentlichen Punkte mit Rücksicht auf die mangelnde Bildung der Stadtgarde in simplem Garethi gehalten und weitgehend auf bosporanisches Fachchinesisch verzichtet.

Die Hafenkneipe „Sturmkogge“ (Füllengasse)

Allgemeine Informationen:

Eine typische Hafenkneipe, wie man sie an allen KüstenAventuriens findet. Ein buntes Schild über dem Eingang, eine solide Tür mit einigen Kerben und von innen verriegelbare Läden an den Fenstern. Im ersten Stock dürften sich die Zimmer der Wirtsfamilie befinden.

Spezielle Informationen:

Das Haus wirkt abweisend, Tür und Fenster sind verschlossen.

Meisterinformationen:

Die Helden können über Hauptmann Deleor oder die Akten Parus Medicus' an die Adresse des Schauplatzes des jüngsten Mordes Karias kommen. Erst auf wiederholtes Klopfen hin öffnet sich eines der Fenster im ersten Stock und eine vergräme Frau in Schwarz wird den Helden in rauen Worten klarmachen, daß die Kneipe geschlossen ist und sie sich zu den Goblins scheren sollen. Nur wirklich gelungene Aktionen der Helden sollten dazu führen, daß die Frau (es handelt sich um die verwitwete Wirtin Gundafrid) ihnen öffnet oder gar über die Geschehnisse der Mordnacht berichtet.

Sie war am betreffenden Abend bei Verwandten in Neersand zu Besuch, und als sie gegen Mittag des dritten Boron zurückkam, fand sie das Haus von Gardisten bewacht, die ihr mitteilten, daß ihr Mann Opfer eines Verbrechens geworden war. Drei Leichen

waren in der Wirtsstube gefunden worden, ihr Mann, ein bezechter Seemann und ein Thorwaler namens Ischtan, Stammgast in der „Sturmkogge“. Letzteren hatte man erstochen an einem Tisch gefunden, ihr Mann hatte rückwärts auf den Trümmern eines Hockers gelegen, und der Seemann hatte mit schreckverzerrter Miene sein Ende hinter dem Tresen gefunden. Es waren keine Verwüstungen zu finden, nur große Lachen von Blut auf dem Boden „... und ein Abdruck vom Fuß des Namenlosen, ich schwör's, gleich hier auf der Schwelle, ein kleiner, nackter, wie von einem Kobold, mit lauter Falten.“

Letzteren wie eigentlich alle Spuren hat Gundafrid, durch und durch bornische Hausfrau, jedoch bereits weggewischt. Sollten sich die Helden ihre Informationen per Beherrschungszauber besorgen wollen: Die MR der dickköpfigen Wirtin beträgt 3.

Hamkeln

(ca. sechzig Meilen nördlich von Festum)

Meisterinformationen:

Der Weiler mit seinen 100 Einwohnern liegt direkt am Born und der reich frequentierten Straße von Festum nach Firunen. Gleichzeitig gibt es hier auch einen Fährbetrieb zu der rechtsbornischen Ortschaft Hulga (ca. 250 Ew.), dem Startpunkt für alle Reisen in das Land zwischen Bornwald und den Drachensteinen und weiter zum Goblinstieg.

Personenkutschen sind auf diesen Wegen recht häufig unterwegs, sie brauchen von Festum nach Hamkeln etwa vier Stunden. Alternativ ist es auch möglich, einen der zahlreichen Bornkähne zu nehmen, aber auf diese Weise dauert die Reise mindestens die doppelte Zeit. Die Ortschaft selbst bietet Reisenden nicht viel, die Wechselstation und die Taverne „Fährenzoll“ stellen das karge gastronomische Angebot, die Einkaufsmöglichkeiten beschränken sich auf einen wöchentlichen Markt. Ansonsten wird der Reisende auf die entsprechenden Lokalitäten in Hulga verwiesen. Ein Traviatempel sorgt für das zwölfgöttliche Seelenheil der Bürger und Durchreisenden.



Das Gut der Plankotts

(eine Meile östlich des Weilers)

Allgemeine Informationen:

Zum Gut der Plankotts gelangt man über eine lange Allee knorrig verwachsener Bäume. In diesen Herbstmonaten liegt fast ständig Nebel über dem Land.

Spezielle Informationen:

Das Landhaus der Plankotts ist nicht so alt, wie man es vielleicht vermuten würde. Gut fünfzig Jahre ruhen auf den efeubewachsenen Mauern, wenn man der eingravierten Jahreszahl über dem Portal Glauben schenken will. Nichtsdestotrotz scheint das einstöckige Gebäude mit dem Blick vieler Jahrhunderte auf euch herabzusehen.

Meisterinformationen:

Tatsächlich wurde das Gut nach dem Feuer, in dem Karia Reetnek umkam, neu errichtet, wobei man sich jedoch an Stil und Grundriß des alten Hauses orientierte.

Oldwin Plankott

Allgemeine Informationen:

Ein alter Herr von gebeugter Gestalt. Er kleidet sich altmodisch, aber nicht stillos.

Meisterinformationen:

Oldwin Plankott (67) ist Karias Vater. Seine Frau Miriam starb vor einigen Jahren in einer Firunswinternacht und ließ den rüstigen Witwer allein mit seinem Knecht auf dem Familiensitz. Sein Sohn Mareg befindet sich zu Studienzwecken im Mittelreich und soll dereinst das Familienerbe antreten.

Der alte Oldwin war tatsächlich Zeit seines Lebens ein kluger und gerechter Landherr und sehr beliebt bei den Bürgern Hamkelns. Seiner Menschenkenntnis und seinem diplomatischen Geschick ist es zu verdanken, daß das alte Mißtrauen zwischen bornischer und nivesischer Bevölkerung schließlich schwand. Er wird den Helden mit Interesse gegenüber treten und gerne mit ihnen über seine Tochter sprechen oder ausgiebig von den „alten Zeiten“ erzählen. Allerdings hat er einen Hang dazu, Unangenehmes einfach zu vergessen, und dürfte so bei der Rekonstruktion der Familiengeschichte keine große Hilfe darstellen. Ansonsten ist er Argumenten zugänglich und prinzipiell hilfsbereit.

Vom Tod seines langjährigen Freundes Hane Ganriw (siehe unten) ist er schockiert, er kann sich nicht vorstellen, was seine treuen und folgsamen Wachhunde so angestachelt haben könnten, daß sie den Nachbarn anfielen. Es zeugt von seiner Integrität, daß er die geliebten Tiere, dem Landesgesetz getreu, töten läßt. Etwas südlich des Hauses können die Helden einen kleinen Boronanger finden. Ein verwitterter Stein verkündet, daß hier die letzte Ruhestätte von Karia Reetnek ist.

Das Gut der Ganriws

(unweit des Guts der Plankotts)

Allgemeine Informationen:

Unweit vom Landhaus der Plankotts und mit ihm durch einen einsamen Waldpfad verbunden, liegt das Gut der Ganriws. Inmitten einiger dunkler Bäume liegt ein altes, einstöckiges Haus, dessen Fassade von Glanz vergangener Zeiten kündet.

Spezielle Informationen:

Ab dem Morgen des sechsten Boron hängt ein zerbrochenes Wagenrad über dem Eingang.

Meisterinformationen:

Die Ganriws sind eine alte, bornische Patrizierfamilie, die in den letzten hundert Jahren aber an Bedeutung verloren hat. Während der Ansiedlung der Nivesen wetterten sie am lautesten gegen dieses „götterlose Pack“.

Großvater Hane Ganriw war in der Nacht des Anschlages auf das Gut der Plankotts als erster zur Stelle und half mit, die Familie, nicht aber die geistig verwirrte Karia aus den Flammen zu retten. Es ist anzunehmen, daß er schon vorher zumindest von dem Anschlag wußte.

Am Abend des vierten Boron ist er zu Gast bei Oldwin und schimpft in Anwesenheit Karia Plankotts über deren Großmutter. Karia geht gegen Mitternacht mit den Hunden spazieren und trifft Hane auf dem Heimweg. Auf einmal fallen die gutmütigen Bornländer über den Nachbarn her und reißen ihm die Kehle auf. Karia läuft unter Schock nach Hause und überbringt die Schreckensmeldung, woraufhin die gesamte Familie zur Stelle des Unglücks eilt, dort aber nur noch die übel hergerichtete Leiche des Alten findet und die verstörten Hunde einfangen kann. Von diesem Tag an trägt die Familie Trauer und bleibt den Helden gegenüber zwar höflich, aber distanziert.

Der Traviatempel (am Dorfplatz)

Allgemeine Informationen:

Eine kleine Kapelle der Herdgöttin, im üblichen Stil gebaut und hier im kalten Norden eine besonders gern gesehene Einrichtung.

Spezielle Informationen:

Als ihr die Kapelle betretet, spricht euch ein älterer Priester in gelborangefarbenem Umhang an: „Seid begrüßt, Wanderer. Kehrt ein in die geheiligte Heimstatt der Travia. Ich bin Vater Lovus.“

Meisterinformationen:

Trotz dieser freundlichen Begrüßung ist Lovus der unkooperativste Charakter in diesem Abenteuer. Er wird den Helden in keinem Punkt weiterhelfen wollen, und wenn sie mit List und Tücke oder gar Gewalt an den hier aufbewahrten Leichnam Hane Ganriws oder die Tempelaufzeichnungen wollen, dann Gnade ihnen Travia! Denn Lovus' heiliger Zorn kennt kein Pardon. Doch beim Verlassen des Gotteshauses werden die Helden von Bert, dem Tempelhelder, angesprochen.

Allgemeine Informationen:

„Na, hat Lovus mal wieder gezeigt, aus welchem Stein das Haus der Göttin gebaut ist? Seid dem Alten nicht böse, er meint's ja nicht so. Aber seitdem er aus Festum hierher versetzt worden ist, möchte er halt nicht nochmal was falsch machen. War ja auch eine unangenehme Sache damals: Ha ter doch diesen Frischvermählten Unterkunft gewährt und gleich nebenan den Hafenmädchen, denen der Schuppen überm Kopf weggebrannt war. Naja, irgendwie kannten sich der Bräutigam und die Mädels von irgendwoher, und so kam's zu einer rahjagefälligen Nacht, und hinterher gab's Riesenärger. Hab' ich jedenfalls gehört. Aber ich bin ja nicht neugierig. Was treibt euch denn hierher? Der hohe Herr hier sieht doch eher aus wie ein Bücherwurm als wie ein Wanderer. Der vorige Vater, der selige Kulus, war auch so einer. Hättest du gedacht, er hätt' nichts besseres zu tun als den ganzen Tag zu lesen und alles aufzuschrei-

ben' was so passiert. Ein Hesindemann wär' er besser geworden. So wie der Bursche von den Karenkis, der ist nach Norburg aufs Priesterwerden ...“

Meisterinformationen:

Bert, ein alter Tempeldiener ohne Haare oder Zähne, redet gerne. Noch lieber aber trinkt er, und am allerliebsten redet er beim Trinken. Er ist also eine perfekte Quelle an Informationen für die Helden und wahrscheinlich der einzige Weg, wie sie an die Aufzeichnungen des alten Vaters Kolus kommen können. Gegen ein entsprechendes Entgelt, am besten in flüssiger Form, wird er ihnen die alten Bücher des belesenen Priesters innerhalb einiger Stunden besorgen, und gegen eine ganz gehörige Belohnung wird er sie sogar in einer Nacht-und-Nebel-Aktion zum aufgebahrten Hane Ganriw führen. Allerdings sollten den Helden Aberglaube- und Totenangstproben mißlingen, bis sie sich zu dieser Verletzung des Tempelrechts durchringen können. Der Leichnam hat auch nicht viel interessantes zu bieten: Die Kehle wurde eindeutig von einem Tier zerbissen, auch die Wunden in Arm und Rücken stammen eindeutig von Hunden. Die alten Tagebücher bergen, unter Hunderten nutzloser Eintragungen, schon viel wichtigere Informationen:

Spezielle Informationen:

„2. Tsa, 942 BF

Heute sind noch weitere der Nivesen gekommen. Ihre Anführerin, die sicherlich eine Hexe ist, sagt, daß sie jetzt bei uns wohnen werden. Die Leute sind beunruhigt über die gottlosen und faulen Nivesen, die auf der Wiese hinter dem Hof des Arlin ihre Zelte aufgeschlagen haben.“

„12. Rondra, 943 BF

Heute hatte Schreibender das Vergnügen, die Leben des Ronald Reetnek und der Karia der Herrin zu Ehren zu vereinen. Es erfreut mich, daß zum ersten Mal ein Traviabund zwischen einem Alteingesessenen und einer der Neuankömmlinge geschlossen werden konnte. Vielleicht wird den Nivesischen nun endlich die Gastfreundschaft zuteil, die ihnen so lange verwehrt blieb.“

„16. Rahja, 951 BF

Heute vollzog ich die Riten der Geburt für Miriam, Tochter von Karia und Ronald Reetnek.“

„5. Ingerimm, 964 BF

Ich erbitte den Beistand der Göttin für die arme Mutter der Miriam Reetnek. Sie war schon in der letzten Zeit nicht mehr ganz bei Verstand, und Ach! gerade heute, am Ehrentag ihrer Tochter und ihres Bräutigams Oldwin, mußte sie mit den unheiligsten Worten die schöne Zeremonie stören. Der alte Ronald hat sie daraufhin wieder zurück in ihr Zimmer gebracht.“

„17. Praios, 965 BF

Daß die Wunden der Vergangenheit nicht vernarben wollen! Kamen doch heute die Alwinnen Frinja und gut ein Dutzend anderer und baten mich, ich möge doch predigen über das Hexenwesen und die Verdammung der Gottlosen. Weil doch das Korn nicht so wachse wie gewöhnlich und schon ganz faul sei. Als ob ich nicht wüßte, wen sie da im Sinn haben ...“

„6. Travia, 965 BF

Heute bei Tageslicht erst haben wir übersehen können, welchen Schaden das Feuer im Hause der Plankott angerichtet hat. Bis auf

die Grundmauern sind Wohngebäude und Stallungen niedergebrannt. Wäre nicht die Hilfe der Nachbarn so schnell am Ort gewesen, es wären wohl mehr Opfer zu beklagen gewesen als nur die arme Karia, die nur zehn Tage vor ihrem sechzigsten Tsa-Tag einen furchtbaren Flammentod starb.“

„8. Travia, 965 BF

Habe heute den sterblichen Teil Karia Reetneks auf seinem letzten Weg begleitet. Viele in der Gemeinde sind erbost, obgleich ich ihrem Wunsch nachgekommen bin und eine Bestattung auf dem Boronsfeld untersagte. Den Nivesen ist es gleich, sie alle hätten es lieber gesehen, wenn sie, ihren Riten gemäß, verbrannt worden wäre. Nun ruht sie in Frieden auf dem Gut der Plankotts, und niemand scheint glücklich darüber.“

„5. Rondra, 991 BF

Habe heute dem zweiten Kind der Plankotts die Gastfreundschaft der Göttin eröffnet. Karia heißt das Kind, nach seiner Großmutter, und wird wohl, so meint die Hebamme, durchkommen, obgleich es ein wenig schwächling ist. Was nicht wundert und ein Geschenk Tsas ist, wenn man bedenkt, wie viele Götterläufe die Mutter bereits zählt.“

Meisterinformationen:

Sie können die Spieler für jede Eintragung eine *Lesen/Schreiben*-Probe absolvieren lassen, ohne dessen Gelingen der betreffende Held die jeweilige Information nicht aus der Menge anderer hat herausuchen können. Nachdem Sie nun eine Übersicht über alle handlungsrelevanten Orte erhalten haben, folgt nun eine tabellarische Auflistung der Ereignisse, damit Sie auf alle Fragen der Helden eine Antwort schnell parat haben und nicht bei jedem Abschnitt mühevoll nachsehen müssen.

ca. 51 v. Hal: Einige Nivesenstämme unter der Schamanin Karia werden durch eine Hungersnot gezwungen, in Hamkeln Zuflucht zu suchen. Sie beschließen, dort zu bleiben, treffen aber bei den Ansässigen auf Ablehnung und Mißtrauen.

12. Rondra 50 v. Hal: Um die Kluft zwischen den beiden Bevölkerungsgruppen zu verringern, heiraten die Schamanin Karia und der Sohn eines bedeutenden Bauern, Ronald Reetnek.

16. Rahja 42. v. Hal: Geburt von Miriam Reetnek.

5. Ingerimm 29. v. Hal: Miriam wird im zarten Alter von dreizehn Jahren mit dem Sohn des Lehensherrn, Oldwin Plankott vermählt. Die Schamanin Karia, inzwischen eine geistig verwirrte Frau, ist gegen die Heirat ihrer Erbtochter. Als sie bei der Trauung eine Szene macht, wird sie, wie schon zuvor, in ihr Zimmer eingeschlossen, wo sie in seelischer Umnachtung den größten Teil ihres restlichen Lebens verbringt.

Inzwischen wächst die Angst der Dörfler vor der „verrückten alten Hexe“, zumal das Jahr eine Mißernte ungekannten Ausmaßes bringt.

6. Travia 28. v. Hal: Karia fällt dem Brandanschlag der Dörfler zum Opfer. Die restlichen Plankotts werden gerettet, aber ihr Gutshaus brennt völlig nieder. Die Ursache des Brandes bleibt ungeklärt.

8. Travia 28. v. Hal: Wegen Protesten der Dörfler wird Karia Reetnek nicht auf dem Boronsfeld, sondern auf Familiengrund der Plankotts bestattet.



5. Rondra 2 v. Hal: Geburt Karia Plankotts

16 Hal: Karia geht an die Schule des Therbûnitenspitals in Festum und trifft dort auf Rogan, Panek, Ischtan und Mara.

21. Rahja (letztes Jahr): Panek, Ischtan, Rogan und Mara halten das erste ihrer geheimen Treffen ab. Keiner außer Panek nimmt diese Sitzungen ernst, die meisten wissen, daß die Schriften, die hier angewandt werden, zum größten Teil von harmlosen Spinnern stammen. Neugier und Spaß sind der Grund, warum Rogan, Mara und Ischtan teilnehmen. Versammlungsort ist Rogans Haus.

16. Praios (das gegenwärtige Jahr): Ein weiteres Treffen der vier ohne besondere Vorkommnisse.

16. Rondra: Ein weiteres Treffen. Mara wird das Ganze allmählich langweilig.

16. Efferd: Mara bringt zwei ihrer Freunde, Lisbussa und Pjerow, zum inzwischen vierten Treffen mit. Die beiden können dem „albernen Hokuspokus“ aber nichts abgewinnen und verschwinden so aus dem Abenteuer. Sollten die Helden irgendwie auf ihre Namen stoßen und sie wirklich suchen wollen, dann können Sie es vom bisherigen Verlauf des Abenteuers abhängig machen, ob sie die beiden finden oder sie erfahren, die zwei seien zur Zeit auf einer Studienfahrt in Perricum.

16. Travia: Zufällig am Geburtstag von Karia Reetnek halten die vierein fünfte Treffen ab. Während der Sitzung (bei der wie üblich

die Toten angerufen werden) fährt der Geist ihrer verstorbenen Großmutter in Karia ein. Sie springt auf den Tisch und starrt einige Zeit mit leerem Blick „auf ein Flammenmeer“ (wie sie den Helden erzählen wird). Bei diesem Vorfall verliert sie einen silbernen Ohrring, den Rogan später findet und für sie aufbewahrt. Kurz nach dem Ereignis, als Karia ihren Kopf eine Weile in ein Becken kalten Wassers gehalten hat, begleitet Mara Karia nach Hause.

19. Travia: Karia wird von ihrer Vermieterin ohnmächtig in ihrer Wohnung aufgefunden und zu den Therbûniten gebracht. Sie „flieht“ von dort und übernachtet an diesem Abend bei Mara.

Ab Ende Travia: Karia erscheint oft verspätet zu ihren Unterrichtsstunden und wirkt dort stets übermüdet.

20. Travia: Rogan führt Karia aus. Sie berichtet ihm von ihren Ohnmachtsanfällen.

22. Travia: Karia Reetnek ergreift wieder einmal Besitz vom Geist ihrer Enkelin. Als die junge Karia wieder „wach“ wird, befindet sie sich irgendwo im Hafenviertel. Gegen zwei Uhr nachts sucht sie, vom Regen aufgeweicht und vom Erlebten verwirrt, Zuflucht bei Mara. Sie berichtet auch ihr von ihren Anfällen und der Feuer- vision des 16. Travia.

24. Travia: Karias nächster Anfall. Sie ist gerade zu Besuch bei Panek, dem sie von den seltsamen Vorfällen berichten will. In einem unachtsamen Moment wird er dann von der Schamanin im Körper ihrer Enkelin erstochen. Ihm bleibt keine Zeit zur Gegenwehr.

25. Travia: Die Nachricht vom Tod Paneks läßt Rogan und Karia den Abend zusammen verbringen.

2. Boron: Der nächste Anfall Karias. Als alte Hexe irrt sie durch das Hafenviertel und sieht dort Ischtan, wie er gerade seine Stammkneipe betritt. Sie folgt ihm und ersticht ihn dort aus dem Hinterhalt. Es gelingt ihr in ihrem Bluttausch sogar, den Wirt und den einzigen Gast, einen Betrunknen, auch noch zu überraschen. Allerdings hinterläßt sie einen blutigen Fußabdruck auf der Schwelle. Hauptmann Deleor sieht den Zusammenhang zwischen den beiden Morden und beginnt, die Studenten des Therbûnitenspitals gezielt zu befragen. Die an den Treffen Beteiligten schweigen sich ihm gegenüber bezüglich dieser Verbindung unter ihnen allerdings aus.

4. Boron: Von der Nachricht des Massakers am Hafen schockiert und von einer Ahnung getrieben, bittet Karia die Helden um Hilfe. Sie fährt zur Erholung nach Hamkeln.

5. Boron: Karia erreicht Hamkeln und kehrt bei ihrem Vater ein. Am Abend kommt Hane Ganriw zu Besuch und lästert ausgiebig über ihre Großmutter. Auf seinem Heimweg trifft er auf Karia, die mit den beiden Bornländern der Familie einen Nachtspaziergang macht. Karia Reetnek übernimmt für wenige Augenblicke die Kontrolle über ihre Enkelin und befiehlt den Hunde auf magische Weise, über den alten Hane herzufallen.

6. Boron: Die Hunde werden getötet, Karia reist wieder nach Festum zurück. Dort nimmt sie Kontakt mit den Helden auf und erzählt ihnen vom mysteriösen Tod des Nachbarn.

7. Boron: Rogan (oder die Helden) findet Karia morgens in halb- wachem Zustand in ihrer Wohnung. Sie weist ihm die Tür, doch

noch bevor er gegangen ist, entkleidet sie sich und steigt in ihr Bad. Sie wird dort ohnmächtig. Rogan holt sie aus dem kalten Wasser und geht dann, um Mara um Hilfe zu bitten. Die beiden bleiben über Nacht bei Karia.

8. Boron: Der Zustand Karias bessert sich nur wenig. Die Therbüniten können keine Diagnose stellen und bitten Rogan und Mara, die Kranke weiter zu pflegen. Sie verbringen die Nacht wieder bei ihr.

9. Boron: Rogan, der am nächsten Morgen eine Prüfung hat, verläßt Mara und die immer noch delirierende Karia, um sich wenigstens an diesem Abend auf seine Klausur vorzubereiten. Er verspricht, gegen Mittag des nächsten Tages wieder vorbeizukommen. Mara bleibt bei Karia. Diese wird ein weiteres Mal von ihrer Großmutter kontrolliert. Sie erwacht nachts und tötet, nach einiger Gegenwehr, Mara mit dem gleichen Peller, mit dem sie auch die anderen Morde begangen hat. Als die junge Heilerin danach aus ihrer Besessenheit erwacht und die schrecklichen Spuren ihrer Tat sieht, ist sie endgültig verzweifelt. Sie fesselt sich so gut es geht an ihr Bett und steckt dann mit Hilfe von Lampenöl und Kerze ihre Wohnung in Brand. Im letzten Augenblick ergreift die Schamanin wieder Besitz von ihr, kann sich aber nicht mehr von den Fesseln befreien. Das ganze Obergeschoß des Hauses brennt nieder, bevor es von herbeieilenden Nachbarn gelöscht wird.

Was tun, wenn die Helden die Handlung ruinieren?

Zunächst einmal sei angemerkt, daß in Ihrer Heldengruppe kein Zauberer sein sollte, der über mächtige Hellsichtzauber verfügt, da das, wie bei annähernd jedem Detektivabenteuer, viel zu früh viel zu konkrete Hinweise bringen kann. So ist Karia durchaus auf magische Weise als besessen zu erkennen – die Helden sollten also keine Gelegenheit haben, dies zu überprüfen.

Weiterhin könnten sie auf die Idee kommen, Karia abzuhalten, nach Hamkeln zu fahren, was diese aber schwer einsehen wird. Möglicherweise wollen sie die junge Frau jedoch auch begleiten, was nicht weiter schlimm wäre. Allerdings müßten Sie dann versuchen, den Mord an Hane so einzurichten, daß die Helden ihn nicht direkt miterleben.

Möglicherweise wollen sie auch nicht nach Karias Rückkehr nach Hamkeln aufbrechen, sondern ihr sozusagen eine Art Leibwache stellen wollen. Dagegen ist nichts einzuwenden. Sie werden dann wahrscheinlich den Mord an Mara und Karias Selbstmord verhindern können, müssen danach aber doch in ihr Heimatdorf, um die Hintergründe zu erforschen. Karia Reetnek wird übrigens, falls sie solange überlebt, weiterhin versuchen, blutige Morde zu begehen (ein schlafender Held ist ein lohnendes Opfer), muß also ständig bewacht werden.

Manchen Helden ist auch zuzutrauen, daß sie Mara oder Rogan, zwei für die Handlung wichtige Personen, irgendwie ausschalten (verhaften lassen, vertreiben oder gar umbringen). Ein anderer Freund Karias wird dann die Rolle des „Ausgefallenen“ übernehmen.

Wie endet das Abenteuer?

Ziel sollte es natürlich sein, Karia vom Geist ihrer Großmutter zu befreien oder zumindest die Umwelt vor ihr zu schützen. Welchen

Weg man zu diesem Zweck einschlägt, hängt von der Denkweise Ihrer Helden ab. Sie sollten sich hier flexibel zeigen. Folgende Möglichkeiten bieten sich jedenfalls an:

1) **Die „Inquisitorische“ Methode:** „Karia ist eine unberechenbare Mörderin und eine Bedrohung für die Bevölkerung. Man sollte sie möglichst schnell ausschalten. Das Schwert allein ist gut genug für sie.“

Ärgerlich, wenn man das hinterher den weltlichen Autoritäten erklären muß ...

2) **Die „Bornische“ Methode:** „Karia ist von einem Geist besessen. Man muß sie sofort in die Obhut der Praiospriesterschaft geben, vielleicht ist ihre Seele noch zu retten.“

Eine auf den zweiten Blick nicht weniger blutige Variante. Die Hüter des Lichtes sind tatsächlich eher an ihrem Seelenfrieden interessiert als an ihrer Gesundheit. Konkret heißt das: Karia Reetnek wird gebannt, aber ihre Enkelin bleibt mit bleibenden geistigen Schäden zurück.

3) **Die „Klassische“ Variante:** „Karia Reetnek ist eine Untote. Man muß ihr Grab öffnen und ihr einen Pflock durchs Herz treiben.“
Leider ein Fehlschluß.

4) **Die „Seelenheilerische“ Variante:** „Frau Karia, ich denke, wir haben jetzt den Grund für Euer Leiden gefunden. Seht Ihr, Eure Großmutter war eine nivesische Schamanin und ...“

Auf diese Weise (ergänzt durch Proben in *Heilkunde Seele*) kann zwar Karias Seelenfrieden vorerst gewahrt bleiben, was sie auch von einem Selbstmord abhält, allerdings ändert dies noch nichts an der Besessenheit.

5) **Die „Magische“ Variante:** „Herr Magister, wir haben hier einen hochinteressanten Fall einer Besessenheit, ausgelöst wohl durch eine mißlungene Invocation!“

Die sicherste Hilfe kann wohl nur jemand bieten, der sich mit magischen Austreibungen auskennt. Und diese Person ist entweder sehr teuer oder sehr schwer zu finden (Hexen sollen in solchen Dingen ja sehr bewandert sein ...). Doch das könnte auch schon wieder Material für ein neues Abenteuer sein ...

Übrigens stellt sich natürlich auch noch die Frage, wem die Helden was erzählen. Denn wenn die örtliche Garde erfährt, daß die Morde alle auf Rechnung von Karia gehen, wird sie, Besessenheit hin, nivesische Großmutter her, sicherlich erst einmal in den Kerker wandern. Hier ist also auch noch ein gerüttelt Maß an Diplomatie nötig, um wirklich ein halbwegs glückliches Ende zu finden.

Und nun zu dem, was die meisten Helden nach einem Abenteuer am meisten interessiert:

50 AP pro Held für die Erforschung von Karias Vergangenheit.
+ 50 AP für die Befreiung Karias
– 30 AP für den Tod Maras
– 50 Punkte Abzug für den Tod Karias
+ 20 Punkte, wenn die Helden an Hauptmann Deleor denken und ihm eine schöne, verständliche Erklärung für die Vorgänge liefern.

Sollte Karia dazu noch in der Lage sein, wird sie den Helden für ihre Dienste ein Geschenk in Höhe von 10 D pro Held machen.