

FEMME FATALE

von
Holger Gallena

Eine Abenteuerskizze nach dem Film „8 Frauen“ von Francois Ozon

Auf der Website www.dieterwunderlich.de/Ozon_8frauen.htm findet man eine Inhaltsangabe des Films. Ein Bild der Protagonistinnen kann man hier http://moviereviews.cementhorizon.com/archives/db_scan208a.jpg ansehen.

Spielerfiguren: Bei der Auswahl der Abenteurer sollte man darauf achten, dass nicht nur rein egoistische Figuren mitspielen. Es besteht sonst die Gefahr, dass sie dem Abenteurer einfach davonlaufen. Die Spieler werden mit einem Mordfall konfrontiert, der vor allem detektivische Fähigkeiten erfordert. Kampftätigkeiten sind nicht gefordert. Eine Gradbeschränkung gibt es nicht. *Reise in die Zeit* bzw. *Hören der Geister* können zu einer sehr schnellen Aufklärung des Falls führen, wenn man ihren Einsatz nicht vorsichtig steuert.

Schauplatz: Ein Landhaus im Bergland östlich von Cuanscadan; Winter

Belohnung: je nach Abenteurergruppe. Für den Auftaktauftrag bieten sich 500 GS an.

DAS ABENTEUER

Es gibt zwei Möglichkeiten, dieses Abenteuer zu spielen. Die Version, die im Folgenden mit „Farce“ bezeichnet wird, entspricht ziemlich genau der Filmversion. Wer einen echten Mordfall vorzieht, richte sich nach den Anmerkungen zum „Mord“.

Con-Variante

Für Cons bietet sich eine andere Auftakt-Variante an. Die Abenteurer kennen sich untereinander nicht. Sie werden von Teagan zur Vergabe eines lukrativen Auftrags eingeladen und lernen sich auch erst beim Abendessen kennen. Der SpL sollte vor dem Abenteurer jeden Spieler beiseite nehmen und sich kurz mit ihm unterhalten. Nach dem Mord sollten sich die Abenteurer gegenseitig für verdächtig halten können. Diese Variante dürfte besonders Spaß machen, wenn man einige zwielichtige Gestalten in der Gruppe hat. Es besteht dann allerdings erhöhte Gefahr, dass sich diese dem Abenteurer einfach durch Flucht entziehen.

DER AUFTAKT

Es ist Winter in und um Cuanscadan. Schon den ganzen Tag schneit es und es sieht nicht so aus, als sollte der Schneefall bald aufhören. Die Abenteurer haben einen einfachen Auftrag für den Antiquitätenhändler Teagan übernommen. Dabei kann es sich um einen

Botengang, die Begleitung eines Wagenzugs oder ähnliches handeln. Wenn sie ihn in seinem Stadthaus in der Altstadt (T28; siehe Stadtkarte mit Raster) aufsuchen, schickt man sie wegen der Bezahlung für den Auftrag zu seinem Landhaus, das im Bergland östlich der Stadt liegt. Nach einer Stunde gefahrlosen Marschierens gelangt man endlich ans Ziel.

Teagans Anwesen ist von einer zwei Meter hohen Mauer umgeben. Ein Tor versperrt nachts den einzigen Weg hinein. Wachen gibt es allerdings weder tagsüber noch nachts. Der gepflasterte Weg führt direkt zur Eingangstür des Herrenhauses. Helen, die Haushälterin, bringt Bittsteller und andere Besucher umgehend zu Teagan.

Der Händler bedankt sich bei ihnen für die geleisteten Dienste, muss die Abenteurer jedoch bis zum nächsten Morgen vertrösten. Er wird dann mit ihnen zum Stadthaus gehen und sie dort auszahlen, denn so viel Geld, wie sie bekommen, hat er nicht hier draußen. Als Entschädigung lädt er seine Helfer zum Abendessen ein und bittet sie, die Nacht in seinem Haus zu verbringen, da das Wetter zu schlecht ist, um heute noch in die Stadt zu reisen. Helen quartiert die Abenteurer im Gesindehaus ein, das durch eine Verbindungstür zum Herrenhaus problemlos zu erreichen ist. Jeder von ihnen erhält ein eigenes Zimmer.

Am Abendessen nehmen bis auf Mairead alle Frauen des Hauses teil – Mairead wohnt schließlich nicht hier. Die Dienstboten kochen und servieren, die Herrschaften speisen. Die Abenteurer erhalten beim Essen ausreichend Gelegenheit, die Damen und ihren Geschäftspartner kennen zu lernen. Nach einem leckeren Schlummertrunk löst sich die Gesellschaft auf. Man geht zu Bett.

In der Nacht fallen mehrere Zentimeter Neuschnee, sodass man am nächsten Morgen mühelos Spuren verfolgen kann.

DAS ANWESEN

Das zweistöckige Herrenhaus ist eines Adligen würdig. Mehrere Säulen stehen vor einem schmucken Portal. Die Inneneinrichtung der Räume war teuer, überall stehen kleine Statuetten auf den Sims, kostbare Teppiche sorgen für warme Füße und auch Besteck und Geschirr sind edel und gepflegt. Alle Fenster haben Glasscheiben, manche von ihnen können nicht nur geöffnet, sondern auch gekippt werden.

Als erstes betreten Gäste eine riesige Empfangshalle, von der drei Türen abgehen. Geradeaus geht es in den Speisesaal, links in die großzügige Küche und

rechts in eine kleine Abstellkammer, die als Garderobe genutzt wird. Neben der Küche liegt das Badezimmer, das täglich genutzt wird. Ein kleiner Brunnen vor dem Fenster erleichtert den Dienstboten die Arbeit.

Eine breite Treppe führt vom Speisezimmer nach oben. Im 1. Stock befinden sich die Zimmer der einzelnen Familienmitglieder. Direkt an der Treppe liegt Teagans Zimmer. Im Uhrzeigersinn folgen die Räume seiner Frau, seiner beiden Töchter, der Schwiegermutter und seiner Schwägerin. Die Einrichtung ist überall kostbar und ähnlich: ein Einzelbett, ein Kleiderschrank und eine Ankleidenische mit Waschstelle. In Teagans Zimmer steht noch ein Schreibtisch, auf dem er seine private Korrespondenz erledigt. Bilder und Teppiche zieren die Wände. Alle Räume haben mindestens ein Fenster, das man auch kippen kann.

Im kleinen Anbau wohnen die beiden Dienstboten. Dort gibt es auch noch einige freie Zimmer für Gäste und andere Reisende. Ein kleiner Stall für Pferde liegt neben dem Gesindehaus.

DIE FAMILIE UND IHRE DIENSTBOTEN

Die Anmerkungen in Klammern beziehen sich auf das in der Einführung verlinkte Bild. Familienmitglieder werden nach den Verwandtschaftsgraden zu Teagan bezeichnet.

Teagan

Er ist Antiquitätenhändler. Teagan ist 50 Jahre alt, sieht jedoch aus wie Anfang 40. Sein irdisches Vorbild ist Sean Connery. Er stirbt bzw. bringt sich nach all den Offenbarungen, die er mit anhören muss, am Ende selbst um. Seine Geschäfte in Cuanscadan liefen jahrelang sehr gut. Leider betrügt ihn sein Geschäftspartner, und sowohl seine Schwester als auch seine Ehefrau nehmen ihn aus wie eine Weihnachts-gans. Daher rinnt ihm das Geld inzwischen schneller durch die Finger, als er es verdienen kann. Noch kann er sich sein Landhaus leisten. Seine Schwiegermutter verfügt außerdem über ein beträchtliches Vermögen, doch sie verweigert ihm jegliche Kredite.

Allerdings ist er selbst auch kein Kind von Traurigkeit. Er hat seine Tochter Neasa geschwängert, obwohl er nicht weiß, dass sie nicht sein Kind ist. Schon seit Jahren hat er ein Verhältnis mit dem Dienstmädchen Keela. Für seine in ihn verliebte Schwägerin hat er nur Hohn und Spott übrig. Seine Köchin muss regelmäßig rassistische Witze und körperliche Belästigungen erdulden. Lediglich Síle kann er keinen Wunsch abschlagen.

Gael (Teagans Ehefrau)

(stehend, links)

Die ca. 40-jährige gelernte Händlerin hat ausgerechnet ein Verhältnis mit Finbar, dem Geschäftspartner ihres Mannes. In der Mordnacht verkündet sie ihrem Mann, dass sie ihn verlassen wird. Sie nahm jahrelang Geld von ihrem Mann, um Finbar damit zu unterstützen, der sich einen eigenen Laden aufbauen wollte. Neasa ist übrigens das Kind eines reisenden Barden

aus Teamhair. Dieses Geheimnis hat sie bisher streng für sich behalten. Die Eheleute schlafen schon seit der Geburt Síles nicht mehr im selben Zimmer – geschweige denn miteinander.

Neasa (ältere Tochter)

(stehend, 2. von links)

Sie ist schwanger von Teagan, der zum Glück nur ihr Stiefvater ist. Das Kind entstand bei einer seiner vielen Vergewaltigungen. Allerdings wissen das die beiden nicht vor der Aufklärungsarbeit vor dem Mord. Neasa (22 Jahre) ist Ermittlerin und wird zur Richter in Cuanscadan ausgebildet. Sie übernimmt die Aufklärungsarbeit, falls die Abenteurer dies nicht tun, bzw. sie kann dabei behilflich sein.

Menschenkenntnis+9, Verhören+12

Síle, (jüngere Tochter)

(knieend)

Die 18 Jahre junge Heilerschülerin ist Teagans leibliche Tochter. Ihr Lieblingshobby ist die Schauspielerei. Sie bekommt in der Mordnacht mit, wie alle anderen Frauen ihren Vater im Stich lassen. Gemeinsam mit ihm inszeniert sie die Farce, damit alle Geheimnisse ans Tageslicht kommen. Natürlich hat auch sie ein Geheimnis. Sie hat gleich mehrere Affären mit Männern in Cuanscadan, darunter auch ein oder zwei zwielichtigen Gesellen. Nach außen hin spielt sie allerdings das Vatertöchterchen, das mit Männern nichts anzufangen weiß.

Schauspielern+15

Aideen (Schwägerin)

(stehend, 3. von links)

Die einfache Schneiderin (45 Jahre) ist heimlich in den Mann ihrer Schwester verliebt. Sie wohnt seit einigen Jahren mit im Haus. Verheiratet war sie nie, nicht einmal Beziehungen hatte sie. Sie hebt sich immer noch für Teagan auf, der sie wegen ihrer Unscheinbarkeit allerdings nur verlacht.

Au-, pA-

Cleona (Schwiegermutter)

(im Rollstuhl)

Cleona hat zwar Geld, das sie Teagan geben bzw. leihen könnte, lässt dieses allerdings verschwinden und behauptet, es sei gestohlen worden. Sie hat ihren eigenen Ehemann vor 12 Jahren vergiftet. Cleona hasst Teagan genauso, wie sie ihren Mann hasste. Scheiden lassen konnte sie sich nicht, weil sie sonst kein Geld bekommen hätte. Cleona ist auch nicht so gebrechlich, wie sie zu sein scheint. Sie kann in Wirklichkeit allein laufen, genießt aber die Aufmerksamkeit, wenn andere sich um sie kümmern bzw. sie tragen müssen. Sie trinkt. Die ehemalige Händlerin (58 Jahre) lernte ihre Giftmischerei bei einer Hexe.

Trinken+14

Mairead (Schwester)

(stehend, 1. von rechts)

Sie erpresst ihren Bruder damit, ihre Vergangenheit als Tänzerin und Kurtisane fern von Cuanscadan bekannt zu machen, was seinen Geschäften schaden würde. Das Geld nimmt sie für ihren Lebensunterhalt. Mit der Haushälterin Helen hat sie seit ihrer Ankunft ein Verhältnis. Mairead wohnt nur wenige hundert Meter vom Anwesen entfernt in einem kleinen Häuschen. Als Musikantin (43 Jahre) kann sie sich ihrer Haut recht gut erwehren.

Au+, pA++

Helen (Haushälterin)

(stehend, 4. von links)

Die 36-jährige Albai muss sich immer die rassistischen Sprüche Teagans anhören. Sie hat ein Verhältnis mit der Schwester des Mannes. Ihre Pflichten im Haushalt verrichtet sie schnell und zuverlässig. Allerdings mischt sie Teagan ab und zu Mittelchen ins Essen, die seinem Magen nicht gut tun. Sie schiebt dies auf die Gewürze der albischen Küche, die er nicht verträgt.

Keela (Dienstmädchen)

(stehend, 5. von links)

Teagans Geliebte (24 Jahre). Er hat sie ihrem vorherigen Arbeitgeber, dem Kopfgeldjäger Einskaldir (H44, Seite 47), vor drei Jahren ausgespannt, weil dieser zu oft auf Reisen war und sich Keela gern von einem reichen Gönner ausführen ließ. Keela hat sich im Lauf der Zeit in Teagan verliebt. In ihrem Zimmer kann man ein kleines Vermögen an Schmuck finden, das sie von ihrem Geliebten im Laufe der Zeit geschenkt bekommen hat. Ebenfalls auffällig ist ihre recht große und nicht unbedingt billige Sammlung hübscher Kleidungsstücke.

Au++++, pA++

Finbar (Geschäftspartner)

Finbar ist ebenfalls Antiquitätenhändler. Er führt die Bücher und zwingt einen nicht unbeträchtlichen Teil des Gewinns in seine eigene Tasche ab. Außerdem hat er ein Verhältnis mit Gael. Finbar (38 Jahre) weiß, dass auch Teagan Geld aus der Firma veruntreut hat. Das Geld nahm Teagan natürlich, um seine Schwester auszubezahlen und seine Geliebte mit Schmuck zu versorgen. Immer wieder bekommt er Geldgeschenke von Gael, damit er in einen eigenen Laden investieren könne. Gael wird ganz schön Augen machen, wenn er sich einen Tag nach Teagans Tod spurlos aus Cuanscadan absetzt, mit all dem Geld, das er in dieser Zeit zusammenraffen kann.

DIE GESCHEHNISSE IN DER MORDNACHT

Das Haus kommt in dieser Nacht kaum zur Ruhe. Hoffentlich unbemerkt von den Abenteurern schleicht eine Frau nach der anderen umher. Nur wenn jemand nachts sein Zimmer verlässt hat er eine Chance diese Vorgänge zu bemerken. Das Geschehen spielt sich

fast komplett im Herrenhaus ab, also entfernt von den Abenteurern. Für Diebe gibt es im Haus allerdings genug zu holen. Wer mag, kann Abenteurern mit *Wachgabe* oder *Hören+10* Hinweise auf sich öffnende oder schließende Türen geben.

Die Frauen suchen Teagan jeweils allein auf und sprechen mit ihm. Sie erscheinen in folgender Reihenfolge bei ihm:

- **Síle:** Sie bleibt, versteckt sich im Kleiderschrank und hört alles weitere mit an.
- **Gael:** Sie teilt mit, dass sie Teagan verlassen wird, weil sie einen anderen Mann kennen- und lieben gelernt hat.
- **Cleona:** Sie bleibt gegenüber seinen Bitten, ihm Geld zu leihen, hartherzig. Sie behauptet, man hätte ihr alles Geld gestohlen. Dabei lenkt sie den Verdacht auf die oder einen der Abenteurer.
- **Aideen:** Zum wiederholten Male gesteht sie Teagan ihre Liebe. Wie immer wird sie von ihm nur verlacht und gedemütigt.
- **Neasa:** Sie gesteht, dass sie von Teagan schwanger ist und möchte wissen, was sie nun tun soll. Sie wirft ihm vor, ihr Leben runiniert zu haben.
- **Mairead:** Wieder einmal braucht sie Geld von ihm. Sie verlässt gegen Mitternacht zusammen mit Helen das Haus. Helen kehrt am frühen Morgen zurück, ohne dass jemand von der Familie ihre Abwesenheit bemerkt.
- **Keela:** Trotz eventueller hübscher Abenteurer möchte sie Sex mit Teagan haben. Einen Teil ihrer Wäsche vergisst sie unter dem Bett, als sie geht.

Mord

Die Reihenfolge der Besuche muss bei einem Mordfall angepasst werden. Da jede der Frauen ein Motiv für die Tat hätte, kann auch jede die Mörderin sein. Diese muss Teagan dann als Letzte in der Nacht besuchen. In diesem Fall verschwindet Síle aus seinem Zimmer, bevor die Mörderin es betritt. Der Spielleiter suche sich seine Mörderin selbst aus.

Ein Mord zum Frühstück

Als die Abenteurer endlich am Frühstückstisch erscheinen, sind bereits alle Frauen vom Vorabend versammelt. Lediglich Teagan fehlt noch. Síle geht zu ihm, erschrickt und schreit: „Er ist tot.“ Die anderen Frauen rennen/laufen zu ihm (auch die Schwiegermutter!) und sehen, dass ihm ein Dolch im Rücken steckt.

SPUREN

Im Zimmer des Ermordeten beginnt die Suche nach dem Mörder. Dabei können folgende Spuren gefunden werden.

Farce

Ganz wichtig ist, Síle dafür sorgen zu lassen, dass die Abenteurer die Leiche nicht zu genau untersuchen können. Sie würden sonst zu schnell feststellen, dass er noch lebt. Die Untersuchung des Toten

nimmt sie als Heilerin daher eigenhändig vor. Síle bekommt einen Schreckkrampf, wenn einer der höchst verdächtigen Fremden ihren Vater anfassen will. Dadurch macht sie sich natürlich verdächtig, aber das ist gut so.

Zauberer können weder mit *Erkennen der Aura* noch *Erkennen von Zauberei* etwas Auffälliges im Raum entdecken. *Hören der Geister* bringt nichts, denn der Geist des „Toten“ scheint nicht hier verweilt zu haben.

Der Dolch ist ein Theaterdolch, dessen Spitze einklappt. Das Blut stammt von der Tochter, die sich in einen Finger gestochen hat.

Es gibt keine Spuren eines Kampfes. Teagan wurde anscheinend mit dem ersten Stich sofort getötet. Wer sich mit Meucheln oder Heilkunde auskennt, wundert sich ein wenig, dass ein Stich an dieser Stelle des Rückens tödlich sein kann. Vielleicht war ja doch Gift am Dolch.

Eines der Fenster ist nur angelehnt, aber nicht geschlossen. Doch weder auf dem Fensterbrett, wo Schnee liegt, noch am Fuß des Fensters findet man Spuren eines Einbrechers.

Mord

Einer Untersuchung der Leiche und des Zimmers steht nichts im Weg. Teagan wurde im Schlaf mit seinem eigenen Dolch erstochen.

Farce & Mord

Der teure Schmuckdolch liegt sonst immer neben seinem Bett auf dem Nachttisch. Die Tür wird verriegelt, bis die Stadtwachen kommen.

Im Schnee kann man zwei Paar Spuren erkennen. Sie führen vom Hauptportal des Hauses direkt zu Maireads Haus. Hinterlassen wurden sie von ihr und Helen. Sonst sind keinerlei Spuren rund um das Haus zu finden. Es sollte recht schnell klar werden, dass der Mörder sich im Haus aufgehalten haben muss bzw. bei Mairead.

DIE ERMITTLUNGEN

Der erste Verdacht fällt natürlich auf die Abenteurer. Diese sollten den auf ihnen lastenden Verdacht mehr oder weniger leicht beiseite wischen können: sie haben zum Beispiel ihr Geld noch nicht erhalten. Mögen sich die Abenteurer nicht um die Aufklärung des Mordes bemühen, macht ihnen zunächst Neasa Beine, indem sie die Befragungen in die Hand nimmt. Reicht das nicht für die Aufklärung des Falles, schaltet sie eine erfahrene Ermittlerin aus der Stadt ein. Diese nimmt erst einmal alle verdächtigen Reisenden in Gewahrsam, bis die Ermittlungen abgeschlossen sind. Wer kein Held sein will, soll sehen, wie normale Bürger behandelt werden. . .

Neasa oder die Abenteurer treiben durch die Ermittlungen auch die Aufklärung aller Lügen unbewusst voran – ganz, wie Síle sich das wünscht. So kommen nach und nach die Geheimnisse aller Frauen ans Tageslicht. Zudem wird klar, dass keine ein

wirkliches Alibi hat. Jede Frau hatte ein Motiv und die Möglichkeit, Teagan zu ermorden. Durch die Befragung aller Hausbewohner kann man schließlich die zeitliche Abfolge der Besuche rekonstruieren, denn die meisten Frauen haben mitbekommen, dass eine Person vor und/oder nach ihnen beim Mann war. Sollten die Abenteurer zu fliehen versuchen, sollte man sie daran erinnern, dass sie selbst verdächtig sind und noch kein Geld erhalten haben; zudem kann an ihre Neugier und ihr Ehrgefühl appelliert werden.

Natürlich sind auch Konkurrenten oder der Geschäftspartner des Mannes verdächtig. Allerdings haben diese allesamt Alibis für die Mordnacht. Hier hat der Spielleiter zudem auch eine gute Gelegenheit, andere, verdächtige Personen Cuanscadans einzuführen.

DAS ENDE

Farce

Teagan wurde nicht getötet. Seine Tochter wollte, dass er die wirklich auch noch die letzten Geheimnisse über die Frauen im Haus erfährt. Leider erträgt er diese geballten Neuigkeiten nicht und bringt sich selbst schließlich in einer dramatischen Szene selbst um. Passenderweise gerade dann, als Síle den anderen Frauen verraten will, dass Teagan noch lebt und alles eine Farce war.

Mord

Wer war es? Eigentlich ist es fast egal, da jede Frau noch einmal zurückgekehrt sein kann. Es könnte auch die Tochter sein, die Mitleid mit ihrem gequälten Vater hatte. Wie bereits erwähnt, suche sich der Spielleiter seine eigene Mörderin aus.

ABLENKUNGEN, WEITERE EREIGNISSE UND VERDÄCHTIGE

Teifun Glittersammler

Er ist ein Gnom, genauer gesagt: ein Schattenweber. Er besorgt hin und wieder seltene Exemplare für Teagans Sammlung seltener Schmuckstücke. Teifun ist ein reisender Gemmenschmied und man kann sich bei ihm nie ganz sicher sein, ob er wirklich alle Gemmen selbst geschmiedet hat oder auf anderem Wege „erwarb“.

Seine neueste Erwerbung ist ein goldener Ring, den sich Teagan gewünscht hat. Teagan wollte ihn Keela als Zeichen seiner Liebe schenken. Da Teifun recht hohe Kosten hatte (was er mehrmals betont), wird er recht aufdringlich versuchen, seinen Schmuck loszuwerden.

Mairead und Gael kennen Teifun ebenfalls gut, denn auch für sie hat er hin und wieder Schmuck überbracht oder Informationen in Erfahrung gebracht. So nutzt ihn Gael als Geldboten an Finbar. Teagan hingegen schickte Teifun hin und wieder mit versiegelten Umschlägen zu Mairead. Natürlich weiss der Gnom, was er bei diesen Aufträgen transportierte.

Teifuns Rolle ist es, ein wenig für zusätzlichen Zündstoff zu sorgen, falls die Abenteurer zu arg auf

dem Schlauch stehen. Er kann allerdings auch als Verdächtiger für den Mord aufgebaut werden. Schließlich sollte es ihm leicht fallen, des Nachts ungesehen in ein Zimmer einzudringen.

Wölfe

Sollten die Abenteurer zu früh darauf drängen, den Hof zu verlassen, kann man sie durch eine Wolfsmeute, die vor den Toren des Anwesens auftaucht und nach Schafen jagt, vielleicht davon abhalten. Gerüch-teweise befindet sich ein Werwolf unter den reißenden, ausgehungerten Bestien. . .

Der unruhige Geist

Cleonas Mann, Ruairi, spukt im Haus. Er wurde vor neun Jahren von ihr vergiftet und starb im gemeinsamen Bett. Seit dieser Zeit spukt er in ihrem Zimmer. Jeden Morgen zum Zeitpunkt seines Todes liegt er neben seiner Frau. Er erzählt ihr dann immer, wie sehr er sie liebte und wie sehr er bedauert, dass sie ihn hasste. Cleona wird so Tag um Tag aufs Neue von ihm

gequält. Sie erzählt zwar, dass sie wegen seines Todes angefangen hat zu trinken, doch den wahren Grund kennt bisher niemand. Ruairi verläßt das Zimmer nie und erscheint auch nur, wenn er mit seiner Frau allein ist. Allerdings kann man Cleonas Antworten belauschen. Doch wer glaubt schon dem Geschwätz einer Trinkerin?

Síles Verehrer

Hier kann man beliebige, junge „Männer“ aus Cuaniscadan ins Spiel bringen. Da Síle den „Reiz der Gefahr“ liebt, sind ihre Verehrer nicht nur ehrbare Gesellen.

Einskaldir

Der Kopfgeldjäger möchte Keela, sein ehemaliges Dienstmädchen, besuchen. Sollte Teagan theatralischer ermordet worden sein (man hat ihm den Kopf bei einem Kampf abgeschlagen), so wäre Einskaldir höchst verdächtig.