Hacketau!

von

Ingo Wölbern

ein Gruppenabenteuer
für 3-6 nichtmagische und nichtgeweihte
Helden niedriger Erfahrung
(~500–2000 AP)

IWö-16 (DSA4-Version)

©1998, 2011, 2016 IWö fecit 22. – 24. Aug. '98

I. Zusammenfassung des Abenteuers
(selbstverständlich nur für Meisteraugen)

Was für die Helden eine durchaus verworrene und rätselhafte Geschichte darstellen kann, ist dem Meister relativ schnell deutlich zu machen:
Gratenfels! Eine Immanturney findet statt. Der Betreuer der *Kämpfer Gashok*, Rasmus Hilkerin, sinnt auf Rache an den *Einhörnern Ilsur*, deren Betreuer Hilkerin vormals war. Die Mannschaft allerdings trennte sich von ihm, nach einer unerklärbaren Pechsträhne bei einem Turnier in Joborn.
Beseelt von dem Wunsch, mit seiner neuen Mannschaft, Gashok nämlich, einen Sieg über die Einhörner zu erringen, wirbt er einen Bekannten aus der Stadt an, der ihm gegen gutes Geld mit ein paar Sabotageakten helfen soll.
Jindrak Pellenhoben, so der Name des Freundes, sagt zu und macht sich sogleich an die Arbeit, während Hilkerin erschrocken feststellen muss, dass seine Verhandlungen mit Pellenhoben von einem der Ilsurer Spieler belauscht worden waren. Zoltan Brammer, der Spieler, ist recht ungehalten über den Plan Hilkerins und gerät darüber mit seinem Ex-Trainer in Streit.
Der Streit eskaliert und endet mit Brammers Androhung, seinen Plan den anderen zu erzählen, in einem Anflug von Jähzorn schlägt er Hilkerin auch noch seinen Immanschläger über den Schädel. Doch auch dieser Streit bleibt nicht unbeobachtet.
Die skrupellose Verbrecherin ‚Nachtwind' hat den Streit beobachtet und bietet nun Hilkerin ihre Dienste an, in der Hoffnung leichtes Geld verdienen zu können. Hilkerin, der die Frau nicht kennt, ja sie bei aller Aufregung nicht einmal nach ihrem Namen fragt, willigt ein, holt Geld und beauftragt ‚Nachtwind', Brammer „zum Schweigen zu bringen".
Damit nimmt das Unheil seinen Lauf, denn ‚Nachtwind' macht sich sogleich auf, ihr Werk zu vollbringen, sprich: Brammer hinterrücks zu meucheln – schnell verdientes Geld! Hilkerin hatte allerdings niemals daran gedacht, Brammer töten zu lassen, vielmehr meinte er, sie solle ihn mit dem Geld bestechen, damit er Stillschweigen bewahre. Das restliche Geld solle sie behalten, während er nach einem Medicus schauen wolle. Während Pellenhoben nun bereits seine Sabotage begonnen hat, lauert Nachtwind dem ahnungslosen Spieler auf und meuchelt ihn professionell. Noch ahnt Hilkerin nicht, welchen Stein er losgetreten hat.
Als am nächsten Morgen die Leiche gefunden wird, herrscht Bestürzung. Das Turnier wird natürlich abgesagt, Hilkerin beginnt zu ahnen, das seine unüberlegten Worte verantwortlich sind für das, was geschehen ist. Seine Rachepläne sind zudem mit der vorzeitigen Beendigung der Turney ebenfalls geplatzt.
Die bereits verübten Sabotageakte und ein vorbestellter Drohbrief versetzen derweil die Einhörner Ilsur in Angst und Schrecken. Sie wenden sich hilfesuchend an die Helden, falls diese nicht eh schon von allein auf die Idee gekommen sind. Die Gruppe macht sich daran, die Umstände aufzuklären und die Gefahr zu bannen.
Hilkerin, der kurzzeitig überlegt, ob er nicht zugeben sollte, wie sich alle zugetragen hat gewesen war, sieht sich in der Zwickmühle. Gestehen kann er nicht, zumal er nun auch Pellenhoben an den Hacken hat, der natürlich sein Geld haben will – seine Arbeit hat er schließlich getan, auch wenn das Spiel nun gar nicht mehr stattfindet. Sein Gewissen aber lässt ihm auch keine Ruhe.
Die Helden machen sich daran, nach Spuren zu suchen und sollen auch fündig werden, wenn auch vielleicht nicht offensichtlich. Schließlich kommen sie auf Pellenhoben, vielleicht auch auf Hilkerin, der aber beharrlich schweigt.
Als schließlich klar wird, dass die Sabotage nichts mit dem Mord zu tun hat, und sich die Helden möglicherweise daran machen, die Meuchlerin zu stellen, wird es gefährlich für die Helden und möglicherweise auch für Hilkerin!
Und schließlich bleibt noch die Frage, was mit Hilkerin passieren soll, auf den letztlich doch beide Geschichten zurückgehen...

II. Im Zeichen von Esche und Kork

Anforderungen an die Gruppe

Meisterinformationen: Die Auswahl der Heldengruppe erfordert die Berücksichtigung verschiedener Aspekte. Die wichtigeren sind die aus der Sicht des Meisters: Sehr schnell kann das Abenteuer vorbei sein, spräche jemand einen einschlägigen Hellsichtzauber, oder gar eine nekromantische Beschwörung des Opfers. Auch Beherrschungsmagie könnte gar zu schnell Informationen zutage bringen, die von den Helden zu beschaffen sind. Aus diesem Grunde sei davon abgeraten, magiebegabte Helden zuzulassen, die solcher Zauber mächtig sind.
Geweihte sind ebenfalls nicht wünschenswert, da sie ob ihrer hehren Erscheinung zu schnell zum Erfolg gelangen würden. Eine Ausnahme mögen hier die unscheinbaren Diener des Phex oder verschiedener Halbgötter darstellen.
Aus der Perspektive des Rollenspiels verbieten sich einige Heldentypen quasi von selbst. Das Abenteuer wird in Gratenfels im Rahmen einer Imman-Turney spielen, sodass Personen, die mit Menschenansammlungen, Gesellschaft und Vergnügung nichts anfangen können, fehl am Platze sind. Spezies wie Orks, Goblins oder Echsen haben vermutlich unter den Menschen auch nicht viel Anlass zur Freude.

Am Ende eines langen Tages

(Musik 1: Mike Oldfield: (Waldberg) The peak)

Allg. Informationen: Allmählich leeren sich Eure Wasserschläuche, zu gut hatte es Praios gemeint mit der Wärme, die er spendete an diesem herrlichen Rahjatage. Doch so wunderschön auch die schneebedeckten Gipfel des Kosch auch sein mögen vor dem taufrischen tiefblauen Tuch des Himmels, so wünschenswert wäre jetzt dennoch eine Wolke die sich schützend vor Praios Antlitz stellte, oder nur ein kühlender Efferdshauch,
Der sich schlängelnde Weg steigt stetig an, treibt Euch noch einmal den Schweiß hervor, aber bald ist es geschafft: Gratenfels ist nicht mehr fern. Ihr folgt mit Euren Blicken der Reichsstraße III, die sich das Koschmassiv hinauf windet. Dort, wo sie auf die hellen Gebäude der Stadt treffen, lasst Ihr sie einen Moment lang ruhen, bevor Ihr Euch aufmacht die letzten Meilen, vorbei an einigen Granitsteinbrüchen, hinter Euch zu bringen.

Zu Besuch in Gratenfels

Meisterinformationen: Die Gruppe befindet sich in Gratenfels. Möglicherweise befindet sie sich auf der Durchreise, vielleicht aber war es die Turney selbst, welche die imman-begeisterten Recken angelockt hat.

Gratenfels ist jedenfalls keine Stadt wie jede andere, und so wird auch das Spiel nicht so ablaufen, wie in einer beliebigen anderen Stadt.
Die erste Besonderheit ist die geographische Lage am Westhang des Koschgebirges, das für den berühmten Koschbasalt bekannt ist. Dieser ist für seine schwach antimagische Wirkung bekannt, sodass Magieproben in der Stadt durchaus um einen Punkt erschwert werden dürfen (aber nicht müssen). Auch magische Artefakte mögen mitunter nicht die volle Wirkung erzielen.
Die zweite Besonderheit wirkt sich im alltäglichen Leben noch stärker aus: Einige werden sich noch an die Zeit des Grafen Greifax erinnern, der seinem Nachfolger einen Berg von Schulden hinterlassen hat. Das führt dazu, dass Steuern und Zölle besonders hoch sind.
Dadurch sind die Preise in Gratenfels höher als in anderen Städten, was die Helden bemerken werden, wann immer sie etwas kaufen. Vor allem, wenn es sich um Waren handelt, die nicht aus der Region stammen. Ein Umstand der durch die Immanturney noch verstärkt wird, da sich überaus viele Menschen in der Stadt tummeln und die Nachfrage dadurch besonders groß ist.
Ebenso kann es aber den Helden auch passieren, dass die Stadtgarde ein Bußgeld von ihnen verlangt, wenn sie der Meinung ist, man hätte die Nachtruhe gestört oder ähnliches...

Ankunft in Gratenfels

Allg. Informationen: Es herrscht rege Betriebsamkeit in den Straßen der Stadt, obwohl der Tag langsam zu Ende ist. Ungewöhnlich viele Menschen tummeln sich auf den Straßen, und die Häuser sind vielerorts mit bunten Fahnen und Wimpeln geschmückt.
Am Stadttor stehen drei Gardisten, die ein waches Auge auf all die Menschen haben, die sich hier in der Nähe aufhalten und jeden Einreisenden gründlich nach dem Woher und Wohin befragen.

Meisterinformationen: Man will den Helden nichts Böses unterstellen. Die Gardisten versehen lediglich ihren Dienst angesichts der ungewöhnlichen Menschenmenge. Tatsächlich fordert ein hagerer, grauhaariger Mann die Helden auf, die Rucksäcke zu öffnen. Er sucht darin nach verbotenen Substanzen und wird Zölle berechnen für eventuelle Waren, die eingeführt werden sollen.
Der Mann ist übrigens ein KGIA-Beamter, was die Helden aber wohl nicht erfahren werden. Sollte jemand verbotene Gifte oder schwarzmagische Schriften mit sich führen, kann es bereits jetzt sehr spannend werden! Die Objekte werden konfisziert, der Besitzer eingehend verhört. Aufmüpfige Helden müssen mit harter Bestrafung rechnen.

Können die Helden glaubhaft machen, von gewissen Verboten nichts gewusst zu haben, kommen sie mit einer saftigen Geldstrafe davon!

Was hat Gratenfels zu bieten?

Meisterinformationen: Ein paar Informationen, die für den einen oder anderen Helden von Wichtigkeit sein mögen:
Durch die Hanglage gibt es in Gratenfels einige steile Straßen und Gefällstrecken, während die Reichsstraße III, hier mit Blöcken aus hellem Granit oder schwarzem Basalt gepflastert, sich einigermaßen flach durch die Stadt weiter auf den Kosch zu windet. Die Gassen sind eng und ungepflastert, die Plätze meist eingeebnet. Am Rande der Stadt thront der Sitz des Landgrafen, noch innerhalb der gewaltigen Festungsanlagen, die mittlerweile weitgehend leer stehen – sie sind ein Relikt aus Graf Greifax‘ Zeiten.
In der Stadt gibt es Tempel der folgenden Götter: Praios, Rondra, Peraine, Ingerimm und Boron. Sonst hat die Stadt wenig Sehenswertes zu bieten, allenfalls noch die heißen Quellen, deren schwefeliges Wasser von Alchemisten sehr geschätzt wird. Allgemein sagt man diesem Quellwasser eine heilkräftige Wirkung nach, obwohl oder gerade weil es so erbärmlich riecht und auch nicht sonderlich mundet.
Für das Abenteuer ist vor allem die Immananlage von Interesse. Diese liegt im unteren Teil der Stadt, gerade außerhalb der Stadtmauern, und umfasst neben dem Spielfeld mit den Sitztribünen noch eine Reihe weiterer Bauten. Sie ist durch Hecken, Blumenbeete und Buschreihen parkähnlich zurecht gemacht.
Die Bauten umfassen Räume, in denen sich die Spieler umziehen können, Lagerräume für allerlei Gartengerät und Zeugkammern, in denen die Mannschaften ihre Ausrüstung ablegen können.

Immanfieber

Meisterinformationen: Nehmen wir einmal an, die Helden kommen problemlos in die Stadt. Dort werden sie auf die Aushänge aufmerkam, die das rege Treiben in der Stadt erklären: Eine Immanturney findet dieser Tage in Gratenfels statt und hat die Begeisterten voll in ihren Bann geschlagen.Wahrscheinlich haben die Helden bereits auf dem Weg von der Turney erfahren.

Allg. Informationen: Nicht nur die Häuser sind mit Wimpeln und Fahnen geschmückt, vielfach seht Ihr auch Menschen, die sich bunte Bänder um den Arm oder um das Handgelenk gebunden haben. Und als Ihr dann an einem plakativen Anschlag vorbeikommt, wisst Ihr es definitiv: In Gratenfels findet dieser Tage eine Immanturney statt.
Wenn Ihr wahllos den Blick schweifen lasst, seht Ihr ringsum überall kleine Menschengruppen, die in angeregter Unterhaltung versunken sind. Gestikulierende, wie auch sinnierende Menschen stehen dort, jeder als Immananhänger kenntlich durch das Bändchen in den Farben seiner Mannschaft.

Meisterinformationen: Das Abenteuer beginnt mit dem Mord an einem Immanspieler. Es wäre daher wünschenswert, wenn sich die Spieler ein wenig anstecken ließen vom Immanfieber, und sie sich gar ein Spiel anschauten (oder mehr).
Wenn ihre Spieler keine Lust dazu haben, kommt es bereits in der Nacht der Ankunft zu dem Mord (siehe nächster Abschnitt). Sollten die Helden aber tatsächlich Lust haben, sich in das Sportgeschehen zu stürzen, kommt es nun Ihnen zu, werter Meister, die nächsten ein, zwei Tage der Turney mit Leben zu füllen.
Zu diesem Zwecke steht im hintersten Abschnitt etwas zu den Grundlagen des Immansports, die Anhaltspunkte liefern sollen zur Beschreibung eines Spiels oder, um das Gerede eines Anhängers mit Leben zu füllen. Weiter bietet Abschnitt VII eine kleine Auflistung teilnehmender Mannschaften mit kurzen Informationen und einigen Namen.
Wie auch immer Ihre Heldenrunde sich die Zeit in Gratenfels vertreiben möchte: wenn die Zeit reif ist, kommt es schließlich zum Mord an einem Spieler der Einhörner Ilsur

III. Tod eines Immanspielers

Das Unheil nimmt seinen Lauf

Strengstes Meistergeheimnis: Es folgt die Schilderung des Mordes, wie er sich tatsächlich zutrug - Wissen also, das die Helden gehalten sind, herauszufinden.
Für ein leichteres Verständnis der Vorgänge sei zunächst ein Blick auf die Charaktere und ihrer Hintergründe empfohlen, wie sie im Anhang beschrieben werden. Dort findet sich auch eine chronologische Übersicht!

Alles begann mit Rasmus Hilkerin, der auf Rache sann. Er wollte den Einhörnern kräftig eins auswischen, am besten mit einer Niederlage gegen seine jetzige Mannschaft, die Kämpfer Gashoks, wohl wissend, dass seine neuen Schützlinge nicht die spielerische Kompetenz besitzen, einen Sieg gegen Ilsur zu erringen.
Also musste er der Rache ein wenig nachhelfen. Da er selbst nicht recht wusste, wie das anzustellen sei – oder auch zu ängstlich war, vielleicht doch ertappt zu werden, beauftragte er jemanden, der sich mit solcherlei Manipulationen auskennt. Als weit und oft gereister Händler, hat Hilkerin seine Kontakte. Er erinnerte sich eines alten Freundes im weitesten Sinne, der auch tatsächlich noch in Gratenfels wohnt: Jindrak Pellenhoben
Und so trug es sich zu, dass am Abend vor dem Mord Hilkerin und Pellenhoben im Schankraum der Herberge Hilkerins, direkt neben dem Immanfeld, zusammentrafen, um über die Modalitäten und den Preis zu reden. Die beiden wurden schnell handelseinig und gingen entspannt auseinander.

Wen Hilkerin jedoch nicht bemerkt hatte, war Zoltan Brammer, der zum Essen alleine hierher gekommen war. Er konnte vom Nachbartisch versteckt in einer Nische die Verhandlungen ziemlich genau verfolgen. Brammer war empört, über das Verhalten seines ehemaligen Betreuers. Zunächst unschlüssig, was zu tun sei, wartete er draußen auf Hilkerin, der kurz nach ihm das Haus verließ.
Dort stellt er ihn zur Rede und es entspann sich ein Streit, in den sich beide hinein steigerten, bis sich Brammer in einem Anflug von Jähzorn dazu hinreißen ließ, Hilkerin eines mit der Esche überzubraten. Er hatte seinen Schläger mitgenommen, um die Lederwicklung in seinem Quartier zu pflegen. Nach der Attacke wandte sich Brammer erbost ab, nicht ohne vorher noch anzudrohen, die ganze Geschichte herumzuerzählen.

Das eigentliche Unglück: die Szene war nicht unbeobachtet geblieben, denn schließlich hatten die beiden lautstark ihre Meinungen ausgetauscht. Von Passanten einmal abgesehen, die sich nichts dabei dachten, befand sich eine Frau in der Nähe, die den Streit interessiert beobachtet hatte. Wenngleich unbekannt, ihres Aussehens nach, so ist sie unter dem Namen Nachtwind wohl bekannt und gefürchtet.
Einen unkomplizierten Auftrag witternd trat sie an Hilkerin heran und bot ihm an, die Lösung des Problems zu übernehmen, wenn er denn bereit wäre dafür zu bezahlen. Hilkerin – durch den Schlag auf den Kopf offenbar in seiner Denkleistung eingeschränkt – sagte spontan zu, dass er 20 Dukaten holen würde, wenn sie Brammer nur zum Schweigen bringen würde. Den Rest könne sie behalten!

Gesagt getan, ging Hilkerin in sein Zimmer, holte einen Geldbeutel und übergab ihn der unbekannten Frau – von seiner Kopfplatzwunde bemerkte in der Herberge niemand etwas, da Hilkerin den Weg durch den Schankraum mied.
Er ahnte nicht, dass er damit Brammers Tod in Auftrag gab, denn ihm war nicht klar, dass er an eine professionelle Meuchlerin geraten war; Hilkerin hatte vielmehr daran gedacht, Brammers Zorn mit dem Gold zu lindern und sein Stillschweigen zu erkaufen. Ein Kinderspiel, angesichts der üppigen Summe, die er bereit war für seinen unbescholtenen Ruf zu investieren.
Nachtwind hingegen freute sich über das leicht verdiente Geld, denn für einen einfachen Mord an einem ahnungslosen Menschen ohne Bewachung waren 20 Dukaten ein durchaus prächtiger Betrag, für den sie nicht einmal viel Zeit würde aufwenden müssen.

Während Pellenhoben bereits damit beschäftigt war, in der Immanbaracke Schläger und Schuhwerk zu sabotieren, suchte Hilkerin einen Medicus auf, seine Platzwunde behandeln zu lassen. Nachtwind aber schlich sich leise und behende auf das Immangelände, wo früher oder später der ahnungslose Brammer auftauchen musste, um den Schläger zurückzustellen. Er kam, und sie folgte ihm, bis seine Position günstig war!
Kein Laut entrann Brammers Kehle, so überrascht war er, als der Dolch sich durch die Brust in sein Herz bohrte. Ungläubig riss er die Augen auf, um dem schemenhaften Schatten zu folgen, während er ebenso lautlos in die Knie ging, wie der Dolch geworfen worden war, und nicht minder still das Leben aus seinem Körper wich.

Das jähe Ende einer Turney

Meisterinformationen: Am nächsten Morgen wird die Leiche Zoltan Brammers vom Immanfeldwart gefunden, der während seiner Arbeit auf einen wild bellenden Köter aufmerksam wird. Der

nämlich kläfft an der Seite des Toten, der reglos im rotgefärbten Sand des Wegesrandes liegt. Der Feldwart (nicht identisch mit dem Zeugmeister!) erkennt den Spieler und gibt sogleich Nachricht an die Turnierleitung, die wiederum ohne Verzug sowohl den Borontempel als auch die Mannschaft der Einhörner verständigt.
Innerhalb der Turnierleitung wird kurz beratschlagt. Schließlich gelant man einhellig zum Entschluss, dass unter diesen Umständen das Turnier nicht weitergeführt werden könne. Kurz darauf wird das Turnier daher offiziell abgesagt. Die Nachricht vom Tod des Immanrecken verbreitet sich schnell unter den Mannschaften und auch in der Bevölkerung.

Nachdem die Stadtgarde den Fall aufgenommen hat, wird der Leichnam zum Borontempel gebracht, wo er einen Tag aufgebahrt wird. Die Garde tut den Mord zügig als einen gewöhnlichen Raubmord ab. In der Tat hatte Brammer keine Wertsachen mehr bei sich, und auch die Waffe hat ‚Nachtwind' nach vollbrachter Tat wieder an sich genommen – allein der Fundort nahe der Immananlage bleibt ungewöhnlich.

Die Situation nach dem Leichenfund

Meisterinformationen: Kurz nachdem die Leiche Brammers in den Borontempel verbracht worden ist, führt der Bursche, den Pellenhoben am vergangenen späten Abend mit der „Zustellung" des Drohbriefes (siehe Chronologie) beauftragt hat, seine Arbeit aus. Der Stein mit dem Brief fliegt durch ein Fenster des Mannschaftsquartiers, zerdeppert eine Weinkaraffe und bleibt dann liegen. Auf dem Zettel steht: „Wir kriegen Euch bei den Hörnern!"

Der Junge hört erst danach von dem tragischen Tod des Spielers, denkt sich aber auch nichts weiter dabei, da er nicht einmal weiß, wem er die Nachricht hat zukommen lassen. Letztlich wäre es ihm auch herzlich egal!
Pellenhoben hört ebenfalls erst später davon, hat also keine Möglichkeit, den Brief abzufangen. Er kann die dadurch entstandene Situation zwar nicht gutheißen, will aber auch seinen Leumund in der Stadt nicht aufs Spiel setzen.

Nachtwind bleibt gelassen. Sie hat ihre Arbeit getan – wie schon so viele Male – und spielt ihre unscheinbare Rolle weiter, als wäre nichts geschehen. Hilkerin indes versinkt nach Bekanntwerden des Mordes in dumpfes Brüten und kommt immer mehr zu dem Schluss, dass er selbst in der gestrigen Nacht das Geld für diesen Auftrag gegeben hat. Zunächst aber bleibt er dennoch stumm, aus Angst, man würde ihm nicht glauben… Es war nicht abzusehen, welche Konsequenzen ihm blühen würden.
Bei den Einhörnern löst der Brief großen Schrekken aus, zumal jetzt auch erste Sabotageakte entdeckt werden, durch einige der Spieler, die vor Bekanntgabe des Mordes schon auf dem Feld waren.
Von dem Brief und der sabotierten Ausrüstung wissen nur die Spieler und der Betreuer der Einhörner. Sie halten Besprechung innerhalb der Mannschaft. Am Ende steht die Entscheidung, jemanden um Hilfe zu bitten. Nach dem Mord müsse möglicherweise mit dem Schlimmsten gerechnet werden, während die Stadtgarde wenig gewillt scheint, der Sache nachzugehen. Und so kommen die Helden ins Spiel.

IV. Dem Täter auf der Spur

(Musik 2: Vangelis: landscape)

Betrübte Gesichter

Allg. Informationen: Gerade habt Ihr Platz genommen zum deftigen Frühstück – übrigens auch zu deftigen Preisen, habt Euch gerade heißen Tee, Brot und Wurst bringen lassen, da stürzt aufgeregt ein junges Mädchen in die Schankstube.
Es ist die kleine Tochter des Schankwirtes. Völlig außer Atem ist sie und sichtlich aufgeregt. Es dauert einige Augenblicke, bis sie endlich genug Luft hat, um die Nachricht zu verkünden, die Ihr offenbar schwer auf dem Gemüt liegt. Ihre feuchten Augen zeigen unmissverständlich, dass etwas unschönes passiert ist.
„Die Turney, Vater, die Immanturney ist abgesagt worden," sprudelt es hervor, „sie ist abgesagt worden, weil heute Nacht… weil heute Nacht hat es einen Toten gegeben, einen von den Immanleuten. Ich weiß gar nicht, wer das war, aber er soll ganz doll geblutet haben, Vater, ganz doll. Die Stadtgarde ist schon da gewesen, und die schwarzen Männer haben ihn auch schon abgeholt. Ganz viel Blut lag da rum, alles war ganz rot, Vater!"
Mit einem Schluchzen beendet das Mädchen seinen Bericht, während der Wirt langsam seine starke Hand auf den Kopf des Mädchens legt und sich niederkniet, um seine Tochter sanft an sich zu drücken.

Meisterinformationen: Es ist keine solche Eile geboten, dass die Helden jetzt gleich aufspringen müssten, um sich die Leiche oder den Tatort anzusehen. Schön wäre es aber, wenn sie in der Aufklärung dieser Geschichte ihre Aufgabe entdecken würden, auch wenn sie erst zu Ende frühstücken wollen.
Wenn die Helden auf diese Nachricht allerdings gar nicht reagieren, dann sollte kurze Zeit später Björnfried Dillinger, der Kapitän der Einhörner Ilsur, an die Helden herantreten – nachdem der Mannschaft zusätzlich noch der Drohbrief ins Haus gerollt kam!

Was ist also geschehen?

Meisterinformationen: Aus der Tochter des Wirtes ist nicht viel herauszukriegen. Sie selbst war nicht beim Tatort gewesen, sondern hat nur weitergetragen, was andere erzählt haben. Es sollte aber möglich sein, recht bald in Erfahrung zu bringen, wo der Mord geschah und wer das Opfer war.
Wenn sich die Helden durch gerungen haben, sich Sache nachzugehen, werden sie nach Ansätzen suchen, die Vorgänge in der letzten Nacht zu rekonstruieren. Von den Einhörnern ist zu erfahren, dass der Tote bereits im Borontempel aufgebahrt ist, und insbesondere, dass die Stadtgarde den Fall als gewöhnlichen Raubmord zu den Akten gelegt hat und wenig Ehrgeiz zeigt, den Fall weiter zu untersuchen. Aber im Gespräch mit der Mannschaft erfahren die Helden nun auch von dem Drohbrief und den Manipulationen an der Ausrüstung der Spieler. Da ist etwas faul – ganz klar!

(Musik 3: Mike Oldfield: Tubular Bells 1, Anfang)
(bei jeder neuen Spur zu spielen)

Erste Spurensuche

Meisterinformationen: Zunächst also müssen die Helden die Spuren und Indizien zusammentragen. Zu diesem Zweck könnten sie den Tatort und die Leiche sehen wollen. Es spricht nichts dagegen, allerdings werden die Helden daraus nicht viele Anhaltspunkte ableiten können.
Wahrscheinlich werden die Helden auch zahlreiche Spieler auch anderer Mannschaften befragen wollen. Zu diesem Zwecke sind im Abschnitt VII einige Namen zusammengestellt.
Von all den Spielern allerdings werden die Helden ebenfalls nichts erfahren können, allerdings reagieren die Spieler auch unterschiedlich auf die Befragung. Manche sind durchaus gesprächsbereit und kooperativ, andere lehnen eine Befragung ab, wieder andere reagieren gar empört, da sie sich verdächtigt fühlen.
Sich an die Stadtgarde zu wenden bringt auch keinen Fortschritt. Zwar stört sie sich nicht daran, dass die Fremden eigene Untersuchungen anstrengen, und sie sind auch bereit, ihre Erkenntnisse zu teilen, übermäßige Motivation ist hier aber nicht zu erwarten. Der Fall ist abgeschlossen – damit ist es für die Garde erledigt.
Die Sache mit dem Brief soll nicht erwähnt werden, da die Einhörner fürchten, den Täter damit zusätzlich zu reizen. Tun die Helden dies dennoch, ist die Stadtgarde darüber nicht erfreut. Mehr oder minder durch die Blume gibt man dann zu verstehen, dass es vielleicht besser wäre, wenn die Mannschaft – zur eigenen Sicherheit – hier verschwinde, zumal die Turney ja nun wohl eh vorbei wäre.

Bestandsaufnahme

Meisterinformationen: Was könn(t)en die Helden aber nun tatsächlich schlussfolgern?

- Der Mörder war ein Profi. Es sind keinerlei Indizien zurückgeblieben, nicht einmal ein Schuhabdruck (wäre nach all den Schaulustigen allerdings eh nicht mehr zu erkennen gewesen).
- Der Tatort ist sehr ungewöhnlich. Das Immangelände ist nachts meist menschenleer, gerade auf diesem Seitenweg. Ein Raubmord

scheidet deshalb aus, denn niemand würde hier auf reiche Beute hoffen, ergo: der Mord war geplant!

Weitere Überlegungen und Untersuchungen können Folgendes ergeben (entsprechende Talent-Proben):

- Eine Untersuchung des Leichnams lässt den Schluss zu, dass die Tatwaffe geworfen wurde: es fehlen Druckstellen um die Wunde, die beim Stich entstehen würden. (*Anatomie, HK Wunden*)
- Die Sabotage an der Ausrüstung muss nachts geschehen sein, ebenso der Mord. Beide Tatorte aber liegen etwa eine halbe Meile auseinander. Möglicherweise hat das eine mit dem anderen nichts zu tun. (*Gassenwissen*)
- Ein professioneller Mord und ein bei Tageslicht durchs Fenster geworfener Drohbrief passen ebenfalls nicht zusammen und deutet auf zwei verschiedene Täter hin. (*Gassenwissen*)
- Die Garde ist sich offenbar darüber im Klaren, dass es kein gewöhnlicher Raubmord war, schweigt sich aber zum Thema aus. Hat sie gar etwas damit zu tun? Eine falsche Spur bringt Abwechslung ins Spiel. (*Menschenkenntnis, Staatskunst*)
- Untersuchen die Helden die manipulierte Ausrüstung genauer, können sie feststellen, dass an Brammers Schläger eingetrocknetes Blut klebt! (*Sinnenschärfe*)
- Zusammen mit vorheriger Information, gerät Rasmus Hilkerin in Verdacht, da er einen Kopfverband trägt. Dieser wird sich den Helden aber keineswegs zum Gespräch aufdrängen.

Gezielte Nachforschung

Meisterinformationen: Die Helden werden sicher eigene Ideen entwickeln. Falls nichts Fruchtbares dabei ist, müssen Spieler der Einhörner mit Ideen nachhelfen. Folgende Dinge können/sollten untersucht werden:

- War jemand in der Nacht noch auf der Immananlage, der etwas gesehen haben könnte?
  ➟ Weder einer der Spieler, noch einer der Trainer, ebenso auch niemand der Organisation und auch der Platzwart nicht, wohl aber der Zeugmeister, und der hat sehr wohl zwei Menschen gesehen: das Opfer kurz vor der Tat und eine Stunde zuvor Jindrak in der Nähe des Zeughauses, den er als hageren, drahtigen Mann beschreibt.
- Wer hat Zoltan Brammer gesehen, nachdem er die Übungseinheit verlassen hatte?

➟ In seinem Quartier kam er erst sehr viel später an, als er hätte sollen, weiß der Wirt zu berichten. Nur ein purer Zufall kann dafür sorgen, dass die Helden in der Nähe Hilkerins Herberge nachforschen. Dann aber können die Helden erfahren, dass er hier gegessen habe. Eventuell findet sich auch jemand, der den Streit mitbekommen hat.

- Wer hat den Stein mit der Botschaft geworfen?
  ➟ Ein Straßenverkäufer kann sich erinnern einen Jungen gesehen zu haben, den er vom Sehen her wohl auch länger schon kennt. Hat die Gruppe den Jungen ausfindig gemacht, verteidigt der sich, er habe gar nicht gewusst für wen der Brief sei und was darin stünde (lesen kann er in der Tat nicht). Er habe den Auftrag von einem hageren Mann bekommen, dessen Namen er nicht kennt! Auch das ist wahr!
- Bitten die Helden tatsächlich um ein Gespräch mit Hilkerin, wird er sich darauf einlassen, allein schon um nicht verdächtig zu wirken. Sein Kopfverband fällt auf. Woher stammt die Verletzung, wenn nicht von Brammers Schläger?

➟ Hilkerin wird behaupten, gestolpert zu sein, und sich den Kopf an einer Treppe angeschlagen zu haben. Welche Proben die Helden auch immer schaffen: Hilkerins Lügenprobe ist besser! Allein die Suche nach dem Medicus bringt Licht. Der nämlich kann sich kaum vorstellen, dass die Verletzung von einem Sturz auf einer Steintreppe herrührt. Vielmehr vermutet er einen Schlag von oder eine Kollision mit einem stumpferen Gegenstand.

- Gibt es bekannte Meuchler in der Gegend, wenn ja, wie kommt man an sie heran, und ist darunter ein hagerer Mann?

➟ Bekanntere Halunken sind: Augen-Perk, Die Viper, Dukaten-Bente, Nachtwind und der blutigen Alrik. Dukaten-Bente ist allerdings eine Frau, der blutige Alrik geht brutaler vor und die Viper arbeitet meistens mit Gift. Blieben also Augen-Perk und Nachtwind. Von beiden ist nur wenig bekannt. Niemand kennt ihr Aussehen oder wüsste, ob sie zur Zeit in der Stadt sind. Bei Nachtwind weiß man nicht einmal, ob es ein Mann ist, oder eine Frau.

Arsch auf Grundeis

Meisterinformationen: Während die Helden mit ihren Untersuchungen voranschreiten und möglicherweise schon zum zweiten mal mit Hilkerin gesprochen haben, geht selbigem langsam der Arsch auf Grundeis. Und das um so mehr, als dann auch noch Pellenhoben hereinschaut, um sein Geld einzufordern.

Zunächst weiß Hilkerin nicht, was er machen soll, dann aber versucht er Jindrak loszuwerden mit der Begründung, seine Dienste wären ja jetzt nicht mehr vonnöten. Außerdem sei er viel zu unvorsichtig gewesen, nach dem, was ihm bereits zugetragen wurde. Alleine schon seine Anwesenheit sei ein Zeichen seiner Unfähigkeit.

Jindrak lässt sich nicht abweisen, bis Hilkerin letztendlich entnervt einwilligt, ihm sein Geld auszuzahlen, allerdings habe er nicht nichts bei sich, sondern müsse es erst beschaffen. Damit hat

er erst einmal Zeit gewonnen. Pellenhoben kommt aber zu späterer Stunde wieder und lässt sich keineswegs noch länger hinhalten.

Der Lösung auf den Fersen

Meisterinformationen: Irgendwann werden die Helden Hilkerin auf die Schliche kommen, spätestens, wenn sie erfahren, dass er von den Spielern seiner ehemaligen Mannschaft gefeuert wurde, und vom Medicus erfahren, dass Hilkerin, ganz wie vermutet, gelogen hat.
Wenn sie ihn zur Rede stellen, kann er schließlich nicht mehr leugnen, und die Helden erfahren von dem Streit zwischen Brammer und Hilkerin. Wenn die Helden jetzt nicht locker lassen, und der Druck auf Rasmus Hilkerin immer größer wird, gibt er nach.

Hilkerin weiß, dass er nicht glaubwürdig wirkt und erzählt schließlich auch vom Grund des Streits. Damit verrät er Pellenhoben und die Sabotagepläne, um den Helden etwas anzubieten. Was es mit dem Mord auf sich hat, behält er nach wie vor für sich, denn er hat immer noch Angst, dass man ihn deswegen belangen würde, und nicht zuletzt auch vor Nachtwind selbst!
Übrigens können die Helden Pellenhoben auch gerne in flagranti bei Hilkerin erwischen, während einer seiner beiden Besuche, falls sie Hilkerin längerfristig beobachten. Die Beschreibung des Zeugmeisters und die des Jungen passen gut auf Jindrak. Auch in diesem Fall sieht sich Hilkerin in Zugzwang und erzählt von seinen Sabotageplänen.
Gegebenenfalls fragt er sogar Jindrak, ob er den Mord begangen habe, was der natürlich abstreitet, zumal er ja auch nicht einmal von dem zweiten Auftrag mit Nachtwind weiß. Allerdings möchte er die Sache nicht an die große Glocke gehängt wissen und bietet den Helden an, verdeckte Informationen einzuholen, wenn sie dafür Stillschweigen über seine Person bewahren – bei Phex!

Zwischenbericht

Meisterinformationen: Immerhin können die Helden den Einhörnern jetzt schon mal einen Teilerfolg berichten. Die Manipulationen sind aufgeklärt und dazu auch die Sache mit dem Drohbrief. Die Spieler sind sichtlich erleichtert.
Gleichzeitig steht ihnen aber auch die Enttäuschung ins Gesicht geschrieben, denn niemand hätte gedacht, dass ihr ehemaliger Betreuer zu solch unsportlichen Mitteln greifen könnte, nur weil er sich in seinem Stolz verletzt fühlte.

Doch was ist nun mit Zoltan Brammer passiert? War es doch nur ein zufälliger Raubmord? Nein, es gab genug Hinweise, die dagegen sprechen. Die Helden könnten es darauf beruhen lassen, dann wäre das Abenteuer damit beendet und jeder bekäme seine 100 Abenteuerpunkte. Die Einhörner hätten nichts weiter zu befürchten und können beruhigt von dannen ziehen.
Andererseits sind sie es Zoltan schuldig, Licht in die Sache zu bringen, allein deshalb schon bitten sie die Helden weiterzumachen. Eventuell mit Pellenhoben, der sich hier in der Stadt immerhin auch sehr viel besser auskennt.

Die Jagd geht weiter

Meisterinformationen: Gegen das Stillschweigen über seine Person bietet Pellenhoben also seine Hilfe an; er holt entsprechend seine eigenen Informationen ein, findet aber zunächst nichts Konkretes heraus.
Gleichzeitig mögen die Helden ihre Augen und Ohren offen halten, wobei aber auch sie nicht recht fündig werden. Das aber heißt nicht, dass ihre Aktionen unbemerkt blieben…

Nachtwind hat in der Tat mitbekommen, dass die Spur nun tatsächlich in ihre Richtung führt. Es wäre ihr ein leichtes, einfach die Stadt zu verlassen, aber es gibt jemanden, der sie identifizieren könnte, nämlich Rasmus Hilkerin, und das darf natürlich nicht sein.
Nachtwind ignoriert daher die Versuche der Helden und Pellenhobens, sie ausfindig zu machen. Statt dessen versucht sie, Hilkerin unschädlich zu machen – bei ihrer Zielgenauigkeit eigentlich kein Problem, würde sich nicht Hilkerin in seinem Zimmer einigeln. So dumm ist er nicht, dass er sich nicht seiner Lage bewusst wäre.
Zunächst wird sie auf ihre Gelegenheit warten ohne Hast, wie es ihre Stärke ist. Lassen sich die Helden zu viel Zeit, wird diese Gelegenheit irgendwann eintreten, kommen sie ihr zu schnell auf die Spur, sodass sie selbst es merkt, wird sie auf profanere Weise Hilkerin aus dem Leben schleudern, als sie es normalerweise zu tun gewohnt ist. Das geschieht, wenn die Helden zuviel fragen in Kreisen, die Nachtwind näher kennen.

Der Bogen zu Hilkerin

Meisterinformationen: Einen Verdacht werden die Helden schon lange haben, allerdings noch keinen Beweis. Aber die Zeit arbeitet für die Helden, denn für Hilkerin wird eben jene sehr knapp. Und das weiß er!

V. Wir haben ihn! (Meisterinformation)

Eine Falle für Nachtwind

Meisterinformationen: Eine gefährliche Lage für Hilkerin! Was soll er tun? Er kann die Helden schlecht darum bitten, die Suche nach dem Mörder einzustellen. Genauso wenig kann er einfach aus der Stadt verschwinden, solange Nachtwind weiß, dass er sie identifizieren könnte, wenn die Helden ihr auf die Schliche kommen.
Er wird immer nervöser, vor allem, als Pellenhoben dann tatsächlich herausfindet, dass Nachtwind hinter dem Mord stecken muss, eine vage Information, die er sich in den entsprechenden Kreisen geholt hat – eigentlich nur ein Gerücht!
Von nun an wird Hilkerin stets nachfragen, wie weit die Helden schon gekommen sind, möglicherweise mehrmals am Tag. Somit muss den Helden irgendwann auffallen, dass Hilkerin mehr weiß, als er bisher zugegeben hat.
Wenn die Helden ihn nun noch einmal unter Druck setzen, wird er alles gestehen, von vorne bis hinten. Machen Sie dabei deutlich, dass er keinesfalls einen Mord im Sinn hatte, sondern selber nur Opfer seiner leichtfertigen Äußerung ist.

Damit ist aber der gangbare Weg gesteckt, den die Gruppe zur Überführung der Meuchlerin gehen kann. Früher oder später wird Nachtwind Hilkerin heimsuchen. Dieses Ereignis kann auch durchaus forciert werden, indem die Helden das Gerücht streuen, es gäbe jemanden, der das Gesicht des Nachtwindes kenne. Ein erstes Warnzeichen ist die Information, dass es sich bei dem Nachtwind um eine Frau handelt.
Nachwind wird dann nicht mehr lange warten können – der Köder ist gelegt! Wie sie letztlich Nachtwind stellen, ist Sache der Helden. Entweder Hilkerin muss als Lockvogel herhalten, oder die Helden lenken die Aufmerksamkeit auf sich.

Finale

(Musik 4: Clannad: Battles)

Meisterinformationen: Das Finale werden Sie der Situation anpassen müssen, je nachdem, wo und wie die Helden Nachtwind auflauern. Machen Sie es den Helden nicht zu leicht, immerhin ist Nachtwind eine Frau, die Ihr Handwerk versteht und keinen Augenblick mit der Wimper zuckt.
Nachtwind hat stets mehr als einen Wurfdolch bei sich. Dass sie mit denen exzellent umgehen kann, haben wir schon erlebt. Nun sind die Helden wohl vorbereitet und können sich in Deckung begeben, dennoch ist Nachtwind nicht zu unterschätzen, und sie wird auch diesmal nichts überhasten, sondern auf eine gute Zielfläche warten. Auf einen Nahkampf lässt sie sich nur im Notfall ein. Wenn sie merkt, dass sie allein kaum eine Chance hat, wird sie versuchen, die Flucht anzutreten, was ihr nicht gelingen muss, aber durchaus darf!
Inszenieren sie eine Art Häuser- und Straßenkampf. Erst wenn jemand die Garde zu holen beabsichtigt, wird Nachtwind aufs Ganze gehen und versuchen, ihre Gegner frontal anzugehen.

Die Werte stehen im Anhang. Für die Wurfdolche gilt: Würfeln Sie zum Schein Proben und bestimmen sie ebenfalls mit dem Würfel, wem der Wurf gilt. Ein gut gezielter Wurf sollte bei Helden nicht gleich tödlich wirken, aber deutlich machen, dass Nachtwind verdammt gut zielen kann (kritische Treffer sind nicht die Ausnahme).
Wenn Pellenhoben und Hilkerin dabei sind, können diese auch durchaus zwischendurch tödlich getroffen werden. Das zeigt um so deutlicher, warum Nachtwind bislang nie erwischt wurde.

Was folgt...

Meisterinformationen: Wenn die Schlacht geschlagen ist, kann Hilkerin aufatmen – so er denn noch lebt! So oder so ist der Mordfall Brammer aufgeklärt. Falls Nachtwind entkommen konnte, liegt zumindest eine Beschreibung von ihr vor, wofür die Stadtgarde äußerst dankbar ist, ja, und gar eine Belohnung von 3 Dukaten pro Person gezahlt wird. Schier unglaublich bei der hiesigen Finanzlage! Sogar 5 Dukaten sind es in dem Fall, dass Nachtwind gar gefasst oder getötet werden konnte.

Zutiefst dankbar sind auch die Einhörner Ilsur, die wieder ruhig schlafen können. Und wenn es auch ihren Kameraden nicht wieder lebendig macht, so haben sie doch wenigstens den Trost erfahren, dass es letztlich doch ein "Unfall" war.
Ein bitterer Nachgeschmack bleibt trotz allem, ob der bösen Absichten, die Hilkerin ausgebrütet hatte, ob er nun gebüßt hat oder nicht.

Die Helden bekommen **jeder 217 Abenteuerpunkte** für ihr Eingreifen. Spezielle Erfahrungen können entsprechend der Erlebnisse zugebilligt werden. Insbesondere Talente wie *Gassenwissen*, *HK Wunden* oder *Menschenkenntnis* könnte hier in Frage kommen. Wahlweise wäre auch eine verbilligte Ortskenntnis von Gratenfels (halbe AP) denkbar.

F I N I S

VI. Chronologie der Bluttat

(Der Einfachheit und kompakteren Schreibweise wegen wird hier die irdische Zeitschreibung verwendet.)

Hilkerins Plan

Nachmittags	*Hilkerin* fasst den Entschluss, sich zu rächen.
17:00	*Hilkerin* schreibt einen Brief an Pellenhoben, in dem er ihn zu einem Gespräch in die Herberge bittet
20:15	Die Einhörner beenden ihre Übungen, die Spieler widmen sich der Pflege ihrer Ausrüstung, lediglich *Zoltan Brammer* will den Schläger in der Herberge richten, wo er ein spezielles Puder für die Lederwicklung aufbewahrt.
20:30	*Brammer* entschließt sich, zunächst zu speisen und geht kurzerhand ins Eschenspan
21:00	*Pellenhoben* kommt ins Eschenspan, wo *Hilkerin* bereits wartet. *Brammer* bemerkt *Hilkerin* und schnappt ein paar Worte auf, die ihn zum Bleiben veranlassen.
21:45	Die beiden sind handelseinig, *Pellenhoben* verlässt die Schankstube und geht nach Hause, um einen Drohbrief aufzusetzen.
21:50	*Brammer* verlässt die Schankstube und wartet draußen auf *Hilkerin*, der bald nachfolgen muss.
22:05	*Hilkerin* tritt auf die Straße.

Der Streit

22:05	*Brammer* stellt *Hilkerin* zur Rede, beide gehen ein paar Schritte und diskutieren dabei, das Gespräch schaukelt sich auf.
22:15	*Nachtwind* wird auf das Streitgespräch aufmerksam und verfolgt es aus einem Versteck heraus. *Pellenhoben* hat derweil den Brief beendet, wickelt in um einen Stein und macht sich auf Richtung Immanbaracke. Den Stein mit dem Brief gibt er einem bekannten Buben zusammen mit 5 Hellern und ein paar Instruktionen.
22:30	Der Streit zwischen *Brammer* und *Hilkerin* erreicht seinen Höhepunkt, *Brammer* schlägt mit dem Schläger auf *Hilkerin* ein und verlässt ihn wutentbrannt.
22:31	*Nachtwind* nimmt Kontakt zu *Hilkerin* auf und bietet ihre Dienste an

Verwerfliche Taten

22:35	*Hilkerin* geht auf das Angebot ein, ohne zu wissen, einer Meuchlerin begegnet zu sein, er geht zur Herberge um Geld zu holen. *Brammer* kümmert sich um seinen Schläger und überlegt, an wen er sich wenden könnte. *Pellenhoben* erreicht die Immanbaracke, steigt ein und sabotiert dort einige Schläger und Schuhe per ansägen und anschneiden.
22:40	Geldübergabe zwischen *Hilkerin* und *Nachtwind*. *Nachtwind* bewegt sich Richtung Immanfeld, *Hilkerin* sucht einen Medicus auf.
22:55	*Pellenhoben* glaubt sein Werk getan zu haben und macht sich auf den Rückweg, dabei wird er vom Zeugmeister gesehen, der sich aber nichts weiter dabei denkt.
23:00	*Nachtwind* lauert am Immangelände auf *Brammer*.
23:30	*Brammer* erreicht das Immangelände, er beeilt sich, da er noch in eine Kneipe will.
23:35	*Hilkerin* erreicht die Herberge nach der Behandlung seiner Platzwunde. Er geht schlafen
23:45	*Brammer* hat den Schläger zurückgelegt und kurz mit dem Zeugmeister geredet, der noch bei der Arbeit ist.
23:50	*Nachtwind* folgt *Brammer* und lässt sich Zeit, eine gute Wurfposition zu erlangen.
00:00	*Brammer* stirbt.

VII. Dramatis Personae

Rasmus Hilkerin

Rasmus Hilkerin ist Immantrainer aus Leidenschaft, ein Fanatiker in mehrerlei Hinsicht, gleichsam aber auch leicht weltfremd. Seinen größten Traum erfüllt er sich im Jahre 23 Hal, als er die Einhörner Ilsur aus der Taufe hob.
Diese Immanehe hielt ganze fünf Jahre. Fünf Jahre, in denen Hilkerin sein gutes Geld in den Verein investierte, was er sich als Herr einer Kette von Handelsniederlassungen im ganzen Mittelreich durchaus leisten konnte und mochte. Leider nur verstand Rasmus nicht gar so viel vom Handel wie sein seliger Vater, sodass sein Kontor mittlerweile an Standfestigkeit verloren hat.
Vor kurzem nun trennte sich der Verein aus Ilsur von seinem Trainer, eine Entscheidung, die Hilkerin nicht begreifen konnte und wollte. Sogleich suchte er nach einem neuen Verein und wollte es den Einhörnern zeigen! So begann alles, und so kam es, wie es wohl kommen musste…
Neben dem Immansport frönt Hilkerin noch einer weiteren kleinen Leidenschaft: dem Sammeln von magischen Artefakten, zumal er auch der Meinung ist, selbst eine schwache Magie in sich zu spüren – was jedoch völliger Unsinn ist!

Seine Werte:

MU: 10	AT: 10	PA: 8
LE: 31	RS: 1	TP: W (Raufen)
GS: 7	AU: 29	MR: 4

Alter: 42
Relevante Vor- und Nachteile: Rachsucht 7
Besondere SF: keine
Herausragende Talente: Lügen 11, Überzeugen 10,

Hilkerin legt es nicht auf Kampf an, er wird sich ergeben, sobald er zwei Treffer eingesteckt hat!

Jindrak Pellenhoben

Bei Jindrak Pellenhoben handelt es sich um einen Mann, der schon seit langen Jahren Phex sehr nahe steht. Zum Schein unterhält auch er ein kleines Handelshaus, dass er nebenbei betreibt, den größten Umsatz macht er allerdings mit seinen körperlichen Fähigkeiten.
Gegen gutes Geld vermietet er seine Fähigkeiten, in dem er kleine Gefälligkeiten für jeden erledigt, der pünktlich zahlt und dessen Nase Jindrak gefällt. Zu diesen Gefälligkeiten zählen räuberische Überfälle ebenso wie Einbrüche, Betrügereien und Urkundenfälschungen. Das bisschen Sabotage, die er im Auftrag Hilkerins durchführen soll, bereitet ihm deshalb keine großen Probleme, so lange niemand ernsthaft zu Schaden kommt.
Was Jindrak schon seines Phexglaubens wegen kategorisch ablehnt, ist, seine Opfer auf irgendeine Weise zu ruinieren oder auch ihnen körperlichen Schaden zuzufügen. Letzteres unternimmt er nur, wenn es der Selbstschutz gebietet! Ein Mord kommt für Jindrak also niemals in Frage!

Seine Werte:

MU: 14	AT: 14	PA: 11
LE: 34	RS: 1	TP: W+3 (Degen)
GS: G8	AU: 35	MR: 5

Alter: 37
Relevante Vor- und Nachteile: Zäher Hund, Goldgier 7, Ortskenntnis Gratenfels, Verbindungen
Besondere SF: Finte, Ausfall, Meisterliche parade
Herausragende Talente: Stimmen Imitieren 13, Ringen 13; Schleichen 14, Gassenwissen: 12; Dolche 11, Lügen 11, Lesen/Schreiben: 11; Schlösser: 10

‚Nachtwind‘

‚Nachtwind‘ nennt sich die junge Frau, weil sie schnell ist wie der Wind und meist nachts aktiv. Ihren wahren Namen kennt nur sie alleine noch. Sie ist und war immer eine Einzelgängerin, die es nie lange an einem Ort ausgehalten hat und immer wieder mal nach einem neuen Betätigungsfeld rund um den Kosch Ausschau hält.
Obwohl sie tunlichst keine Markenzeichen hinterläßt, wie etwa Federn, Basalthände oder ähnlichen Tand, ist ihr Name rund um das Koschmassiv durchaus bekannt, auch wenn niemand ihr Aussehen zuordnen kann. Mal tritt sie als Bettlerin in Erscheinung, mal als Kräuterfrau, mal als normale Bürgerin.
Doch jedes mal erlangt sie recht schnell den notwendigen Respekt in den dunklen Kreisen, denn Nachtwind ist bereit zu tun, was viele andere nicht wagen, und das, ohne dabei übermütig zu wirken.
Nachtwind ist nicht unbedingt böse, aber für entsprechendes Geld würde sie jeden umbringen, denn sie achtet das Leben kaum, außer ihr eigenes.

Ihre Werte:

MU: 15	AT: 15	PA: 12
LE: 32	RS: 1	TP: W+3 (Rapier)
GS: 8	AU: 34	MR: 4
Alter: 32	FK Dolche: 24	

Relevante Vor- und Nachteile: Soz. Anpassungsfähigkeit, Beidhändig
Besondere SF: Aufmerksamkeit, Schnellziehen
Herausragende Talente: Lügen 14, Dolche 14, Stichwaffeen 14, Wurfdolche 14; Schleichen 13, Ringen 13; Gassenwissen 12, Körperbeherrschung 12, Taschendiebstahl 12, Sich Verstecken 12; Schlösser Knacken 11, Sich Verkleiden 11; Gefahreninstink 10, Menschenkenntnis 10

Zoltan Brammer

Die Informationen zum Opfer sind nicht wichtig, werden aber sicherlich erfragt werden. So können die Helden folgendes über den Toten erfahren:

Zoltan war Bremser bei den Einhörnern und für seine aggressive Spielart bekannt. Er neigte zu handgreiflichem Spiel und konnte auch außerhalb des Spielfeldes leicht in Zorn geraten, wenn man ihm dumm kam.
In letzter Zeit war er allerdings recht ausgeglichen, allenfalls mit seinem Spiel war er leicht unzufrieden. Feinde hatte er in der eigenen Mannschaft genauso wenig wie in einer anderen, und auch ausserhalb des Immans wäre solches nicht bekannt, zumal er vorher nie in Gratenfels war.

Die Einhörner Ilsur

Da sich die Helden gerade mit den Einhörnern wohl intensiver unterhalten werden, seien hier die Namen der Spieler aufgeführt. Die Spieler, die sich am ehesten mit den Helden unterhalten oder am ehesten von den Helden angesprochen werden, sind mit ein paar Attributen bedacht:

- Marvin Gnitzenbrink; ruhiger, besonnener Mann, der am ehesten kühlen Kopf bewahrt und für die Helden immer ansprechbar ist (37 Jahre)
- Cara Nurnabar, 17 Jahre
- Ronald Drew, 23 Jahre
- Máire ni Braonáin, 26 Jahre
- Hengist Dexijson, 26 Jahre, Ex Kendrar
- Cestimir Wyess, 28 Jahre
- Falk Merkens, 36 Jahre
- Ablosch, Sohn des Turix, 147 Jahre
- Illion Morgenstern, ein Elf, erst kürzlich in die Mannschaft gekommen, weiß daher nichts über Zoltan, ist aber kooperativ (40 Jahre)
- Dotta Ottandottir, 25 Jahre, Ex-Kendrar
- Ingalf Helskenborg, ein Hüne, der auch gerne seine Meinung kundgibt, führt am ehesten auch den Namen Hilkerin im Munde, glaubt aber nicht, dass der etwa damit zu tun haben könnte (29 Jahre).
- Aviera Bessenrieß, 21 Jahre
- Colm ui Máille, 25 Jahre
- Declan Nerney, 20 Jahre
- Finbar ui Caellaigh, 20 Jahre
- Björnfried Dillinger, fühlt sich als Kapitän der Mannschaft den Helden besonders verpflichtet, und nimmt auch ersten Kontakt zu ihnen auf (31 Jahre)
- Hajo Kienken, 25 Jahre
- Phecadir Hirtenberg, lebenslustiger, sympathischer Bursche, hilfsbereit, wenngleich auch keine Freund von Zoltan (22 Jahre)
Viryda Bergelshoff, 18 Jahre
Czakon Wona, 20 Jahre
Ottan Akison, 45 Jahre, Betreuer und Trainer

Die Mannschaft ist in Fairnhain in Winhall untergekommen, nachdem sie nicht nach Ilsur zurück konnten, wegen des Krieges. Viele der alten Kameraden sind im Krieg umgekommen oder haben dem Imman entsagt, so dass die Mannschaft jetzt bunt zusammengewürfelt ist.

Was immer die Spieler der Heldengruppe erzählen werden: sie haben nicht die geringste Ahnung, was vorgefallen ist!

Die übrigen Teilnehmer

Sicher werden die Helden auch mit anderen Mannschaften reden wollen. Allgemein gilt auch hier: Kein Spieler hat etwas mitbekommen, und es wüsste auch niemand etwas davon, dass irgend jemand Zoltan Brammer derart gehasst hätte, dass er ihm einen Meuchler auf den Hals gehetzt haben könnte.

Hier eine Auswahl von Mannschaften, die schon lange mit den Einhörnern bekannt sind, sowie einigen zugehörigen Spielern (Buchstabe steht für Spielposition, vgl. nächsten Abschnitt):

Swafnirkinder Kendrar: hier spielen ehemalige Ilsurer mit (Brendan Behan[B]; Nils Bor-Rydberg[B]), wie auch anders herum.
Weitere Spieler: Barni Hermson (S), Bolgi Hermson (S), Cnull Beornson (S), Efferdi Swandason (B)

Alster Wölfe: aus ehedem benachbarten Baronien, kennen sich also schon lange!
Spieler: Askan Pottweiher (M), Darian Tores (M), Pepe Gutnitz (S), Alois Wolfen (M) Ulf Grindhof (B)

Fairnhainer Füchse: In Fairnhain haben die Einhörner eine neue Heimat gefunden, viele der jetzigen Spieler stammen gebürtig von hier.
Spieler: Cathal uí Mahon (M), Seamus uí Rahilly (T), Lorcan Farnagh (S), Niamad Diarmada (S)

Schwarzberger Waldschrate: Haben sich schon auch häufiger gesehen und auch häufiger gegeneinander gespielt.
Spieler: Jurgo Ziegelow (S), Gerjo Salik (M), Zaron Thalan (T), Kuron Thalosar (B), Hakon Torstenson (S)

Tobria Ragath: Der Rest der Ilsurer Iltisse, die nach einem ähnlichen Schicksal wie die Einhörner in Ragath eine neue Heimat gefunden haben. Kennen sich natürlich besser als alle anderen.
Ex-Ilsurer: Adran Walsareff (S), Emmeran Okdarn (M), Goswina Körber (B); Sumudan Kürzer (S)

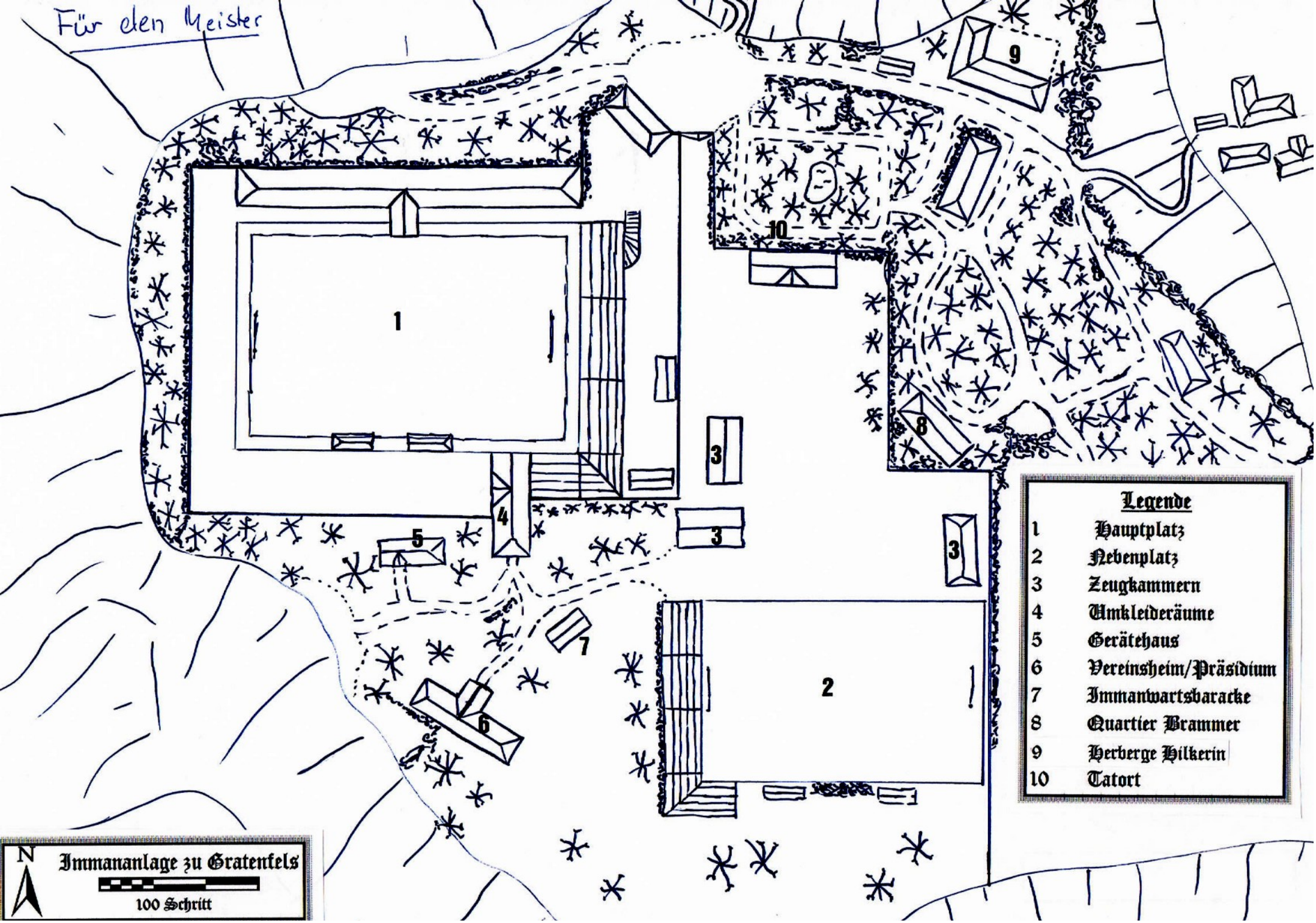
Die Kämpfer Gashoks: Erfahren die Helden, dass Rasmus Hilkerin der Ex-Trainer der Einhörner ist, werden sie auch mit diesem reden wollen.
Weitere Spieler: Patras Nagrakski (B), Vitus Rodensen (M); Fenia Miljes (B), Firutin Horger (S), Burian Karekis (T)

VIII. Grundlagen des Immansports

Der Immansport ist einfach zu beschreiben, wenn man ihn rein vom Spielgeschehen her betrachtet. Um damit allerdings über längere Zeit die Helden zu beschäftigen, ist die Beschreibung eines Spieles eher ungeeignet.
Viel interessanter sind da die Fachsimpeleien zwischen Anhängern verschiedener Mannschaften, Transfergeschichten und Gerüchte über einzelne Geschichten. Doch auch dafür sind Kenntnisse des Imman notwendig:

Von der Spielanlage her ist Imman am ehesten mit Feldhockey zu vergleichen. Der Begriff von Esche und Kork hat seine Bewandtnis, denn diese Materialien sind das Handwerkszeug des Immanspielers. Aus Kork ist der Ball, aus Esche ist der Schläger, mit dem man den Kork zu spielen hat.
Die Feldgröße variiert, an beiden Seiten steht ein Tor, durch das man den Kork schlagen soll. Man unterscheidet bei den Treffern zwischen Einern und Dreiern, wobei dem Autoren - es sei gestanden - bis heute unklar geblieben ist, ob ein Dreier nun aus einer gewissen Mindestdistanz erzielt wurde oder ob es darauf ankommt, den Kork über der Latte zwischen die Pfosten durchzuschießen…
Eine Immanmannschaft besteht aus 15 Spielern und einer variablen Anzahl von Ersatzspielern (meist 5). Je nach taktischer Grundeinstellung variiert die Aufstellung auf verschiedene Positionen. Man unterscheidet dabei Sturm, Mittfeld, Bremser und Torsteher, was nicht heißt, dass ein Torsteher nicht auch einmal mit nach vorne stürmen würde – geschweige denn ein Bremser.
Zur Kleidung ist zu sagen, dass Immanspieler ein Trikot in den Vereinsfarben tragen. Dieses besteht aus Hemd, Hose und Stirnband. Oftmals befindet sich irgendwo der Name des Finanziers, auf jeden Fall aber tragen die Spieler Nummern (nicht zwangsläufig von 1-15, sondern wie es den Spielern eben passt – Hauptsache keine Nummer ist doppelt in der Mannschaft).
Dann muss erwähnt werden, dass ein Immanspiel zweimal eine Stunde dauert. Wenn am Ende kein Sieger feststeht, wird so lange verlängert, bis das nächste Tor fällt (Plötzlicher Tod). Verletzungen sind indes an der Tagesordnung, mal schwerer mal leichter. Aber auch Sperren werden bei groben Unsportlichkeiten ausgesprochen.
Die Namen einiger teilnehmenden Mannschaften und einiger Spieler und Trainer stehen im vorherigen Abschnitt. Somit dürfte Sie alle Informationen beisammen haben, um die eine oder andere Spielsituation schildern zu können.
Das Turnier wird am dritten oder vierten Tag unterbrochen, also noch in der Vorrunde, so dass das Gruppenspiel zwischen Einhörner Ilsur und Kämpfer Gashoks nicht mehr stattfinden kann.
Bei Gesprächen zwischen Immananhängern geht es zumeist darum, welche Mannschaft den besseren Torsteher hat, welche Taktik die beste ist und welches Nachwuchstalent die größte Zukunft vor sich hat. Gerne wird auch über vergangene Turneyen faseliert, wer wann wie viele Tore erzielt hat, und wer in welchem Spiel besonders schlecht war.
Interessant sind auch Neulinge auf dem Immanfelde, die seltsame Techniken spielen oder sogar mal gegen den Favoriten gewinnen. Und beliebt sind überdies auch Spekulationen über Spielerwechsel zwischen irgendwelchen Vereinen.
Bei alledem darf man nicht vergessen, dass die Immanspieler bei dieser Turney Amateure sind, also nicht mit Imman ihr täglich Brot verdienen, auch wenn man das manchmal glauben könnte, wenn man die Anhänger so reden hört. Was auch immer gut kommt, sind Nennungen von Spielern die gerade gewechselt haben, denn damit zeigt der Anhänger, dass er Ahnung hat!

Für den Meister



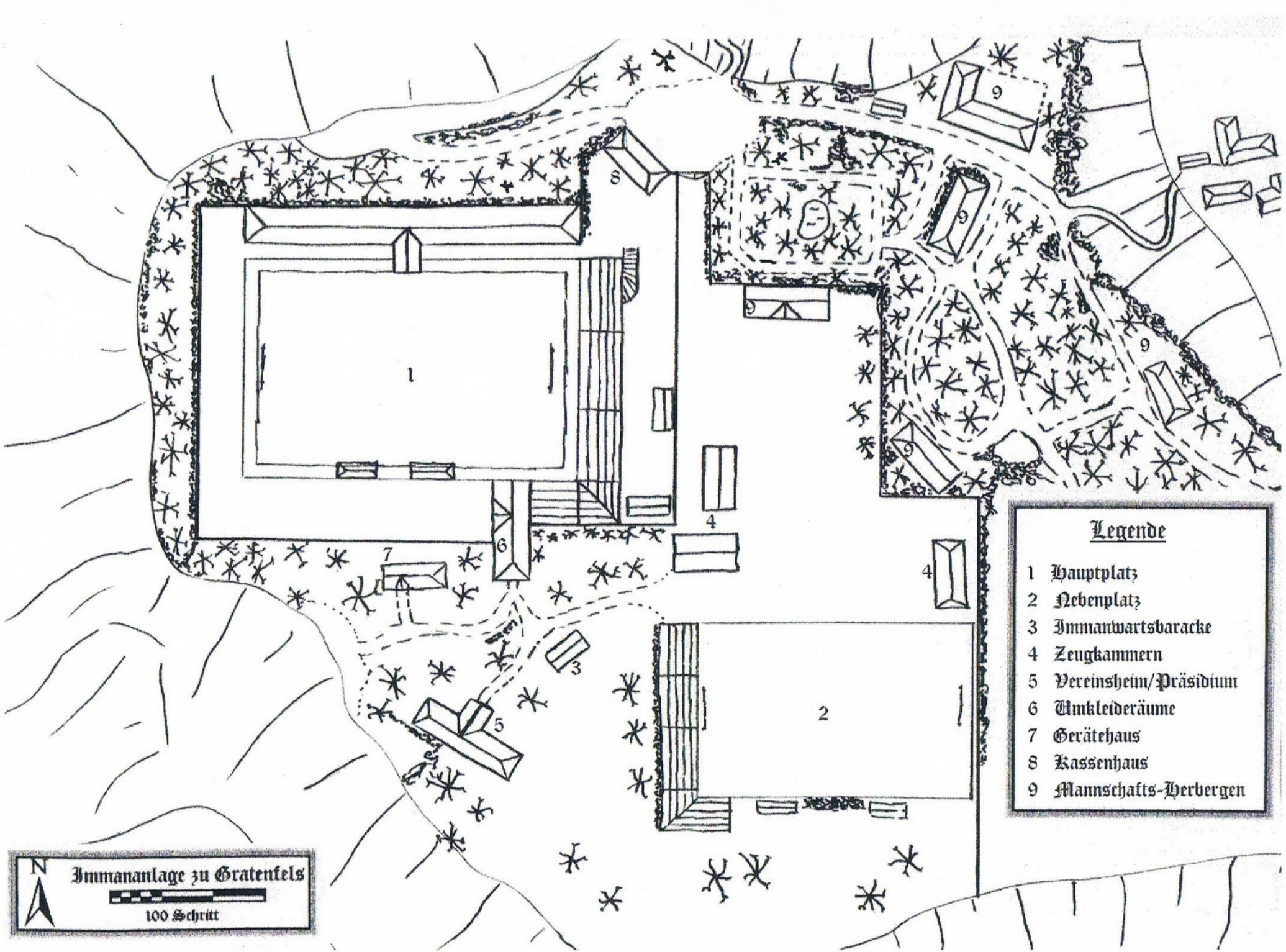
Legende

1	Hauptplatz
2	Nebenplatz
3	Zeugkammern
4	Umkleideräume
5	Gerätehaus
6	Vereinsheim/Präsidium
7	Immanwartsbaracke
8	Quartier Brammer
9	Herberge Hilkerin
10	Tatort

N

Immananlage zu Gratenfels

100 Schritt


Legende
1 Hauptplatz
2 Nebenplatz
3 Immanwartsbaracke
4 Zeugkammern
5 Vereinsheim/Präsidium
6 Umkleideräume
7 Gerätehaus
8 Kassenhaus
9 Mannschafts-Herbergen
N
Immananlage zu Gratenfels
100 Schritt