

ABOREA

DIE WEISSE MAID

Ein Mini-Abenteuer von Tobias Freund
für zwei bis sechs Spielerinnen und Spieler mit
Charakteren der Stufe 2 - 4.

Schwierigkeitsstufe: Leicht
Spieldauer: Eine Sitzung
Anzahl der Spieler: 2 bis 6
Text und Idee: Tobias Freund
Illustration: Holger Kirste
Layout: Sebastian Witzmann
Lektorat: Bernd Blecha,
Kerstin Ickenroth

EINLEITENDE WORTE

Dieses Mini-Abenteuer konfrontiert die Charaktere mit einer unheimlichen Legende, die die Bewohner eines kleinen Küstenortes in Angst und Schrecken versetzt. Der genaue Handlungsort spielt für dieses Szenario zwar keine Rolle, die verwendeten Namen legen aber einen Schauplatz im Suderland nahe. Die nächstgelegene Stadt sollte nicht mehr als eine knappe Tagesreise entfernt sein. Die Spielercharaktere sollten sich in der zweiten

bis vierten Stufe befinden, allerdings kann das Abenteuer auch recht einfach an eine erfahrenere Gruppe angepasst werden.

HANDLUNGSÜBERSICHT

Die Gruppe der Spieler erreicht auf ihrer Reise den kleinen Küstenort Fischgrund. Dort hören sie eine lokale Legende, die von dem tragischen Selbstmord einer jungen Frau berichtet. Einige der Dorfbewohner schwören Stein und Bein, dass sie seit einiger Zeit den Geist der Frau in der Nähe des alten Leuchtfuers gesehen hätten und sich seitdem niemand mehr traue, sich diesem zu nähern. Bei der (hoffentlich folgenden) Untersuchung durch die Charaktere der Spieler stellt sich heraus, dass die beschriebene Spukerscheinung seit etwa einem Jahr immer wieder gesichtet wurde. Das alte Leuchtfeuer hält aber nicht nur des Rätsels Lösung, sondern auch eine böse Überraschung für sie bereit.

DER ORT FISCHGRUND

Fischgrund ist ein kleiner Küstenort mit nicht mehr als 50 Seelen. Die meisten der

Dorfbewohner bestreiten ihren Broterwerb durch küstennahen Fischfang und den Verkauf von Räucherfisch in der nächstgelegenen Stadt. Unter etwa einem Dutzend geduckter, reetgedeckter Katen sticht nur der zweistöckige Gasthof des Ehepaares Bakker hervor. Da sich aber insbesondere in den Wintermonaten so gut wie nie Fremde nach Fischgrund verirren, wird das Gebäude überwiegend als Dorfkneipe und Gemeinschaftshaus genutzt, wo neben Dorfversammlungen auch die monatlichen Tanzveranstaltungen abgehalten werden. Nennenswert ist noch die ‚Alte Gelda‘, ein altes, hutzliges Weib, das sich auf Kräuter und die Kunst der Heilung versteht.

DIE LEGENDE VON DER WEISSEN MAID

Bei einem guten Bier und der einfachen, aber schmackhaften lokalen Küche lassen die Charaktere in der einzigen Gastwirtschaft des Ortes den Tag ausklingen. Die Gaststube ist gut mit Dorfbewohnern gefüllt, und es wird neben dem üblichen Tratsch allerlei Neues vom

Tage erzählt. Zu späterer Stunde, die meisten Besucher haben die Wirtschaft bereits verlassen, erfahren aufmerksame Charaktere und solche, die sich mit den anderen Besuchern bereits angefreundet haben, von der unheimlichen Erscheinung. Ein Fischer äußert sich verärgert darüber, dass seine Tochter die einzige Ziege nicht richtig angebunden hätte und diese auf der Suche nach frischem Futter zum alten Leuchtf Feuer gelaufen wäre. Er hätte nun losziehen müssen, um sie wieder einzufangen, weil seine Tochter sich standhaft geweigert habe, dem Tier bis zu diesem gruseligen Gemäuer zu folgen. Esthion und Otum seien Dank, er habe die Ziege finden können, bevor die Weiße Maid ihn gefunden habe. Auf Nachfrage erzählt ein alter Fischer, dessen langer Bart ebenso schlohweiß ist wie die kleinen Wolken, die er aus seiner langen Pfeife in die Luft entlässt, eine alte Legende: Vor vielen Jahren – die Alten in der Runde nicken bedeutungsvoll – wurde Fischgrund von einer großen Tragödie heimgesucht, die bis heute unvergessen ist. Es war gegen Ende des Sommers. Die Tage wurden immer kürzer, die Nächte immer kühler. Von Norden drohten die ersten Herbststürme, und es wurde Zeit, die letzten großen Fänge zu machen, bevor das Meer zu unruhig würde. Es kam wie es kommen musste. Eines der kleinen Boote, welches am Morgen zum Fischen aufs Meer hinaus gefahren war, kehrte nicht mehr zurück. Alle Fischer, unter ihnen der junge Fritjo, der sich kurz zuvor mit der schönen Lisell verlobt hatte und sie im kommenden Frühjahr zur Frau nehmen wollte, wurden ein Opfer der See. Nachdem das junge Mädchen erfahren hatte, dass sein Verlobter in einem Unwetter vom Meer verschlungen worden war, stürzte es sich von einer Klippe in der Nähe des unweit des Ortes erbauten Leuchtf Feuers in den Tod. Ihre sterblichen Überreste wurden nie gefunden. Seither soll ihr Geist dort in stürmischen Nächten ruhelos umherirren.

Die Anwesenden berichten abwechselnd von ihren Begegnungen mit der unheimlichen, durchscheinenden weißen Frauengestalt und warnen die Spielercharaktere eindringlich, dass wer auch immer sich dem Leuchtf Feuer auf weniger als 1.000 Schritt nähere, den Zorn der Weißen Maid herausfordere.

NACHFORSCHUNGEN

Die Charaktere können nun weitere Nachforschungen anstellen. Da die Dorfbewohner recht aufgeschlossen und erzählfreudig sind, sollte ein Routine-Manöver (MS 5) folgende Erkenntnisse liefern: Die Legende ist schon sehr alt. Tatsächlich gibt es niemanden mehr, der die Geschichte selbst miterlebt hat und Auskunft über den

Wahrheitsgehalt der Erzählungen geben könnte. Alle Dorfbewohner beteuern aber, dass ihnen ihre Eltern oder Großeltern diese Ereignisse aus erster Hand berichtet hätten. Konkret können die Charaktere nur herausfinden, dass die Spukgestalt seit etwa einem Jahr ungewöhnlich häufig gesichtet wurde – nicht nur in stürmischen Nächten, sondern auch tagsüber an schönen Tagen. Darüber hinaus erhalten die Charaktere auch eine gute Wegbeschreibung zum alten Leuchtf Feuer, sofern sie danach fragen. Es wird sich aber niemand finden, der sie dorthin begleiten würde.

WAS WIRKLICH DAHINTER STECKT

Vor einigen Monaten hat eine Schmugglerbande in den Höhlen unter dem alten Leuchtf Feuer ihr Versteck eingerichtet. Die Abgeschiedenheit des Ortes, der weniger als eine Tagesreise von ihrem Hauptumschlagplatz (einer größeren Stadt) entfernt ist, ermöglicht ihnen, in aller Ruhe zu agieren. Neben dem Schmuggel von Waren, die sie des nachts per Schiff erhalten und in ihrem Versteck zwischengelagern, bevor sie sie zumeist auf dem Landweg (versteckt unter Heu, Stroh oder anderen Waren) in die Stadt transportieren, gehören kleinere Raubüberfälle auf vorüberziehende Händler zu ihrem Tagesgeschäft. Sie machten sich die lokale Legende, die weit über das verschlafene Nest hinaus bekannt ist, zu Nutze, um neugierige Dorfbewohner fernzuhalten. Bislang ist ihr Plan nahezu reibungslos aufgegangen. Die wenigen, die sich doch hierher verirrt hatten, schlug Kivas, seines Zeichens Schwarzmagier und Kopf der Bande, durch die Illusion einer durchscheinenden Frauengestalt in die Flucht.

DAS ALTE LEUCHTFEUER

Unweit des Ortes, direkt oberhalb der Steilküste, thront das alte Leuchtf Feuer, von dem in der Legende die Rede war. Das ehemals wesentlich höhere Steingebäude ragt wie ein abgebrochener Zahn gen Himmel, und herabgestürzte Steine bilden unterschiedlich große, zum Teil von Dünengras bewachsene Haufen am Fuß des Turmes. Nur noch die untersten beiden Stockwerke sind weitgehend erhalten.

Die unterste Etage des alten Leuchtf Feuers ist ein hoher, fensterloser, quadratischer Raum. Der düstere Eingang, der aus der Ferne entfernt an ein weit aufgerissenes Maul erinnert, befindet sich auf der Landseite. Die Tür ist schon lange vermodert, und im einfallenden Licht ist außer einer steinernen Treppe, die in das darüber liegende Stockwerk führt, nichts Besonderes zu entdecken. Der Boden ist bedeckt mit Dreck und den vermoderten Resten des ehemals vorhandenen, hölzernen Mobiliars.

Sich dem Turm nähern

Wenn sich die Spielercharaktere am Tage (oder in der Nacht mit brennenden Fackeln/Laternen) nähern, so werden sie wahrscheinlich schon aus großer Entfernung von dem im Obergeschoss des Turmes wachenden Schmuggler entdeckt. Er wird sich schnell in die Höhle begeben, um seine Kumpane zu warnen. Kivas wird daraufhin nach oben eilen, um eine Große Illusion („die Weiße Maid“) zu wirken, die sich nur durch ein schweres Wahrnehmungsmanöver als solche entlarven lässt. Nach dem Wirken des Zaubers zieht er sich in den Schutz der Höhle zurück, da seine Schreckgestalt bislang noch jeden in die Flucht geschlagen hat. Der Turm wird dann vollkommen leer sein, da sich alle Bandenmitglieder in ihrem Höhlenversteck aufhalten.

Konnten sich die Charaktere aber unentdeckt nähern (was eigentlich nur des Nachts und unter Verzicht auf Lichtquellen möglich ist), so können sie einen der Schmuggler unter Umständen im Obergeschoss des Turmes überraschen.

FALLTÜR MIT FALLE (SG 2)

Eine intensive Suche (Wahrnehmung) fördert unter der Treppe eine gut versteckte (MS 10) Falltür zu Tage. Sie kann ohne große Mühe geöffnet werden, ist jedoch mit einer kleinen Glocke verbunden, die beim Öffnen Alarm schlägt. Der Mechanismus der ‚Falle‘ lässt sich nur sehr schwer entdecken (MS 12) aber mit dem nötigen Fingerspitzengefühl (List, MS 10) ausschalten, ohne dass die Bande alarmiert wird.

Eine steinerne Treppe, die ebenso verschmutzt ist wie der Rest des Raumes, führt in die obere Etage. Durch ein einfaches Wahrnehmungsmanöver (MS 8) fällt ins Auge, dass die Treppe an einigen Stellen weniger dreckig zu sein scheint. Das liegt natürlich daran, dass sie regelmäßig von den Schmugglern benutzt wird. Obwohl sie sich alle Mühe gegeben haben, ihre Spuren zu verwischen, waren sie an einigen Stellen weniger sorgfältig als nötig gewesen wäre. Oben hält Tag und Nacht einer der Schurken immer mal wieder Ausschau nach ungebetenen Gästen. Da die Bande vornehmlich nachts arbeitet, nutzten zwei von ihnen (Steet und Fiete) die Tagwache gerne für ein kleines Nickerchen. Um sich aber vor unliebsamen Überraschungen zu schützen, verteilen sie Fußangeln (insgesamt zehn dieser

Lichtverhältnisse

Im Erdgeschoss und der Treppe zum Obergeschoss ist es relativ dunkel, da lediglich durch den Eingang und die Fenster im oberen Stockwerk ein wenig Licht in den Turm fällt. Tagsüber reicht dies für die Augen von Elfen aus, sodass sie keine Abzüge aufgrund der Lichtverhältnisse erhalten. Für alle anderen sind Wahrnehmungsmanöver um zwei Punkte erschwert. Zwerge können ihre Wärmesicht bei Tag hier nicht einsetzen, wohl aber in der Nacht, wo der Raum stockfinster ist – sogar für einen Elfen. Die Fenster im Obergeschoss lassen genug Licht einfallen, dass die Lichtverhältnisse dort etwa denen draußen entsprechen.

In der unter dem Turm gelegenen Höhle herrscht Tag und Nacht überwiegend absolute Dunkelheit, die nur von sporadisch an den Felswänden angebrachten Fackeln erleuchtet wird. Der große, zum Meer offene Raum bildet die einzige Ausnahme. Bei Tag (und Niedrigwasser) fällt von außen ein wenig Licht ins Innere der Höhle. Es gelten dann dieselben Einschränkungen wie bei einem Besuch des Erdgeschosses des Turmes am Tage.

sogenannten Krähenfüße) auf der Mitte der Treppe, wo sie unter all dem Dreck nur schwer (MS 10) zu erkennen sind. Jeder Charakter, der diese gemeine Stachelfalle übersieht, erleidet zwar keinen ernsthaften Schaden, aber seine Bewegungsrate verringert sich für 12 Stunden auf die Hälfte (also von 6m auf 3m pro Runde) und alle körperlichen Manöver (z. B. Athletik, List, Kampf) erleiden während dieser Zeit einen Malus von -1. Instinktiv wird jeder, der in eine der Fußangeln tritt, vor Schmerzen laut aufschreien, was ein lautloses Anschleichen zunichtemachen wird. Nur mit eisernem Willen (Stärke, Konstitution oder Intelligenz, MS 10) wird ein Charakter einen Schmerzensschrei unterdrücken können.

Im Obergeschoss können die Spielercharaktere unter Umständen Steet (oder Fiete) überraschen (siehe Kasten „Sich dem Turm nähern“). Der Raum besitzt große Fensterlöcher, die einen guten Blick auf das Umland erlauben. Ansonsten ist dieser Raum bis auf einen kleinen Schemel und ein paar Vogelnester leer. Sofern hier keiner der Schmuggler angetroffen wird, lässt zumindest der Rest eines Apfels (Wahrnehmung, MS 8) auf die noch nicht lange zurückliegende Anwesenheit einer Person schließen.

DAS VERSTECK DER SCHMUGGLER

Unter der Falltür führt eine grobe, in den Fels

gehaueene, gewundene Treppe in die Tiefe. An ihrem Ende öffnet sich eine große natürliche Höhle, die einen (bei Niedrigwasser offenen) Zugang zum Meer besitzt. Ein kleines Ruderboot liegt fest vertäut am Ufer. Ein paar kleinere Kisten enthalten Geschirr aus Zinn und Silber (im Wert von 10 GF).

Zwei weitere, kleinere Höhlen sind vom Hauptraum aus zugänglich.

Die erste Höhle wird von den Schmugglern als Wohnraum genutzt. Sie enthält neben einer Feuerstelle, um die drei Schemel gruppiert sind, vier einfache Strohlager, sowie eine Kiste mit Nahrungsmitteln, Tellern, Krügen, Messern und Ähnlichem. Am Kopfende zweier Strohlager steht je eine kleine Truhe, die mit einem einfachen Vorhängeschloss versehen ist (MS 8). Den Inhalt der Truhen finden Sie unter den Beschreibungen von Kivas und Giordo, die die Schlüssel an einer Kette um den Hals tragen.

Der zweite Raum wird als Lager genutzt. Er ist lang und schmal. Einige Kisten und Fässer sind entlang einer Wand aufgestapelt. Sie enthalten edle Weine und wertvolle Stoffe elfischer Machart (30 GF).

Wenn die Spielercharaktere die Schmuggler bei Niedrigwasser aufscheuchen und ihnen überlegen scheinen, werden diese versuchen, mit ihrem Boot zu fliehen. Sollte ihnen bei Hochwasser eine Flucht nicht möglich sein, werden sie versuchen, sich den Weg nach oben frei zu kämpfen. Wo genau sich die Halunken beim Eintreffen der Charaktere aufhalten, hängt von deren Vorgehen ab. Sollten sie unentdeckt bis in die Höhle vordringen können, werden sie am Tage die Bande schlafend antreffen. Bei Nacht sind sie hingegen gerade dabei, ihr Ruderboot zu be- oder entladen. Sofern die Charaktere jedoch entdeckt wurden, werden Kivas und seine Kumpane ihnen in den Höhlen auflauern.

KIVAS

Kivas ist eine hagere, eher schwächliche Erscheinung. Seine langen braunen Haare trägt er stets offen, und seine Erscheinung ist insgesamt sehr gepflegt, sodass man ihn eher an einem der suderländischen Höfe als in einer feuchten Höhle vermuten würde. Er lernte das magische Handwerk bei einem Weißen Zauberer, begann sich aber recht bald für die verbotenen, dunklen Seiten der Magie zu interessieren. Eines Tages wurde Kivas von seinem Meister zur Rede gestellt, nachdem dieser herausgefunden hatte, auf welchen Pfad sich sein Schüler begeben hatte. Aus Furcht vor den Konsequenzen tötete Kivas seinen Meister, tauchte in der Stadt unter und schloss sich einer Gruppe von Dieben und Halsabschneidern an. Sehr zum Missfallen des Anführers gewann er zunehmend an Einfluss.

Nach einem blutig geführten Machtkampf musste Kivas die Stadt verlassen und gründete schließlich seine eigene Bande. Noch haben sich ihm nicht viele Halunken angeschlossen, aber er gedenkt, diesen Missstand so schnell wie möglich zu beheben. Wenn er erst einmal die Beute seines letzten Coups an den Mann gebracht hat, wird ihm genug Geld zur Verfügung stehen, um seine Bande um weiteres lichtscheues Gesindel zu vergrößern.

Taktik: Kivas wird seine Handlanger die Drecksarbeit machen lassen und sie im Zweifelsfall ohne zu zögern im Stich lassen, wenn ihm die Situation aussichtslos erscheint. Zu Beginn des Kampfes wird er sich in einem der Räume versteckt halten, um den erstbesten Gegner mit einem heimlichen Angriff zu überrumpeln. In die Ecke gedrängt wird er mit Rapier und Zaubern (z.B. Blenden, Dunkelheit oder Explosion) versuchen zu entkommen, da er sich der Konsequenzen einer Ergreifung nur zu bewusst ist.

KIVAS (SG 5)

Mensch, Stufe 5 (Zauberer 1 / Dieb 4)

TP 30, MP 10, Rüstung 2 (Ausweichen), +1 (wenn er Schutz gewirkt hat), -2 (wenn er überrascht wurde), Rapier, Schaden +0, KB 3, INI +3

ST 4 (-1) GE 8 (+2) KO 5 (+0) IN 8 (+2) CH 6 (+1)

Athletik 2, Einflussnahme 4, Gezielte Sprüche 2, List 3, Magie entwickeln 2, Spruchliste (Freie Magie) 5, Spruchliste (Schwarze Magie) 1, Waffen (Stichwaffen) 1, Wahrnehmung 2, Wissen (Magie) 1

Ausrüstung: Zauberstab (Weiße Magie 1: Schutz), Rapier und Dolch in Waffengurt, Geldbeutel mit (5 GF, 23 TT, 16 KL), Kette mit Schlüssel. Truhe: Schriftrolle (Schwarze Magie 4: Beschwörung), Heiltrank (noch 10 TP).

GIORDO, „DIE HAKENHAND“

Giordo, die rechte Hand von Kivas, ist ein großer, schwarzhaariger Mann mittleren Alters. Er hat eine auffällige rote Narbe quer über dem linken Auge, die er in einer seiner zahlreichen Gefechte davon getragen hat und seitdem wie einen Orden zur Schau stellt. Giordo ist ein erfahrener Veteran, der sich im Suderland in zahlreichen Fehden mal auf der einen, dann wieder auf der anderen Seite als Söldner verdingte. Lange Zeit befuhr er auch als Freibeuter das Meer und erwarb sich unter seinesgleichen einen zweifelhaften Ruf, da er es genießt, mit seinen Gegnern zu spielen, wofür er vorzugsweise einen rostigen Verladehaken verwendet – daher

auch sein Spitzname. Wenn es ums Ganze geht, greift er zu seinem Säbel, mit dem er vorzüglich umzugehen weiß.

Taktik: Giordo wird sich unter keinen Umständen ergeben, da er sich nicht nur für unbesiegbar hält, sondern auch nichts zu verlieren hat, da ihm im Falle einer Gefangennahme bestenfalls der Kerker blüht.

GIORDO (SG 3)

Mensch, Stufe 3 (Krieger)

TP 30, Rüstung 1

Säbel, Schaden +0, KB 7, INI +1, oder

Haken, Schaden -2, KB 7, INI +2

ST 8 (+2) GE 6 (+1) KO 7 (+1) IN 5 (+0) CH 6 (+1)

Athletik 2, Einflussnahme 3, List 2, Schwimmen 1, Waffen (Kurze Klingenwaffen) 5, Wahrnehmung 3.

Ausrüstung: Säbel in Waffengurt, Verladehaken.

Truhe: Heilsalbe (noch 3 Anwendungen), 1 Flasche Brantwein, Geldbeutel (17 TT).

STEET UND FIETE

Die beiden Brüder sind eher schlichte Gemüter und einfache Schläger, die ihren Unterhalt bislang durch Straßenraub und Schutzgelderpressung verdient haben. Sie ließen sich von Kivas mit Versprechungen von Reichtum und Abenteuern ködern und erledigen für ihn seitdem die Drecksarbeit.

Taktik: Steet und Fiete werden für Kivas kämpfen, wenn es jedoch aussichtslos erscheint – vor allem wenn Kivas sie im Stich lassen sollte – werden sie sich ergeben.

STEET UND FIETE (SG 2)

Mensch, Stufe 2 (Krieger)

TP 24, Rüstung 0

Knüppel, Schaden -1, KB 4, INI +1, oder

Waffenlos, Schaden -2, KB 4, INI +2

ST 8 (+2) GE 6 (+1) KO 8 (+2) IN 4 (-1) CH 5 (+0)

Athletik 2, List 2, Schwimmen 1, Waffen (Waffenlos) 2, Waffen (Wuchtwaffen) 2, Wahrnehmung 2.

Ausrüstung: Knüppel, Geldbeutel (2W10 KL), Glücksbringer (1 TT).

ENDE?

Sofern die Spielercharaktere die Bande vertreiben konnten, hat der Spuk ein Ende. Die Legende der Weißen Maid wird zwar auch den

kommenden Generationen überliefert werden, aber niemand wird sie je wieder zu Gesicht bekommen. Was aus den Schmugglern und ihrer Schmuggelware wird, liegt ganz im Ermessen der Charaktere: Ehrliche Naturen können Gefangene bei der Stadtwache der nächstgelegenen Stadt oder dem Büttel eines größeren Dorfes abgeben, wo sie mit einer Belohnung von 2 Goldfalken pro Gefangenem (und sogar 5 GF, wenn sie die Ware mit ausliefern) rechnen können.

Das Abenteuer kann hier zu Ende sein, es bietet aber auch Aufhänger für weitere Abenteuer. Woher stammt die Schmuggelware? Wohin wollten die Schmuggler ihre Ware bringen? Gibt es Auftraggeber oder Mittelsmänner – und welche sind diese?

© 2011 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH
Düsseldorf: Alle Rechte vorbehalten. Aborea™ ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.

Die in diesem Abenteuer beschriebenen Charaktere und Ereignisse sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit zwischen Charakteren und lebenden oder toten Personen ist rein zufällig.

Die weiße Maid

Falls es ganz schlecht für die Spielercharaktere laufen sollte, oder Sie ein zusätzliches, unheimliches Element ins Spiel bringen wollen, können Sie auf dem Höhepunkt des Kampfes die Weiße Maid auf den Plan treten lassen: Die beinahe durchsichtige Gestalt einer jungen Frau erscheint unvermittelt inmitten oder nahe der Kämpfenden. Obwohl es sich um eine eher harmlose Geistererscheinung handelt, sollte allen Anwesenden der Schreck in die Glieder fahren. Ein erfolgreiches Manöver (Einflussnahme, Intelligenz oder Stärke) bewahrt einen Charakter davor, vor Angst davon zu laufen und vor Ablauf von einem Würfel Stunden nicht wieder zurückzukehren. Die Manöverschwierigkeit ist für die Spielercharaktere vergleichsweise moderat (MS 7), da sie sich innerlich bereits auf eine Geisterbegegnung eingestellt haben sollten und die Erscheinung sich nicht in feindseliger Art und Weise nähert. Für die Schmuggler ist hingegen ein schwerer Manöverwurf (MS 10) erforderlich. Keiner von ihnen hätte je damit gerechnet, dass „ihre“ Spukgestalt sich plötzlich als leibhaftiger Geist entpuppen könnte. Die Weiße Maid wird aber nicht in den Kampf angreifen. Die Charaktere (SC wie NSC) können die Ablenkung jedoch zur Flucht nutzen. Sollte ein Charakter die Erscheinung mit ihrem Namen (Lisell) ansprechen, so blickt sie ihn traurig an und schwebt langsam in (oder durch) die große Höhle, wobei sie im Weg befindliche Personen einfach durchquert. Dort angekommen deutet sie mit dem Finger auf eine Stelle im Wasser, wo in etwa einem Meter Tiefe ein menschliches Skelett zu erkennen ist. Sofern die Spielercharaktere nichts weiter unternehmen, verschwindet der Geist nach ein paar Minuten genauso plötzlich, wie er aufgetaucht ist. Sollten die Charaktere das Skelett (es handelt sich natürlich um Fritjo, dessen Leiche von der Flut vor vielen Jahren hierher getrieben wurde) bergen und auf dem Dorffriedhof beerdigen, so kann die arme Seele von Lisell endlich Frieden finden. Für eine solche Tat sollten die Spieler mit zusätzlichen Erfahrungspunkten belohnt werden (SG 4).