Maester Chilton - Einführung

Seit tausend Jahren sind die Grenzlande zwischen Reach, Stormlands und Dorne umkämpft. In den Dornischen Marken wurde viel Blut vergossen. Für wenige Orte gilt das so sehr wie für die *Zweikatzklamm*, eine schmale Schlucht, die zu einem der wenigen Pässe durch die Roten Berge führt. Die Feste, Burg Zweikatz, die über diese Schlucht wacht, wurde von diesem und jenem Haus eingenommen, und hat in den Jahrhunderten viele Male die Besitzer gewechselt; derzeit befindet sie sich im Besitz von Haus Longfellow.

Heute bist Du in der **Festung Zweikatz** zu einer Hochzeit eingeladen.

Lord Ethan Longfellow aus dem Reach feiert seine Vermählung mit **Lady Anaelle Warrick**. Mit dieser Ehe soll eine alte Feindschaft beider Häuser enden.

Du bist **Maester Chilton** und dienst dem Haus Warrick. In Oldtown warst du der Beste deines Jahrgangs; du bist sicher, das noch eine große Karriere auf dich wartet. Als Gelehrter stehst du über den Zwistigkeiten und politischen Querelen, die die Grenzlande umtreiben.

Du bist nicht der Mörder! Du musst alle Fragen wahrheitsgemäß beantworten, soweit dir das möglich ist. Sollte dir etwas nicht bekannt sein, musst du die Details selbst ausschmücken.

Die anderen Gäste sind:

- Lady Anaelle Warrick, die schöne und unglückliche Braut

- Lady Edith Warrick, ihre emsige Mutter

- Lady Tyla Longfellow, die Schwester des Bräutigams

- Lady Thyne, Oberhaupt eines stolzen dornischen Hauses

- Vilgefortz Esteren, ein reicher Handelsfürst aus Pentos

- Ser Wayland, der Kastellan von Burg Zweikatz

- Septon Jocelyn aus Haus Longfellow

- Ser Avery aus King's Landing, ein Gast aus der Hauptstadt, der

- Lily, das Kind mitgebracht hat

Maester Chilton - 2. Zettel

Nach Tee und Kuchen vergeht der Tag und die Sonne geht unter. Alles scheint ruhig, auf die Vorbereitung der feierlichen Zeremonie fokussiert. Doch dann ...

Mord! Ein schändlicher Mord! Lord Ethan Longfellow liegt im Burghof, offenbar von den Zinnen seiner eigenen Feste gestoßen! Verrat! Mord!

Die vor Burg Zweikatz lagernden Truppen des verstorbenen Lords sind außer sich vor Trauer und Wut, als sie erfahren, dass ihr Lord ermordet wurde. Sie stellen euch ein Ultimatum: Bis zum Sonnenaufgang müsst ihr die Schuldige oder den Schuldigen finden und ihnen ausliefern, sonst stürmen sie die Burg und ihr seid alle des Todes ...

Also habt ihr euch in der Großen Halle versammelt, und geht die Ereignisse des Abends chronologisch durch, vom nachmittäglichen Tee und Kuchen bis zur Entdeckung der grauenhaften Tat.

Mindestens eine Person unter euch hat sich diese Schuld aufgeladen. Mögen die Sieben euch dabei beistehen, sie zu entlarven!

Maester Chilton - 3. Zettel

Einen guten Teil des Tages hast du im Lager verbracht und einige Wunden bei den Soldaten von Haus Longfellow versorgt; kein Wunder, deren Maester ist ein aufgeblasener und dabei unfähiger Idiot, wie so viele deiner Kollegen leider.

Dabei hat dich ein Barde mit einem amüsanten Schmählied über Ser Hastings unterhalten. Es ging ungefähr so:

"Mutiger Ser Hastings, trat dem Feind entgegen. Seine Hose war bald braun, da ist er abgehau'n! Keiner ist so schnell wie er, zumindest mit dem Humpen. Auch beim Weibervolk lässt er sich nicht lumpen. Doch hat ein Gegner Stahl dabei, so rennt er lieber fort - mutiger Ser Hasting, gibt es eine Schlacht, findet man ihn sicherlich nicht dort!"

Als du den Barden lachend nach dem Lied gefragt hast, war die Antwort überraschend: "Lord Longfellow gab mir bare Münze - fünf Silberne Hirsche! - dieses Lied die nächsten Tage oft zu spielen."

Fröhlich dieses Lied pfeifend bist du zurück in Burg Zweikatz, hast Ser Hastings höflich zugenickt und gesehen, dass Lady Thyne und Vilgefortz Esteren tief in ein Gespräch verwickelt waren. Hören konntest du nichts, aber der Handelsfürst sah sehr unglücklich aus, als sie ihm triumphierend ein Dokument präsentierte.

Du bist dann in die Sept weiter gegangen. Götter sind für schwache Geister. Nein, du bist hinab in die Krypta gestiegen.

Deine Kollegen sind meist unfähige Idioten, die sich von grauen Duckmäusern vorschreiben lassen, was rechtens ist und was nicht. Du hingegen bist ein Freigeist, ein Intellekt von unvorstellbarer Größe! Mögen sie in Oldtown zischeln, doch du weißt, dass deine Forschungen von großem Wert sind.

Was ist dagegen schon ein wenig Grabräuberei?

Auf dem Rückweg hast du einen lauten Streit in den privaten Gemächern von Lord Ethan Longfellow gehört. Worte konntest du nicht vernehmen - auch da du ungern mit den Gebeinen seiner Vorfahren in der Robe entdeckt werden wolltest -, aber da war eine Frauenstimme.

Ein Gerücht, das du gehört hast:

- Ein Maester, der Haus Thyne gedient hat, behauptete einmal, dass sie sich damals mit Haut und Haaren Haus Targaryen verschrieben hatten.

Deine Untersuchung von Lord Ethans Leib ergibt folgendes:

- An seinem Rücken sind Kratzspuren ... ganz sicher nicht von einem Kampf, sondern von einer anderen Aktivität ... aber Lady Anaelle war es nicht, da bist du sicher!
- An seinem Hals sind Würgemale.

Maester Chilton - 4. Zettel

In den euch zugewiesenen Gemächern war Lady Anaelle sehr traurig. Nichts war so, wie sie es sich vorgestellt hatte. Du hast versucht, sie zu trösten.

Eigentlich hatten ihr beschlossen, euch nicht mehr alleine zu treffen. Doch in diesem Moment regte sich bei euch beiden ein unstillbares Verlangen. Also habt ihr euch nacheinander aus den Gemächern gestohlen und im Stall getroffen. Deine Experimente mit den Gebeinen der Lords mussten wohl warten ... ein Schäferstündchen im Heu war doch verlockender.

Danach hast du noch ein wenig im warmen Heu gelegen und in Erinnerungen geschwelgt. Als du jedoch Lady Anaelles Schrei hörtest, hast du deine Roben zusammengesucht - und dann gewartet. Auf keinen Fall wolltest du offenbaren, dass ihr beide alleine im Stall ward. So kamst du als letzter aus dem Stall in den Hof und sahst Lord Ethan tot im Burghof liegen.