

## **Die „Halskrone“ – eine Ruine am Wegesrand**

**Vorbemerkung:** Das Thema des Karnevals der Rollenspielblogs für den Juni 2017 lautet „Ruinen“, organisiert von „Spiele im Kopf“. Tatsächlich habe ich diesmal eine eher kreative Herangehensweise gewählt und ein kleines DSA-Szenario verfasst, in dessen Mittelpunkt ein solch vergangenes Bauwerk und seine Bewohner stehen.

### **Das Szenario in kurzen Stichworten:**

- ein verwunschenes kleines Gasthaus am Wegesrand, tagsüber eine lange verfallene Ruine, des Nachts augenscheinlich ein normaler Rastplatz mit scheinbar höchst lebendigen Bewohnern, die ein dunkles Geheimnis in sich tragen

### **1. Ausgangssituation**

Als kurzes Szenario bietet die Handlung sicherlich nicht genügend Raum für ein eigenständiges Abenteuer, allerdings lässt sich das Geschehen eventuell in ein anderes, großformatigeres Abenteuer als Episode einbauen. Eine genaue Verortung habe ich nicht vorgenommen, im Prinzip ist das gesamte Mittelreich denkbar, überall dort, wo die Besiedlungsdichte nicht allzu hoch ist und die Helden auf einer Landstraße unterwegs sind. Es bietet sich allerdings aus logischen Gründen an, dass die Helden zufällig nach Sonnenuntergang auf die „Halskrone“ stoßen.

Auf regeltechnische Angaben habe ich bewusst verzichtet. An einigen Stellen bieten sich sicherlich Proben oder gar Kampfwerte an, wozu ich gerne auf das DSA-Regelwiki verweise. Vieles bedarf zudem sicherlich der Ausschmückung: Bei dem Fluch, der im Abenteuer eine Rolle spielt, habe ich beispielsweise nicht nach einem plausiblen Regelfundament gesucht, sondern die Umstände so gesetzt, wie ich sie dramaturgisch für stimmungs- und sinnvoll erachte.

### **2. Was dereinst geschah**

Vor gut 30 Jahren wurde die Umgebung des Gasthofs „Halskrone“ von einer Räuberbande heimgesucht, die bei ihren Überfällen besonders skrupellos vorging und Reisende auf der dort verlaufenden Landstraße überfiel, was die Opfer nicht selten mit dem Leben bezahlen mussten. Mit zunehmendem Druck durch die Obrigkeit und dem Gefühl, dass die Häscher der Bande immer näher rücken, beschloss Bolto Grammkuf, der Anführer, die angesammelte Beute zusammenzuraffen und sich aus dem Staub zu machen. Mit furchtbaren Auswirkungen für den Gastwirt Molco Zumwasser und seine Familie: Bolto und seine Bande massakrierten alle Bewohner der „Halskrone“, in der sie ein letztes Gelage vor dem Aufbruch feierten, nachdem sich der randvolle Bandit Jago fatalerweise mit den begangenen Schandtaten vor allen Anwesenden brüstete. Bei dem anschließenden Gemetzel starben sowohl die Wirtsfamilie als auch Jago, dem der wütende Bolto persönlich den Schädel einschlug. Um die Mordtat zu verbergen, legte Bolto vor dem Aufbruch ein Feuer, bei dem das Gebäude bis auf die Grundmauern niederbrannte.

Die Toten erhielten ob des jähen Aufbruchs und der wenig frommen Lebensweise der Banditen keine göttergefällige Bestattung, sondern wurden einfach in den Brunnen im Hof geworfen, auf dessen heute ausgetrocknetem Boden sich immer noch die Gebeine finden und auf ein anständiges Begräbnis warten. Der örtliche Büttel, der für diese Gegend zuständig war, entschied sich damals nur für eine grobe Anschauung der Gegebenheiten und befand, dass die Familie bei einem selbst verschuldeten Brand ums Leben kam, die Toten im Brunnen wurden damals nicht gefunden. Erschwerend kommt hinzu, dass Bolto auf dem Höhepunkt seiner Untaten der Versuchung durch dunkle Mächte nicht widerstehen konnte und er sich auf einen Pakt mit einem Wesen der Niederhöllen einließ, was Konsequenzen für jeden hatte, der durch die nunmehr verfluchten Klingen der Bande ums Leben kam: Solange nicht durch göttergefällige Taten (z.B. eine angemessene Beerdigung) das Unrecht

ausgeglichen wird, sind die Opfer dazu verdammt, jede Nacht ohne Wissen um ihr Ableben ein immer weitergehendes unstetes Dasein als Geister zu führen. Für Molco und seine Familie bedeutet dies, dass sich dem zufällig vorbeikommenden Reisenden zwar bei Tag nur ein verfallenes und abgebranntes Häuserskelett offenbart. Wer allerdings nach Sonnenuntergang dort eintrifft, findet ein hell erleuchtetes Gasthaus vor, auf den ersten Eindruck sehr gemütlich wirkend. Ein idealer Ort zur Einkehr für die hungrige Heldengruppe...

### **3. Was geschehen kann**

Betritt man das Gasthaus, so wird man zunächst als Gast überschwänglich begrüßt und anscheinend ganz normal bewirtet. Nichts lässt auf den ersten Blick auf die tragische Hintergrundgeschichte schließen. Molco und die anderen haben jede Erinnerung an die Umstände ihres Todes verloren, sie sind sich auch ihres Geisterdaseins nicht bewusst. Allerdings hat sich in ihnen ein großer Hass auf jeden Gast entwickelt, sie vermuten hinter jedem Fremden einen mordlustigen Räuber, dem sie unbedingt zuvorkommen wollen, bevor er ihnen gefährlich werden kann. Deshalb geben sie sich vordergründig freundlich, um versteckt jede Gelegenheit zu nutzen, ihren Gästen zu schaden.

### **4. Die Halskrone**

#### **4.1. Das Äußere der Halskrone**

##### **4.1.1. Am Tage**

Dem Betrachter offenbart sich am Rande der Landstraße ein hohler Gebäudezahn, angelehnt an ein Wäldchen. Zwar kann man anhand der Fundamente noch ungefähr die alten Ausmaße des ehemals einstöckigen Gebäudes erahnen, allerdings ist nirgendwo mehr ein Rest des Daches existent, die Mauerreste sind an den höchsten Punkten noch maximal 1,5 Schritt hoch. Sämtliches tragendes Gebälk ist verschwunden, die Steine der Wände sind zumeist dunkelschwarz und offenbaren, dass hier ein verheerender Brand stattgefunden haben muss. Allerdings lassen sich die verbogenen Metallreste des alten Wirtshausschildes finden, worauf der abgebildete Bierkrug noch gut erkennbar ist, nicht aber der Name des Wirtshauses. Hinter der Ruine erkennt man noch einige Balken des alten Zaunes und eine verfallene Tränke, hier wurden anscheinend einige Tiere gehalten. Daneben zeugt zusammengefallenes Gebälk über einem Loch im Erdboden von einem ehemaligen Brunnen, allerdings haben weder der dazugehörige Eimer noch die Zugkette die letzten Jahrzehnte überlebt. Das Loch ist circa 16 Schritt tief, allerdings ist der Brunnen ausgetrocknet. Nur wenn ein Leuchtkörper heruntergelassen wird oder jemand gar den Abstieg wagt, erblickt man das schreckliche Geheimnis des Brunnenschachts: Bei genauer Suche finden sich die Skelettreste von mindestens 6 Personen. Eine Untersuchung der Knochen beweist schnell, dass die Opfer massiver Gewaltanwendung ausgesetzt wurden, entweder durch stumpfe Gegenstände bei mindestens zwei zerschmetterten Schädeln oder scharfe Hieb Waffen, wie man an einigen sauber durchtrennten Knochen erkennen kann.

##### **4.1.2. Bei Nacht**

Bewegt sich der Reisende bei Nacht auf das Gebäude zu, erkennt man schon von weitem das hell erleuchtete einstöckige Gasthaus. Die Außenfassade des gemauerten Hauses wirkt gepflegt und das blankgeputzte Wirtshausschild mit der Aufschrift „Halskrone“ und einem gefüllten Bierkrug prangt dem Ankömmling entgegen. Neben dem Wirtshaus befindet sich ein abgezauntes Areal mit einigen Hühnerställen, daneben ein Brunnen mit Eimer und Zugvorrichtung und ein offenbar ständig gepflegter Nutzgarten, zusätzlich einige Obstbäume.

#### **4.2. Das Innere der Halskrone**

##### **4.2.1. Das Erdgeschoss**

Durch die Eingangstür betritt man zunächst den großen Schankraum (1). Der Tür gegenüber befindet sich längs der Rückwand die Theke, Molcos persönliches Reich, in dem er über eine nicht unbeträchtliche Menge an Bier und Wein (allerdings nur je eine lokale Sorte) verfügt, dazu jede Menge Humpen, Teller und Holzbesteck und allerlei Utensilien für eine schnelle Reinigung. Im Raum sind 5 runde Holztische mit insgesamt 30 Sitzgelegenheiten vorhanden. Hinter der Theke ist eine Falltür (2) eingebaut, die zum kleinen Kellerraum (12) führt. An der Südwand ist der Treppenaufgang (3) zum Obergeschoss, daneben befindet sich die Tür zur Küche (4). Dort hat sich die umtriebige Jelwine praktisch und gleichzeitig gemütlich eingerichtet. Die rustikale Holzanrichte ist mit allen erdenklichen Küchenutensilien versehen, die für Koch- oder Backwerk vonnöten sind. Die gemauerte Feuerstelle ermöglicht es u.a. in Jelwines großem Kessel Eintopf für eine große Gästeschar zuzubereiten. In einigen Holzkisten bewahrt sie die frisch geernteten Gartenerzeugnisse auf. Die Tür an der westlichen Wand führt zum Wohn- und Schlafraum (5) des Ehepaars Zumwasser. Ein breites Holzbett dient als Schlafstätte, im Schrank finden sich die Kleidungsstücke, beschränkt auf rein praktische Bekleidung. Zwischen zwei Stühlen steht eine Holztruhe, in der Molco einige Utensilien seines ehemaligen Abenteurerdaseins aufbewahrt, u.a. ein Kurzschwert und eine kleine Armbrust mit 12 Bolzen, dazu die gesamte Barschaft der Familie, bestehend aus aktuell 38 Dukaten, 7 Silbertalern und 9 Hellern. Auch Jagos Degen wurde hierhin weggesperrt. Die Truhe ist mit einem starken Metallschloss gesichert, dessen Schlüssel sich an einer Kette um Molcos Hals befindet.

#### **4.2.2. Das Obergeschoss**

Die Treppe mündet in einen Flur (11), der Türen zu insgesamt 5 Schlaf- und Wohnräumen aufweist. Die beiden Einzelzimmer (6 und 7) sind identisch aufgebaute Doppelzimmer für vermögendere Gäste. Neben einem breiten Bett ist jeweils ein Kleiderschrank vorhanden. Auf der Abstellkommode steht eine Waschschüssel mit Wasser zum Frischmachen.

Der Gemeinschaftsschlafraum (8) ist die Alternative für den schmalen Geldbeutel. Einzige Möbelstücke sind 4 Etagenbetten, in denen insgesamt 8 Personen Schlafmöglichkeiten finden.

Der erste der beiden kleinen Schlafräume (9) gehört dem Knecht Radulf. Der Raum verfügt über ein langes Bett für den Hünen, seine Kleidung liegt allerdings nicht in dem leeren Schrank, sondern verteilt auf dem Fußboden. Auf der Kommode liegen lauter kleine, überraschend detailliert angefertigte Holzfiguren und ein Schnitzmesser, die Radulfs Leidenschaft verraten.

Der zweite Privatraum (10) beherbergt die Zwillinge Linja und Halla, die in einem Etagenbett schlafen. Auch hier finden sich einige von Radulfs Figürchen, zum Teil allerdings vom Spielen schon stark abgenutzt. Der Kleiderschrank ist reich gefüllt, hier auch mit durchaus modischeren Kleidungsstücken, da Malco den Zwillingen Wünsche nur schlecht abschlagen kann. Linja ist zudem eine begabte Zeichnerin, wovon zahlreiche Zeichnungen zeugen, die überall an den Wänden hängen.

#### **4.2.3. Der Keller**

Der kleine Kellerraum (12) unterläuft nur Teile des Gebäudes. Hier befindet sich alles, was kühl gelagert werden muss, also vor allem die Bier- und Weinvorräte sowie frisch geschlachtetes Fleisch. In der Südecke steht eine Holzpritsche, auf der der gefangene Jago liegt. An der Wand ist ein massiver Metallring angebracht, an den Jago angekettet ist. Das Schloss der Metallkette lässt sich mit dem gleichen Schlüssel öffnen wie die Truhe im Schlafzimmer.

### **5. Die Bewohner der Halskrone**

#### **Molco Zumwasser**

**Äußeres:** ein kleiner, drahtiger Mann Anfang 50 mit kunstvoll gezwirbeltem Schnurrbart, stets ein freundliches Lächeln auf den Lippen tragend. Das einstmals dichte braune Haupthaar lichtet sich langsam.

**Hintergrund:** Vordergründig ist Molco die Freundlichkeit in Person, hat stets ein offenes Ohr für seine Gäste und bleibt auch in Konfliktsituationen ruhig. Die Abgeklärtheit verdankt er seiner Vergangenheit: In seinen frühen Zwanzigern war Molco selbst als Abenteurer unterwegs, allerdings nur mit mäßigem Erfolg, weshalb es ihm leichtfiel, dieses Leben aufzugeben und sesshaft zu werden, nachdem er in Jelwine seine große Liebe gefunden hatte.

**Verhalten:** Molco ist ein in die Enge gedrängtes Raubtier. Durch den Fluch ist er vollkommen paranoid, fürchtet jeden Moment einen Überfall durch Banditen. Als solche wird er jeden Neuankömmling kategorisieren. Angesichts seiner eingeschränkten Ressourcen versucht er Gäste nach der freundlichen Begrüßung auf alle möglichen Arten auszuschalten. Dabei geht er mit einem gewissen Maß an List vor, indem er z.B. versucht die Helden mit Gift zu schwächen oder sie voneinander zu trennen, um sie einzeln überwältigen zu können. Wird seine Familie bedroht, schreckt er auch vor Gewalt nicht zurück, mit seinen Waffen kann er immer noch geschickt umgehen. Erfährt er die Wahrheit über sein Geisterdasein, glaubt er sicherlich zunächst an eine Lüge, aufgrund seiner früheren Erfahrungen sind ihm solche Phänomene allerdings ein Begriff.

### **Jelwine Zumwasser**

**Äußeres:** die mittelgroße, kräftige Frau wirkt wie ihr Mann ausgesprochen freundlich, das breite Gesicht ist von zahlreichen Lachfalten durchzogen. Das lange dunkle Haar der Endvierzigerin wird von einigen grauen Strähnen durchzogen.

**Hintergrund:** Jelwines Horizont war schon immer auf die „Halskrone“ beschränkt, handelt es sich doch um den Gasthof ihres Vaters, in dem sie sogar geboren ist (damals hieß das Gasthaus allerdings noch „Raulskrone“) und der nunmehr von ihr und Molco betrieben wird. Trotzdem ist sie alles andere als einfältig, sondern eine umsichtige wirtschaftliche Sachwalterin der Familieninteressen, zudem eine ausgesprochen talentierte Gärtnerin und Köchin.

**Verhalten:** Jelwine ist von der Situation vor allem verängstigt, was sie allerdings im Interesse ihrer Familie zurückstellen kann, stattdessen wirkt sie wie die gute Seele des Hauses (was sie in besseren Zeiten auch war). Sie unterstützt ihren Mann in all seinen Bestrebungen, Familie und Heim zu verteidigen. Offenbart man ihr die Spuksituation, so ist sie vor allem über den Tod der Zwillinge schockiert und nahezu handlungsunfähig.

### **Die Zwillinge Linja und Halla**

**Äußeres:** die beiden 12jährigen Mädchen sind für Außenstehende (und oft auch Radulf) nicht auseinanderzuhalten, mit ihrer schlanken Gestalt, den langen blonden, zu Zöpfen geflochtenen Haaren und dem von Sommersprossen übersäten Gesicht.

**Hintergrund:** Beide sind das Ein und Alles ihrer Eltern. Die aufgeweckten Mädchen werden von ihren Eltern nach Kräften gefördert, müssen beispielsweise Lesen und Schreiben lernen.

**Verhalten:** Äußerlich vollkommen gleich, unterscheidet sich doch der Charakter beider Mädchen stark. Linja wirkt häufig schwermütig und zieht sich in ihre Kammer zurück, wo sie so oft wie möglich an ihren Zeichnungen arbeitet. Halla hingegen ist der Wirbelwind der Familie, umschwärmt ständig die Gäste und stellt Fragen nach dem Wohin und Woher, wobei sie besonders solche Abenteuergeschichten gerne hört, wie sie ihr von ihrem Vater meist vorenthalten werden. Während Linja sich im Konflikt zurückhält, hat sich Halla die aufregende Rolle der Spionin zugewiesen, die die Helden ausfragt. Zudem versucht

sie Ausrüstungsgegenstände verschwinden zu lassen und findet als begabte Lügnerin wortreiche Ausreden, falls sie dabei ertappt wird. Mit der Wahrheit konfrontiert, reagiert Linja fasziniert und fragt nach allen möglichen Details über die Todesumstände, während Halla vollkommen unverständlich ist, hat sie sich doch mit dem Konzept „Tod“ bisher noch nicht auseinandergesetzt.

### **Radulf, der Knecht**

**Äußeres:** Radulf fällt vor allem durch seine hünenhafte Gestalt auf, mit seinen über zwei Schritt Körpergröße. Parallel dazu verhält es sich mit seiner Körperkraft, Radulf kann selbst schwere Lasten mühelos heben und ist für alle groben Tätigkeiten zuständig. Sein abwesender Gesichtsausdruck verrät allerdings gleichzeitig, dass seine geistigen Kapazitäten nicht mit seiner körperlichen Stärke mithalten können.

**Hintergrund:** Der knapp 30jährige Radulf ist der Sohn eines befreundeten Ehepaares der Zumwassers. Schnell wurde in seiner Kindheit deutlich, dass er geistig stark zurückgeblieben ist, sein Wortschatz beschränkt beispielsweise auf wenige Wörter. Allerdings verfügt er trotzdem über großes Geschick, was er bei der Herstellung seiner geliebten Spielfiguren beweist, an denen auch die Zwillinge Gefallen finden. Nach dem Tod seiner Eltern nahm Molco ihn bereitwillig auf und behandelt ihn meist mehr wie einen Sohn denn wie einen Knecht.

**Verhalten:** Er ist Molco und den anderen Familienmitgliedern treu ergeben und schützt sie nach (beträchtlichen) Kräften, sobald er eine Bedrohung realisiert. Allerdings agiert er im Regelfall nur auf Basis klarer Anweisungen, zeigt wenig Eigeninitiative. Die Wahrheit versteht er nur Ansätzen und auch nur, wenn man sie so erklärt, dass sie einem Kleinkind verständlich werden kann.

### **Jago, der Bandit**

**Äußeres:** Ein mittelgroßer, schlanker Mann Mitte 30. Er wirkt ungepflegt, wie jemand, der überwiegend unter freiem Himmel nächtigt, was durch seine zerschlissene Kleidung unterstrichen wird. Auffällig ist eine lange Narbe an der linken Wange.

**Hintergrund:** Jago hat sich schon als Kleinkind mit Diebestouren durchgeschlagen, bis er ausgerechnet Bolto bestehlen wollte. Dieser nahm den offenbar phexisch begabten Jungen in seine Bande auf. Lange Zeit baute er Jago sogar als seine rechte Hand auf, bis dieser sich in jener verhängnisvollen Nacht in der „Halskrone“ Boltos Zorn zuzog. Auch er erinnert sich nicht an seinen Tod, sondern erwacht jede Nacht als Gast in der „Halskrone“ und wird immer wieder gefangengenommen und gefesselt und geknebelt in den Keller gesperrt.

**Verhalten:** Jago ist ein skrupelloser Krimineller, verschlagen und ich-bezogen. Somit ist bereit alles zu tun, um sein „Überleben“ zu sichern. Er versucht seine wahre Identität zu verschleiern (er glaubt, die Gastwirtschaft in Boltos Auftrag auszuspionieren) und stellt die Zumwassers als Verbrechersippe dar und sich dementsprechend als unschuldiges Opfer. Bündnisse kündigt er aber jederzeit auf, wenn es ihm opportun erscheint.

## **6. Ein möglicher Verlauf der Nacht**

Das Szenario ist bewusst recht freigehalten, wie sich die Handlung nach Eintreffen der Helden entwickelt, hängt letztlich von dem Verhalten der Helden auf. Gäste werden in jedem Fall zunächst freundlich begrüßt, ggf. auch direkt auf ihre Zimmer geführt, so dies gewünscht ist.

**Zeitablauf:** Das Gasthaus erscheint nur in der Nacht in seinem Zustand als Spukhaus, von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang ist nur die Ruine existent. Somit endet die Handlung auch mit Sonnenaufgang, dann löst sich die Geisterumgebung sofort auf. Die Bewohner werden jede Nacht in den Ausgangszustand zurückversetzt, also erinnern sie sich in einer möglichen zweiten Nacht nicht

mehr an die Helden. Vor dem ersten Eintreffen sollte die Gefangennahme Jagos schon stattgefunden haben, in einer zweiten Nacht können sie aber durchaus auch sofort eintreten und Jago in der Gaststube sitzend vorfinden.

**Geisterdasein:** Innerhalb des Gasthauses wirken alle Geister materiell, alles kann angefasst werden und wirkt normal. Verlässt allerdings einer der Geister das Gasthaus und die unmittelbare Umgebung (also Hof und Brunnen), löst er sich sofort auf bis zur nächsten Nacht. Hin und wieder kann ein aufmerksamer Held leichte Unstimmigkeiten erkennen, z.B. wird eine Person oder ein Gegenstand für einen Sekundenbruchteil durchscheinend oder für einen Augenblick ist das Gasthaus als Ruine erkennbar. In Alpträumen oder Visionen können zudem Teile der Geschehnisse der Unglücksnacht nacherlebt werden. Im Kampf können die Gegner normalen Schaden verursachen, allerdings verschwinden alle Auswirkungen mit dem Sonnenaufgang wieder. Ein Auffinden der Leichen ist somit aber nur bei Tag möglich.

**Mögliche Entwicklung:** Das Ziel der Zumwassers ist immer gleich: Sie halten die Helden für eine Räuberbande, von der sie aus unbestimmten Gründen zwanghaft glauben, dass sie sie ausplündern und möglicherweise ermorden wollen. Von daher versuchen sie alle Gegenmaßnahmen zu ergreifen, die für sie denkbar sind, bevorzugen dabei aber zunächst ein heimliches Vorgehen und agieren erst nach einer Eskalation offen feindlich. In Idealfall streben sie danach, die Helden nicht zu töten, sondern wollen sie nur überwältigen, um sie später der Obrigkeit übergeben zu können.

#### **Denkbare Szenen:**

**Vergiftet:** Nach der Begrüßung der Helden versuchen wahlweise Jelwine oder Molco, den Helden mit dem Essen oder den Getränken ein schwächendes Gift zu verabreichen.

**Helferrolle:** Ein starker Held wird gebeten, Radulf beim Tragen eines gefällten Baumes zu helfen. Dabei versuchen Molco und Radulf diesen zu überwältigen. Generell versuchen die Zumwassers, die Helden bei jeder sich bietenden Gelegenheit zu trennen. Denkbar ist es auch, Unfälle zu kreieren, bei denen die Helden noch nicht an Absicht glauben, z.B. ein Treppensturz, verursacht durch eine eingeseifte Stufe.

**Eingesperrt:** Mit einer List kann es gelingen, die Helden in den Keller zu locken (z.B. indem man die erfahrenen Recken bittet, den Gastleuten mit dem enttarnten Räuber zu helfen). Lassen die Helden sich einsperren, versuchen die Zumwassers, sie dort auszuräuchern.

**Der Verbrecher:** Finden die Helden Jago, wird dieser sich als unschuldiges Opfer darzustellen und bietet seine Hilfe an, falls man ihn von seinen Fesseln befreit. Bei der ersten Gelegenheit versucht er allerdings zu fliehen oder sucht in anderer Hinsicht seinen Vorteil.

**Bilderreigen:** Aufmerksame Helden können sich im Zimmer der Zwillinge Linjas Bilder genau anschauen. Unterbewusst hat sie u.a. eine Bilderserie angefertigt, die die Ereignisse des Unglücksabends nachzeichnet (von dem Eintreffen von Boltos Bande bis hin zum Wegschaffen der Leichen und dem Abbrennen des Hofes)

**Welches Jahr haben wir?:** In dem Gasthaus herrscht die Realität des Aventuriens vor 30 Jahren. Somit sind den Bewohnern alle Ereignisse der Zwischenzeit unbekannt, auch Großereignisse wie Borbarads Rückkehr. Auch eine Kaiserin namens Rohaja ist natürlich unbekannt. Auf derartige Informationen reagieren die Zumwassers ausgesprochen ungläubig.

**Es ist eine Falle:** Die Zumwassers genießen den absoluten Heimvorteil, demnach ist es ihnen möglich, das Gasthaus entsprechend zu präparieren, z.B. durch Stolperfallen, spitze Gegenstände unter den

Bettlaken etc. Der Kessel aus der Küche kann auch als Waffe genutzt werden, befüllt man ihn mit kochendem Wasser.

**Die Diebin:** Lassen die Helden ihr Gepäck unbeaufsichtigt auf ihren Zimmern, versucht Halla, einzelne Gegenstände zu entwenden. Sie konzentriert sich dabei vor allem auf Waffen oder alles, was ihr nützlich erscheint, z.B. Ampullen, die möglicherweise Heiltränke oder Gifte enthalten.

**Die Erinnerung:** Je nach Meisterentscheid kann sich das Verhalten der Zumwassers ändern, wenn sie mit der Tatsache ihres Todes konfrontiert werden. So ist es durchaus möglich, dass in diesem Moment eine Bewusstseinsänderung einsetzt und sie sich plötzlich an das ganze Geschehen oder Teile davon erinnern können.

**Zu leicht?:** Die Zumwassers sind einfache Menschen und stellen in der Gesamtheit wohl nur eine maximal mittelmäßige Herausforderung dar, zumindest wenn man rein die Möglichkeiten im Kampf betrachtet. Will man dies erweitern, so ist es denkbar, weitere Personen einzuführen, z.B. einen weiteren Knecht oder weitere Gäste, die am Unglücksabend zufällige Opfer waren, jetzt aber bereitwillig Seite an Seite mit den Zumwassers agieren.

## **7. Das Ende des Szenarios**

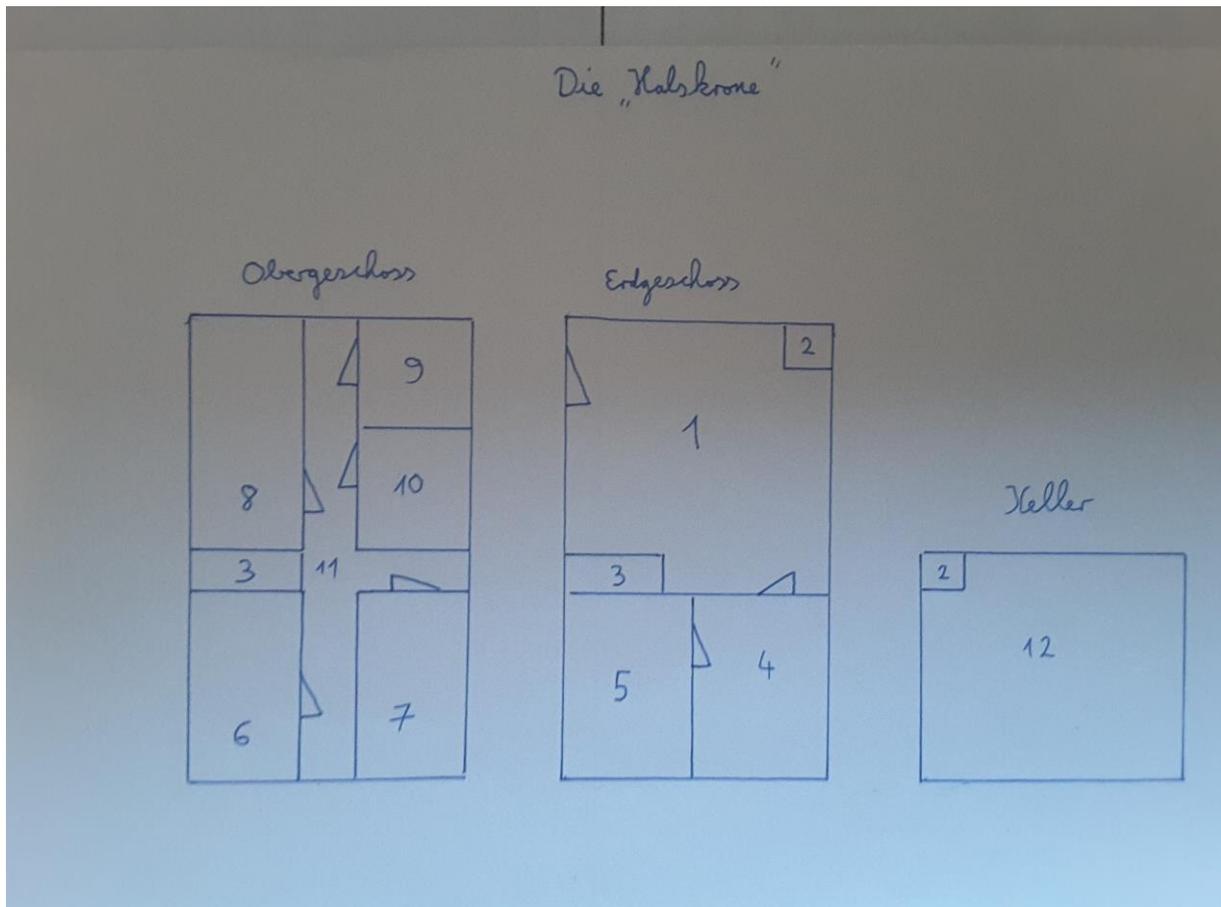
Das Abenteuer hat mehrere denkbare Endvarianten:

- In der simpelsten Form überstehen die Helden die Nacht, bis sich der Spuk mit Sonnenaufgang auflöst und ziehen dann weiter.

- In der erweiterten Form setzen die Helden dem Spuk ein wirkliches Ende. Einerseits wäre hier ein radikales Austreiben der Geistererscheinungen möglich, andererseits auch die sanfte Variante, in der die Helden die Toten aus dem Brunnen bergen und für ein borongefälliges Begräbnis sorgen, eventuell kann ein Geweihter auch den verfluchten Grund segnen.

Die erste Variante sollte mit 3 Abenteuerpunkten belohnt werden, in der erweiterten Form sollte dies auf 5 Abenteuerpunkte erhöht werden.

## 8. Gebäudeplan der „Halskrone“



Disclaimer: DAS SCHWARZE AUGER, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR.