

Mord bei „Peer & Bekock“

Abgedruckt in der monatlichen Rollenspielzeitschrift *Envoyer*, Ausgabe Nr. 67 - Mai 2002
Infos zum *Envoyer* unter <http://www.envoyer.de>



Ein DSA-Abenteuer für 3-6 Spieler mit Rollenspielerfahrung
Stufe der Charaktere: beliebig
Anspruch an den Spielleiter: mittel bis hoch
Kämpfe: Keine

von

Mark Henning, Germany

Homepages: <http://www.homolog.de> und <http://www.mark-henning.de>
Dort sind auch Kontaktmöglichkeiten (Email, Webformular u.ä.) zu finden.

Die private Nutzung bzw. das Anfertigen einzelner Kopien/Ausdrucke zum Zwecke der privaten Nutzung ist gestattet. Die Zur-Verfügung-Stellung per Download im Internet ist nur dann gestattet, wenn das Dokument unverändert und kostenfrei öffentlich zugänglich gemacht wird. Ansonsten sind alle Rechte vorbehalten.

Zusammenfassung und Informationen für den Spielleiter

Die Spieler werden von dem Händler Bartholomé von Havena nach Thorwal geschickt, um seinem Cousin einen Brief zu überreichen.

Dieser ist zur Zeit nicht in der Stadt, und so machen sie die Bekanntschaft mit Steffen Peer, der ihnen einen lukrativen Zwischenverdienst in Aussicht stellt. Doch als sie zum verabredeten Zeitpunkt am Treffpunkt erscheinen, finden sie ihn ermordet.

Am Tatort finden sie zwei Beweisstücke: Einen Dolch und ein Lesezeichen.

Doch umso mehr sich die Spieler mit Steffens Umfeld auseinandersetzen, umso mehr wird offensichtlich, dass eigentlich fast jeder ein Motiv für den Mord hätte....

Die Mordnacht – was wirklich geschah

Ursprünglich bestand das Handelsunternehmen Peer & Bekock aus 3 gleichrangigen Partnern: den Handelskaufleuten Steffen Peer, Asrael Bekock und dem bis dato Reisenden Ela. Ela unterlief eine Fehlspekulation, die das Unternehmen viel Geld kostete. Steffen und Asrael gelang es, die Verluste allein auf Ela abzuwälzen. Er ist zwar nach wie vor Mitgesellschafter, ist jedoch in einer untergeordneten „Dienerposition“ und hat wegen dieser Geschichte einen starken Hass auf Steffen und Asrael.

Ela erdachte einen Plan, wie er sich an den beiden rächen konnte:

Er ermordete Steffen und legte eine Fährte, der Asrael als Täter überführen sollte, mit dem Ziel, dass dieser anschließend wegen Mordes an einem Geschäftsmann hingerichtet wird.

Die detaillierten Vorgänge bzgl. der Planung und Durchführung des Mordes können Sie der Personenbeschreibung Elas entnehmen.

Das größte Problem der Spieler wird höchstvermutlich sein, von Elas Existenz zu erfahren. Da sich die Fehlspekulation vor längerer Zeit abspielte, haben die heutigen Angestellten des Unternehmens, bzw. Steffens Frau Vera und Asraels Magd Maria

kein Wissen darüber. Auch dass Ela ein dritter Mitgesellschafter (aufgrund seiner Notlage ohne Stimmrecht) und nicht nur ein Angestellter in leitender Position ist, ist vielen gar nicht bekannt.

Ein weiteres Problem ist, dass viele andere Leute für den Mord an Steffen in Frage kommen:

Asrael, mit dessen Dolch die Tat (angeblich) geschah, ist mit Steffen zerstritten. Die daraus resultierende Entscheidungsunfähigkeit der Peer & Bekock – Führung bedroht das Unternehmen.

Asraels Alibi kann nur von dem Heiler Jonas wirklich bezeugt werden – und dieser ist bei Steffen hoch verschuldet und von diesem durch ein Zahlungsultimatum in die Enge getrieben.

Steffens Frau Vera betrügt ihn mit dem mittellosen Gernot. Offiziell verlassen kann Vera Steffen nicht, ohne ihre finanzielle Sicherheit zu verlieren. Durch Steffens Tod erbt Vera und kann mit Gernot ein Leben in Saus und Braus führen.

Sowie einige weniger schwer wiegende Motive anderer Beteiligten.

Anmerkungen für den Spielleiter

Lediglich die Vorgeschichte des Abenteuers ist im Ablauf vorgegeben.

Es ist nicht vorhersehbar, welche Wege die Spieler bei ihren Nachforschungen beschreiten. Außerdem halte ich nichts von Spieler-Gängelung im Sinne von zwangsweise vorgegebenen Handlungsabläufen (wie es leider in den meisten Abenteuern zu finden ist).

Aus diesem Grund besteht der Hauptteil des Abenteuers aus detaillierten Ausführungen über die Erlebnisse, vergangenen Taten, Motive und zukünftigen Handlungen der Beteiligten.

Und da ich auch nichts vom sturen Ablesen von irgendwelchen allgemeinen oder speziellen Informationen halte (die wenigsten Menschen können gut vorlesen – nicht umsonst ist z.B. Nachrichtensprecher ein Beruf, für den man eine lange Ausbildung braucht), ist eigentlich alles frei vorzutragen.

Seien sie als Spielleiter darauf gefasst, dass Ihre Spieler unter Umständen auf die Idee

kommen, mit einigen Verdächtigen ein Kreuzverhör durchzuführen, wie das in meiner Runde der Fall war.

Das heißt, der Spielleiter muss das Abenteuer völlig überblicken, sowie mit der Stadt Thorwal und ihren Bewohnern vertraut sein, um die nötige Improvisation entwickeln zu können (Für mich hat es sich als hilfreich erwiesen, vor dem Spieleabend Skizzen zu den Konstellationen und Beziehungen der Beteiligten anzufertigen).

Es ist auch nicht gewährleistet, dass die Spieler den Fall klären – einen roten Faden mit Hinführungsgarantie zum Happy-End gibt es nicht.

Das Abenteuer kommt vollständig ohne Kämpfe aus (kann aber auch um solche bereichert werden, wenn es die Gruppe bzw. die Stimmung verlangt), weswegen es für Charaktere beliebiger Stufe geeignet ist.

Die Spieler sollten allerdings keine Rollenspielanfänger und nicht auf den Kopf gefallen sein.

Bei der Vergabe der Abenteuerpunkte sollte die Bewertung des Rollenspiels und gute Ideen, die zur Lösung hinführen, als Maßstab dienen. Da jede Gruppe unterschiedliche Wege mit unterschiedlichen Erfolgen beschreiten wird, scheint mir die pauschale Nennung einer fixen Zahl unangebracht.

Vorgeschichte

Havena:

Die Spieler haben sich mit dem Händler Bartholomé in der Taverne „Sir Visia“ getroffen. Er bittet sie, nach Thorwal zu fahren, um dort seinen Cousin Walkirske Torstorson ausfindig zu machen, und ihm einen Brief zu überreichen. Er bezahlt den Spielern Schiffshin- und -rückfahrt, die Unterkunft und Essen in der Hafenschenke „Lee er den Kelch“, und gibt jedem zusätzlich 4D.

Wenn die Spieler einwilligen, gibt er ihnen eine Beschreibung von Walkirske: Er ist groß mit langen blonden Haaren, die zu Zöpfen geflochten sind und trägt einen dichten Bart. Er hält sich entweder am Hafen auf oder in einer Taverne. **Sind Spieler aus gutem Hause**, weist er sie explizit daraufhin, dass Walkirske ein typischer Thorwaler ist (Heißt: Säuft wie ein Loch, mit barbarischem Benehmen und Prügeleien nicht abgeneigt).

Die Seefahrt:

Sollte friedlich und komplikationslos verlaufen.

Ankunft in Thorwal:

Es ist der 5. Efferd, ein schöner, sonniger Herbsttag. Nach den schwülen Tagen, die im Rondra über das Land gingen ist das momentane Wetter eine richtige Wohltat.

Am Hafen:

Die Taverne „Lee er den Kelch“ ist direkt in Hafennähe und leicht zu finden. Die Spieler können sofort ihr Zimmer (Ein Gemeinschaftsraum für 6 Personen, den die Spieler aber für sich haben) beziehen. **Dort erfahren sie**, dass Walkirske im Moment nicht in der Stadt ist, aber in einer Woche zurückerwartet wird.

Kurz darauf kommt ein rothaariger, stämmiger Mann mit Schnauzbart (der die ganze Zeit mit anderen am Nebentisch Karten gespielt hat. Das Spiel ist mittlerweile beendet und die Mitspieler haben die Kneipe bereits verlassen) zu ihnen: „Ich bin Steffen

Peer. Wenn ich das richtig mitbekommen habe, seid ihr hier die nächsten Tage ohne Beschäftigung. Hättet ihr Lust, euch was dazuzuverdienen?“. **Wenn die Spieler zustimmen**, gibt er ihnen seine Adresse und bittet sie, diesen Abend nach Sonnenuntergang zu ihm zu kommen, es wäre wichtig. Worum es geht, verrät er ihnen jedoch nicht. Danach verlässt auch er die Taverne.

Nach Sonnenuntergang gelangen die Spieler jedoch nicht direkt zum Haus, weil sie die Sauklaue Steffens zuerst falsch entziffert haben. Bis sie das Haus am Stadtrand dann gefunden haben, ist es schon stockfinstere Nacht.

Der Mord:

Im Haus brennt unten und oben noch Licht. Die Fenster im Erdgeschoss sind vergittert. Wenn sich die Spieler dem Haus nähern, sehen sie im Dunkeln eine Gestalt, die sich beim Näherkommen als eine Frau (Vera Peer) entpuppt, die in der einen Hand einen Spaten und in der anderen eine Öllampe hält. Sie fragt die Spieler, was sie hier wollen. **Wenn diese ihr Anliegen vorbringen**, so will sie zunächst abwiegeln und die Spieler auf den nächsten Tag vertrösten, denn es ist schon sehr spät. Nach wiederholter Aufforderung der Spieler lässt sie diese jedoch ins Haus und zeigt Ihnen den Weg zu Steffens Arbeitszimmer (in dem auch noch Licht brennt). **Im Arbeitszimmer** bietet sich den Spielern folgendes Bild: Im Raum steht ein Tisch mit einer großen Öllampe, einem offenen Buch und einem Teller mit Essen. Am Tisch steht ein fellüberzogener Dreibeinhocker. Neben diesem liegt der tote Steffen Peer. **Die Leiche** zeigt etliche tiefe Kratzwunden und an der Rumpfvorderseite zwei tiefe Stichwunden. Es finden sich einige blaue Flecken. Die Fingerkuppen sind blutig, unter den Fingernägeln sind Hautfetzen zu finden. **Wenn man in den Mund schaut**, sieht man abgebrochene Schneidezähne und dass sich Steffen anscheinend selbst ein großes Stück

der Zunge abgebissen hat. **Am Rücken** kann man, wenn man danach sucht (Sinnes-schärfe-Probe+5), die kleine Einstichstelle des Blasrohrpfeils sehen. **Evtl.** fällt den Spielern auf, dass in diesem Zimmer offensichtlich nicht gekämpft wurde: denn es ist nichts umgeworfen, und auch das Messer liegt ganz normal neben dem Teller (und wer lässt ein Messer liegen, wenn er bedroht wird?). **Auf dem Boden** liegen zwei blutige Schneidezähne (die allerdings Steffen gehören). **Das Buch auf dem Tisch**



enthält die Geschäftsberichte von „Peer & Bekock“ und ein Lesezeichen, auf dem „...ich habe Olafson von Deiner Vermutung bezüglich der Todesursache der beiden Thorwähler und der beiden Novadis unterrichtet...“ steht.

Unter dem Fenster (1. Stock) zum Zimmer ist ein kleiner Busch. In diesem können die Spieler einen blutigen Dolch finden. Dieser trägt Verzierungen und die Zeichen „αβ“. **Diese** stehen für die Initialen „A.B.“.



Die Land-Personen und ihre Erlebnisse

Olafson, Gardist:

Die Situation:

Olafson und Steffen Peer haben sich eines Tages in einer Taverne beim Kartenspiel kennengelernt. Vor ein paar Wochen hat Olafson Steffen folgende Rätsel gestellt:

1. Rätsel: „Zwei Novadis machen eine Seereise. Nicht nur, dass die Nahrungsvorräte verderben und die Mannschaft schon einige Tage Hunger litt, kommt auch noch ein Sturm auf, und das Schiff geht unter. Die beiden Novadis sind die einzigen Überlebenden, die auf dem offenen Meer in einem kleinen Ruderboot treiben. Auf dem Ruderboot finden sie eine Angel samt Ködern und ein Messer. Von einem Alchimisten haben sie noch Wasserentsalzungs-

tabletten für 20 Tage. Regelmäßig ziehen sehr ergiebige Fischschwärme vorbei. Nach 21 Tagen findet ein vorbeikommendes Handelsschiff die beiden Novadis tot. Woran sind sie gestorben?“ **Lösung:** Die Novadis (Wüstenvolk!) dem Spott nach chronisch unfähige Seefahrer (chronisch unfähig in allem, was mit Wasser zu tun hat) haben doch keine Ahnung, wie man eine Angel hält!

2. Rätsel: Das gleiche, wie in 1., allerdings sind anstelle der Novadis zwei Thorwähler die Überlebenden. **Lösung:** Sie sind am Alkoholentzug oder am verzweifelten Versuch, aus Meerwasser Schnaps zu brennen, umgekommen.

Auf diese beiden Rätsel bezieht sich die Notiz (aus einem längeren Brief heraus-

gerissen) auf dem Lesezeichen in Steffen's Buch.

Ansonsten hat Olafson mit der ganzen Sache nicht das geringste zu tun.

Folgen des Mordes und mögliches Motiv:

Keine Folgen, kein Motiv.

Vera Peer, die Ehefrau:

Die Situation:

Vera ist die Frau von Steffen. Ihre kinderlose Ehe ist weniger glücklich verlaufen. Seit etwa einem Jahr hat Vera einen Geliebten (Gernot). Sie spielt schon länger mit dem Gedanken, Steffen zu verlassen, dabei gibt es allerdings ein Problem: Gut und Geld gehören von Standes wegen Steffen und im Falle einer Trennung würde Vera recht arm dastehen. Da Gernot überdies ein Streuner ist, der sich selbst gerade so über Wasser halten kann, droht ihr ein Rückfall in die ärmlichen Verhältnisse, aus denen sie ursprünglich kam.

Vor einem halben Jahr hat Steffen Vera's Verhältnis zu Gernot entdeckt und ihr den Rauschmiss angedroht (vermutlich hat er sie nur deshalb noch nicht rausgeworfen, weil er noch darauf gehofft hat, dass sie zu ihm zurückkehrt). Seit dieser Zeit war Steffen wie verändert und war gegen alles und jeden zunehmend aggressiv, weil er sich von der ganzen Welt betrogen fühlte. Vera war in den letzten Monaten deshalb nur sehr wenig zu Hause. Immer wenn Steffen und sie aufeinander trafen, gab es einen riesen Krach. Deshalb hielt Vera sich meist bei den Nachbarn, bei Freunden oder Gernot auf.

Vera kennt Olafson und kann den Spielern seine Adresse nennen.

Dass Vera immer noch von Asrael bedroht werden kann, weiß sie zwar, sie glaubt sich aber sicher – warum sollte sich auch Asrael selbst das Wasser abgraben, indem die Hälfte seiner Handelsagentur dann einem Cousin von Steffen zufällt, mit dem Asrael auf Katz' und Maus steht?

Das Alibi:

In der Mordnacht hatte er Dienst – er war auf Patrouille in Thorwal. Heißt: Er hat in irgendeiner Kneipe gesessen und sich volllaufen lassen...

Handlungen der nächsten Zeit:

Nichts Relevantes.

Da Vera Steffen erst in Thorwal kennengelernt hat, weiß sie nichts von dem Zwist zwischen Asrael, Steffen und Ela. Dass auch Ela Mitgesellschafter ist, weiß sie nicht.

Folgen des Mordes und mögliches Motiv:

Durch den Tod Steffens erbt Vera seinen Besitz und kann problemlos mit Gernot zusammenleben.

Das Alibi:

Am Abend des Mordes war Vera bei Gernot. Sie haben sich wie gewohnt in der alten Scheune aufgehalten, um sich mit ihm der Liebe hinzugeben. Er hat sie anschließend nach Hause gebracht. Dort hat sie gesehen, dass in Steffens Zimmer noch Licht brennt und weswegen sie der Meinung war, er würde noch arbeiten. Sie hat sich noch ein wenig vor den Ofen gesetzt. Dort hat sie gesehen, wie ein kleines Tier (vielleicht ein Fuchs oder ein Hund) durch den Garten schlich. Sie war nicht mehr sicher, ob sie den Hühnerstall richtig verschlossen hatte. Um das zu kontrollieren und das Tier zu vertreiben, ging sie nochmal hinaus. Da sie sich ein wenig fürchtete, nahm sie den Spaten zum Selbstschutz mit.

Handlungen der nächsten Zeit:

7. Efferd:

Gernot zieht bei Vera ein.

8. Efferd:

Vera trifft sich mit Asrael, um ihm einen Vorschlag bzgl. des Handelskontors zu unterbreiten: Asrael soll die Handelsleitung ganz alleine übernehmen, Vera stehen als stiller Teilhaber aber ein Viertel des

Gewinnes zu, Verluste trägt Asrael alleine. Asreal willigt ein.

9. Efferd:

Vera erlässt Jonas die Schulden.

Gernot, Veras Geliebter:

Die Situation:

Gernot ist ein typischer Streuner und hält sich mit Gaukeleien und kleineren oder größeren Betrügereien am Leben. In seinem Bekanntenkreis sind einige kriminelle Elemente vertreten, weshalb er der Stadtwache nicht ganz unbekannt ist. Er weiß auch, dass Kukris nicht zu den in Thorwal gehandelten Giften zählt. Er hat zwar schon von Kukris als gutem Meuchelmordgehilfen gehört, weiß aber nicht, wie dessen Auswirkungen sind. Seit einem Jahr hat er ein Verhältnis mit Vera.

Folgen des Mordes und mögliches Motiv:

Durch den Tod Steffens hat Gernot die Möglichkeit, mit Vera zusammenzuziehen

und in einem gewissen Lebensstandard zu leben.

Das Alibi:

Am Abend des Mordes war Vera bei Gernot. Sie haben sich wie gewohnt in der alten Scheune aufgehalten, um sich der Liebe hinzugeben. Er hat sie nach Hause gebracht. Dort hat er gesehen, dass in Steffens Zimmer noch Licht brennt. Danach ging er noch in die Taverne „Zum borstigen Seeman“, mit Kumpels einen zu trinken, und übernachtete schließlich dort.

Handlungen der nächsten Zeit:

7. Efferd:

Gernot zieht bei → Vera ein.

Asrael Bekock, Steffens Kompagnon:

Die Situation:

Asrael ist verwitwet und kinderlos, in der Scheune neben dem Haus lebt allerdings die Magd Maria. Asrael leitet mit Steffen zusammen die Handelsagentur „Peer & Bekock“. Am Ende des Praios haben sie sich allerdings bis aufs Messer zerstritten. Da beide endlose Sturköpfe sind, ist die Handelsagentur seitdem fast handlungsunfähig geworden, was auf kurz oder lang die Existenz von beiden bedroht hätte. In das Problem zwischen Steffen und Vera will Asrael sich nicht einmischen, weil er dann den endgültigen Bruch befürchtet. (Asrael weiß also von Veras Fremdgehen, und könnte so im Nachhinein, so er denn plaudern würde, Vera noch gefährlich werden, da ihr aufgrund des Treuebruchs das Vermögen ihres Mannes abgenommen werden würde!)

Asrael hat keine näheren Verwandten mehr. Im Falle seines Todes würde sein Teil der Firma Steffen bzw. dessen nächsten Verwandten (also Vera) zufallen.

Folgen des Mordes und mögliches Motiv:

Nach dem Tod Steffens tritt Vera an die Stelle des Kompagnons. Da Vera an den Geschäften wenig Interesse hat, wäre anzunehmen, dass sie sich ganz heraushält, was Asrael sehr entgehen käme.

Handlungen der letzten Zeit:

Bis vor dem Streit hat Asrael mit Steffen, Jonas und anderen noch regelmäßig Wolkopf gespielt. Seit dem Streit ist er aus der Spielrunde ausgeschieden. Am Abend des 21. Rondra war Ela kurz bei ihm, um mit ihm die momentane Lage durchzusprechen (daran kann er sich aber nicht mehr erinnern). In der Nacht vom 21. auf den 22. Rondra wird Asrael von ein paar Moskitos gestochen und erkrankt am 23. am Bra-backer Schweiß (auch Sumpffieber genannt;

um welche Erkrankung es sich handelte, weiß Asrael nicht, Jonas kann aber darüber Auskunft geben). Vom 24. bis zum 29. Rundra liegt er im Fieberschlaf. In dieser Zeit wird, während Maria das Haus zwecks Einkauf verlassen hat, sein Dolch gestohlen (übrigens die einzige Waffe im Haus). Dieser Dolch ist Bestandteil seiner Reiseausrüstung. Wenn er nicht auf Reisen ist, liegt er unangetastet bei den anderen Sachen in einer Truhe (**Wichtig:** Das wissen Jonas, Maria und viele andere Bekannten, insbesondere Leute, die schon mit Asrael auf Reisen waren). Das ist auch der Grund, warum ihm der Diebstahl nicht auffiel.

Das Alibi:

In der Woche nach seiner Erkrankung hat er sich zwecks Genesung zu Hause aufgehalten. Deshalb gibt es außer dem Arzt Jonas und der Magd Maria niemand, der ihm ein Alibi geben könnte. Am 5. Efferd ging Maria (die mit Tieren viel Erfahrung hatte)

Maria, Asraels Magd:

Die Situation:

Maria kann Steffen nicht ausstehen und sympathisiert eher mit Vera. Sie hat Angst, dass Vera die Existenzgrundlage verlieren könnte, wenn Steffen sie rauswirft.

Folgen des Mordes und mögliches Motiv:

Maria wäre es sehr lieb, wenn sie die Existenz Veras gesichert wüsste.

Handlungen der letzten Zeit:

Maria wollte Asrael während seiner Krankheit pflegen. Da Jonas aber nicht wusste, ob Asraels Krankheit ansteckend ist, hat Maria den direkten Kontakt etwas eingeschränkt. Sie war dennoch meist im Haus in seiner

zu einer Nachbarin, deren Kuh ein Kalb zur Welt bringen sollte. Die glückliche Geburt wurde anschließend noch gefeiert, so dass sie erst spät zurückkam. Sie legte sich sofort ins Bett; Asrael hat sie an diesem Tag nicht zu Gesicht bekommen. Jonas war am Mittag kurz da, um sich nach seinem Befinden zu erkundigen.

Handlungen der nächsten Zeit:

Das Handelsschiff „Grohter Wagon“:

Asrael kann den Spielern über die Reisen und die Besatzung der „Grohter Wagon“ Auskunft geben, wenn sie ihn gezielt darauf ansprechen. Von sich aus käme er nie auf den Gedanken, jemanden von der Schiffsbesatzung irgendwie mit der Tat in Zusammenhang zu bringen.

8. Efferd:

Treffen mit → Vera.

Nähe. Da sie allerdings Einkäufe und andere Dinge erledigen musste, war sie gezwungen, das Haus hie und da zu verlassen.

Das Alibi:

In der Woche nach Asraels Erkrankung wollte dieser lediglich seine Ruhe und hat viel geschlafen. Da es ihm zusehends besser ging, hat Maria sich um all die Dinge im Haus und Garten gekümmert, die in der letzten Woche liegen blieben. Am 5. Efferd ging Maria (die mit Tieren viel Erfahrung hatte) zu einer Nachbarin, deren Kuh ein Kalb zur Welt bringen sollte. Die glückliche Geburt wurde anschließend noch gefeiert, so dass sie erst spät zurück kam. Sie legte sich sofort ins Bett; Asrael hat sie an diesem Tag nicht zu Gesicht bekommen.

Jonas, der Arzt:

Die Situation:

Jonas spielt mit Steffen (und bis vor einiger Zeit Asrael), Falk, Sven und Konrad in der Walkopfrunde. Aufgrund seiner Spielsucht (Die Steffen - nicht immer ganz legal - sehr zu seinem Vorteil zu nutzen wusste. Dass Steffen ihn manchmal abgezockt hat, glaubt er zwar, kann er aber noch nicht beweisen) hat er mittlerweile sehr hohen Spielschulden bei Steffen. Am 2. Rondra setzte Steffen ihm ein Ultimatum: Wenn er seine Schulden nicht bis zum letzten Tag des Efferds mindestens zur Hälfte beglichen hat, will er ihn deswegen anklagen und an den Pranger stellen lassen.

Folgen des Mordes und mögliches Motiv:

Jonas wäre durch den Tod Steffens von einer großen Last befreit, da ihm der Pranger erspart bliebe (Zumindest hat Vera Peer sich ihm gegenüber viel zugänglicher gezeigt).

Handlungen der letzten Zeit:

Jonas hat Asrael während seiner Krankheit (und in den Tagen danach) betreut. Er war mehr als verwundert, dass er bei Asrael den Brabacker Schweiß (Sumpffieber) festgestellt hat, denn normalerweise handelt es sich um eine typische Krankheit wärmerer Klimate, die von Moorgeziefer übertragen

wird, z.B. durch Moskitostiche oder Modderschneckenbisse.

Das Alibi:

Jonas war am Nachmittag des 5. Efferd noch kurz bei Asrael und hat ihn bei bester Genesung vorgefunden. Danach ist er nach Hause zu seiner Frau Elena und seinen beiden Kindern Joachim und Rosamunde zurückgekehrt.

Handlungen der nächsten Zeit:

Steffens Todesursache:

Jonas kann die wahre Todesursache (im Gift Kukris getränkter Giftpfeil durch ein Blasrohr) feststellen (Man sieht die Folgen des tödlichen Krampfes an seiner unnatürlichen Haltung und an Schäden an der Muskulatur). Kukris bewirkt starken Juckreiz (die blutigen Kratzspuren und die Blut- und Hautreste unter den Fingernägeln), dann extrem starke Krämpfe (die abgebrochenen Zähne und die abgebissene Zunge; die blauen Flecke rühren vom Reißen einiger Muskeln), die innerhalb von einer Minute zum Tode führen. Kukris ist schwierig und nicht überall zu bekommen.

9. Efferd:

Treffen mit → Vera zwecks Schuldenerlass

Die Hafenvache:

Die Situation:

Der Wächter, der am Abend des 5. Efferd am Hafen Wache hielt, hat Ela spät Nachts

bei der Rückkehr aufs Schiff beobachtet und kann sich auch noch daran erinnern, weil er ihn anrief und nach seiner Legitimation fragte.

Johannson, Wirt der Taverne „Efferds Trunk“:

Die Situation:

Er kann sich nicht erinnern, Ela am Abend des 5. Efferd in seiner Taverne gesehen zu

haben. Wäre er da gewesen, er würde sich sicher daran erinnern können, da er Ela gut kennt.

Johannson wird auf Elas Angebot, ihm ein erfundenes Alibi zu bezeugen zunächst eingehen (er hat ein einfaches Gemüt und denkt sich da nix groß bei, für ihn ist das

lediglich ein Gefallen für einen guten Freund).

Wenn er von den Spielern aber erfährt, dass es um ein Verbrechen geht, wird er mit der Wahrheit herausrücken.

Die „Grohter Wagon“ (GW)

Die GW ist eine kleine Kogge mit maximal 20 Mann Besatzung. Im Moment besteht die Mannschaft aus den „Festangestellten“:

- Kapitän Konrad
- Maat Henry (Henrietta)
- Schiffskoch Wolf
- Schiffsarzt Karl, der Killer
- Dolmetscher und reisender Unterhändler Ela
- Matrosen Bernd, Leo, Armin, Helmut, Falk, Sven
- Schiffsjunge Peter

Die Mannschaft wird nach Bedarf durch zeitweise angeheuerte Matrosen ergänzt.

Die letzte Reise des Schiffes liegt schon einige Wochen zurück (seit Steffen und Asrael verkracht sind, kam kein Handel mehr zustande). Von der letzten Reise nach Drol (**nördlich von Mengbilla, s. Karte**

von Aventurien) kehrte die GW am 18. Ronda zurück.

Die letzten 5 Reisen der GW in chronologischer Reihenfolge:

- 1.) Nach Nostria („Thorwaler“, Bier) und zurück (Salz und Pfeffer)
- 2.) Nach Olport (Gewürze und Kräuter) und zurück (Lebertran)
- 3.) Nach Kuslik („Thorwaler“, Bier) und zurück (Passagiere)
- 4.) Nach Havena („Thorwaler“, Bier) und zurück (Salz)
- 5.) Nach Drol (Holz), dort drei Wochen gelegen, um Reparaturen durchzuführen (durch die Verwendung von Sklaven als Arbeitskräfte waren sie hier billiger) und zurück (Seile) (Ankunft in Thorwal am 18. Ronda)

Die Schiffsbesatzung und ihre Erlebnisse

Kapitän Konrad

Die Situation:

Kapitän Konrad gehört quasi zum Inventar der GW: Der alte Seebär ist schon seit dem Stapellauf der GW Kapitän des Schiffes und kennt jede einzelne Planke mit Namen. Es wäre Konrad nicht unrecht, wenn die GW die nächsten Wochen im Hafen läge, weil er noch die ein oder andere kleine Reparatur

und Renovierung vornehmen will (Die Sklaven in Drol haben nur das „Grobe“ erledigt).

Folgen des Mordes und mögliches Motiv:

Für Konrad würde sich nichts ändern. Er kam mit Asrael und Steffen aus und wird auch mit jedem anderen auskommen, solange er an Bord der GW weiter seine Arbeit machen kann.

Handlungen der letzten Zeit:

Er hat Ela in Drol Landurlaub gegeben, um (wie er glaubt) einen Verwandten in Mengbilla zu besuchen.

Das Alibi:

Er hat (wie die Spieler und der Schiffsarzt Karl) in der Taverne „Lee er den Kelch“

übernachtet (Die Spieler können sich noch daran erinnern, ihn beim Karten spielen gesehen zu haben).

Handlungen der nächsten Zeit:

Warten:

Konrad wartet einfach den Lauf der Dinge ab...

Maat Henry (Henrietta)**Die Situation:**

Henry heißt eigentlich Henrietta. Sie ist seit 4 Jahren an Bord und hat sich durch harte Arbeit zum Maat hochgekämpft. Konrad schätzt sie sehr, und wenn er seinen Kapitänsposten in den nächsten Jahren abgibt, wird sie seine Nachfolge antreten. Unter der Mannschaft genießt Henry eine Menge Respekt. Insgeheim hat sie ein Faible für Ela (an Bord ein offenes Geheimnis), weil er so gebildet ist und nicht die dummdreiste Seemannsart der anderen Männer an Bord an sich hat.

Folgen des Mordes und mögliches Motiv:

Für Henry würde sich nichts ändern.

Handlungen der letzten Zeit:

Sie weiß von Karl's Aversion gegen Asrael.

Das Alibi:

Henry war an Bord der GW (Sie hatte die Tages- und Nachtwache vom Morgen des 5. bis zum Morgen des 6. Efferd). Ela hat sie am Nachmittag des 5. Efferd besucht und war die ganze Nacht bis zum Morgen bei ihr. (Sie war an diesem Abend relativ früh müde und legte sich bei Zeiten hin. Daran kann sie sich aber nur bedingt erinnern, und sie wird es auch nicht ungefragt erwähnen, weil sie es nicht für relevant hält.)

Handlungen der nächsten Zeit:

Nichts Relevantes.

Schiffskoch Wolf**Die Situation:**

Wolf ist ein großer, dicker, blasser Mann (lebt meist unter Deck), in dessen Schatten im Sommer gut und gerne zwei normale Menschen Platz haben. Er ist zwar kein sehr talentierter Koch kann aber auch aus den letzten Zutaten noch ein akzeptables Mahl zubereiten. Bei Frauen hat er wenig Glück und ist vor der Hochzeit von Steffen und Vera bei ebendieser (auf die er immer noch ein Auge geworfen hat) übel abgeblitzt (sie hatte sich für Steffen entschieden).

Folgen des Mordes und mögliches Motiv:

Von Gernot weiß er nichts, und vermutlich rechnet er sich nun Chancen bei Vera aus.

Handlungen der letzten Zeit:

Nichts Relevantes.

Das Alibi:

Er hat zusammen mit den Matrosen und dem Schiffsjungen Peter im Gemeinschaftsraum der Taverne „Seemannsgang“ übernachtet.

Handlungen der nächsten Zeit:

Nichts Relevantes.

Schiffsarzt Karl, der Killer (Nivese)

Die Situation:

Der Schiffsarzt Karl hat eine starke Aversion gegen Asrael, seit er mitbekommen hat, dass dieser sich mal abfällig über Nivesen geäußert hat. Karl ist ein eher mittelmäßiger bis schlechter Arzt – weswegen er den Beinamen „der Killer“ hat, denn man sagt ihm nach, schon mehr Leute unter die Erde gebracht als davor bewahrt zu haben. Auf Ela ist er ein bisschen neidisch, weil Ela genau genommen die besseren medizinischen Kenntnisse hat. Da aber Ela das Thema nie anspricht (was Karl mehr als lieb ist), wird auch Karl darüber schweigen, es sei denn, er hätte einen triftigen Grund (z.B. einen Beweis zu liefern, dass Ela der Mörder ist und somit endgültig von Bord verschwindet).

Dolmetscher und reisender Unterhändler Ela

Die Situation:

Ela wurde als Baby ausgesetzt und von einem umherreisenden Heiler gefunden, der sich seiner annahm. Er gab ihm den Namen Ela, weil das der erste Laut war, den Ela von sich gab. Bei ihm lernte Ela die Kunst der Heilung, vieles über Kräuter und Gifte, verschiedene Sprachen, Lesen, Schreiben, Rechnen und die Kunst der Diplomatie.

Als Ela erwachsen wurde und sich ihm die Frage stellte, ob er in seines Ziehvaters Fußstapfen treten wollte, waren sein Ziehvater und er gerade in der Nähe von Nostria. Dort lernte er Steffen und Asrael kennen und entschied sich, mit ihnen eine Firma zu gründen.

Asrael und Steffen schauten von Anfang an auf ihn herab, weil sie im Gegensatz zu ihm eine Ausbildung zum Handelskaufmann abgeschlossen hatten (auch oder gerade weil Ela ihnen in vielen Dingen der Praxis überlegen war). Gemeinsam führten sie

Folgen des Mordes und mögliches Motiv:

Karl wird von den Folgen des Mordes nicht berührt. Wären jedoch Steffen **und** Asrael nicht mehr am Leben, wäre er Ela los. Denn er kann sich (aus Erzählungen) denken, dass Vera sich nicht mit dem Handelsmetier auseinandersetzen könnte bzw. wollte, und dass als Leiter der Firma dann nur noch Ela in Frage käme. An Bord würde dann ein anderer mitreisender Unterhändler arbeiten.

Handlungen der letzten Zeit:

Nichts Relevantes.

Das Alibi:

Er hat (wie die Spieler und der Kapitän Konrad) in der Taverne „Lee er den Kelch“ übernachtet (Die Spieler können sich allerdings **nicht** daran erinnern, ihn dort gesehen zu haben).

Handlungen der nächsten Zeit:

Nichts Relevantes.

viele erfolgreiche Geschäfte, doch eines Tages verspekulierte sich Ela und verlor mehr Geld, als seinem Anteil an der Firma entsprach. Asrael und Steffen vertraten die Ansicht, dass sein Verlust nicht durch drei geteilt werden sollte, und dass stattdessen Ela ihnen nun Geld schuldete.

Die Streitigkeit endete vor dem Handelsgesicht. Steffen und Asrael hatten wegen ihrer Ausbildung gegenüber dem „dahergelaufenen“ Ela sowieso schon einen Herkunftsbonus.

Das führte dazu, dass Ela als der plötzlich Ärmste von den Dreien ins Hintertreffen und aufgrund seiner Schulden in eine Abhängigkeit von Steffen und Asrael geriet. Außerdem verlor er seine Mitspracherechte in der Firma.

Asrael und Steffen gingen nach Thorwal, da sie sich dort bessere Geschäfte versprochen. Ela folgte ihnen, weil er darin die einzige Chance sah, seine Schulden abzutragen. Dort wurde ihm der Posten des reisenden Unterhändlers zugewiesen. Seit dem sinnt er

über eine Möglichkeit nach Wiedergutmachung.

Folgen des Mordes und mögliches Motiv:

Steffens Tod alleine bringt ihm nicht viel. Nur wenn auch Asrael tot ist, fällt ihm - wenn schon nicht das Eigentum - dann zumindest die Führung der Firma mit den entsprechenden Verdiensten zu, weil er dann der einzige ist, der sich im Handel auskennt und die Geschäfte übernehmen kann.

Handlungen der letzten Zeit:

Als die GW in Drol landete, schob Ela einen Verwandten in Mengbilla vor, um Landurlaub zu bekommen. In Mengbilla besorgte er sich in Wirklichkeit hochkonzentriertes Kukris.

Auf der Rückreise von Mengbilla nach Drol begleitete er eine Gruppe Reisender. Einer seiner Begleiter erkrankte am Brabacker Schweiß.

Zunächst wollte Ela Asrael und Steffen mit Kukris töten, dann kam ihm die Idee, Asrael als vermeintlichen Mörder Steffens hinzustellen.

Aufgrund seiner medizinischen Kenntnisse wusste er von dem Krankheitsverlauf, und dass der Kranke einige Tage am Stück schlafen würde.

Er fing einige Moskitos und sorgte dafür, dass sie den Erkrankten stachen, um die Krankheit aufzunehmen. Dann fing er ein paar Mäuse. (Die Mäuse dienten den Moskitos als „Blutquelle“), die er zu den Moskitos in den Käfig tat. Zurück in Drol schmuggelte er Gift und Käfig an Bord der GW.

Zurück in Thorwal erreichte er eine Verabredung mit Asrael am Abend des 21. Rondra. Unter einem Vorwand verließ er kurz das Zimmer und ließ die Moskitos in Asraels Schlafzimmer frei.

Die Rechnung ging auf, Asrael wurde gestochen und erkrankte. Da Ela den Krankheitsverlauf kannte, musste er nur noch eine Gelegenheit abpassen, wann Asrael alleine zu Hause war, um ihm den Dolch zu stehlen. Von der Bedeutung des Dolches wusste Ela, und er wusste auch sehr genau, dass er nicht mit einer Entdeckung des Diebstahls

rechnen musste (zumal keine Reise Asraels anstand, für die er seine Reiseutensilien ausgepackt hätte). Ela ließ einige Zeit verstreichen, in der Asrael genesen konnte, damit er auch als Täter in Frage kommen konnte.

Dann musste Ela nur noch auf eine Gelegenheit warten, Steffen Abends alleine zu Hause anzutreffen. Das war nicht weiter schwierig, denn Ela wusste von Veras Verhältnis zu Gernot, und dass Vera fast jeden Abend außer Haus war – entweder bei den Nachbarn oder bei ihm.

Am Abend des 5. Efferd kletterte Ela auf einen Baum gegenüber dem Fenster zu Steffens Arbeitszimmer. In einem günstigen Moment schoss er mit dem Blasrohr einen Giftpfeil ab, der Steffen im Rücken traf. Sofort kletterte Ela vom Baum und mit Hilfe einer Strickleiter in Steffens Zimmer, wo Steffen mittlerweile tot am Boden lag. Er entnahm den Giftpfeil, stach mit dem Dolch ein paar Mal auf Steffens Leiche ein, und verließ das Zimmer wieder durchs Fenster. Dann warf er den blutigen Dolch ins Gebüsch, um eine falsche Fährte zu legen.

Das Alibi:

Normalerweise hat auch Ela in der Taverne „Lee er den Kelch“ übernachtet. Da er diese am Abend bzw. in der Nacht aber nicht ungesehen betreten und wieder verlassen konnte, musste er sich ein anderes Alibi suchen.

Da Henry allein an Bord der GW war (Sie hatte die Tages- und Nachtwache vom Morgen des 5. bis zum Morgen des 6. Efferd), hat er sich mit ihr verabredet. Er hat Henry ein Schlafpulver ins Getränk gemischt, das dazu führte, dass sie früh müde wurde, sich bei Zeiten hinlegte und fest schlief. Das gab ihm Gelegenheit, das Schiff zu verlassen, den Mord zu begehen und wieder aufs Schiff zurückzukehren.

Bei der Rückkehr wurde er allerdings von der nächtlichen Hafenvache angesprochen. Wenn die Spieler ihn damit konfrontieren, wird er aussagen, dass er nicht schlafen konnte und noch einen in die Taverne „Efferds Trunk“ Trinken ging. Er habe es nur vergessen zu erwähnen.

Möglicherweise wird Ela versuchen, noch vor den Spielern in der Taverne „Efferds Trunk“ anzukommen, um den Wirt zu überreden, sein Alibi zu bezeugen.

Handlungen der nächsten Zeit:

Nichts:

Da Ela recht früh von den Er-

Die Matrosen Bernd, Leo, Armin, Helmut, Falk, Sven

Die Situation:

Die Matrosen machen an Bord halt so ihren Job und kümmern sich wenig um das, was um sie herum vorgeht.

Folgen des Mordes und mögliches Motiv:

Keine Folgen, kein Motiv.

Schiffsjunge Peter

Die Situation:

Peter ist erst seit kurzer Zeit auf der GW. Er kommt eigentlich mit jedem gut klar, nur Karl geht er so gut es geht aus dem Weg, weil er ihm gegenüber ein komisches Gefühl hat und ihm nicht traut. Karl macht ihm einfach Angst. Peter ist deshalb ganz froh, dass er meistens bei Wolf in der Kombüse hockt und ihm beim Essen hilft. Da läuft er Karl nicht über den Weg, und außerdem macht ihm die Arbeit mit Wolf Spaß.

mittlungen der Spieler erfährt, wird er sich ruhig verhalten, um nicht den Verdacht auf sich zu lenken.

Kommen ihm die Spieler jedoch auf die Schliche und können ihn mit ausreichendem belastendem Wissen konfrontieren, wird er aufgeben und gestehen.

Handlungen der letzten Zeit:

Nichts Relevantes.

Das Alibi:

Die Matrosen, der Schiffskoch Wolf und der Schiffsjunge Peter haben im Gemeinschaftsraum der Taverne „Zum Seemannsgang“ übernachtet.

Handlungen der nächsten Zeit:

Nichts Relevantes.

Folgen des Mordes und mögliches Motiv:

Keine Folgen, kein Motiv.

Handlungen der letzten Zeit:

Nichts Relevantes.

Das Alibi:

Peter, die Matrosen und der Schiffskoch Wolf haben im Gemeinschaftsraum der Taverne „Zum Seemannsgang“ übernachtet.

Handlungen der nächsten Zeit:

Nichts Relevantes.

ANHANG

Die Spielregeln von „Walkopf“

Gespielt wird je nach Spielerzahl mit $n \cdot 32$ Karten (so, dass mindestens Spieler*9 Karten vorhanden sind). Jeder Spieler erhält 8 Karten.

Eine Runde läuft wie folgt:

1. Jeder Spieler legt im Uhrzeigersinn bis zu 3 Karten verdeckt vor sich (egal, ob er sie in der Runde zuvor ausgespielt hat oder nicht). Die verdeckten Karten werden eingesammelt, dem Kartentock beigegeben, der Stock wird kurz gemischt, dann erhält der Spieler vom Stock die gleiche Anzahl Karten zurück, die er abgegeben hat.
2. Jeder Spieler macht seinen Einsatz (in der Regel $0,5S = 5H$) oder steigt aus (Sein Einsatz ist dann natürlich verloren).
3. Die Spieler legen nacheinander im Uhrzeigersinn bis zu 5 Karten offen auf den Tisch (Keine dieser 5 Karten darf von diesem Spieler in der Runde davor ausgespielt worden sein).
4. Dann wird nachgeschaut, wer den besten und wer den schlechtesten Fang gelegt

hat (Die Wertigkeit ist ähnlich wie beim Poker: Nichts, eine Karte, ein Pärchen, zwei Pärchen, ein Drilling, 4 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe, ein Vierling, ein Full-House, 5 aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe, ein Fünfling. Keine Farbwertung wie z.B. beim Skat. Bei Gleichheit hat der, der als erstes gelegt hat, gewonnen).

5. Der mit dem höchsten Fang darf nun von demjenigen mit dem kleinsten Fang eine der noch verdeckt auf der Hand befindlichen Karten ziehen. Hat der Rundenverlierer keine verdeckten Karten mehr auf der Hand, weil er alle ausgespielt hat, so hat er verloren (In Thorwal sagt man, der ist dann über Bord resp. plötzlich schwimmen gegangen.) und der Rundensieger nimmt stattdessen eine der offen ausgelegten Karten. Der Rundensieger legt anschließend eine Karte seiner Wahl ab.

Wer zuletzt noch Karten hat, hat gewonnen.

Auszüge aus Spielhilfen

Kukris:

„Königsmacher“, das ist der inoffizielle Name von Kukris, dem beliebtesten Gift in Meuchelmörderkreisen. Obwohl schwer zu beschaffen erfüllt es doch alle wichtigen Anforderungen: Sicher zu handhaben, relativ erschwinglich und schnell wirkend. Das Rohmaterial für Kukris ist die Mirhamer Seidenliane, die bündelweise nach Mengbilla geliefert wird (in erster Linie, um daraus Seile zu drehen). Das Opfer fühlt zuerst nur ein starkes Jucken am ganzen Körper, dann Krämpfe in Armen und Beinen, und nach weniger als einer Minute tritt der Tod ein.

Typ & Stufe: Seltenes Waffen- und Einnahmegift, 12. Stufe

Schaden: 1W6 / KR

Beginn: nach 10 KR

Dauer: 3 SR

Haltbarkeit: 3 Monate

Rohpreis: 6 D

Endpreis: 90 D

Herstellung: Alchimie +12 oder Pflanzenkunde +9

Diese Informationen sind z.B in einem entsprechenden Buch in einer Bibliothek (Hesinde-Tempel?) zu finden oder von einem Giftkundigen zu erfahren.