

ПАМЕПЛОСЕ ТAГЕ İП ОРТМАР

DAS ABEПTEVER İM ÜBERBLİCK.....	2
APREİSE (28.-29. РАHJA)	3
AUF DER STRAßE NACH FİOLBAR.....	4
АПКУПFT İП ОРТМАР.....	9
DER 30. РАHJA	14
AUFERSTEHUNG DER ТОТЕП	15
HOGWARDS ERSTE REDE	17
ELİDA VISSERATH, DIE GRUPDHERRİП	18
VORBEREİTUNGEN	19
ERSTER ПАМЕПЛОСЕР ТAГ.....	22
DER TOTE ZUPFTVORSTEHER	24
DIE TOTE GRUPDHERRİП	28
HOGWARDS ZWEITE REDE	32
GÖTZENDIENST İП DER SCHEUNE	35
DIE ТОТЕПWACHE	36
ZWEITER ПАМЕПЛОСЕР ТAГ	38
DIE BEERDIGUNG DER BORKMEİSTERS	38
HOGWARDS DRITTE REDE	39
DIE TESTAMENTSERÖFFNUNG	40
DER TRAUM VOM EİNZİGEN ÜBERLEBENDEП	42
DRITTER ПАМЕПЛОСЕР ТAГ	45
DER „KAMPF“ GEGEN ТЈАLKA	49
HOGWARDS VIERTE REDE	52
İPVASİON DES UPGEZİEFERS	56
VIERTER ПАМЕПЛОСЕР ТAГ	57
SUMVUS RACHE	58
TOD DER WİRTİП DELUSİA	61
DIE PACHT DER GEİSTER	63
FÜPFTER ПАМЕПЛОСЕР ТAГ	73
HERR MAGİSTER KRUSOLDS VERWAHRANSTALT	74
DIE LÖSUNG DES KRİMİNALFALLS	78
DAS ENDE DER İPTRİGE	81
DIE WURZEL DES ÜBELS	87
DER I. PRAİOS - ТAГ DES GERİCHTS	91
АННАПГ I: DRAMATİS PERSONAE	94
АННАПГ II: HOGWARDS PREDİGTEП	108
АННАПГ III: ELİDAS BIBLIOTHEK	112
АННАПГ IV: HАПDOVTS	114

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Gruppe kommt auf ihrer Reise von Winhall nach Mirdin durch das kleine Kaff Ortmar. Eine 60 Jahre alte Prophezeiung hat vorausgesagt, dass sich dort ausgerechnet in diesem Jahr während der Namenlosen Tage die Tore zu den Niederhöhlen öffnen werden, weswegen man die Helden um Schutz bittet. Unter dem Dorf befindet sich eine alte trollische Kultstätte, in der seit Jahrtausenden ein mächtiger Diener des Amazeroth am Kreuzungspunkt zweier Kraftlinien angekettet ist. Verwirrung und Wahnsinn lockern die Fesseln dieses Wesens, das sich selbst als „Urgrund“ bezeichnet. Damit es sich in diesem Jahr endlich befreien kann, hat Amazeroth den Wanderprediger Hogward, einen von ihm getäuschten Geweihten des Namenlosen, entsandt, in Ortmar seine Visionen zu verkünden. Sobald die Gruppe sich dem Dorf nähert, wird sie Teil von Amazeroths Intrigenspiel: Für sie scheint es, als würden sich die Einwohner im Verlauf der Namenlosen Tage in Dämonen verwandeln. Dadurch sollen sie wider Willen dem verrückten Hogward in die Hände spielen, der lehrt, dass alle Menschen tatsächlich träumende Dämonen seien. Zusätzlich muss die Gruppe noch den Mord an der Grundherrin Elida Visserath aufklären, der sie immer tiefer in die Intrigen des Dorfes verstrickt.

AUSWAHL DER HELDEN

Zentrale Idee des Abenteuers ist es, zwölfgöttliche Helden mit der Rückständigkeit und dem religiösen Dualismus Nostrias kämpfen zu lassen. Dort hat es nie ein Zwölfgötteredikt gegeben. Auch wenn alle Zwölfe zumindest dem Namen nach bekannt sind und Verehrer haben, gibt es auf dem Land wohl kaum einen Bauern, der sie aufzählen könnte: Meistens mischen sich Sumu, Horas, Aves, Satinav, Raschdul (?), Levthan, Satuarua, die Dunkle Herrin Nehalennia, dieser thorwalische Pottwal und bei älteren Leuten Kaiser Hal mit in die Reihe. Sicher kennt man nur die sechs in ihrer Schreibweise in zwischen angeglichenen Götter (Praios, Efferd, Travia, Boron, Peraine, Rahja), nach denen die Doppelmonate im Bosparanischen Kalender benannt sind (*Im Bann des Diamanten* 13). Am besten funktioniert das Abenteuer daher mit Helden, die über Prinzipientreue verfügen und den Zwölfen verpflichtet sind, hervorragend eignet es sich für eine Gruppe reisender und missionierender Geweihter. Je mehr Geweihte, desto

mehr Spaß kann man hier haben: »Guter Mann, kennt ihr denn die Frau Hesinde nicht?« – »Ne, glaub nich, dass ich mit der mal was gehabt hab«.

Hauptthema des Abenteuers soll tatsächlich das Ringen der Gruppe um das Vertrauen der Dörfler sein. Wichtig ist dabei in erster Linie, die vielen Meisterfiguren zum Leben zu erwecken und sich nicht im verwickelten Netz dörflicher Intrigen zu verzetteln. Um mit Meisterfiguren in Interaktion zu treten, braucht es jedoch Handlung. Daher werden drei Handlungsfäden präsentiert: Die in diesem Abenteuer im Anschluss an *Von eigenen Gnaden* (A 159) weiter ausgearbeiteten *Namenlose Tage* sollen Anlass geben, zu Beschützern des Dorfes zu werden. Das Eintreffen des *Wanderpredigers Hogward* soll vor allem religiöse Konflikte provozieren. Der Kriminalfall um den *Mord an der Grundherrin Elida Visserath* im Schutz der Namenlosen Tage hingegen dient dazu, die Gruppe nach und nach mit den Intrigen in Ortmar und den Hintergrundgeschichten der Dörfler vertraut zu machen. Die wichtigsten Informationen zu allen drei Handlungssträngen finden sich in Anhang I.

Ein Auftrag

Falls die Gruppe nicht für dieses Abenteuer in eine neue Haut schlüpfen will, kann sie von einem Tempel den Auftrag erhalten, gewissen Gerüchten nachzugehen: Ist es wahr, dass sich der *Rote Wald* inzwischen bis in den nostrischen Wald hin ausgebreitet hat? In welchem Umfang ist dies geschehen? Gibt es Anzeichen dafür, dass auch hier Balphemor von Punin seine Finger im Spiel hat? Lassen sich in den befallenen Gebieten Arkhobalim entdecken? -- Kurz: Geeignet wäre eine Queste, die in erster Linie auf recht langweilige Kartographie hinausläuft. Umso mehr wird die Gruppe sich auf soziale Interaktionen stürzen.

Falls sich die Helden zu Beginn des Abenteuers erst kennenlernen sollen, bietet sich dafür auch die im Rahja recht einsame Waldstraße von Harmlyn nach Fiolbar an: Berittene holen hier recht bald Unberittene ein, Wagen können bei der schlechten Straßenlage aufgrund eines zerbrochenen Rades liegenbleiben etc.

APPREISE

ENTLANG DER TOMMEL (20.-27. RAHJA)

Von Winhall aus vergehen die ersten sieben Reisetage durch die fruchtbaren Auen der Tommellande recht ereignislos. Die Wirtshäuser sind voll mit Ahornflößern, die zwar von einem „Roten Wald“ nichts wissen, sehr wohl aber eindrucksvolle Geschichten über „den Wald“ erzählen können (Was für eine Nostriote! Als gäbe es keine anderen Wälder!) und Reisende vor marodierenden Yurach-Orks warnen. Je weiter die Gruppe kommt, desto näher rückt der Wald an die Tommel. Bisher sieht er jedoch völlig gesund aus.

GERÜCHTE ÜBER „DEN WALD“

„Der Wald“ gilt als verwunschen: Viele Pflanzen hier können angeblich zaubern, einige blühen im völlig falschen Göttermond und Giftpilze erscheinen arglosen Wanderern als Brombeeren o.ä. Halb zugewuchert soll es dort noch lebende Tempel vergessener Götter geben und Stellen, an denen bleierne Müdigkeit Reisende überfällt oder ihre Stimmen sich seltsam verzerren. Das Wasser in den sprechenden Weihern tief im Waldinnern soll tiefschwarz sein. Selbst wenn man direkt nebeneinander läuft, kann ein Gefährte angeblich plötzlich verschwinden. Und manchmal dauere es Jahre, ehe er wieder aus dem Wald herausfinde, obwohl für ihn nur wenige Tage vergangen seien -- falls ihn Werwölfe und Wurzelgnome nicht gefressen haben.

ERSTE ANHALTSPUNKTE IN HARMLYN

Erst im Wirtshaus *Zur guten Frau Fiana* in Harmlyn (400 E) stößt die Gruppe auf einige zerzauste und abgerissene Holzfäller, die etwas weiter nördlich eine Auseinandersetzung mit Rotem Wald hatten. Hier im Wirtshaus entzündeten sie gerade am Altar (!) der **Heiligen Fiana** (siehe Kasten) ein paar Waldkräuter, auf dass die gute Herrin sie beim nächsten Mal schützen möge. Ihnen fielen auf einem ihrer Holzwege einige Rosskastanien auf, deren Blätter sich bereits jetzt im Rahja rot verfärben. Die Borke dieser Bäume war auffallend hell und irgendwie fleischähnlich. Als sie einen davon anschnitten, quoll

statt Harz Blut hervor. Um sie herum wucherte eine unbekannte Pflanze von purpurner Farbe mit schmalen, federartigen Blättern, die alle anderen Waldpflanzen verdrängt hatte. Als ihre Esel davon fraßen, verfielen sie in Raserei und konnten nur um den Preis etlicher Huftritte wieder gebändigt werden. Schließlich entdeckten sie genau im Zentrum dieser sonderbaren Bäume eine etwa dreijährige Eiche von zwei Schritt Höhe, die nicht rot, sondern schwarz und schwärenbedeckt war, voll von klebrigem Spinnwebfarn. Als sie sich diesem Baum nähern wollten, schlugen auf einmal Äste der roten Rosskastanien nach ihnen und wie aus dem Nichts wucherte rötliches Schlinggras aus dem Boden, dessen Halme sich um ihre Waden wickelten. Den Weg zurück zum Holzweg mussten sie sich mit Äxten und Messern freikämpfen und sie schwören jetzt, dass das Gras ihnen sogar nachlief! Das Verrückteste an der Sache aber sei, dass sie diesen Holzweg zuletzt im Peraine benutzt hatten. Damals gab es noch überhaupt keine schwarze Eiche dort!

Alles soll sich entlang der ziemlich verlassenen Straße zugehen haben, die nordwestlich von Harmlyn durch dichtesten Wald Richtung Fiolbar führt. In die Gegend werden sie so schnell nicht mehr gehen. Das Ganze halten sie für die Rache Hakons (siehe Kasten). Sie machen sich jetzt große Sorgen, welche Auswirkungen der Rote Wald auf ihr Grundwasser haben wird.

FIANA UND HAKON

Während der Magierkriege wurde Harmlyn von **Hakon von Sappenstiel** beherrscht, der mit finsternen Mächten im Bunde war. Seine Frau Fiana brach den Bann und setzte dem Treiben ein Ende. Hakons Burg ragt heute immer noch auf einem Hügel drohend über Harmlyn auf. In der verfallenen Burgkapelle sind Überreste altertümlicher Götterbilder zu sehen, einzig noch einigermaßen erhalten ist ein dreiäugiger Gott mit Schwert und Stab. Hakon wurde außerhalb des Dorfes auf einem urzeitlichen Anger beigesetzt. Hier in Harmlyn betritt nachts niemand den Wald.

AUF DER STRASSE NACH FIOLBAR (27.-29. RAHJA)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bei der Straße nach Fiolbar handelt es sich um eine ungepflasterte Waldstraße, die durch dicht stehende Steineichen, Rotbuchen, Nostria-Ahorn und Rosskastanien hindurchführt. Nur hin und wieder gehen zwischen den gewaltigen Stämmen links und rechts dunkle Holzwege ab. Außer euch gibt es hier offenbar zu dieser Jahreszeit keine Reisenden; die Gegend wirkt götterverlassen. Die gestrige Nacht konntet ihr noch in einem Wirtshaus verbringen. Für diese Nacht aber müsst ihr wohl mit einer der in regelmäßigen Abständen errichteten Holzhütten für Übernachtungen mit Feuerstelle und Travia-Schrein vorlieb nehmen. Falls Ansiedlungen hier derart spärlich sein sollten, müsst ihr euch beeilen, wenn ihr die nächste Ortschaft vor Anbruch der Namenlosen Tage erreichen wollt.

Werden die Holzwege abseits der Waldstraße eingehender untersucht, so finden sich tatsächlich mehrere Flecken Roten Waldes um vom Blitz gespaltene oder vom Sturm geknickte Bäume herum mit einer Ausbreitung von bis zu zehn Schritt, in deren Mitte stets ein etwa zwei Schritt hoher Arkhobal steht. Zwischen den Stämmen wuchert eine unbekannte Pflanz-

ze von purpurner Farbe mit schmalen, federartigen Blättern. Nähere Untersuchungen werden durch die Auswirkungen der agrimothischen Präsenz auf die Flora erschwert.

Arkhobalim, schwarze Dämoneneichen, sind siebengehörnte Diener Agrimoths, Verformer des Lebens und Pervertierer des Humus'. Ein Arkhobal erfüllt alles im Umkreis nach und nach mit dämonischer Präsenz: Er kann Pflanzen die Beweglichkeit und Geschicklichkeit angriffslustiger Tiere verleihen, sie giftige Samen verschleiben oder euphorisierende und todbringende Düfte absondern und gar zu Fleischfressern werden lassen. Wer in ihrer Nähe nächtigt, soll im Schlaf überwuchert und selbst zur Pflanze werden. Wenn man sie angreift, kommt ihnen alles dämonisch Pervertierte im Umkreis zur Hilfe, sie sollen sogar dämonisches Dornicht herbeirufen können. Angeblich braucht es sehr mächtige Magier oder Priester, um sie zu bekämpfen. Das schwarze Dämonenharz in ihrem Innern soll bei Berührung in einen Menschenbaum verwandeln. Tagsüber schlafen sie, in der Nacht aber werden sie rege und werfen ihre Äste und Würgeschlingen aus. Angeblich sollen sie in den Schwarzen Landen wuchern, wurden in den letzten Jahren jedoch von Balphemor von Punin überall in Aventurien gepflanzt.

WER GEGEN PFLANZEN KÄMPFT...

Vermutlich wird die Gruppe den ersten jungen Arkhobal noch fällen und samt ausgegrabener Wurzeln verbrennen wollen. Bei einem siebengehörnten Dämon sollte das kaum möglich sein, aber um so etwas kümmern sich Helden häufig ja nicht. Deshalb folgen nun Vorschläge, wie ein Angriff spieltechnisch ausgestaltet werden kann. Die Komplexität sollte dabei nicht abschrecken: Zunächst einmal sind es halt bloße Vorschläge und zum anderen werden vermutlich fast alle Gruppen spätestens auf halbem Weg aufgeben oder aber eine so erfinderische Strategie entwickeln, dass eh improvisiert werden muss.

Aufgrund der großen Trockenheit der letzten zwei Wochen verbietet sich ein Einsatz von Feuer. Ein *Fulminatus* richtet lediglich halben Schaden an, Schadenszauber, die auf reinen Elementen basieren (*Zorn des Elements* etc.) hingegen vollen (MR 20). Elementare Diener werden das dämonisch pervertierte Gebiet nicht betreten wollen, stellen jedoch von außerhalb volle Unterstützung zur Verfügung. Sollen zuerst die umliegenden roten Bäume gefällt werden, so zeigt sich, dass deren äußere Schicht weich wie Fleisch ist und tatsächlich Blut statt Harz her-

vorspritzt ($\frac{1}{2}$ *Ausweichen*). Je tiefer eine Klinge eindringt, desto zäher wird die Baummasse jedoch: Der Kern scheint nach wie vor aus Holz zu bestehen. Das Fällen eines jeden dieser $1\frac{1}{2}$ - $2\frac{1}{2}$ Schritt durchmessenden Bäume sollte etwa zwei schweißtreibende Stunden in Anspruch nehmen.

Zur besonderen Tücke von Dämoneneichen gehört es, zunächst schutzlos zu wirken, um zwecks Düngung Blutopfer anzulocken. Versuchte Annäherungen stoßen auf folgende Hindernisse, die eine maximale Fortbewegung von 1 Schritt/KR zulassen (Flugrollen etc. enden voraussichtlich in Schlinggras):

Ab 10 Schritt schlagen die Äste der befallenen Bäume im Umkreis peitschend auf Helden ein (2 AT/KR auf beliebige Ziele, AT 11, W6+2 TP, nur mit Schild, *Ausweichen* oder *Gegenhalten* parierbar (Werden dadurch 12-15 TP auf einmal verursacht, gilt der jeweilige Ast als abgetrennt)).

Ab 9 Schritt 3 Ast-AT/KR.

Ab 8 Schritt attackiert zusätzlich jeden einmal pro KR blitzschnell aus dem Boden wucherndes rötliches

Schlinggras, dem sich nur durch eine gelungene Probe auf IN entgegen lässt (-2 pro Ast-AT auf einen selbst). Andernfalls entscheidet eine Probe auf GE, ob der jeweilige Held dadurch stolpert. Falls ja, muss ihm eine Probe auf KK-1 und GE-1 gelingen, um in der nächsten KR aufzustehen (PA entfällt), sonst wird er pro KR an einer weiteren TZ von einem zusätzlichen Büschel Schlinggras umwunden und dadurch am Boden fixiert (GE und KK je -1). Selbstbefreiung ist nur möglich, solange der Schwertarm frei ist bzw. man sich durch kumulativ erschwerte Proben auf KK und GE befreien kann. Pro KR können 1-2 Büschel Schlinggras ohne Probe durchtrennt werden (W6: 1-3 = 1, 4-6 = 2; PA entfällt), während eines nachwächst.

Ab 7 Schritt 4 Ast-AT/KR + Schlinggras.

Ab 6 Schritt sprießen klingenartige Halme von rötlichem Messergras aus dem Boden (feuerfest) und verursachen pro KR $\frac{1}{2}$ W6 SP. Jeweils 10 so empfangene SP in einer TZ senken den RS (der Stiefel etc.) um 1. Einfaches Schuhwerk gilt nach 10 SP am selben Fuß (W6: 1-3 = links) als zerstört, so dass von da an W6 SP/KR anfallen. Ab 12 SP am selben Fuß ist dieser so zerschnitten, dass weitere Benutzung ohne Verband zusätzlich $\frac{1}{2}$ W6 SP/KR bedeutet.

Ab 5 Schritt 5 Ast-AT/KR + Schlinggras + Messergras.

Ab 4 Schritt bilden sich rote, tulpenartige Dornengewächse, von denen eine Blütenknospe einmal pro KR aufplatzt und eine Wolke von Giftsporen freisetzt (Stufe 7), der sich nur durch *Athletik* -6 entgegen lässt (angesammelte Mali beachten). Die Sporen setzen sich in den Lungen fest und beeinträchtigen die Atmung: bis zum nächsten Morgen *Ausdauer* -2W6; MU, KK, GE, KO -2, keine nächtliche Regeneration.

Ab 3 Schritt 6 Ast-AT/KR + Schlinggras + Messergras + Sporentulpen. Zusätzlich sprießt nun dämonisch pervertierte, leuchtend rote Basilamine, die jede KR linsengroße Schoten ungezielt verschießt: bei 9-20 2W6 TP (Säureschaden, kein natürlicher RS), nicht-metallische Rüstung verbraucht sich im Abfangen der TP.

Ab 2 Schritt ruft die Dämoneneiche zusätzlich mittels *Wand aus Dornen* Ogerbeereranken und Hakendorn herbei: W6 TP/KR. Sollte eine TZ durch Metall gerüstet sein, gilt der Held als gefangen und muss eine KR aufwenden, um sich durch KK-2 zu befreien.

Ab 1 Schritt bilden sich um die Wurzel der Dämoneneiche herum dukatengroße rote Blüten mit einem handtellergroßen Kranz ledriger Blätter (*Pflanzenkunde* -15: dämonisch pervertierte Boronsschlingen). KO-4/KR, um nicht einzuschlafen. Bei Misslingen wird das Opfer sofort von den Angriffen aller anderen Pflanzen verschont und dafür allmählich von aus dem Boden wachsenden Ranken umwunden. Der so verursachte Schlaf verwandelt seine Opfer ab KK und GE = 0 innerhalb von zwei Tagen in rötliche Dämonenpflanzen (vgl. *Zoo-Botanica* 231f).

Der Arkhobal selbst wehrt sich gegen seine Vernichtung, indem W6+3 an ihm wuchernde verfaulte Würgelianen insgesamt 2x pro KR versuchen, einen Helden zu umschlingen (AT 12, $\frac{1}{2}$ *Ausweichen* oder *Gegenhalten*), bis man sie durchtrennt (je 8 LP, RS 1). Gelingt ihnen dies, verursachen ihre Nesseln W3 SP/KR (KK-3 zum Abreißen, 1 KR). Ab 5 SP beginnt ihr Gift zu wirken (Stufe 10): 2W6 SP zusätzlich, vollständige Lähmung, GE = 0, KL = 5: Dämmlich sabbernd erfreut der Held sich nun an den schönen Farben ringsum und versinkt in stillem Glück. GE und KL regenerieren sich um 1/Stunde. Werden der Dämoneneiche durch eine Nahkampfwaffe 10 SP auf einen Schlag zugefügt, so spritzt dunkles Dämonenharz heraus (Stufe 10): $\frac{1}{2}$ *Ausweichen*, sonst INI, AT, PA, GE -2, GS -1. W20: Bei 14-20 gelangt das Harz in das Blut des Helden und verwandelt ihn binnen 2W6 Tage in einen Guruk-Phaor (Menschenbaum), wogegen nur noch eine Alveranie oder ein Hochgeweihter helfen können.

Die Dämoneneiche gilt als gefällt, wenn ihr 21 SP zugefügt wurden (RS 5). Sämtliche Pflanzen im Umkreis stellen daraufhin ihre Angriffe ein und verdorren innerhalb von 2W6 Stunden (bis auf Bäume). Dasselbe gilt für dämonisch pervertierte Pflanzen, die eingesammelt und aus dem Einflussbereich des Arkhobals entführt werden.

HINTERGRUND DER AUSBREITUNG DES ROTEN WALDES

Balphemor von Punin hat zwei Adepten, **Xarfaidon** und **Tuuram**, aus der Heptagonakademie ausgesandt, um mittels des agrimothischen Einflusses der Arkhobalim die Bäume des Roten Waldes in *Fleischbäume* zu verwandeln, wie sie 1031 bereits auf der Großen Tobrischen Warenmesse zu Yol-Ghurmak vorgestellt wurden (*Aventurischer Bote* 132, 23f). Diese Bäume sollen der Nahrungsmittelknappheit in den Schatten-

landen wie auch im Mittelreich (das mit dem Austritt von Aranien und Horasreich seine zwei wichtigsten Kornkammern verloren hat) abhelfen und sogar für Agrimoth-Paktierer verzehrbares Fleisch liefern. Größtes Problem dabei ist, dass die bisher gängigen Exemplare (Chimären aus Bäumen und Schweinen) noch täglich in höchst ineffektiver Weise mit Blut gegossen werden müssen. Die Bäume des Roten Waldes hingegen (Produkte des Roten Wyrms Kardragh, vgl. *Am Großen Fluss* 193) sollen als Ausgangsbasis für sich normal

ernährnde Fleischbäume dienen. Die Ausbreitung der unbekannteren und bislang auch noch unerforschten Purpurpflanze (offenbar ein Parasit) wird dabei in agrimothgefälliger Weise ebenso in Kauf genommen wie eine Kontaminierung des Grundwassers. Farindel jedoch konnte ein Gedeihen der Arkhobalim in ihrem Wald verhindern und letztlich auch Xarfaidon und Tuuram erfolgreich vertreiben.

Um ihrem Meister nach dieser Niederlage nicht unter die Augen treten zu müssen, überquerten sie im Peraine auf eigene Faust die Tommel und wählten im nostrischen Wald Stellen um vom Blitz gespaltene oder vom Sturm geknickte Bäume. Diese „segneten“ sie mittels eines agrimothisch modifizierten *Pandämoniums* unter Anrufung Agrimoths mit Staub, Gruftmoder und Sumpfgas, die sie auf einem Packesel mit sich führen. Die Schwarzen Eicheln wurden bereits von Balphemor mit einem agrimothischen *Haselbusch und Ginsterkraut* versehen, auf den das ungewöhnlich schnelle Wachstum der Pflanzen zurückgeht. Um die Samenkörner herum pflanzten sie Ableger der Bäume aus dem Roten Wald, die mittels Chirmärenmagie mit den bereits bestehenden Bäumen verschmolzen wurden.

Nach drei Monaten nun sind Xarfaidon und Tuuram zurückgekehrt, um auf ihren Plantagen nach dem Rechten zu sehen und für Balphemor Ableger der mutierten Fleischbäume zu nehmen. Aufgrund von Tuurams Lichtempfindlichkeit reisen sie nur bei Nacht (sehr zum Ärger Xarfaidons, der im Dunkeln kaum etwas sehen kann und den Nachteil *Tollpatsch* hat).

BEGEGNUNG MIT DEN URHEBERN

Damit die Gruppe von Xarfaidon und Tuuram die Hintergrundgeschichte zur Ausbreitung des Roten Waldes erfahren kann, sollte es zunächst zu einem Gespräch kommen. Dafür bietet sich an, die Helden drei Tagesreisen hinter Harmlyn nach zwei weiteren Begegnungen mit Flecken Roten Waldes bei Sonnenuntergang in eine der Traviahütten für Reisende mit angebundenem Esel davor und verhängten Fenstern einkehren zu lassen, wo Xarfaidon und Tuuram sich gerade zum Aufbruch rüsten. Beide sind anhand ihrer schwarzroten Roben und ihres Gildensiegels (eines Heptagons auf der Stirn mit dornenumranktem Irrhaken darin) auch im Dämmer der Hütte sofort als Feinde der Zwölfe erkennbar (und anhand ihrer Stäbe natürlich als Magier). Sie grüßen die Helden beim Eintritt jedoch nur recht beiläufig mit einem »Den Feurigen Vater zum Grube«, während sie ihre Ranzen schnüren: Hier in Nostria haben sie bislang nur die Erfahrung gemacht, dass man ihnen dasselbe Misstrauen entgegenbringt wie allen offenkundig Fremden. Beide sind recht schlecht gelaunt, weil ihnen die wilde Natur ringsum dank Agrimothwahn unheimlich und widerwärtig ist. Sie wollen ihren verhassten Auftrag schnellst-

möglich zu Ende bringen und sind daher zu keiner Plauderei aufgelegt. Xarfaidon: »Entschuldigt bitte, aber wir haben noch zu arbeiten. Weil mein werter Herr Kollege so furchtbar lichtempfindlich ist, müssen wir das halt nachts machen, als wären wir Diebe! Eins sage ich dir, Tuuram: Das nächste Mal lasse ich mir von Balphemor jemand anderen zuteilen!«

Wie man sieht, haben beide keinerlei Schuldbewusstsein: Ihrer Ansicht nach gehört der Wald in dieser Gegend ohnehin niemandem und sie arbeiten schließlich daran, dass es in Zukunft während des Winters nicht mehr zu Hungersnöten kommen muss (und endlich auch arme Leute sich Fleisch öfter als am Praiostag leisten können). Dass sich der Wald unter dem Einfluss der Arkhobalim in eine Todesfalle für Holzfäller und Jäger verwandelt, ist in ihren Augen nur ein geringer Preis. Solange sie keine Dämonen beschwören, könnten die beiden in Nostria sogar als Geweihte Dunkler Götter durchgehen, siehe Kasten).

Xarfaidon

Großer, stämmiger und etwas behäbiger Adept Mitte 20, dessen Haut stark unter Flechtenbefall leidet (Dämonenmal), Agrimothpaktierer 1. Stufe. Als Paktgeschenk brennt sein Flammenschwert in dämonischem Azzitai-Feuer (+2 TP gegen Geweihte). Schlecht gelaunt, aber ganz umgänglich.

MU 12 **KL** 11 **IN** 10 **CH** 9 **FF** 10 **GE** 11
KK 13 **KO** 12

INI 9 **MR** 8 **LE** 27 **AE** 24 **RK** 11 **AT** 15

PA 13 **RS** 1 **TP** (Flammenschwert, MU/IN/GE) W6+4

Zauber: *Eigne Ängste* 12, *Erinnerung verlasse dich* 10, *Tlalucs Odem* 9, *Panik überkomme euch* 7

Vor- und Nachteile: Nachtblind, Tollpatsch, Agrimothwahn 5, Orkanbö 5, Arroganz 3, Ritualkenntnis 10

Tuuram

Hagerer und schwächiger Eigenbrötler Anfang 20 mit Haaren aus Kupfer (Dämonenmal), Agrimothpaktierer 2. Stufe. Wortkarg, dogmatisch, etwas schrille Stimme.

MU 11 **KL** 12 **IN** 10 **CH** 9 **FF** 11 **GE** 12
KK 10 **KO** 10

INI 10 **MR** 7 **LE** 23 **AE** 25 **RK** 12 **AT** 16

PA 13 **RS** 1 **TP** (Stab mit Kugel) W6+1

Zauber: *Ecliptifaxius* 15 (Varianten *Schattensprung, wiederholbar*) *Eigne Ängste* 10, *Erinnerung verlasse dich* 7, *Tlalucs Odem* 8, *Panik überkomme euch* 7

Vor- und Nachteile: Agrimothwahn 6, Arroganz 5, lichtempfindlich, Dämmerungssicht, Ritualkenntnis 12

DER NOSTRISCHE DUALISMUS VON LICHT UND DUNKELHEIT

Nostrier glauben, dass das Böse ebenso zur Welt gehört wie das Gute. Dass überwiegend Lichte Götter angerufen werden, erklärt sich damit, dass man in der Regel angesichts von drohendem Bösen eben ihre Hilfe braucht. Im Notfall jedoch werden auch Dunkle Götter bemüht, von denen viele im Mittelreich als „Erzdämonen“ bekannt sind. Nostrier stimmen jedoch weitgehend darin überein, dass Dämonen von außen in die Welt einbrechen. Wären Dunkle Götter also Erzdämonen, so müsste man zugleich recht einfältig behaupten, dass Böses immer nur von außen komme. Gerade aber weil Dunkle Götter Dämonen eher noch wesensverwandt sind, haben sie auch mehr Einfluss auf diese. Wenn Lichte Götter das Dämonengezücht nicht fernzuhalten vermögen, ist es daher in vielen Gegenden üblich, Dunkle um Schutz zu bitten. Auf diese Weise können Nostrier nachmittags noch Amazeroth anrufen und abends Dämonenbeschwörer verbrennen (vgl. *Horte magischen Wissens* 131).

SIEG OHNE KAMPF

Beide Adepten können aus der Gegend vertrieben werden, wenn man ihnen droht, mit einem wütenden Mob aus Holzfällern und Jägern zurückzukehren (schließlich haben sie schon etliche Setzlinge beisammen, von denen lediglich nicht klar ist, ob sie auch im tobrischen Boden gedeihen). Ihrem Temperament nach sind beide nicht sonderlich streitlustig.

SIEG MIT KAMPF

„Klassischere“ Charaktere könnten es jedoch als ihre Pflicht ansehen, nun zum Angriff überzugehen. Falls es dazu kommt, ist von vornherein wichtig, was die Gruppe nach ihrem Sieg mit den Gefangenen anfangen wird: Ohne Praioskrausen lassen sich gefangene Magier kaum kontrollieren und entsprechend nicht einfach durch die Wildnis schleifen. Auf jeden Fall zu verhindern gilt es, dass beide durch irgendeinen einfallsreichen Trick trotzdem nach Ortmar geschleppt werden. Für Praios- und Firungeweihete ist sicherlich klar, dass hier im Niemandsland die Rechtsprechung bei ihnen liegt und die Adepten am besten sofort verbrannt oder am nächsten Baum aufgeknüpft werden sollten. Falls nicht absehbar ist, dass die Gruppe nach ihrem Sieg genau dies tun wird, wäre es am günstigsten, beide im Kampf sterben zu lassen oder sie mittels *Horriphobus* zurück nach Yol-Ghurmak fliehen zu lassen (»Ich hab die Schnauze voll! Lass uns von hier verschwinden, die ganze Natur geht mir eh auf den Senkel«). Werden sie dummer Weise bewusstlos geschlagen, bleibt nach ihrem Erwachen nur der schon von Balphemor im *Jahr des Feuers* an-

gewandte Trick, mittels *Leib der Schlacke* (pervertierter *Leib des Humus*) im Erdboden zu verschwinden (ohne Satteltaschen).

Falls der Kampf eine Herausforderung werden soll, kann Tuuram mittels *Ecliptifaxius* für 10 ASP/SR in den Schatten untertauchen, um die Helden von hier aus hinterrücks alle 3 KR mit *Hammer des Magus* anzugreifen – und danach sofort wieder zu verschwinden. Offenbar eine Variante des *Ecliptifaxius*, die Balphemor über die Dunklen Zeiten hinweg bewahrt hat. Dieser überraschende *Hammer des Magus* erfordert eine Probe auf *Akrobatik -4* (oder *Körperbeherrschung -8*), um durch die Wucht des Schlages nicht 4 Schritt weit durch die Gegend geschleudert zu werden und dadurch 8 SP Sturzschaden zu erleiden. Schutz davor bieten Fackeln bzw. Laternen und Tuuram kann nach wie vor während seiner Angriffe durch Pfeile oder Bolzen getroffen werden. Ein *Flim Flam* in der Variante *Leuchtturm* macht den lichtempfindlichen Adepten sofort für 3 KR kampfunfähig – natürlich außerhalb der verschwundenen Schatten.

DURCHSUCHUNG DER SATTEL TASCHEN

In den Satteltaschen des Packesels findet sich eine von Tuuram angefertigte Karte der Waldstraße von Harmlyn bis Ortmar, auf der sämtliche Holzwege verzeichnet wurden und Kreuze neun Stellen markieren, von denen die Helden drei bereits als Pflanzungen kennengelernt haben. Eingeschlagen in Wachstuch, um vorzeitiges Keimen zu verhindern, sind noch drei Schwarze Eicheln übrig geblieben, bei denen eine magische Untersuchung den pervertierten *Haselbusch und Ginsterkraut* enthüllt. Aufrecht in einem verschnürten Wasserbeutel stehen fünf Ableger von Fleischbäumen. Außerdem:

1 Heiltrank Qualität D

1 kleines Lederfläschchen mit grünlicher Flüssigkeit (Chonchonis-Milch mit Praiosblumenöl für Tuurams lichtempfindliche Haut

1 kleiner Flakon mit Pipette, darin eine trübe Flüssigkeit (Eulentränen-Augentropfen für Xarfaidon, WdA 36)

1 Einmachglas mit sehr feinem grauen Pulver (Staub)

1 Glas mit stark vermodertem groben Stoff (Leichtentuch)

2 Parfümzerstäuber (Sumpfgas)

1 Fläschchen (Zurbarans Tinktur Qualität C, WdA 69; nur wenigen Alchimisten Aventuriens bekannt und dort 150 D wert, Besitz ist im Mittelreich jedoch verboten)

WEITERREISE

Mit diesem Sieg ist der Auftrag der Helden noch nicht erledigt: Sie müssen nach wie vor noch sechs der von Turam eingezeichneten Kreuze überprüfen und sicherstellen, dass kein Kreuz fehlt, d.h. weiter Richtung Fiobar reisen. Damit ist der

Weg nun frei für das eigentliche Abenteuer.

Am folgenden Tag kann die Gruppe drei weitere Inseln Roten Waldes entdecken, die alle auch in Tuurams Karte verzeichnet sind. Bei Einbruch der Dämmerung erreicht sie schließlich eine Traviahütte, die genauso ungepflegt wirkt wie die Straße. Zwei Fenster lassen sich schon nicht mehr richtig schließen. Aber immerhin ist ja Sommer. Werden Wachen aufgestellt? Wer will wann, wie und wo wachen?



PÄCHTLICHER ÜBERFALL

Etwa zur fünften Nachtstunde (2.00 Uhr) wird die Wache von hinten (ggf. durch das Fenster) mit *Paralysis* versteinert (3x würfeln): Plötzlich wird sie starr, ggf. verfärben sich gerade sichtbare Hände grau. Von hinten ertönen Geräusche: Jemand klettert durch das Fenster, Schritte. Etwas Dunkles (ein Sack) wird der Wache über den Kopf gezogen. Dann schläft sie ein (*Somnigravis*). Der Rest der Gruppe kann nicht wach werden, da ein *Silentium* gewirkt wurde.

Am nächsten Morgen erwachen alle. Die Wache liegt da, als wäre sie nur eingeschlafen. Nichts fehlt. Erfolgreiche Proben auf *Fährtensuchen* ergeben, dass jemand mit normalgroßen Stiefeln während der Nacht von Südost her die Straße heraufkam, durch ein Fenster in die Hütte einstieg, wieder hinausprang und in den Wald ging, wo sich die Spur nach 20 Schritt auf weichem Moos verliert.

Was ist geschehen?

Während der Nacht setzte **der Wanderprediger Hoggward** allen Helden einen *Kopffüßler* auf den Rücken: einen verschrumpelten Babykopf mit zugenähten Augen, aus dem seitlich je drei haarlose Spinnenbeine entspringen, die in Dornen enden. Diese Dornen graben sie in das Rückenmark ihrer Opfer, um deren Gefühle zu manipulieren und Illusionen zu erzeugen. Für die Helden sind die Kopffüßler unsichtbar und nicht zu ertasten. Wechselt jemand Kleidung oder zieht einen Rucksack über, so weicht

sein Dämon aus und versenkt dann die Beine erneut in das Nervensystem seines Opfers. Nur andere, nicht ebenfalls von Kopffüßlern Besessene können die Wesen mitunter für einen kurzen Moment aus den Augenwinkeln heraus als verwaschene Schemen erblicken – insbesondere Geisteskranke und -schwache.

Hellsicht: Jeder Kopffüßler hat *Schutz vor Heiligem I*, eine verhüllte Aura (*Odem* -10, bei Rundumblick zus. -7) und beherrscht den *Schleier der Unwissenheit* (13/13/14 + 12, Zf+ erschweren *Odem* und *Oculus*) sowie *Hellsicht trüben* (13/14/12 +12). Da sie am Nervensystem der Helden kleben, bekommen sie das Ausbringen von Hellsichtszaubern stets rechtzeitig mit, um dagegenzuarbeiten. Grundsätzlich können sie ohne Weiteres alle unerwünschten Zauber unterbinden, indem sie einfach unbemerkt den arkanen Fluss blockieren. Sprüche kosten dann nur halb so viele ASP, ihre sichtbaren Wirkungen können nach Belieben halluziniert werden. Elementarbeschwörungen werden durch die dämonische Präsenz um 3 erschwert. Eine Weihe ruht während der Besessenheit. Sobald einem Geweihten auffällt, dass er keine Liturgien mehr wirken kann (möglichst erst in Ortmar), kann ihm über eine Probe auf *Götter und Kulte* der beunruhigende Verdacht kommen, sich auf oder über einem Unheiligtum zu befinden. Die Gruppe sollte auf jeden Fall keine Möglichkeit haben, ihre Kopffüßler von selbst zu entdecken.

DER FLÜCHTLINGSZUG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gegen Mittag kommt euch plötzlich massenhaft Verkehr entgegen: Männer, Frauen und Kinder mit Leiterkarren, auf denen sich ihr Hab und Gut türmt. Einige von ihnen treiben kleinere Viehherden mit sich.

Diese Leute fliehen aus Ortmar wegen einer 60 Jahre alten Prophezeiung der damaligen Kräuterfrau des Ortes. **Die alte Franiane** hatte geweissagt, dass sich zwischen diesen beiden Jahren in Ortmar die Tore zu den Niederhöhlen öffnen werden. Und der Rote Wald ist ja ganz klar ein Vorbote (Aufklärung erwünscht!). Etwa die Hälfte der Einwohner hat sich daher aufgemacht, eine Woche in Harmlyn bei Verwandten zu verbringen. Nein, man hat nicht die Praisoskirche oder sonst jemanden gerufen: In dieser Gegend gibt es höchstens gelegentliche Wanderprediger. Und Frumhold, den hilfreichen Sumupriester hier in den Wäldern, hat seit einem halben Jahr niemand mehr gesehen.

Den Helden wird geraten, sich nicht lange in Ortmar aufzuhalten und früh am nächsten Morgen weiter gen Fiolbar zu rei-

sen. Wenn man rasch vorankommt, sei das Wirtshaus *Sumurast* innerhalb eines Tages zu erreichen.

Sinnenschärfe: Während des Gesprächs können Helden immer wieder erschrockene Blicke bemerken. Ein Mann wird beim Anblick eines Helden kreidebleich, ein Kind schreit auf. Darauf angesprochen, entschuldigen sich alle sofort: »Ich dachte, ich hätte da hinter eurer Schulter etwas gesehen«. Ein kleines Kind plärrt: »Mami, was haben die Leute denn da auf ihrem Rücken? Das ist ja eklig!« -- Die Mutter: »Kümmert

euch nicht um das Gewäsch, Hohe Herren. Mein kleiner Niofred ist ein bisschen zurückgeblieben«.

Falls die Helden weiter nachhaken, lässt die Mutter schnell durchblicken, dass einige Münzen hilfreich wären. Dann kann der kleine Niofred noch berichten, dass da für einen Moment so ein komisches verschrumpeltes Gesicht über der Schulter zu sehen war, so ein bisschen wie bei Anjalka (Nachbarstochter), als die noch ganz klein war. Nur noch viel ekliger.

ANKUNFT IN ORTMAR

Bis zum frühen Abend findet die Gruppe auch noch die letzten drei von Tuuram eingezeichneten Pflanzungen und kann sicherstellen, dass die Holzwege ansonsten unverändert sind. Schließlich lichtet sich der Wald und macht Platz für Felder und Weiden. Aber offenbar gehören sie nicht zu einem der im Mittelreich üblichen Großgehöfte: Überall verlaufen Weidenzäune, anscheinend bewirtschaftet jeder Bauer hier bloß die eigenen Flächen.

Mittelreichischer Hintergrund

Im engmaschigen Lehnswesen des Mittelreichs sind Lehnsherren bestrebt, auf ihren begrenzten Lehen ein Maximum zu erwirtschaften. Deshalb gibt es in erschlosseneren Gegenden vor allem Großgehöfte. Auf diesen arbeiten die umliegenden Bauern gemeinsam: Große Flächen lassen sich nun mal schneller beackern als viele kleine, große Viehbestände sind ebenfalls einfacher zu betreuen als kleine und eine Dreifelderwirtschaft erfordert Planung in größerem Maßstab. Wo es keine Großgehöfte gibt, legen Bauern häufig ihre Herden selbst zusammen und bewirtschaften auch Äcker gemeinsam, da ohnehin alles dem Lehnsherren gehört. Nur am Wochenende bearbeiten sie vielleicht ein ihnen zugewiesenes „eigenes“ Stück Land für Kräuter usw. Reine Einzelgehöfte kennt man im Mittelreich daher nur aus entlegeneren oder rückständigen Gegenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt ein kleines Dorf mit vielleicht 200 Einwohnern (*jetzt 100*) und einer Hauptstraße. Die Leute sind damit beschäftigt, Fenster und Türen zu verrammeln. Sie treten in die Türöffnungen und starren euch schweigend entgegen. Schließlich führt die Hauptstraße auf einen Marktplatz. Um ihn herum stehen die zweistöckigen Steinhäuser der hiesigen Freibauern und Freibürger. Zwi-

schen Rathaus und Handelskontor liegt das Wirtshaus *Traviaruh* – groß wie eine Scheune, offenbar der Versammlungsort des Dorfes.

Der Schankraum ist mit Stroh ausgelegt. Alles Holz hier (*Stühle, Tischbeine und Gebälk*) ist über und über mit eingeschnitzten Gänsen, Drudenfüßen und stilisierten Gesichtern verziert. Zwischen den Deckenbalken hängen immer wieder ganze Ketten von Knoblauch herab (*zwecks Schutz vor Unheiligem*).

Ein Grundriss des Erdgeschosses findet sich in Anhang IV und kann als Handout ausgegeben werden.

DER ORTMARER KRAFTKNOTEN

Ortmar liegt direkt am Kreuzungspunkt zweier Kraftlinien (*Iribaars Angelschnur* und *Spinnenseil*, Knotenstärke 4). Kröten-Vertraute einer Hexe spüren dies sofort. *Magiegespür -6* bringt immer wieder Schauer hervor, die alle Härchen zu Berge stehen lassen. Ein *Oculus -3* bzw. *Odem -6* enthüllt den Nodix. Astrale Regeneration ist in Ortmar um 2 verbessert. Bei Zaubern wird stets ein W6 geworfen: Gerdae Ergebnisse müssen von den ASP-Kosten angezogen, ungerade hinzugerechnet werden. Zudem ist jedes Mal ein W20+4 fällig zur Bestimmung von Nebenwirkungen +1 pro 10 eingesetzte ASP:

5-6: keine Nebenwirkung

7-11: Kopfschmerzen, alle weiteren zauber für W6 Stunden um selben Betrag erschwert

12-16: Verlust von zusätzlichen 2W6 ASP

17-20: verstärkte Zauberwirkung (zusätzliche 2W6 Zf+)

21-24: umgekehrte Zauberwirkung (wie *Reversalis*)

ab 25: Der Schatten des Zauberdenden löst sich für W20 Stunden auf

Die stämmige **Wirtin Delusia** begrüßt die Gruppe herzlich

und weist ihren **Knecht Toran** an, für die weitgereisten Gäste eine Gans zu schlachten (besondere Ehre). Kurz verfinstert sich ihre Miene: »Wer weiß, ob das nicht unsere letzten Gäste sein werden«. Grundsätzlich aber lässt Delusia sich von nichts und niemandem unterkriegen: »Ich werd doch wegen so einer Prophezeiung mein Wirtshaus nicht im Stich lassen! Was soll die Herrin Travia dann von mir denken?«.

Zur Abendbrotzeit füllt sich der Schankraum – Delusias Hausmannskost ist offenbar sehr gefragt. Auffällig ist, dass die meisten sich ein geradezu fürstliches Essen leisten (in Schmalz gebratene Blutwürste) und nur teuersten Obstwein und bestes *Knat* (aus Spinat gebräutes Gemüsebier) bestellen. Zunächst sind alle sehr schweigsam in Gegenwart der Fremden, nach ein paar Bieren aber tauen sie merklich auf. Auch nach Einbruch der Dämmerung macht noch niemand Anstalten, das fröhliche Gelage abubrechen.

DER AUFTRAG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Tisch gegenüber sitzen offenbar die besser gestellten Einwohner des Dorfes. Ein älterer Mann trägt eine Ratskette, wahrscheinlich der Bürgermeister. Noch während ihr hinschaut, steht er auf und kommt herüber – in Begleitung eines hageren Mannes mit scharf geschnittenen, vogelartigen Gesichtszügen. Der erste stellt sich vor als **Bürgermeister Bolim Onderbruk**, seinen Begleiter als **Kaufmann Gasparyn Fangeysen**. Gasparyn selbst sagt nichts, sondern steht nur mit hängenden Schultern und vorgerucktem Kopf da wie ein Geier. Seine großen, blauen Augen wirken eigenartig starr und trüben leicht.

Bolim ist Ende 40, ein wenig füllig, offenbar bedächtig und gutmütig. Vor allem bleibt es ihm vorbehalten, ständig aus einem unerschöpflichen Schatz weitgehend unverständlicher nostrischer Sinnsprüche zu zitieren. Er sollte als zentraler Ansprechpartner der Helden aufgebaut werden (siehe Anhang I).

Bolim erklärt, dass **Travino**, der Büttel des Dorfes, heute ebenfalls geflohen sei. Oft sei ja Feigheit die bessere Seite der Tapferkeitsmedaille, aber die Leute hier wären so schrecklich abergläubisch. Die Helden hingegen sähen aus, als wären sie schon weit gereist und hätten Einiges erlebt. Und was der Storch so weiß, lernt der Fuchs ja nimmermehr, nicht wahr? Ob sie nicht bereit wären, für eine Woche hier den Büttel zu vertreten und nach dem Rechten zu schauen?

- *Über die Prophezeiung:* »Weltgewandte Leute wie ihr werdet doch den Worten einer besoffenen Kräuterfrau nicht

derartes Gewicht beilegen, oder? Die gute Franiane hatte einen kräftigen Zug am Leibe. Wenn ihr mich fragt: Viele ihrer angeblichen „Entrückungen“ sind wahrscheinlich handfeste Räusche gewesen. Die brannte den Schnaps aus allem, was nicht rechtzeitig weglief« (Hat ihm sein Vater erzählt).

• *Auffälliges:* »Tja, was soll man sagen? Seit etwa einem Jahr gibt es viele hier, die schlecht schlafen. Wirre Träume und so. Ist wohl halt so, wenn so eine „Prophezeiung“ bevorsteht«.

- *Bestechung:* »Ich bin sicher, unser guter Gasparyn hier würde sich nicht lumpen lassen, wenn es darum geht, die Ordnung im Dorf aufrechtzuerhalten. Denn wer den Heller zu sehr ehrt, der steht bald im Wind. Zwei Dukaten pro Nase wären doch möglich, oder, Gasparyn?«. Gasparyn nickt ein wenig und sieht dabei noch viel mehr wie ein Geier aus. Wichtig sei ja nur, die Leute ein wenig zu beruhigen, damit morgen nicht auch noch der Rest abhaut. Das könnte den Untergang Ortmars bedeuten: »Es geht ja nur darum, ein wenig Präsenz zu zeigen«.

DIE ZIMMERFRAGE

Auch Wirtin Delusia möchte die Helden nach Kräften unterstützen, indem sie ihnen ihre besten Zimmer kostenlos überlässt: bis zu zwei Einbettzimmer, der Rest Zweibettzimmer. Eines der Einzelzimmer sollte an einen männlichen, nicht-zwergischen Helden vergeben werden, der für Tjalkas Flirten empfänglich ist (s.u.).

TJALKA BORNSTETTEN

Eine hochgewachsene junge Frau ganz in Schwarz kommt hinzu: schlank, feingliedrig, das schwarze Haar zu einem Dutt zusammengesteckt, recht blass. Sie stellt sich als **Spinnerin Tjalca Bornstetten** vor: »Verzeiht, Hohe Herren, aber ihr würdet uns damit einen großen Dienst erweisen. Seit mein geliebter **Leif**, Etilia sei ihm gnädig, von uns gegangen ist, bin ich ja vollkommen schutzlos. Ich wäre euch sooo dankbar...« (klimpert mit Augenaufschlag ihren Tjalca-Helden an, CH 17, *Betören* 9).

Leif Bornstetten (Großenkel eines gestrandeten Seemanns) starb »bei einem Jagdunfall«. Tatsächlich hat er gar nicht selbst gejagt, sondern arbeitete als Treiber bei Baron Fiolbar, als er versehentlich von einem Wurfspieß getroffen und ihm anschließend durch die Hauer eines Keilers die Bauchdecke aufgerissen wurde. Sein Leichnam wurde vor zwei Tagen nach Ortmar zurückgebracht und gestern erst auf dem Boronsanger im Norden des Dorfes beigesetzt. Tjalca trägt Trauer. Weshalb sie trotz-

ERSTE VERBRÜDERUNG MIT DEN DÖRFLERN

Sobald die Helden eingewilligt haben, erhalten sie als Handout den Stadtplan von Ortmar. Nun können sie den Rest des Abends auf Kosten Bolims zechen und werden von ihm allen anderen Gästen als »unsere neuen Beschützer« vorgestellt (was heißt, dass sie mit jedem einen ominösen *Lyckschnaps* kippen müssen, dessen Herstellungsweise Fremden nicht verraten wird): »Ein starker Arm in der Not ist ja bekanntlich mit Gold nicht aufzuwiegen«. Zur Feier des Tages spielt Knecht Toran schließlich mit seiner Fiedel auf und es wird ein Tobrischer Hupfer (Walzer) getanzt (*Tanzen* oder *Körperbeherrschung* -3) – eine gute Gelegenheit, Tjalka dem ausgesuchten Helden näher zu bringen. Und auch Wirtin Delusia wartet auf Tanzopfer, wobei sie natürlich führen wird.

Dieser Abend sollte genutzt werden, um bereits erste Kontakte zu Dörflern herzustellen:

- **Neugier:** Dörfler können sich nach Neuigkeiten aus dem Mittelreich erkundigen, wobei sie in erster Linie an Klatsch und Tratsch über die Kaiserliche Familie interessiert sind.

- **Lechmin Erkenhag:** Er kann interessiert nach dem Glauben eines Geweihten aus der Gruppe fragen (vgl. Anhang I).

- **Die Schmiedin Hadmiga:** Sie wird Kontakt zu einem Zwerg suchen (vgl. Anhang I).

- **Zwei heiratsfähige Töchter: Noraletth** (19) und **Thalania Gasparyn** (17) sind interessiert an Helden mit höherem Sozialstatus. Beide zählen sich zur anständigen „Oberschicht“ Ortmars und bilden sich einiges darauf ein. Trotzdem hegen sie heimlich den romantischen Wunsch, in weltoffenere Gegenden einzuheiraten. Sollte ein Held dafür in Frage kommen, werden sie wie regelrechte Biester um ihn wetteifern. Beide sind es gewohnt, in sozialen Interaktionen den aktiven Part zu übernehmen und ihre Gesprächspartner notfalls mit offenen Rügen in ihre Schranken zu verweisen. Erzählen können sie von Jasper Borkmeisters lächerlichen Versuchen, sie wiederholt durch Süßigkeiten aus Fiolbar gefällig zu machen.

- **Ein Dorfgigolo:** Für Hexen, Avesjüngerinnen o.ä. ist ein Dorfgigolo vorgesehen: Marno Fiolbarer (vgl. Anhang I). Gibt es keine für ihn interessante Heldin, kommt Marno einfach auf die Gruppe zu, um ihr für »die gewiff anregende und farmanante Gefellfaft in den näften Tagen fu danken«.

- **Jost Krennesiek:** Die Helden können mitbekommen, wie Wirtin Delusia einem Bauern, der sich im strohbedeckten Schankraum eine Pfeife anzündet, Wasser über den Kopf schüttet -- nur um anschließend festzustellen, dass Jost hier ungestraft rauchen darf (vgl. Anhang I). Falls ein Gespräch gesucht wird, zeigt Jost sich Fremden gegenüber als so abweisend (»brauchen wa nich hier. Bringt nix Gutes«), dass es ihn

vielleicht sogar verdächtig macht.

- **Hamster:** Ein Dörfler kann sich bei den weitgereisten Helden erkundigen, ob sie von einer guten Methode gehört haben, Hamster zu jagen. Seit zwei bis drei Jahren werden die Hamster hier in Ortmar nämlich immer dreister und schleichen sich sogar in die Häuser. Von einer regelrechten „Hamsterplage“ lässt sich jedoch nicht sprechen: Sie scheinen sich nicht merklich zu vermehren. Die Verluste an Korn sind erträglich. (Üblicher Weise stochert man bei der Hamsterjagd mit einem Stock im Bau, bis das Tier herauskommt und mit einem Knüppel erschlagen werden kann.)

- **Kleinbauern vs. Freibauern:** Misstrauische Kleinbauern (z.B. **Lubald Spiekenköker**, vgl. Anhang I) können sich zu dritt ein Herz fassen und unbeholfen in Erfahrung bringen wollen, wie die neuen Büttel es mit den Freibauern halten. Der Travino nämlich hat immer alles gemacht, was die von ihm wollten, egal, wem die Kuh eigentlich gehörte. Dieses Gespräch soll die Helden darauf vorbereiten, dass sie als Büttel auch in die hiesigen Auseinandersetzungen zwischen Klein- und Freibauern hineingezogen werden (vgl. nächste Seite).

- **Jasper Borkmeister:** Der Vorsteher der hiesigen Zunft der Freibauern und mächtigster unter ihnen an Bolims Tisch ist Mitte 40, wohlbeleibt in dunkelblauem Überrock, bereits recht angetrunken mit cholerischen roten Flecken im groben Gesicht und stützt sich schwer auf einen knotigen Gehstock, mit dem er auch gerne Prügel austeilt. Er wird der Gruppe von vornherein klarmachen, dass er hier im Dorf das Sagen hat. Falls Bolim noch in der Nähe ist, schickt er ihn einfach weg, ihm noch ein Knat zu holen. Jasper zeichnet sich durch befehlsgewohntes, einschüchterndes Auftreten aus und »will lediglich sicherstellen, dass ihr euch als Büttel den nostrischen Gesetzen unterstellt und nicht irgendwelchen mittelreichischen. Wenn euch das klar ist, werden wir gut miteinander auskommen, falls ihr versteht, was ich meine«. Er streicht heraus, dass Kaufmann Gasparyn für ihn regelmäßig Liebfelder Wein und Tabak aus Fiolbar mitbringt und er als freigiebiger Mensch solche Sachen gerne an Freunde verteilt. Falls besonders charmante oder gutaussehende Heldinnen anwesend sind, wird er ihnen offen lüsterne Blicke zuwerfen. Für Rechtsberatungen kann er Bolim oder Caristhea empfehlen. In seinen Augen müssen sich die Freibauern Ortmars zusammenrotten, um dem Neid und den Anfeindungen der Kleinbauern zu entgehen.

- **Die Prophezeiung I:** »Ihr müsst wissen, dass wir hier in der Gegend ungeheuer viele Geistesschwache haben. Das kommt von den Smaragdspinnen im Wald. Aber wenn's unterm Dach etwas fehlt, ist der Keller schließlich umso größer, nicht wahr?«. Angeblich lauern im Wald Smaragdspinnen einzelnen

Wanderern auf, verhexen sie mit Magie und schlürfen dann ihren wehrlosen Opfern das Hirn aus dem Schädel. Manche sind danach stumpfsinnig und nicht mehr in der Lage, ihr Geschäft selbst zu verrichten. Andere beginnen zu wüten und zu toben mit Schaum vor dem Mund. Wieder andere schreien oder weinen die ganze Zeit. Die meisten aber sind hinterher einfach etwas zurückgeblieben und glauben plötzlich, „Visionen“ zu haben und die „Zukunft“ sehen zu können.

- **Die Prophezeiung II:** »Die alte Franiene hatte ihre „Vision“ (zeigt mit Zeigefingern Anführungszeichen an), als damals die ganzen Kohleflöze hier zu brennen begannen. Wenn ihr mich fragt: Da lag ein Hauch von Weltuntergang doch eh schon in der Luft. Und der Lauscher im Baum fällt ja nicht weit vom Stamm, nicht wahr?«

Die brennenden Kohleflöze

Zwei Tagesreisen weiter nördlich wurde bis vor 60 Jahren Braunkohle abgebaut, dann aber entzündete sich einer der größten Flöze. Solche unterirdischen Schwelbrände können Hunderte von Jahren andauern. Seither kommt es hier in der Gegend immer wieder zu Waldbränden und Erdbeben: »Manche glauben, das sei der Zorn Ingerimms, aber das ist natürlich Aberglaube. Habt ihr denn auf dem Weg hierher nicht die vielen Stellen im Wald bemerkt, wo die Erde eingebrochen ist und die Luft jetzt vor aufsteigender Hitze flimmert?« (Nein, waren nicht zu sehen).

Nostrische Namen

Männlich: Frenghion Siebenackern, Pipo Liekensteg, Salvyron Ingvaller, Eribian Salzarel, Halmin Riethard

Weiblich: Thalanía Rikvard, Firunette Darbholk, Lynia Tryming, Tommeliane Nietendeeler, Ronaya Pernstyn

MAGIER VOR ORT?

Falls einer der Helden sich erkundigt, ob es hier in der Nähe einen Magus gäbe, wird das verneint. Sobald sich später herausstellt, dass es doch einen gibt: »Ach, den Herrn Magister Krusold meint ihr? Hab gar nicht gewusst, dass der auch Magier ist. Mit sowas kenn ich mich nicht aus«. – Lediglich Bolim weiß natürlich, dass Krusold Magier ist. Wird ausgerechnet er gefragt, gibt er wahrheitsgemäß Antwort (vgl. Anhang I). Der Zeitplan sollte vorerst ausreichend eng sein, um eine vorzeitige Reise zu Krusold zu verhindern.

Übrigens befinden sich derzeit keine Kinder mehr in Ortmar. Ihre Eltern haben sie nach Harmlyn und Fiolbar in Sicherheit gebracht. Die Geisteskranken hingegen hat Krusold in seiner Obhut.

DIE ERSTE NACHT IN ORTMAR

Die Zimmer sind klein, aber sehr sauber und von innen abschließbar. Auch die Fenster lassen sich verriegeln. Werden trotzdem Wachen aufgestellt?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Tjalka-Helden im Einzelzimmer:

Genau gegenüber deinem Fenster siehst du ein anderes, immer noch erleuchtetes Fenster, dessen Vorhänge halb aufgezogen sind. Hinter der Scheibe sitzt die blasse Tjalka. Offenbar arbeitet sie trotz der späten Stunde noch an ihrem Webstuhl, denn ihre langen, feingliedrigen Finger heben und senken sich in flüssigen Wellenbewegungen. Gerade als du zu ihr hinstarrst, blickt sie plötzlich hoch und schaut dich an. Und dabei lächelt sie ein zaghaftes Lächeln, dass dir ganz warm ums Herz. Am nächsten Morgen hast du ausgezeichnet geschlafen und erinnerst dich noch vage, von Tjalka geträumt zu haben.

DAS NOSTRISCHE LEHNSWESEN

Das Lehnswesen entstand im Bosparanischen Imperium etwa im 5. Jahrhundert v. BF, und zwar vorwiegend auf Veranlassung der Adligen jener Provinzen, die sich später als *Mittelreich* selbständig machten. Mit Gründung des Garethischen Reichs wurde schließlich ein Lehnswesen zementiert, das die sog. **Lehnsnehmer** weit über die bosparanische *Lex Imperia* hinaus bevorteilte. Kern ist nämlich, dass der Lehnsnehmer sein Lehen tatsächlich als **Eigentum** erhält. Damit es ihm übergeben werden kann, müssen folglich erst einmal alle, die dort leben, enteignet worden sein. Bauern wurden damit von z.T. Eigentümern eigener Schollen zu leibeigenen Lehnsknechten und -mägden ohne Besitzrecht, die sich von tulamidischen

Sklaven lediglich darin unterscheiden, rechtlich nicht ihrem Herren, sondern zu dessen Lehen zu gehören, so dass der Lehnsnehmer seinen Umgang mit ihnen im Bedarfsfall dem nächsthöheren Lehns herr gegenüber rechtfertigen muss. Für Nostrier ist diese Entwicklung untrennbar verbunden mit dem mittelreichischen Dogma vom Zwölfgötterglauben, der Praios als Patron der Lehnsherrschaft zum unanfechtbaren Götterfürsten erhob, obwohl Peraine, Tsa oder auch Phex vielleicht etwas ganz anderes gewollt hätten.

Für Mittelreicher ist diese Perspektive wahrscheinlich genauso ungewohnt wie die große Anzahl von Freibauern in Nostria. Das praiosgewollte Lehnswesen zu kritisieren,

heißt nämlich im Mittelreich, sowohl der Ketzerei an Praios als auch des Answinismus' angeklagt zu werden. Unter Hal und Brin war noch etwa jeder fünfte Bauer Freibauer. Da Freibauern jedoch im Kriegsfall in der Reichsarmee dienen müssen und das Reich seit etlichen Jahren im Krieg mit den Schwarzen Landen liegt, sind die meisten inzwischen zurück in die Leibeigenschaft geflohen.

Nostris hingegen hatte nach dem Fall des Bosparanischen Imperiums ganz andere Ausgangsbedingungen. Grob gesagt verhalten mittelreichisches und nostrisches Lehnswesen sich zueinander wie römisches Klientel- und germanisches Gefolgschaftswesen. In Nostris gehörte nämlich alles Land traditionell immer schon dem König, der es nur zwecks vererbbarer **Verwaltung**, nicht jedoch als Besitz an Adlige weitergab. Dadurch kam es nie zu der für das Mittelreich typischen Enteignung von Bauern in großem Maßstab und gewachsene Siedlungsstrukturen konnten sich stärker halten. Zudem gab es in Nostris kein Recht eines **Afterlehens**: d.i. das zum Besitz gehörige Recht, Teile eines Lehens wiederum an Vasallen abzutreten.

Dieses Prinzip (Verwaltung statt Besitz) sollte ursprünglich den Landadel in größerer direkter Abhängigkeit vom Königshaus halten als im Mittelreich, wo häufig nur der direkt übergeordnete Lehnsherr interessiert. Der König konnte Lehen jederzeit einziehen, falls er den Lehnseid als gebrochen erachtete und dies politisch gegen den Willen des Hochadels durchzusetzen vermochte. Zur Ausbildung einer rudimentären Lehnspyramide kam es nur, wenn Teile bereits bestehender Lehen einem anderen zwecks Belohnung anvertraut wurden. Da schon vergebene Lehen ihrem bisherigen Verwalter jedoch nicht ohne Bruch des Lehnseides weggenommen werden konnten, wurde der neue Lehnnehmer ihm offiziell als weisungs- und kontrollbefugt (**Verwesungsrecht**) unterstellt wegen dessen größerer Erfahrung und Bewährtheit. Kluge Könige nutzten diese Möglichkeit, um einem unliebsamen Lehnnehmer Spione in den Pelz zu setzen und das ausgegebene Lehen auf Umwegen zu verkleinern.

Faktisch hat aber die größere Abhängigkeit vom Königshaus dazu geführt, dass mächtigere Adelshäuser unter schwachen Königen in Bündnissen näher aneinander rückten und Allianzen bildeten, während kleinere sich in ihren Schutz gaben und damit die Loyalität wechselten. Heute ist die politische Macht des Königshauses dadurch

so weit geschrumpft, dass die Situation des Adels sich kaum noch von der im Mittelreich unterscheidet, sondern es im Gegenteil häufig sogar größere Bereitschaft gibt, sich gegen einen König zu verbünden.

Die nostrische Lehnspyramide jedoch ist aufgrund des fehlenden Rechts zum Afterlehen auch heute noch bei weitem nicht so engmaschig wie die mittelreichische: Grafen, Barone und Junker verwalten ungewöhnlich große, wenn auch überwiegend dünn besiedelte Gebiete. Dadurch hat sich die persönliche Beziehung zwischen Lehnnehmer und Lehnsknecht nie im selben Ausmaß bilden können wie im Mittelalter: Ein Großteil der Landbevölkerung hat „seinen“ Adligen nie gesehen oder höchstens von weitem bei besonderen Anlässen.

Diese recht lose Bindung, das Ideal bloßer Verwaltung und die zumeist äußerst schlechten Straßen und Wegen sind gemeinsam dafür verantwortlich, dass entlegene Bezirke häufig sog. **Grundherren** überantwortet werden, die sich im Unterschied zum Mittelreich eher als Angestellte denn als Besitzer begreifen und deren Möglichkeiten einer persönlichen Bereicherung stark begrenzt sind (i.d.R. 5% der für ihr Gebiet fälligen **Pacht**). Während das Mittelreich so viele Lehen hatte, dass eine einheitliche Gesetzgebung geboten schien, oblag die Rechtshoheit in Nostris immer überschaubar wenigen Lehnnehmern. Diese wiesen ihre Grundherren i.d.R. an, sich am regional gültigen Gewohnheitsrecht zu orientieren.

Nostrische Bauern sind heute stolz darauf, oftmals seit Generationen mit einer „eigenen“ Scholle (eigentlich: des Königs) verwurzelt und nicht bloßer Besitz eines Lehnnehmers zu sein. Dieser Stolz verhindert eine effektivere Zusammenlegung von Vieh oder Äckern und hält die Erträge gering. Allen Neuerungsversuchen begegnet man jedoch mit Verweis auf die unwürdige mittelreichische Leibeigenschaft, von der häufig geglaubt wird, dass zu ihr zwangsläufig auch das berüchtigte **Recht der Ersten Nacht** (*Ius Primae Noctis*) gehöre -- das Recht, zu verheiratende Leibeigene zuvor „auszuprobieren“, um ihre Qualität zu beurteilen (auch im Mittelreich unüblich, aber eben berüchtigt). Viel von dem urtümlich gewachsenen, traditionsverhafteten, stolzen und engstirnigen Wesen nostrischer Bauern wird verständlich, wenn man sich diese Unterschiede klar macht. Den Helden kann der gegebene Hintergrund durch **Caristhea Notfink** vermittelt werden (vgl. Anhang I).

Was die Kleinbauern Ortmar darüber sagen

- *Einzelgehöfte* -- »In Nostria gehört alles Land Königin **Yolande II. Kasmyrin von Nostria** und wird von ihr nur zwecks Verwaltung, nicht aber als Eigentum verleht. Da haben sich die Grundstücksgrenzen aus der Siedlungszeit halt viel stärker gehalten als im Mittelreich, wo Lehnvergabe immer heißt, Bauern ihr Land wegzunehmen. Denn wenn das Land nur der Königin gehört, gehört es eigentlich allen. Als wenn jeder von uns ein kleiner Grundherr wär, der einen Teil verwaltet. Wir sind schon stolz auf die uns anvertraute Scholle und wollen gar nicht, dass das wird wie bei euch«.

- *Grundherren* -- »Das sind Leute von so niederem Adel, dass sie keine anderen Titel mehr führen. Die verwalten einen Teil für einen größeren Herrn, wie Angestellte halt. Denn so ein großer Herr hat ja viel mehr Land, als er überschauen kann. Aber den Grundherren, denen gehört das Land halt nicht und sie können sich daran nicht bereichern. Darum haben wir alle viel mehr unsere Ruh und es ist heut noch wie vor 200 Jahren. Unsere Grundherren halten sich in der Regel an die überlieferten Gesetze. Das ist hier nicht wie im Mittelreich, wo sich der Lehnsherr wie ein Praios von eigenen Gnaden aufführt, mit Recht der Ersten Nacht usw. Deshalb wollen wir hier ja auch keinen Zwölfgötterglauben. Unser Lehnsherr ist **der Herr Baron zu Fiolbar**, und den haben wir genau einmal gesehen: Als er groß geheiratet hat«.

- *Die Grundherrin von Ortmar* -- »Das ist **Elida Visserath**, die lebt etwa eine Stunde südwestlich von hier auf ihrem Gutshof. Sie legt fest, wieviel jeder einzelne für den Herrn Baron aufbringen muss als Pacht. Was wir erwirtschaften, wird in das gemeinsame **Kornlager** gebracht, das gehört der Grundherrin. Die verkauft es dann in Fiolbar auf dem Markt, bis sie die Pacht und etwas mehr beisammen hat. Davon behält sie ihren Anteil und gibt den Rest an uns. Ist wohl 'ne gute Grundherrin, weil sie immer einschätzen kann, wieviel wir verkaufen können und wieviel wir selbst brauchen. Und handelt immer gute Preise aus. Außerdem hält sie die elenden Freibauern klein, nimmt ihnen Land weg und gibt es an uns. Und wir dürfen bei ihr am See angeln. Tja, als Grundherrin ist die schon in Ordnung. Nur als Mensch, also... da läuft's mir denn doch kalt den Rücken runter, wenn ihr versteht? Mit der

möcht ich lieber nicht aneinandergeraten«.

- *Kleinbauern* -- »Eigentlich ist das ja ehrenrührig, jemanden so zu nennen. Sagt halt immer mit, dass jemand zu wenig Land hat, um Freibauer zu werden. Und das rührt am Stolz, wenn jemand was gegen deine Scholle sagt. Ansonsten geht's uns ja besser als bei euch im Mittelreich: Keiner verheiratet uns einfach oder siedelt uns um. Dürfen halt nur keine Waffen tragen. Und müssen Frondienst leisten, in letzter Zeit ivor allem Hamster jagen beim Kornlager. Da kommt alles rein, was wir erwirtschaften. Was die Grundherrin nicht verkauft, kriegen wir dann zurück zum Leben und für den Winter. Ist aber immer knapp, weil wir schon so lang im Krieg mit Andergast sind und die Pacht immer höher wird. Trotzdem legt keiner was für die eigene Familie beiseite, da würd man ja alle mit bestehlen. Das ist, damit wir einander auf den Gehöften helfen, wenn mal Not am Mann ist. Hält die Dorfgemeinschaft beisammen«.

- *Freibauern* -- »Die Größe der Scholle entscheidet, ob man Freibauer werden kann. Du musst halt garantieren, auch in Zukunft mindestens so viel an Abgaben zu zahlen, wie du laut Grundherrin in den letzten Jahren durchschnittlich erwirtschaftet hast. Sonst geht's zurück in die Unfreiheit. Aber die Grundherren sind häufig froh, wenn wir uns selbst verwalten, darum ist das nicht so schwer wie bei euch. Überschüsse kannst du als Freier behalten und verkaufen. Da lohnt es sich dann, auch mal was anderes anzubauen als nur Korn und Feldrüben. Vielleicht mal Grünkern oder Kohl, das macht zwar mehr Arbeit, bringt aber auch gutes Geld. Und so ein paar Äpfel, das wär fein. Und wenn deine Scholle gut liegt, kannst du vielleicht noch Wasser- und Wegerechte an andere verpachten. Und die müssen dann zwischendurch bei dir mit anfassen, damit sie sich das leisten können, so wie der **Lubald**. Aber dann müssen wir anderen halt in der Zeit für den mitarbeiten. Und genau deshalb würd ich nie Freibauer werden: Die machen die Dorfgemeinschaft kaputt, sag ich immer! Als wären die was Besseres, Kopf in den Wolken und so. Gut, dass unsere Grundherrin mutig genug ist, denen ihr Land auch wieder wegzunehmen«.

DER 30. RAHJA

FRÜHSTÜCK

Delusia tischt ein frühes, reichhaltiges Frühstück auf (geräucherten Eichelmastschinken, Ziegenkäse, Graubrot, Weizen-

brei und Rührei). Außer der Gruppe sind schon vereinzelte andere Gäste anwesend. Die meisten scheinen jedoch auszuschlafen – offenbar ist heute kein normaler Arbeitstag.

AUFTRITT VON FIRUNISLAUS

Auf einmal fliegt die Tür auf und ein recht verhutzelter kleiner Mann mit angegrautem Gamsbart tritt kreidebleich ein. Zu Delusia: »Einen Doppelten für mich!« – Delusia: »Aber **Firunislaus**, was ist denn mit dir? Du bist ja weiß wie ein Laken!« – Firunislaus: »Über unheilige Dinge soll man nicht reden. Das macht die Milch sauer«. Das ist auch sein letztes Wort, danach widmet er sich Schnäpsen und Kautabak (extrem wortkarg, siehe Anhang I).

Schließlich tritt notfalls Delusia an die Helden heran: »Firunislaus ist unser Schäfer und Totengräber. Er hat seine Weide

im Norden, gleich gegenüber dem Boronsanger. Vielleicht solltet ihr einmal nachsehen, ob dort alles in Ordnung ist?«

Wenn Firunislaus oder Delusia weiter befragt werden, kann die Wirtin noch folgende Informationen geben: »Der arme Firunislaus. Vor zwei Monden ist sein Hund Kasimir gestorben (Altersschwäche). Seitdem lässt er sich ganz schön gehen. Kaum zu glauben, dass er noch vor 20 Jahren der Schwarm aller jungen Mädchen hier im Dorf war. Ich glaube, er ist einfach einsam. Wenn er zu viel getrunken hat, hält er um meine Hand an. Aber ich sag ihm immer, dass sowas nicht in Frage kommt, wenn er so wenig auf sich achtet. Außerdem muss ich mich ja um mein Wirtshaus kümmern.«

AUFERSTEHUNG DER TOTEN

AUFTRITT VON LEIF BORNSTETTEN

Wenn die Gruppe das Wirtshaus verlässt und sich auf der Hauptstraße nach links Richtung Norden wendet, steht da ein junger Mann auf der Straße, Haare und Kleider voll Erde. Auf seiner Stirn sind seltsame Runen eintätowiert. Er klopft gegen das verrammelte Fenster eines der Häuser: »Wo seid ihr denn alle? Ist keiner mehr da?«. *Sinnenschärfe*: Im Haus gegenüber lassen sich versteckt hinter vernagelten Fenstern ängstliche Gesichter erkennen.

Der Mann dreht sich um und sieht die Helden: »Verzeiht, wir kennen uns zwar nicht, aber... Könnt ihr mir sagen, was hier passiert ist?«. Sobald die Helden mit ihm reden, kommen auch Einwohner zaghaft aus ihren Häusern, halten sich aber in sicherem Abstand.

Der junge Mann ist Leif Bornstetten. Er erwachte kurz zuvor verwirrt in einem offenen Grab auf dem Boronsanger. Das letzte, woran er sich erinnern kann, ist, dass er als Treiber mit der Jagdgesellschaft des Herrn Baron unterwegs war und die Fährte eines kapitalen Ebers gefunden hatte. Er sieht sehr bleich aus. Von Runen auf seiner Stirn weiß er nichts. Je mysteriöser Leifs Tod zunächst wirkt, desto besser lassen sich die Helden auf falsche Fährten führen.

LEIF ТÖТЕН?

Leif ist ein freundlicher junger Mann, der auf Anhieb sympathisch sein sollte. Falls die Gruppe ihn als Untoten erschlagen will, stellt das keinerlei Problem dar: Leifs Seele ist an die Überreste seines Leichnams gebunden, egal in welchem Zustand (notfalls sogar Asche). Wird sein ohnehin verwesender Körper jetzt von der Gruppe zusätzlich derangiert (kein Schmerzempfinden mehr), muss er anschließend eben verkrüppelt durch die Gegend laufen und kann den Helden fortan immer wieder leidende und vorwurfsvolle Blicke zuwerfen. Verhindert werden aber muss, dass er regelrecht zerstückelt

wird oder die eintätowierten Runen auf seiner Stirn jetzt schon Schaden nehmen. Ggf. ist eine Probe auf *Götter und Kulte* fällig, die ergibt, dass Leif nicht *untot* (seelenlos), sondern *nicht-tot* ist (seine Seele noch hat). Gerüchteweise stehen Nichttote unter dem besonderen Schutz Borons, falls sie nicht gerade Anhänger des Namenlosen sind (ggf. sollten Borongeweihete dies wissen).

Natürlich kann man Leif nicht in diesem Zustand lassen. Genauere Untersuchung ergibt, dass vermutlich die Runen auf seiner Stirn schuld daran sind (vgl. Kasten). Leif zu helfen, müsste dann heißen, eben diese Runen zu entfernen. Da jedoch niemand wissen kann, was dann mit seiner Seele geschieht (Wurde sie durch die Nekromantie verdorben?), sollte das unbedingt durch die Liturgie *Marbos Geleit* unterstützt werden. Falls ein Borongeweiheter in der Gruppe ist, stellt er spätestens bei Einstimmung darauf fest, keinen Kontakt mehr zu seinem Gott zu haben. Damit bleibt dann nur, Leif nach Ablauf der Namenlosen Tage zum nächsten Borontempel zu schleppen (Winhall).

Leifs Runen

Arkane Untersuchung ergibt, dass Leif Opfer eines unbekanntes Zaubers mit dem Merkmal *Nekromantie* geworden ist (unbekannte Repräsentation). Die Runen auf seiner Stirn entspringen einem Zelemja-Dialekt und bedeuten „Erwachtet“ (im Plural, *Xenographus* -4) und sind zu tiefst magisch. Gegen ihre Entfernung (Ablösung der Stirnhaut) wird Leif sich bis zur Beerdigung zur Wehr setzen, ehe sein Verfall dann ohnehin zu weit fortgeschritten ist.

REAKTIONEN DER DÖRFLE

Zur vorerst größten Sorge der Helden sollte es jedoch werden, dass Leifs Auferstehung viele der noch verbliebenen Dörfler

in die Flucht schlägt. Wird seine genauere Untersuchung unvorsichtiger Weise gleich auf der Straße in Angriff genommen, fallen mehrere Leute auf, die Karren beladen und offenkundig verängstigt fliehen wollen, obwohl sie zu Fuß vor Einbruch der Dunkelheit (und damit dem Beginn der Namenlosen Tage) kein sicheres Wirtshaus mehr erreichen können.

Wird Leif hingegen im Wirtshaus untersucht, rotten sich entweder im Schankraum oder auf dem Marktplatz knoblauchbehangene Kleinbauern mit Mistforken, Sichel, Sensen und Knüppeln zusammen unter Führung von Hadmiga und Jost Krennesiek. Die Schmiedin will „das Drachenwerk“ beseitigen, um eine weitere Entvölkerung Ortmarks zu verhindern. Dazu schlägt sie vor, Leif im Wald in eine der Erdspalten zu werfen, die zum unterirdischen Flözbrand führen -- Angroschim machen das angeblich so. Jost hingegen ist dafür, Leif noch einmal zu begraben, diesmal aber gefesselt: Vielleicht braucht der Herr Boron ja nur etwas mehr Zeit.

LIEBE ÜBER DEN TOD HINAUS

Wenn die Dörfler von den Helden wieder beruhigt wurden, will Leif schnellstmöglich zu Tjalka. Sobald sie auf ein Klopfen hin öffnet und ihn sieht, fällt sie in Ohnmacht, so dass die Helden helfen müssen, sie hineinzutragen.

Im Erdgeschoss der Weberei befindet sich Tjalkas Verkaufsstube, in der Stoffballen und fertige Gewebe aus Hanf, Wolltuch und Leinen ausgelegt sind. Es gibt hier auch eine kleine Sitzecke mit zwei Stühlen und einer Bank, auf die Tjalka gelegt werden kann. Diese Sitzecke fungiert sowohl als Esszimmer wie auch als Besprechungscke für Tjalka und ihre Kunden, in der man wunderbar Eicheltee trinken und Klatschgeschichten austauschen kann. Leif brüht an einer kleinen Kochstelle kräftigen Kräutersud auf, dessen Dämpfe Tjalka auch tatsächlich zurück zu Bewusstsein bringen. Zunächst starrt sie Leif fassungslos an, dann stürzen Tränen aus ihren Augen und sie fällt ihm um den Hals. Es folgt eine anrührende kleine Wiedersehensszene.

Schließlich löst Tjalka sich wieder von ihm und schaut ihn misstrauisch an: »Aber du bist tot! Ich habe deine Wunde gesehen. Niemand überlebt sowas!«. Leif wirkt verblüfft. Daraufhin knöpft Tjalka ihm das Hemd auf. Man sieht tatsächlich, dass dort, wo seine Bauchdecke sein sollte, ein klaffendes, ausgefranstes Loch ist, die Ränder rostbraun verkrustet. Ein wenig Gedärm hängt heraus. Leif ist wie vom Schlag getroffen.

Falls die Helden bislang nicht von selbst auf die Idee gekommen sind, nach einem **Dorfältesten** zu fragen, kann Tjalka sie nun bitten, Leif zwecks Zunähen (und gegebenenfalls der Ausbesserung soeben verursachter weiterer Schäden) zum **Gerber Ornibian Kirschner** zu bringen (vgl. Anhang I).

DIE KRÄUTERFRAU RUSENA

Draußen vor der Tür stehen noch neugierige Einwohner Ortmarks. Plötzlich teilt sich die Menge und eine humpelnde alte Frau schiebt sich nach vorn. Strähniges graues Haar fällt ihr in die Stirn. Eine große Narbe zieht sich quer durch das Gesicht und ihr rechtes Auge fehlt. Als sie den Mund öffnet, sieht man, dass sie nur noch über einige wenige Zahnstumpen verfügt. Anklagend zeigt sie auf die Helden und ruft: »Es ist ihre Schuld! Seht ihr nicht, dass sie die Brut des Dämons auf dem Rücken tragen? Sie sind es, die unser Dorf in den Untergang reißen! Steinigt sie, bevor sie die Tore zu den Niederhöhlen aufstoßen!«. Einige Umstehende blicken die Gruppe erschrocken an. Andere lachen nachsichtig und sagen sowas wie: »Ach, die Rusena wieder«, »Genauso verrückt wie ihre Mutter«, »Zu dieser Tageszeit schon besoffen«.

Versuche, Rusena näher zu befragen, scheitern vorerst daran, dass diese sich noch weigert, mit den Helden zu sprechen: Sie ist einzig hier, um die Dörfler davon zu überzeugen, die Besessenen aus dem Dorf zu vertreiben. Das will sie mit allen Mitteln erreichen. Deshalb zeigt sie auf leicht beeinflussbare Dörfler (Lubald, Bolim...) und schüchtert sie mit Visionen ein, die sie angeblich gehabt haben will: »Dir werden sie die Haut bei lebendigem Leibe abziehen! Und dich, dich hab ich gesehen, wie du kopfüber am Fleischerhaken im Wirtshaus gebaumelt hast, während sie Stücke aus dir herausbissen! Und du: Noch vor Ablauf der Namenlosen Tage werden sie Stücke von dir in der Pfanne braten!«. Rusena ist halt seit früher Kindheit die sozial Ausgestoßene des Dorfes, die von ihrer Mutter das Schwelgen in blutrünstigen Rachephantasien erlernt hat. Entsprechend lässt nun die Freude, diese endlich direkt an jemanden adressieren zu können, sie über jegliches vernünftiges Maß hinausschießen, bis letztlich alle mehr Angst vor ihrem „bösen Blick“ als vor besessenen Helden haben.



Sollte einer der Helden sie zu berühren versuchen, bricht sie sofort in Angstschreie aus und schlägt mit ihrer Krücke nach

ihm (W6-2 TP). Im schlimmsten Fall erleidet sie einen epileptischen Anfall, d.h. stürzt zu Boden, zuckt dort mit Schaum vor dem Mund, während der Kopf sich nach links und rechts wirft und in ihrem verbliebenen Auge nur noch Weiß zu sehen ist -- als ob *sie* von Dämonen besessen wäre. Anschließend müssen dann Helmine und Lubald sie in ihre Hütte zurücktragen.

Ansonsten weicht Rusena schließlich einen Schritt zurück, starrt die versammelten Dörfler hasserfüllt an und schreit: »Oh ja, die alte Rusena spielt ja bloß mal wieder verrückt! Aber das meine Mutter vor genau 60 Jahren all das hier vorhergesagt hat, das interessiert euch einfach nicht! Das wird euch recht geschehen, wenn sie euch in die Niederhöhlen hinabziehen und euch die Seelenmühle verdaut! Die alte Rusena aber, die wird die Namenlosen Tage schön in ihrer Hütte bleiben, wo sie sicher ist. Und am 1. Praios dann macht sie ihren

Spaziergang durch die Trümmer des Dorfes und tanzt auf euren zerstückelten Leibern! Ihr werdet schon sehen, was ihr davon habt!«. Mit diesen Worten dreht sie sich dann tatsächlich um, um sich fortan in ihrer Hütte zu verschanzen (vgl. Anhang I).

Abschließend tritt Bolim an die Helden heran: »Verzeiht, Hohe Herren, das ist nur Rusena, unsere Kräuterfrau. Ihr müsst wissen, dass ihre Mutter Franiane auch während der Schwangerschaft die Finger nicht vom Lyckschnaps lassen konnte. Daran liegt es wohl, dass Rusena immer schon... ein wenig eigenwillig war. Mit nur einem Hintern kann man halt nicht auf zwei Pferden reiten, nicht wahr? Ihr dürft ihr das nicht übelnehmen, sie lebt in ihrer ganz eigenen Welt. Manchmal klopft sie an alle Türen im Dorf und fragt jeden, ob er ihr Vater sei – auch die jungen Männer«. Und Bolim lacht versuchsweise, als hätte er gerade einen jovialen Scherz gemacht.

HOGWARDS ERSTE REDE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In diesem Moment ertönt hinter der Menschenmenge eine dröhnende Stimme: »Die Auferstehung der Toten ist das erste Zeichen! Das Ende der Welt naht, auf dass wir alle endlich wieder frei werden!«. Die Leute schauen sich nach dem Sprecher um und plötzlich teilt sich die Menge, als alle erschrocken zurückweichen. Mitten auf der Straße steht ein Mann Ende 50, immer noch groß und kräftig, jedoch kahlköpfig und extrem bucklig. Er trägt eine schwarze Robe mit goldenen Ornamenten, auf der Brust prangt in Gold ein stilisiertes Auge. In seiner Hand hält er einen Stab, der geschnitzt ist, als würde er aus lauter sich windenden Schlangen bestehen, und in den Kopf einer Hornechse ausläuft. An seinem Gürtel hängt ein Schuppenbeutel. Seine Lider sind geschlossen und erst bei genauem Hinsehen erkennt man, dass sie offenbar zugenäht wurden. Auf seiner Stirn klafft eine horizontale Schnittwunde. Allem Anschein nach ein Wanderprediger, wobei Robe und Stab allerdings ungewöhnlich kostbar ausfallen.

Auf ängstliche Fragen, wer er sei, antwortet Hogward: »Ich bin Hogward, der Prediger der Letzten Offenbarung. Und ich bin gekommen, euch meine Frohe Botschaft zu bringen«. Dann tritt er näher an einzelne Bürger heran. Offenbar kann er trotz zugenähter Augen irgendwie seine Umgebung wahrnehmen.

HOGWARDS ERSTE REDE

Seine Reden finden sich in Anhang II, damit sie zwecks Vortrags an Spieler verteilt werden können. Während folgender Stichworte dieser Rede passiert etwas:

-- „*Sehnsucht nach etwas ganz Anderem*“ -- Zaghafte Zustimmung des Raunen ein. Hogward schlägt seinen Stab fest auf den Boden.

-- „*der Letzten Göttlichen Offenbarung*“ -- Nach diesen Worten sinkt Hogward ein wenig in sich zusammen und lächelt verlegen.

-- „*ein wenig verausgabt*“ -- Sofort eilen ein paar Leute herbei, um ihm zu helfen. Und im Nu ist Hogward von Neugierigen umgeben, die ihn ausfragen: »Wo kommt ihr her?«, »Habt ihr im Wald übernachtet?«, »Seid ihr ein Priester?«, »Wie heißt euer Gott und was kann er so?«. Aber Hogward lächelt nur milde und klopft den Fragenden wohlmeinend auf die Schultern: »Wenn ich mich erholt habe, empfangen ich ab heute Abend Gäste zur Seelsorge. Auf dem Weg hierher traf ich die Hukentiefs und sie boten mir an, in ihrem Haus unterzukommen. Wäre vielleicht jemand so freundlich, mich dort hinzuführen? Und wenn es etwas gibt, um das ihr euer Gewissen erleichtern wollt, ehe die Herrenlosen Tage beginnen, oder falls euch Zweifel plagen – so kommt nur zu mir und ich werde euch beistehen. Vor allem, wenn ihr auch etwas zu beißen für einen hungrigen alten Mann mitbringt. Ansonsten werde ich morgen zur Mittagsstunde erneut zu euch sprechen«.

HOGWARD VERHAFTEN?

Zu Interaktionen mit Hogward vgl. Anhang I. Am besten ist es, wenn die Gruppe ihn zu diesem Zeitpunkt noch bloß für einen Scharlatan hält, der abergläubische Landbevölkerung ausnehmen will. Allerdings kann aufmerksamen Beobachtern bereits auffallen, dass Hogward normalgroße Stiefel trägt, die zu den Abdrücken nach dem nächtlichen Überfall passen würden. Falls jemand ihn besuchen will, hat sich im Vorzimmer seiner „Residenz“ bereits eine kleine Warteschlange von W6 Ratsuchenden gebildet, die sämtlich Körbe mit Esssachen dabei haben. Hogward gibt sich wohlwollend seelsorgerisch (»Ihr wirkt bedrückt?«).

Versucht man jetzt schon, ihn festzunehmen, sollte er sich bei diesem ersten Versuch noch erfolgreich durch Zauber wehren können. Zunächst wirkt er einen *Bannbaladin*, so dass die Helden sich von seinen „Erklärungen“ beruhigen lassen und dem sympathischen Seelsorger letztlich vielleicht sogar viel Glück für seine nächste Rede wünschen (Zur Not ergänzt durch *Vipernblick*). Als letztes Mittel bleibt ihm immer noch eine Flucht mittels *Harmloser Gestalt*, um sich von da an in

einem der leerstehenden Häuser Ortmars zu verstecken.

ABSTECHEZUM BORONSANGER (OPTIONAL)

Auf dem Boronsanger findet sich zumindest bislang lediglich ein offenes Grab. Auf dem hölzernen Grabstein steht „Leif Bornstetten“. Der Erdaushub daneben sieht recht frisch aus. Tatsächlich ist er offenbar bei dem Regen heute kurz vor Tagesanbruch nass geworden. Auch ohne *Fährtsuchen* lassen sich Fußabdrücke in der aufgeworfenen Erde erkennen, die zu klein sind, um von Leif zu stammen. Außerdem haben sie sich nicht sonderlich tief eingegraben. Vielleicht ein Heranwachsender oder ein recht kleiner Erwachsener? (Magister Kru-sold). Die Fährte lässt sich jedoch nicht verfolgen, sondern verliert sich in den zahlreichen Spuren der gestrigen Beerdigung.

ABSTECHEZU ORPIBIAN (OPTIONAL)

Vgl. Anhang I. Der Gerber und Dorfälteste ist zunächst ver-ängstigt, wenn auf einmal der tote Leif vor ihm steht.

ELIDA VISSERATH, DIE GRUNDHERRIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zurück im Wirtshaus wirkt Wirtin Delusia furchtbar aufgeregt. Sie steht stockstramm und ringt unablässig ihre Hände: »Hohe Herren, die Grundherrin ist gekommen! Bolim hat ihr von euch berichtet und sie will euch sehen! Ganz unauffällig, sagt sie. Stellt euch vor: Sie wartet jetzt tatsächlich in meiner Küche! Ich bin so aufgeregt, ich hab mir vorhin dreimal in den Finger geschnitten!« – Und sie hält ihre dreifach bandagierte Hand wie zum Beweis hoch: »Was soll die Grundherrin denn von mir denken, wenn ich nicht mal richtig Gemüse schneiden kann? Jetzt hält sie mich bestimmt für eine dumme Gans... «

In der peinlich sauberen Küche sitzt tatsächlich eine Frau Ende 50 in einem guten Mantel mit Reiterhosen und Reitger-te, mit der sie ungeduldig gegen ein Stuhlbein schlägt. Grundherrin Elida Visserath ist eine beeindruckende Erscheinung: Hochgewachsen mit extrem guter Körperhaltung, verbreitet sie förmlich eine Aura von Autorität und Klarheit. Sie trägt ihre halblangen weißen Haare offen und mustert die Gruppe forschend aus sehr hellen klaren Augen. Früher einmal muss sie eine wunderschöne Frau gewesen sein. Obwohl es ihrem Stand entspräche, trägt sie keine sichtbare Waffe. Dann be-deutet sie den Helden mit der Gerte, ihr gegenüber auf der

Eckbank Platz zu nehmen. Ebenfalls am Tisch sitzt eine klei-ne, etwas drallige Frau Mitte 40 in hochgeschlossenem grauen Kleid mit streng zurückgebunden Haaren und Brille, die sich ein wenig verkrampft an der Ledertasche auf ihrem Schoß fest-hält. Sie wird als **Kanzlerin Caristhea Notfink** vorgestellt.

Elidas Auftrag:

»Ich komme gleich zur Sache. Ich habe Grund zu der An-nahme, dass hier im Dorf eine Intrige gegen mich gewirkt wird, die unter dem Deckmantel der Namenlosen Tage zur Ausführung gelangen soll. Ich bin alles andere als eine ängstliche alte Frau. Aber wenn ich mir meine fast schon sprichwörtliche Unbeliebtheit hier im Dorf vor Au-gen halte, komme ich ganz realistisch zu der Einschät-zung, dass ein Mordkomplott nicht ausgeschlossen wer-den kann. In Abwesenheit des Büttels Travino möchte ich daher gerne euch anweisen, im Falle meines überraschen-den Ablebens während der nächsten Tage die Schuldigen zu überführen. Meine Kanzlerin habe ich bereits beauf-tragt, euch im Falle eines Erfolges zehn Dukaten pro Nase auszuzahlen. Ich wünsche jedoch, dass die Schuldigen des Symbolgehalts wegen am 1. Praisos zur Mittagsstunde vor Gericht gestellt werden, anderenfalls ist unsere Abma-chung hinfällig. Nehmt ihr diesen Auftrag an?«

Überraschender Weise weigert sich Elida, weitere Informationen preiszugeben, und ist selbst noch gar nicht auf den Gedanken einer Schutzbewachung gekommen: »In der Tat, keine schlechte Idee... Es mag euch unverständlich erscheinen, aber ich hänge nicht sonderlich an meinem Leben. Das Bemerkenswerteste an dieser ganzen Angelegenheit ist in meinen Augen, dass überhaupt jemand aus dem Dorf den Mut aufbringt, mir vielleicht als Mörder entgegenzutreten. Das ist die interessanteste Herausforderung, die mir seit langem geboten wurde. Und glaubt mir: Ich bin durchaus eine Frau, die sich zu wehren versteht! Insofern könnte man sagen, dass es mir allein um die Gerechtigkeit geht. Also, wenn ihr mich ab morgen früh (*Beginn der Namenlosen Tage*) bewacht, dürft ihr nicht eingreifen, als bis der Mörder seine Absicht unmissverständlich zum Ausdruck gebracht hat!« (Diese Erschwernis soll das Planen der Gruppe in eine falsche Richtung lenken).

Elida lebt im Herrenhaus auf **Gut Visserath** ca. eine Stunde Ritt südwestlich von Ortmar Richtung Fairnhain. Ihr Vorgehen erklärt sich dadurch, dass sie bislang völlig sicher war, das gesamte Dorf unter Kontrolle zu haben. Dass dem offenbar nicht so ist, tut ihrem Lebenswerk Abbruch. Zu diesem Zeitpunkt rechnet sie noch damit, Besuch von einem Dörfler zu erhalten, der sie vergiften will, und ist sich sicher, die Situation dank Rusenas Vorwarnung (vgl. Anhang I) durch gezielte Einschüchterungen zu ihren Gunsten wenden zu können. Sie stellt sich jemanden vor, der ihr z.B. einen exquisiten Wein überreichen will (vermutlich Jasper Borkmeister) und dann ängstlich darauf wartet, dass sie ihn probiert. Zu den Helden kommt sie nur, weil sie gewohnt ist, gewissenhaft zu planen und auch abwegige Eventualitäten zu bedenken. Auf das Angebot einer Schutzbedeckung geht sie ein, weil sie glaubt, dass die Präsenz von Wachen ihren bislang noch unbekanntem Besucher zusätzlich verunsichern wird, so dass sie ihn schneller im eigenen Saft kochen kann. Eigentlich also freut sie sich auf die Konfrontation mit ihrem Möchtegern-Mörder. Dass es sich bei dem von Rusena erwähnten Gift auch um ein nicht-tödliches handeln könnte, hat sie bereits als unplausibel verworfen: Sie geht zu Recht davon aus, dass alle sich zu sehr vor ihrer Rache fürchten würden, um ihr

ein bloßes Schlafgift zu verabreichen. Den Helden gegenüber wird sie weder das Stichwort „Gift“ noch Rusenas Rolle als Informantin erwähnen, da sie nicht weiß, ob sie auf sich auf deren Verschwiegenheit verlassen kann: Der Täter soll auf keinen Fall merken, dass sein Plan bereits aufgefliegen ist. Elida kann jedoch andeuten, dass es einen „Informanten“ gegeben hat und sie sich bereits ein recht genaues Bild von der voraussichtlichen Methode des Mordanschlags machen konnte. Dann verabschiedet Elida sich: »Habt Dank, dass ihr meiner Bitte nachkommt. Das beruhigt mich sehr. Sofern es den Überderischen und den Sumen beliebt, werden wir uns morgen früh wiedersehen. Gehabt euch wohl!«

Elidas Tagesablauf heute

Für die späteren Ermittlungen sollte unbedingt festgehalten werden, zu welcher Stunde dieses Gespräch stattgefunden hat. Falls es um 14.00 Uhr geschah, ist Elida dann seit 12.30 in Ortmar (11.30 aufgebrochen) und war bis 13.30 bei Caristhea auf, um dort ein neues Testament zu hinterlegen. Beim Verlassen des Kanzleigebäudes traf sie auf Bolim. Nach der Unterredung mit den Helden kehrt sie für eine Stunde (15-16.00) bei Jasper Borkmeister ein. Um 17.00 erreicht sie dann wieder Gut Visserath und begrüßt dort Jolantha. Diese Zeiten müssen ggf. angeglichen werden.

DIE OMINÖSE KUTSCHE (OPTIONAL)

Falls die Helden das Wirtshaus jetzt noch einmal verlassen, können sie noch von hinten einen kurzen Blick auf eine zwispännige Kutsche erhaschen, die Ortmar gerade Richtung Fairnhain verlässt. Werden Dörfler befragt, können sie angeben, dass das Niobald, der Knecht der Grundherrin, gewesen sei. Der kam aus Richtung Fiolbar.

Niobald hat **Jolantha** aus Fiolbar abgeholt und bringt sie jetzt nach Gut Visserath. Der kurze Blick auf die Kutsche soll den Helden lediglich Jolanthas Anwesenheit dort plausibel machen und lässt sie vielleicht vorerst ein wenig rätseln.

VORBEREITUNGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am späten Nachmittag kommt Bolim noch einmal vorbei. »Bisher sieht alles gut aus. Eure Einwilligung, uns in den kommenden Tagen beizustehen, hat den Leuten wieder Mut gemacht. Und ein mutiges Dorf ist ja schon die halbe

Ernte, nicht wahr? Viele finden, dass auch die rätselhaften Worte des Wanderpredigers Anlass zur Hoffnung geben – Wenn hier eine neue Kirche entstehen soll, hat unser Dorf ja vermutlich doch Zukunft, nicht wahr? Ich denke aber, dass wir auf dem Erreichten noch ein wenig aufbauen sollten. Daher habe ich alle verbliebenen Einwohner für

heute Abend hierher bestellt, damit ihr ihre Zuversicht mit einer kleinen Ansprache stärken könnt. Am besten streut ihr auch ein paar aufbauende Sinnsprüche ein, sowas mögen die Leute hier. Und vielleicht gibt es ein paar Verhaltensregeln oder Notstandsverordnungen, die ihr für die Dauer der Namenlosen Tage erlassen wollt? Ich wäre bereit, Ortmar diesbezüglich vertrauensvoll in eure Hände zu legen. Denn nur, wer auch teilen kann, steht am Ende besser da, nicht wahr?«

Handout *Namenlose Tage* (Anhang IV): Die Spieler haben mit dem Handout des Stadtplans bereits vor Augen, *was* sie schützen sollen, und mit diesem zweiten, *wovor* sie es schützen müssen. Welche Vorkehrungen oder Maßnahmen wollen sie also treffen? Und wer hält die angekündigte Rede?

MÖGLICHE NOTSTANDSVERORDNUNGEN

Da die Charaktere die Namenlosen Tage bereits kennen, sollte ihnen klar sein, dass z.B. ein Ausgehverbot am ersten Tag nicht sinnvoll ist: Halluzinationen betreffen hier immer nur Einzelne, so dass eine Gemeinschaft noch die größte Sicherheit bietet. Klar sein sollte ebenfalls, dass die Einwohner Ortmars sämtliche üblichen Vorbereitungen ohnehin treffen: Am ersten und dritten Tag wird das Vieh sicherheitshalber eingeschlossen, der zweite Tag ist traditionell als Vorbereitung auf den dritten ein Putztag, Nahrungsmittel werden so gut wie möglich mit Mirbelstein gegen Schädlinge imprägniert. Schlichtweg unmöglich hingegen ist es, sämtliches Vieh zusammenzutreiben und zentral zu bewachen: Zwei Drittel der auf dem Stadtplan verzeichneten Bauwerke sind Nutzbauten (Ställe, Scheunen etc.), d.h. es gibt in Ortmar erheblich mehr Vieh als Einwohner (auch, wenn die Unterscheidung mitunter schwierig ist). Zudem verfügt jedes dritte Grundstück über einen Brunnen, so dass höchstens eine Verseuchung des gesamten Grundwassers gefährlich werden könnte.

Die naheliegende Idee, während der Namenlosen Tage ein Versammlungsverbot auf dem Marktplatz durchsetzen zu wollen, um Hogwards weitere Reden zu sabotieren, ist der schnellste Weg, sich mit den Dörflern zu überwerfen: Nostrier sind überaus stolz auf ihre Religionsfreiheit und Wanderprediger stellen hierzulande die interessanteste Abwechslung überhaupt dar. Die will man sich nicht entgehen lassen.

Mögliche Notstandsverordnungen (die spätestens ab dem vierten Tag zu Konfliktquellen werden können) sollten unbedingt schriftlich festgehalten werden. Denkbar wären:

- **1. Tag:** Anwesenheitspflicht im Wirtshaus, sobald das Vieh versorgt und die Kühe gemolken sind, Ausschank von Tigermohn-Tee gegen Wahnvorstellungen (unproblematisch).

- **2. Tag:** Verordnetes Fest mit Musik und Tanz auf dem Marktplatz, um Trägheit und düstere Stimmung zu bekämpfen (unproblematisch, aber schwer durchsetzbar).

- **3. Tag:** Einzug sämtlichen Alkohols (proviziert offenen Widerstand unter Führung von Jost Krennesiek).

- **4. und 5. Tag:** Ausgangssperre, Patrouillen (führt ggf. zu massivem Aufruhr), Tigermohn an Tag 5.

Grundsätzlich kann zudem angeordnet werden, dass während der Namenlosen Tage niemand alleine unterwegs sein oder im Dunkeln das Haus verlassen soll (weitgehend unproblematisch).

EINE BAUERNMILIZ?

Vor allem rondragefällige Helden könnten eine *Bauernmiliz* gründen wollen zwecks Patrouillen und allgemeinem Sicherheitsgefühl. Als Büttel dürfen sie für die Dauer der Namenlosen Tage tatsächlich auch Kleinbauern bewaffnen bzw. ihnen das Tragen von Äxten, Mistgabeln o.ä. gestatten. Falls die Helden es sich bislang noch mit niemandem verscherzt haben, melden sich dafür freiwillig: **Müller Haldoryn** (Fäuste), seine Frau **Minhilde** (Nudelholz), die **Schmiedin Hadmiga** (zweihändiger Schmeidehammer), die Kleinbauern **Jost Krennesiek**, **Lubald Spiekenköker**, **Firunette Darbholk**, **Eribian Salzarel** und **Ronaya Pernstyn** (jeweils Forken oder Dreschflügel) sowie **Noraleth** und **Thalania Fangeysen** (Dolche), die sehr begierig darauf sind, Dörfler zu drangsaliieren.

Sollten die Helden auch Freibauern herausfordern, mit zum Schutz des Dorfes beizutragen, meldet sich **Walmyrdin Liekenstek** (gesetzt, blasiert, Beil). Später können ggf. auch **Basilio** und **Kasparbald** darauf drängen, in die Miliz aufgenommen zu werden (gegen den Protest vieler „anständiger“ Dörfler). Diese Bauernmiliz empfiehlt sich bei starkem Interesse an sozialer Interaktion. Bei den jeweiligen Anlässen sollten dann immer wieder Konflikte mit den klugen, aber herrschsüchtigen Gasparyn-Töchtern entstehen, mit denen man sich allmählich arrangieren muss.

DER AMTSEID

Gerade noch rechtzeitig fällt Bolim ein, dass er die Helden ja auch zum Amtsantritt vereidigen muss. Dazu sollte der folgende Eid abschnittsweise vorgelesen und von allen Spielern nachgesprochen werden:

Im Namen des Herren PRAios schwöre ich, dass ich für die Dauer meiner Amtszeit nach bestem Wissen und Gewissen meine Kraft dem Wohle Ortmars widmen, den Nutzen des Dorfes mehren, Schaden von ihm wenden, Bürgermeister und Grundherrin unverbrüchlichen Gehorsam leisten, das nostrische Gesetz sowie die nostrische

Religionsfreiheit wahren und Waffengewalt nur auf Anordnung oder als letztes Mittel einsetzen werde.

Natürlich können diverse Charaktere diesen Eid so nicht ablegen und werden klügere sich davor hüten, derartige Zusagen zu machen. Das stellt jedoch kein Problem dar: Bolim sieht das Ganze ohnehin als reine Formsache an und wird jedem Helden gestatten, den Eid um eigene Formulierungen zu ergänzen, solange die Vorlage überwiegend vollständig übernommen wird. Ggf. müssen die Helden ihm erklären, weshalb ihr Glaube diesen oder jenen Zusatz zwingend erfordert. Dieses Gespräch soll klären, auf welche Weise die Charaktere ihre neue Rolle mit ihren bisherigen Prinzipien, Glaubensgrundsätzen etc. in Übereinstimmung bringen wollen. Insbesondere sollte klar werden, dass der Schutz nostrischer Religionsfreiheit problematisch sein kann. Bolim bittet die Helden ggf., ihren eigenen Glauben aus Respekt vor dem nostrischen Gesetz bis zum Ablauf der Namenlosen Tage zurückzustellen und lediglich durch gute Taten für ihn zu werben. Niemand soll jedoch gezwungen werden, seinem Glauben tatsächlich entgegenzuhandeln, solange der Gedanke grundsätzlicher Toleranz erhalten bleibt. Dass Dämonenverehrung stets sofort unterbunden werden muss, ist für Bolim als aufrechten Nostrier selbstverständlich (dass Dunkle Götter hier nicht mit zu den Dämonen zählen, behält er dabei jedoch vorerst lieber für sich).

BOLIM ÜBER ELIDA

Falls die Helden Bolim nach Elidas rätselhaftem Auftritt zu ihr näher befragen wollen, wird der Bürgermeister zuerst misstrauisch. Die Nachricht vom Auftrag scheint ihn ein wenig nervös zu machen. Dann kann er berichten, dass Elida im Dorf recht gefürchtet ist.

- **Gerüchte:** Sie ist die einzige Tochter von Kleinbauern (**Praineryn** und **Helasine Malmedin**, inzwischen weggezogen). Das bildschöne Mädchen heiratete mit 16 den damaligen Grundherren **Oskin Visserath** (29). War danach wohl was Besseres, zumindest sprach sie nie wieder ein Wort mit ihrer Familie. Ihr Mann starb vor etwa 15 Jahren.
- **Amt:** Sie regiert Ortmar mit eiserner Hand. Es scheint ein Hobby von ihr, Acker- und Weidegrenzen mit Hilfe ihrer Kanzlerin ständig neu festzulegen, je nachdem, wer gerade ihre Gunst genießt. Das ist ziemlich entehrend für die meisten Bauern hier, die stolz darauf sind, seit Generationen zu einer bestimmten Scholle zu gehören. Geradezu entmannd. Aber meistens beschneidet Elida dabei die Freibauern und verteilt ihr Land an Kleinbauern, deshalb hält sich deren Kränkung in Grenzen. Und sie versteht es auch sehr gut, die Freibauern Ortmars gegeneinander auszuspielen. Bisher

zumindest zog noch niemand zum Herrn Baron, um eine Entscheidung anzufechten.

- **Feinde:** „Feinde“ hat sie eigentlich keine. Hier in Ortmar gibt es sowas nicht. Aber mit **Jasper Borkmeister**, dem Zunftvorsteher der Freibauern, ist sie öfter aneinandergeraten (Jasper erscheint nicht zur Rede!). Sind halt beides Dickschädel vom selben Schlag. In den letzten Jahren hat Elida ihm mehrfach Ackerland weggenommen, das hat dem guten Jasper sehr zugesetzt. Elida hat eine Tochter, die am Hof in Fiolbar leben soll. Angeblich haben sie sich wegen Geld zerstritten. Aber Habgier ist ja schließlich ein schlechter Gast. Für weitere Informationen verweist Bolim auf den Dorfältesten **Ornibian** (vgl. Anhang I).

ZEITTADEL FÜR ELIDA

Vor 43 Jahren heiratete Elida mit 16 den damaligen Grundherren Oskin Visserath (29).

Vor 40 Jahren wurde den Malmedins das Land entzogen, so dass sie fortziehen mussten (Böse Zungen behaupten, Elida hätte den Grundherrn im Bett enttäuscht. Sie hatte damals schon etwas sehr Kaltes).

Vor 39 Jahren kam Elidas Tochter Kasmyra zur Welt.

Vor 19 Jahren starb Oskin im Schlaf (Herzinfarkt, von Elida und Kasmyra abends tot im Bett gefunden). Elida wurde zur Grundherrin.

Vor 17 Jahren zog Kasmyra nach Fiolbar.

Vor 16 Jahren brachte sie Jolantha zur Welt.

Vor 1 Jahr haben Kasmyra und Elida sich zerstritten, angeblich wegen Geld. Seither kein Kontakt.

EINE AUFMUNTERNDE REDE

Diese Rede ist wichtig, weil sie das Fundament für die zukünftigen Beziehungen zwischen Heldengruppe und Dörflern legen wird. Wie präsentieren sich die Helden? Großspurig? Eher gleichgestellt? Zwölfgöttlich-dogmatisch? Kann man ihnen trauen? Schaffen sie es, Gemeinschaftssinn zu wecken, oder wird sich die Dorfgemeinschaft gegen sie zusammenrotten?

BETTZEIT: ZWISCHENSPIEL MIT TJALKA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Tjalca-Helden:

Als du dein Zimmer betrittst, siehst du gleich, dass auch gegenüber bei Tjalca noch Licht brennt. Sie sitzt offenbar wieder an ihrem Webstuhl. Als du zu ihr hinüberschaust, blickt sie plötzlich auf, als hätte sie deine Blicke gespürt. Sie lächelt zaghaft und hebt eine Hand zum Winken, wobei sie ein wenig rot wird. Anschließend fokussiert sie ihre Blendlaterne auf den halb zugezogenen Vorhang und formt mit den Händen Schattenfiguren. Dann fordert sie

dich mit Gesten auf, dein Können ebenfalls zu zeigen.

Notfalls kann hier auf *Fingerfertigkeit* gewürfelt werden, um einen Eindruck davon zu bekommen, wie gut der Held diese Aufgabe bewältigt. Plötzlich aber tritt Leif von hinten an Tjal-ka heran. Er sieht furchtbar wütend aus und zieht die Vorhänge mit einem Ruck zu.

Tatsächlich war die ganze Szene nur eine Illusion des Kopffüßlers: Sowohl Leif als auch Tjal-ka werden daher behaupten, nichts davon zu wissen.

HAMSTER DES BÖSEN

Andere Helden (vorzugsweise tierlieb) können beim Schlafengehen auf *Sinnenschärfe* würfeln. Wer den höchsten Wert übrig behält, fühlt sich auf einmal beobachtet. Schließlich lässt sich auf dem Sims draußen vor der Fensterscheibe eine kleine bleiche Gestalt entdecken: ein recht dürrer Zwerghamster mit weißem Fell und pupillenlos schwarzen Augen. Offenbar hat der kleine Kerl es irgendwie geschafft, die Wirtshauswand mittels der Rankhilfen für Wein bis zum ersten Stock emporzuklettern. Jetzt hockt er unbeweglich vor dem Fenster und beobachtet konzentriert, was im Inneren vor sich geht.

Bei den Zwerghamstern in Ortmar handelt es sich um die Augen und Ohren des Urgrunds, der einen Teil seiner Essenz in ihnen versenkt hat. Einzeln sind sie absolut harmlos und ziemlich niedlich. Lediglich der Umstand, dass sie offenbar alles gezielt beobachten und mitzuhören versuchen, kann zu leichtem Unbehagen führen: Sie benehmen sich einfach nicht wie Tiere. Bei genauerer Untersuchung lässt sich in lebenden Hamstern ein magischer Funke unbekannter Struktur ausmachen.

Da dieser spezielle Hamster keinerlei Fluchtmöglichkeit hat,

wird er selbst beim Öffnen des Fensters völlig reglos verharren, ohne zu zittern. Falls er nicht sofort als Schädling erschlagen wird, kann er dem Helden nun in die Augen schauen, Männchen machen und dabei jämmerlich fiepsen. Vielleicht ist es möglich, diesem Helden weis zu machen, dass der Hamster einfach Hunger habe und ansonsten handzahn sei. Zumindest wird der Urgrund probieren, ob er nicht vorübergehend einen Spion als possierlich-anhängliches Haustier bei der Gruppe platzieren kann. Zu diesem Zweck zieht der Hamster alle Register der Niedlichkeit, spioniert unbemerkt von seinem Herrchen jedoch die übrigen Gruppenmitglieder offenkundig aus und treibt so vielleicht sogar einen Keil zwischen die Helden.



NÄCHTLICHE TRÄUME

In dieser Nacht kann der Tjal-ka-Held lange nicht einschlafen, träumt dann jedoch den *Tjal-ka-Traum* (Handout in Anhang IV). Sein Schrei dabei wird nur geträumt, so dass keiner der Gefährten aufmerksam wird. Alle anderen (bis auf Zwerge) haben in dieser Nacht wirre Träume (normale Regeneration trotz weichem Bett). Am nächsten Morgen können sie sich nur noch erinnern, vor irgendetwas durch unterirdische Gänge geflohen zu sein, deren Wände seltsam glühten.

ERSTER NAMENLOSER TAG

MORGENS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Tjal-ka-Helden:

Kurz nach Sonnenaufgang wachst du mit einem Schrei auf – offenbar ein Alptraum. Da stellst du fest, dass jemand neben dir im Bett liegt: Es ist Leif im Zustand fortgeschrittener Verwesung. Er grinst dich an wie ein Toten-

schädel. Mit einem Ruck wachst du noch einmal auf -- diesmal richtig. Offenbar hat der erste Namenlose Tag begonnen und steht wieder voll und ganz im Zeichen des Schenkers des Irrsinns.

Der Himmel draußen ist mit schweren Wolken verhangen. Es

gibt nur schwaches, indirektes Licht, das von überall und nirgends herkommt. Unheimlicher Wind fegt gegen die Fenster und trägt flüsternde Stimmen mit sich.

Falls jemand ihnen eingehender lauschen will, nimmt er bei erfolgreicher Probe auf *Sinnenschärfe* leise einen Chor von flüsternden Stimmen wahr, der an- und abschwilt wie Meeresrauschen. Will er eingehender und länger lauschen, während er durch die Fenster in die düsteren Wolken starrt, findet er sich plötzlich inmitten dieser Wolken wieder. Dann erkennt er, dass es sich gar nicht um Wolken handelt, sondern um warmen Rauch, der irgendwo unten aufsteigt. Von dort kommt auch der Stimmenchor, der jetzt deutlicher wird und bis zu einem glasklar vernehmbaren Satz anschwillt: *Nächher sehen wir uns noch*. Dann erwacht der Held erneut auf der Kante seines Bettes: Offenbar ist er noch einmal kurz weggenickt.

EINBILDUNGEN/WAHNVORSTELLUNGEN

Damit die Nachteile *Einbildungen* und *Wahnvorstellungen* am heutigen Tag möglichst wirkungsvoll in das Spiel integriert werden können, sollten sie für die Dauer dieses Tages regeltechnisch in *Schlechte Eigenschaften* umgewandelt werden (Startwert 5). Die Schlechte Eigenschaft *Einbildungen* gilt dann generell als Malus für Proben auf *Sinnenschärfe*, *Menschenkenntnis* o.ä., die Schlechte Eigenschaft *Wahnvorstellungen* hingegen als Malus für inhaltlich angemessene Proben.

FRÜHSTÜCK

Trotz Tagesanbruch hat Delusia in der Schankstube Laternen entzündet. Der Raum ist bereits recht voll: Heute rücken die Menschen zusammen. Delusia bringt Teller mit opulentem Frühstück und meint lachend: »Hier, damit ihr nicht vom Fleisch fällt, denn heut also verreckt ihr« (tatsächlich: »Hier, damit ihr nicht vom Fleisch fällt, wenn heut alles verrückt wird«). Zudem erkundigt sich Delusia, ob die Helden gut geschlafen haben. Falls diese von ihren wirren Träumen berichten, kann sie erzählen, dass es vielen hier in Ortmar so geht. Da dürfe man nichts drauf geben. Für das weitere Frühstück bieten sich des weiteres die ersten beiden Halluzinationen der nachfolgenden Tabelle an.

Falls der Hamster von gestern Abend als Haustier angenommen wurde, kann er das Frühstück nutzen, um sein Herrchen mit possierlichen Kunststückchen zu erfreuen (ein Stück Ziegenkäse auf der Nasenspitze balancieren, Eicheltee mit dem Löffel umrühren etc.), wofür er einige Bissen Eichelmastschinken als Belohnung erwartet. Sobald er jedoch aus seinem Versteck in einer der Taschen des Helden geschlüpft ist und den Tisch erklettert, eilt Delusia in ihre Küche. Kurz darauf erscheint sie, um das Haustier mit ihrem Kartoffelstampfer zu erschlagen, sobald es den Tisch verlässt (Hamsterplage): eine erste Gelegenheit für das Herrchen, sich als treuer Beschützer zu erweisen. Letztlich wird Delusia aber akzeptieren, dass ihre Gäste ebenfalls Gäste bewirten.

HALLUZINATIONEN

Sinnestäuschungen kehren den ganzen Tag über in geeigneten Momenten wieder, spätestens bei misslungenen Proben auf *Sinnenschärfe*, vor allem in Gestalt falsch verstandener Sätze. Anregungen können der folgenden Zufallstabelle (W20) entnommen werden und sind stets nur als kurzzeitige Täuschungen für eine Person gedacht. Sie sollten häufig genug auftreten, dass den Spielern klar wird, warum an einem solchen Tag niemand arbeitet – und lästig genug sein, dass alle froh sind, den Tag überstanden zu haben. Den Charakteren sind Sinnestäuschungen solcher Art von diesem Tag her natürlich vertraut, wenn auch nicht in dieser Intensität und Ausmaß (Ergebnis von Unheiligtum plus Kraftliniennodix).

1-2: Ein Alltagsgegenstand ist bei Berührung plötzlich kochend heiß (W6 imaginäre SP).

3-4: Auf einmal steht neben dir eine junge Trollfrau in einem Kleid voller Erde. Um dich herum scheint alles gefroren: Leute verharren mitten in der Bewegung, Geräusche sind weit weg und eigenartig gedämpft. Die

Trollin beugt sich vor und schließt ihre milchig-weißen Augen, als wolle sie dich küssen. Als sie ihre Lippen auseinander zieht, siehst du dahinter ein dichtes Gewimmel von Würmern. *Selbstbeherrschung* - TA, um nicht laut zu schreien.

5-6: Du willst jemanden oder etwas berühren, aber deine Hand sinkt ein wie in Gallerte. Als du sie wieder herausziehst, kleben schleimige Fäden an ihr.

7-8: Jemand, der gerade steht oder sitzt, bewegt sich nicht mehr normal. Stattdessen ist es, als wäre sein Körper aus Sand und würde in die nächste Position rieseln.

9: Verwirrt bemerkst du ein Pfeifen in deinem linken Ohr. Keine Ahnung, wann es begonnen hat – offenbar ist es unmerklich lauter geworden. Jetzt spürst du auch einen seltsamen Druck dort zwischen Kiefer und Schläfe, der sich langsam zu bohrendem Kopfschmerz auswächst. Dein linkes Auge trübt sich. Und dann hörst du das Geräusch von reißendem Fleisch, etwas Nasses rinnt deinen Hals hinab. Als du mit der Hand Richtung Ohr

tastest, stößt du auf etwas, das aus deinem Ohr ragt und sich *bewegt*... (Probe auf *Selbstbeherrschung*, um nicht zu schreien, umzukippen etc.). Dann ist alles wieder vorbei.

10-11: Auf einmal hast du das deutliche Gefühl, dass jemand in dir ist und durch deine Augen schaut (Er benutzt den Mund des Helden, um Gefährten zu beleidigen – für alle in normaler Stimme hörbar).

12-13: In etwa zehn Schritt Entfernung verändert sich eine Wand: Zuerst verliert sie jegliche Farbe, dann rieselt ihr Anstrich herab wie Asche und Risse breiten sich aus wie wucherndes Wurzelwerk. Die Veränderung wächst immer weiter in deine Richtung und wird schneller. MU-AG, um stehenzubleiben, dann verschwindet die Wahnvorstellung sofort (In freier Natur sterben alternativ Bäume und Büsche ab, auch diese Erscheinung bewegt sich auf den Helden zu).

14: Bei deinem Gegenüber verschwimmt plötzlich der Kopf, als würde er ihn mit enormer Geschwindigkeit schütteln (Stimme bleibt gleich).

15: Direkt hinter dir ertönt ein entsetzlich lautes Furzgeräusch.

16-17: Auf einmal ist dir merklich kühler als zuvor. Als du an dir hinabschaust, musst du feststellen, dass du komplett nackt bist. Niemand sonst bemerkt es, aber Kleidung, Waffen usw. sind auch nicht zu ertasten (hält 3 SR an bzw. bis eine Probe auf *Sinnenschärfe* -6

gelingt).

18: Wenn sich einer der Umstehenden zu dir umdreht, ist sein Gesicht von schwarzen Rissen durchzogen. Die weiße Haut löst sich ab wie alte Firnis. Seine Augen sind pupillenlos schwarz. Du kannst deutlich sehen, wie eine kleine Spinne aus seinem linken Nasenloch krabbelt und im rechten verschwindet.

19: In einiger Entfernung steht jemand auf der Straße (ein Bekannter aus früheren Abenteuern etc.). Ohne sich irgendwie zu bewegen, dreht er sich langsam um, als stände er auf einem sich drehenden Teller. Dann wird er immer schneller und wirbelt um die eigene Achse wie ein Kreisel, bis er nur noch verschwommen zu erkennen ist. Außerdem scheint er kleiner zu werden – ja, er bohrt sich tatsächlich in den Boden! Erde spritzt auf. Im nächsten Moment ist er verschwunden, es ist jedoch kein Loch zu sehen.

20: Von unter einem Bretterboden her ertönt lautes Klopfen, als würde etwas von unten dagegenschlagen. Auf einmal brechen die Bretter splitternd nach oben. Wie eine Welle stieben weitere Bohlen entzwei – und zwar in Richtung hin auf dich. Ein entsetzlich fauliger Gestank steigt empor: *Etwas* bricht sich Bahn (MU-Probe, um stehenzubleiben. Die Erscheinung verschwindet, sobald sie die Füße oder Türschwelle erreicht. Alles ist wieder wie zuvor).

DER TOTE ZUNFTVORSTEHER

ALARM FÜR DIE HELDEN

Falls die Schmiedin **Hadmiga** bislang noch nicht präsent genug werden konnte, sollte sie nun ins Wirtshaus gestürmt kommen und die Helden von den Geschehnissen bei Borkmeisters unterrichten: Sie kehrt dann gerade von einem frühmorgentlichen Besuch beim Grab ihres Mannes **Ufaran** zurück. Anderenfalls bietet sich dafür **Lubald Spiekenköker** an, der soeben seinen wöchentlichen Frondienst bei Borkmeisters antreten, d.h. sich von Jasper die heutigen Arbeitsaufträge abholen wollte: »Aus dem Haus sind ganz furchtbare Schreie gekommen! Als ob man jemandem die Haut bei lebendigem Leibe abzieht! Aber die Tür ist von innen verriegelt und da dachte ich: Hol mal lieber schnell die Büttel!«.

Auf dem Weg zu Borkmeisters kann folgende Sinnestäuschung eingebaut werden:

Tagesbedingte Halluzination für einen Helden:

Vor dir läuft ein Hund über die Straße. Im Laufen dreht er

seinen Kopf um 180 Grad, um dich anzuschauen. Fast glaubst du, das Brechen der Wirbel zu hören. Aber er läuft einfach weiter.

DIE ERSTEN OPFER

Der Gutshof der Borkmeisters ist der prächtigste in Ortmar (auf dem Stadtplan der nördlichste Gebäudekomplex, direkt unterhalb der Schafsweide). Ein Grundriss liegt in Anhang IV bei und kann nun als Handout ausgegeben werden. Die Eingangstür zur Diele ist tatsächlich verriegelt (40 Strukturpunkte, Härte 6). Der Hintereingang zur Stube hingegen lässt sich öffnen. Zudem kann jedes der eingezeichneten Fenster eingeschlagen werden und ist auch gerade groß genug, sich hindurchzuzwängen. Im Folgenden werden die im Gutshof möglichen Entdeckungen beschrieben.

- Diele

Ziemlich dunkel. Enthält auch eine Werkbank, diverse Gerät-

schaften zur Holzbearbeitung und ein Regal mit Farb- und Firnistöpfen. Offenbar wird hier ein altes Schaukelpferd restauriert.

- Stube

Die Tür ist mit Blut bespritzt. Kurz hinter der Schwelle hat sich eine größere Lache auf dem Boden gebildet. In der Stube liegen Frau Borkmeister (**Hertha**) und ihre zwei Töchter (**Maline**, 14, und **Almene**, 12) aufgereiht auf dem Boden, flach auf dem Rücken, Hände vor der Brust über ihren Nachthemden gefaltet. Die Kehlen der Töchter wurden offenbar durchschnitten, auf die Mutter wurde fast ein dutzend Mal eingestochen. Man hat allen dreien von oben nach unten die Bäuche aufgeschlitzt und aus ihren Gedärmen einen Kreis um sie herum gelegt, der noch vor Blut schwimmt. Auf Fenster, Türen und Wände wurden blutige Drudenfüße gemalt. Jasper Borkmeister kauert zitternd und weinend unter dem Esstisch, Hemd und Hose sind über und über mit Blut bespritzt, ein Fleischermesser in der Hand. Sobald ein Held sich ihm nähert, starrt er ihm über die Schulter, wird kreidebleich und flüstert: »Tötet... das... Kalb«. Dann rammt er sich das Messer in die Kehle. Es dauert volle zwei Minuten, ehe er endlich tot ist und zu zucken aufhört (Heilzauber werden von den Kopffüßlern geblockt, Liturgien erweisen sich spätestens jetzt als unmöglich).

- Küche

Im Messerblock der Anrichte fehlt das Fleischermesser. Das ist wohl das, was Jasper in der Hand hatte.

- Salon

Ungewöhnlich für ein Bauernhaus, aber hier hat Jasper offenbar gediegene Herrenabende begangen. In der Mitte steht ein grün bespannter Boltantisch, rechts davon eine Hausbar. Entlang der Wände finden sich insgesamt vier bequem aussehende Sessel mit Fußbank, als Wandschmuck fungieren drei etwas kitschige Landschaftsgemälde der Gegend in kunstvoll geschnitzten Holzrahmen. Der ganze Raum stinkt penetrant nach Zigarren und Schnaps. Auf dem Beistelltischchen neben einem der Sessel finden sich zwei leere Schnapsflaschen und ein überquellender Aschenbecher.

- Schlafzimmer

Lediglich die rechte Hälfte des Doppelbettes wurde offenbar benutzt. Dem Geruch nach ist es die Hälfte der Ehefrau.

- Malines Zimmer

Ein kunstvoll geschnitztes Bett mit Baldachin, auf dessen Fußende noch ein paar ausgestopfte Mäuse in rosa Kleidchen liegen (von Ornibian). Das Bett ist heftig zerwühlt. Kopfkissen und Wand sind bis zur Decke mit Blut bespritzt. Einzelne

Blutstropfen führen zur Tür (und weiter bis in die Stube). Ein Kleiderschrank, ein Schminktisch mit qualitativ erstaunlich hochwertigem Spiegel und offenbar recht kostspieligen Utensilien, eine Truhe mit Spielsachen und einfachem Schmuck. Ungewöhnlich ist ein Käfig mit zwei weißen Hamstern: Auf dem Land ist es eigentlich nicht üblich, Haustiere im eigenen Wohnbereich zu halten. Die Tiere verhalten sich zunächst ebenso distanziert-beobachtend wie der Hamster am gestrigen Abend. Beschäftigt man sich näher mit ihnen, versucht einer der Hamster erneut, sich dem jeweiligen Helden als possierliches Haustier anzubieten: Er rollt sich unversehens auf den Rücken und will offenbar am Bauch gekraut werden.

- Almenes Zimmer

Bis auf den Hamsterkäfig genau wie bei Maline. In der Truhe findet sich zudem ein Tagebuch. Es enthält vor allem Träume und Fantasien einer offenbar recht naseweisen Heranwachsenden, auf der drittletzten Seite jedoch findet sich ein rätselhafter Eintrag: *Warum muss Maline sich immer mit Lechmin treffen? Wenn er zu erzählen beginnt, krieg ich Gänsehaut.*

- Scheune

Im unteren Teil lagert Saatgut für das nächste Jahr in Fässern. Der Rest wird von den Gerätschaften zum Bewirtschaften des Hofes eingenommen: zwei Pflügen, Jochen, Dreschflegeln, Sensen, Sicheln, einem Haufen leerer Säcke usw. In der Mitte steht ein abgespannter Leiterwagen. Rechts lagern Bau- und Feuerholz. Eine Leiter führt hoch auf den Heuboden (z.Zt. fast leer).

- Pferdestall

Hier stehen sechs Pferde, auf die die Helden von jetzt an zurückgreifen können, falls einige von ihnen unberitten sein sollten.

Was ist geschehen?

Nach dem Besuch der Grundherrin gestern war Jasper so aufgewühlt, dass er sich im Salon einschloss und betrank. Dort im Sessel manipulierte Amazeroth seine Träume (vgl. Anhang I). Jasper versuchte die Nacht über, sich dieser Einflüsterungen zu erwehren, ging bei Morgenanbruch jedoch in die Zimmer seiner Töchter und schnitt ihnen im Schlaf die Kehlen durch. Als er sie gerade in die Stube getragen hatte, wurde Hertha wach. Als sie die Stubentür öffnete und ihre Töchter sah, schrie sie wie am Spieß (was Hadmiga bzw. Lubald hörten), woraufhin Jasper an Ort und Stelle auf sie einstach, bis sie reglos liegen blieb. Dann arrangierte er seine Opfer, schnitt ihnen die Bäuche auf und malte die Drudenfüße an Fensterrahmen und Türen, damit ihre Leichname über die Namenlosen Tage sicher wären.

Danach suchte er gerade nach dem Mut, endlich auch sich selbst das Leben zu nehmen, als die Helden eintrafen.

IM KUHSTALL

Jaspers letzte Worte sollten wenigstens einen Helden veranlassen, den Kuhstall näher in Augenschein zu nehmen. Da es sich dabei um den mittleren der drei Ställe handelt, gibt es nur ein einziges, kleines und ziemlich schmutziges Fenster an der gegenüberliegenden Stirnseite. Den Eingang bildet ein doppelflügeliges Tor, das offenbar dafür gedacht ist, tagsüber offenzustehen und Licht einzulassen. Aber selbst, wenn man es soweit wie möglich aufreißt, liegen die hinteren Ecken des Stalls immer noch in trübem Dämmer. Neben dem Tor hängt jedoch eine Öllampe.

In der Mitte des Stalles findet sich in der Koble links tatsächlich ein vielleicht einen Monat altes Kalb, das gerade von seiner Mutter abgeleckt wird. Spätestens bei dieser Entdeckung sollte irreführender Dramatik wegen die folgende Sinnestäuschung eingebaut werden (dank Kopffüßler auch für mehrere Helden):

Tagesbedingte Halluzination für einen Helden:

Du bist dir definitiv sicher, dass sich im Schatten einer der beiden dunklen Ecken an der Stirnseite gerade etwas bewegt hat. Und auch das durch das Tor einfallende Licht scheint deutlich schwächer geworden, als wäre es irgendwie weiter weg oder als würdest du durch ein trübes Fenster blicken. Plötzlich flackert deine Öllampe wie bei einem Blitz. Im nächsten Moment ist alles stockduster. Du hörst jetzt raschelnde Geräusche von dort, wo vorher die dunkle Ecke war. Sie kommen näher. Plötzlich hast du die deutliche Vorstellung, dass sich vor dir etwas ungeheuer Großes zu erheben beginnt. Etwas streift deinen Arm und atmet dir faulig ins Gesicht.

Eine Probe auf *Selbstbeherrschung-AG -Einbildungen* ggf. *-Wahnvorstellungen* sollte nun darüber entscheiden, ob die Helden schreiend aus dem Stall fliehen oder tatsächlich mit einer Waffe zuschlagen. Diese trifft auch auf etwas: Im nächsten Moment ist dann alles wie zuvor, von dem getroffenen Wesen ist nichts mehr zu sehen.

Neugierige Helden könnten nun den Stall näher erforschen. Es geschieht jedoch nichts, solange niemand mutig genug ist, das Tor hinter sich zuzuziehen (ggf. IN-Probe). Für diesen Fall sind folgende Ereignisse möglich, die sich ggf. steigern sollten, bis die Gruppe tatsächlich der Meinung ist, dass dieser Stall eine Pforte zu den Niederhöhlen sei (und damit vorerst auf eine völlig falsche Spur gerät):

- *Sinnenschärfe* auf *Hören*, sobald die Tür ins Schloss fällt:

Von den Stallwänden her kommt leises Knistern und Knacken. Es ist, als würde man auf einem zugefrorenen See stehen und sich plötzlich Risse über das Eis ausbreiten. Wird Licht gemacht (oder falls es schon die ganze Zeit welches gab), sieht man jetzt, dass sich tatsächlich Risse über die hölzernen Wände ausgebreitet haben, das Holz wirkt fahl und seltsam bleich wie Gebein. Sobald das Licht auf eine Wandstelle fällt, verschwinden die Risse und das Holz sieht aus wie zuvor. Da, wo kein Licht ist, knackt und knistert es jedoch weiter (ein *Flim Flam* in der Variante *Leuchtturm* o.ä. sollte sich verbieten, wenn man die Kühe nicht panisch machen will: Sie könnten durchaus über die niedrigen Gatter ihrer Koben hinweg eine Stampede zustande bringen).

- Das Innere des Stalls bietet sich hervorragend für die dem Würfelwurf 9 zugeordnete Halluzination an (falls noch nicht vergeben). Wird die Stalltür wieder geöffnet, ist draußen alles trüb-dämmrig: Weder Himmel noch Praiosmal lassen sich durch die düstere Wolkendecke erkennen. Der Hof der Borkmeisters sieht verfallen und seit langen Jahren verlassen aus: Risse haben sich über die Fassaden ausgebreitet, Fensterläden klappern im Wind. Sämtliche Pflanzen sind verdorrt und abgestorben (Lediglich das Fenster des Kuhstalls zeigt nach wie vor die gewohnte Umgebung). Um das Gelände herum hat sich ringförmig eine Erdspalte aufgetan, aus der so heißer Rauch und Dampf aufsteigen, dass man sich ihr nur auf zwei Schritt nähern kann. Ein Boden ist nicht erkennbar, durch den Rauch hindurch wabert von unten her rotes Glühen. Brandgeruch liegt in der Luft. In der Ruine des Gehöfts findet sich nichts Interessantes. Sobald die Stalltür erneut geschlossen und ein zweites Mal geöffnet wurde, ist alles wieder wie gewohnt: Außerhalb des Stalls sind nur wenige Sekunden vergangen.

- Der gestampfte Boden im Stall gerät langsam in Bewegung: Immer wieder muss die Balance neu gefunden werden wie auf einem Schiff in hohem Seegang. Von den Bretterwänden am anderen Ende her kommt jetzt das Geräusch berstenden Holzes immer näher. Dann ist schlagartig Stille, auch der Boden hat sich wieder beruhigt. Aber *etwas* kriecht die Beine hoch und unter die Beinkleider, als würden sich Spinnweben darauf legen. Beim Nachschauen: Die Haut wird fahl und spröde, sie bröckelt wie alte Firnis, über die sich schwarze Risse ausbreiten und immer höher steigen (kein Schmerz): 4 SP in der ersten KR, 4+1 in der zweiten, 4+2 in der dritten usw. Pro KR sinkt GE um 1. Obwohl es sich nur um eine Illusion handelt, ist die Realitätsdichte hoch genug, um zu einem Drittel echten Schaden zu erzeugen, wohingegen die ursprüngliche GE sich anschließend sofort wieder herstellt. Außerhalb des Stalls sind wieder nur wenige Sekunden vergangen.

- Sobald die Stalltür ins Schloss fällt, wird es stockfinster (als

wäre *Dunkelheit* gewirkt worden). Auch von dem gegenüberliegenden Fenster ist nichts mehr zu erkennen. Die Stalltür lässt sich nicht mehr ertasten: Sie ist schlicht verschwunden. Obwohl es sich nur um schlichte Bretterwände handelt, nehmen sie durch keinerlei Gewalteinwirkung Schaden. *Sinneschärfe auf Hören*: Von den Kuhkoben her ist immer noch das Atmen der Tiere zu hören. Es klingt jetzt jedoch eigenartig rasselnd, fast wie Röcheln. Wird nach den Tieren getastet, ist jeweils die im untersuchten Koben tot und voller Maden, während das rasselnde Atmen aus den Nachbarkoben kommt. Schließlich findet sich dort, wo vorher das Fenster war, die Stalltür wieder. Sie lässt sich problemlos öffnen. Draußen ist es stockdunkel. Nur mit *Dämmerungssicht* lassen sich noch die Konturen des Borkmeisterschen Gehöfts gegen den tief-schwarzen und völlig sternlosen Himmel erkennen. Plötzlich tritt eine große Gestalt aus der Finsternis: Es ist eine fellbehängte Trollin im Zustand fortgeschrittener Verwesung. In ihren leeren Augenhöhlen leuchtet etwas: Zähes bläuliches Licht quillt daraus hervor, als wäre es dickflüssig und schwer. Und plötzlich mit einem Ruck schießt es auf die Helden zu. Wird die Stalltür nicht sofort zugeschlagen, hüllt es sie ein und sie träumen jetzt schon den *Troll-Traum* (Anhang IV). Wird die Stalltür erneut geöffnet, ist draußen wieder alles normal und dort fast keine Zeit vergangen. Wer den Troll-Traum geträumt hat, ist bewusstlos im (!) Stall zusammengebrochen.

Hellsicht zeigt zu keiner Zeit irgend etwas Magisches im Stall an. Bringen die Helden in Erfahrung, dass es sich nicht bloß um eine individuelle Sinnestäuschung gehandelt hat, steigt AG um 1 bis zum Ende der Namenlosen Tage.

AUFRÄUMEN UND VERWALTEN

Vor dem Tor zum Innenhof des Gehöfts haben sich inzwischen schaulustige Dörfler versammelt: Vom Wirtshaus aus haben sich rasch wilde Gerüchte verbreitet. Sobald die Aktionen auf dem Gehöft abgeschlossen sind, kommt Bolim, der bis dahin draußen die Leute beruhigt hat, jetzt aber in großer Sorge um den wohlhabendsten Einwohner Ortmars ist. Ihm müssen die Helden zunächst erklären, was hier vielleicht geschehen sein könnte (»Das ist aber unangenehm. Und auch noch gleich zu Beginn der Namenlosen Tage! Das wird den Leuten hier gehörig Angst machen, und Angst ist ja immer nur ein halber Ratgeber«).

Der überforderte Bolim kann nun bei den Helden um Rat fragen, wie weiter zu verfahren sei. Was soll mit dem Kalb im Stall geschehen? Wer wird sich in den nächsten Tagen um die Tiere auf dem Gehöft kümmern? Die Borkmeisters hinterlassen keine Erben (Großeltern leben nicht mehr, Jaspers Bruder

wurde vor über zehn Jahren von einer „Smaragdspinne“ angegriffen, ist seither wahnsinnig und in Pflege (bei Magister Krusold)). Eigentlich ist es jetzt an der Grundherrin, das Gehöft einem neuen Verwalter anzuvertrauen. Soll sich bis dahin der Pechvogel Lubald darum kümmern? Wird man wenigstens das Tor des Kuhstalls mit Hilfe von vier Pferden aus den Angeln reißen (heben klappt nicht, da die Scharnierdorne wie Nieten plattgeschlagen wurden) oder muss Lubald alleine klar kommen?

Außerdem muss Bomil nun der Gruppe erklären, dass es hierzulande üblich ist, Verstorbene über Nacht zur Totenwache aufzubahren, damit sich alle von ihnen verabschieden können. Und Firunislaus wird sicherlich auch einen Tag brauchen, um so viele Gräber auszuheben. Da sich der Tod der Borkmeisters nicht verheimlichen lässt (schließlich müssen sie in der hofentlich immer noch geweihten Erde des Boronsangers begraben werden, damit sich während der Namenlosen Tage keine körperlosen Dämonen in den Leichnamen einnisten), würde es nur unnötig verstören, auf den Brauch der Totenwache zu verzichten. Da das Gehöft der Borkmeisters jedoch derart exponiert liegt, wäre Bolim bereit, den Ratssaal im Rathaus zwecks Aufbahrung zur Verfügung zu stellen. Wer aber hält die Nacht über Totenwache, wo es keine Angehörigen mehr gibt? Und wer wird die Wache dabei beschützen? Notfalls wird Bolims stumme Frau **Helmine** es übernehmen, die Leichen für die Totenwache herzurichten und umzukleiden.

AUFTRITT VON LECHMIN ERKENHAG

Sobald diese Planungen abgeschlossen sind, sollten die Helden wenigstens noch ein paar Mut machende Worte an die schaulustigen Dörfler richten, um die Angst im Dorf zu beschwichtigen.

Anschließend zerstreut sich die Menge, ein Junge von 14 Jahren aber tritt an die Helden heran und will unbedingt wissen, wie es **Maline** geht bzw. ob diese wohl sehr gelitten habe. Lechmin ist schon seit zwei Jahren in sie verliebt (Sandkastenfrennde). Die Erkenhags sind die direkten Nachbarn der Borkmeisters. Wenn Lechmin von Malines Tod erfährt, besteht er darauf, zumindest die Totenwache mit zu halten. Auf jeden Fall sollte Lechmin so etwas sagen wie: »Hätte mir ja denken können, dass der Besuch der Grundherrin gestern ein schlechtes Omen war«. Nachfragen ergeben dann, dass Elida offenbar nach ihrem Besuch im Wirtshaus zu Jasper geritten ist, obwohl beide als unerbittliche Feinde galten.

Wird Lechmin auf den Tagebucheintrag von Almene angesprochen, ist er gekränkt: Er habe vor allem Maline häufiger von den Alpträumen erzählt, die ihn seit fast sechs Jahren heimsuchen (vgl. Anhang I). Kann sein, dass Almene dabei war. Die fand ihn immer „seltsam“. Falls sein Vater es er-

laubt, könnte auch Lechmin sich erst einmal um die Tiere der Borkmeisters kümmern (Ein Auftritt des Vaters **Pipo** wäre eine gute Gelegenheit, ihn Lechmin als „spinnerten Träumer“

präsentieren zu lassen, dem es sicherlich gut täte, wenn er etwas Handfestes zu tun bekäme).

DIE TOTE GRUNDHERRIN

AUFTRITT VON ELYSMINE

Bolim steht immer noch bei den Helden, als eine weinende Frau auf einem Pferd herbeigeritten kommt: »Herr Bürgermeister, Herr Bürgermeister! Es ist schrecklich! Die Grundherrin ist tot!«. Die Frau ist die **Magd Elysmine** (Ende 40), die auf Gut Visserath lebt (vgl. Anhang I). Als Elida heute nicht zum Frühstück kam, ging sie nachsehen und fand ihre Herrin tot im Bett -- mit aufgeschnittenen Pulsadern und »diesem grässlichen Ding auf dem Kopf! Da war überall Blut!«.



Bei diesem „grässlichen Ding“ handelt es sich um eine eiserne Schandmaske, die man in Nostria traditionell für Ehrenstrafen (Einbehalt von Erträgen, Ehebruch, Unsittlichkeit, Zahlungsunfähigkeit, Betrug, Erpressung) verwendet. Meistens setzt man sie vor allem untreuen Ehefrauen auf, bevor sie durchs Dorf getrieben werden. Häufig sind sie Tierköpfen nachempfunden, die in Zusammenhang mit dem jeweiligen Vergehen stehen. Notfalls kann Elysmine eine provisorische Zeichnung anfertigen, die grob wie ein Schweinskopf aussieht. Elidas Schandmaske war allerdings zusätzlich noch mit Blumen und Pflanzen geschmückt. Elysmine kann nicht in Ortmar festgehalten werden: Sie fühlt sich verpflichtet, ihre Herrin für die Totenwache vorzubereiten (auch wenn wohl niemand kommen wird), damit sie am nächsten Tag in der Familiengruft auf Gut Visserath beigesetzt werden kann. Je nach zeitlichem Verlauf bisher muss die Gruppe nun entscheiden, ob sie vor oder nach Hogwards angekündigter Rede nach Gut Visserath aufbrechen will oder sich gar teilt.

DIE BRENNENDEN KOHLEFLÖZE

Etwa auf halber Strecke zum Hof der Grundherrin stößt die Gruppe erstmals auf einen (unpassierbaren) Eingang zu den brennenden Kohleflözen, die das Erdreich rings um Ortmar durchziehen: eine Stelle, an der abseits des Weges zahlreiche verwelkte Bäume stehen. Ein wenig weiter waldeinwärts scheinen sie bereits völlig verdorrt und haben sich schwarz gefärbt. Hinter ihnen ist ein großer Teil des Waldbodens eingebrochen: Aus dem Abgrund steigt dünner Rauch auf. Selbst auf diese Entfernung ist große Hitze spürbar.

Nun ist es Zeit, den Helden auszuwählen, der künftig die Stimmen des Urgrunds hören soll. Das kann z.B. derjenige sein, der tatsächlich den Hamster als Haustier angenommen hat und nun von ihm oder einem winkenden (!) Artgenossen näher an das klaffende Loch im Boden gelockt wird. Regeltchnisch würde sich jedoch besser ein Held mit den Nachteilen *Einbildungen* oder *Wahnvorstellungen* anbieten (ersatzweise: *Prophezeien* oder höchster IN-Wert). Rollenspielerisch läge der kauzigste Held am nächsten, auf den die übrigen eh nicht hören.

Das Opfer muss dazu gebracht werden, sich der Erdspalte zu nähern. Zu diesem Zweck kann es sich auf einmal sicher sein, dass der Wind tatsächlich flüsternde und eigentümlich zischelnde Stimmen an sein Ohr trägt. Sie werden lauter und verständlicher, je näher er der Spalte kommt -- ein ganzer Chor von Geistern, der an- und abschwilt wie Meeresbrandung. Während er sich dem Abgrund nähert, kann noch eine Halluzination für einen wartenden Gefährten eingeschoben werden:

Tagesbedingte Halluzination für einen Helden:

Von dem Baum über dir rieselt etwas auf Haar und Schultern. Du greifst danach und hast ein halbkreisförmig geschnittenes Stück Pergament in der Hand. Die gebogene Seite ist mit Härchen besetzt. Seltsam. Es dauert einen Moment, bis dir klar wird, dass es sich um getrocknete und abgeschnittene menschliche Augenlider handelt (*Körperbeherrschung*, um sich nicht zu übergeben). Im nächsten Moment sind die Lider verschwunden.



DER GEISTERCHOR

Hat der Urgrund-Held den Rand des Erdeinbruchs erreicht, kann er einzelne Stimmen jetzt tatsächlich verstehen: »Hier ist es geschehen! Lauf, so schnell du kannst.« (Wird Bolim darauf angesprochen, erleicht er und redet sich heraus). Dann verstummt der Geisterchor abrupt und auf einmal hat der Held das deutliche Gefühl, dass irgendetwas *in ihn hineinkriecht*. Kurz ertönt noch einmal ein geisterhaftes Kichern irgendwo zwischen seinen Ohren, dann ist vorerst alles wieder vorbei. Hell-sicht enthüllt von nun an eine schwache magische Präsenz.

Die Stimmen sollen während der nächsten Tage ständig wiederkehren, können sich dabei aber auch auf das Erzeugen von Gedankenbildern beschränken. Vordergründig werden sie vor Gefahren warnen und können in nützlicher Weise als Sprachrohr des Meisters auf unbeachtete Umstände und Zusammenhänge hinweisen. Tatsächlich aber spricht durch sie der Urgrund. Er hilft nur, um den betroffenen Helden letztlich auf seine Seite zu ziehen, Misstrauen gegenüber Dörflern und Gefährten zu säen und die Ereignisse auf ihre schlimmstmögliche Wendung hinzutreiben. An geeigneten Stellen werden Geisterchor-Kommentare vorgeschlagen. Der befallene Held wird jedoch vermutlich erst ab dem nächsten Tag feststellen, dass er nicht einfach Opfer einer Halluzination wurde. Spieltechnisch sollte ihm die Möglichkeit gegeben werden, den Geisterchor auch von sich aus zu befragen (z.B. durch *Prophezeien* oder IN-Proben). Ob und in welcher Weise dieser dann antwortet, muss Situation und Zielen des Urgrunds angepasst werden.

GUT VISSERATH

Gut Visserath ist ein aus Stein erbautes Herrenhaus am Ufer eines recht großen Waldsees, an das ein Gesindehaus aus Fachwerk anschließt. Das ganze Anwesen wird von einer mannshohen und sorgsam gestutzten Hecke aus Sulvostrauch umfasst, die jetzt im Rahja weißrötlich blüht. Das gusseiserne Gutstor verfügt lediglich über einen Drehknauf.

Knecht Niobald (Elysmine's Mann) ist gerade im Kräutergarten des Anwesens damit beschäftigt, ein Hamsterloch auszustochern (»Will nich, dass die mir an den Salat gehen«). Als er die Helden sieht, steht blankes Entsetzen in seinen Augen und er stößt einen Schreckensschrei aus. Dann sieht er noch einmal genauer hin: »Verzeiht, Herren, ich dachte einen Moment lang, etwas anderes zu sehen (niederhöllische Kreaturen). Der Schenker des Irrsinns läuft heute offenbar zur Höchstform auf«.

Ein Grundriss des Gutshofs findet sich in Anhang IV und sollte als Handout ausgegeben werden.

TATORTBESICHTIGUNG

Dafür dürfte die Gruppe nicht mehr viel Zeit haben, falls sie rechtzeitig zu Hogwards Rede zurück sein will. Grundsätzlich ist dabei planvolles Vorgehen gefragt, das sich auf Wesentliches beschränkt.

1 – Elidas Schlafzimmer

Elida liegt in ihrem großen Himmelbett entspannt auf dem Rücken, die aufgeschlitzten Arme nach beiden Seiten hin ausgebreitet, und sieht so friedlich aus, als würde sie schlafen.



Um sie herum hat sich eine Blutlache gebildet, erstaunlicher Weise sind jedoch nirgends Blutspritzer zu sehen (*Heilkunde Wunden -5*: Offenbar war sie schon tot, als die Adern aufgeschnitten wurden). Die Grundherrin trägt nur ein seidenes weißes Nachthemd. Ihre Schandmaske ist umwunden mit Rahjalieb, Basilamine, Efeuer und getrocknetem Traschbart. Auf dem Nachttisch steht eine fast leere Flasche Yaquirfelder Goldtaler (exotischer Wein, hier exquisit), das Glas daneben leer. Es gibt keine Spuren eines Kampfes oder einer Tatwaffe. Vom Schlafzimmer aus führt eine weitere Tür in die Bibliothek.

In Bettnähe finden sich insgesamt W6 zufällig ausgewählte Bücher aus Elidas Bibliothek (Anhang III). Ein Lesezeichen liegt nur (nebst diversen Weinflecken) im Sammelband der *Volkstümlichen Lieder und Balladen*. Es markiert die *Wehrheimer Ballade vom tödlichen Patzer*:

Tausend Mal pariert

Tausend Mal ist nichts passiert

Doch beim Tausend und einen Mal

Da hat's Bumm gemacht

Die Truhen enthalten Bett- und Nachtwäsche aus Seide, Haarnetze, Schnurrbartbinden (vom verstorbenen Ehemann), Augenbinden, Aromakerzen und methumischen Tabak nebst Pfeife (für Elida). Auf einem Ziertisch liegt eine offene Schmuckkassette mit Ohrringen und zwei Silberketten: Elida hat sich gerne zum Lesen besonderer Bücher schön gemacht (mehr weiß Elysmine nicht). In der Ecke gegenüber dem Bett ist noch die Wandhalterung zu erkennen, an der die Schand-

maske (altes Familienerbstück) Elysmine zufolge üblicher Weise hing.

Bei einer gelungenen Probe auf *Sinnenschärfe -5* lässt sich feststellen, dass Glas und Wein schwach nach Mohn riechen (Grauer Mohn). Elysmine kann berichten, dass Elida sich gestern Abend wie immer bei Sonnenuntergang eine Flasche Wein aus dem Keller holte, im Schlafzimmer zum Dekantieren öffnete und dann etwa eine Stunde lang lesend ein Bad nahm.

Sämtliche Fenster waren über Nacht geschlossen und sind unbeschädigt. Die Eingangstür hatte Elysmine vor dem Schlafen gehen eigenhändig verschlossen und den Schlüssel von innen stecken lassen: Als sie heute morgen den Tod ihrer Herrin entdeckte und ins Dorf reiten wollte, musste sie die Tür erst wieder aufschließen. Sie selbst hat das Herrenhaus gestern Abend (wie immer) durch die Hintertür in der Küche verlassen und von außen abgeschlossen. Den Schlüssel trug sie die ganze Zeit an einer Kette um den Hals. Die Schlösser beider Türen wirken unbeschädigt. Es gibt jedoch einen Ersatzschlüssel, der neben der Küchentür unter einem Zierstein deponiert wird.

Der Geisterchor kann auf Mohngeruch oder Wandhalterung hinweisen.

2 – Die Bibliothek

Gut Visserath verfügt überraschender Weise über eine Bibliothek mit Bücherregalen bis zur Decke (vgl. Anhang III). In einem davon gibt es eine quadratische Aussparung von 1x1 Schritt, in der auf einem kleinen Hausaltar eine goldüberzogene Fuchsfigur steht, davor eine feuergeschwärzte Messingschale (Hausaltar für Phex). Im Altar befinden sich mehrere kleine Schubladen mit Kräutern zum Verbrennen – eine sehr

schöne Arbeit. In einem Bücherregal gibt es darüber hinaus eine recht auffällige Lücke: Dem Staub zufolge müssen dort bis vor kurzem Bücher gestanden haben.

Notfalls weist der Geisterchor darauf hin.

Der Tisch vor dem Fenster war Elidas Arbeitsplatz. In den Schubladen finden sich säuberlich geordnet unbeschriebene Papierbögen von unterschiedlicher Größe, Tintenglas, Federkiel, Löschsand und der Siegelring der Visseraths – ein Fisch über drei stilisierten Wellen (Die Visseraths sind von jeher begeisterte Angler). Die unterste Schublade enthält Elidas Korrespondenz: Überwiegend Aufträge an Händler und Handwerker in Fiolbar, aber auch ein gutes Dutzend Briefe von Caristhea, in denen die Kanzlerin ihre Lieblingsstellen aus Büchern zitiert und auch ansonsten begeistert über Literatur plaudert. Besonders angetan hat es ihr offenbar die nivesische Liebeslyrik:

*Ich sah dein Haar blitzen in der Sonne so rot
deine Augen dunkel wie die allerschönste Nacht
dein Antlitz voll Anmut und Schönheit, klar wie Kristall
wie von einer himmlischen Wölfin dein Körper
so sah ich dich an diesem Morgen
und mein Herz ward schwer*

Oder auch:

*Über uns der Himmel, unter uns die Erde
wandern wir immer über das grüne Land
und ruhig ich bleibe, nur wütend werde
wenn jemand schändet das unberührte Land*

Elysmine weiß nur, dass die verschwundenen Bücher acht dicke, in Leder gebundene Oktavbände waren (Tatsächlich: Elidas Tagebücher). Sie kann nicht lesen. Elida hatte die Angewohnheit, ihre Bücher überall im Haus zu verteilen. Elysmine wird daher schauen, ob die verschwundenen Bände sich vielleicht noch auftreiben lassen (vergeblich).

3 – Ankleideraum

Schränke und Truhen enthalten Kleidung nebst Accessoires, wie sie einer Dame von einfachem Landadel gebühren. Ein paar edlere Stücke sind darunter, alles gut in Schuss. In einer Ecke steht Elidas Schminktisch vor einem Spiegel von erstaunlich guter Qualität. In den Truhen findet sich eine große Zahl an Schmuckstücken (Erbstücke), die lose mit der Kleidung vermengt wurden. Das waren Stücke, die Elida nicht recht gefielen: Überwiegend protzige Ringe und schwere Ketten, vielfach aus Gold.

4 - Badezimmer

Elida hat sich sogar eine spezielle Halterung anfertigen lassen, um selbst im Badezuber schmökern zu können.

5 – Früheres Kinder-, jetziges Gästezimmer

Hier hält sich z.Zt. **Jolantha** versteckt (16 Jahre, ziemlich dürr mit tiefem Ausschnitt und feindseligem Gesichtsausdruck, sehr blass, wirkt erschrocken bis verstört). Elysmine wollte nichts über sie sagen, damit keine bösen Gerüchte entstehen. Jolantha gebärdet sich bei diesem Zusammentreffen zunächst feindselig und arrogant wie eine Prinzessin und weigert sich, Auskünfte zu erteilen. Elysmine kann berichten, dass sie bereits gestern Abend angekommen sei, um ihre Großmutter für eine Woche zu besuchen und hier für ihre Abschlussprüfungen zu lernen (Tatsächlich: um bei der Gelegenheit Wertgegenstände mitgehen zu lassen). Elida kehrte jedoch erst spät aus Ortmar zurück und bereitete ihrer Enkelin einen eher kühlen, leicht geistesabwesenden Empfang. Jolantha hat sich dann ein Buch aus Elidas Bibliothek genommen und zum Lesen auf ihr Zimmer zurückgezogen. Sie hat noch gehört, wie Oma Baden und später zurück ins Schlafzimmer ging. Ein paar Seiten später ist Jolantha dann eingeschlafen. Elidas Enkelin wird sich weigern, mit nach Ortmar zu kommen, und will alleingelassen werden. Da es ihr gegenüber keine Verdachtsmomente gibt und sich im Zimmer weder Messer noch Bücher finden (nur Mitschriften aus den Fächern Hauswirtschaft, Etikette und Musik), wird die Gruppe vermutlich aufgrund des verschwundenen Ersatzschlüssels einen Einbrecher verdächtigen. Optional kann eine sorgfältige Durchsuchung des Zimmers jedoch einen gestohlenen Goldring zutage fördern, woraufhin Jolantha bockig wird und vorerst gar nichts mehr sagt. Zu Jolantha vgl. Anhang I.

6 – Die Gute Stube

Das einzig Bemerkenswerte hier ist das edle Geschirr aus Kusliker Keramik nebst Silberbesteck (Familienerbstücke) im Küchenschrank, das jedoch nur bei Besuch benutzt wurde. Dasselbe gilt Elysmine zufolge im Grunde für die ganze Stube: Elida verbrachte ihre Tage hauptsächlich in der Bibliothek, dem Schlafzimmer, Garten und Bad und aß auch dort. Etwa einmal im Monat aber kam Caristhea und blieb mitunter über Nacht: Elida und sie haben dann in Büchern geschmökert und sich gegenseitig bei Mitternachtsimbissen in der Stube vorgelesen. Manchmal wurde Caristhea von ihrem Mann Ablasion begleitet, damit er nach den Tieren sehe. Das waren reine Nachmittagsvisiten. Die einzigen anderen Besuche erfolgten recht spärlich durch Bolim, wenn es Amtsgeschäfte zu besprechen gab. Ab und zu aber sind Bolim und Elida übers Wochenende nach Fiolbar gefahren.

Ansonsten liegt auch hier eine offene Schmuckschatulle mit einem Dutzend prunkvollen Ringen herum. Elysmine berichtet spätestens bei dieser Gelegenheit, dass die Herrin zwar recht sorglos mit ihrem Schmuck umging, aber genau wusste, welches Stück wo sein sollte. Im letzten halben Jahr

jedoch kam es zweimal vor, dass sie einen der guten Goldringe nicht wiederfinden konnte. Elysmine musste ihr dann helfen, das ganze Haus auf den Kopf zu stellen. Vergeblich. Die Herrin war danach tagelang sehr wütend. Angst vor Einbrechern aber hatte sie nie. Ab und zu kamen Landstreicher. Die hat Elida dann das Brennholz für den Winter hacken lassen, dafür durften sie sich satt essen.

7 – Die Küche

Elysmine Reich. Elida hat den Raum nur betreten, wenn sie zur Gartenterrasse und zurück wollte, oder, um Wein aus dem Keller zu holen. Beim Nachschauen zeigt sich, dass der Ersatzschlüssel verschwunden ist! Von ihm wussten nur Elida, Elysmine, Niobald, Caristhea, Kasmyra und Jolantha (Beunruhigt durch die Untersuchungen der Helden nahm Niobald ihn an sich und warf ihn in die Hecke, um eine falsche Fährte zu legen).

8 - Vorratskammer

Um sicherzustellen, dass die verschwundenen Bücher nicht hier irgendwo versteckt wurden, braucht es eine gute halbe Stunde. Es gibt nicht genug Platz, um die Arbeit aufzuteilen.

9 – Keller

Eineinhalb Schritt hoch, vollgerümpelt mit Kisten und Fässern. Es gibt drei Weinregale mit hervorragender Auswahl sowie ein Weinfass. Keiner der Weine riecht nach Mohn. In den Kisten und Fässern werden verderbliche Nahrungsmittel kühl gelagert. Eine angemessene Durchsuchung dauert eine Stunde. Es gibt auch hier nicht genug Platz, um Arbeit aufzuteilen.

10 – Elysmine und Niobalds Schlafzimmer

Bei gründlicher Durchsuchung (1 Stunde+) nicht nur nach Büchern lässt sich am Boden des Kleiderschranks ein kleines Geheimfach entdecken, in dem sich 20 Dukaten befinden. Falls das Geld jetzt schon entdeckt wird, drängt Niobald auf ein Gespräch unter vier Augen und behauptet, die Münzen hätte Elida ihm im Laufe der Jahre als Entgelt für... gewisse „Gefälligkeiten“ überlassen, von denen Elysmine besser nichts erfahren sollte. Täuscht jemand einen Wahrheitssegen vor, gesteht Niobald sofort (vgl. *Die Lösung des Kriminalfalls*).

11 – Diele

Hier steht die Kutsche, die die Helden gestern vielleicht schon

von hinten gesehen haben (IN-Probe). Eine Treppe führt hinauf zum Heuboden. Dort unter den Heuballen nach versteckten Büchern suchen zu wollen, dürfte ungefähr einen halben Tag dauern.

12 - Die Familiengruft Visserath

Die Familiengruft der Visseraths ist ein halb in den Erdboden eingelassenes, recht schlichtes und offenbar sehr altes Steingebäude von 5x6 Schritt mit einem Boronsrad und einem Fisch über den hinabführenden Stufen. Die Tür verfügt über kein Schloss. Das dunkle Innere wurde ursprünglich nur für ein gutes Dutzend Särge aus Steineiche erbaut, inzwischen jedoch stapeln sie sich an den Wänden. In jeden wurden Name und Lebensdaten eingeschnitten. Auf den Steinsockeln in der Mitte des Raumes ruhen offenbar die ältesten Verblichenen, z.T. seit 300 Jahren. Oskins Sarg wurde vor 19 Jahren zuletzt bestattet (73 Jahre). Daneben finden sich noch die Särge seines Vaters Esindio (vor 31 Jahren im Alter von 62 gestorben) und seiner Mutter Slaviva (vor 28 Jahren mit 64 gestorben). Für Elida steht bereits ein Steineichensarg bereit, den Oskin ihr anlässlich ihrer Hochzeit schenkte. Auch für Kasmyra und Jolantha Visserath wurden bereits Särge aufgestellt, die Elida ihnen jeweils zum 14. Geburtstag fertigen ließ.

Geisterchor: »Manche sind leer« (Ja, die von Elida, Kasmyra und Jolantha).

EINBRECHER?

Nirgendwo in der umgebenden Sulvostrauchhecke sind Beschädigungen zu entdecken, die auf gewaltsames Eindringen hinweisen. Ein Held mit *Zwergennase* kann jedoch vielleicht den in die Hecke geworfenen Schlüssel zur Hintertür entdecken. Vom gusseisernen Gutstor führt ein Kiesweg bis zum Herrenhaus und um dieses herum, auf dem Spurenlesen unmöglich ist.

RÜCKWEG

Auf dem Rückweg nach Ortmar kommt den Helden Bolim zu Pferd entgegen: Er sei gerade auf dem Weg zu seinem Kondolenzbesuch auf Gut Visserath und konnte sich angeblich jetzt erst dafür freimachen. Angesichts der eingeschüchterten Blicke, die er dem Wald ringsum zuwirft, liegt jedoch die Vermutung nahe, dass er sich so lange wie möglich davor gedrückt hat, am heutigen Tag ausreiten zu müssen.

HOGWARDS ZWEITE REDE

OPFERGABEN FÜR EIN KALB?

Die Einwohnerschaft Ortmars hat sich bereits auf dem Markt-

platz versammelt, um Hogwards Rede zu hören. Der Prediger erscheint in Begleitung von Leif und Tjalka, die ihm auf den

während der Namenlosen Tage abgedeckten Brunnen vorm Wirtshaus helfen (Beide haben ihn aufgesucht zwecks Tröstung). Die Helden müssen sich durch die Menge drängen, wenn sie einigermaßen gut hören wollen. Dabei erfahren sie, dass heute im Stall der Krennesieks offenbar ein Kalb mit zwei Köpfen geboren wurde. Zudem bekommen sie in der Menge einen kurzen Gesprächsfetzen mit: »Treffen wir uns also zur fünften Nachmittagsstunde (17.00) in der Krennesiek-Scheune. Sei aber nicht zu geizig mit deinen Opfern!«. Gesprochen haben zwei mürrisch aussehende Kleinbauern. Erinnert sich jetzt noch jemand an Jaspers Aufforderung, das Kalb zu töten?

Jost Krennesieks Gehört ist auf dem Stadtplan das südwestlichste gegenüber der Mühle. Falls er nach seinen Plänen am Nachmittag gefragt wird, stellt er sich auf den Standpunkt, dass das Fremde nichts angehe.

HOGWARDS ZWEITE REDE

Während folgender Stichworte dieser Rede passiert etwas:

-- „den Einen, der zurückkehrte“ -- Bei diesen Worten sucht Hogward sein Publikum ab, bis er Leif findet. Für einen kurzen Moment richten sich alle Augen auf den.

-- „Das sind die Dinge, die ich weiß, seit ich sehend geworden bin“ -- Bei diesen Worten öffnet sich die horizontale Schnittwunde auf Hogwards Stirn. Man sieht, dass sich darunter tatsächlich ein drittes Auge verbirgt, dessen Pupille jetzt der Reihe nach alle Anwesenden mustert, die erschrocken ein wenig zurücktreten. Es sieht aus wie ein übergroßes Schlangenauge mit gelblichem Augapfel und schmaler, eingekerbter Pupille, die grünlich funkelt. Im nächsten Moment ist es wieder verschwunden. Irritiert beginnen die Dörfler zu tuscheln und einander gegenseitig zu fragen, ob auch andere das Auge gesehen haben. Schon aber fährt Hogward fort.

-- „ihren Botschafter sandte“ -- Hogward zeigt auf Leif. Ein erstauntes Raunen geht durch die Menge.

CARISTHEAS EINLADUNG

Gibt es nach diesen ketzerischen Worten vielleicht einen Helden, der eine Gegenrede halten will? Anderenfalls kommt schon jetzt Kanzlerin Caristhea Notfink auf die Gruppe zu: »Ich habe von Elidas Tod erfahren und sofort eine Brieftaube ausgeschiedt, um ihre Angehörigen zu benachrichtigen. Angesichts eures... Auftrags würde ich auch gerne euch zur Testamentseröffnung einladen. Seid morgen zur sechsten Abendstunde in meiner Kanzlei«.

LEIF BRAUCHT HILFE

Auch Leif erscheint: »Was hat dieses ganze Gerede von mir

als Auserwähltem zu bedeuten?« -- Außerdem kriegt er bei dem schwülen Wetter allmählich Probleme mit seiner zunehmenden Verwesung: »Der Geruch lässt sich zwar mit Minze überdecken, aber...« -- in diesem Moment muss er niesen und hält dabei die Hand vor den Mund. Als er sie wieder wegnimmt, ist sie voller dicker weißer Maden. Leif sieht ziemlich verunsichert aus: »Kann man da denn gar nichts machen?«

Natürlich kann dem Mann geholfen werden: Ornibian Kirschner müsste ihm zeigen, wie man sich selbst aufschneidet und bis auf das Hirn ausschabt (wird noch gebraucht). Wird jedoch jemand aus der Gruppe auf diese Idee kommen? Falls nicht, kann der Geisterchor einen Hinweis geben. Leif berichtet zudem noch, dass Hogward ihn damit habe trösten wollen, dass sein Zustand sicherlich nicht über den fünften Namenlosen Tag hinaus anhalten und er bestimmt der allgemeinen Verwandlung teilhaftig werde. Leif ist sich jetzt unsicher, ob diese Vorhersage gut oder schlecht sei?

HOGWARD VERHAFTEN?

Direkt im Anschluss an seine Rede besteht eine günstige Gelegenheit, Hogward tatsächlich zu verhaften: Er ist immer noch benommen von seiner „Entrückung“ und erkundigt sich gerade bei Tjalka, was genau er eigentlich gesagt habe. Gibt man ihm keine Gelegenheit zum Zaubern, kann ihn nur noch eine im Moment eher unschlüssige Menge verteidigen: Was Hogward predigt, ist zwar interessant, dieses Schlangenaug auf der Stirn war aber auch sehr unheimlich. Verkünden die Helden daher z.B., dass es sich um eine reine Schutzhaft handle und Hogward morgen natürlich seine nächste Rede halten werde, regt sich so gut wie kein Widerstand. Nicht zulassen hingegen wird man, dass die Helden Hogward auf der Stelle wegen Häresie erschlagen (nostrische Religionsfreiheit).

Ein BRANDSTIFTER

Plötzlich bricht am südlichen Rand der immer noch recht großen Menschenmenge Unruhe aus. Wütende Schrei ertönen: »Rädert ihn! Pfählt ihn! Hängt und verbrennt ihn!«. Vier Dörfler schleifen einen verängstigten, schwächlichen Kleinbauern mit zuschwellendem Auge bis zu den Helden (**Lubald Spiekenköker**) und werfen ihn dort zu ihren Füßen nieder. Daneben landet ein Sack auf dem Boden, aus dem Holzkohle und Reisig purzeln. Einer der vier Dörfler: »Hier, den haben wir für euch aufgegriffen. Sperrt ihn in eine Zelle, bis wir einen neuen Grundherren haben, der über ihn richten kann!«. Lubald wurde dabei erwischt, wie er sich mit Sack und Zündhölzern in das Kornlager schleichen wollte, während die Dörf-

ler auf dem Marktplatz waren. Pech für ihn, das ausgerechnet der kräftige **Müller Haldoryn** früh zurückging, um noch mehr Eicheln für Eicheltee zu mahlen. Wie Lubald überhaupt in das Lager hinein kam, ist unklar: Eigentlich trägt Müller Haldoryn den Schlüssel immer bei sich. Der arme Lubald ist völlig verwirrt: Als Letztes kann er sich noch daran erinnern, dass er beim Melken im Kuhstall war (seinem oder Jaspers), als er auf einmal von einem Dutzend Hamster umringt wurde. Im nächsten Moment war er vorm Kornlager und Haldoryn schlug ihm hart ins Gesicht.

Die Gruppe könnte nun wie gewünscht Lubald einkerkern. Die umstehenden Freibauern fordern das, weil sich im Kornlager auch ihre überschüssigen Erträge befinden, die für gutes Geld in Fiolbar verkauft werden sollen. Die örtlichen Kleinbauern haben jedoch bei einem Brand des Kornlagers nicht mehr viel zu verlieren: Ein Verlust der verbliebenen Wintervorräte wäre zu dieser Jahreszeit nicht mehr dramatisch. Vor allem ihr Wortführer **Jost Krennesiek** bestürmt die Gruppe daher, Lubald bis zur Gerichtsverhandlung auf sein Gehöft zurückkehren zu lassen, da Kerkerhaft während des dritten Namenlosen Tages einem Todesurteil gleichkommen könne (Krankheitsgefahr). Vielleicht kann ja Hadmiga ein paar Ketten aneinander schmieden, dann wäre Lubald angekettet und könnte trotzdem noch sein Vieh versorgen (die Familie floh nach Hamlyn). Außerdem: An einem Tag wie heute weiß wohl niemand so recht, was er nun wirklich gesehen hat. Josts Vorstoß sorgt in den Reihen der Freibauern für helle Empörung: »Kaum ist der gute Jasper weg, wollen sie uns auf der Nase herumtanzen!«; »Ein Exempel! Statuiert ein Exempel«.

Eine magische Analyse bei Lubald offenbart noch Spuren eines kürzlich gewirkten Beherrschungszaubers unbekannter Repräsentation.

FREI- ODER KLEINBAUERN?

Der Gruppe sollte klar werden, dass sie es sich mit ihrer Entscheidung in diesem Fall (Bolim ist unauffindbar da auf Gut Visserath) entweder mit Klein- oder Freibauern verscherzt. Das Dilemma wird zusätzlich dadurch verschärft, dass unbekannt ist, wer wann neuer Grundherr wird. Das muss der Baron zu Fiolbar entscheiden und so etwas kann dauern. Was aber soll in der Zwischenzeit mit dem Gehöft von Lubald geschehen? (Notfalls werden natürlich andere Kleinbauern einspringen).

Falls die Helden selbst keine gute Lösung finden, kann Hogward helfen. Er lässt Lubald einen (angeblichen) Eidsegen ablegen und bei Satinav schwören, die Wahrheit zu sagen oder auf der Stelle zu erblinden. »Bist du nun wissent- und willentlich zum Kornlager gegangen, um dort einen Brand zu legen?« -- »Nein, Herr, ich wollte nur meine Kühe melken. Alles andere verstehe ich auch nicht«. Da Lubald nach diesen

Worten offenbar immer noch sehen kann, beruhigen sich die Freibauern allmählich. Der Müller klopf ihm auf die Schulter und drückt ihm den Sack mit der Holzkohle in die Hände: »Kann man nichts machen. An Tagen wie heut ist sowas halt Glückssache«. Anscheinend halten alle es jetzt nur noch für ein Missverständnis. Dieser nostrische Zugang zur Rechtsprechung sollte die Gruppe mindestens ebenso verblüffen wie der Umstand, dass Hogward offenbar sehr wohl in der Lage ist, hier in Ortmar Liturgien zu wirken.

EINE PROPHETISCHE HALLUZINATION

Abschluss der Szenen am Marktplatz vor dem verspäteten Mittagessen im Wirtshaus sollte die folgende Halluzination sein:

Tagesbedingte Halluzination für einen Helden:

Plötzlich spürst du ein seltsames Jucken auf deiner linken Hand. Du schaust hin und siehst, dass auf deinem Handrücken blutige Buchstaben entstanden sind, die sich spiralförmig den Arm empor zu winden beginnen („Die Letzte Offenbarung ist nah. Dein Erwachen steht bevor“). Dann bilden sich plötzlich Risse zwischen den Buchstaben, das Fleisch wird farblos und bröckelt. Einen Moment lang siehst du Muskeln und Sehnen, ehe auch sie verweisen und aus dem blutigen Armstumpf nur noch blankes Gebein ragt. Dann ist alles wieder wie zuvor.

Das anschließende Mittagessen wäre eine gute Gelegenheit, Basilio und Kasparbald ins Spiel zu bringen (vgl. Anhang I), die der Gruppe dabei helfen, ihre bisherigen Gedanken zu ordnen, und sie ggf. zu verstärkter Eigeninitiative oder genaueren Nachfragen bei Ornibian u.a. anhalten.

DAS KORNLAGER ORTMARS

Das Kornlager ist eigentlich nur eine besonders hohe und fensterlose Scheune. Am unteren Ende sind die Bretterwände vielfach recht frisch ausgebessert und verstärkt worden, hier und da erkennt man noch Nagespuren (Hamster). Das einzige Tor ist breit genug, einen Pferdekarren passieren zu lassen. Normalerweise ist es durch ein Vorhängeschloss gesichert, dessen Schlüssel Müller Haldoryn immer bei sich trägt. Im Moment jedoch steht es offen (Reste eines vor Kurzem ausgebrachten *Foramen* unbekannter Repräsentation erkennbar).

Zwei Drittel des Innenraums werden von einem großen Gemeinschaftsverschlag eingenommen, in dem zu dieser Jahreszeit nur noch wenige Säcke mit Korn, Rüben, Schafswolle und Mehl stehen. An der Wand darüber baumeln zwei geräucherte Rinderkeulen. Direkt über dem Eingang hängt ein Flaschenzug vom Deckengebälk, in den Säcke eingebunden werden können, um bequemer bewegt zu werden. Das letzte Drit-

tel des Kornlagers wird von insgesamt 16 Einzelverschlügen eingenommen, an denen jeweils das Namensschild eines Freibauern hängt. Hier ist die Auswahl an Lebensmitteln deutlich größer: Es stehen einige Kisten mit Bohnen, Erbsen, Kohlrabi, Wirsing, Rüben und auch schon ersten Äpfeln bereit. Zwischen den Verschlügen finden sich kleine Näpfe mit Korn und gelblichem Pulver (Rattengift), neben einem davon liegt ein schon recht wurmzerfressener Hamster.

DIE ZELLEN UNTERM RATHAUS

Im Rathauskeller (dem einzigen Keller Ortmarks) gibt es einen separat abschließbaren Gang, von dem vier Zellen abgehen -- eigentlich nur ummauerte, fensterlose Löcher im Erdboden von etwas über einem Schritt Höhe, so dass sich darin kaum aufrecht sitzen lässt. Sie sind 1½ Schritt breit und 2 Schritt lang, also nur notfalls für zwei Personen geeignet. Das Stroh auf dem Boden wurde nie gewechselt, in ihm finden sich noch Reste der Körperausscheidungen früherer Bewohner. In den niedrigen Türen gibt es kleine vergitterte Sichtfenster und genügend zer-

fressenes Holz, um Ratten ein ungehindertes Wandern zwischen den Zellen zu ermöglichen. Um etwaige Gefangene kümmert sich Helmine, die sich die Zeit während ihrer Wachen mit Stricken und Häkeln vertreibt. Der Schlüssel zum Zellentrakt kann innen und außen an einem Haken neben der Tür deponiert werden.



GÖTZENDIENST IN DER SCHEUNE

DER GÖTZENDIENST

Zur fünften Nachmittagsstunde in der Scheune der Krennesieks am südwestlichen Rand des Dorfes: Durch das leicht offenstehende Scheunentor sind sechs Kleinbauern zu erkennen. Ganz hinten links in der Ecke wurde eine Decke über einige Strohballen geworfen. Darauf liegt ein Kalb mit zwei Köpfen, das von einer ausgewachsenen Kuh (dem Muttertier) abgeleckt wird. Links über ihm hängt eine tote Ziege von der Decke, deren Blut in einen Eimer tropft. Jost Krennesiek hat etwas davon in eine Schale abgeschöpft und versucht, es dem linken Kalbskopf einzufußeln. Der ist jedoch vollauf damit beschäftigt, spielerisch nach den Ohren des rechten zu schnappen. Jost wirkt bereits gelinde verzweifelt und die anderen tuscheln: »Es verschmäht unsere Opfertgaben! Wir sind verlorren!«. Vor den Strohballen mit dem Kalb liegen diverse Devotionalien: ein zerbrochener Spiegel, völlig ausgebleichene kleine Landschaftsgemälde, ein zersplittertes, über und über mit Schnitzereien verziertes Stuhlbein (*Götter/Kulte*: typische Opfertgaben für Amazeroth).

Geisterchor: »Es sind sieben«

Bei genauerem Hinsehen lässt sich eine siebte Person entdecken -- vollständig in eine schwarze Kapuzenrobe gehüllt, steht sie im dunklen Schatten einer Ecke.

WAS TUT?

Die „Andächtigen“ sind aufs äußerste verlegen, wenn sie bei ihrer kleinen „Messe“ erwischt werden. Jost Krennesiek hin-

gegen ist sich keines Unrechts bewusst: »Das ham wa imma schon so jemacht, wenn so'n Viech geborn wird!« -- Im Gegenteil vertritt er, auf seinem Gut tun und lassen zu können, was immer er für richtig hält, und droht sogar mit seiner Mistgabel (greift jedoch auf keinen Fall an; vorher spuckt er aus und verschwindet ins Wohnhaus). Beim Rest der Versammlung handelt sich um etwas verständigere Kleinbauern, die Angst um ihre Familien haben. Die Geburt des zweiköpfigen Kalbes begriffen sie als Zeichen. Mit seiner Hilfe wollten sie Amazeroth besänftigen, den sie irrtümlich für den Herren des ersten Namenlosen Tages halten. Was soll man tun, um diesen lästerlichen Kleinkult zu unterbinden?



Sobald die Helden sich der Gestalt in schwarzer Kapuzenrobe

als mutmaßlichem Anführer zuwenden, zieht sie sich tiefer in den Schatten der Scheunenecke zurück. Nur der vorderste Held erkennt im Näherkommen gerade noch das Gesicht: Jasper Borkmeister! Dann wird die Gestalt von den Schatten verschluckt und bleibt unauffindbar (eine Sinnestäuschung).

WOHIN MIT DEM KALB?

Das Kalb ist putzig mit großen braunen Kuhaugen und ziemlich aufgeweckt. Vor allem Tierfreunde sollten es sofort in ihr

Herz schließen. Was also damit machen? Die Helden wissen natürlich, dass zweiköpfige Kälber häufiger zu Beginn der Namenlosen Tage geboren werden. Im Mittelreich hält man sie üblicher Weise für dämonische Missgeburten, die man schnellstmöglich erschlagen und verbrennen sollte (ohne von ihrem Fleisch zu essen!). Versucht man das allerdings auf dem Marktplatz (statt im Hof des Wirtshauses), werden sich rasch begeisterte Grillfanatiker einfinden, denen nicht einleuchtet, dass der gute Braten umkommen soll.

DIE TOTENWACHE

WO UND ÜBERHAUPT?

Falls die Helden darauf bestanden haben, die Borkmeisters entgegen den regionalen Bräuchen sofort unter die Erde zu bringen, entfällt die Totenwache natürlich. In diesem Fall muss Bolim die Gruppe vorm Schlafengehen noch einmal im Wirtshaus aufsuchen und ein wenig eingeschüchtert berichten, dass die Freibauern sich über dieses unübliche Vorgehen beschwert hätten. Es sei ihm jedoch gelungen, sie vorerst zu beschwichtigen. Dazu hat er eine Beerdigung zur neunten Morgenstunde des nächsten Tages angesetzt (9.00), bei der alle die Gelegenheit erhalten sollen, sich von Borkmeisters mit Grabreden zu verabschieden. Angesichts des Unmuts der Freibauern wäre es gut, wenn auch die Helden daran teilnähmen und vielleicht sogar ein paar Abschiedsworte sagen. Dann geht es sofort weiter mit dem Abschnitt „Der Hamster-Traum“.

Ansonsten werden Borkmeisters vermutlich in einer Reihe auf der mit Tüchern verhängten großen Ratstafel im Rathaus aufgebaut. Der Rat besteht in Ortmar aus den sechs mächtigsten Freibauern plus Gasparyn Fangeysen unter Vorsitz von Bolim. Alle seine Entscheidungen müssen jedoch von der Grundherrin abgesegnet werden. Bis zur ersten Nachtstunde (22.00) haben sich alle Freunde und Bekannten von den Borkmeisters verabschiedet.

LECHMINS BEICHTÉ

Lediglich Lechmin bleibt mit einem Helden zurück und erweist sich spätestens nun als aufgeweckter Bursche mit großem Interesse am Leben eines reisenden Abenteurers. Falls die Gruppe bislang noch nichts über seine Träume in Erfahrung gebracht hat, vertraut er, sobald man sich ein wenig näher gekommen ist, verschwörerisch an: »Ich bin übrigens Vegetarier«. Ein durchreisender Wanderprediger habe ihm berichtet, dass dieses Wort vom Bosparanischen *vegetare* (= leben) abstamme und man damit Leute bezeichne, die kein Tierfleisch oder Fisch essen. Obwohl die doch auch leben. Lechmin schaut sein Gegenüber nun ängstlich an und wartet auf irgendeine Reaktion. Auf Nachfrage er-

klärt er schließlich: »Es ist nur, weil... ich höre immer die Schreie der geschlachteten Tiere in meinen Träumen«. Offenbar wartet er dann auf nähere Nachfragen (vgl. Anhang I). Wenn beharrlich genug gefragt wird, kann Lechmin schließlich einräumen, dass er sich eigentlich gar nicht sicher ist, ob es tatsächlich Tierschreie sind. Seit er an diese von Frumhold gegebene Erklärung glaube, seien die Träume jedoch weniger schlimm.

DER HAMSTER-TRAUM

Falls der Tjalka-Held nicht an der Totenwache der Borkmeisters teilnimmt, muss er beim Zubettgehen enttäuscht feststellen, dass Tjalkas Vorhänge immer noch geschlossen sind. Anschließend kann er lange nicht einschlafen. Alle Helden haben in dieser Nacht den *Hamster-Traum* (Anhang IV).

HEHLCANTHE DIE LEICHENSAMMLERIN

Die Schlafenden erwachen zur vierten Nachtstunde (2 Uhr): Unten auf dem Marktplatz bimmelt jemand mit einer Glocke. Wenn man aus dem Fenster schaut, sieht man eine zerlumpte Frau, die einen Karren mit Leichen zieht, an dem eine Glocke hängt. Sie bewegt sich eigenartig unbeholfen, offenbar verkrüppelt.

Sofort misstrauisch machen sollte, dass sie den schweren Karren allein und offenbar mühelos zieht. *Sagen und Legenden* -5: In den Namenlosen Nächten sollen häufiger Diener Thargunitoths umgehen, um die Leichen der Verstorbenen für ihre Herrin zu fordern.

Der Geisterchor kann vor ihr warnen

HELDENTATEN?

Vermutlich werden nun zumindest einige Helden hinausstürmen oder sind sogar noch dort, um Hogwards Haus nach der letzten Rede zu beschatten. Eine Begegnung mit Hehlcanthe ist jedoch äußerst gefährlich: Je näher sie kommt, desto mehr beginnt die Zeit zu springen (immer mehr Sekunden fehlen): Zunächst ist sie fünf Schritt entfernt, dann drei Schritt (auf

diese Entfernung ist bereits erkennbar, dass ihr Gesicht nur eine notdürftig gegerbte Maske aus Menschenhaut ist), im nächsten Moment nimmt sie einem Helden bereits die Waffe aus der Hand und lässt sie zu Boden fallen. Dann findet er sich mit gebundenen Händen und Füßen auf ihrem Karren inmitten frischer und halbvermoderter Leichen wieder. Zeit für eine Aktion oder Reaktion bleibt während der Begegnung nicht. Für Beobachter scheint das Opfer schlicht eingefroren.

Auf dem Karren muss eine Probe auf *Entfesseln* -5 (zus. erschwert um $\frac{1}{2}$ TA) gelingen, um nicht nach Ablauf der drei Stunden mit Karren und Leichensammlerin in die Niederhöhlen zu fahren (eine Probe pro halbe verbleibende Stunde). Notfalls lässt sich der Karren auch von Helfern erreichen, falls eine Probe auf *Athletik* -3 gelingt. Anderenfalls wird man stetig langsamer, als müsste man sich durch eine zunehmend zähere Masse kämpfen, während der eigentlich sehr langsame Karren unaufhaltsam davonzieht. Fernkampfangriffe machen der dämonischen Leichensammlerin ebenso wenig aus (Pfeile bleiben schlicht stecken) wie magische Attacken (die von Kopffüßlern geblockt werden). Will jemand Hehlcanthe von hinten erschlagen oder ihre Leichen vom Wagen werfen, dreht sich ihr Kopf einfach um 180°: Im nächsten Moment liegt der Held doppelt gefesselt wieder auf dem Karren (*Entfesseln* -8 $-\frac{1}{2}$ TA).

DAS VORGEHEN DER LEICHENSAMMLERIN

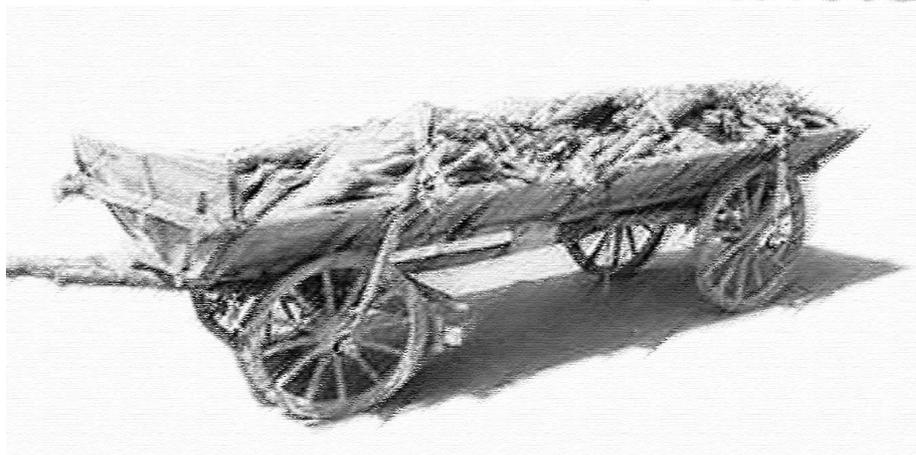
Während sie ihre Runden durch die Straßen und Gassen Ortmar's zieht, sieht Hehlcanthe diese auch als ihr Revier an, d.h. sie wird aggressiv auf jeden zuhalten, der auch nur annähernd auf ihrem Weg liegt. Jedoch wird sie nicht extra wenden oder eine einmal gewählte Route abändern, um Flüchtende zu jagen -- Solange sie vor dem Karren davonlaufen, sind sie ohnehin zu schnell und letztlich auch nicht sonderlich wichtig. Hehlcanthe kehrt über die Dauer der Namenlosen Tage von nun an jede Nacht wieder. Sie soll die Gruppe bzw. Bauernmiliz von Nachtwachen und nächtlichen Patrouillen abhalten



und klarstellen, dass während der Namenlosen Tage die Nächte außerhalb der Häuser extrem gefährlich sein können. Nachts gehören die Straßen ihr.

Darauf reagieren die Dörfler, indem einige tote Tiere vor ihre Haustür legen (Katzen, Hühner, Hamster...), was zwölfgöttergläubige Helden noch viel mehr beunruhigen sollte. Hier in Ortmar jedoch gilt Hehlcanthe als Sendbotin der Dunklen Herrin **Nehalennia**, die auch ihre Daseinsberechtigung hat. Die Leichensammlerin nimmt alle Gaben gerne an, lässt sich jedoch durch Straßensperren fernhalten, falls diese keinen zu großen Radius haben: Ansonsten erscheint sie Schlag 2 Uhr samt Karren einfach im Innern. Bei geringem Radius umkreist sie das abgesperrte Gebiet mit bimmelndem Karren. Kommen die Helden auf die Idee, bewegliche Straßensperren zu errichten und Hehlcanthe damit einzukesseln, verschwindet sie schließlich mit einem schrillen Wutschrei. In der nächsten Nacht ist sie jedoch auf diesen Trick dann schon vorbereitet und teleportiert sich samt Karren in eine andere Gasse Ortmar's.

Hehlcanthes Bimmeln schüchtert Lechmin so ein, dass er tatsächlich vorschlägt, eine der Leichen als Opfergabe herauszugeben. Bei dieser Gelegenheit kann er über Nehalennia und ggf. auch den Nostrischen Dualismus aufklären.



ZWEITER NACHMIDDAGS TAG

Proben auf Müdigkeit

Am heutigen Tag sind diverse Proben auf *Müdigkeit* fällig: Sie werden auf *Selbstbeherrschung* abgelegt, sind jedoch für jeden Helden, der weniger als sechs Stunden geschlafen hat, pro halber Stunde zu wenig um 2 erschwert.

FRÜHSTÜCK

Müdigkeit -5, um morgens aufzustehen. Für jeden Punkt zu viel schläft man eine halbe Stunde länger und kann nur dauerhaft geweckt werden, wenn man durch Ohrfeigen entsprechend viele temporäre Schadenspunkte erhält (ab zehn zur Hälfte echt). Im schlimmsten Fall muss der Held, der bis jetzt die Totenwache begleitete, alle anderen wecken.

Der Hamster-Held hingegen kann ggf. dadurch wach werden, dass sein Haustier immer wieder über sein Gesicht klettert und seine Nase ableckt.

Draußen herrscht trübe Stille, kein Lüftchen regt sich. Auch die wenigen Leute in der Schankstube unterhalten sich nur gedämpft. Delusia serviert ein *Trontsander Frühstück* (Fisch und Zwiebeln, kleingehackt und gut durchmischt) mit *Falschen Salzarelen* (eingelegten Essiggurken) und teilt der Gruppe fast schon flüsternd mit, dass für die neunte Morgenstunde die Beerdigung der Borkmeisters angesetzt sei. Tatsächlich braucht es eine MU-Probe, um normal laut zu sprechen: Irgendwie hat heute jeder das diffuse Gefühl, dass etwas draußen lauert und man es besser nicht auf sich aufmerksam machen sollte.

DIE BEERDIGUNG DER BORKMEISTERS

DIE BEERDIGUNG

Zur neunten Morgenstunde versammeln sich viele der noch verbliebenen Einwohner Ortmars auf dem Marktplatz. Die Borkmeisters werden von einer schweigsamen Prozession auf Totenbahnen zum Boronsanger überführt. Dort wickelt man sie in ihre Leichentücher und lässt sie in die Gräber hinab. Leif tritt dabei die ganze Zeit von einem Fuß auf den anderen, der Friedhof scheint ihn nervös zu machen. Falls er sich bereits ausgeschabt hat, kann er nun ohne Zunge und Stimmbänder nicht mehr sprechen. Anderenfalls behindern ihn die zunehmenden Maden so sehr, dass er sich kaum noch verständlich artikulieren kann (was ggf. Tjalka „ihrem“ Helden erklärt, um sich deswegen von ihm trösten zu lassen - unter bösen Blicken von Leif).

Bolim spricht einen geweihten Helden an: »Ihr werdet doch sicher einen Grabsegen sprechen, falls der Boronsanger entweiht sein sollte? Wir wollen ja nicht unnötig schwarz sehen, aber Vorsicht ist der bessere Teil der Porzellankiste«. Falls niemand sich dazu bereit erklärt, wird ggf. Hogward dies übernehmen. Während des vorgetäuschten „Grabsegens“ kommen immer wieder vereinzelt Dörfler hinzu, die verschlafen haben, z.T. in nicht sehr borongefälligen Nachthemden.

EINE SONDERBARE VISION

Es folgen diverse gedämpfte Grabreden, denen es samt und sonders an Elan fehlt. Aber auch die Zuhörer haben Schwierigkeiten, sich zu konzentrieren, und dämmern hin und wieder weg. Sogar Hogward scheint mit bleierner Trägheit zu kämpfen. Eine weitere Probe auf *Müdigkeit* ist fällig. Der Held, der sie am schlechtesten besteht, erhält das Handout *Eine sonderbare Vision* (Anhang IV).

Bei diesen Verwandlungen handelt es sich um eine Illusion des Kopffüßlers. Falls der betreffende Held später seinen Gefährten von ihr berichtet, kann der Geisterchor zustimmen: »Er hat Recht«. Allen sollte auffallen, dass Halluzinationen am heutigen Tag ungewöhnlich sind.

LEICHENSCHMAUS IM WIRTSCHAUS

An das Begräbnis schließt ein kurzer Leichenschmaus in der *Traviaruh* an, während dem einige Dörfler schlicht einschla-



fen. Zur Praiossstunde jedoch eilt man auf den Marktplatz, um Hogwards nächste Rede zu hören.

Während des Essens kann sich der Hamster ggf. wieder in

Erinnerung bringen, indem er auf den Tisch klettert, sich auf den Rücken wirft und alle Viere nach oben streckt. Offenbar möchte er am Bauch gekraut und mit Leckerbissen verwöhnt werden.

HOGWARDS DRITTE REDE

IM KERKER?

Falls Hogward bereits eingekerkert wurde, muss er diese Rede in seiner Zelle halten. Wenigstens ein Held sollte sich kurz zuvor vergewissern wollen, ob Hogward tatsächlich noch einsitzt (ggf. IN-Probe). Wenn er den Zellentrakt betritt, bietet sich ihm ein überraschendes Bild: Die Tür zu Hogwards Zelle steht offen. Davor sitzt Helmine auf ihrem Schemel und strickt. Hogward erzählt ihr gerade von seinem Bekehrungserlebnis: »Und als ich wieder zu mir kam, waren alle meine Reisegefährten verschwunden« etc. (vgl. Anhang I). Sobald Helmine erreicht wurde, sieht man, dass Hogward ohne Fesseln auf dem Boden seiner Zelle kauert, die Richtung Helmine gestreckten Hände sind mit Strickwolle umwickelt. Den auftauchenden Helden bittet er höflich, ihn kurz freizulassen: Er müsse auf dem Marktplatz seine Rede halten, um die Dörfler zu unterstützen. Wird dem nicht nachgegeben, verfällt er an Ort und Stelle in Trance und beginnt dann seine Predigt. Sobald er wieder erwacht, wird er fragen, was genau er diesmal gesagt habe. Helmine kann durch Zeichensprache zu erklären versuchen, dass Hogward ihr versprochen habe, keinen Fluchtversuch zu unternehmen. Diese Szene eignet sich gut, den Helden klarzumachen, dass Hogward nur eine Marionette ist und nichts Böses im Schilde führt. Anschließend müssen die Helden den aufgebrauchten Dörflern auf dem Marktplatz erklären, warum ihr heutiges Spektakel ausfällt. Auch diese Predigt findet sich in Anhang II. Falls Geweihte zugegen sind, sollte aus ihr ein Streitgespräch werden können.

GESCHEHNISSE WÄHREND DER REDE

-- „und alles in eine Art Geschichte packen“ -- Mit diesen Worten legt Hogward eine Hand an die Stirn und schließt die Augen. Unwillkürlich bringt er den Zauber *Gedankenbilder* in der Variante *Illusionen* aus (3x würfeln), so dass alle Zuhörer im Folgenden bildhaft sehen, wovon er spricht. Vor allem den Helden wird es (dank Mithilfe der Kopffüßler) so vorkommen, als würden diese Bilder in ihnen selbst entstehen und eine innere Stimme dauernd sagen: »Ja, so ist es! Genau das ist die Wahrheit!«. Lediglich eine gelungene Probe auf KL-5 hilft dagegen.

-- „alles war noch im Fluss und chaotisch“ -- Vor eurem inneren Auge seht ihr die schwarze Leere des Nachthimmels, in der wie kleine Diamanten überall Sterne glitzern und durch

die Wolken in Rot, Blau und Violett treiben – als ob sich tief in euch eine ferne Erinnerung regen würde.

-- „und jeder noch mit seiner Umgebung Eins war.“ -- Durch die Szene treiben jetzt durchsichtige und irgendwie in sich schwimmende Gestalten, zum Teil von ungeheurer Größe und bizarrer Form. Um sie herum scheint sich der Raum zu krümmen, Sterne vereinen sich zu rötlichen Lichtbögen.

-- „das erste und größte Gefängnis aller Zeiten“ -- Vor eurem inneren Auge seht ihr, wie etwa zwei Dutzend dieser Wesen sich zu einer Kugel verbinden. In ihrem Inneren gewinnt etwas an Kontur – offenbar Humuspartikel, die in rasender Geschwindigkeit in den Mittelpunkt der Kugel stürzen und sich dort zu einem rasch anwachsenden Klumpen verdichten. Dann werden von außen andere Wesen angezogen und hineingesogen, wobei auch sie der Humus einhüllt, bis sie schließlich in menschlicher Gestalt verloren auf der kahlen Oberfläche des Erdklumpens aufschlagen. Jetzt erst erkennt ihr, was für gewaltige Dimensionen die vorangegangenen Bilder gehabt haben müssen.

-- „eben jene Kraft, die ihr Gefängnis zusammenhält“ -- Hogward hält inne und legt abermals bei geschlossenen Augen eine Hand an die Stirn. Dieses Mal bringt er die Variante *Sinnesindrücke* aus, die alle Zuhörer fühlen lässt, was er selbst gerade empfindet – falls ihnen nicht eine Probe auf *Selbstbeherrschung -7* gelingt. In allen steigt ein Gefühl tiefster Verlorenheit auf, einer völligen Abgekoppeltheit gegenüber Umwelt und Anderen und zugleich ein rasend ohnmächtiger Zorn auf jene, die dafür verantwortlich sind.

-- „Gewiss“ -- Rundum zustimmendes Nicken – bei diesen Bauern wird Peraine treu verehrt.

-- „weiter zu ihr beten?“ -- Unsicheres Gemurmel, die Leute beginnen, hilfeschend miteinander zu debattieren.

-- „oder etwa nicht?“ -- Emphatische Zustimmung.

HOGWARD VERHAFTET?

Falls die Rede auf dem Marktplatz gehalten wurde, kommen die Helden nun wieder zu sich und stellen verwundert fest, dass sie ebenfalls applaudieren. Mehrere Dörfler hingegen eilen nach Hause, um an ihren Hausaltären Vergebung für die blasphemischen Worte zu erbitten. Aber die Mehrzahl ist offenkundig verwirrt. Hier und da ruft sogar jemand: »Er spricht die Wahrheit! Ich konnte es direkt vor mir sehen! Es war, als

würde ich mich wieder erinnern«. Einige wenden sich an die Helden, und fragen, was sie von dieser Rede halten sollen.

Hogward steht jetzt neben dem Brunnen mit Bolim und Lechmin, die beide neugierig mehr erfahren wollen. Der Wanderprediger ist selbst verblüfft von der starken Wirkung seiner Rede und nimmt dies als Beweis, wahr gesprochen zu haben (»Ja, das Herz erkennt die Wahrheit... «). Trotzdem muss er sich bei beiden vorsichtig erkundigen, was genau er eigentlich gesagt hat. Seine offenen Worte gegen die Zwölfe verblüffen ihn (»Oh, Da hab ich mich ja ein wenig weit aus dem Fenster gelehnt«), entsprechen jedoch auch tatsächlich seinem Glauben.

Falls ein besonders heißblütiger Held Hogward nach dieser Rede einfach erschlagen will, müssen Helmine oder Bolim dies verhindern. Bolim plädiert für eine Gerichtsverhandlung am ersten Praisos (»Es muss ja alles seine Ordnung haben, nicht wahr?«). Bis dahin kann Hogward jedoch spätestens jetzt inhaftiert werden, falls die Gruppe das für unumgänglich hält. Damit riskiert man auf dem Marktplatz jedoch einen Volksaufstand: Die Dörfler werden die Helden als dogmatische Mittelreichsknechte beschimpfen, die sich keinem offenen Wettstreit der Redner stellen wollen. Vor allem die handfesteren unter den Kleinbauern werden sich nicht zurückhalten, die nostrische Religionsfreiheit mit Fäusten zu verteidigen. Viele von ihnen waren bereits bei Hogward in „Sprechstunde“ und es hat ihnen sehr gut getan. Zumindest aber eine Gegenrede seitens eines Helden wäre überaus angebracht, die für die Dauer der Namenlosen Tage das Zutrauen in die Zwölfe stärkt (was den Unterhaltungswert für die Dörfler massiv erhöhen könnte).

Unabhängig davon sollte Hogward der Gruppe erklären, dass man im Grunde doch »auf derselben Seite« stehe: Immerhin gehe es um Schutz und Beistand für die Dörfler angesichts der bevorstehenden Ereignisse. Zu diesem Zweck kann er sich auch bei der Gruppe noch einmal erkundigen, was genau er gesagt hat und was daran sie so verärgerte. Sein Ziel sollte es sein, einen religiösen Disput herbeizuführen, in dessen Ver-

lauf die Gruppe ihm erklären soll,

- 1) wieso die Zwölfe tatsächlich und ausschließlich gut sind,
- 2) ob es möglich ist, z.B. Rahja und Belkelel sauber voneinander zu scheiden (siehe Prostitution oder Liebestränke), und
- 3) ob ausgeschlossen werden könne, dass es Belkelel nur gebe, weil Rahja so einseitig sei?

Hogward wird vertreten, dass Rahja und Belkelel ursprünglich Eins waren und erst durch den Glauben der Menschen getrennt wurden, so dass Belkelel seither von jenseits der Sternenbarriere nur noch mittels Astralenergie wirken könne. Entsprechend ließe sich dann nicht mehr sagen, dass die Zwölfe ursprünglich gut seien und er sich mit seiner Darstellung gegen sie versündigt habe. Und was seine Beschreibung der Welt als Gefängnis angehe, so kann er spätestens bei dieser Gelegenheit von den (anonymisierten) Beichten erzählen, die Dörfler gestern bei ihm ablegten (vgl. Anhang I). Falls sich in der Gruppe Geweihte befinden, könnte ein solcher Disput zu einer Sternstunde für sie werden, die mit einem überaus nachdenklichen Hogward endet, der sich mehr Bedenkzeit ausbitet.

WEITERE AKTIVITÄTEN

Im besten Fall bleiben der Gruppe nun noch vier Stunden bis zur Testamentseröffnung, die evtl. für erneute Besuche auf Gut Visserath, bei Rusena, Ornibian oder Hogward genutzt werden. Darüber müssen jedoch wieder Proben auf *Müdigkeit* entscheiden: Bei Misslingen ist der Wert, um den die Probe verfehlt wurde, als Malus für eine weitere Probe auf *Selbstbeherrschung* aufzuschlagen. Gelingt diese, so erhalten die Helden bis zum nächsten Schlafengehen den halben Malus als Abzug auf alle Talentproben, können jedoch trotz bleierner Müdigkeit frei über ihre Zeit verfügen. Misslingt sie, so ist ein verspätetes Mittagsschläfchen unumgänglich: Nach jeweils einer halben Stunde kann eine erneute Probe auf *Müdigkeit* abgelegt werden, bei der der Malus für zu wenig Schlaf jeweils um 1 sinkt. Gelingt auch die anschließende Probe auf *Selbstbeherrschung*, kann der Held wieder aktiv werden.

DIE TESTAMENTSERÖFFNUNG

DIE VISION VOM DÄMONISCHEN DOKTOR

Das zweistöckige Haus der Kanzlerin liegt ebenfalls in unmittelbarer Nähe des Marktplatzes. Es ist erstaunlich schmal, als wäre es nachträglich in einer Baulücke errichtet worden (vgl. Anhang IV). Am Eingang hängt ein Schild: „Caristhea Notfink – Kanzlei für Grundbucheintragungen und Erbschaftsangelegenheiten. **Ablasion Notfink** – Bader und Tierheiler“. Caristhea öffnet auf ein Klopfen hin die Tür und führt die Gruppe das Treppenhaus hinauf in ihre Kanzlei. Auf dem

Weg dorthin kommt man an einer offenen Tür vorbei. Dahinter liegt offenbar das Behandlungszimmer ihres Ehemannes Ablasion. Der steht gerade vor einem Tisch, auf dem er eine jaulende Katze untersucht. Ablasion ist ein ganz erstaunlich hagerer Mann in weißem Kittel mit weißen Haaren und so bleicher Haut, dass sie fast durchscheinend wirkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Helden mit der

schlechtesten Probe auf Sinnenschärfe:

Du siehst noch einmal genauer hin. Tatsächlich, seine Haut *ist* durchsichtig. Irgendeine Art von Gallerte, durch die hindurch man Knochen und Innereien erkennen kann. Um die Hand herum, die die Katze auf den Untersuchungstisch drückt, scheint die Gallerte in Bewegung: Offenbar fließt sie durch Fell und Haut hindurch in das Tier, das jetzt in Schreie äußerster Panik ausbricht. Dann flackert das Bild vor deinen Augen und im nächsten Moment sieht alles wieder normal aus.

AUFTRITT VON KASMYRA UND JOLANTHA

Im Kanzleizimmer sitzen bereits zwei Frauen. Die erste ist Mitte bis Ende 30, bereits ein wenig füllig und trägt einigermaßen modische Faltenröcke mit Rüschen. Ihre Augen sind mit Ruß schwarz umringt, so dass sie größer und kindlicher wirken. Auf ihre fleischigen Wangen wurde irgendein rotes Puder aufgetragen. Sie fächelt sich mit einem Seidenfächer Luft zu und lächelt unsicher. Die Kanzlerin stellt sie als **Kasmyra Visserath** vor, Tochter Elidas, derzeit wohnhaft am Baronshof zu Fiolbar. Daneben sitzt ein Mädchen von vielleicht 16 Jahren, ziemlich dürr mit tiefem Ausschnitt und feindseligem Gesichtsausdruck -- **Jolantha Visserath**, die Tochter von Kasmyra.

Ja, tatsächlich: Die Aussicht auf ein reiches Erbe hat Kasmyra dazu gebracht, noch während der Namenlosen Tage sofort nach Ortmar zu reisen, sobald sie gestern die Brieftaube erhielt!

ELIDAS TESTAMENT

Falls es den Hamster in der Gruppe noch gibt, klettert er zu Beginn der Testamentsverlesung aus der Tasche seines Herrchens bis zu dessen Schulter. Dort hockt er und hört konzentriert zu.

Caristhea setzt sich hinter ihren Eichenschreibtisch, zieht einen Umschlag aus einer Schublade, erbricht das Siegel und beginnt zu lesen. Das Testament findet sich in Anhang IV als Handout und sollte wiederum von einem Spieler verlesen werden. Während der Verlesung durch Caristhea geschieht Folgendes:

-- „*soll von nun an meine Kanzlerin sein*“ -- Caristhea bricht verwundert ab. Dann rückt sie ihre Brille zurecht und liest weiter.

-- „*gilt sie ihr*“ -- Caristhea wird rot.

-- „*überlasse ich allein ihr*“ -- Wieder bricht Caristhea ab und schaut nervös hoch. Dann liest sie schnell weiter.

-- „*die ich Euch aufgebürdet habe*“ -- Ihre Stimme bricht kurz und sie wischt sich eine Träne aus den Augen. Dann liest sie weiter:

-- „*sollte es wenigstens verdienten Eseln zukommen*“ -- Caristhea räuspert sich und meint: »Das war alles. Mehr steht hier nicht.«

KASMYRA WIRD SAUER

Kasmyra springt auf, stapft zornentbrannt auf den Boden und beschimpft Caristhea: »Ihr wart es! Ihr habt euch in ihr Vertrauen geschlichen und sie mit elfischer Liebe gefügig gemacht! Aber das werde ich nicht hinnehmen! Bis zum Herrn Baron werde ich gehen, damit ihr es nur wisst! Und ich werde nicht eher ruhen, als bis man euch die Schandmaske aufsetzt und mit Schimpf und Schande aus diesem Kaff jagt!« -- Caristhea wird ziemlich rot und ist offenbar peinlich berührt. Sie macht jedoch keine Anstalten, sich zu verteidigen. Sobald ein Held eingreift, geht Kasmyra auf ihn los: »Wer seid ihr überhaupt? Was, bitte, habt ihr hier zu schaffen?«

Sobald ihr der Auftrag erklärt wurde, schnappt sie zweimal nach Luft wie ein Fisch auf dem Trockenen. Dann geht ein Ruck durch ihre beeindruckenden Körpermassen und sie erklärt mit wahrhaft königlicher Würde: »Nun, dann kann ich ja davon ausgehen, dass ihr innerhalb der nächsten drei Tage Beweise dafür finden werdet, dass diese... *Person*« (zeigt auf Caristhea) »für den Tod meiner Mutter verantwortlich ist. Erstatte mir dann unverzüglich Bericht! Ihr findet mich im Wirtshaus *Traviaruh*!« -- Mit diesen Worten rauscht sie aus der Tür, Jolantha folgt ihr wie ein flügellahmer Vogel. Caristhea ist immer noch ziemlich rot und entschuldigt sich vielfach bei den Helden ob dieser Szene.

CARISTHEAS INFORMATIONEN

Helden mit Paranoia, Wahnvorstellungen oder Einbildungen können eine Probe auf Sinnenschärfe + Nachteil ablegen: Bei Gelingen fällt auf, dass der Hamster stets den jeweiligen Sprecher aufmerksam beobachtet und sich insgesamt eigentlich gar nicht wie ein Tier verhält.

- **Über das Erbe:** Ihr Erbe kommt für Caristhea vollkommen überraschend und sie hat nicht die geringste Ahnung, wie sie sich nun verhalten soll. Eigentlich ist es ja das Erbe von Kasmyra. Sie muss mit ihrem Mann darüber reden.

- **Über Elida:** »Ich habe sie sehr gemocht. Sie war gebildet, hatte Interesse an Literatur. Sowas ist selten hier in der Gegend. Ich werde sie vermissen.«

- **Über das Testament:** Elida brachte es am 30. Rahja, bevor sie die Helden im Wirtshaus aufsuchte. Sie schien bedrückt, aber zielstrebig, und bestand darauf, das alte Testament gemeinsam zu verbrennen. Es war ebenfalls versiegelt, so dass

Caristhea den Inhalt nicht kennt.

- **Über ihre Arbeit:** Das Nutzland hier rund um Ortmar ist in Parzellen aufgeteilt, die entweder Kleinbauern zugewiesen oder Freibauern zur Pacht übereignet werden. Soweit Caristhea es überschauen kann, wirft das Pachtmodell in der Regel höhere Erträge ab, von dem jedoch nur ein sehr viel kleinerer Teil der Grundherrin zufließt. Jedes halbe Jahr arbeitete Elida eine Liste aus, welche Parzellen zugunsten von benachbarten um wieviel verkleinert werden sollten. Das lief regelmäßig auf eine komplette Grundreform hinaus, wobei sich für die Betroffenen unterschiedlich viel änderte. Caristheas Aufgabe war es, die neuen Grundstücksgrenzen entsprechend Elidas Vorgaben festzulegen. Alle Einzelheiten dazu lassen sich ihren Akten entnehmen.

CARISTHEAS AKTEN

Die älteste Akte in diesem Raum (vgl. Grundriss in Anhang IV) ist knapp 300 Jahre alt. In ihr sind die Grundstücksgrenzen für das Nutzland um Ortmar festgelegt. Die nachfolgenden Akten enthalten in erster Linie Änderungen der Pachtrechte, die in der Regel immer an den ältesten Sohn des früheren Pächters weitergegeben wurden.

- *Nach 1 Stunde:* Bis vor 20 Jahren wurden die Akten von einem „Kanzler Bolim Onderbruk“ geführt, bis vor 29 Jahren von einem „Kanzler Orasilas Onderbruk“ (vgl. Anhang I). Caristheas Name steht erst seit 19 Jahren auf den Vorsatzblättern. Die erste Änderung eines Nutzungsrechts für Kleinbauern findet sich vor 40 Jahren: Den Malmédins wurde ihr Land entzogen, um es an die beiden Nachbarfamilien der Krennesieks und Linnewebers aufzuteilen. Seit Caristheas Amtsantritt werden die Akten zahlreicher (eine pro halbem Jahr) und deutlich dicker.

- *Nach 3 Stunden:* Zunächst bleiben die Vorgänge noch recht

übersichtlich und betreffen in erster Linie die Krennesieks und Linnewebers, bis ihre Parzellen schließlich wieder so groß waren wie die der anderen Kleinbauern. Die letzten 17 Jahre lassen sich auf die Schnelle nur anhand von Caristheas Skizzen überschauen. Augenfällig ist, dass die Parzellen der Freibauern offenbar nach und nach zugunsten der Kleinbauern verkleinert wurden und man ihr Land mehr oder weniger gleichmäßig an diese aufteilte. Eben dafür scheinen die umfassenden Neuordnungen sämtlicher Grundstücksgrenzen eingeführt worden zu sein. Vor allem Jasper Borkmeister hat es hart getroffen: Noch vor 17 Jahren hatte er gut doppelt so viel Land und war insgesamt der größte Pächter gewesen. Ansonsten lassen sich keine Regelmäßigkeiten erkennen: Oft erhielt der eine Bauer ein gutes Stück hinzu, dann verlor er ein paar Jahre später empfindlich. In manchen Jahren betraf das so viele, dass die Beschneidung der Freibauern dagegen kaum ins Gewicht fiel. Deutlich wird, dass es unter Elidas Herrschaft keinerlei althergebrachte Rechte oder Sicherheiten gab.

ZURÜCK IM WIRTSHAUS

Kasmyra und Jolantha finden sich nicht zum Abendessen (*Rosprik*, ein recht undefinierbarer Gemüseeintopf) im Schankraum ein: Kasmyra hat das Essen auf ihr Doppelzimmer bringen lassen, weil sie zwischendurch immer wieder in Tränen ausbricht und mit ihren rotgeweinten Augen wenig repräsentabel ist. Daher stehen beide auch nicht mehr für ein Gespräch zur Verfügung.

Auch heute brennt wieder kein Licht bei Tjalka, die Vorhänge sind zugezogen. Allmählich beschleicht den Tjalka-Helden die Befürchtung, dass ihr etwas Schlimmes zugestoßen sein könnte. Vor lauter Sorgen kann er lange nicht schlafen.

DER TRAUM VOM EINZIGEN ÜBERLEBENDEN

HINTERGRUND

In dieser Nacht will der Urgrund der Gruppe einen Traum schicken, der sie den Dörflern entfremdet und auf die für sie vorgesehene Rolle in den nächsten Tagen vorbereitet. Die dazu nötige Traumwelt ist jedoch so komplex, dass er zwei Dutzend Hamster als Verstärker in unmittelbarer Nähe der Helden braucht. Die passende Gelegenheit bietet sich, als Toran nachts das Klohäuschen im Hinterhof des Wirtshauses aufsucht. Während er drinnen ist, sammeln sich die Hamster vor der Tür, um gemeinsam einen *Imperavi* zu wirken. Obwohl er sich mit allen Mitteln dagegen wehrt, muss Toran schließlich den Hamstern die Hintertür des Wirtshauses öffnen.

Falls oben im Flur vor den Gästezimmern ein Held als Wache

aufgestellt wurde und dieser die zum Wachen erforderliche Probe auf *Müdigkeit* -5 bestanden haben sollte, werden die Hamster im geeigneten Augenblick einen *Somnigravis* wirken. Anschließend beziehen sie ihre Positionen direkt vor den Zimmertüren der Helden, während Toran nur ohnmächtig zuschauen kann.

REGELTECHNISCHES

Der folgende Traum wird von allen schlafenden Helden gemeinsam geträumt (auch: Zwerge!), wobei sie sich den Körper eines menschlichen Helden teilen (z.B. das Herrchen eines Hamsters). Prinzip ist, dass jeder Träumer den Gastkörper benutzen kann, als wäre es der eigene. Bei Streitigkeiten

gewinnt die Kontrolle, wer bei einer vergleichenden Probe auf *Körperbeherrschung* am besten abschneidet. Zauber stehen nur zur Verfügung, falls auch der „Gastgeber“ über sie verfügt: Dann entscheidet ggf. die bessere vergleichende Probe auf *Selbstbeherrschung* über ihren Einsatz (evtl. geblockt von Kopffüßlern).

Die Spieler können sich während des Traums nach wie vor untereinander unterhalten. Sie hören die Stimmen der anderen nun in ihrem Kopf. Bei jedem Beitrag sollten sie jedoch auf *Körperbeherrschung* würfeln (gemäß ihren eigenen Werten): Bei Misslingen hat der Wirtskörper die Worte gerade laut gesagt. In Verbindung mit möglichen Uneinigigkeiten kann dies dazu führen, dass der gemeinsame Körper Sätze beginnt und dann ganz andere fortsetzt. Gesprächspartner werden darauf ebenso irritiert reagieren, wie sie es normaler Weise tun würden. Der Geisterchor steht während des Traumes nicht zur Verfügung. Insgesamt hat die Traumwelt eine Realitätsdichte (RD) von 14 + (Anzahl der Träumer-1) + individuellem Modifikator.

Modifikator:

(MU + IN + Ängste +AG) :10 +1 für *Einbildungen* +2 für *Wahnvorstellungen*

Der Traum kann nur als solcher erkannt werden, wenn eine Probe auf *Selbstbeherrschung* –RD gelingt, ggf. aufgrund von klugen Schlussfolgerungen erleichtert. Er durchläuft folgende Stationen:

I. VERMEINTLICHES ERWACHEN

Du („Gastgeber“) wachst auf in deinem Zimmer (allein). Draußen ist es nicht mehr dunkel. Stattdessen scheint es extrem neblig: Die Sichtweite liegt wohl gerade noch knapp über zehn Schritt. Beim Aufstehen durchfährt dich bohrender Kopfschmerz. Wenn du deinen Schädel abtastest, entdeckst du eine verkrustete starke Wunde am Hinterkopf, die bei jeder Bewegung protestiert.

*Ihr (alle anderen) erwacht ebenfalls. Draußen ist es recht hell, aber furchtbar neblig. Außerdem stimmt irgendetwas ganz und gar nicht: Ihr fühlt euch irgendwie... verändert (Beschreibung des neuen Körpers, natürlich mit Kopfwunde und im selben Zimmer). Sobald einer der übrigen etwas sagt, wird die erste Probe auf *Körperbeherrschung* fällig. Danach an den „Gastgeber“: *Du hast eben gerade deutlich eine Stimme in deinem Kopf gehört. Sie sagte (...). Oder: Gerade eben hast du etwas gesagt, ohne es zu wollen. Es war (...).**

Der Gruppe sollte nun ein wenig Zeit gegeben werden, sich in der neuen Situation zurecht zu finden und die durch *Körper- und Selbstbeherrschung* eröffneten Möglichkeiten zu entdecken. Alle anderen Zimmer sind leer, auch wenn sich Besitz-

tümer der Gefährten noch wie gehabt dort befinden (bis auf üblicher Weise getragene Kleidung und Waffen). Sobald die Zimmertür geöffnet wurde, ist von unten das inzwischen vertraute Zechen der Dörfler zu hören.

Zur Unterstützung sollte nun erneut der Grundriss der *Traviaruh* ausgegeben werden (Anhang IV).

2. IM SCHANKRAUM

Der Schankraum ist voll mit den bekannten Gesichtern. Delusia ist hinter ihrem Tresen mit dem Ausschank von Getränken beschäftigt. Niemand schenkt dem eintreffenden Helden sonderliche Beachtung.

Mit Delusia lässt sich normal interagieren. Als Datum gibt sie jedoch den ersten Praios an. Die Namenlosen Tage seien wieder mal mehr oder weniger ereignislos verstrichen (Elida und Jasper Borkmeister leben angeblich noch). Was hätte denn auch groß passieren sollen? Auf die Prophezeiung angesprochen: »Ach, das alte Ammenmärchen! Das erzählen wir doch jedes Jahr. Lockt Abenteurer an«. Wenn Delusia hinter ihrem Tresen ein paar Schritte macht, klingt es seltsam nach Hufschlägen.

Bolim kommt hinzu und fragt Delusia: »Alles in Ordnung? Macht (Name des „Gastgebers“) wieder Schwierigkeiten?« -- Seine Haut sieht ziemlich grünlich aus und fast wie geschuppt. Aus seinem Unterkiefer ragen zwei große Hauer. Delusia: »Kein Problem. Offenbar wieder das Gedächtnis. Du weißt doch, er ist jetzt eine... *multipode Persönlichkeit* oder wie das heißt«. In diesem Moment öffnet sich die Tür zum Stall und Caristhea tritt ein. Sie sieht den Helden, bleibt stehen und lächelt peinlich berührt. Irgendwie erinnert sie an eine riesige Praiosanbeterin. In einer ihrer langen Scheren hält sie einen abgetrennten Arm, der immer noch in einem Ärmel steckt. Dir (anderer Spieler) kommt dieser Arm verdächtig bekannt vor: Er sieht aus wie deiner. Sie trägt ihn an einen Tisch, an dem ein eigentümlich geierartiger Gasparyn wie aus schmelzendem Wachs an der Seite seiner beiden Töchter schon gierig die Messer wetzt.

Sollte jemand jähzornig die Waffe ziehen und attackieren wollen, greift eine 2½ Schritt große, wuchtige Hadmiga ein. Ihr Kopf ist völlig kahl, anstelle von Augen gibt es nur schwarze Löcher und über ihrem vorspringenden Kiefer klafft ein lippenloses, von scharf zulaufenden Zähnen gezacktes Maul. Sobald sie den Mund zum Reden öffnet, wird der Fäulnisgestank fast unerträglich. Anstelle von Händen hat sie gewaltige Klauen, die aussehen, als könnten sie sogar eine Gestechrüstung aufreißen. Hadmiga ist in diesem Traum nur dazu da, die Helden von etwaigen Kampfversuchen abzuhalten, indem sie ihnen z.B. eine Klaue auf die Schulter legt (KK-Probe -2, um nicht einzuknicken). Bei genauerem Hinse-

hen scheinen übrigens alle Dörfler hier im Schankraum auf ihre je eigene Art etwas sehr Seltsames an sich zu haben.

Die Helden können nun entweder verfolgen, wie die Dörfler den Arm fressen (»Köstlich. Hat sich offenbar gesund ernährt. Und gut abgehangen. Genau, wie ich's mag«) oder einen Blick in den Stall werfen.

3. IM STALL

In der Ecke neben der Leiter zum Heuboden hängen kopfüber die Körper des Eigentümers des Arms und von Kasmyra gründlich ausgeblutet über zwei Eimern, aus denen eine kauernde Tjalka sich gerade einen tiefen Schluck genehmigt. Beim Eintritt des Helden wirkt sie ein wenig verlegen. Sie sieht eigenartig platt aus, als wäre sie zusammengedrückt worden. Ihr Kleid scheint ölig-schwarz, als wäre es flüssig. Falls sie angegriffen wird, stößt sie einen nicht-menschlichen Schrei aus und flieht.

4. FINGIERTER HINTERGRUND

Bei Gesprächen vertreten die Dörfler, dass sie mittels der Geschichte von der Prophezeiung alljährlich abenteuerlustige Opfer zu sich locken. Der Rest des Dorfes fliehe jedes Jahr für eine Woche, um die Geschehnisse während der Namenlosen Tage nicht mit ansehen zu müssen. Den „Gastgeber“ hätten sie bislang verschont, weil er nach dem Schlag auf seinen Kopf so unterhaltsam geworden sei. Wenn er sich gut benehme, könne er einer von ihnen werden. Aber dafür müsse er auch mitmachen. Mit diesen Worten überreicht man ihm ein Stück Oberschenkel von Kasmyra, auf dass er herzhaft hineinbeiße. Spätestens jetzt sollte er unter allgemeinem Gelächter aus dem Wirtshaus fliehen.

5. AUF DEM MARKTPLATZ

In der Mitte des Platzes wurden vier Pflöcke in den Boden getrieben, zwischen denen der Leichnam von (Name eines Helden) aufgespannt ist. Unter die Gelenke wurden scharfkantige Hölzer geschoben. Daneben steht noch Müller Haldoryn – ebenfalls 2½ Schritt groß und das exakte männliche Gegenstück zu Hadmiga. Er stützt sich auf ein großes, eisenbeschlagenes Wagenrad voll Blut. Dem Leichnam wurden offenkundig sämtliche Gliedmaßen zertrümmert („gerädert“). Wo das Rad Weichteile getroffen hat, ist nur noch blutiger Brei zu sehen. Eine hundegroße Raupe mit dem Kopf von Lechmin Erkenhag schleckt ihn vom Boden auf. Neben dem zerschmetterten Kopf kniet Jost Krennesiek – mit deutlich gelber Haut und einer dünnen Gestalt, die an einen übergroßen Wasserspeier erinnert. Mit seinen Klauen schabt er gerade das Hirn aus und stopft es sich ins Maul.

Haldoryn stemmt sofort das Wagenrad über seinen Kopf und

stapft drohend auf die Helden zu, als eine scharfe Stimme ertönt: »Würdest du das wohl lassen? Als hättest du nicht schon genug Unheil mit dem anderen angerichtet!« -- Von Norden her schiebt sich eine Gestalt auf den Marktplatz. Sie kauert auf einem Wägelchen, wie beinlose Bettler es benutzen. Wie ein Blumenstrauß entspringen aus der Mitte sechs überlange Arme, deren Finger z.T. in Nadeln und Messer auslaufen. Aus ihrer Mitte erhebt sich ein langgezogener Hals, auf dem der Kopf von Ornibian Kirschner sitzt. Mit vier Armen schiebt er sich rasch näher und schimpft dabei weiter auf Haldoryn ein: »Musst du immer alles zu Blutbrei verarbeiten? Du weißt genau, wie schwierig es ist, sie hinterher wieder einigermaßen herzurichten. Den da kann man schon nicht mehr ausstopfen. Also bestehe ich darauf, dass der andere mir gehört!« -- Grummelnd zieht Haldoryn sich ein Stück zurück.

Falls der Held flieht, sollte Ornibian auf seinem Wagen schnell genug sein, ihn rasch einzuholen und ihm zuzuraunen: »Pst! Spiel mit! Ich kann dir helfen!«. Falls der „Gastgeber“ tatsächlich eine Heldin ist und Ornibian darauf angesprochen wird, wieso er plötzlich mit Frauen sprechen könne: »Keine Zeit jetzt für derartige Eitelkeiten. Wir müssen uns beeilen!« -- Ornibian führt die Gruppe zum nächstgelegenen Dorfrand. Auf dem Weg dorthin kann er die fingierte Hintergrundgeschichte Ortmars erzählen, falls das Wirtshaus zu früh verlassen wurde. Ansonsten kann er sie nun fortsetzen: »Das ist ein alter Trollfluch, der hier auf dem Land liegt. Schlimme Sache, sowas. Kann man halt nichts machen. Aber: Es gibt Regeln! Und das ist deine einzige Chance!«. Ornibian zufolge muss jedes Jahr ein Opfer verschont werden, falls es entscheidet, sich den Dörflern anzuschließen und sozusagen als Aufnahmehitual Menschenfleisch verzehrt. Oder zumindest Fleisch derselben Rasse: »Dumme Sache für allein reisende Zwerge, das kann ich dir sagen«.

6. AM DORFRAND

Der Nebel wird nun immer dichter und auch deutlich wärmer. Man kann kaum noch den Boden vor den Füßen erkennen. Und auf einmal ist da gar kein Boden mehr, sondern nur noch eine ausgefrante Kante und dahinter ein Abgrund, aus dem heißer, dichter Rauch aufsteigt. Irgendetwas glüht dort unten rötlich und stinkt penetrant nach Schwefel. Ornibian: »Das wollte ich dir zeigen. Zieht sich rund ums ganze Dorf seit den Kohlebränden damals. Zurück geht's nicht mehr. Keine Ahnung, wie tief das ist. Aber wohl heiß genug, um dich noch im Fall bei lebendigem Leib zu kochen«. -- Also ermahnt Ornibian die Gruppe, vernünftig zu sein: »Du musst dich uns anschließen. Das ist der einzige Ausweg. Und wenn wir uns beeilen, kannst du bestimmt was von jemandem essen, der nicht gerade dein Freund war. Klingt doch gut, oder nicht?«.

Laut Ornibian liegt Ortmar seit den Kohlebränden vor 60 Jahren nicht mehr auf Dere (sondern in einer Globule) und erscheint lediglich einmal im Jahr vom 28. Rahja bis zum Ende der Namenlosen Tage. Die Zeit bis zum nächsten Jahr vergeht hier jedoch viel langsamer (1 Woche). Die geflohenen Dörfler werden wie immer einfach wieder auf dem Marktplatz erscheinen: Es gibt halt kein dauerhaftes Entkommen. Wenn Ornibian auf Dinge angesprochen wird, die nicht in diese Geschichte passen (z.B. die Hamster), gerät er ins Stocken und muss überrascht und verängstigt feststellen, dass er darüber selbst nichts weiß.

7. FINALE

Ob die Gruppe Ornibian nun in den Abgrund stößt oder nicht – plötzlich schälen sich gut drei Dutzend Gestalten aus dem Nebel. Es sind die Dörfler. Hier draußen hat kaum einer von ihnen noch irgendetwas Menschliches an sich. »Tut mir leid«, sagt Bolim, der jetzt mehr wie ein gedrungener Leguan als wie ein Mensch aussieht: »Du hast dir zu lange Zeit gelassen. Jetzt ist es zu spät«. Hinter seinem Rücken tritt der bucklige Hogward hervor, der mit schwachsinnigem Grinsen die Reste einer Hand abnagt.

Die Gruppe kann nun trotz Koordinationsschwierigkeiten heldenhaft ihren letzten, aussichtslosen Kampf bestreiten oder aber sich einfach in den Abgrund stürzen. Im ersten Fall kann man ihr ruhig ein paar Erfolge gönnen (beliebige Kampfwerte), ehe sie von der dämonischen Übermacht zerstückelt wird und daraufhin erwacht. Im zweiten Fall wird sie tatsächlich während eines sehr langen Sturzes vom dichten Nebel gekocht und erwacht dann. Jeder Spieler, der nicht aktiv kämpft, sollte beim Sterben noch einmal die Möglichkeit haben, den Traum als solchen zu erkennen (*Selbstbeherrschung* -RD, s.o.). Wer dies nicht schafft, verliert die Hälfte der LE, mit der der „Gastgeber“ in die Traumwelt gegangen ist (Regeneration in dieser Nacht nicht möglich).

8. DAS ERWACHEN

Von draußen ist jetzt wieder das Bimmeln der Leichensamm-

lerin zu hören. Sobald der Gruppentraum vorbei ist, fliehen die Hamster die Treppe hinunter. Ihr Getrappel ist mit *Sinnenschärfe* -2 auch in den Zimmern noch zu hören. Wenn sie verfolgt werden, teilen sie sich außerhalb des Wirtshauses bei jeder Abzweigung in gleichgroße Gruppen, um ab dem Dorfrand dann einzeln in unterschiedliche Richtungen zu flüchten. Schließlich verschwinden sie zwischen den überwucherten Wurzeln alter Bäume am Waldrand. Nach einigem Suchen finden sich dort kleine Löcher im Boden, aus denen es warm heraufweht.

Toran kann sich unterdes wieder aus seinem Bann lösen, sinkt jedoch völlig erschöpft zu Boden. Er ist halt nicht mehr der Jüngste und hat zunächst vollauf damit zu tun, Travia um Verzeihung dafür zu bitten, dass er diese Kreaturen ins Wirtshaus ließ. Anschließend kann er der Gruppe berichten, was geschehen ist. Magische Analyse zeigt noch Spuren von Beherrschungsmagie sowohl bei Toran wie auch bei den Helden selbst. Benimmt man sich jedoch zu laut, könnte eine ziemlich erboste Kasmyra wach werden – oder im schlimmsten Fall sogar Delusia mit Nudelholz.

FOLGEN?

Will ein Held nach dieser Traumerfahrung Ortmar sofort verlassen, reicht eine einfache KL-Probe: Falls man noch rauskommt, kann der Traum nicht wahr gewesen sein. Kein Grund also, hilflose Dörfler im Stich zu lassen. Ganz zu schweigen von Kasmyra und Jolantha, die Ortmar ohne ihr Erbe nicht verlassen werden. Dennoch wäre es erstaunlich, wenn ein solcher Traum ohne Auswirkungen auf die Beziehungen zu den Dörflern bliebe. Regeltechnisch kann allen, die den Traum nicht als solchen erkannt haben, bis zum Ende der Namenlosen Tage die Schlechte Eigenschaft *Paranoia* mit einem Wert von 3 eingeräumt werden, solange sie sich in Ortmar befinden. Ggf. sollte sich der Hamster-Held die Sache mit seinem Haustier nach dieser Nacht noch einmal überlegen.

Geisterchor: »Der Traum war eine Warnung«

Die Gruppe kann nun noch zwei Stunden schlafen, falls sie will (Regeneration -3).

DRITTER NAMEDLOSER TAG

EINE „ZEITSCHLEIFE“

Am Nachmittag dieses Tages wartet eine „Zeitschleife“ auf die Helden, die sie stets neu am Morgen erwachen lässt, bis sie einen Weg finden, dies zu verhindern. Genau genommen gibt es diese „Zeitschleife“ eigentlich nicht: Die Hel-

den sind in Wirklichkeit lediglich noch nicht aus dem Traum vom einzigen Überlebenden erwacht. Jedes Mal, wenn sie am Nachmittag nichts gegen den Dunklen Propheten unternehmen konnten, erwachen sie wie in 8. Das

Erwachen beschrieben. Sämtlicher seither erlittener Schaden wird dann halbiert. Der Urgrund aber gaukelt ihnen eine Zeitschleife vor, um Hogward als seinen Handlanger zu unterstützen, der sich ja schließlich als Satinav-Priester ausgibt.

Da nicht vorherzusehen ist, in welchem Durchgang der Dunkle Prophet schließlich besiegt wird, darf bis dahin keine Möglichkeit zugestanden werden, den Traum als solchen zu erkennen (*Selbstbeherrschung* -RD). Notfalls muss daher die RD anhand der Erfahrungen mit dem *Traum vom einzigen Überlebenden* entsprechend hochgesetzt werden (was evtl. den Anteil real erlittenen Schadens vergrößert). Während des Traums bei Rusena erstandene Heiltränke reduzieren entsprechend lediglich aktuellen oder früher erlittenen Traumschaden und sind im nächsten Durchgang ebenso wieder verfügbar wie das dafür ausgegebene Geld. Das Auftauchen des Dunklen Propheten ist dafür gedacht, dass die Gruppe mindestens zwei Durchgänge benötigt, um ihn aufzuhalten. Im Hinblick auf zumindest eine Wiederholung werden daher für diesen Tag mehrere gleichzeitige Ereignisse an unterschiedlichen Schauplätzen vorgeschlagen, so dass die Gruppe bei erneuten Durchgängen anderen Handlungssträngen folgen kann. Zwecks größerer Über-

sichtlichkeit werden Uhrzeiten vorangestellt, die während des ersten Durchgangs an die tatsächlichen Aktionen der Gruppe angepasst werden müssen.

Wichtig zu verhindern ist, dass die Helden bei mehrfachen Durchgängen zu glauben beginnen, dass ihre heutigen Handlungen ohnehin keine Konsequenzen hätten, da eh alles wieder von vorne beginne. Wie gesagt ist nicht absehbar, in welchem Durchgang sie den Dunklen Propheten tatsächlich besiegen, woraufhin sich der Tag nachträglich als real erweist. Falls Charaktere beschließen, heute ihre dunkelsten Seiten auszuleben, gibt es zwei Möglichkeiten: Erstens sollte ihnen stets klar sein, dass alle Interaktionspartner ihnen als reale Menschen erscheinen, so dass z.B. Grausamkeiten durchaus einen bleibenden Minderen Pakt zur Folge haben könnten. Zweitens kann z.B. der Urgrund „seinen“ Helden davor warnen, mit solchem Verhalten in eine perfide Falle zu gehen (auch bei Proben auf IN +*Paranoia*). Die einzelnen Durchgänge können auch für einen erneuten Besuch auf Gut Visserath genutzt werden. Lediglich eine vorzeitige Abreise zu Magister Krusold sollte verhindert werden: In der Traumwelt ist der Weg dorthin endlos, die Gruppe wird dann auf ihm von der dunklen Aura das Propheten eingeholt.

6⁰⁰ - AUFWACHEN

Beim Erwachen haben alle, die sich erneut schlafen gelegt haben, zahlreiche Wanzenstiche. KO-Probe: Wer nicht besteht, wacht mit einer nässenden Flechte an einer Trefferzone auf, die entsetzlich juckt (ggf. CH -1). Draußen regnet es. Der Tjalka-Held bemerkt, dass jemand an Tjalkas Fenster in Rot „Hilfe“ geschrieben hat. Falls er nicht mehr auf sein Zimmer gegangen sein sollte, kann es zu einem späteren Zeitpunkt oder in einem anderen Durchgang bemerkt werden.

Der Geisterchor kommentiert die Entdeckung: »Es hat angefangen«

6¹⁵ - DELUSIA UND TORAN TRÖSTEN

Falls der Tjalka-Held sofort die ganze Gruppe zur Weberei führen will, kann das Frühstück erst nach ihrer Rückkehr stattfinden. Sobald jedoch erste Helden den Schankraum betreten, eilt sofort Delusia auf sie zu (falls letzte Nacht nicht wachgeworden), um sich endlos dafür zu entschuldigen, dass die Gruppe in ihrem Wirtshaus von Hamstern überfallen wurde (von Toran berichtet). Falls die Helden nicht sofort zu Tjalka eilen, gilt es, die beschämte Delusia zu beruhigen. Zwecks Wiedergutmachung hat sie *Andergaster Blutkuchen* gemacht (Frikadellen aus in Schweineblut aufgequollenen Graupen) und ist gekränkt, falls diese verschmäht werden. Außerdem bietet sie an, für alle Helden heute die Wäsche zu machen (9-

10.00).

Auch Toran kommt auf die Gruppe zu und deutet zerknirscht an, dass das Ganze eventuell seine Schuld gewesen sei, da Travia ihm trotz der zehn Jahre Arbeit hier im Wirtshaus vielleicht noch zürne (siehe Anhang I). Er kann die Helden sogar bitten, ihn nach Ablauf der Namenlosen Tage mitzunehmen, da er es offenbar nicht verdiene, in einem traviagefälligen Wirtshaus zu knechten. Auch ihm sollte klar gemacht werden, dass ihn keine Schuld an den Ereignissen trifft. Falls die Gruppe sich keine Zeit für ihn und seine Andeutungen nimmt, ist er danach den Rest des Tages nicht mehr auffindbar: Er hilft nun Ornibian, um seine Schuld dort abzarbeiten.

6²⁰ BZW. 7⁰⁰ - FRÜHSTÜCK

Sobald der erste einen Schluck Wasser aus einem Krug nimmt, muss er es sofort wieder ausspeien: Es schmeckt brackig und verfault. Delusia entschuldigt sich vielfach und eilt in ihre Küche, um das Brunnenwasser mit Minze aufzukochen. Als das Frühstücksbrot aufgebrochen wird, wimmelt es vor Maden.

ΕΙΝ ΒÖΣΕΣ ΟΜΕΠ

Noch während des Frühstücks betritt Basilio das Wirtshaus, auf seinen Armen trägt er einen toten Storch. Alle Gespräche verstummen: Die Dörfler wissen genau, dass ein totes Perai-

ne-Tier Unglück verheißt. Basilio kommt direkt auf die Helden zu: »Verzeiht, Hohe Herren, aber das hier habe ich gerade gefunden. Ich wollt mir nur ein bisschen die Beine vertreten und ging gerade an der Gerberei vorbei, und da waren alle diese Hamster. Und der Storch hier, der hat darüber gekreist und wollt sie wohl jagen. Dann schießt er herunter, *zack* im Sturzflug, und im nächsten Moment schlägt er auf dem Boden auf, genau zwischen den Hamstern. Die Burschen haben sich kein Stück geregert, haben seelenruhig auf ihn gewartet. Da hab ich sie halt mit Steinen verscheucht und den da hergebracht, weil ist ja immerhin ein heiliges Tier und so. Was meint ihr, Hohe Herren? Soll man ihn jetzt begraben?

Sobald die Helden entschieden haben, was mit dem toten Storch geschehen soll, erscheinen Noraeth und Thalanía, Kasparbald im Schlepptau. Noraeth hält Basilio eine große Zuckerstange hin: »Hier, die dürft ihr euch teilen, wenn ihr euch heute zur Abwechslung mal nützlich macht. Es gibt da ein paar Ställe, die müssten dringend mal ausgemistet werden«. Basilius Augen leuchten auf.

KASMYRAS VERDACHT

Am Nebentisch sitzen Kasmyra und Jolantha. Kasmyra steht auf und kommt zur Gruppe herüber, während die Fangeysen-Töchter mit den Vagabunden verschwinden: »Gestattet ihr, dass ich mich einen Moment zu euch setze?«. Zunächst einmal will sie sich für ihren Ausbruch gestern entschuldigen. Aber sie hat es durchaus ernst gemeint, als sie Caristhea des Mordes an Elida beschuldigte: »Sie wusste, dass das neue Testament nur eine Drohung war, um mich und meine Tochter zur Raison zu bringen. Und da hat sie Elida dann umgebracht, ehe sie es ändern konnte. Falls es euch gelingt, Beweise dafür zu finden, würde ich mich äußerst großzügig zeigen... «.

Wieder könnte auffallen, wie aufmerksam der Hamster zuhört. Eine Probe auf IN +Paranoia weckt dann für alle bis auf das Herrchen unangenehme Erinnerungen an die Hamster in der letzten Nacht: Der kleine Kerl sieht auf einmal gar nicht mehr putzig aus. Wer die Probe am besten besteht, könnte sogar schwören, dass der Hamster ihn drohend anstarrt.

ERMITTLUNGEN

Gerade die wiederholten Durchgänge am heutigen Tag bieten den Helden gute Möglichkeiten, Kasmyra und Jolantha gegenüber unterschiedliche Strategien auszuprobieren und schließlich alle benötigten Informationen aus ihnen herauszuholen. Vor allem Jolantha wird dabei versuchen, sich an einen schmucken Helden heranzumachen und ihn als Beschützer auf ihre Seite zu ziehen (Tröstet sie den Tjalaka-Helden?). Da mehrere Durchgänge zur Verfügung stehen, sollte Kasmyra ruhig bei ungebührlichem Verhalten sofort in ihr Zimmer abrauschen, um sich beleidigt auszuweinen. Jolantha hingegen wird einfach stumm und macht den Mund nicht mehr auf.

Kasmyra

Über ihren Streit mit Elida: Kasmyra ist untröstlich, dass Elida jetzt tot ist und sie keine Gelegenheit mehr zu einer Versöhnung mit ihr haben wird. Es ist wahr, dass beide sich wegen Geld zerstritten haben. Das Leben am Baronshof ist teuer und Elida kürzte vor knapp einem Jahr ihre Unterhaltszahlungen radikal, als Jolantha mit ihrer Schule (der *Fiolbarer Mädchenschule für höhere Töchter*, ein Pensionat) hätte fertigwerden sollen. Dass Jolantha das letzte Jahr wiederholen muss, interessierte sie nicht. Daher musste Kasmyra eine in ihren Augen demütigende Stellung bei der Frau des Herrn Baron als Gesellschafterin der Kinder annehmen. Seither gab es keinen Kontakt mehr. Kasmyra ging aber davon aus, dass Elida sie anlässlich von Jolanthas hoffentlich bestandenem Ab-

schluss im Praios wieder besucht hätte.

Über Elidas Schandmaske: »Brr, das furchtbare alte Ding... Ich kenne es nur zu gut. Immer, wenn ich unartig war, hat sie mir diese Schandmaske aufgesetzt. Dann legte sie ihre Arme um mich und rieb ihre Wange an dem Eisengestell. Das waren die einzigen Momente, in denen sie mir überhaupt so etwas wie Wärme gab. „Mein armer Schatz“, sagte sie immer, „Mama tut das nur für dich“. Das hab ich gehasst. Das hat mir das Gefühl gegeben, dass sie mich nur lieben konnte, wenn ich am hässlichsten war«.

Über Jolanthas Vater: Kasmyra hat nie erfahren, wer genau das gewesen ist. Weiter will sie darüber nicht sprechen.

Über Jolantha: »Meine Tochter ist schon seit zwei Tagen hier, wusstet ihr das? Sie war am Abend vor dem Mord angekommen, weil sie Elida besuchen und hier für ihre Abschlussprüfungen lernen wollte. Sie hat Elysmine und Niobald gebeten, nichts davon zu sagen, damit man sie nicht verdächtigt. Außerdem ist sie eine Diebin: Sie stiehlt alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Dabei hatte sie mehr Möglichkeiten im Leben, als mir je offenstanden. Und sie hat sie alle weggeworfen. Ich traue ihr alles zu. Vielleicht hat sie sogar Mutter umgebracht«.

Über ihr Verhältnis zu Elida insgesamt (braucht Vertrauen): »Mutter war es, die Vater umgebracht hat. Sie hat ihn mit dem Kissen erstickt. Ich habe es gesehen.

Sie hatte Todesangst, dass ich so wäre wie sie. Dass ich eines Tages das Gleiche mit ihr machen würde«. Genau damit versuchte Kasmyra, sie zwecks höherer Unterhaltszahlungen zu erpressen.

Jolantha

Über ihre Diebstähle (braucht Vertrauen): Jolantha ist mit **Murro**, dem Knecht der Mädchenschule, zusammen (10 Jahre älter). Sie stahl Geld und Schmuck für ihn, weil er sie sonst geschlagen hätte und sie ja eh erben sollte. Grundsätzlich hat sie Angst, dass er sie umbringt, wenn sie von ihm erzählt. Oder dass er in der Schule Krawall schlägt, so dass sie so kurz vorm Abschluss entlassen wird.

Über Niobald: »Ich habe ein paar Mal mitbekommen, wie er nachts in Großmutter's Zimmer schlich. Aber so, wie er immer über sie geredet hat, tat er das bestimmt nicht freiwillig«. Diese Information gibt Jolantha ab 11.45.

Caristhea

Bei erneuter Befragung: »Elida war eine... sehr zornige Frau. Sie hat ihrem Vater nie verziehen, dass er sie missbrauchte. Und ihrer Mutter, dass sie brav weggeschaut hat. Ich glaube manchmal, sie hat Oskin damals nur geheiratet, um ihre Eltern bestrafen und ihnen das Land wegnehmen zu können. Ich stelle mir dann vor, wie sie diesen jungen und mächtigen Mann umgarnt und mit ihm alles wiederholt, wozu ihr Vater sie zwang. Und wie sie dann die Maske fallen ließ, ihm ihren Zorn zeigte und drohte, alle Einzelheiten seinen Eltern zu erzählen. Falls er sie nicht heiratete. Und wie sie ihm all die Jahre ihren Zorn jeden Tag aufs Neue spüren ließ. Wenn man Elida so gut kannte wie ich... kann man sich gut vorstellen, dass sie jeden Anlass wahrnahm, Kasmyra für ihre Flucht zu bestrafen. Aber auf der anderen Seite hatte Elida auch... sehr schöne und zerbrechliche Seiten...« (*weint*).

Die Lösung

Tatsächlich hatte Niobald ein Verhältnis mit Elida, weil sie ihn einmal verführte und danach erpresste. Er musste beim Liebesspiel immer die Dornenkrone tragen und quieken wie ein Schwein. Dann aber trat jemand an Niobald heran und bot ihm viel Geld dafür, Elidas Tagebücher zu stehlen. Niobald sah darin eine Chance, Elidas Beweismaterial gegen ihn selbst verschwinden zu lassen (die entsprechenden Seiten wurden von ihm herausgerissen und verbrannt).

Also wartete Niobald bis zum Schutz dieses Jahr gefürchteten Namenlosen Tage und versetzte Elidas Wein mit

Grauem Mohn, den er bei Rusena gekauft hatte. Aber er hatte so viel Angst vor der Grundherrin, dass er das Gift zu hoch dosierte. Und Elida trank mehr als gewöhnlich – beides zusammen war tödlich (ein Unfall). Niobald geriet in Panik und beschloss, alles nach einem Selbstmord aussehen zu lassen. Die Schandmaske setzte er ihr als Abschiedsgruß auf und schmückte sie mit allem, was ihm gerade passend erschien. Sein Messer, mit dem er ihr die Arme aufschnitt, konnte er allerdings nicht zurücklassen, da es ein Familienerbstück ist. Die nur schwer zu transportierenden Oktavbände hatte er zunächst außerhalb des Grundstücks in Wachstuch vergraben und übergab sie dann seinem Auftraggeber gegen Ende von dessen Kondolenzbesuch am Nachmittag des ersten Namenlosen Tages, während Elysmine in der Küche war.

Dieser Auftraggeber ist – Bolim. Elida hat ihn mehrfach mit nach Fiolbar genommen und ihm dort Bordellbesuche spendiert. Danach drohte sie, seiner Frau davon zu erzählen. Ihre Tagebücher enthielten sogar Bordellquittungen mit Datum und detaillierte Berichte der dortigen Huren. Ähnliches Material sammelte sie über fast sämtliche Einwohner Ortmar's -- sie hatte das ganze Dorf in der Hand und erpresste jeden. Bolim wollte ihre Schreckensherrschaft beenden und hat die Bücher auf dem Rückweg durch die Erdspalte in die brennenden Kohleflöze geworfen.

Schritte zur Lösung

Zunächst beschuldigen Kasmyra, Jolantha und Caristhea sich gegenseitig und schicken die Helden von einer zur anderen. Auf die richtige Lösung kommt man aufgrund von zwei Anhaltspunkten:

1) Wie sich spätestens in der nächsten Nacht von Jaspers Geist oder aber von Rusena erfahren lässt, wurde das Schlafgift für Elida bereits zwei Tage vor Beginn der Namenlosen Tage gekauft, so dass Kasmyra und Jolantha als Verdächtige ausscheiden. Das Gleiche gilt für Caristhea, die durch ihren Mann Zugang zu ganz anderen Mitteln gehabt hätte und von der Ablasion bezeugen kann, dass sie in der Mordnacht das Haus nicht verließ. Seine Aussage kann z.B. durch einen vorgetäuschten Eidsegen nebst angedrohter Strafe (»Möge dir die Zunge verfaulen, wenn du lügst«) erhärtet werden.

2) Sobald die Gruppe durch Jolantha von Niobalds Affäre mit Elida erfahren hat, sollten Elysmine und Niobald zu neuen Hauptverdächtigen werden. Elysmine weiß zwar nichts, im Wandschrank ihres gemeinsamen Schlafzimmers finden sich unter einem doppelten Boden jedoch die 20 Dukaten, die Bolim Niobald gab.

DER „KAMPF“ GEGEN TJALKA

AN LEIF VORBEI

Über der Tür zum Wirtshaus hängt jetzt (wie an diesem Tag überall) ein Bündel Mirbelstein. An Tjalkas Ladentür hingegen hängt ein Schild: „Geschlossen“ (Tjalka liegt mit Migräne im Bett). Auf ein Klopfen hin öffnet Leif. Inzwischen ist ihm bereits die Nase abgefallen und das rechte Auge trüb geworden. Wenn man genau hinschaut, kann man Fäden kleiner Maden darin erkennen. Er bewegt sich ungelenkt und kann spätestens jetzt nicht mehr sprechen (und schreiben noch nie). Wenn der Held erklärt, Tjalka sehen zu wollen, schlägt Leif ihm einfach die Tür vor der Nase zu, verriegelt sie und öffnet nicht wieder. Entweder bricht man jetzt durch den Hintereingang (unverschlossen) oder ein Fenster ein oder stößt ihn im nächsten Durchgang sofort beiseite. Leif bleibt ansonsten im Laden sitzen und bewacht die Vordertür.

DAS RASCHELN UNTERM BETT

In Tjalkas Zimmer ist es dank der Vorhänge ziemlich dunkel. Als Erstes fällt auf, dass am Tisch gegenüber der Tür kein Webstuhl steht. Und was da hängt, sind wohl auch nicht wirklich Vorhänge – sieht eher aus, als hätte jemand Spinnweben zu Fladen gepresst. Überhaupt ist alles hier im Raum – Bett, Tisch, Truhen – mit dichten Spinnweben überzogen. Irgendwas raschelt unter dem Bett.

DAS 2. ZEICHEN: DIE ERSTE VERWANDLUNG

Jetzt ist das Rascheln wieder deutlich zu hören. Aber diesmal mischt sich auch ein seltsames Klackern hinein wie von einem riesigen Käfer. Über dem Bett liegt eine Tagesdecke, die fast bis zum Boden reicht. Wer immer sich davor knien und sie zum Nachschauen anheben will, muss $\frac{1}{2}$ Ausweichen -3 bestehen, sonst treffen ihn zwei spitze Extremitäten (je W6+3 TP), während zugleich klebrige Flüssigkeit ins Gesicht spritzt und Mund und Augen verkleistert (Abreißen: W6 SP). Stochert man unter dem Bett, so wird ein Besen einfach zerbrochen. Eine Waffe hingegen stößt auf etwas, ohne es aufscheuchen zu können, und muss einen Bruchtest bestehen. Letztlich bleibt nur, das Bett ruckartig von der Wand zu ziehen oder hochzuklappen. Wer steht dabei wo? Zwecks besserer Planung gibt es in Anhang IV das Kampffeld *Tjalkas Zimmer*. Auf keinen Fall sollten die Kopffüßler hier einen *Gardianum* in der Variante gegen Dämonen zulassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In dem schlechten Licht ist ein eigenartiges Wesen zu sehen, das blitzschnell unter Klack- und Schnarrgeräuschen

mit sich eigentümlich windenden Bewegungen über die Wand hinter den Schreibtisch flieht. Es erinnert entfernt an einen Menschen auf allen Vieren, nur dass insgesamt vier Beine da sind, die alle in scharfe Klauenstachel auslaufen. Die Haut ist ölig-schwarz und schimmert, als wäre sie flüssig. Zwischen den beiden hinteren Beinen entspringt ein nach vorn gerichteter Schwanz wie bei einem Skorpion, der in eine ölige schwarze Klinge wie ein Kurzsword ausläuft. Das Wesen sieht am ehesten aus wie eine Mischung aus Mensch und seitlich zusammengesprengerter Spinne. Zwischen den direkt oberhalb der Schulter entspringenden Vorderbeinen befindet sich ein Kopf, dessen Gesicht Tjalkas Züge trägt – nur, dass ihre Augen sich pupillenlos schwarz gefärbt haben. Überall im Fleisch liegen von Borsten umstandene Punktaugen wie Warzen. Aus dem lippenlosen Mund ragen zwei große Fangzähne, dazwischen tropft klebrige weiße Flüssigkeit. Plötzlich schießt unvermittelt ein Strahl davon auf euch zu ($\frac{1}{2}$ Ausweichen). Noch während ihr ausweicht, springt die Kreatur euch an und versucht, mit ihrem Schwertschwanz zuzustechen (ein Held erneut *Ausweichen*).

INI 17 RS 5 MR 7 LE 25

Vorderbeine: TP W6+3, DK N, AT 15, PA 12, 2PA/KR

oder Schwertschwanz: TP W6+6*, alle DK, AT 15

oder Spuck-AT: Ein Spuckball spinnt das Opfer in unzählige klebrige Fäden, die schnell aushärten. Falls keine KK-Probe zum Zerreißen (W6 TP) gelingt; $\frac{1}{2}$ Geschwindigkeit, $\frac{1}{2}$ Ausweichen, AT & PA -4

* Der Schwertschwanz enthält ein Lähmungsgift Stufe 6, d.h. Resistenzwurf auf KO-6, sonst 3 SP, Geschwindigkeit halbiert (ggf. zusätzlich), AT & PA -3 (ggf. zusätzlich).

Bei einer kampfstarken Gruppe sollte „Tjalka“ an die Decke über der Tür flüchten ($2\frac{1}{2}$ Schritt hoch), sich von dort aus zunächst auf Spuckattacken beschränken und dann auf vereinzelt einfache Opfer herabstürzen. Die Wirkung der Spuckbälle kann sich auch addieren, so dass die KK-Probe jeweils um 2 erschwert wird. Einfaches Unschädlichmachen (Betäubungsschlag, *Paralys* etc.) sollte durch die Kopffüßler effektiv verhindert werden.

Sind nur 1-2 Helden anwesend, darf „Tjalka“ diese auch besiegen: Sie werden so bewegungsunfähig gemacht, dass das Wesen schließlich seine Fangzähne in ihnen vergraben kann. Es saugt ihnen nun das Blut aus: W6 LP/KR, zusätzlich 1 SP Giftschaden in der ersten KR, 2 SP in der zweiten usw. Ster-

ben Gruppenmitglieder auf diese Weise, erwachen sie wieder zu Beginn des nächsten Durchgangs und ist zumindest gesichert, dass die Gruppe Tjalka dann tatsächlich erschlagen will. Beim Auftritt des Dunklen Propheten muss jedoch sichergestellt werden, dass es diesen nächsten Durchgang geben wird.

НАСН ДЕМ КАМПС

Sobald das Vieh tot ist, durchläuft ein ruckartiges Zucken seinen Körper. Es windet sich wie in Krämpfen und verformt sich unter dem Geräusch berstender Knochen, bis schließlich die tote Tjalka auf dem Boden liegt. Während des Kampfes haben sich vor der Haustür einige Dörfler versammelt, die die Helden in das Haus stürmen sahen. Sie wollen wissen, was passiert ist: »Oh Götter! Dann hat der Herr Hogward also Recht und wir werden uns alle in Dämonen verwandeln!«.

Der Geisterchor erinnert an Hogwards Prophezeiung: »Das erste Zeichen war die Auferstehung der Toten. Das zweite Zeichen ist die erste Verwandlung. Danach folgen das Aufbrechen der Erde und schließlich die Apotheose des Dorfes«.

ДИЕ ФОЛГЕН

Die ganze Szene war eine Illusion der Kopffüßler. Tjalka war in Wahrheit zwar krank, aber ansonsten völlig normal. Jetzt aber ist sie tot. Damit die Illusion nicht als solche auffällt, müssen sämtliche SP real sein – was die Kopffüßler durch Injektionen von Gift erreichen. Entsprechend bleibt *Heilkunde Wunden* nach dem Kampf auch wirkungslos, wofür andererseits die doppelte Gefahr eines Wundbrands in dieser Nacht unerheblich wird. Entsprechend kann auch keiner der Einwohner Ortmar bei den Helden Wunden sehen. Falls diese von ihnen sprechen, wird man glauben, dass Prellungen gemeint seien. Das Zimmer ist tatsächlich voller Spinnweben, auch wenn man das Aufheben nicht ganz nachvollziehen kann, das die Helden davon machen. Die rote Schrift auf dem Fenster wurde inzwischen vom Regen (bis 7.00) abgewaschen, d.h. war seltsamer Weise offenbar von außen aufgetragen (falls es sie je gab).

Insgesamt werden die Ortmarer die Geschichte von Tjalkas Verwandlung vorerst bereitwillig glauben – schließlich passt sie nur allzugut zu den Andeutungen Hogwards. Tjalka wird in ihrer Weberei von Leif aufgebahrt, der auch die Totenwache hält. Allerdings wird er keine Beerdigung ansetzen, da er inzwischen davon ausgeht, mit Ablauf des fünften Namenlosen Tages endgültig zu sterben. Die Zeit bis dahin möchte er bei seiner Frau verbringen: Vielleicht erhebt sie am vierten Tag ja auch wieder auf. Also bleibt es den Helden überlassen, für diese Beerdigung zu sorgen. Ob ihnen das wohl klar ist und sie sich hinreichend um ihre Opfer kümmern?

10⁰⁰ - САРІТНЕА ЕРСЧЕІПТ

Caristhea betritt das Wirtshaus und geht nach oben zu Kasmyras Zimmer. Falls jemand an der Tür lauscht, sind nur leise Stimmen zu hören. Zehn Minuten später verlässt Caristhea das Zimmer wieder mit starrem Gesichtsausdruck (vgl. 11.40).

10¹⁰ - ЛЕЧМІН ВІРД ЕРТАПТ

Frühestens im dritten Durchgang kann ein Held, der sich in einem Hauseingang in der Gasse hinter dem Hof des Wirtshauses versteckt, beobachten, wie eine Smaragdspinne sich von Südwesten her nähert. Sie läuft direkt an einem Dörfler vorbei, der wie erstarrt stehengeblieben ist und anschließend seinen Weg fortsetzt, als wäre nichts geschehen. Von Norden her kommt Lechmin Erkenhag auf die Spinne zu. Beide bleiben einander zugewandt reglos stehen. Dann setzt sich Lechmin wie ein Schlafwandler in Bewegung und öffnet der Spinne die Hoftür. Anschließend scheint er aus einer Trance zu erwachen und läuft erschrocken davon. Entweder kommt er dabei am versteckten Helden vorbei, lässt sich noch einholen oder kann erst im nächsten Durchgang befragt werden.

ЛЕЧМІН БЕРІЧТЕТ

Lechmin behauptet, *gespürt* zu haben, dass etwas Fremdes ins Dorf komme. Es sei nicht böse gewesen, nur einfach... sehr alt und müde. Er sei der Spinne aus Neugier entgegen gegangen, weil er Zaubertiere wie Smaragdspinnen und Einhörner faszinierend finde. Als er der Spinne gegenüber gestanden habe, hätte sie ihn vor etwas warnen wollen. Er habe ein einzelnes Wort ganz deutlich in seinem Kopf „gehört“: »Ysraeth«. Dann sei er erst nach dem Öffnen der Hoftür wieder zu sich gekommen und habe plötzlich Angst bekommen, was er wohl ange richtet habe. Er schämt sich, einfach weggelaufen zu sein.

- *Über Ysraeth*: »Ysraeth war die größte Festung, die es je in Nostria gegeben hat, westlich von Mirdin auf dem Weg nach Joborn. Manche sagen, Fürstin Lysiane II. hätte sie erbauen lassen, um uns vor den Andergastern zu schützen. Vor fast 500 Jahren aber sollen die sich mit elementaren Gewalten zusammengetan haben, bis das ganze Land bebte und riesige Erdspalten Ysraeth bis zum höchsten Turm verschlangen. Frunhold jedoch meint, dass es in Wahrheit eine alte Trollfeste gewesen sei. Eines Tages hätte man in den Höhlen unter der Feste etwas sehr Altes geweckt. Ihr müsst nämlich wissen, dass hier früher alles Trollland war. Aber niemand weiß, wohin die Trolle gegangen sind. Im Wald soll es immer noch alte Kultstätten von ihnen geben. Der Herr Magister Krusold könnte da mehr drüber wissen: Frumhold sagt, der habe sich früher sehr für Trolle interessiert. Glaubt ihr, dass in Ortmar dasselbe passieren wird wie in Ysraeth?« .

Damit sollte die Gruppe nun erraten können, wer in der Prophezeiung des dunklen Propheten vor den Menschen die Herren dieses Landes waren und dass man es hier mit sehr alten Dingen zu tun hat. Proben auf *Götter und Kulte* -9 können darauf bringen, dass Trolle eigentlich den Giganten Raschtul verehrten, es unter ihnen aber auch Anhänger des Namenlosen gab. Mehr weiß man nicht.

IO⁴⁵ - DIE SMARAGDSPINNE

Von den Helden zunächst noch unbemerkt, öffnet zu diesem Zeitpunkt Lechmin der Smaragdspinne die Tür zum Hof des Wirtshauses. Jolantha ist auf ihrer Bank bereits erstarrt. *Wer* die Tür öffnet, lässt sich nur in einem späteren Durchgang von der Gasse hinter dem Hof aus beobachten.

Sind ab dem zweiten Durchgang Helden anwesend, so überwältigt sie ab einer Entfernung von 8 Schritt zur Spinne (Breite des Hofes) große Müdigkeit: Sie fühlen sich unglaublich alt, das Leben rinnt aus ihnen wie aus einer Sanduhr. Die acht Punktaugen starren ihnen unbeweglich entgegen. Für einen Schritt Richtung Spinne braucht es bereits eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -2: Die Versuchung, sich einfach zum Sterben niederzulegen und endlich die Augen zu schließen, wird größer und größer. Die Kieferklauen der Spinne zittern leicht, von den Klängen an ihren Spitzen trieft zähe grüne Flüssigkeit. Nächster Schritt: *Selbstbeherrschung* -4. Bleierne Müdigkeit überkommt den Helden. Außerdem fühlt er sich eigenartig abwesend, als wäre ein Teil seiner Seele schon im Nirgendmeer. Nächster Schritt: *Selbstbeherrschung* -6. Du kannst jetzt einfach die Augen schließen und loslassen (Proben alle 3 SR wiederholbar). Auf einmal hörst du eine tonlose und doch irgendwie sehnsüchtige Stimme, die sich direkt zwischen deinen Ohren bildet: »Erstarrte Gedanken... noch einmal... erstarrte Gedanken«.

KL-Probe -3: Die Gefühle, die du spürst, sind offenbar die der Spinne. Sie ist schon sehr alt und bereits an der Schwelle des Todes. Aber irgendetwas will sie vorher noch. *Sagen und Legenden* -9 bzw. *Tierkunde* -12: Smaragdspinnen lieben es, wenn man ihnen vorliest. Alternativ kann die Spinne auch durch Fernangriffe problemlos getötet werden.

Beginnt jemand, der Spinne aus Jolanthas Buch vorzulesen, breitet sich tiefes, friedliches Wohlbehagen aus. Fast glaubt man, etwas wie ein mentales Schnurren zu hören – bis Kasmira auf einmal in der Hoftür steht: »Was hat das zu bedeuten? Wieso lest ihr meiner Tochter derartigen... Schweinkram vor?!« – Die Spinne ist unterdessen (immer noch stehend) sanft verschieden (ein etwas gespenstischer Anblick). Falls niemand vorliest, stirbt sie einfach so um 11.15. Im Hinblick auf das Finale wäre es jedoch schade, wenn diese Leidenschaft von Smaragdspinnen der Gruppe verborgen bliebe.

II⁰⁰ - EINE FALLE FÜR MARNO

Noraeth und Thalanía kehren ins Wirtshaus zurück, setzen sich zu Marno Fiolbarer und erzählen ihm seufzend, wie langweilig das Leben hier sei und ob ein so kultivierter, gutaussehender Mann wie er nicht zwei Damen in Not helfen könne, diese Langeweile ein wenig aufzuheitern? Sie locken ihn mit sich fort. Falls keiner der Helden zugegen ist, hat Delusia den Anfang mitgehört, während sie das Stroh auf dem Boden des Schankraums erneuerte. Danach ging sie nach oben, um die Betten frisch zu beziehen und Staub zu wischen.

II²⁰ - DER DÄMON HINTERM WASCHZUBER

Basilio und Kasparbald (die ein wenig gebraucht haben, sich von ihrer schweißtreibenden Arbeit zu erholen und die Zuckerstange zu vertilgen) kommen völlig verdreckt und verschwitzt auf die Helden zu (falls die erst gesucht werden müssen: 11.30). Sie wollten sich gerade im Hof hinter dem Wirtshaus waschen, als sie eine beängstigende Entdeckung gemacht haben: »Hinter dem großen Waschzuber lauert ein Dämon! Und nicht nur das: Er scheint die junge Frau Jolantha in seiner Gewalt zu haben! Sie ist wie gelähmt. Wir konnten dem Ungeheuer gerade noch entkommen, richtig knapp war das!«.

Durch das Fenster der Küchentür sieht man, dass Jolantha auf der Bank im Hof neben dem Latrinenhäuschen sitzt und leer Richtung Badezuber starrt. Auf ihren Knien liegt ein aufgeschlagenes und offenbar vollkommen vergessenes kleines Büchlein. Auf Rufe reagiert sie nicht.

II²⁵ BZW. II³⁵ - DIE STERBENDE SPINNE

Sobald man in den Hof hinaustritt oder aus einem der oberen Fenster schaut, lässt sich hinter dem Badezuber eine 1½ Schritt hohe Spinne erkennen. Glatter Leib und unbehaarte Beine glänzen metallisch-grün in der Nachmittagssonne. Beide zusammen haben den Durchmesser von zwei Wagenrädern (*Tierkunde* -8: eine weibliche Smaragdspinne; angeblich sollen die ihr Nest nie verlassen). Spinne und Jolantha verharren völlig reglos. Wer weiß, wie lange schon? Genauere Untersuchung ergibt, dass die Spinne bereits tot ist.

Nach einigem Rütteln erwacht Jolantha aus ihrer Trance. Die Augen noch ins Leere gerichtet, beginnt sie zu sprechen: »Sie... sie hat mit mir geredet! Da waren ganz viele Bilder in meinem Kopf. Sie wollte mich warnen... vor den Hamstern! Sie sagt, dass seien „seine“ Augen und Ohren. Und Futter für die, die unter uns leben und... „anders“ geworden sind (*gemeint: die Iribaarsspinnen*). Und dann musste ich ständig Lieder und Gedichte rezitieren: alles, was ich je gehört hab«. -- Danach erst beginnt sie sich zu orientieren und wird ansprechbar, dafür verblassen ihre Erinnerungen augenblicklich. Sie könnte jetzt jedoch davon überzeugt werden, dass die Helden

sie gerade noch rechtzeitig aus dem Bann einer gefährlichen Zauberspinne errettet haben, ehe die ihr das Hirn aussaugen konnte (eine IN-Probe erinnert an die Geschichten der Dörfler über hiesige Smaragdspinnen am ersten Abend).

Das Buch auf Jolanthas Knien trägt den Titel *Die geheimen Orgien des Kemi-Reiches, Skandalgeschichten von Schweinbold Rüpel zu Ruchlos* (aus Elidas Bibliothek). Es enthält völlig haltlose Geschichten über Bräuche der Bewohner des Regenwaldes, die garantiert nicht für wohlgezogene junge Damen gedacht sind. Was soll nun mit der toten Spinne geschehen? Sie ließe sich z.B. den Dörflern als erschlagenes Monster präsentieren, um deren Zutrauen zu ihren Bütteln zu festigen. Als großes Rätsel (IN-Probe) sollte jedoch die Frage bleiben, wie die Spinne in den Hof gelangt ist: Die Tür lässt sich nur mittels Drehknopf öffnen. Delusia schwört Stein und Bein, dass sie geschlossen war, als sie um 10.00 mit der Wäsche fertig war.

II⁴⁰ - JOLANTHA UND KASMYRA

Spätestens jetzt sollten vertraulichere Gespräche mit beiden

(jedoch getrennt) möglich sein, falls noch niemand Position für Hogwards Rede beziehen will.

Jolantha ist nach dem gemeinsamen Erlebnis mit der Smaragdspinne nun bereit, ihr Herz auszuschütten, d.h. von dem Ärger mit ihrem heimlichen Liebhaber und ihrem zaghaften Verdacht gegen Niobald zu berichten. Die Liebe der Smaragdspinne zu Büchern erinnert sie an ihre verstorbene Großmutter: »Die beiden hätten sich bestimmt gut verstanden«.

Kasmyra ist dankbar für die Errettung ihrer Tochter. Sie kann berichten, dass Caristhea vorhin (10.00) bei ihr war, um ihr zu sagen, dass sie das Amt der Grundherrin nicht übernehmen wolle und die Unterhaltszahlungen für sie und Jolantha in voller Höhe beibehalten werde. Darüber hinaus hat sie Kasmyra einen Pflichteranteil in Höhe von 20% des Schmucks, des Barvermögens und der Ablösesumme des Mobiliars angeboten. Kasmyra fand das so unverschämt, dass es ihr die Sprache verschlug.

Wahrscheinlichster Kandidat für das Amt des Grundherrn ist nun Marno Fiolbarer, falls der Baron ihn bestätigt.

I2⁰⁰ - HOGWARDS VIERTE REDE

DIE UMSTÄNDE DER REDE

Sollte Hogward bereits eingekerkert sein, so kommt die stumme Helmine Onderbruk (die die Gefangenen im Rathauskeller versorgt) und zieht die Gruppe aufgeregt dorthin: Hogward hat in seiner Zelle zu rumoren begonnen und nach Zuhörern verlangt. Er wird seine Rede dort halten.

Sollte Hogward derzeit flüchtig sein, müssten die Dörfler bei seinem Erscheinen eigentlich genug Druck ausüben können, um die Rede zu erzwingen. Notfalls muss Hogward abermals *Bannbaladin* und *Vipernblick* einsetzen. -- Ebenso, falls ein Held während der Rede mit gezückter Waffe neben ihm stehen will. Bei wiederholten Durchgängen kann die Gruppe ihren Ehrgeiz daran setzen, Hogward rechtzeitig vor Erreichen des Marktplatzes (vielleicht in *Harmloser Gestalt*) abzufangen und seine öffentliche Rede zu verhindern.

Blieb Hogward bislang unbehelligt, kann er den Helden vor Beginn seiner Rede ggf. noch Vorhaltungen machen, die verwandelte Tjalka erschlagen zu haben: »Nach all diesen Jahrtausenden war ihre Seele so nah am Ziel und dann das! Mein Herr hatte Recht, als er vorhersagte, dass ihr genau das tun würdet. Bitte, ich flehe euch an: Ihr dürft die Verwandelten nicht töten! Gebt ihnen Zeit, wieder zu sich zu kommen«. Anschließend kann er darauf verweisen, dass seine heutige Rede das Wichtigste aufklären werde, »wenn auch zu spät für die arme Tjalka«.

GESCHEHNISSE WÄHREND DER REDE

Auch diese Rede findet sich im Anhang. Während ihrer passiert Folgendes:

-- „als wären sie bloße Ungeheuer“ -- scharfer „Blick“ auf die Helden. Die Dorfler beginnen zu murmeln.

-- „den Weg in das Gelobte Land weisen“ -- Hogward legt wieder eine Hand an die Stirn (*Gedankenbilder*, Variante *Sinneseindrücke*, dreimal würfeln: Eine goldene Woge von Vertrauen erfasst die Zuhörer).

-- „Das und allein das ist die letzte göttliche Offenbarung!“ -- Euch ergreift auf einmal Hochstimmung. Ihr seid erfüllt von Zutrauen in euch selbst.

-- „wir alle wieder frei sind!“ -- Begeisterte Zustimmung. Die Helden stellen verblüfft fest, dass sie ebenfalls applaudieren. So geht es offenbar auch vielen Dörflern: Sie wirken verwirrt; „jede Anbetung der Zwölfe verhindern?“ -- So richtig passt das nicht zur Religionsfreiheit. Auch diese Gelegenheit könnte die Gruppe nutzen, um Hogward zu inhaftieren.

HERR MAGISTER KRUSOLD

Hat Hogward seine Rede auf dem **Marktplatz** gehalten, so schiebt sich (ggf. nach seiner Ergreifung) nun Bolim auf die Gruppe zu. Seine Augen leuchten vor Begeisterung: »War das nicht eine überaus aufrüttelnde Rede? Wie ich sehe, wollt ihr ebenfalls gratulieren. Ich weiß nicht, irgendwie hat es mich

richtig gepackt... «. Hogward hat ihn so neugierig gemacht, dass er jetzt von den Helden wissen will, wer dieser „Verbündete“ sein könnte. Durch die Worte „der Güldene“ sollte das den Helden nunmehr auch klar sein: der Namenlose.

Hat Hogward diese Rede in seiner **Zelle** gehalten, so wird die Gruppe vermutlich nun den Dörflern erklären, dass Hogward wegen Hetzerei gegen die Zwölfe und Verherrlichung des Namenlosen festgenommen sei. Dann kommt Bolim im Anschluss an diese Erklärung auf sie zu. Die Erwähnung des Namenlosen hat ihn zuerst ein wenig erschreckt, er fängt sich aber rasch: »Nun, wenigstens ist es ein Gott und kein Dämon, das finde ich sehr beruhigend. Unter uns: Dieses ganze Gerede davon, dass Götter und Dämonen dasselbe seien, hat mich ein wenig verstört«.

Anschließend muss Bolim den Helden noch beibringen, dass hier in Nostria *alle* Götter verehrt werden dürfen und Namenlose Geweihte sich folglich in keiner Weise strafbar machen. Auf Vorhaltungen entgegnet er seelenruhig: »Mein Halbbruder, der gelahrte Herr Magister Krusold, ist viel herumgekommen in Aventurien, ehe er zu uns nach Nostria zurückkehrte. Und der sagt auch immer, dass andere Völker ganz andere Götter verehren und ihr Zwölfgöttlichen vergleichsweise sehr dogmatisch seid«. – Ggf. fallen mehrere Andere, die mitgehört haben, zustimmend ein: »Ja, wenn der Herr Magister Krusold das sagt, dann muss es auch so sein« – »Vielleicht ist der Namenlose ja gar nicht so böse, wie ihr uns das immer erzählt habt« – »Und außerdem hat der Herr Hogward uns ja auch erklärt, dass Gut und Böse eigentlich dasselbe sind«.

Früher oder später sollte einer der Helden auf die Idee kommen zu fragen, wer denn dieser „Herr Magister Krusold“ sei? Daraufhin erzählt Bolim stolz: »Das ist mein Halbbruder. Der ist nach Brabak gegangen und hat dort Nekromantie gelernt. Dadurch ist er ganz schön reich geworden, aber trotzdem wieder zu uns nach Nostria zurückgekommen. Jawohl, mein Herr! Wo man singt, da geht halt der Krug zum Brunnen, nicht wahr?«. Herr Magister Krusold betreibt eine Anstalt für Geistesranke drei Stunden südwestlich von Ortmar Richtung Fairnhain.

Verwirrte Nachfragen, wieso die Dörfler mit einem Schwarzmagier und Nekromanten sympathisieren, ergeben, dass Herr Magister Krusold wirklich sehr nett sei und sich aufopferungsvoll der Pflege der vielen Geistesranke hier in der Gegend widme. Ein wirklich ganz edler Mensch, dem viele Familien viel zu verdanken hätten. Auf die Frage, warum ihnen vorher noch niemand von ihm erzählt habe: »Aber ihr habt doch nicht gefragt«.

13⁰⁰ - EIN TODESFALL

Nach der Predigt beginnen einige Einwohner, auf dem Marktplatz einen Scheiterhaufen zu errichten. Andere bringen Eimer

mit Opfergaben herbei. In den Eimern finden sich tote Ratten, schillernd feiste Fliegen, von Maden durchzogene Brotreste, Heuschrecken, wurmstichige Äpfel und zerfressenes Korn. Noch während sich die Helden darüber wundern, kommen Noraeth und Thalanía völlig aufgelöst auf einen zugelaufen (der möglichst um 11.00 nicht mit im Wirtshaus dabei war): »Ihr müsst sofort kommen! Es ist etwas Furchtbares geschehen! Der Herr Fiolbarer ist tot!«. Noraeths Bluse ist völlig durchnässt, so dass sich alles darunter deutlich abzeichnet. Sie trägt offenbar keinerlei Brustbinde. Vermutlich wird die Gruppe sich nun teilen und die Fangeysen-Töchter führen die eine Hälfte fort zum Gutshof der Borkmeisters.



13¹⁰ - ERNEUTE OPFERGABEN

Sobald das Feuer zu lodern beginnt, steigt Bolim auf den Brunnen und beginnt eine kurze Ansprache: »Sehr geehrte Herrin des Ewigen Siechtums. Tja, es ist mal wieder soweit. Du weißt, dass wir es hier alle sehr eng mit der Herrin Peraine halten, liegt ja auch nahe. Aber ein kleines Opfer zur rechten Zeit hält bekanntlich doppelt. Also bitten wir dich auch in diesem Jahr, uns am heutigen Tag mit Kornfäule zu verschonen. Du weißt ja, wir haben´s nicht so dicke und eine Hand wäscht die andere, nicht wahr?« – Zustimmendes Gemurmel der versammelten Dörflerschaft. Sodann stimmt man im Kanon die *Belzhorash-Hymne* an, wie sie auch in einigen götterverlassenen Gegenden des Mittelreichs noch bekannt sein soll:

*Dunkle Göttin, schon die Saat,
Allein, was wimmelt, krabbelt, kriecht,
eiert, schimmelt oder siecht,
schenkst du faulig deine Gnad.*

Gebietest über jede Seuche,

*Made, Käfer und auch Viper,
Raschen Wahn und Tollwutfieber,
Roten Rotz und Blaue Keuche.*

*Bringst Pestilenz, Rost, Säurefraß,
Unfruchtbarkeit und so weiter.
Regnen lässt du Gall und Eiter,
nimmst dich an noch jedem Aas.*

13²⁰ - DER TOTE MARNIO

Hinter dem Borkmeisterschen Gutshof hat jemand die Abdeckung der Jauchegrube beiseite gezogen. Der Gestank ist bestialisch. Unten in der Gülle treibt jemand bäuchlings, völlig übersät von schillernden Dasselfliegen.

Zieht man die Leiche z.B. mit einer Seilschlaufe hoch, ist nach ein bis zwei Eimern Wasser Marno Fiolbarer zu erkennen: Überall im Gesicht haben sich bereits Dasselbeulen gebildet, wo die Stechfliegen ihre Eier abgelegt haben. Marno ist offenkundig tot (an den vielen Stichen gestorben). Noraeth und Thalia schwören Stein und Bein, dass sie ihn nur durch Zufall entdeckt hätten: Sie wären mit Basilio und Kasparbald vor dem Haus mit dem Entmisten der Ställe beschäftigt gewesen. Danach hätten sie sich auf der Veranda hinterm Haus gewaschen, da habe plötzlich jemand aufgeschrien. Sie seien hierhergerannt und hätten alles so vorgefunden. Bestimmt habe der Herr Fiolbarer sie heimlich beim Waschen beobachtet und vor lauter Erregung nicht mehr auf seine Schritte geachtet; man wisse ja, wie Männer so sind.

Verblüffend daran ist, dass Marno eine Augenbinde (!) trägt. Außerdem reicht eine Probe auf *Sinnenschärfe -2*, um zu bemerken, dass Noraeth und Thalia deutlich nach Schnaps riechen, auch wenn Pfefferminzgeruch ihn überdeckt. Ansonsten ist die Geschichte plausibel: Auf der Veranda stehen tatsächlich zwei halbleere Eimer Wasser mit großen Pfützen drumherum. Die etwa zehn Schritt entfernte Jauchegrube liegt hinter einer ein Schritt hohen Hecke, hinter der jemand durchaus gekauert haben könnte. Jedoch mit verbundenen Augen? Basilio und Kasparbald seien vor der Waschung (ca. 10.00) weggeschickt worden. Beide werden selbst bei vorgetäuschem Wahrheitsseggen an ihrer Geschichte festhalten. *Menschenkenntnis -9* führt auf den Verdacht, dass sie lügen. Basilio und Kasparbald können beim nächsten Durchgang berichten, dass sie die Ställe allein ausgemistet haben und den Dung in Eimern sammeln sollten für das Opferfest. Die beiden Mädchen haben sich in der Zeit in den Salon der Borkmeisters zurückgezogen. Als Basilio ans Fenster schlich, will er gesehen haben, wie sie sich eine Zigarre teilten und über die Hausbar herfielen. Im Salon finden sich nun zwei leere Schnapsflaschen mehr. Eine davon liegt mitten im Raum auf dem Boden.

Was passiert ist

Noraeth und Thalia sind mit Marno zunächst in den Salon gegangen und haben dort Trinkspiele gespielt, um zu entscheiden, wer angeblich zuerst „das Vergnügen mit ihm“ haben sollte. Dabei füllten sie Marno nach allen Regeln der Kunst ab. Anschließend führten sie ihn auf die Veranda und verbanden ihm die Augen, weil ihr Schamgefühl angeblich nicht zulasse, dass er sie nackt sehe. Dann sind sie in den Garten gelaufen, auf dass er sie fange, und lockten ihn schließlich in die geöffnete Jauchegrube. Beiden war in keiner Weise klar, dass sich an einem Tag wie heute dort derart viele Fliegen gebildet haben könnten: Dass ihr „Spaß“ tödlich endet, war nicht beabsichtigt. Jetzt bleibt ihnen nur die Flucht nach vorn, d.h. sie werden auf keinen Fall von ihrer Geschichte abweichen. Die Wassereimer wurden nachträglich arrangiert.

FOLGEN

Im nächsten Durchgang lässt sich Marnos Tod verhindern. Greifen die Helden erst in letzter Sekunde ein, haben sie von nun an ein Druckmittel gegen beide Fangeysen-Töchter an der Hand, so dass sie keinerlei Schwierigkeiten mehr machen werden. Verrät man sie an Gasparyn (der sie ursprünglich zum Ausmisten auf das Gehöft geschickt hat), ist dieser überaus erzürnt, erteilt eine Woche Hausarrest und versucht, Noraeth mit einem der Helden zu verheiraten: Allein sei Thalia besser zu kontrollieren.

Falls die Helden nicht rechtzeitig zum Auftritt des Dunklen Propheten zurück auf dem Marktplatz sind, erfasst sie die Alterungswelle um 15.20 auf dem Gutshof. So sehen sie als letztes die Fangeysen-Töchter zu wunderschönen jungen Frauen aufblühen, während um sie herum alles zu welken beginnt.

13⁵⁰ - ZEIT ZUM EINGREIFEN

Spätestens wenn Lubald oder ein anderer der Dörfler auf dem Marktplatz den toten Storch auf den Scheiterhaufen werfen (wurde Basilio nach dem Wirtshaus abgenommen, weil „das Dorf“ ihn bräuchte - falls die Helden dies nicht verhindern), sollte die Gruppe diesen dilletantischen Götzendienst unterbinden. Aber Peraine wacht nicht während der Namenlosen Tage und die Bauern haben berechnete Sorgen um ihr Korn. Daher dürfte dieser Götzendienst sich zu einer Zerreißprobe auswachsen und die Gruppe vermutlich einen Großteil der bislang erarbeiteten Sympathien kosten (Vor allem Jost Krennesiek wiegelt von nun an offen auf). Wiederum wäre das geschickteste Vorgehen eine Gegenpredigt. Ebenso würden sich genug Dörfler finden (allen voran Basilio), um einen Gegen-Gesangskreis mit abgewandeltem Text oder typischen Peraine-Saatliedern zu beginnen. Auf diese Weise engagierte Hel-

den sind für eine Stunde gebunden, ehe das Opferfeuer schließlich niederbrennt und die Leute heimgehen. Besonders perfide wird es, falls Hogward noch frei ist und den Helden in dieser Situation zur Hilfe kommt: Er scheltet dann die Dörfler, dass sie trotz seiner Predigt immer noch überderische Wesen um Hilfe anflehen.

15⁰⁰ - DER DUNKLE PROPHET

Als sich die versammelte Dörflerschaft auf dem Marktplatz gerade aufzulösen beginnt, erscheint aus der Gasse gegenüber dem Rathaus Ornibian, gefolgt von drei Dutzend Hamstern. Der Dorfälteste ist vollkommen nackt und hält sich aufrechter als je zuvor. Sein ganzer Körper ist mit dunkelblauen Runenbändern bemalt, die Augen sind komplett schwarz. Am Rand des Marktplatzes bleibt Ornibian stehen. Die Hamster verharren unbeweglich hinter ihm in vier Reihen. Um Ornibian herum scheint eine Aura der Unheiligkeit zu wabern, in der Farben vergrauen, Blätter verdorren und sich Risse über die Fassaden der Häuser ausbreiten. Erschrocken weichen die Dörfler zurück und verharren in vorsichtigem Abstand. Dann beginnt Ornibian zu sprechen und es ist, als würde seine Stimme von sehr weit her und tief unten kommen:

»Der Mensch ist nicht der älteste Herr dieser Lande
und wird auch nicht ihr letzter sein.
Denn es ist nicht vollends tot,
was ewig schon begraben liegt.
Und in Zeitaltern, so fremd,
mag selbst der Tod noch sterben.
Er aber kehrt zurück, ist Gegenwart,
Vergangenheit und Zukunft euch.
Keine Kette kann ihn halten,
wenn das vierte Zeichen überkommt.«

Danach breitet sich lähmende Stille auf dem Marktplatz aus. Ornibian öffnet erneut den Mund und beginnt, einen dröhnend tiefen Ton zu singen. Und auf einmal stimmen auch die nächststehenden Dörfler mit ein, dann weitere und noch mehr: *Selbstbeherrschung* -12, um nicht selbst mitzusingen, sobald der Bann sich ausweitet (jeweils erleichtert um 2 für *Prinzipientreue* und das Aufsagen von Liturgien und Gebeten, um 1 für *Eiserner Wille I*, um 2 für *Eiserner Wille II* und um 3 für *Gedankenschutz*, kumulativ).

Der Singzwang breitet sich über den ganzen Dorfplatz aus: Es ist eine dunkle, beschwörende Melodie, die sich langsam steigert. Schließlich scheint es, als würde der ganze Boden vor Re-

sonanzen vibrieren. Aber vielleicht sind das auch nur die eigenen Füße. Gleichzeitig weitet sich Ornibians dunkle Aura aus: Die Haare der vordersten Dörfler färben sich weiß, das Fleisch weicht aus den verschrumpelnden Gesichtern, Schultern beugen sich unter der Last des Alters. Mit dem Gesang breitet sich die allgemeine Vergreisung immer weiter aus.

Hellsicht zeigt, dass alle Hamster magisch sind und Ornibian von ihnen in ein Muster arkaner Fäden eingewoben wurde (Merkmal *Herrschaft*). Er selbst leuchtet jedoch ebenso wenig wie die Runen auf seiner Haut (unbekanntes karmales Wirken). Diese Runen entstammen demselben Zelemja-Dialekt wie die von Leif und wiederholen ständig die ausgesprochene Prophezeiung. Ein *Xenographus* -4 oder eine Kenntnis von Zelemja mit mindestens 11 enthüllt, dass in der Prophezeiung ein Wortspiel versteckt ist: Die Rune für „liegt“ kann auch „lügt“ bedeuten.

Geisterchor: »Seine Wiederauferstehung ist nah«

DIE „ZEITSCHLEIFE“

Sobald Ornibian mit seinen Hamstern den Marktplatz erreicht hat, ist es für die Helden schon zu spät: Pfeile, Bolzen oder Steine werden ihn dank Kopffüßler konsequent verfehlen. Zudem hat er gegenwärtig eine MR von 22. Zauber wie *Silenti-um* sollten ebenfalls geblockt werden. Nähert sich jemand auf Nahkampfwerte, sinken KK und KO so massiv, dass ein Schwert kaum noch zu heben ist. Die einzige Schwachstelle hier sind die Hamster. Jedoch stehen zuviele Dörfler im Weg, um sie noch mit gezielten Steinwürfen auseinanderzutreiben und dadurch ihren Bann über Ornibian zu brechen. Auch wenn die Probe auf *Selbstbeherrschung* gelungen ist, lässt sich Ornibian nicht schnell genug erreichen: Sich ihm zu nähern, heißt lediglich, seiner dunklen Aura früher und schneller zum Opfer zu fallen. Dörfler wie Helden altern ab 15.10 2W6 Jahre/KR - in Ornibians direkter Nähe noch schneller. Im Falle einer Flucht erreicht die sich ausbreitende dunkle Aura ihre Opfer lediglich etwas später und verläuft der Alterungsprozess langsamer. In diesem Fall sollte die Ausbreitung deutlich an die Halluzinationen vor zwei Tagen bzw. im Kuhstall erinnern. Die Körper der Helden werden zunehmend hagerer und sehniger, die Haare schlohweiß. Schließlich brechen sie kraftlos zusammen und verlieren das Bewusstsein. Der Tag beginnt dann erneut mit dem Erwachen aus dem *Traum vom einzigen Überlebenden*. Bei jedem Durchgang verlieren die Charaktere an dieser Stelle die Hälfte der LP, mit denen sie die „Schleife“ beim letzten Mal begonnen haben.

DER DUNKLEN PROPHETEN VERHINDERN

Ornibians Auftritt auf dem Marktplatz lässt sich verhindern, indem man ihm auf dem Weg dorthin auflauert und

aus sicherer Entfernung Steine nach den Hamstern hinter ihm wirft, bis ihre Reihen in Unordnung geraten und die

Tiere fiepsend fliehen. Im selben Moment verschwindet dann die Aura um Ornibian und seine Augen sehen wieder normal aus. Mit ihnen guckt er jetzt ziemlich verblüfft in die Gegend, schaut an sich herab und wird puterrot. Im nächsten Moment läuft er mit für sein Alter erstaunlicher Geschwindigkeit nach Hause. Zu beachten ist, dass er in Gegenwart von Frauen anschließend wieder kein artikuliertes Wort hervorbringt (selbst, wenn man ihm einen Mantel reicht).

Entschließt sich die Gruppe, noch frühzeitiger Ornibians Inbesitznahme durch Hamster zu verhindern, findet sie in der Gerberei noch Toran vor, der zusammen mit Ornibian seit 7.00 Hausputz macht (den ersten seit langer Zeit). Kurz vor 13.00 eilt Toran jedoch zum Marktplatz, um an der Opferzeremonie teilzunehmen. Ornibian bleibt allein zurück: Singen in Gegenwart von Weibsvolk ist schwierig für ihn. Stattdessen widmet er sich dem Präparieren eines Marders (seine Art einer kurzen Andacht an die Dunkle Göttin heute), wobei er die Tür zu seiner Werkstatt offen lässt.

Falls die Helden die Hütte des Gerbers lediglich beobachten, können sie nun mitbekommen, wie sich immer mehr Gruppen von Hamstern im Umkreis sammeln. Sobald drei Dutzend beisammen sind, stürmen sie die Werkstatt. Ornibian entkleidet sich dann unter ihrem Einfluss wie ein Schlafwandler, um sich mit Gallapfelfarbe (ansonsten für die Puppenkleider seiner ausgestopften Mäuse benötigt) die Runen aufzumalen. Sobald er damit fertig ist, verfärben seine Augen sich schwarz und beginnt die dunkle Aura sich

auszubreiten.

Befinden sich die Helden von vornherein bei ihm in der Hütte (eine gute Gelegenheit zum Sammeln von Informationen), müssen die Hamster sich ein anderes Opfer suchen. Dafür bietet sich Hadmiga an, die ebenfalls nicht am Opferfest teilnimmt, sondern sich lieber in Zwiesprache mit Angrosch versenkt. Sie malt sich ihre Runen mit Ruß auf. Da fast alle Dörfler auf dem Marktplatz versammelt sind, können die Hamster ungehindert bis zur Schmiede vordringen. Die Helden altern in der Gerberei nun lediglich ab 15.15 etwas langsamer als auf dem Marktplatz. Ornibian wird als erster an Altersschwäche sterben, während das Holz seiner Werkstatt rissig und brüchig wird.

Teilt sich die Gruppe im nächsten Durchgang, um auch noch Hadmiga bewachen zu können, wählen die Hamster z.B. Thalanía oder Noraíeth aus. Beide haben nach den Aufregungen des heutigen Tages nichts für Opferfeste übrig (oder stehen sowieso schon unter Hausarrest) und naschen lieber im Kontor heimlich Süßigkeiten. Ihnen steht für Runen Schreibtinte zur Verfügung, die überzählige Schwester bleibt glasig vor sich hinstarrend zurück. Kurzum: Am besten überlässt man den Hamstern Ornibian als bevorzugtes Opfer (er hat schon einige von ihnen ausgestopft) und vertreibt die Tiere dann auf dem Weg zum Marktplatz.

Wurde der dunkle Prophet erfolgreich verhindert, kommentiert der Geisterchor abschließend: »So seid ihr also für heute der Strafe Sätinavs entkommen«.

INVASION DES UNGEZIEFERS

WIEDER MAL TRÄUME

Die Gruppe hat nun vermutlich einen sehr, sehr langen Tag hinter sich und wird erschöpft in ihre Betten fallen. Aber auch in dieser Nacht schickt der Urgrund einen Traum: Die Helden befinden sich wieder auf dem Marktplatz, während Ornibian die Dörfler zum Singen bringt. Immer stärker vibriert der Boden im Rhythmus des Gesangs. Sobald er seinen Höhepunkt erreicht, stürzen Dachziegel von den Häusern. Schließlich verstummen die Dörfler und drehen sich wie in einer einzigen Bewegung alle zur Gruppe. Ihre Augen sind pupillenlos schwarz. Das Beben hat aufgehört, aber trotzdem ächzen die Häuser, zerspringen Fenster und breiten sich Risse über den Fassaden aus. Dann steigt südwestlich vom Dorf dichter, weißer Rauch auf. Benommen machen sich die Helden dorthin auf: Rings um das Dorf ist offenbar der Erdboden eingestürzt. Durch Hitze und Rauch hindurch ist keine andere Seite der bodenlosen Schlucht mehr erkennbar. Vom Marktplatz her folgen langsam die Dörfler. Kaum einer von ihnen sieht noch

menschlich aus. Es ist dieselbe Situation wie am Ende des letzten Traumes! Sobald das klar wird, erwachen die Helden gequält.

Geisterchor: »Seine Auferstehung ist nah«

ÜBERFALL AUF DEM KLO

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Helden, der am energischsten gegen den Götzendienst vorging:

Du verspürst ein dringendes Bedürfnis und mußt das kleine Latrinenhäuschen im Hof hinterm Wirtshaus aufsuchen (*Werden Vorsichtsmaßnahmen ergriffen?*). Gerade hast du dich auf den Donnerbalken gesetzt, als ein Geräusch ertönt, als würde feiner Nieselregen von Praios her gegen die dünnen Bretterwände des Klohäuschens schlagen. Aber irgendwie klingt es doch anders. Außerdem scheint das Geräusch unten an der Praioswand zu beginnen und sich von dort allmählich höher zum Dach auszu-

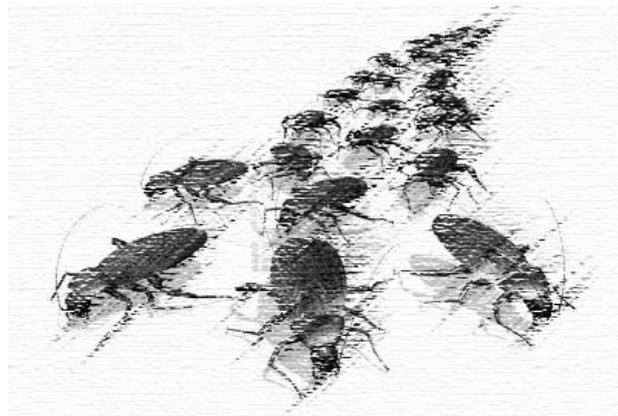
breiten. Und dann regnen sie von der Decke: unzählige Käfer, Spinnen und Würmer, teilweise zu Knäueln verwirrt. Im Nu wird der Boden des Latrinenhäuschens von ihrer zuckenden Masse bedeckt und die ersten erklettern bereits deine Waden.

Jedem Helden sollte klar sein, dass diese belzorashgefällige Brut so ziemlich alles an Krankheiten übertragen kann. Einzige Fluchtmöglichkeit ist die Tür. Von draußen kann man sehen, dass Praioswand und Dach tatsächlich schwarz vor Getier sind, das sich allmählich über alle Wände ausbreitet. Bleibt man zu lange stehen, bemerkt einen die Masse und hält zielstrebig erneut auf den Helden zu. Nur ins Wirtshaus folgen sie nicht, Travia sei Dank!

Geisterchor: »Da war wohl jemand nachtragend«

OPTIONAL: EIN UNHEIMLICHER GAST

Fieht der Held trotz bimmelnder Leichensammlerin durch die



Hoftür, um das Wirtshaus zu umrunden, so steht vor dem Vordereingang eine Gestalt in schwarzer Kapuzenrobe. Auf Zurufe reagiert sie nicht. Erst auf zwei Schritt Entfernung lässt sich erkennen, dass ihr Gesicht nicht bloß im Dunkeln liegt, sondern tatsächlich schwarz und auf seltsame Weise in Bewegung ist. Plötzlich wird die Gestalt kürzer, als würde sie im Boden versinken, und ihre Robe fällt in sich zusammen. Dichte Ströme von Käfern ergießen sich aus ihr, lassen das Kleidungsstück leer zurück und halten auf den Helden zu.

VIERTER NAMEDLOSER TAG

Jähzorn, Rachsucht, Paranoia und Ängste verdoppeln sich heute.

EIN BESUCH VON KASMYRA

Morgens schon ist es sehr schwül, obwohl das Praiosmal nur trübes Licht verbreitet. Noch vor dem Aufstehen klopf es an der Tür desjenigen Helden (männlich oder weiblich), der bislang in der Affäre Elida Wortführer war (Was hat er an im Bett?). In der Tür steht Kasmyra, nur in einem etwas durchsichtigen Nachthemd, ihre rußumrandeten Augen tränenverschmiert: »Verzeiht, wenn ich euch störe, aber... (Mit einem Schluchzen in der Stimme:) Ich wollte nur wissen, ob ihr nicht vielleicht... schon Fortschritte bei der Aufklärung des Mordes gemacht habt?«

Auf die Antwort hin bricht sie dann vollends in Tränen aus: »Es ist nur... Ich lag da so in meinem Bett vorhin und da wurde mir auf einmal klar, dass Mutter wirklich tot ist. Jetzt bin ich ganz allein bis auf Jolantha. Und meine besten Jahre sind auch schon vorbei. Jetzt werde ich immer älter und bin dann die nächste, die sterben muss.«

Sobald man sie tätschelt oder sonstwie zu beruhigen sucht, sinkt sie einem heulend in die Arme: »Ach, ihr seid so gut zu mir, so verständnisvoll, so... so götig!« -- Sie presst ihren Leib warm und weich gegen dich. *Betören*-Probe für Kasmyra

(11/10/10 +10), die mit einer vergleichenden Probe auf *Selbstbeherrschung* gekontert werden kann: Jeden Moment sollte der Rest der Gruppe aufstehen und kommt vielleicht nachsehen...

Falls dieser Held zufällig eines der Einzelzimmer abbekommen hat und ggf. nicht mit zu Herrn Magister Kru-sold aufbrechen will, wird Kasmyra auf ihre Weise Trost bei ihm suchen und ihm anschließend den Rest des Tages nicht von der Seite weichen wollen (oberderisch).

AUCH DÖRFLER TRÄUMEN

Während des Frühstücks fällt den Helden auf, dass viele Dörfler ihnen immer wieder ängstliche Blicke zuwerfen und offenbar keiner mit dem Rücken zu ihnen sitzen möchte. Schließlich fasst sich Delusia ein Herz: »Verzeiht, Hohe Herren, aber eigenartiger Weise hatten viele letzte Nacht denselben Traum: Dämonische Kreaturen haben unser Dorf überrannt, also haben wir uns hier im Wirtshaus verbarrikadiert. Und dann... habt ihr euch verwandelt, Hohe Herren. In... ganz abscheuliche Kreaturen, verzeiht. Und seid über uns hergefallen und habt uns niedergemetzelt, verzeiht. Es war furchtbar! Aber ich denk mir halt: Die Fremden, das sind gute Leute und sie ehren die Herrin Travia. Vielleicht wollte der Traum uns ja auch nur

sagen, dass wir nicht fliehen, sondern unser Dorf verteidigen sollen, nicht wahr?« -- und sie schaut die Helden ängstlich an, ob sie wohl zustimmen oder sich im nächsten Moment doch in Ungeheuer verwandeln.

Dass derselbe Traum von vielen Dörflern geträumt wurde, sollte der Gruppe zu denken geben und an ihre eigenen Träume hier in Ortmar erinnern. Zudem macht es verständlich, dass manche ihn für prophetisch halten. Entsprechend wäre nun eine kleine Ansprache angebracht, die zumindest wieder einigermaßen Vertrauen herstellt und daran erinnert, dass Ängste und Verfolgungswahn zum heutigen Tag gehören. Gelingt die Ansprache gut, lassen sich einige Dörfler zu beifälligem Nicken hinreißen und prostern den Helden zustimmend zu. Die Stimmung bleibt jedoch gedrückt: Seit dem Traum findet man es auffallend verdächtig, dass die Helden jegliche Anrufung Dunkler Götter zwecks Schutz verhindern wollen. Ggf. kann Jost Krennesiek das auch deutlich sagen.

SUMUS RACHE

DAS DRITTE ZEICHEN: DIE ERDE BRICHT AUF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In diesem Moment beginnt die Erde unter euren Füßen zu beben. Fensterscheiben splintern. Dann ist ein sehr hässliches Geräusch zu hören, als würde das ganze Dorf aufgerissen. Schreiend laufen die Leute aus ihren Häusern, Dachziegel schlagen links und rechts von euch ein. Danach ist schlagartig wieder alles vorbei und Totenstille kehrt ein. Nur im Südwesten Ortmars steigt Rauch auf. Der von dort kommende Wind riecht penetrant nach Schwefel.

Wenn Helden und Einwohner sich ungläubig nähern, stellen sie fest, dass südwestlich von Ortmar auf einer Länge von mindestens 600 Schritt der Erdboden eingebrochen ist. Der letzte Ausläufer der Spalte hat gerade noch den Kuhstall der Krennesieks mit sich gerissen. Dessen zerborstene Überreste liegen jetzt gut 20 Schritt tiefer auf einem Hang aus losen Geröll, der steil hinabführt. Zwei Hühner torkeln dort noch benommen umher. Durch den aufsteigenden heißen Dampf ist von sehr viel weiter unten das Blöken einer Kuh zu hören. Die Ortmarer sind fassungslos. Viele beginnen sofort mit Gebeten an Sumu oder Peraine als Stellvertreterin. Immer wieder ruft jemand ängstlich: »Ysraeth! Es wird uns gehen wie Ysraeth.«

Geisterchor: »Es hat begonnen.«

Wenn jemand sich sorgfältig umsieht, kann ihm auffallen, dass Bolim noch ein wenig bleicher als die anderen ist. Er

DIE MAßLOSIGKEIT DER SHAZ-MAN-YAT

Sobald die Gruppe aus dem Wirtshaus tritt, kommt ein Mann Ende 40 auf sie zugerannt (**Lubald Spiekenköker**), Panik in den Augen. Hinter ihm läuft eine Frau, die eine gusseiserne Pfanne schwingt und wüste Drohungen ausstößt. Falls sie aufgehalten und befragt wird: »Lubald, dieser Lustmolch! Greift der mir doch einfach unter die Röcke, als wär ihm seine eigene Frau nicht gut genug! Dem werd ich Manieren lehren! Respekt vorm Mitmenschen, das fehlt dem Wüstling!« – Lubald stützt sich inzwischen 30 Schritt weiter an einer Hauswand ab und schnauft merklich.

Die Frau (Müllerin **Minhilde Kornbeißer**) lässt sich auch durch gutes Zureden nicht von ihrem Vorhaben abbringen. Sobald die Helden mit ihr fertig sind, erklärt sie, dann halt ihre Pfanne weiter in dieser Richtung spazieren zu tragen. Das sei doch nicht verboten, oder? Lubalds Schädel sieht nicht aus, als würde er mehr als einen kräftigen Schlag damit überstehen.

murmelt immer wieder etwas vor sich hin. *Sinnenschärfe:* »Sumu hilf! Das ist die Strafe...«. Bolim glaubt tatsächlich, dass dies nicht passiert wäre, wenn er nicht Elidas Tagebücher hinabgeworfen hätte. Er rettet sich jedoch in Ausflüchte.

Falls die Gruppe oder zumindest ein Teil heute zu Herrn Magister Krusold aufbrechen wollte, sollte dies Ereignis ihre Pläne durchkreuzen: Beistand und tatkräftige Hilfe werden dringend benötigt. Das denkt sich auch Schmiedin Hadmiga. Falls die Gruppe nicht selbst darauf kommt, wird sie rufen: »Hat irgendjemand die Krennesieks gesehen? Weiß jemand, ob sie im Kuhstall waren?«

OBERDERISCHE SUCHE

Schließlich findet man Jost Krennesiek in der Scheune: Der Zwischenboden war durch das Erdbeben heruntergekracht (den Zwölfen sei Dank, zu dieser Jahreszeit fast unbeladen) und hat ihn unter sich begraben, wodurch ein Bein brach. Er weiß noch, dass seine Söhne Baran und Pipo die Kühe melken und seine Frau Triumphina die faulen Burschen beaufsichtigen wollte. Jetzt aber sind sie im wahrsten Sinne des Wortes vom Erdboden verschluckt. Jost gibt sofort den Helden die Schuld: »Das ist die Strafe dafür, dass wir keine Opfer gebracht haben! Wo, bitte, waren denn eure Zwölfe vorhin, als wir sie gebraucht hätten?«

BERGUNGSGARBEITEN

Mitten in die Szene hinein tönt auf einmal Hogwards Stimme (falls er noch nicht im Kerker sitzt; sonst Bolim): »Ihr Leute von Ortmar, hört mich an! Der Kohlebrand muss sich bereits weitergefressen haben, sonst wäre die Erde nicht eingestürzt! Oder spürt einer von euch hier eine Hitze wie von tausend Drachenfeuern? Und wenn dem so ist, dann könnten unsere Mitbürger noch am Leben sein! Ich beschwöre euch: Lasst nichts unversucht, sie zu retten!« (Hogward: »Wer weiß, wie viele Leben sie sonst noch brauchen, um der Erlösung wieder so nahe zu kommen!«) – Sofort pflichtet ihm die Schmiedin bei: »Er hat Recht! Wir brauchen Seile! Und wenn es nur gilt, ihre Leichname zu bergen!«

Man beginnt also, sämtliche Seile des Dorfes aneinanderzubinden und den Erdhang hinabzulassen. Natürlich sollten die Helden als Beschützer des Dorfes zuerst hinabsteigen. Bolim kann notfalls dezent darauf hinweisen, dass jetzt eine Demonstration von Stärke und Opferbereitschaft durchaus angemessen wäre, nicht wahr? Jost versucht zunächst noch mitzuhelfen, muss aber bald einsehen, dass das gebrochene Bein ihn zur Untätigkeit verdammt. Stattdessen betrinkt er sich systematisch.

Zuerst werden die Trümmer des Kuhstalls durchsucht. Der hat auf dem Weg hinab bitter gelitten und ist weitgehend in sich zusammengestürzt. Ein Großteil des Viehs wurde vom herabfallenden Dach erschlagen. Bereits auf dieser Höhe ist es heiß wie zum Hochsommer im Regenwald: Immer wieder müssen Eimer mit Wasser herabgereicht werden, um die Arbeiter zu kühlen. Nach etwa drei Stunden harter Aufräumarbeiten ist jedoch klar, dass unter den Trümmern keine menschliche Leiche liegt. Seltsamer Weise aber sieht die Stalltür aus, als wäre sie von außen aufgebrochen: Blutige Schleifspuren führen den Hang hinab.

Bis dahin kann die Gruppe bereits bemerkt haben, dass bis auf Rusena tatsächlich das ganze Dorf an der Unglücksstelle versammelt ist, insbesondere Caristhea und Ablasion. Ideale Gelegenheit also, deren unverschlossenes Haus nach Elidas Tagebüchern abzusuchen (erfolgrichtig). Für diese Gelegenheit liegt der Grundriss in Anhang IV als Handout bei.

MITTAGSPAUSE

Ein wenig ratlos zieht man sich für ein kurzes Mittagmahl ins Wirtshaus zurück. Jetzt, wo sich auch noch Sumu gegen Ortmar gewendet hat, ist die Stimmung ausgesprochen schlecht. Böse Gerüchte kursieren, deren Wortführer der ziemlich ange-trunkene Jost ist: Die Gruppe hätte ihn vor drei Tagen davon abgehalten, Schutz während der Namenlosen Tage zu erbitten

– »Das hat man jetzt davon!«; »Wahrscheinlich wird auch das Korn noch verfaulen!«; »Unsere einzige Rettung ist ein großes Opferfest am Abend!« Hier und da bricht jemand weinend zusammen und schluchzt etwas wie: »Wir werden hier alle sterben!«. Einzelne Pärchen ziehen sich zurück, um gemeinsam Rahja um Hilfe anzuflehen. Tiefverwurzelte Feindschaften zwischen einzelnen Dörflern brechen auf und eskalieren schließlich, als Bauer Bitterhopf sich das letzte Bratenstück nimmt und sein Sitznachbar ihm wortlos die Gabel in die Hand rammt.

Bolim ist äußerst besorgt ob dieser Entwicklungen. Wer wird nach dem Essen an den Seilen entlang tiefer in den Abgrund steigen? »Wäre das jetzt nicht eine wunderbare Gelegenheit, uns zu zeigen, wie die Zwölfe für ihre Anhänger sorgen? Verstehst mich bitte nicht falsch, aber: Wie man sich bettet, so schallt es ja schließlich auch aus dem Wald heraus, nicht wahr?«. Genau das ist jetzt der Moment, in dem sich die Entscheidung der Gruppe hinsichtlich des Brandstifters vor drei Tagen rächt: Ob sie es sich dabei nun mit Klein- oder Freiba-ern verscherzt hat, genau diese werden nun einfordern, dass die Fremden ihren Verpflichtungen als Büttel nachkommen, sprich: in die heiße Hölle hinabsteigen und retten, wer immer zu retten ist (»Erst große Töne spucken und jetzt kneifen, oder was?«).

Sollte Hogward noch auf freiem Fuß sein, so bestürzt ihn die Tragödie der Krennesieks und weckt in ihm zum ersten Mal Zweifel an seiner Mission hier in Ortmar. Er begreift nicht, wie durch ein göttliches Zeichen Menschen so zu Schaden kommen können, und wird deshalb seine Predigt zu diesem Zeichen nicht halten. Angesichts der Todesfälle beginnt er zu ahnen, dass etwas an der Euphorie, die er trotzdem verspürt, vielleicht nicht stimmt. Endgültige Klarheit erwartet er sich jedoch vom letzten Zeichen. Falls möglich, wird er sich den Nachmittag über um Jost kümmern.

ABSTIEG IN DIE UNTERWELT

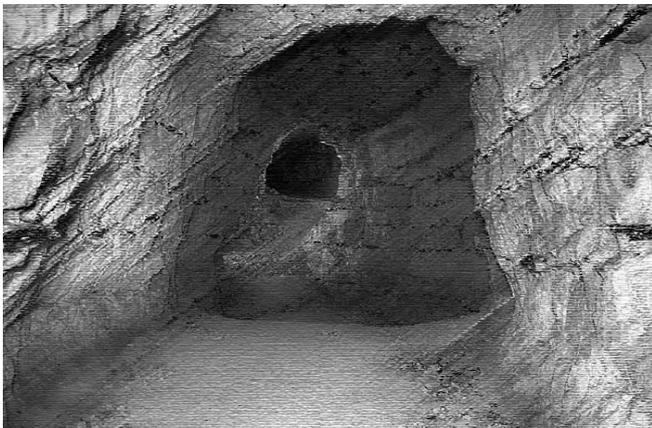
Je tiefer man in die Erdspalte hinabklettert, desto heißer wird es. Aber was von oben wie eine schwarze Grube aussah, besteht größtenteils bloß aus rußgeschwärzter Erde. Lediglich an der linken Seite schaut hier und dort noch weißgebrannte Kohle hervor, die vereinzelt rötlich glimmt. Trotzdem ist die Hitze fast unerträglich und selbst durch die dicken Schuhsohlen hindurch zu spüren. Wäre die lehmige Erde nicht gebrannt, würde vermutlich alles einstürzen.

Geisterchor: »Hier unten leuert der Tod!«

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im schwachen Licht der Restglut ist erkennbar, dass die

Hauptader etwas weiter südlich von West nach Ost verlaufen sein muss: Große, schwarzgebrannte Stollen mit etwas über drei Schritt Durchmesser führen in beide Richtungen tiefer hinab, ab und zu von einem rötlichen Glühen erhellt. Dichter Schwefeldampf quillt wie Nebel von dort empor und bildet nadelförmige Kristalle auf dem Boden. Von rechts her weht es jedoch deutlich heißer entgegen und hier findet sich auch mehr Glut in den Wänden: Offenbar ist dies die Richtung, in die sich der Kohlebrand weitergefressen hat. – Hadmiga, bewaffnet mit ihrem Schmiedehammer, schaut euch an und meint: »Na, da hilft wohl alles nichts, wie? Als Schmiedin bin ich Hitze gewohnt. Ich würde sagen, ich schnapp mir ein paar Freiwillige und dringe mit ihnen nach rechts vor, soweit es geht. Übernehmt ihr den linken Gang?«



Links wird es tatsächlich nach einigen Dutzend Schritt allmählich kühler. Boden, Wände und Decke sind wie aus schwarzgebranntem Lehm, von dem immer wieder dünne Platten abbröckeln. Vereinzelt tropft es dort von der Decke, wo die aufsteigende Hitze weiter oben auf kühlere Erdschichten gestoßen ist. Sobald Wassertropfen auf die nadelförmigen Kristalle treffen, lösen diese sich schäumend auf und zerlaufen zu kleinen, klaren Pfützen. Wenn man in eine davon tritt, beginnen die Schuhsohlen zu qualmen. Ihre Dämpfe brennen in Nase und Lunge (W6 +2 SP; bei *Hitzeresistenz* -2).

Bei den Kristallen handelt es sich um Schwefelkristalle, die sich in Wasser zu Schwefelsäure auflösen. Ein wahrer Schatz für Alchimisten. Sie können in kleinen Tonkrügen gesammelt werden, verursachen bei direkter Berührung mit verschwitzten Fingern jedoch Verätzungen ($\frac{1}{2}$ W6 +1). Versetzt mit Wasser lassen sich bis zu zwei Portionen konzentrierter Schwefelsäure gewinnen, die in Tontiegeln als improvisierte Wurfaffen verwendet werden können (3W6+6 TP auf organischen Materialien, Streuschaden: pro Schritt Entfernung -2, höchster W6 weniger).

BARANS RETTUNG

Schließlich ist etwas aus dem rötlichen Dämmer voran zu hören: Es klingt wie menschliches Schluchzen. Etwa 30 Schritt weiter kauert einer der Söhne der Krennesieks auf dem Boden (Baran, 14). Seine Kleidung ist zerfetzt und mit geronnenem Blut verschmiert (üble Schürfwunden). Er ist in keiner Weise ansprechbar, sondern so verstört, dass er nicht aus seiner kauenden Haltung gelöst werden kann. Offenbar wird man ihn zurück zu zweit *tragen* müssen. Auf jeden Fall sollte er so schnell wie möglich an die frische Luft. Falls nicht die gesamte Gruppe noch zweimal W6 +2 SP auf sich nehmen will, müssen nun zwei mit Baran zusammen umkehren. Der Rest hat zu erkunden, ob nicht noch andere überlebten.

TIEFER HINAB

Beim Weitergehen wird die Luft zusehends heißer und stickiger. Die Schwelbrände in den Wänden nehmen zu. Dafür ist jedoch auch etwas Neues zu hören: leise, metallisch hallende Schläge. Vielleicht wie von einem Amboss oder einem Hammerwerk, aber nicht ganz so regelmäßig. Sie werden unmerklich lauter: Offenbar kommen sie von sehr weit her. Beim Weitergehen wieder W6+2 SP wie oben.

Geisterchor: »Er ist nah«

DAS AUFGEGEBENE BERGWERK

Schließlich kommt die Gruppe an eine T-Kreuzung. Der Gang zur Rechten ist etwa 4x4 Schritt groß, deutlich dunkler und ohne künstliche Lichtquelle kaum zu überschauen. Auf seinem Boden finden sich geschmolzene Reste eiserner Schienen: Offenbar beginnt hier das aufgegebene Bergwerk. Auch aus diesem Gang kommt ein Geräusch: ein Schleifgeräusch, als würde etwas sehr Schweres über den Boden gezogen. Ganz langsam wird es lauter. Spätestens jetzt wäre es Zeit für ein wenig magisches Licht – ansonsten bleibt nur, geduldig abzuwarten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem Stollen her stapft langsam eine Gestalt auf euch zu, groß und stämmig wie ein Oger. Sie schleift an einer Stange etwas Wuchtiges hinter sich her. Statt Haut trägt sie Platten aus bleichem Leder. Ihr Kopf ist völlig kahl, anstelle von Augen gibt es schwarze Löcher und über dem vorspringenden Kiefer klafft ein lippenloses, von scharf zulaufenden Zähnen gezacktes Maul. Die Gesichtszüge aber sind eindeutig die von Hadmiga. Hände und Füße laufen in Klauen aus, ihre Arme sind jetzt mächtiger als die Oberschenkel tulamidischer Schönheiten. Über der

linken Schulter trägt sie eine lange Schlagkette aus Eisen. Und was sie hinter sich herzieht, ist eindeutig ein ganzer Amboss, verkrustet mit geronnenem Blut und Fleischfetzen. Dann grunzt das Wesen und unglaublicher Weise wuchtet es den Amboss an seiner Stange nach vorn, als wäre das eine besonders schwere Stoßwaffe! Anstelle des Schleifgeräusches ist jetzt nur noch grollendes, schweres Atmen zu hören. Durch den betäubenden Schwefelgestank dringt ein Geruch wie von faulendem Fleisch, als Hadmiga weiter auf euch zustapft.



Dieser derangierte Höhlenogger ist wieder nur eine Halluzination der Kopffüßler, so dass Fernkampf- oder magische Angriffe wirkungslos bleiben. Jedem Helden sollte klar sein, dass ein Stoß mit einem Amboss nicht pariert werden kann und das Opfer vermutlich augenblicklich zu blutigem Brei zerquetscht. Daher bleibt an dieser Stelle nur Flucht. Glücklicher Weise ist das (eingebildete) Monster so groß, dass es in dem kleineren Stollen nur langsam vorankommt und notfalls auch noch Baran auf dem Rückweg eingesammelt werden kann (wieder W6+2 SP wie oben).

Derangierter Höhlenogger

INI 9 RS 6 MR 9 LE 56 KK 40 KO
28 AT 15 (alle 2KR)* PA - TP 2W20+10 DK P

TOD DER WIRTIN DELUSIA

ZURÜCK IM WIRTSCHAUS

Wenn die angeschlagenen Helden wieder die Tür des Wirts-

Wuchtschlag, Gegenhalten

* Sucht die Gruppe tatsächlich den Nahkampf, um höhere Schnelligkeit und zahlenmäßige Überlegenheit auszunutzen, wechselt der Höhlenogger zur Schlagkette (DK S, AT 22, PA -, TP 2W6+10), mit der er sämtliche Gegner zugleich attackieren kann (1AT/KR). Pariert man die Schlagkette, muss eine vergleichende KK-Probe gelingen, um nicht entwaffnet zu werden, BF +1).

WIEDER DRAUßEN

Zurück an der Oberfläche können die Helden nun wenigstens einen Teilerfolg vorweisen. Von ihrem bisherigen Auftreten hängt ab, ob Jost ihnen dafür dankt oder umgekehrt die Schuld am Tod seiner restlichen Familie gibt. Am geschicktesten jedoch ist es (KL-Probe), wenn sie von grauenvollen Monstern erzählen, die unten in den Gängen hausen: Um zu verhindern, dass sie nach oben gelangen, müsse der Geröllhang unpassierbar gemacht werden (obwohl zumindest das eine Monster offenkundig zu plump und schwer für eine solche Kletterpartie aussah). Die entsprechenden Erdarbeiten halten die Einwohner wenigstens davon ab, die geplante Opferzeremonie für vielleicht alle zwölf Erzdämonen zu vollziehen. Hadmiga und ihre drei Freiwilligen (**Kasimir Köpenwind**, **Lynia** und **Linnerian Riethard**) könnte man bei Rückkehr auch an Seilen hochziehen.

Tatsächlich kehren jedoch alle vier nicht mehr wieder. Bei intensiver Pflege kann immerhin Baran dazu gebracht werden, mit Schluchzen aufzuhören. Stattdessen starrt er dann teilnahmslos vor sich hin. Die Dörfler kennen dieses Krankheitsbild nur allzu gut: Smaragdspinnen! Ein neuer Fall für Herrn Magister Krusold.

DAS BESONDERE AM VERLUST HADMIGAS

Bolim sollte offenkundig bedrückt auf die Gruppe zukommen und ihr erklären, dass der Verlust der Schmiedin vielleicht den Untergang Ortmarks bedeutet: Wer weiß, ob der neue Grundherr klug genug sein wird, 400 Dukaten für die dreijährige Lehrzeit eines neuen Schmieds zu zahlen? Vielleicht ist die Zukunft des Dorfes seit heute besiegelt. Und natürlich ist es auch schlimm, dass man weder Hadmiga noch ihren drei Begleitern die Letzten Ehren erweisen kann (obwohl alle vier bislang lediglich als verschollen gelten). Noch nicht einmal ein Sinnspruch kommt Bolim über die Lippen.

hauses erreichen, hören sie einen Schrei – wie der Todesschrei eines Mannes, irgendwo aus dem Erdgeschoss. Delusia steht

hinter der Theke und poliert Gläser: »Aber was ist euch? Das ist wahrlich keine Art, ein traviagefälliges Haus zu betreten!« Tatsächlich war der Schrei wieder eine Illusion der Kopffüßler. Delusia erklärt daher, nichts gehört zu haben. Jetzt aber müsse sie wieder zurück in die Küche. Dann dreht sie sich um und verschwindet durch die Tür hinter der Theke. *Sinneschärfe*: Irgendwie klangen ihre Schritte fast wie... Hufschläge?

Geisterchor: »Frau ihr nicht!«

Falls niemand auf die Idee kommt, hinterher zu schleichen, ist ein Röcheln aus der Küche zu hören. Wer sieht zuerst nach?

DELUSIA WIRD ENTTARNT

Sobald die Tür einen Spalt weit aufgezogen wurde, sieht man Delusia mitten in der Küche, hinter ihr auf dem Feuer ein großer, brodelnder Kessel. Sie ist gerade dabei, sich ihren Rock auszuziehen. Ihre Beine sind wie die eines Ochsen gebaut und laufen tatsächlich in Hufe aus. Außerdem hängt ein Ochschwanz aus ihrem Hinterteil. Vorn hingegen baumelt ein gewaltiges männliches Genital. Vor ihr auf dem Boden liegt Toran – flach auf dem Bauch, komplett nackt, mit gespreizten Beinen. Sein Rücken ist mit Kratzspuren übersät, ihm fehlt das halbe linke Ohr. Offenbar hat man ihm an diversen Stellen Fleisch aus dem Körper gebissen. Falls der erste Held nicht von alleine angreift, wird er bei diesem Anblick von Jähzorn übermannt (Kopffüßler) und stürzt sich auf Delusia. Was machen die anderen?

DER KAMPF

Im Moment des Angriffs passiert etwas Seltsames. Delusia gibt ein Geräusch von sich wie eine Katze, die Gras hochwürgt. Dann blasen sich ihre Wangen auf wie bei einem Frosch. Im nächsten Moment speit sie ein schwarzes Knäuel auf den Angreifer – groß wie ein Kindskopf, ein zuckendes Gewimmel aus schwarzen Blutegeln. W20 davon treffen, bei gelungenem *Ausweichen-3* nur die Hälfte (Streuung). Sie alle saugen sich sofort fest und verursachen je 1 SP/KR. Je KR können W6 von ihnen erschlagen werden, falls die Waffe fallengelassen wird (sonst W6/2). Sollte dahinter noch ein weiterer Held gestanden haben, so treffen ihn halb so viele Blutegel (bei gelungenem *Ausweichen* volle Anzahl), kein Ausweichen möglich.

Delusia nutzt den Moment, zieht ihren Rock hoch und springt zum Messerblock. Mit jeder Hand ergreift sie ein Hackbeil und attackiert. Der Sieg über sie könnte den ein oder anderen Helden für die schmachliche Flucht eben entschädigen.

Finte, Wuchtschlag, Gegenhalten, Kampfgespür, Blitz dich find
Alle 3 KR verzichtet Delusia auf ihre AT, um stattdessen weitere Blutegel zu speien.

NACH DEM KAMPF

Als sie endlich erschlagen am Boden liegt, beginnt ihr Körper zu zucken. Er bäumt sich auf, mit dem Geräusch sich verformender Knochen begradigen sich die Beine und nehmen wieder menschliche Konturen an. Aus ihren Hufen wachsen blutige Zehen und überziehen sich mit Haut. Schließlich liegt sie wieder da, wie man sie kennt. Auf einmal öffnet sich die Küchentür: »Ich muss schon sagen, es ist eine Unverfrorenheit, wie lange eine anständige Frau hier auf ihr Badewasser warten muss!« – Kasmyra steht da, nur in ein Handtuch gewickelt. Als sie die Helden über den beiden Leichen sieht, lässt sie es vor Schreck fast fallen.

Vermutlich hat die Gruppe nun noch eine Stunde, ehe die ersten Dörfler von den Erdarbeiten ins Wirtshaus kommen. Falls kein Held sonderlich gut kochen kann, übernimmt Kasmyra dies, indem sie ihr Badewasser im Kessel in eine Suppe verwandelt. Insgesamt *soll* Kasmyra Delusias Nachfolge übernehmen: Daher empfiehlt es sich, sie jetzt bereits resolut auftreten und sich nicht durch Ausflüchte abwimmeln zu lassen. Im besten Fall reißt sie, sobald die Situation erklärt wurde, das Kochzepter an sich, obwohl auch Helden kochen könnten.

Tatsächlich erlitt Knecht Toran in der Küche einen Herzinfarkt, worauf die Kopffüßler rasch improvisierten. Natürlich ist er noch bekleidet. Delusia hatte ihm allerdings das Hemd aufgeknöpft, als er plötzlich keine Luft mehr bekam. Falls die Helden Kasmyra im Zuge ihrer Erklärungen sagen, der Knecht sei nackt, so wird sie das lediglich als übertrieben für „nicht korrekt gekleidet“ interpretieren und die Helden vielleicht für ein wenig prüde halten.

VERHEIMLICHEN?

Klar werden sollte der Gruppe (notfalls durch Kasmyra), dass die Dörfler beim Abendessen von Delusias und Torans Tod erfahren müssen, wenn sie Gelegenheit zur üblichen Leichenwache haben sollen. Das ist natürlich besonders schlimm: Schmiedin und Wirtin am selben Tag zu verlieren. Überlegungen, Nachricht und Leichenwache zu verschieben, um gerade angesichts des Traums letzte Nacht keine weitere Panik zu schüren, sind jedoch zum Scheitern verurteilt: Bei den derzeitigen schwül-sommerlichen Temperaturen würden die Körper bereits am nächsten Tag erste Verwesungserscheinungen aufweisen und hätte sich die Leichenstarre schon gelöst, so dass der Schwindel auffliegt. Somit würde die Gruppe sowohl den

INI 17 RS 2 MR 9 LE 28 KK 17 KO 16
AT 17 (2 AT/KR) PA 15 TP W6+3 (KK-Bonus) DK H

Zorn der Dörfler auf sich ziehen, die Delusia sehr geschätzt haben, als sich auch Boron gegenüber verantworten müssen. Dörfler wie Jost könnten auf die Idee kommen, dass Delusia sterben musste, weil sie den Helden vom Traum erzählt hat. Soll die Totenwache im Wirts- oder Rathaus stattfinden? Freiwillig für sie meldet sich die stumme Helmine Onderbruk, die auch die Leichen herrichtet (was heißt, dass auch Bolim wachen muss).

DIE NACHT DER GEISTER VORBEREITEN

Im Hinblick auf die in dieser Nacht folgenden Ereignisse sollte eine Meisterfigur (Basilio, Bolim, Kasmyra...) den vermutlich bereits deutlich angeschlagenen Helden dringend anraten, bei Rusena ein paar Heilkräuter zu erstehen (entfalten ihre Wirkung bis Mitternacht).

Nach dem Abendessen fällt es nun der Gruppe zu, das Wirtshaus auf die Nacht der Geister vorzubereiten (woran Bolim sie erinnert). Die Charaktere kennen das natürlich schon aus vergangenen Jahren: Vor alle Türen und Fenster werden spiegelnde Gegenstände gestellt, die angeblich Geister fernhalten. In einer ärmlichen Gegend wie dieser heißt dies, dass man überwiegend Besteck aufrecht in kleine Spalten klemmt.

НИОБАЛД УНД ЕЛЫСМИНЕ КОММЕН АН

Während die Helden damit beschäftigt sind, erscheinen Niobald und Elysmine im Wirtshaus. Niobald war dagegen, die Nacht der Geister dieses Jahr allein auf dem großen Gutshof zu verbringen. Elysmine hingegen ist es peinlich, ihren Pflichten nicht nachzukommen (»Wer füttert denn jetzt morgen früh das Vieh?«). Ihr schlechtes Gewissen verstärkt sich noch dadurch, dass jetzt offenbar ausgerechnet die Büttel das Wirtshaus führen, so dass ihr Anblick sie rot und betreten werden lässt. Ggf. kann sie unter vier Augen durchblicken lassen, dass das Ganze in erster Linie eine Idee ihres Mannes war.

DIE NACHT DER GEISTER

HINTERGRUND

Der Urgrund will Verwirrung und Chaos an der Oberfläche maximieren, indem er in dieser Nacht die Beschützer des Dorfes in Wahnsinn oder Flucht treibt. In seinen Augen haben sie bereits ihren Teil beigetragen und lässt sich die Panik nun am besten weiter schüren, indem man sie ausschaltet. Aufgrund ihrer Kopffüßler sind die Helden dankbare Opfer: Was in dieser Nacht Illusion ist und was einer Kombination aus Geisternacht, Kraftliniennodix und Unheiligtum entspringt, kann im Einzelnen offen bleiben. Der Geisterchor schweigt während

Tatsächlich fürchtete Niobald, dass die frisch verstorbene Elida sich an ihm rächen und Elysmine alles verraten könnte.

DELUSIAS UND TORANS TOTENWACHE

Fast das gesamte Dorf kommt, um Abschied zu nehmen, so dass sich die Totenwache bis weit über die zweite Nachtstunde (23.00) hinzieht. Einem wachenden Helden werden dabei mehrfach böse Blicke zugeworfen (»Diese Zwölfgöttergläubigen sind immer so schnell mit Feuer und Schwert zur Hand«). Tatsächlich werden die Letzten (bis auf Helmine und Bolim) erst gehen, wenn der Held versteht, dass seine Anwesenheit hier als unangemessen empfunden wird (»Alles hat erst angefangen, als die Fremden kamen. Ohne sie wären Delusia und Hadmiga vielleicht noch am Leben«; »Das ist hier nicht üblich, dass auch die Mörder wachen«; »Und dabei hat der Herr Hogward extra noch jesacht, dass ihr die Erwachten nicht töten sollt!«). Die Frei- bzw. Kleinbauern fürchten um die Zukunft ihres Dorfes und wollen nach den Geschehnissen heute der Gruppe die Schuld geben -- so dass es vielleicht angebracht wäre, besser schon einmal eine gute Grabrede für morgen früh auszuarbeiten. Falls es nicht gelingt, alle Helden zu vertreiben, bleibt zu hoffen, dass ihre Gefährten sie im Laufe der weiteren Geschehnisse dieser Nacht von selbst holen.

SCHLAFENSZEIT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Helden mit der besten Probe auf Sinnschärfe:

Als du deine Kleidung zusammenlegst/Rüstung polierst, stellst du auf einmal fest, dass da vier Löcher drin sind (bis zu RS 5, zwei auf Höhe der Schulterblätter, zwei deutlich tiefer und mittiger).

Ein Kopffüßler war einen Moment unaufmerksam.

dieser Nacht.

НÄЧТЛИЧЕС ЕРВАЧЕН

Im Wirtshaus schlafende Helden schrecken zur Mitternachtsstunde auf, als in der Küche ein durchdringender Ruf ertönt: »Toraan!«. Die Stimme klingt wie die von Delusia, jedoch eigentümlich hohl und bar aller Bässe.

ТЈАЛКА ЕРСЧЕИПТ

Mitten im Zimmer „ihres“ Helden steht Tjalka. Ihre Gestalt ist

eigentümlich durchsichtig und wogt hin und her, als wäre sie unter Wasser. Sie verharnt ansonsten vollkommen unbeweglich und starrt den Helden vorwurfsvoll an (MU-TA); Interaktion ist nicht möglich. Nach Ablauf einer Stunde verschwindet sie wieder, auf spiegelnde Gegenstände reagiert sie in keiner Weise – blöder Aberglaube!

DELUSIA ERSCHEINT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Küche ist eine ungewöhnlich durchscheinende Delusia gerade damit beschäftigt, das Feuer unter dem großen Kessel auf dem Herd zu schüren. Genauer gesagt versucht sie mehrfach, ein Holzscheit aus dem Vorrat zu ziehen und in das Herdfeuer zu legen. Ihre Hände greifen jedoch immer wieder hindurch, was sie offenkundig sehr verärgert. Schließlich gelingt es ihr doch noch, wobei ihre Hände allerdings recht weit im Holz versinken. Nachdem sie es ins Feuer geworfen hat, ruft sie erneut: »Toran! Keine Zeit für ein Schläfchen! Frau Kasmyra wartet auf ihr Badewasser!«

Delusia wurde von dem plötzlichen Angriff der Helden in ihrer Küche völlig überrumpelt. Die ganze Szene erschien ihr so unwirklich, dass sie sie als Einbildung abtat und inzwischen komplett vergessen hat. Ebenso weiß sie nichts mehr von Torans Herzinfarkt. Sie erinnert sich noch daran, dass das Badewasser für Kasmyra zu kochen begann und das Hoffräulein lange Wartezeiten gar nicht schätzt. Delusias energischem Wesen entspricht es, einfach dort weiterzumachen, wo sie aufgehört hat. Von kleineren Widrigkeiten wie ihrem physischen Dahinscheiden lässt sie sich nicht aufhalten. Bislang ist es ihr noch nicht einmal aufgefallen. Entsprechend lässt sich mit ihr interagieren, als wäre sie noch am Leben (MU-TA+2).

Die Aufgabe besteht hier darin, der willensstarken Delusia ihr Ableben klar zu machen: »Papperlapapp! Für solche Geschichten habe ich jetzt keine Zeit«. Sobald es gelungen ist, steigen Geistertränen in ihre Augen: »Aber... was soll ich denn jetzt tun? Ich hab doch nichts anderes gelernt?« -- Es gilt, ihr zu verdeutlichen, dass Golgari sie nach Ablauf der Namenlosen Tage sicher in Traviyas Paradies tragen wird.

BARANS AUFTRIFF

Kaum ist Delusia befriedet, hört man die schwere Wirtshaustür. Jemand kommt in den dunklen Schankraum und stolpert über Bänke und Tische.

Im Schankraum findet sich Baran, offenbar panisch. Er gesti-

kuliert wild und versucht mehrmals, etwas zu artikulieren, bringt aber nur erstickte Laute hervor. Dann stolpert er auf den nächststehenden Helden zu und will ihn Richtung Ausgang ziehen, während er mit der zweiten Hand wild in diese Richtung gestikuliert. Offenbar will er, dass man ihm folgt. Falls die Gruppe sich dazu nicht bewegen lässt, kann er auch noch eine kurze Pantomime vollführen, in der jemand mit einem Messer auf etwas einsticht, worauf dann ein anderer röhelt, gurgelt und zusammenbricht.

LECHMINS AUFTRIFF

Sobald die Gruppe ihm folgen will und die Wirtshaustür erreicht, trifft sie dort auf Lechmin – ebenfalls panisch und kreidebleich, überall mit Erde verschmiert: »Der Boronsanger! Ihr müsst sofort kommen! Man hat ihn völlig zerstückelt!«. Bei näherer Befragung kann Lechmin berichten, dass er zum Boronsanger geschlafwandelt war (*Affinität zu Geistern*). Dort ist er (im wörtlichen Sinne) über ein frisch ausgehobenes Grab gestolpert. Am Kopfende hat jemand eine hölzerne Büste aufgestellt und am Fußende... lag der zerstückelte Leichnam von Ornibian! Lechmin sollte auf jeden Fall anschließend nach Hause geschickt werden wegen zu großer Gefahr bzw. ggf. Ausgangssperre.

TEILUNG DER GRUPPE

An dieser Stelle soll die Gruppe sich trennen: Baran besteht stumm darauf, dass jemand mit ihm kommt, und der einsetzende Nieselregen droht, sämtliche Spuren auf dem Boronsanger zu vernichten. Diese Teilung weckt vermutlich sofort genrespezifische Erwartungen, mit denen weiter gespielt werden kann.

Die neblige Nacht lässt nur eine Sichtweite von knapp über 20 Schritt zu. Gruppe 1 wendet sich gen Firun (Boronsanger), Gruppe 2 gen Praios (Krennesiek-Gehöft). In beiden Gruppen kann der Held mit der jeweils höchsten AG bzw. niedrigsten *Körperbeherrschung* während des Weges eine Probe ablegen (*Körperbeherrschung* –AG), inwieweit ihm die Situation auf die Blase schlägt. Bei Misslingen muss er oder sie sich kurz absetzen, um Wasser abzuschlagen.

JASPER BORKMEISTERS GEIST I

Bleiben auf diese Weise in einer Gruppe nur noch zwei Helden übrig, kann einer von ihnen (vorzugsweise in Gruppe 1) von Jasper Borkmeisters Geist befallen werden (3x würfeln): Wie ein Schlafwandler geht er in eine bestimmte Richtung (tatsächlich: der nächste Kuhstall mit Kalb) und zieht dabei eine Waffe (am besten Dolch oder Messer). Er ist in keiner Weise ansprechbar und kommt erst wieder zu sich, wenn man ihn rüttelt o.ä. – und erinnert sich dann an nichts. Anderenfalls

wird er tatsächlich bis zu diesem Kuhstall gehen und sich anschicken, dem Kalb die Kehle durchzuschneiden.

Die kurze Szene soll der Gruppe klar machen, dass sie sich in dieser Nacht nicht einmal aufeinander verlassen kann. Falls der

Besessene allzu frühzeitig aufgeweckt wurde, sollte es in der zweiten Gruppe dann den Helden treffen, der gerade dem Ruf seiner Natur folgt (was im Gelände dort ein wenig Suchen nach sich zieht, so dass die Intention des Geistes klarer wird).

GRUPPE I

DAS FRISCHE GRAB

Auf dem Boronsanger lässt sich zunächst feststellen, dass Ornibians Leichnam fein säuberlich am Fußende des Grabes aufgestapelt wurde: Zuunterst liegt der Rumpf, darauf die Beine, darüber die Arme. Obenauf sitzt der Kopf, Richtung Grab gedreht, man hat ihm die Augen geschlossen. Die Holzbüste am Kopfende des Grabes stellt Delusia dar (Insgesamt eine „Liebestat“ des in dieser Nacht wahnsinnig gewordenen Schäfers Firunislaus). In der frisch aufgeworfenen Erde lassen sich noch Spuren von recht kleinen Stiefeln finden und Fußabdrücke von Lechmins Schuhen (Die Spuren verlieren sich außerhalb des Boronsangers auf dem festgetretenen Weg gen Fiolbar). Kampf- oder heilkundeerfahrene Helden können sofort sagen, dass Ornibian offenbar mit einer Axt zerteilt wurde. Falls beide Gruppen nicht getrennt gemeistert werden, sollte diese Information nur auf einem Zettel zugänglich gemacht werden!

ELIDAS GEIST I

Noch ehe die Gruppe den Spuren zurück bis zum Tor des Boronsangers folgen kann, schält sich von dort her eine Gestalt aus dem Nebel und hält auf die Gruppe zu. Es ist Elida, in demselben weißen Seidennachthemd, in dem sie gestorben ist, nur diesmal leicht durchscheinend. Von der Gruppe will sie wissen, ob diese ihren Mörder endlich gefunden habe, vorher könne sie keinen Frieden finden. Im Gespräch wirkt Elida jedoch eigentümlich teilnahmslos, fast schon geistesabwesend (falls das Wortspiel gestattet ist). Die Gruppe sollte sie nun mit der Frage bedrängen, woher sie von dem Mordanschlag wusste. Notfalls muss sie selbst das Stichwort dafür geben: »Ich war ihm schon auf der Spur. Aber dann kam er mir zuvor«. Sobald nachgehakt wird und Elida zur Antwort ansetzt, entgleisen auf einmal ihre Züge. Die Grundherrin sieht plötzlich sehr überrascht aus, dann beginnt sie zu husten, zu würgen und schlägt sich die Hände vor den Mund. Als sie sie langsam wieder senkt, liegt ihre Zunge darin. Sie starrt die Helden ungläubig an.

Als nächster Versuch einer Informationsvermittlung bietet sich das Schreiben an – entweder auf Papier (falls ein Held so was dabei hat) oder mit dem Finger in die ausgehobene Boronserde. Sobald der Stift das Papier bzw. Elidas Finger die Erde berührt, verfärben sich die Adern an ihrer Hand tief-

schwarz und sie erstarrt. Die Verfärbung kriecht langsam ihren ganzen Arm hoch, dann den Hals Richtung Kopf. Zwischen den schwarzen Adern wird die Haut rissig und beginnt zu rieseln. Elida versucht zu schreien, dann aber löst sich ihr ganzer Arm immer schneller auf und kurz darauf ist ihre Gestalt vollständig zu weißer Asche zerfallen. Wie Blätter im Wind schaukeln größere Teile allmählich zu Boden. Nur Elidas entsetzter Gesichtsausdruck steht den Helden noch vor Augen.

ELIDAS GEIST II

Im nächsten Moment tritt eine weitere Gestalt aus dem Nebel: Es ist wieder Elida. Tiefschwarze Adern überziehen ihre bleiche Haut wie Wurzelwerk, auch die Augen sind pupillenlos schwarz. Ihr Nachthemd bewegt sich, als würde starker Wind daran zerren. Ihr offenes Haar treibt nach oben wie unter Wasser und bewegt sich wie im Wellengang. Den rechten Arm hält sie steif und anklagend auf die Gruppe gerichtet, während sie mit hölzernen Schritten langsam näher stapft. Sie öffnet ihren seltsam eingefallenen Mund zu einem Wutschrei: Weder Zunge noch Zähne sind mehr zu sehen. Zehn Schritte weiter rechts tritt nun eine zweite Gestalt aus dem Nebel: Es ist ebenfalls Elida! Und dann erscheint noch eine. Und noch eine. Ein Dutzend kreist die Gruppe ein und stakst mit erhobenem rechten Arm näher. Hinter ihnen schälen sich noch weitere Gestalten aus dem Nebel: Ein Schritt hohe, haarlose Spinnen, bleich wie Gebein, mindestens ein Dutzend. Sollten die verzerrten Schreckgestalten einen Helden berühren (nur mit magischen oder geweihten Waffen parierbar), so greifen sie in ihn hinein und lassen ihre Hand im Körperinneren fest werden (2W6+2 SP in der jeweiligen TZ bzw. Gift von Kopffüßlern). Kampf mit Magie, magischen oder geweihten Waffen ist möglich: Sobald eine Schreckgestalt „getötet“ wurde, löst sie sich in dünnen Rauch auf. Die Spinnen hingegen kämpfen nicht, sondern führen von Kampfbeginn an einen eigenartigen Tanz auf, als wären sie Marionetten: Nach drei Aktionen können sie auf diese Weise gemeinsam einen *Horriphobus* auf alle Helden mit *Zauberwirkung erzwingen* ausbringen (3x würfeln: 4 Zf+). Spätestens dies sollte die Gruppe in die Flucht schlagen, wobei bis zu zwei Schreckgestalten einen Passierschlag auf jeweils einen Helden frei haben (falls noch keine Bresche geschlagen wurde). Alle Helden

sollten bei der Flucht eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -4 – TA – AG ablegen, um nicht kopflos in unterschiedliche Richtungen zu flüchten! Niemand wird sie verfolgen.

Schreckgestalten

INI W6+12 **AT** 15 **PA** - **TP** 2W6+2 **DK H** **LE** 22 **RS** 0 **MR** 5 **GW** 6

Immun gegen Beherrschungszauber, Austreibung -9



DAS VERFALLENE DORF, VERSION I

Ob Gruppe 1 nun gemeinsam oder auf unterschiedlichen Wegen zurück ins Dorf flüchtet – ihnen allen scheinen die Häuser nun einschließlich des Wirtshauses nicht nur verlassen, sondern auch deutlich verfallen: Türen hängen schief in ihren Angeln, Fenster sind herausgefallen, Teile von Dächern eingestürzt, Schlingpflanzen überwuchern die Fassaden. Offenbar lebt hier schon seit Jahrzehnten niemand mehr. Auch von der Leichensammlerin findet sich keine Spur. Nur hin und wieder hoppelt ein Hamster um eine Ecke.

Die Gruppe soll das verfallene Dorf so lange erkunden, bis jemand irgendwann auf die Idee kommt, eines der Gebäude zu betreten (Haus 1). Poltergeister werfen dann die Tür hinter ihm zu und halten sie verschlossen (KK 50). Während die Gefährten draußen noch versuchen, sie zu öffnen, schrillt plötzlich der Todesschrei einer Frau aus dem Nachbarhaus (Haus 2). Sobald der erste hineingestürzt ist, werfen Poltergeister auch hier die Tür zu. Die folgenden drei Szenen finden entsprechend gleichzeitig statt.

HAUS 1: BEGEGNUNG MIT HOGWARD

Die Häuser sind im Innern ebenso verfallen wie von außen: Viel Inventar ist zerschmettert, als hätten Kämpfe stattgefunden. Über eine der Wände wurde in großen, rostbraunen Buchstaben (Blut?) geschrieben: „Nicht die Hamster essen“. Aus einer dunklen Ecke tritt plötzlich eine

Gestalt: »Ist es endlich vorbei?« -- Es handelt sich um Hogward, völlig verängstigt, ohne Stab und offenbar dem Wahnsinn nahe. Er zittert am ganzen Körper und hält sich noch geduckter als sonst, als würde er jeden Moment mit einem Angriff aus allen Richtungen rechnen. Vor einem Helden sinkt er auf die Knie und umklammert dessen Beine: »Ihr müsst mir glauben! Das habe ich alles nicht gewollt! Es sollte ganz anders ablaufen! Ich wollte doch nicht... (beginnt zu schluchzen)... dass irgendjemand verletzt wird...«. Sobald man ihn mit Fragen bedrängt, was passiert sei, richtet er sich auf und umklammert die Schultern des Helden: »Es tut mir so leid! Ich wollte euch das nicht antun. Der Meister hat es mir befohlen! Bitte – Vergebt mir!«. Sobald der Held darauf reagiert hat, schlägt plötzlich von außen etwas mit ungeheurer Wucht gegen die Hauswand. Latten brechen, Balken knicken ein. Hogward wendet sich mit einem Ausdruck äußerster Panik in diese Richtung. Dann zerspringt seine ganze Gestalt, als wäre sie ein Spiegelbild. Im nächsten Moment ist der Raum wieder leer. Das Haus kann durch ein Fenster verlassen werden.

Draußen ist nur die beschädigte Hauswand zu sehen. Wird Hogward am nächsten Tag auf diese Vision angesprochen, verstört sie ihn sehr. Er wird sich jedoch vorerst noch in Schweigen hüllen und den letzten Tag abwarten.

HAUS 2: GEFANGEN IN DER FEUERSBRUNST

Schlagartig steht das gesamte Hausinnere lichterloh in Flammen. In rasender Eile schlagen die Feuerzungen mannshoch und greifen auf den Helden über. Seine Haare fangen Feuer, es beginnt, nach verbranntem Fleisch zu riechen. In der ersten KR erleidet er 2W6 Feuerschaden, in der zweiten +2, in der dritten +4 usw. Falls ihm keine Flucht z.B. durch ein vernageltes Fenster gelingt (erstickt alle Flammen augenblicklich), kann er sich noch auf dem Boden umherzurollen versuchen, wird jedoch letztlich verbrennen. Nach zehn KR erwacht er im Hausinneren aus der Illusion (RD 16, -½ LE). Auf jeden Fall sollte er jedoch zumindest einige leichtere Brandwunden davontragen (bei Flucht -¼ SP).

Ein NACHTALP

Sollte noch ein Held notgedrungen draußen auf der Straße verblieben sein, löst sich ein Schatten aus einer Ecke und greift ihn an.

Nachtalp

INI W6+12 **AT** 15 (Hände, 2AT/KR) **PA** 10 **TP** W6 **DK H** **LE** 240 **RS** 6 **GW** 8

Der Alp lässt erst von seinem Opfer ab, wenn er 12 SP ange richtet hat (kein permanenter LE-Verlust). Dann verweht die Gestalt wie Rauch.

Ein Dorf voll Zombies

Anschließend sollte die versprengte Gruppe 1 sich wieder zusammenfinden. Nachdem sie sich über ihre Erlebnisse ausgetauscht hat und entweder in Ratlosigkeit versinkt oder einen neuen Plan fasst, schälen sich fünf Gestalten aus dem Nebel: Sie wanken unbeholfen näher, hinken stark und stöhnen wie unter Schmerzen. Es handelt sich um Zombies, deren blankes Gebein nur noch fleckenweise durch verwesenes Fleisch bedeckt wird. Trotzdem ist zu erkennen, um wen es sich handelt: Kasmyra (einäugig), Jolantha (einarmig), Lechmin, Firunislaus (augenlos) und Lubald (armlos).

Dörfler-Zombies

INI W6+6 **AT** 10 (Hände, 2AT/KR) **PA** 7 **DK** H
TP W6+2 **LE** 25 **RS** 0 **MR** 8 **KK** 16 **GW** 6
Nicht durch Stichwaffen verwundbar.

FLUCHT

Falls die Gruppe nicht flieht, sondern den Kampf aufnimmt und gewinnt, ist anschließend grollend schweres Atmen durch den Nebel zu hören sowie schwere Schleifgeräusche: Drei derangierte Höhlenoger nähern sich, wie sie bereits im

GRUPPE 2

DER BLUTIGE JOST

Baran führt Gruppe 2 zum Krennesiek-Gehöft neben der Erdspalte. Der immer noch aus ihr aufsteigende Dampf mischt sich so dicht mit dem Nebel, dass von dem Loch im Boden nichts mehr zu sehen ist. Weiße Wolken haben sich wie ein Leichentuch um das Wohnhaus gelegt.

In der Stube sitzt Jost am Tisch, den Kopf in den Armen vergraben, vor sich eine leere Flasche Lyckschnaps. Offenbar ist er betrunken eingeschlafen. Baran zeigt immer wieder panisch auf ihn, dann schlägt er die Hände vors Gesicht, sinkt an der Stubenwand zu Boden und schluchzt.

Auf Anrufe reagiert Jost nicht. Bei *Sinnenschärfe* -4 ist jedoch leises Schnarchen zu hören. Wird er gerüttelt, erwacht er mühsam, schaut vom einen zum anderen und lallt mit schwerer Zunge: »Was, bei allen Niederhöllen, macht ihr schon wieder hier?«. Gesicht und Oberkörper sind blutbespritzt. Unter seinen verschränkten Armen ist jetzt auch die Schneide eines großen Fleischmessers zu erkennen, bis zum Heft voll Blut.

Jost wurde im Schlaf von Jasper Borkmeisters Geist besessen, der sich des Körpers bediente, um zwei Kälber in den benachbarten Ställen abzustechen (was Baran

aufgegebenen Bergwerk begegneten. Einer von ihnen ist Hadmiga, ein anderer Haldoryn. Sie ziehen an schweren Eisenketten Schlagkugeln von einem Schritt Durchmesser hinter sich her bzw. Haldoryn ein eisernes Wagenrad. Der dritte greift sich ins Maul und zieht die zerkaute Fellreste eines Hamsters hervor. Haldoryn bleibt plötzlich stehen, zieht laut schnüffelnd Luft in seine Nase, stößt einen fauchenden Laut aus und hält dann direkt auf die Helden zu.

Spätestens diese Begegnung sollte die Gruppe in die Flucht schlagen. Ihre augenlosen Verfolger sind langsam, aber unerbittlich. Auf der Flucht (Stadtplan einbeziehen) können nach Belieben vereinzelt Gegner aus *Von Toten und Untoten* eingebaut werden: *Würger*, *Prügelknabe*, *W6+2 Schädelspinnen*, *Tödliche Unschuld* (Thalania Fangeysen), *Schleuderer*, *Fleischkoloss*, *Knochenloser* oder *Halbkörperlicher Seelenfresser*. Wird wahllos Schutz im nächstgelegenen Gebäude gesucht, warten dort weitere Schatten (Nachtalpen).

Die Gruppe sollte von einem Schrecken in den nächsten geraten, bis sie die Ausweglosigkeit ihrer Lage erkennt: Weder auf den Straßen noch in den Häusern ist man sicher. Vielleicht wird dennoch ein Plan gefasst (im Zellentrakt des Rathauses verbarrikadieren, das Dorf verlassen etc.). An diesem Punkt kann zu Gruppe 2 umgeschaltet werden.

gesehen hat). Jost weiß davon nichts.

Für die Gruppe sieht es nun wahrscheinlich aus, als wäre Jost für die Greueltat am Boronsanger verantwortlich. Vermutlich will sie ihn daher inhaftieren. Der Kleinbauer ist zu betrunken, um sich effektiv zu verteidigen oder zu wehren, beschimpft die Helden dafür jedoch umso blumiger: »Schurken, Schufte! Schlafmützen! Menschenräuber! Söldnerseelen! Galgenstricke! Strauchdiebe!«. Angebracht wäre, Baran nicht allein hier zurückzulassen, sondern im Wirtshaus einzuquartieren. Notfalls läuft er aus eigenem Entschluss hinterher.

DIE ERDSPALTE

Wenn die Gruppe wieder nach draußen tritt, ist der Nebel nunmehr dicht wie eine weiße Wand: *Orientierung* -3, um einschätzen zu können, wo genau die Erdspalte beginnt. Mit jedem Schritt wird die Sicht schlechter. Plötzlich tut sich direkt vor den Füßen ein Abgrund auf: Trotz *Orientierung* sind die Helden genau auf den eingebrochenen Kohleflöz zu gelaufen. Von unten sind eigenartige Geräusche zu hören: eine Mischung aus Schlurfen und Schaben, dazu grollend schweres Atmen. Für einen kurzen Moment bricht der Nebel auf:

Unten, etwa auf halber Höhe zum Kuhstall, stapft eine der ogerartigen, ledrigen Kreaturen den Hang hinauf, hinter sich her zieht sie an einer wuchtigen Kette eine gut einen Schritt große Schlagkugel aus Eisen. Nach jedem Schritt rutscht sie auf dem losen Hang wieder ein Stück zurück, ohne sich davon beirren zu lassen. Schwerfällig und gleichmäßig setzt sie einen Klauenfuß vor den anderen, bis der Boden endlich fest genug getrampelt ist, um sie zu tragen. Schemenhaft sind noch die Silhouetten von zwei oder drei weiteren dieser Kreaturen zu erkennen, die sich über die ganze Breite des Hangs hinweg an den Aufstieg gemacht haben. Ihr schwerer Atem scheint von überall her zu kommen.

Bei kurzer Überlegung (KL-Probe) sollte klar sein, dass diese Aufstiegsstrategie zum Scheitern verurteilt ist: Wird die lose Erde festgetreten, kann letztlich nur eine steile Erdwand übrig bleiben. Nicht alle Helden jedoch sind zu solchen Überlegungen fähig und sicherheitshalber sollte man wohl trotzdem im Dorf Alarm schlagen.

DAS VERFALLENE DORF, VERSION 2

Sobald die Gruppe aus dem dichten Nebel herausfindet, stellen sich sämtliche Gebäude für sie als verlassen dar. Viele Türen und Fenster sehen wie eingedrückt aus und vereinzelt liegen zwischen den Häusern Leichen. Sie starben offenbar durch wuchtige Axthiebe. Den meisten wurde zudem das Fleisch von den Knochen gefressen, so dass sie sich nicht mehr identifizieren lassen. In den verbliebenen Resten finden sich Bissspuren (etwa Menschengröße, nicht mehr genau bestimmbar). Erkennbar ist **Minhilde Kornbeisser**, die mit gusseiserner Pfanne in der Hand offenbar im Kampf starb. Alle Leichname zeigen lediglich erste Anzeichen von Verwesung (max. 1 Tag). Eines der Holzhäuser der Kleinbauern sieht aus, als hätte etwas sehr Großes die Tür eingedrückt und wäre dann auf der anderen Seite einfach durch die Wand wieder herausgebrochen; auch die Bruchkanten hier wirken noch recht frisch.

DER WURMLING

Auf dem Marktplatz, ziemlich genau zwischen Wirts- und Rathaus, steht eine unbewegliche Gestalt. Sie trägt einen tief ins Gesicht gezogenen Schlapphut und den weiten Überwurf eines Fuhrmanns, der bis zum Boden reicht. Die Ärmel baumeln leer an den Seiten herab. Von der Gestalt her kommt ein leises, schmerz erfülltes Wimmern.

Die unter der Kleidung verborgene Kreatur wird erst angreifen, wenn zumindest ein Opfer annähernd in Reichweite ist (3 Schritt). Fernkampfangriffen sollte vorgebeugt werden durch die Mitleid erregenden Geräusche, mit denen sie ihre Opfer

anlockt (Falls dies nicht gelingt, stürzt sie brüllend auf ihre Opfer zu und stirbt dann ggf. vorzeitig durch Projektile oder Magie). Nähert man sich ihr bis auf fünf Schritt (oder wirkt einen *Flim Flam* von hinreichender Stärke), so lässt sich ihr Gesicht erkennen: Es ist vollkommen bleich und eigenartig zerlaufen, als wäre weißes Wachs zu nahe an ein Feuer geraten. Augenhöhlen und Mund sind nur noch andeutungsweise zu erkennen. In Verbindung mit ihren Lockgeräuschen kann dieser Anblick zur gefährlichen Fehleinschätzung führen, es hier mit einem *Opfer* dunkler Mächte zu tun zu haben.

Sobald die Kreatur zum Angriff übergeht, teilt sich plötzlich der Fuhrmannsüberwurf. Hervor schießen vier weißliche, beindicke und wurmartige Gebilde, am Ende jeweils ein fast den gesamten Durchmesser einnehmendes brüllendes Maul, rundum mit spitzen Zähnen besetzt. Der hinter der Gruppe ein wenig zurückgebliebene Baran läuft bei diesem Anblick schreiend in den Nebel davon.

Wurde die Kreatur besiegt, so bleibt sie schlicht tot liegen und kann untersucht werden. Tatsächlich besteht sie aus sieben wurmartigen Gebilden, die einem Knäuel in der Mitte entspringen. Die untersten beiden enden in halbkugelförmigen „Füßen“, das oberste verdickt sich zu einem klumpenartigen Kopf mit dem bereits bekannten Gesicht. Statt Blut läuft eitrige-gelbe Flüssigkeit aus.

Wurmling

INI W6+14 **AT** (4 AT/KR, auch auf mehrere Gegner)
16 PA - TP W6+3 **DK** S **LE** 25 **RS** 2
MR 8 **KK** 14 **KO** 12 **GW** 7

DAS WIRTSHAUS

Das Erdgeschoss des Wirtshauses ist komplett verbarrikiert: Tische wurden von innen gegen Türen und Fenster geschoben und z.T. vernagelt. Die Eingangstür sieht aus, als hätte jemand mit einer schweren Axt darauf eingeschlagen. Hinter dem teilweise durchhauenen Holz ist eine weitere Tischplatte erkennbar. Einige der Fensterscheiben wurden eingeschlagen, an den Platten dahinter sind Kratzspuren zu erkennen. Hier und da ist ein abgebrochener Fingernagel stecken geblieben (menschlich). Entweder verschafft man sich gewaltsam Zutritt oder klettert die Rankhilfen bis zu den unverbauten Fenstern im Obergeschoss hoch, um eines einzuschlagen. Auf Klopfen und Rufen reagiert niemand.

Das Obergeschoss ist weitgehend verwüstet: An mehreren Stellen wurde das Dach von Dingen durchschlagen, die wie abgebrochene Schornsteine aussehen. Einige liegen noch halb zerborsten herum, einer von ihnen zertrümmerte im Herabstürzen einen Kleiderschrank. Andere haben auch noch

den Fußboden zerschlagen, so dass sich durch die Löcher in den stockfinsternen Schankraum hinabblicken lässt und man sich dorthin auch abseilen könnte. In den Zimmern der Helden findet sich noch alles an Ausrüstung, was sie nicht stets mit sich führen (Im Stall zurückgelassene Pferde hingegen wurden zerrissen).

Der Schankraum ist völlig verwüstet. Alle Tische wurden als Barrikaden vor Fenster und Türen geschoben. Die Stühle hingegen liegen fast sämtlich zerschlagen umher. Zwischen ihnen finden sich zerstückelte Leichenteile von mindestens fünf Dutzend Menschen. Das Stroh am Boden ist durch das viele Blut stellenweise zu einer einzigen Masse verklumpt. Offenbar hatten die meisten Dörfler hier Schutz gesucht -- vergeblich. Zerschlagene Teller, Humpen und verstreutes Besteck lassen darauf schließen, dass kurz zuvor noch gegessen wurde.

Wagt sich ein Held zu weit in den Schankraum hinein bzw. zu tief hinab, gerät auf einmal Bewegung in das blutige Stroh: Eine große Welle hebt es an, aus der sich eine *Blutbestie* formt (*Von Toten und Untoten* 46, 128).

Blutbestie

INI W6+14 **LE** 45 **RS** 0 **MR** 18

Maul: DK H AT 12 (1/KR) PA 8 TP W6+4

Blutpeitschen: DK HN AT 16 (3/KR) PA 8 TP W6+4
Formlosigkeit II, Regeneration I, Resistenz gegen profane Angriffe, Immunität (Wunden, kritische Treffer, Dolche, Fechtwaffen, Pfeile, Bolzen), Schreckgestalt II, Wachstum (durch SP mit Maul)

DAS RUSENA-WURZELWERK

Vermutlich wird die Gruppe nun zunächst Jost wegsperren und dann Baran suchen wollen. Falls niemand das Rathaus betreten will, muss die Gruppe durch die schluchzende Stimme von Baran, der hier Zuflucht sucht, hinein- und dann in den Zellentrakt gelockt werden.

Im Rathaus sieht es aus, als hätte ein Kampf stattgefunden: Die Bilder früherer Bürgermeister liegen z.T. aufgeschlitzt oder zerbrochen am Boden. Die schwere Ratstafel ist in der Mitte geborsten, als wäre etwas sehr Schweres darauf gekracht. Zwei Skelette liegen noch am Boden, eines enthauptet. Der Boden des Zellentrakts im Keller ist überwuchert mit Schlingpflanzen und Luftwurzeln, die sich zwischen den Steinen aus dem umliegenden Erdreich gezwängt haben. Sie scheinen bereits zu vertrocknen, haben sich dunkelbraun verfärbt und beginnen auszufasern, als wären sie mit Borsten besetzt. Hogwards Zelle ist leer.

Sobald Jost weggesperrt wurde: *Sinnenschärfe*. Am Boden hat sich gerade etwas bewegt. Jemand seufzt schwer. Der Laut

kommt aus einer Ecke, in der Schlingpflanzen und Luftwurzeln ein Knäuel bilden. Bei näherer Untersuchung zeigt sich, dass im Knäuel ein kopfgroßer Klumpen verborgen ist, ebenfalls tiefbraun, faserig und fast wie behaart. Auf ihm lassen sich die Gesichtszüge Rusenens erkennen. Plötzlich schlägt sie ihr verbliebenes Auge auf und starrt die Helden an: »Ha! Ihr kehrt also an den Ort eurer Schande zurück, was?«.

Rusena erwachte am fünften Namenlosen Tag aus ihrem Suff, als irgendetwas Großes sich Einlass in ihre Hütte zu verschaffen versuchte. Was sie davon erkennen konnte, sah nicht menschlich aus. Sie selbst hatte sich verwandelt. Draußen ist es seither gleichbleibend dunkel. Rusena verhielt sich still, bis die Kreatur schließlich aufgab und weiterstapfte. Danach ist sie auf ihren Ranken mühsam Richtung Rathaus gekrochen, da sie den Zellentrakt (den einzigen Keller Ortmars) für den sichersten Ort hielt, an dem sie ungestört ihre Wurzeln ins Erdreich graben konnte. Mehrmals musste sie auf dem Weg niederkauern, um bizarren Ungeheuern zu entgehen, die jedoch kein Interesse an ihr zeigten. Auf der Flucht konnte sie ihren Schnaps nicht mitnehmen und hat jetzt das Gefühl, allmählich auszutrocknen.

Sie weiß zwar nicht, was genau geschehen ist, ist sich jedoch sicher, dass die Helden daran schuld sein müssen: »Was passiert ist? *Ihr* seid passiert! Hab ich's nicht von Anfang an gesagt? Die Fremden bringen uns das Verderben, das hab ich gesagt. Sie stoßen die Tore zu den Niederhöhlen auf. Aber hat da jemand auf mich gehört? „Ach, die alte Rusena mal wieder. Die säuft zuviel“. Das haben sie jetzt davon!« -- »Wo die anderen sind? Hier und da, würd ich vermuten. Jeder von ihnen«. Rusena ist wie gewohnt mürrisch und erklärungsunwillig. Schließlich fordert sie von der Gruppe eine Entschuldigung dafür, nicht auf sie gehört und sie insgeheim ebenfalls als verrückt abgetan zu haben. Falls eine solche gegeben wird, erhöht sie ihren Anspruch und verlangt als Buße sämtliche Körperflüssigkeit der Helden.

DER KAMPF MIT RUSENA

Sofort durchläuft ein Zittern die Schlingpflanzen und das Wurzelwerk rund um ihren Kopf. Im nächsten Moment wollen sich Ranken wie Schlingen um die Füße der Helden zusammenziehen ($\frac{1}{2}$ Ausweichen) und um sie herum beginnen sich einzelne Stränge in die Luft zu strecken, um auf die Helden einzupeitschen oder zu -stechen. Alle Stränge sind erstaunlich hart (RS 2). Es braucht jeweils 6 SP, um einen zu zerschlagen. Langsames Zerschneiden ist unmöglich, falls niemand eine Säge dabei hat. Besonders gefährlich sind die spitzen Wurzelenden, die auf die Helden einstechen und RS bis zu einer Höhe von 3 durchdringen. Zudem ziehen sich die Schlingen um die Füße immer weiter zu (W6-RS Beine/KR).

Jeder Held wird pro KR von W6/2 AT getroffen, von denen jeweils eine eine Stechattacke ist. Dabei kreischt Rusena schrill Sachen wie: »Euch schick ich zurück in die Niederhöllen, Dämonenbrut!« -- Sie lässt sich nur besiegen, wenn ihrem Kopf (RS 2) W6+12 SP zugefügt werden. Dann platzt er auf und gelbliche Samenkörner rieseln heraus. Alternativ stellt sie ihre Angriffe ein, wenn man verspricht, Schnaps für sie zu suchen.

Im Hinblick auf die nächste Szene sollte während des Kampfes notiert werden, welche Helden von Stechattacken getroffen werden. Pariert man Rusenas Angriffe, kann jeglicher dabei an Ranken entstehender Schaden <6 ignoriert werden: In der nächsten KR ist es schlicht eine andere Ranke, die aus neuer Richtung attackiert. Rusena stehen beliebig viele davon zur Verfügung. Angriffe mit Feuer hingegen sind augenblicklich äußerst effektiv, die ausgedörrte Rusena brennt hervorragend. Die Flammen breiten sich jedoch so schnell über Rusenas Rankenleib aus, dass auch sofortige Flucht den Helden noch W6+4 Feuerschaden einbringt (umschlungenen Helden sogar W6+8, ehe ihre Fesseln verschmoren).

Rusena-Wurzelwerk

INI 13 DK - RS 2 MR 9 LE W6+12 KK 15 KO 13

Stechattacke (eine in jeder KR pro Gegner): AT 15 PA - TP W6+3

Peitschattacke (W6-2/KR pro Gegner): AT 17 PA - TP W6+2 (½ temporär)

Quetschattacke. TP W6-RS Beine, bis die Schlinge durchschlagen wird

VERGIFTE!

Sobald die Gruppe sich durch Sieg oder Flucht in vorläufige Sicherheit gebracht hat, beginnt Rusenas Pflanzengift zu wirken. Das sollte alle Helden (und ggf. Baran wie Jost) bis auf einen betreffen. Das Gift wird primär durch Stechattacken injiziert (falls alle getroffen wurden, bleibt der Held mit den wenigsten erlittenen SP übrig), kann aber notfalls auch durch erfolgreiche Peitschattacken verabreicht worden sein. Bei einer Resistenz gegen pflanzliche Gifte kann ein Resistenzwurf auf KO-7 zugestanden werden. Den Betroffenen wird auf einmal schwindelig: Um sie herum beginnt sich alles zu drehen, ihre Beine geben nach und sie sinken bewusstlos zu Boden. Sie träumen nun den *Troll-Traum* (Anhang IV), der ihnen als Handout überreicht werden sollte. Der verbliebene Held kann vergeblich versuchen, sie wieder zu sich zu bringen. Ihre wachsbleiche Gesichtsfarbe sollte jedoch schnell klarmachen, dass hier offenbar ein Gift wirkt.

EINE SCHABE MIT MISSION

Sobald ihm seine eigene nunmehr ziemlich missliche Lage klar ist, ertönt direkt hinter ihm eine Stimme: »Verzeiht meine Unverfrorenheit, Hoher Herr, aber kann ich vielleicht irgendwie adestieren?«. Wenn der Held herumfährt, ist im ersten Moment nichts zu sehen. Erst wenn er die Blicke senkt, entdeckt er seinen Gesprächspartner: Zwei Schritt vor ihm steht eine Schabe von der Größe eines kleinen Hundes mit menschlichem Kopf. Es ist der von Basilio.

Basilio ist auch in dieser Gestalt genauso devot und schleimig-hilfsbereit wie sonst. Seine ungeschickt-bemühte höfische Ausdrucksweise sollte schön mit seiner Erscheinung als Schabe kontrastieren. Falls er angegriffen wird, zieht er sich zurück (»Ich habe doch nur helfen gewollt«) und kehrt erst vorsichtig zurück, wenn der allmählich verzweifelnde Held ihn ausdrücklich ruft. Sollte dies nicht geschehen, kann notfalls auch gestattet werden, die Gefährten mit Wasser aus dem Brunnen vor dem Wirtshaus aufzuwecken.

Was passiert ist, weiß Basilio nicht: Er kann sich nur erinnern, am fünften Namenlosen Tag nach dem Begräbnis von Wirtin und Knecht am Leichenschmaus im Wirtshaus teilgenommen, sich dann jedoch zwecks besserer Verdauung ein wenig hingelegt zu haben. Als er wieder aufwachte, hatte er sich irgendwie verändert und war es bereits dunkel. Seither ist es nie wieder hell geworden, Kasparbald ist spurlos verschwunden. Wie lange das alles her ist, vermag er mangels Tag-/Nachtwechsellern nicht zu sagen; außerdem verspürt er seither einen unbändigen Appetit auf Insekten, so dass die Ernährungsfrage für jemanden von seiner Größe zu einer aufreibenden Ganztagsbeschäftigung geworden ist. Er warnt den Helden jedoch vor ein paar »äußerst zwielichtigen Gestalten«, die sich in einigen Häusern hier versteckt halten: »Völlig verrottet, die Bagage; kaum noch menschlich, wenn ihr mich fragt«.

Sobald das Thema wieder auf die vergifteten Gefährten kommt, bringt Basilio schüchtern einen Vorschlag auf den Tisch, der »für beide Seiten recht nützlich sein könnte, falls ich mich so ausdrücken darf, Hoher Herr«. Seit seiner Verwandlung leide er am meisten daran, dass es ihn ganz entsetzlich an einer Stelle auf seinem Rücken jucke, an der er sich nicht mehr kratzen könne. Wenn der Hohe Herr ihm in dieser Affair behilflich sein könnte, würde das vielleicht auch beim anderen Problem nützlich sein. Die ganze Angelegenheit sei jedoch recht schwierig zu erklären und es wäre am einfachsten, Schritt für Schritt vorzugehen.

Kurzum: Basilio wird die Chitinschalen seines Hinterleibs spreizen. Darunter ist blass-rosa Fleisch, das leicht pulsiert. Der Held soll mit seinem Finger kräftig darüber reiben. Daraufhin beginnt das Fleisch zu erbeben und Basilio stöhnt: »Oh ja, das tut soo gut... fester... und ein wenig tiefer, bitte...

tiefer... «. Am Finger zurück bleibt ein gelbliches Pulver, das der Held seinen Gefährten auf die Lippen schmieren soll.

Tatsächlich kommen sie daraufhin langsam wieder zu sich. Währenddessen verschwindet Basilio unbemerkt.

BEIDE GRUPPEN

ZUSAMMEN TREFFEN

Sobald die Erwachten vom Troll-Traum berichten, sollte Gruppe 1 um die Ecke biegen (egal, wohin sie wollte). Unbemerkt verwandelt sich während des Wiedersehens die Umgebung wieder zurück. Sobald die Wiedersehensgespräche vorbei sind, sollte die Gruppe auf das Bimmeln Hehlcanthes aufmerksam werden, das langsam näher kommt: Die dämonische Leichensammlerin hält genau auf die Gruppe zu, um sie (schätzungsweise auf dem Marktplatz) von einer einfachen Rückkehr ins Wirtshaus abzuhalten und zu einem Umweg durch ein paar Gassen zu zwingen (am besten Richtung Südost).

JÄGER DES VERLORENEN KALBSCHLÄCHTERS

Bei diesem Umweg stößt die Gruppe zunächst auf einen offenen Kuhstall. Darin liegt ein abgestochenes Kalb.

Sobald sie um die nächste Ecke biegt, prallt sie auf ein entgegenkommendes Trio, das direkt an der Hauswand entlang schleicht: vorne weg ein gesetzter Freibauer (**Walmyrdin Liekenstek**) in einem weißen Leinennachthemd mit Beil, dahinter zwei ziemlich ängstliche Kleinbauern mit Mistforke (**Droderon Brachinger**) und Dreschflegel (**Frenglion Salzerin**), ebenfalls in Nachthemden. Alle drei sind von oben bis unten mit spiegelnden Dingen behängt (Ringe, Ketten, Besteck...). Wortführer Walmyrdin ist erst einmal unschlüssig, trotzdem überlassen die anderen beiden ihm das Reden und beschränken sich auf ein gelegentliches »Jep« oder »Jo«.

Sobald Walmyrdin befragt wird: »Hier in Ortmar geht ein Kalbschlächter um! Hat mir mein bestes Zuchtkalb abgestochen und bei den Siebenackern und Bramhusens war er auch schon! Aber wir werden dem Kerl zeigen, dass man Ortmarern nicht einfach auf der Nase herumtanzt, was, Jungs?« -- Halbherzige Zustimmung.

HINTERGRUND

Am Abend des 1. Praios will die Zunft der Freibauern einen neuen Vorsteher wählen. Also hat Walmyrdin bis tief in die Nacht an einer Rede gearbeitet, die ihn ins beste Licht rücken soll. Dann aber hörte er aufgeregtes Muhen und Blöken aus seinem Kuhstall. Als er nachsehen ging, rannte jemand mit einem Messer davon. Im offenen Stall lag sein kostbares Zuchtkalb mit aufgeschlitzter Kehle. Walmyrdin nahm sofort die Verfolgung auf, der Schlächter hatte jedoch zu viel Vorsprung. Ehe er aufgab, kam der Freibauer noch an zwei weiteren offenen Ställen mit toten Kälbern vorbei. Also weckte er

die Besitzer, um mit ihnen diesem Serientäter das Handwerk zu legen, ehe er alle Kälber Ortmars niedermetzelt.

Zusammen kamen sie an neun weiteren Tatorten vorbei, einmal nur wenige Augenblicke zu spät: Der Schlächter konnte knapp entkommen. Wie Droderon weiß, gibt es jetzt nur noch zwei Kälber in Ortmar: das der Dieckbenders (soeben von den Helden entdeckt) und das der **Deickmolers** hinter der Schmiede. Da wollten sie jetzt hinschleichen, um dem Schlächter eine Falle zu stellen. Die Leichensammlerin war für sie kein sonderlich großes Problem, da man ihr Bimmeln rechtzeitig höre, um ihr aus dem Weg zu gehen (Droderon und Frenglion scheinen da anderer Meinung und schauen sich immer wieder nervös um). Von anderen seltsamen Geschehnissen haben alle drei nichts bemerkt.

Natürlich verdankt sich Walmyrdins Heldenmut dem Umstand, dass er gerne neuer Vorsteher der hiesigen Freibauern werden würde. Droderon und Frenglion wurden von ihm drangsaliert und mit Versprechungen gelockt, bis sie nachgaben. Die Gruppe sollte darüber stutzen, dass die drei in so einer gefährlichen Nacht durch das Dorf schleichen (ggf. trotz Ausgangssperre).

Ein MACHTWORT

Falls die Gruppe nicht von sich aus hartnäckig genug nachfragt, um Walmyrdins wahre Motive und die unglückliche Situation seiner beiden Begleiter ans Licht zu bringen, sollten diese den Helden hinter Walmyrdins Rücken heimlich Zeichen geben. Ihr größter Wunsch ist, dass Walmyrdin nach Hause geschickt wird und auch sie selbst zu ihren Familien zurück können: Sollen doch die Büttel dem Schlächter auflauern.

Walmyrdin erholt sich allmählich von seiner Überraschung und verfällt wieder in seinen üblichen, anmaßenden Ton. Er will sich nicht nach Hause schicken oder bringen lassen, da die Gruppe ihre Arbeit bisher offenbar ziemlich schlecht gemacht habe: Ein halbes Dutzend abgeschlachteter Kälber spreche ja wohl für sich. Also müsse er als anständiger Bürger zum Wohle Ortmars einspringen. Auch eine gemeinsame Aktion (bei der er den Ruhm teilen müsste) lehnt er entschieden ab, da die Gruppe ihre Chance bereits gehabt hätte. Letztendlich hilft nur eine Androhung von Gewalt oder Kerkerhaft, um ihn in seine Schranken zu verweisen: »Ein Skandal! Gleich morgen werde ich mich bei Bolim beschweren! So springt man nicht um mit einem Liekenstek!«.

Die Gruppe sollte jedoch sicherstellen, dass Walmyrdin tat-

sächlich nach Hause geht, während zugleich die Zeit drängt, das letzte Kalb zu retten. Also müssen sich die Helden abermals aufteilen.

DER KUHSTALL DER DEICKMOLERS

Eine Skizze des Gehöfts der Deickmolers liegt in Anhang IV als Handout bei. Der Kuhstall ist lediglich von außen verriegelt. Es gibt zwei mögliche Verstecke für jeweils eine Person: schräg gegenüber in einer Nische (von wo aus nur der östliche Zugang überschaut werden kann) und hinter der Regentonne im Winkel zwischen Kuh- und Schweinestall. Hinter der Regentonne kauert jedoch bereits jemand.

LUBALD DER KALBSCHLÄCHTER?

Tatsächlich handelt es sich um den völlig panischen Lubald in blutbespritztem Nachthemd mit blutigem Messer. Er ist so verängstigt, dass er zunächst niemanden an sich heranlässt: »Nein! Kommt nicht näher! Ich habe ein Messer«.

Lubald hatte sich vorm Schlafengehen noch eine heiße Milch gemacht. Aufgewacht ist er dann vor einem offenen Kuhstall, als sein Nachbar Walmyrdin mit Beil in der Hand auf ihn zu stürmte und wüste Drohungen ausstieß. Außerdem war da überall warmes Blut auf seinem Hemd. Lubald rannte kopflos davon. Seither hat er mehrfach versucht, wieder nach Hause zu kommen. Der Weg wurde ihm jedoch immer wieder von Hehlcanthe oder Walmyrdin mit bewaffneten Begleitern abgeschnitten. Außerdem fürchtet Lubald, dass Walmyrdin es gezielt auf ihn abgesehen habe, so dass er zuhause am wenigsten in Sicherheit wäre. Zu den Helden ins Wirtshaus hat er sich so voller Blut nicht getraut: Offenbar ist ja irgendwas Furchtbares passiert. Nein, Hamster sind da nicht gewesen.

Da Lubald angeblich nichts von weiteren seither abgeschlachteten Kälbern weiß, kann man ihm entweder nicht trauen oder gibt es noch einen zweiten Kalbschlächter. Falls der auftaucht, könnte Lubald ihn warnen oder die Helden an einer Verfolgung hindern. Entsprechend muss die Gruppe sich offenbar erneut teilen, um Lubald vorläufig in eine Zelle zu bringen. Er wehrt sich in keiner Weise.

JASPER BORKMEISTERS GEIST II

Sobald Lubald (z.B. durch Aussicht auf eine sichere Zelle) weit genug beruhigt wurde, um sein Messer abzugeben, erstarrt derjenige, der es aufnimmt. Mit starrem Blick geht er sofort auf den Kuhstall zu, um das letzte verbliebene Kalb zu töten (*Magiekunde -7*: Vielleicht ein Morcan?). Tatsächlich wurde er soeben von Jasper Borkmeisters Geist in Besitz genommen. Da der Held selbst nun bewusstlos ist, kann er von seinen Gefährten ggf. nicht mehr bewusstlos geschlagen werden. Er wird sie jedoch auch nicht angreifen, wenn sie ihn festhalten (vergleichende KK-Proben), sondern

stattdessen verzweifelt Jaspers letzte Worte wiederholen: »Tötet... das... Kalb!«. Aus dieser Besessenheit lässt er sich nicht mehr wie zuvor einfach aufwecken.

Falls die Gruppe nicht sofort darauf kommt, mit wem sie es zu tun hat, muss Jasper noch stärker als Getriebener herausgestellt werden: »So nah. Nur noch eins. So kurz vorm Ziel!«. Spätestens daraufhin sollten zumindest Geweihte vermuten, es mit einer ruhelosen Seele zu tun zu haben.

DAS GESPRÄCH MIT JASPER

Jasper kann sich nur noch an seinen Traum zu Beginn der Namenlosen Tage erinnern (siehe Anhang I) und daran, bis auf eines bereits sämtliche Kälber Ortmars abgestochen zu haben. Alles darüber hinaus, einschließlich seiner Identität, hat er vergessen. Er reagiert jedoch auf jeden Namen, den man ihm nennt (Toran, Hadmiga, Tjalka...), indem er kurz nachdenklich innehält und dann den Kopf schüttelt. Sobald sein Name fällt, hält er verwirrt inne: »Jasper. Ich bin Jasper. Genau«. Die Gruppe sollte ihm nun helfen, sich wieder an sein Leben zu erinnern. Folgende Erinnerungsfetzen kommen ihm dann in den Sinn:

- **Elida:** »Blöde Schlampe. Hat mein Land weggenommen. Macht sich lustig über mich. Weil die Kleinbauern hier so schöne Frauen haben. So süße Töchter. Erzähl ich alles deiner Frau. Alles in meinen Tagebüchern. Blöde Schlampe. Hat halt jemand bei Rusena Gift gekauft. Recht so. Du bist ja nicht Manns genug für was Offenes. Giftmord wie ein altes Waschweib. Weißt du, wer der Vater deiner Töchter ist? Hätte in ihr grinsendes Gesicht schlagen sollen«.

- **Kälber:** »Kein Kalb! Sieht nur so aus. Täuscher. Sylvan. Waldgeist. Incubus. Elende Brut der Belkelel. Verhöhnt mich im Traum. Steigt seit Jahren über meine Frau rüber und schwängert sie. Wegen meinen Rein-raus-Spielen mit den Bäuerinnen. Ihren leckeren Töchtern. Versteckt sich als Kalb vorm Praiosmal. Aber gestern Nacht hat's den Bogen überspannt: In meiner Gestalt meine Töchter heimsuchen wollen! Almine ist zwölf! (*Beginnt zu schluchzen.*) Wäre zwölf als Mensch. Dämonenbrut. Natterngezücht. Aber ich muss sie schützen! Bin doch ihr Vater! Nein, sagt Elida. Biste nicht. Was soll ich denn jetzt tun... (*weint hemmungslos*)«.

Jaspers Geist findet erst Ruhe, wenn er über die Morde an Frau, Töchtern, ihm selbst und Elida aufgeklärt wird und ihm am besten auch noch ein Geweihter vergibt, da er unter dem Einfluss des Schenkers des Irrsinns gehandelt hat. Dann weicht er aus dem besessenen Körper und der befreite Held erwacht irritiert. Ansonsten wird Jasper tatsächlich zum nächsten Kuhstall gehen und alle Kälber darin abstechen wollen. Nach Ablauf der fünften Nachtstunde (noch eine halbe Stunde) verschwindet er jedoch von selbst.

Falls niemand zu einer Vergebung bereit sein sollte, wird Jasper von nun an nächtlich über das Wirtshaus wachen, da dieses in Ortmar am ehesten einem zwölgöttlichen Tempel gleichkommt. Diese Wache besteht darin, dass er jeweils die Mitternachtsstunde über von einem Schlafenden Besitz ergreift und diesen aufräumen, putzen und schrubben lässt (»Muss... büßen... Kalb darf nicht gewinnen«).

MORGENRÖTE

Sobald die Szene vor dem Kuhstall der Deickmolers vorbei ist, setzt die erste zaghafte Morgenröte ein. Das Bimmeln der Leichensammlerin verstummt, Jaspers Geist verschwindet ggf. von selbst. Dafür ist den Helden jedoch, als wäre ein Stück dieser Nacht immer noch in ihnen: Es fühlt sich an, als hätte sich eine fremde und äußerst grausame Präsenz in ihrer Seele eingenistet. An diesem Tag erhalten alle Charaktere die Schlechte Eigenschaft *Grausamkeit* mit einem Wert von 3. *Jähzorn* und *Rachsucht* verdoppeln sich.

Zugleich bemerken die Helden jetzt erst, wie sehr sie die nächtlichen Aufregungen erschöpft haben: Jeder erhält 16-KO Punkte *Überanstrengung* (Pro Punkt BE +1, KO -1, TaW-Proben -1, 2 Punkte senken Wundschwelle um 1). Jede Stunde jetzt noch nachgeholt Schlafes senkt die Überanstrengung um 1. Es bleiben allerdings nur noch zwei Stunden, ehe es Zeit zum Frühstück ist (keine Regeneration). Falls Helden sich noch einmal schlafen legen, träumen sie den *Krusold-Traum* (ein weiterer Versuch des Urgrunds, die Helden kurz vor dem Finale aus dem Dorf zu locken; Handout in Anhang IV). Falls alle aufbleiben, lässt sie der *Troll-Traum* trotzdem nicht mehr los: Eine Probe auf IN kann daran erinnern, dass laut Lechmin Herr Magister Krusold sich sehr für Trolle interessiert.

Werden Wachen aufgestellt, so bemerken sie, dass Kasmyra und Jolantha sich lautstark streiten (s.u.) und Kasmyra dann zur sechsten Morgenstunde in die Schankstube hinabgeht (Frühstück vorbereiten).

FÜNFTER NAMEDER TAG

FRÜHSTÜCK

Bereits zur Frühstückszeit verhüllen schwarze Wolken den Himmel, türmen sich zu grotesken und bedrohlichen Formen auf und verschlucken das Praiosmal. Kasmyra macht Frühstück für alle: Es gibt wieder *Andergaster Blutkuchen*. Jolantha sitzt still mit am Tisch. Sie erinnert heute mehr denn je an ein aus dem Nest geworfenes Vögelchen. Kasmyra kann der Gruppe erklären, dass beide sich heute schon heftig gestritten haben: Die Prinzessin sei so unverschämt gewesen, ihr die Schuld an Elidas Testament zu geben.

Als Einstieg in den Tag bietet sich an, Kasmyra einen in der Speisekammer manifestierten Difar finden zu lassen (WdZ 211), der Vorräte anknabbert und seiner Geschwindigkeit wegen nur unter Mithilfe erlegt werden kann.

BOLIM BERICHTET

Anschließend informiert Bolim die Gruppe darüber, dass Jost Krennesiek Aufklärung verlangt, wie und weshalb er eingekerkert wurde. Die Gruppe wird ihn (und ggf. Lubald) wahrscheinlich freilassen. Schwört Jost jetzt endgültig Rache?

TEILUNG DER GRUPPE?

Hier trennen sich nun wohl die Wege der Helden: Während der eine Teil zu Rusena oder zum Boronsanger aufbricht, um trotz der schwülen Hitze Gräber für Delusia und Toran auszuheben (denkt die Gruppe dabei noch an Tjalka?), wird der an-

dere Magister Krusold auf den Zahn fühlen wollen. Werden Leif oder Baran mitgenommen? Falls der Geisterchor-Held mit zu Krusold aufbricht, verstummen die Stimmen außerhalb des Dorfes bis zur Rückkehr ins Wirtshaus.

Varianten

Falls Krusold schon früher aufgesucht wird, besteht die Gefahr, dass die Gruppe Hogward im Anschluss zu früh verhaftet, ehe er seine ersten drei Reden auf dem Marktplatz gehalten hat. Der Krusold-Traum kann dennoch zu einem zweiten Besuch motivieren, um den Herrn Magister um Beistand für Ortmar zu bitten. Schade hingegen ist es, wenn die Gruppe ihn trotz Traum gar nicht oder erst nach Ablauf der Namenlosen Tage besuchen will. In diesem Fall kann die Reise zu ihm jedoch durch einen Abstecher zum Gutshof Visserath ersetzt werden, um Niobalds 20 Dukaten als Beweismittel sicherzustellen.

BEI LEIF UND TJALKA

In der Weberei öffnet niemand, so dass die Tür aufgebrochen werden muss. Leif hat Tjalka in ihrem Bett aufgebahrt (Totenhemd, Haare sorgsam frisiert, dezent geschminkt, Kerzenringsum). Er selbst kniet teilnahmslos vor dem Bett und starrt sie glasig an in der Hoffnung, dass sie heute auferstehe. Entsprechend wird er weder ihren Leichnam herausgeben noch

selbst zu Magister Krusold reisen wollen. Sein Gemütszustand kann der Gruppe durch wehklagende Laute deutlich gemacht werden. Sie kann sich bis zu 30 zusätzliche Abenteurpunkte verdienen, indem sie ihn davon überzeugt, dass eine Wiederauferstehung wie bei ihm selbst nicht in Tjalkas Sinne wäre und er nach dem Begräbnis mit zu Krusold aufbrechen sollte, um sich von ihm helfen zu lassen.

BESUCH BEI RUSENA

Spätestens auf dem Weg zum Boronsanger sollte den Helden beim Anblick von Rusenas Hütte einfallen, dass Jaspers Geist zufolge jemand bei ihr Gift für Elida gekauft hat (IN-Probe). Rusena kann vom Kauf einer Tinktur aus Grauem Mohn am 28. Rahja berichten. Sie gibt jedoch prinzipiell keine Kundenamen preis. Es schien ihr aber, als sei das Schlafgift für Elida bestimmt. Deshalb ging sie am 29. nach Gut Visserath und erzählte Elida gegen großzügige Belohnung von der Sache. Rusena kann auch durch Drohungen (Mitschuld an einem Mord) nicht dazu gebracht werden, den Namen ihres Kunden zu verraten. Dabei kann sie sich voll und ganz darauf verlassen, dass niemand in Ortmar will, dass ihre Kunden bekannt werden. Die Gruppe kann nun darauf kommen, dass Kasmyra und Jolantha unschuldig sein müssen (KL-Probe).

DAS BEGRÄBNIS

Das Begräbnis verläuft recht unangenehm. Vielleicht ist es

den Namenlosen Tagen geschuldet, aber viele der Trauernden werfen der Gruppe böse Blicke zu (z.B. Jost).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während der Grabreden fällt euch auf, dass aus dem Wald ringsum nicht der geringste Laut zu hören und auch in der Luft kein Hauch zu spüren ist. Es ist, als würde die gesamte Natur ihren Atem anhalten in Erwartung eines bevorstehenden Unheils. Offenbar geht es den Einwohnern Ortmars ähnlich: Immer wieder werfen sie ängstliche Blicke auf den reglosen Wald.

Niemand bittet die Gruppe, auch ein paar Worte zu sagen. Falls keiner der Helden das von sich aus will, sollte die Situation immer provozierender zugespitzt werden. Dazu eignen sich z.B. ein paar halblaute Bemerkungen (»Und dabei hat der Herr Hogward ausdrücklich gesagt, dass man niemanden erschlagen soll«) bis hin zu Bolims Grabrede (Helmine ist seit Delusias Tod völlig aufgelöst): »Und wir werden stets in Erinnerung behalten, dass sie ausgerechnet von jenen Gästen erschlagen wurde, die sie in so traviagefälliger Weise ohne Entgelt bei sich willkommen hieß« -- »Hört, hört!«. Was von Bolim keineswegs boshaft gemeint ist, lässt die Stimmung deutlich feindseliger werden, so dass eine Gegendarstellung wünschenswert wäre. Der Gruppe droht heute die Kontrolle über die Dörfler zu entgleiten.

HERR MAGISTER KRUSOLDS VERWAHRANSTALT

ANREISE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg zu Magister Krusolds Verwahranstalt gen Südwesten durch den Wald Richtung Fairnhain ist gespenstisch: Etwa eine Stunde lang reitet ihr dicht am Rand einer weiteren rauchenden Erdspalte entlang. Um sie herum haben sich kleine bläuliche Flammen gebildet, die den Erdboden zu Asche und Schlacke verzehren (*agrimothisches Unfeuer*). Mehrfach glaubt ihr, im Dämmer des Waldes wie aus grünem Nebel geformte Dämonenfratzen wabern zu sehen. Kein Vogelsang ist zu hören, kein Lufthauch zu spüren.

Nach 2½ Stunden zweigt schließlich ein kleiner Trampelpfad nach Norden ab. Daneben steht ein Schild: „Herr Magister Krusolds Verwahranstalt für Lieblinge der Götter. Besuchszeit nur am Wassertag“.

tung. Hier steht ein Magierturm, an den mehrere Holzgebäude angebaut wurden – ein großes Wohnhaus, Ställe und eine Scheune. Außerdem wurden Felder, ein Kräutergarten und eine Ziegenwiese angelegt. Etwa ein Dutzend Gestalten ist gerade beim Bewirtschaften. Vor dem Eingang zum Magierturm liegen zwei Schwachsinnige zuckend aufeinander und frönen mit kindlicher Freude Rahjas Werken (Krusold verteilt Rahjalieb). Beide sind zu beschäftigt, um sich die Helden genauer anzusehen. Werden sie jedoch auseinandergerissen, so ändert sich das: Nach einem Blick über die Schulter eines Helden schreien sie gellend auf und flüchten. Ein anderer Geisteskranker kommt mit offenem, sabbernden Mund auf einen Held oder Heldin zu, belästigt und betatscht sie/ihn: »Du schööön...«. Sobald er einen Blick über die Schulter wirft: »Oh, du Baby! Auch haben wollen!« -- Vor Leif allerdings weicht er dann furchtsam zurück.

Eigentlich stellt es kein Problem dar, die Pferde draußen vor dem Turm anzubinden. Eventuell aber trauen einzelne Helden Krusolds „Lieblingen der Götter“ so wenig, dass eine Wache zurückgelassen werden muss.

Zweieinhalb Meilen später führt der Weg auf eine große Lich-

DER HALBTROLL FRINGLAS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr den Klopfring am Eingang zum Magierturm betätigt habt, passiert zunächst gar nichts. Dann sind lauter werdende Schritte wie von nackten Füßen auf Stein zu hören: patschend, seltsam unrhythmisch und erstaunlich schwer. Schließlich öffnet sich die Tür unter schauerhaftem Quietschen. Im Dämmerlicht steht ein Koloss, der am ehesten noch an einen 2½ Schritt großen Troll erinnert: fett, komplett haarlos, bucklig und mit Klumpfuß. Als einziges Kleidungsstück trägt er einen aufgebauchten Lendenschurz. Seine fettig-ledrige Haut ist von einem fahlen Graugrün wie bei Ghulen, das jedoch immer wieder von roten Streifen durchbrochen wird, auf denen sich blutverkrustete Blasen gebildet haben. Dazwischen sprießen dicke Borsten wie bei einem Schwein. Das rot funkelnde linke Auge ist angeschwollen, so dass der ganze nach oben hin eiförmig zulaufende Kopf grässlich asymmetrisch und irgendwie zerquetscht aussieht. In ihrer Hand hält die Kreatur einen graugrünen Schwamm.

Bei diesem Wesen handelt es sich um Krusolds ganz besonderen Liebling **Fringlas**, in dessen Adern tatsächlich auch Trollblut fließt. Krusold hat ihn im Wald gefunden und kennt sein Alter und seine Geschichte ebensowenig wie Fringlas selbst, der sich trotz Sprachunterricht nur notdürftig artikulieren kann. Offenbar gibt es erhebliche genetische Konflikte. Infolge ihrer leidet Fringlas häufig unter Bindehautentzündungen und permanent unter einer massiven Gürtelrose (*Heilkunde Wunden -7*). Bevor die Helden gekommen sind, hat er sich gerade mit Praiosmilch eingerieben (grüne Chonchimis-Milch mit Praiosblumenöl; für Helden mit Wüstenerfahrung bei *Pflanzenkunde -8* erkennbar). Sein „Lendenschurz“ ist tatsächlich eine Erwachsenenwindel. Fringlas ist recht minderbemittelt, aber eine herzensgute Seele, die regelmäßig die Unterkünfte der anderen nach Ungeziefer durchsucht, damit sie es nicht essen.

Schon bei der geringsten Drohgebärde stolpert Fringlas rückwärts und fällt dabei vermutlich über die eigenen Füße. Sollte die Gruppe keinerlei Angriff unternehmen, reicht immer noch ein leicht schielender Blick über die Schulter des vordersten



Helden, um Fringlas aufschreiend zurücktaumeln zu lassen, während er das Praiosrad schlägt. Er fängt sich jedoch schnell wieder: »Nicht ärgern! Bitte! Fringlas tut leid. Fringlas oft wirr. Sieht Dinge, die nicht da. Aber Fringlas ganz lieb! Nie böse!«

Fringlas ist überzeugt, sich die Kopffüßler bloß eingebildet zu haben, da die Fremden sonst vielleicht ärgerlich werden. Verlangt man, Herrn Magister Krusold zu sehen, nickt er eifrig und führt die Helden die Treppe hinauf in dessen Studierzimmer.

DIE AUDIENZ

Die Wände hier stehen voller Bücher. In der Mitte des runden Zimmers wurde ein Heptagramm mit sieben Beschwörungskerzen angelegt. Gegenüber der Tür steht ein Schreibtisch, der vor Pergament überquillt. Über dem Kamin hängt ein Ölgemälde – ein Portrait, das eine weißhaarige, gespenstische alte Frau im Kapuzenmantel darstellt mit eigentümlich bleicher Haut und Stundenglas (Marbo). Hinter dem Schreibtisch sitzt ein schwächlicher kleiner Mann in Magierrobe (siehe Anhang I).

Beim Eintritt der Gruppe springt er augenblicklich auf: »Meine Güte! Besucher! Und das an einem solchen Tag! Verzeiht, ich war gar nicht auf Gäste eingerichtet... Was kann ich für euch tun?« – Dann erblickt er Leif und wirkt einen Moment bestürzt, ehe ein Ausdruck von Faszination und forschender Begeisterung in sein Gesicht tritt. Er reißt sich jedoch schnell zusammen und kümmert sich um seine sprechenden Gäste. Krusold schickt Fringlas, doch bitte traviagefällig Sitzkissen und Tee zu bringen. Bei diesem Tee handelt es sich um den bereits bekannten Tigermohn-Tee. Heute wird nichts anderes serviert, um die Bewohner der Anstalt möglichst friedlich durch den Tag zu bringen. Für die Dauer der nächsten Stunde sinken daher alle Schlechten Eigenschaften um 3.

Krusold gibt sich überaus liebenswürdig, eifrig bemüht und unglaublich harmlos. Nur Eines ist seltsam: Immer, wenn er etwas Wichtiges gesagt hat, hält er inne, lauscht in sich hinein und sagt dann: »Genau!« (kleiner Tick ohne Bedeutung).

EIN KAMPF?

Schwarzmagier und Halbtroll sollten für eine halbe Gruppe eigentlich zuviel sein. Ansonsten hat Krusold in seinem kurzen Stab noch vier *Bannbaladin* abrufbereit (12 Zf+). Für ihn steht seine Zuflucht hier in der Wildnis jedoch unter besonderem Schutz Travias, so dass ein Angriff auf Gastgeber oder Gäste einer Verletzung ihrer Gebote gleichkäme. Etwaige Versuche wird er daher als den Namenlosen Tagen geschuldet abtun und sich nach Ausbringen eines *Bannbaladin* dafür entschuldigen, leider nicht über den offenbar sehr viel angebrachteren Zauber *Sanftmut* zu verfügen.

KRUSOLDS INFORMATIONEN

- **Geistesranke:** »Hier nennen wir sie lieber „Lieblinge der Götter“. Ist euch noch nicht aufgefallen, wie sehr ihre Entrückung der von Geweihten ähnelt?« -- Krusold ist der festen Überzeugung, dass sie den Göttern besonders nahe stehen und in ihren Träumen Offenbarungen erhalten. Schon allein die Nähe so vieler Lieblinge habe ausgereicht, auch seine eigenen Träume auf das Interessanteste zu verändern...
- **Kopffüßler:** Bereits im Treppenhaus haben sämtliche Kopffüßler *Schleier der Unwissenheit* auf sich ausgebracht. In Kombination mit *Aura verhüllen* ist ein eventuell von Krusold erbetener *Odem* damit bereits um 20 erschwert, was beim Versuch eingehenderer Analyse jederzeit durch einen *Hellsicht trüben* verstärkt werden kann. Krusold wird daher aufrichtig bedauern, nichts Ungewöhnliches bemerken zu können. Allerdings sei Hellsicht auch nicht seine stärkste Seite. Die Helden könnten jedoch gerne zwecks genauerer Untersuchung ein paar Tage bleiben.
- **Leif:** Sobald man ihm dessen Geschichte erzählt, wird Krusold offenkundig nervös (*Menschenkenntnis* -3). Er will jedoch nichts dazu sagen, bis die Helden fertig erzählt haben.
- **Leifs Runen:** »Tatsächlich, ich kenne diese Zeichen! Sie sind mir unlängst in einem Traum erschienen. Es handelt sich um ein Wort in einem Zhelemja-Dialekt. Es bedeutet so viel wie *Erwachtet* -- genau!«.
- **Trolle:** »Oh ja, Trollmagie ist wirklich faszinierend. Traut man diesen grobschlächtigen Naturburschen ja eigentlich gar nicht zu. Im Grunde weiß niemand, wie sie das hinkriegen. Oder wohin die meisten nach dem vierten Zeitalter verschwunden sind. An einigen Stellen im Wald findet man noch Überreste ihrer Kultstätten -- genau! Ich habe selbst ein bisschen in dieser Richtung geforscht, nachdem ich den guten Fringlas im Wald fand. Dem armen Kerl fehlt seine Sippe sehr. Mehr als ein paar kuriose Legenden sind dabei nicht herausgekommen. Aber die Troll-Präsenz hier im Land ist immer noch so stark, dass sie mir manchmal in Träumen erscheint -- genau!«.
- **Der Troll-Traum:** Krusold ist begierig, alle Einzelheiten darüber zu erfahren, und will vor allem wissen, an was für Namen sich die Helden noch erinnern können. Über **Kerbhold** weiß er, dass es einmal einen Troll gegeben hat, der vom Namenlosen verführt wurde. Hier in der Gegend soll früher der Stamm der **Tragatsch** gelebt haben (der „Blindgeborenen, die das Dunkel sehen“). Offenbar wurden sie von einem Schamaninnen-Zirkel geführt. Manche Forscher behaupten, dass **Trolltränen** Stein beleben können, aber Krusold glaubt das nicht: Zumindest

Fringlas ist dazu nicht in der Lage. Allgemein glaubt man, dass Trolle fast von Anbeginn der Welt an existierten und noch Wesenheiten kannten, die heute längst in die Urklüfte Deres gebannt sind. »Wahrlich, ein ganz exzellenter Traum! Falls er zu diesem Land gehört, werde ich schauen, ob ich ihn auch finden kann. Vielen Dank für diesen schönen Hinweis«.

- **Ysraeth:** »Faszinierende Geschichte, nicht wahr? Sie legt immerhin nahe, dass auch Trolle dämonische Mächte angerufen haben. Eventuell handelt es sich dabei um eine dieser sagenhaften Trollburgen. Ich hoffe, ich finde trotz meiner zahlreichen Verpflichtungen hier eines Tages die Zeit, mir das genauer anzuschauen«. Ansonsten weiß Krusold mit diesem Stichwort nichts Besonderes anzufangen.

DER GETÄUSCHTE PEKROMANT

Während einer der Helden berichtet, können die anderen Proben auf *Sinnenschärfe* ablegen. Bester Wurf: Du entdeckst inmitten der Papiere auf dem Schreibtisch eine Zeichnung, eine Schraffur. Offenbar ein Portrait. Du kennst den dort dargestellten Mann – es ist Hogward, einschließlich des dritten Auges auf seiner Stirn. Krusold: »Ach, das ist nur ein dilettantischer kleiner Versuch von mir, den großen Nandus zu porträtieren. Ihr müsst nämlich wissen, dass der Göttliche seit einem halben Jahr geruht, in meinen Träumen zu erscheinen – genau!« (Krusold wirkt unglaublich stolz).

Wenn man ihm erzählt, dass es sich dabei um Hogward handelt, fällt er aus allen Wolken – schließlich weiß auch er um den Zauber *Traumgestalt*. Diese Person auf jeden Fall zeigte ihm in einem Traum die Zhelemja-Runen und trug ihm auf, sie Leif auf die Stirn zu tätowieren. Ziemlich beschämt gibt Krusold zu, dass tatsächlich er es war, der Leif zu neuem Leben erweckte: »Ich wollte es nicht. So etwas ist eine ganz schreckliche Sache. Und ich dachte mir schon, dass es das Leben der braven Leute hier durcheinanderbringen könnte. Aber der Göttliche gab nicht auf und bedrängte mich immer wieder. Er versprach mir, dass ich dadurch einen Blick hinter den Schleier des Todes werfen und unvorstellbare Dinge erfahren könnte. Was habe ich seither nicht alles der Göttin Marbo geopfert, stundenlang habe ich sie um Verzeihung angefleht! Und der Heilige Nandus ist mir seitdem auch nicht mehr erschienen... «.

Während die Gruppe Krusold darüber aufklärt, dass er mit diesem Traum getäuscht wurde, darf sie auf KL würfeln: Bei Gelingen kann ihr der Verdacht kommen, vielleicht selbst durch den Krusold-Traum lediglich fortgelockt worden zu sein.

FESTNAHME?

Die Helden könnten jetzt auf die Idee kommen, Krusold festnehmen zu wollen. In dem Moment jedoch ertönen polternde Schritte auf der Treppe: Eine wahre Hüenin kommt ins Zimmer gestürzt, hält erst direkt vor Krusold, geht dort in die Knie und bricht in Tränen aus. Krusold: »Aber Islavia, was ist denn passiert? Waren die anderen wieder gemein zu dir? Aber nicht doch, so ein großes Mädchen... « – und er legt die Arme um sie und schaukelt sie ein wenig. Zu den Helden: »Verzeiht, aber das hier kann erfahrungsgemäß ein wenig länger dauern. Islavia ist eine sehr sensible Seele. Aber wenn ihr wollt, kann ich Gästezimmer herrichten lassen?«

KRUSOLD ALS BEGLEITER?

Der Herr Magister sieht keine Notwendigkeit, die Gruppe nach Ortmar zu begleiten. Gerade während der Namenlosen Tage könne er seine Schützlinge nicht allein lassen (bis auf Fringlas gibt es kein weiteres Personal), morgen aber werde er die Reise gerne auf sich nehmen. Von einem „Schlüssel“ weiß er nichts. Die Gruppe kann jedoch bei Krusolds schlechtem Gewissen wegen Leif ansetzen und klar stellen, dass er jetzt seinen Beitrag leisten muss, mit den Folgen umzugehen. Auch wenn Nekromantie in Nostria nie offiziell verboten wurde, nehmen die meisten Dörfler das Gesetz an diesem Punkt in die eigenen Hände: Krusold riskiert daher, sich nicht mehr in Ortmar blicken lassen zu können, falls die Helden ihn als Schuldigen hinstellen. Als mögliche direkte Anklägerin lebt jedoch nur noch Leifs Mutter, die sich schon seit etlichen Jahren in der Obhut von Herrn Magister Krusold befindet. Krusolds Begleitung ist optional.

LEIFS ERLÖSUNG

Tatsächlich kann Krusold noch den armen Leif erlösen. Von sich aus wird er dies erst unternehmen, wenn die Gruppe wieder fort ist. Ist den Helden jedoch seine Reaktion auf Leif aufgefallen und hakt sie entsprechend nach, schreitet er sofort zur Tat. Krusold nimmt aus einer Schatulle eine kleine Kugel aus hauchdünnem Bernstein, in der etwas Leuchtendes wogt, und zerdrückt sie in seiner Hand. Eine kleine, helle Wolke entweicht und verblasst. Leif sinkt auf einmal reglos in sich zusammen: Seine Seele ist jetzt wieder frei. Den Leichnam wird Krusold auf dem Boronsanger der Verwahranstalt beisetzen, so dass seine Mutter das Grab jederzeit besuchen kann. Zudem bietet er an, auch für Tjalka ein Grab bereitzustellen, für beide aufwendige Grabsteine fertigen zu lassen und die Grabpflege persönlich zu übernehmen.

Auch Baran nimmt Krusold gerne als neuen Zögling an.

DIE LÖSUNG DES KRIMINALFALLS

Falls die Gruppe den Kriminalfall noch nicht auf anderen Wegen gelöst hat, muss jetzt Kommissar Zufall zu Hilfe eilen. Falls er bereits gelöst wurde, kann der Abschnitt *Leichenschmaus im Wirtshaus* direkt mit *Angriff der Dämonen* fortgesetzt werden.

LEICHENSCHMAUS IM WIRTSHAUS

Nach dem Begräbnis versammelt sich der Großteil der Dörfler zum Leichenschmaus im Gedenken an Delusia und Toran. Die Stimmung ist weiterhin äußerst angespannt. Man hört Gesprächsfetzen wie: »Viel zu ruhig bisher«, »Wo bleiben die Dämonen?«. Jost: »Ich sag euch: Da lauert etwas auf uns! Das kommt noch um so schlimmer!«. Andere stimmen ihm zu: »Es liegt was in der Luft, ganz klar«. Die Stimmung wird merklich gereizter. Die Gruppe kann deutlich sehen, wie mehrere Bauern sich vergewissern, ob ihr Messer noch da ist. Vor allem misstrauische Blicke zu ihnen häufen sich (eine IN-Probe ruft den Traum der Dörfler in Erinnerung).

ENTTARUNG DES MÖRDERS

Sinnenschärfe -3: Einzig Elysmine wirkt gelöst, vielleicht sogar heiter. Ihre Wangen sind gerötet und sie summt lächelnd vor sich hin. Sobald sie darauf angesprochen wird: »Verzeiht, Hohe Herren, aber findet ihr nicht auch, dass diese Namenlosen Tage irgendwie auch ihr Gutes haben? Ich weiß, es ist nicht sehr rahjagefällig, aber gestern war irgendwie doch der einzige Tag im Götterlauf, an dem mich Rahjas Werke nicht anekeln«.

Im nächsten Moment kommt ein schon recht angetrunkener Müller Haldoryn vorbei und schlägt Niobald auf die Schulter: »Niobald, altes Haus! Schon wieder bei uns im Ort? Sag bloß, die alte Rusena hat dir nur Lyckschnaps für eine Woche mitgegeben?«. Niobald will lachen, bemerkt dann die Helden direkt neben Elysmine und sein Gesicht gefriert, ehe er murmelt: »Ja ja, kann schon sein« und sich tief über sein Knat beugt. Probe auf KL: Vor einer Woche am 28. Rahja hat jemand bei Rusena Gift gekauft, das wahrscheinlich für Elida bestimmt war.

NIOBALDS GESTÄNDNIS

Niobald antwortet zunächst nicht auf Nachfragen, sondern trinkt still und betreten sein Bier. Hin und wieder murmelt er: »Ist doch alles Hühnerkacke«, bis ihm mit Gericht, Zaubern oder Wahrheitssegen gedroht wird. Dann seufzt er schwer und gibt zu, für 20 Dukaten Elidas Tagebücher gestohlen und ihren Wein mit Grauem Mohn versetzt zu haben. Weitere Fragen jedoch beantwortet er vorerst nicht und auf Elysmine

entsetztes »Niobald! Wie konntest du der guten Herrin sowas antun?!« reagiert er mit dem gelassenen Hinweis, dass man das doch besser unter vier Augen bespreche (Tatsächlich will Niobald vor seiner Frau nichts von seiner Affäre mit Elida erzählen).

Sobald man sich in Küche oder Stall zurückgezogen hat, legt er ein umfassendes Geständnis ab:

Zum Vorlesen, Nacherzählen oder Umwandeln in einen Dialog:

»Was soll ich sagen? Töten hab ich sie nich wollen. Aber ne gute Herrin war's nich. Hat mich gezwungen, mit ihr ins Bett zu steigen, obwohl ich doch mit der Elysmine verheiratet bin. War auch ziemlich grässlich immer, mit Schandmaske und so, also göttergefällig eher nich. Erpresst hat sie mich. Stand alles in ihren Tagebüchern, und die wollte sie Elysmine zeigen. Hat ja auch das ganze Dorf erpresst mit ihren vermaledeiten Aufzeichnungen und so. Dacht mir halt: Niobald, wenn du ihr die Bücher klaust, haste vielleicht ne Weile Ruhe vor ihr. Dann isse bestimmt erstma beschäftigt mit so anderm Kram.

Also ich ihr den Grauen Mohn innen Wein getan, als sie grad im Waschzuber war. Wollt aber bloß, dass sie schläft und mich nich erwischen tut. War wohl bisschen nervös, weil die hat mir schon gehörig Angst gemacht, die Herrin. Aber konnt doch nich ahnen, dass die fast die ganze Flasche säuft. War doch sonst nich so: Halbe Flasche höchstens. Aber war wohl nich gut drauf an dem Abend, die Herrin, falls es erlaubt is. Dann hab ich's halt aussehn lassen wie so'n Selbstmord, weil ich hab mich schon ziemlich erschrocken, wie die da auf einmal tot war. Hab ihr die blöde Maske aufgesetzt und Blumen dran getan als Abschiedsgruß. Aber mein Messer, das konnt ich da nich lassen weil Erbstück. Dat is alles«.

WAS NUN?

Rechtskunde -6 (falls keine *Kulturkunde Nostria*): Als Dieb wird Niobald mit dem Abhacken seiner rechten Hand rechnen müssen. Für die Vergiftung seiner Herrin erwarten ihn im besten Fall (kein Mord) Stockhiebe und das Abschneiden von Nase und Ohren, wahrscheinlich aber wird man ihn rädern oder pfählen.

Falls die Gruppe darauf nicht selbst kommt, muss Niobald es ihnen erklären. Vertrauen ins nostrische Rechtssystem hat er überhaupt nicht: Es wird einen öffentlichen Gerichtsprozess im Wirtshaus geben, ohne Grundherrin dann mit Bolim als

Friedensrichter und Caristhea und Bütteln als Beisitzer. Aber Bolim wird letztlich machen, was Helmine will, und die hält sehr viel von Adligen. Da kann man noch von Glück sagen, wenn es Elysmine nicht ebenfalls an den Kragen geht.

KL-Probe: Elida hatte in ihrem Auftrag ausdrücklich von einem „Komplott“ und „den Schuldigen“ gesprochen. Vermutlich also wird es zur Erfüllung ihres Auftrags nicht ausreichen, lediglich Niobald abzuliefern. Und falls es tatsächlich einen Auftraggeber gibt, könnte man ihm vielleicht Anstiftung vorwerfen, so dass der arme Niobald nicht zu hart bestraft wird. Diesen Auftraggeber aber ist Niobald nicht bereit zu verraten, selbst wenn die Helden versprechen, sich als Büttel und Beisitzer für ihn stark zu machen: Niobald weiß nämlich, dass dann Bolim seines Amtes enthoben wird und er es direkt mit Helmine als Stellvertreterin zu tun bekommt: »Das kann ich nicht machen. Muss ja auch an Elysmine denken. Sonst passiert der noch was«. Sobald die Helden dann an Drohungen und Bösewichter denken, wiegelt er ab: »Ist'n guter Kerl. Nur das Beste für's Dorf hat der gewollt. Kein Grund, ihn da mit reinzuziehn«.

DER GEHEIMNISVOLLE AUFTRAGGEBER

Was immer die Helden auch beschließen, jetzt mit Niobald zu tun: Sobald sie die Tür zur Schankstube öffnen, macht ein ertappt aussehender Bolim schnell einen Schritt rückwärts. Hat er an der Tür gelauscht?

Bolim tut, als wäre nichts passiert, ist aber ein furchtbar schlechter Lügner. Seine Nervosität ist offenkundig, als er in Erfahrung zu bringen versucht, was Niobald verraten haben könnte: »Bin ja quasi der Vorgesetzte. Und eine Krähe tritt der andern nicht auf die Hühneraugen, nicht wahr?«.

Zusammen mit dem Hinweis, dass ausgerechnet Bolim Niobalds Richter sein wird, sollte dieses auffällige Verhalten verdächtig genug sein. Zusätzlich können die Helden nun Proben auf IN ablegen. Für jeden übrig behaltenen Punkt erinnern sie sich in absteigender Reihenfolge an eine dieser fünf Informationen:

- 1) Als die Gruppe Bolim von Elidas Auftrag erzählte, wirkte er auf einmal sehr nervös.
- 2) Falls dies miterlebt wurde: Am Nachmittag des ersten Namenlosen Tages brach er separat zu einem Kondolenzbesuch auf Gut Visserath auf, statt die Gruppe zu begleiten.
- 3) Als gestern der Erdboden einbrach, murmelte Bolim so etwas wie »Das ist die Strafe«.
- 4) Laut Elysmine war Bolim außer Caristhea und Ablasion der einzige aus dem Dorf, der näheren Kontakt zu Elida hatte.
- 5) Beide sollen einigermaßen regelmäßig übers Wochenende zusammen nach Fiolbar geritten sein (vgl. Anhang I).

KONFRONTATION MIT BOLIM

Bolim rettet sich in Ausflüchte, lässt sich jedoch entweder durch Zauber und vorgetäuschte Wahrheitssegen zum Geständnis zwingen oder schlicht durch den Bluff, dass die Gruppe bereits alles wisse. Dann läuft er rot an und schlägt mit raschem Blick auf seine Frau vor, das Gespräch vielleicht besser unter vier Augen fortzusetzen. Helmine aber baut sich mit verschränkten Armen vor ihm auf und starrt ihn auffordernd an. Ein tiefer Seufzer entringt sich Bolim. Dann scheint er gute zwei Spann kleiner zu werden: »Es ist wahr. Ich habe den guten Niobald dazu angestiftet. Elida hat mich erpresst, damit ich nichts gegen ihre Neuaufteilungen der hiesigen Äcker und Weiden unternehme und auch nicht zum Herrn Baron gehe damit. Angeblich hatte sie höchst... unangenehmes Material über mich in ihren Tagebüchern gesammelt. Aber da war ich nicht der einzige! Sie hatte Material über jeden hier im Ort! Sie wusste Dinge über Leute, die nie jemand erfahren sollte! Ich musste meine Gemeinde schützen... Aber ich habe nie gewollt, dass jemandem weh getan wird. Niobald hat mir die Bücher gegeben, als ich am ersten Namenlosen Tag zum Kondolieren auf Gut Visserath war. Auf dem Rückweg habe ich sie in die Erdspalte geworfen. Dachte mir halt: Bei Sumu sind sie noch am besten aufgehoben, auf den kann man sich verlassen... «.

Bolim macht nun einen so jämmerlichen Eindruck, dass die Helden vielleicht gar nicht weiter in ihn dringen und fragen wollen, *womit* Elida ihn erpresste. Diese Rolle muss dann Helmine übernehmen, die ihn weiterhin auffordernd anstarrt und ungeduldig mit den Fingern trommelt. Schließlich bricht Bolim dann zur Gänze ein und erzählt, wie sehr es ihn vor 20 Jahren getroffen habe, als Helmine nicht mehr mit ihm sprach, weil das mit den Kindern nicht klappte. Elida habe das ausgenutzt und ihn nach Fiolbar mitgenommen, wo sie ihn betrunken machte und zu einem Bordellbesuch überredete. Seither erpresste ihn Elida damit, die in ihren Tagebüchern abgehefteten Bordellquittungen der letzten 20 Jahre nebst detaillierten Berichten der Huren Helmine zu übergeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einmal bricht es aus Helmine heraus: »Wie konntest du nur!!«. Ihre Stimme ist nach 20 Jahren ohne Übung recht rau und krächzend und nahe daran, sich zu überschlagen. »20 Jahre lang dachte ich, dass die Herrin Travia *mich* bestraft, indem sie uns ihren Kindersegen vorenthält! Dreimal die Woche habe ich im Wirtshaus geschuftet, um Abbitte bei ihr zu leisten! Und dabei warst die ganze Zeit *du* es, den sie für unwürdig befand! Hurenbock! Ehebrecher! Na warte! Ich werde vor Gericht gegen

dich aussagen, bis sie mich raustragen! Ich werde erst wieder aufhören, wenn sie dich mit der Schandmaske durch das Dorf treiben und unter Stockhieben aus Ortmar verbannen! Dann helfen dir auch deine dämlichen Sinnprüche nicht mehr! Am besten machst du es dir heute schon mal in einer deiner Zellen bequem!« -- Mit diesen Worten stürmt Helmine aus dem Wirtshaus. Bolim ist ziemlich bleich geworden und flüstert noch einmal kleinlaut: »Aber Mäuschen... «. Niobald legt ihm tröstend eine Hand auf die Schulter.

LETZTE WÜNSCHE

Anschließend bittet Niobald die Gruppe, alles unter vier Augen Elysmine erklären zu dürfen. Bolim hingegen ist so am Boden zerstört, dass er einen Lyckschnaps braucht (und auch die Helden haben nun eigentlich Grund zum Feiern). Da bei beiden keinerlei Fluchtgefahr besteht, gibt es keinen Grund, ihnen ihre letzten Wünsche abzuschlagen. Niobald bietet sogar sein Messer als Pfand an und verspricht, nach dem Gespräch freiwillig in eine der Zellen zu gehen. Bolim bittet darum, ihn heimlich einzusperrern, um die Dörfler am letzten Namenlosen Tag nicht unnötig zu beunruhigen. Angesichts der zunehmend feindseligen Stimmung könnte es der Gruppe sogar angebracht erscheinen, ihn vorerst weiter als Mittelsmann fungieren zu lassen. Zwischen Helmines Abgang und der nächsten Szene sollte auf jeden Fall eine halbe Stunde vergehen.

In dieser Zeit schüttet Bolim beim Leeren der Flasche den Helden sein Herz aus: Helmine sei früher so freundlich und einfühlsam gewesen. Und wunderschön. Er verstehe nicht, wie sie so hart werden konnte. Ihr Schweigen habe er immer als Verachtung erlebt. Dem morgigen Gerichtsprozess sieht er recht pessimistisch entgegen: Da Bolim nun selbst zu den Angeklagten gehört, wird Helmine die Rolle der Friedensrichterin übernehmen und über ihn und Jost sicherlich die Höchststrafen verhängen. Bolim rechnet damit, dass man seine rechte Hand abschlagen und ihn mit Schimpf und Schande aus Ortmar verbannen wird. Hauptsache, sie lässt ihn vorher nicht nackt mit Schandmaske durch das Dorf treiben.

ANGRIFF DER DÄMONEN

Nach dem Begräbnis kehrte der nun endgültig verrückt gewordene Schäfer Firunislaus zu seinen Schafen zurück, schlachtete sie mit einer Axt ab, warf sich ihre blutigen Felle über und bastelte sich eine Schafsmaske, die den ganzen Kopf umhüllt. In dieser Aufmachung fällt er schließlich während des Leichenschmauses in Ortmar ein, bricht das erste belegte Haus auf und erschlägt alle darin. Dann setzt er seinen Amoklauf fort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich wird die Wirtshaustür aufgerissen und einige Einwohner kommen hereingestürzt: »Es ist wieder passiert! Es hat sich schon wieder jemand in einen Dämon verwandelt! Die Fremden hatten völlig Recht!« – »Das Monster hat Mechthild und Janibor erschlagen! Es hat sie regelrecht zerstückelt!« – »Jetzt geht es im Dorf um und tötet jeden, den es erwischt!«. Bolim klettert (*ggf. schon angetrunken*) sofort auf einen der Tische: »Bewahrt Ruhe! Verbarrikadiert Türen und Fenster mit Tischen! Wir werden uns hier verschanzen, bis die Namenlosen Tage vorbei sind! Bislang haben sich nur welche verwandelt, die allein waren. Wir müssen also zusammenbleiben und aufeinander aufpassen! Dann kann uns nichts passieren! Wo ein Halm bricht, da macht's die Masse, nicht wahr?«

Bei diesen Worten kommt auch Hogward in das Wirtshaus gestürzt, seine Robe zerfetzt, seinen Stab hat er in der Eile offenbar verloren. Direkt hinter ihm wird die wuchtige Tür ins Schloss geworfen und mit schweren Tischen blockiert. Mehrere Dörfler scharen sich um Hogward und bedrängen ihn, hinauszugehen und den Dämon zu besänftigen. Hogward aber ist dazu in keiner Weise bereit: »Es ist eine noch sehr verwirrte Seele! Wir müssen ihr mehr Zeit geben, was anderes hilft da nicht!« – Im nächsten Moment donnert ein schwerer Hieb gegen die verbarrikadierte Tür. Holz splittert. Hogward und die anderen weichen entsetzt bis zum entgegengesetzten Ende des Schankraums zurück. Es ist klar, dass die Tür solch wuchtigen Schlägen auf Dauer nicht standhält. Kasmyra wird ohnmächtig.

Falls Hogward zuvor eingekerkert und vielleicht sogar mit Eisenketten aus Hadmigas Schmiede gefesselt war, hat Bolims Frau Helmine ihn befreit, damit er dem wütenden Ungetüm nicht hilflos zu Opfer fällt (Die Kerkerzellen haben kein Schloss, sondern werden lediglich von außen verriegelt). Auf ihrer Flucht sind beide dann dem Killerschaf nur knapp entkommen. Helmine wird in der Beschreibung entsprechend zuerst durch die Tür kommen und Hogward hinter sich her zerren (*ggf. mit Lubald und Jost*).

FIRUNISLAUS, DAS KILLERSCHAF

Damit ist jetzt die Zeit für wahre Helden gekommen: Sie werden bedrängt, durch eines der Fenster ungesehen nach draußen zu klettern und den Dämon irgendwie aufzuhalten.

Firunislaus erscheint den Helden dank Kopffüßler als furchtbar

großes (3 Schritt), aufrecht gehendes Killerschaf mit rotglühenden Augen, rauchenden Nüstern, donnernd funkenstiebenden Hufen und einer fast mannslangen, bluttriefenden Zweihandaxt. Um ihn herum verlieren sich alle Farben in einer fauligen Dunstwolke. Zudem lassen die Kopffüßler sämtliche direkten Angriffe (auch: magische) als wirkungslos erscheinen (Tatsächlich trifft niemand aufgrund der fehlleitenden Größe, so dass z.B. Waffen einfach hindurchzugehen scheinen).

Die Helden müssen dazu gebracht werden, den recht langsamen Firunislaus (GS 3) vom Wirtshaus fortzulocken. Notfalls muss ihnen anhand eines draußen verbliebenen Einwohners vor Augen geführt werden, dass er potentielle Opfer nur langsam verfolgt. Firunislaus setzt seinen Amoklauf unterdes kon-

sequent fort und erschlägt alle, die sich vor ihm verstecken wollen, verlässt aber auch im Falle einer Verfolgung das Dorf nicht. Die Helden sollten aus einiger Entfernung noch mitansetzen, wie plötzlich **Minhilde Kornbeisser** auf ihn zustürmt, bewaffnet mit ihrer gusseisernen Pfanne. Ein wuchtiger Hieb mit der Axt lässt sie jedoch zusammenbrechen. Das Killerschaf schlägt noch ein paar Mal auf sie ein.

Als erfolgversprechend sollte letztlich nur erscheinen, Firunislaus in eine Falle zu locken (Fallgrube, Schlinge, brennendes Haus...) oder durch List in die Erdspalte bei den Krennesieks zu stürzen. Sobald das gelungen ist, kann wieder zur zweiten Gruppe umgeschaltet werden.

DAS ENDE DER INTRIGE

Falls der andere Teil der Gruppe Krusold als Begleiter gewinnen konnte, verschwindet er samt Pferd an der Dorfgrenze, als hätte er sich plötzlich in Luft aufgelöst. Tatsächlich ist er nach wie vor noch da, die Helden können ihn dank Kopffüßlern jedoch nicht mehr wahrnehmen. Krusold wird im Folgenden recht verständnislos hinter der Gruppe herlaufen und sie erfolglos immer wieder auf sich aufmerksam machen wollen. Falls noch weitere NSCs mitgenommen wurden, müssen diese sein Schicksal teilen.

ZURÜCK IN ORTMAR

Das Dorf scheint zu einer Geisterstadt geworden zu sein. Hier und da liegen blutige Klumpen vor den Häusern, die wohl einmal Menschen waren. Mehrere Haustüren wurden eingeschlagen. Alles erinnert in unheilvoller Weise an die Vision in der letzten Nacht. Plötzlich hört man von oben das Schlagen gewaltiger Flügel. Auf dem Boden gleitet ein großer Schatten auf die Helden zu. Effektiv ist es, dessen Urheber zunächst immer gerade hinter Dächern und Giebeln aus dem Blickfeld entschwinden zu lassen.

Es handelt sich um eine Illusion der Kopffüßler, mit der sie die Helden vorerst von einer Rückkehr ins Wirtshaus abhalten wollen.

LUFTANGRIFFE

Erst auf der Zielgeraden zum Wirtshaus (wo sich bereits erkennen lässt, dass sämtliche Fenster verbarrikadiert wurden) erheben sich vom Dach dort bis zu drei *Gasparyn-Geier* (wahlweise Gasparyn selbst, seine Frau und eine der etwas kleineren Töchter), um in direkten Sturzflug überzugehen. Ihr Angriff lässt die Pferde scheuen (*Reiten* -3). W20: Bei 15-20 geht das

Pferd schlicht durch, falls keine Probe auf *Reiten* -9 gelingt (erfahrene Schlachtrösser 19-20), kehrt jedoch kurz darauf zurück und wartet in sicherer Entfernung. Zu Pferd lässt sich den Angriffen der Geier nicht ausweichen (unparierbare AT, falls nicht abgeworfen mit 2W6 Sturzschaden), die Tiere können sogar gezielt attackiert werden. Die Gruppe sollte daher schnell erkennen, dass sie ohne Pferde deutlich bessere Chancen hat, und sie in einem der zahlreichen Ställe Ortmars unterbringen.

Der freie Marktplatz bietet keinerlei Schutz vor Angriffen der Geier, die Gasse hinterm Wirtshaus ist immer noch breit genug für einen Sturzflug mit angelegten Flügeln. Hier kann man jedoch versuchen, einzeln in Hauseingängen Deckung zu nehmen (5 Möglichkeiten auf 30 Schritt), was eine erfolgreiche AT der Geier um 6 erschwert (Angriff mit lediglich einer Klaue im Vorbeiflug). Sollten Helden über ausreichend starke Schilde verfügen (*Gardianum* wird geblockt) oder auf die kluge Idee kommen, den Sturzflugattacken zu entgehen, indem sie sich zu Boden werfen, müssen die Geier ihre Taktik ändern: Während der größte weiterhin direkte Angriffe fliegt, brechen die kleineren nun halbe Schornsteine von den Dächern und bombardieren die Helden damit (4W6 TP -- Wer ihnen ausweicht, wird Opfer des Sturzflugs).

Falls die andere Hälfte der Gruppe für das Killerschaf Stolperseile gespannt oder andere Fallen aufgestellt hat, muss diesen zusätzlich ausgewichen werden (*Akrobatik*). Notfalls kann der „unsichtbare“ Krusold einen *Balsam Salabunde* wirken (Zf 12). Die Gruppe sollte ausreichend Anläufe zum Erreichen des Wirtshauses unternehmen, damit ihr schließlich die Sinnlosigkeit solcher Versuche klar wird.

Gasparyn-Geier

3 (bzw. 2½) Schritt große, geflügelte Kreaturen mit ei-

nem Kopf wie ein Geier, nur dass ihr fleischfarbenes Gefieder eigentümlich verklebt und miteinander verschmolzen aussieht. Auf ihrer Oberfläche steigen Blasen auf, Tropfen flüssigen Fleisches fallen auf die Helmen herab. Sinnenschärfe: Immer wieder sind im flüssigen Gefieder kurz Konturen schreiender Gesichter zu sehen, als würden gefangene Seelen verzweifelt ausbrechen wollen.

INI 19 RS 5 MR 9 LE 38 KK 17 KO 18 GS 10

Sturzflug-AT 17 (unparierbar außer durch *Gegenhalten*; ½*Ausweichen*) mit zwei Krallen (je W6+4 TP, DK Schwerter). Diese Krallen reißen nicht einfach das Fleisch auf, sondern verflüssigen es im näheren Umkreis zu einem matschigen Brei aus Haut, Fleisch und Blut. Jede gelungene AT senkt den RS der Trefferzone um 1. Ein Gasparyn-Geier kann bei höherer INI nur durch Wurf- und Schusswaffen attackiert werden (sonst auch durch Speere und Stangenwaffen).

Finte, Astralsinn

HAMSTER AUF WANDERSCHAFT

Sobald der Gruppe klar ist, dass die Kreaturen offenbar auf dem Dach des Wirtshauses lauern und effektiv jegliche Annäherung verhindern, ist während ihrer Suche nach anderen Optionen eine Probe auf *Sinnenschärfe* fällig: Sie bemerken in einiger Entfernung W6+2 Hamster, die direkt an den Hauswänden entlang offenbar gezielt irgendwo hinlaufen. Bei weiteren erfolgreichen Proben lassen sich noch weitere Gruppen von Hamstern entdecken, die anscheinend dasselbe Ziel haben.

Folgt man den Tieren, so führen sie einen in das Haus des Kaufmanns Gasparyn Fangeysen (erkennbar am Namensschild „Fangeysen – Handelskontor und Geldverleih“). Dieses Haus wird von den Gasparyn-Geiern nicht verteidigt, sie sollten jedoch bei Annäherung drohend auffliegen, um einen schnellen Sprint zum Wirtshaus zu verhindern.

DER GOTT DER HAMSTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sämtliche Fenster sind verrammelt. Im Haus ist es daher recht düster, vom Boden her glüht jedoch ein Meer aus roten Lichtpunkten. Es dauert ein wenig, bis ihr bei dieser niederhöllischen Beleuchtung registriert, dass es keinerlei Zwischenwände oder -decken mehr gibt, sondern das ganze zweistöckige Haus ein einziger großer Raum geworden ist (*Illusion*). Die Wände sind über und über mit Vogelkot beschmiert, in den sich Fetzen blutigen Gewebes mischen. In der Mitte des Raumes zeichnen sich schemenhaft Konturen einer gewaltigen Gestalt von gut

drei Schritt Höhe ab. Sie verharrt dort offenbar vollkommen unbeweglich. Um sie herum sind vielleicht zweihundert Hamster versammelt. Die Tiere haben sich auf ihre Hinterpfoten erhoben, die Nasen erwartungsvoll Richtung der großen Gestalt gereckt. Ihre Augen glühen rot. Sie stehen vollkommen still, lediglich ihre Schnurrbarthaare zittern leicht.

Noch während ihr diese bizarre Szene in euch aufnehmt, kommen weitere Hamster von hinten und laufen zwischen euren Füßen durch, ohne weiter von euch Notiz zu nehmen. Sie versammeln sich ebenfalls um die große Gestalt und erheben sich auf ihre Hinterläufe, während ihre Augen zu glühen beginnen.

Sobald die Gruppe sich weiter vorwagt (3 Schritt bis zu den Hamstern), erkennt sie, dass es sich bei der großen Gestalt in der Mitte des Raumes tatsächlich um eine Statue handelt – gefertigt aus mit Vogelkot überzogenen und zusammengeklebten Leichenteilen. Ihren Umrissen nach stellt sie offenbar eine Mischung aus aufrecht stehender Kröte und Praiosanbeterin dar. Ihre sechs Arme laufen in große Klauen mit Rippenknochen als Krallen aus. Der Kopf wirkt seltsam in die Breite gezogen und besteht aus sechs kreisförmig angeordneten Schädeln (einer davon der von **Lubald**). Vor ihr auf dem Boden liegen diverse Innereien wie Opfertagen.

Hellsicht: Die Statue ist insgesamt hoch magisch, einzelne arkane Fäden spinnen sich von ihr bis zu den Hamstern. Die Repräsentation ist unbekannt.

DIE HAMSTER-SCHLACHT

Die Hamster reagieren in keiner Weise auf eine Annäherung. Beschließt die Gruppe, nun in Hamsterblut zu waten, so brechen die Tiere jedoch in einen seltsam einstimmigen, fiepsenden Singsang aus und wirken innerhalb von 10 KR einen *Pandämonium* (Zf 12, gesamte Hausfläche, 5 SR). Bis dahin kann jeder Held pro KR W6 Hamster erschlagen, danach bleibt wohl nur die Flucht zum Hauseingang.

Alternativ lässt sich (auch nach Abklingen des Zaubers) vorsichtig über die desinteressierten Hamster hinwegsteigen (3x *Akrobatik* oder GE -2), um die Statue zu erreichen. Gelingt dies nicht, erleidet ein Hamster W6 TP durch Drauftreten. Ab 4 TP auf einen einzelnen Hamster wertet die Gemeinschaft dies als Angriff (*Pandämonium*).

Sobald Helden beginnen, die Statue zu zerschlagen, geraten die Hamster in Panik und fallen physisch über die Helden her (je W6+4 erfolgreiche Biss-Attacken pro Held in jeder KR mit ½W6 TP, die bei Flucht sofort abbrechen; es zählt jeweils der RS an den Beinen). Würden der Statue 35 TP zugefügt (je 10

TP brechen einen Arm oder Schädel heraus), fliehen die Hamster wild durcheinander. Magische Angriffe werden nicht geblockt, die Statue gilt ab 18 Punkte Feuerschaden als insgesamt brennbar. Elementare Diener lassen sich jedoch nicht herbeirufen (Kopffüßler). Das Hamster-Kollektiv verfügt über eine MR von 20. Alternativ lässt sich auch ein brennender Strohhalm aus einem der umliegenden Ställe in das Kontor werfen, der den Vogelkot (bzw. Waren und Holz) entzündet. Angesichts der heutigen Windstille besteht keine Gefahr einer Feuersbrunst.

GRUPPENZUSAMMENFÜHRUNG

Auf ihrem Weg zurück zum Wirtshaus wird die andere Gruppe auf die Geschehnisse im Handelskontor aufmerksam (Schreie, Kampfgeräusche, Rauch, *Sinnenschärfe*...). Sie sollte noch rechtzeitig zur Zerstörung der Statue dort eintreffen, ggf. verfrüht als Verstärkung, falls die andere Gruppe nicht über hinreichend feste Bekleidung verfügt. Auch bei ihrer Annäherung steigen die Gasparyn-Geier drohend auf.

FLUCHT INS WIRTSHAUS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sobald die Statue zerstört wurde, stoßen die Geier draußen schrille Wutschreie aus. Im nächsten Moment hört man sie oben mit ihren Krallen gegen die Dachpfannen schlagen. Licht fällt ein, als die ersten Pfannen herabstürzen. Mit einem lauten Krachen durchschlägt ein halber Schornstein die Ziegel und zersplittert dicht vor euch: Durch das entstandene Loch beginnt sich die erste Kreatur zu zwängen.

Diese Gelegenheit sollte die Gruppe nutzen, um zum Wirtshaus zu sprinten (*Athletik*): 1 AT/Geier. Bewusstlose oder kampfunfähige Helden müssen entweder durch Krusold aufgepäppelt oder aber zu zweit mitgeschleift werden (beide Helfer erleiden je zwei unparierbare Attacken). Auf dem Weg können sie bemerken, dass die von Firunislaus Erschlagenen als wankende Zombies wiederauferstehen (Illusion); Minhilde hält immer noch ihre Bratpfanne umklammert. Falls den Dörflern nicht rechtzeitig zugerufen wird, die verbarrikadierte Tür freizuräumen, steht den Geiern direkt vorm Wirtshaus eine weitere AT zu, der man sich jedoch so dicht an der Hauswand durch gelungenes *Ausweichen* entziehen kann.

Sollte die Gruppe die bisherigen Geschehnisse hingegen gut überstanden haben, können Zombies ihnen den Weg abschneiden, was weitere Geier-Attacken mittels Wurfgeschossen ermöglicht. Die Flucht sollte zwecks Dramatik nur um Haaresbreite gelingen.

DER FEIND IM INNEREN

Mehr oder weniger heil im Wirtshaus angekommen, wird die Tür direkt hinter der Gruppe sofort neu verbarrikadiert. Aufgeregte Dörfler umringen die Helden und bombardieren sie mit Fragen. Plötzlich ist von oben donnernder Krach zu hören: Offenbar lassen die Flugwesen etwas Schweres aufs Dach fallen, um es zu zerschlagen. Beim dritten Schlag hört es sich bereits an, als würden Dachziegel und Gebälk in das Obergeschoss stürzen.

Noch ehe die Gruppe Zeit für gezielte Aktionen hat, setzen die Kopffüßler alles daran, sie auszuschalten: Diejenige Hälfte der Gruppe, die den geringsten Anteil an der Zerstörung der Statue hatte, erhält das Handout *Unterwandert*, die andere das Handout *Verrat* (Anhang IV). Verwandlungen und Angriffe auf Dörfler sind Illusionen, beide Gruppen sollen in erster Linie gegeneinander kämpfen. Mit den Handouts sollte eine *gruppenspezifische Beilage* ausgeteilt werden, die beschreibt, in was für Kreaturen sich die Gefährten jeweils verwandeln (Aussehen, Amt oder Charakterzüge können als Vorlage dienen). Für den folgenden Kampf ist insbesondere vorab zu klären, ob ein Gegner nun anscheinend mehrere Waffenarme hat (Kampfregelein für *Duplicatus*), über größere Reichweite oder besondere Rüstungselemente verfügt, welche Trefferzone am leichtesten verwundbar scheint etc. Natürlich kämpfen die Helden trotzdem mit ihren eigenen Werten und Waffen. Sorgfältige Vorbereitung trägt an dieser Stelle jedoch viel dazu bei, die Illusionen für die Betroffenen glaubhaft zu machen. Während des Kampfes kann sich niemand mit der anderen Hälfte der Gruppe verständigen, da Worte nur als aggressive tierische Laute wahrgenommen werden. Die Dorfbewohner werden nicht eingreifen, da sie in keiner Weise verstehen, warum die Helden gerade aufeinander einprügeln.

HOGWARDS HOMERISCHES GELÄCHTER

In der ersten KR steht jedem eine Probe auf *Sinnenschärfe* -AG -*Paranoia* -*Einbildungen* -*Wahnvorstellungen* -3 zu. Der Malus nimmt mit jeder KR um 1 ab. Bei Gelingen hört der Held ein seltsam gequältes und hysterisches Lachen wie von Amazeroth persönlich. Verzichtet er auf eine AT und schaut sich stattdessen um, sieht er Hogward auf der anderen Seite des Schankraums neben dem Treppenaufgang am Boden liegen, von irrsinnigem Lachen geschüttelt. Helmine beugt sich halb ängstlich, halb besorgt über ihn und rüttelt ihn sacht. Hogward aber scheint nicht mehr mit Lachen aufhören zu können. Halb erstickt stößt er einzelne Worte hervor: »Lass mich... lass mich... Wie konnte ich so blind... Jetzt hab ich den Witz verstanden... Ich war's! Die ganze Zeit! Ohne mich wär das alles nicht passiert... Ist das nicht zum Schreien!«. Erneut

kracht oben etwas Schweres auf die Zwischendecke, diesmal begleitet vom Geräusch brechenden Gebälks.

Sobald zumindest einer der Helden sich aus dem Kampfgetümmel löst und zu Hogward eilt (2 KR; verfolgt ihn sein Gegner?), bricht dessen Lachen unvermittelt ab. Ihm entringt sich ein gequälter Schrei, der beinahe nichts Menschliches mehr hat. Gehetzt brüllt er die erschrockene Helmine an: »Ihr müsst mich töten! Sofort! Oder ihr werdet alle sterben! Ich habe den Fluch über euch gebracht! Töte mich!«. Falls bislang noch kein Held zu ihm wollte, muss er seine Worte quer durch den Raum ihnen zurufen. Aus den Augenwinkeln können die noch kämpfenden Helden sehen, wie zwei der verrammelten Fenster von außen aufgedrückt werden: Blutverschmierte Arme zwingen sich gierig tastend hindurch und versuchen, den entstandenen Spalt zu vergrößern.

Falls noch niemand reagiert: Hogward liegt jetzt zuckend da, kämpft offenbar gegen einen erneuten Lachanfall und kichert in sich hinein (ggf. *Sinnenschärfe*): »Mir weis zu machen, Dämonen seien gut... köstlich! Was für eine exquisite Pointe!«. Von oben her sind jetzt die schrillen Angriffsschreie der Geier zu hören. Es poltert, als würde jemand einen schweren Schrank umstoßen. Holz splittert wie beim Aufbrechen einer Tür.

Sobald endlich ein Held vor Hogward steht, öffnet dieser sein Stirnauge und starrt ihn kalt und starr an: »Worauf wartest du noch, elender Bastard?«. Notfalls verhöhnt er den Helden, als würde er dessen Lebensgeschichte kennen, und streut zusätzlich ein paar boshafte Lügen ein (über dessen Mutter, obszöne Praktiken während der Ausbildung etc.). KL -*Jähzorn*: Offenbar setzt er alles daran, einen Angriff zu provozieren. Gelingt eine Probe auf *Selbstbeherrschung -Jähzorn -Grausamkeit*, kann ein Betäubungsschlag versucht werden (zählt bei Misslingen als normale AT).

Falls kein Held sich mit Hogward beschäftigen will, schlägt Müller Haldoryn ihm einen Schemel über den Kopf, da ihn das hysterische Gekreische nervt (W20: bei 15-20 ist Hogward tot). Einfacher ist es, falls Helden, die bei Krusold waren, von sich aus alles daran setzen, ihn zur Rede zu stellen. Da sie Hogwards Zauberkräfte vermutlich bereits kennen, sollten sie von selbst darauf kommen, ihn bewusstlos zu schlagen und in Eisen zu legen (ggf. KL-Probe). Ob Hogward tatsächlich überlebt, ist nicht mehr relevant.

ENTFART!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sobald Hogward bewusstlos zu Boden sinkt, beginnt sein Buckel zu zucken: Irgendetwas regt sich unter dem Stoff und sucht verzweifelt zu entkommen. Dann zerreißt der Stoff und ein behaarter Männerkopf ist zu sehen. Er ruckt

panisch hin und her, seine Facettenaugen weit aufgerissen. Dann schieben sich zwei dreigliedrige, haarige Spinnenbeine durch den Stoff, die in scharfen Stacheln auslaufen. Im nächsten Moment löst sich der Kopf von Hogward und stelzt hastig auf sechs Beinen Richtung Treppe. Ihr könnt sehen, dass sein kurzes schwarzes Haar auf der Rückseite in dichtes Borstenfell übergeht, aus dem je drei Beinpaare entspringen. Hogward hat jetzt keinen Buckel mehr. Offenbar will sich die Kreatur unter der Treppe verstecken.

Hogwards eigener Meister-Kopffüßler wurde durch dessen Bewusstlosigkeit überraschend aus der Symbiose mit seinem Wirt gerissen, so dass ihm nur noch tierische Intelligenz verbleibt. Selbst große Hunde sollten nun mit ihm fertig werden. Falls kein Held ihm naheilt, wird Haldoryn ihn mit seinen schweren Stiefeln zertreten, ehe er sich verstecken kann (INI 13). Der Kopf ist nicht sehr stabil (mit Haut überzogenes Chitin) und enthält (neben Lunge, Verdauungstrakt etc.) hauptsächlich eine stinkende, weiß-gelbliche Flüssigkeit und ein Gehirn.

Meister-Kopffüßler

INI 18 GE 14 RS 2 MR 5 LE 11 GS 8
Ausweichen 12

Sobald er getötet wird, verfällt aufgrund ihres telepathischen Bandes auch seine gesamte Brut für 3 KR in Schockstarre und wird sichtbar, während zugleich alle Illusionen verschwinden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einmal kehrt gespenstische Stille ein. Von oben dringt kein Laut mehr. Das Rütteln an Tür und Fenstern hat aufgehört. Eure Gefährten sehen wieder aus wie gewohnt. Oben auf ihrem Rücken jedoch sitzen wie Buckel ekelhafte Kreaturen: verschrumpelte Babyköpfe mit zugenähten Augen und weißlichem Flaum auf der Rückseite, seitlich entspringen je drei haarlose Spinnenbeine. Diese enden in Dornen, die sie offenbar tief in das Rückenmark ihrer Opfer gegraben haben. Aus den Augenwinkeln könnt ihr sehen, dass eines dieser... *Dinger* auch auf eurem Rücken sitzt.

Helden mit *Angst vor Spinnen* müssen eine Probe auf *Selbstbeherrschung -3xAngst* bestehen, um nicht in Panik zu verfallen (bei Misslingen steigt die Angst permanent um 1). Die 3 KR sollten jedoch ausreichen, um alle Kopffüßler zu erschlagen (RS 1, LE 8).

Falls Hogward tot ist, kann nun der Held, der in der Nacht der

Geister auf den Wanderprediger traf, eine Probe auf IN ablegen: Bei Gelingen erinnert er sich an Hogwards Worte, dass er der Gruppe „das“ nicht habe antun wollen. Eine weitere Probe auf KL kann spätestens jetzt auf den Verdacht führen, dass es vielleicht Hogward war, der sie damals in der Travia-Hütte überfiel.

ENTSETZTE DÖRFLER

Sobald die Helden sich wieder zu sammeln beginnen, registrieren sie, dass sämtliche Dörfler vor ihnen bis an die Außenwände zurückgewichen sind. Sie starren die Gruppe voll Abscheu und Grauen an, die meisten haben Messer gezogen. Sie scheinen entschlossen, ihre Haut so teuer wie möglich zu verkaufen: »Rusena hatte Recht! Sie haben die Dämonen zu uns geführt!«; »Und jetzt haben sie auch noch unser Wirtshaus mit Blut besudelt, um es zu entweihen!«; »Jetzt müssen wir alle sterben! Herr Hogward, unser Beschützer, ist tot!«. -- IN-Probe: Den Helden fällt auf, wie sehr die Situation dem Traum ähnelt, den Delusia ihnen erzählte. Auch Krusold ist wieder zu sehen. Er untersucht fasziniert die Überreste einer dieser Kreaturen.

Falls die Gruppe einen Freund unter den Dörflern gewonnen hat (Bolim, Lechmin...), kann dieser nun vortreten und die Leute zu beruhigen versuchen (»Es sind gute Menschen. Offenbar hat man sie getäuscht!«). Ansonsten sollte den Helden rasch klar werden, dass sie trotz besserer Waffen zahlenmäßig hoffnungslos unterlegen sind und Lynchjustiz in Nostria noch zum guten Ton gehört: Jetzt gilt es, die richtigen Worte zu finden!

DER ÜBERRASCHUNGSGAST

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch während die Dörfler überlegen, ob sie die abgegebenen Erklärungen glauben sollen, klopft es dreimal langsam und hohl an der Tür. Die vor ihr stehenden Dörfler springen ängstlich zurück. Erschrockene Blicke richten sich Bolim, der sich wiederum hilfeschend nach euch umschaute.

Auf Rufe antwortet der ungebetene Gast nicht. Stattdessen klopft es erneut dreimal. *Simmenschärfe* -6: Das Klopfen klingt zwar kräftig, kommt aber eindeutig vom Fußende der Tür. Notfalls lässt sich das Geschehen draußen von einem Fenster im Obergeschoss aus überblicken (Schäden sind dort nirgends zu sehen). Vor der Tür liegt **Linnerian Riethard**, einer der drei verschollenen Begleiter Hadmigas. Mühsam hebt er den rechten Arm und klopft erneut. Zombies oder Geier scheint es keine zu geben. Vereinzelt liegen tote Dörfler vor aufgebrochenen Häu-

sern (Firunislaus).

Linnerian sieht recht zerschunden aus: Seine Kleidung ist zerrissen und klebt an großflächigen Schürfwunden. Hitzebläschen haben sich auf seiner Haut gebildet. Sobald man ihm die Tür öffnet, kriecht er auf allen Vieren ins Wirtshaus, setzt sich auf und erklärt stolz: »Linnerian nach Hause!«. Der arme Kerl hat sich in einen grinsenden Idioten verwandelt. Gespräche sind schwierig, da Linnerian sich ständig von allem Möglichen ablenken lässt und es mit kindlicher Freude bestaunt. Falls Krusold anwesend ist, kann er die Helden immer wieder zur Geduld ermahnen und selbst helfen, indem er sich hinter Linnerian setzt, ihn umarmt und beruhigend streichelt (Körperkontakt hilft).

Mit viel Mühe lässt sich schließlich von Linnerian erfahren, dass sie eine große Höhle gefunden haben mit Statue, süßen Hamstern und tanzenden Spinnen. Wie er entkommen sei? »Meister sagt, Fremde jetzt holen für Hadmiga, sonst zu spät«. Wer dieser Meister sei? »Herr Hesinde«. Wie der aussehe? »Hell. Hell und blau«.

Ansonsten lassen sich bei weiterer Befragung nur noch Anzeichen dafür in Erfahrung bringen, dass diese Höhle dieselbe sein könnte, von der die Gruppe schon zweimal träumte, und Hadmiga offenbar noch lebt. Falls ein Held auf die Idee kommt, Linnerian trotz seines Zustands als Wegführer mitnehmen zu wollen, steht der plötzlich auf, strafft sich und verkündet dann mit einer Stimme, die von sehr weit her und tief unten zu kommen scheint, erneut die Weissagung des Dunklen Propheten. Das sollte ausreichend Zweifel an seiner Zuverlässigkeit wecken.

IN DIE HÖHLE DES LÖWEN?

Die Helden sind vermutlich nicht sonderlich begeistert von der Idee, in ihrem geschwächten Zustand ausgerechnet am letzten Namenlosen Tag in diese Höhle hinabzusteigen. Bolim aber bedrängt sie sofort aufgeregt: »Falls Hadmiga noch lebt, müsst ihr sie retten! Es geht schließlich um das Überleben unseres Dorfes, nicht wahr?«. Ggf. drängt auch Krusold die Helden: »Aber seid ihr denn gar nicht neugierig? Denkt doch nur daran, was für eine faszinierende Kreatur da unten warten könnte - genau!«. Selbst mitkommen will er zwar nicht (»Ich glaube nicht, dass die Einladung auch für mich gilt. Ich bin ja nicht *soo* fremd hier«), mit etwas Nachdruck lässt er sich dennoch überreden.

Falls die Helden verständlicher Weise immer noch unwillig sind, tritt Lechmin vor: »Dann werde ich gehen! Ich... ich habe das Gefühl, diese Höhle zu kennen... aus meinen Träumen«. Daraufhin tritt auch Niobald vor: »Ich geh mit. Mein Leben is ja eh nich mehr viel wert. Und die Hadmiga ist 'ne ganz anständige. Wär 'ne Schande, sie einfach im Stich zu

lassen«. Bei so viel demonstriertem Heldenmut sollte nun auch die Gruppe nicht länger zurückstehen, egal wie dämlich ihr die Idee scheint. Zusätzlich meldet sich nun auch der Geisterchor wieder zurück: Der betroffene Held sieht auf einmal Hadmiga im Geiste vor sich. Ihr Gesicht ist blutverschmiert. Sie schreit panisch auf, während der Chor zu irrsinnigem Gelächter anschwillt. Und dann ist eine einzelne Stimme zu hören, die sich in den Vordergrund schiebt: *„Du gehörst doch schon mir! Oder glaubst du wirklich, ich lasse dich jemals wieder los? (Körperbeherrschung -5, um unter diesem mentalen Ansturm nicht zu taumeln).*

Niobald will auf jeden Fall mitkommen, verantwortungsbewusste Helden könnten es Lechmin hingegen verbieten (zu jung und zu gefährlich). Möglicher Weise aber ist die Gruppe physisch schon nicht mehr zu einem solchen Abenteuer in der Lage. Ohne Kopffüßler regenerieren alle nun jedoch $\frac{1}{2}W6$ LP +KO-Bonus 12/2 (wie KK+) pro Stunde (Entgiftung). Eventuelle Wunden aus dem letzten Kampf können von Helmine verbunden werden (*Heilkunde Wunden* 10). Vor den Verätzungen unten im Stollen können *Storchenschnäbel* schützen, wie Peraine-Geweihte sie bei der Behandlung ansteckend Kranker tragen: Konstruktionen aus Holz und Leder, die vor Mund und

Nase geschnallt und mit feuchten Tüchern gefüllt werden (können die Dörfeln anfertigen). Krusold könnte in den Stollen sogar einen *Caldofrigo* in der Variante *Zone* ausbringen, der vor sämtlichem Hitzeschaden schützt. Ansonsten muss die Gruppe das recht teure Angebot an Heilmitteln bei Rusena (an die Firunislus sich nicht herantraute) wahrnehmen (vgl. Anhang I).

UNTERSUCHUNG DER KOPFFÜßLER

Falls Krusold mitgenommen wurde, kann er vor dem Aufbruch noch das Ergebnis seiner Untersuchung der Kopffüßler mitteilen. Ansonsten braucht die Untersuchung ca. eine Stunde und magische Unterstützung. Zu vermuten ist, dass diese Kreaturen ihre spitzen Beine in das Rückenmark ihrer Opfer versenken und dort offenbar diverse Substanzen ausscheiden, unter anderem auch ein recht wirksames Gift (ggf. fällt jetzt das Fehlen von Wunden auf). Zudem scheinen sie wahre Meister der Illusionsmagie zu sein. Wahrscheinlich handelt es sich um Diener aus dem Gefolge Amazeroths. Untereinander kommunizieren sie vermutlich über Gedankenkraft, wobei sie anscheinend über den auf Hogwards Rücken miteinander verbunden waren: Bei dessen Tod sind schließlich alle sofort in Schockstarre verfallen. Vielleicht war das ihr Anführer.

LEBT HOGWARD NOCH?

Vielleicht ist Hogward noch am Leben und soll vor dem Abstieg ausführlich befragt werden (vermutlich in Eisen). Sobald er wieder zu sich kommt, ist er zuerst panisch (»Die Dämonen! Wir müssen sie aufhalten!«), ernüchert dann aber zusehends -- und zwar im wahrsten Sinne des Wortes: Zum ersten Mal seit vier Jahren kann er wieder klar denken und befindet sich nicht mehr im Zustand permanenter Entrückung (»Das Licht... das Licht auf meinem Rücken ist weg. Alles ist jetzt so... grau«). Sobald man ihm erklärt, worum es sich bei diesem „Licht“ tatsächlich gehandelt hat, ist er entsetzt (»So schlimm ist es also gewesen! Wie konnte ich nur so blind sein... All die Jahre hat er mich getäuscht«). Hogward ist nun klar, dass er einer der berüchtigten Versuchungen auf den Leim ging, die Amazeroth für Geweihte bereit hält, und wird daraufhin von Zorn überwältigt (»Verflucht sei der Vielgestaltige Blender! Mich zum Werkzeug seiner Greuelthaten zu machen! Oh ihr Dreizehn, möget ihr ihn strafen!«).

Sobald seine erste Wut verraucht ist, bittet er die Helden reumütig um Verzeihung: »Ihr müsst wissen, dass wir uns hier in Ortmar nicht zum ersten Mal begegneten. Als ich mich auf dem Weg hierher zum Schlafen niederlegte, erschien mir der Herr der Täuschung in seiner elenden Maskerade. Er berichtete, dass weiter die Straße hinauf dogmatische Zwölfgöttergläubige rasteten, die sich gegen mein

edles Werk hier in Ortmar stellen und alle meine Jünger erschlagen würden. Er befahl, euch zu überfallen und das Licht auf euch herabzurufen, um eure Seelen für die Wahrheit zu öffnen. Worum es sich bei diesem „Licht“ tatsächlich gehandelt hat, habt ihr ja gesehen... Es tut mir so entsetzlich leid. Ich dachte, Gutes zu wirken... Menschenleben zu retten... Oh Travia, vergib mir!«.

Im folgenden Gespräch kann Hogward dann seine Lebensgeschichte berichten (Anhang I), wobei ihm nun recht peinlich ist, Dämonen für „gut“ gehalten zu haben: Amazeroth habe sich geschickt des Fundamentes bedient, dass durch seine Erfahrungen in Belhanka und bei den Echsenmenschen gelegt wurde. Außerdem sei es ihm all die Jahre sehr schwer gefallen, klar zu denken. Erst als die Helden aufeinander einschlugen, sei ihm wie Schuppen von den Augen gefallen, dass sein „Gott“ offenbar die Menschen täuscht. In dem Moment ergab auf einmal alles Sinn und ihm wurde klar, wer sich tatsächlich hinter der Maske verbirgt.

Hogwards Einsichten stellen dabei jedoch nicht seinen Glauben an einen gütigen Namenlosen in Frage (»Wie sollte er denn keine gütige Seite haben, wo er doch ein Bruder eurer Zwölfe ist?«). Er ist jetzt jedoch vorsichtiger und gibt nicht mehr nur den Zwölfen die Schuld an dessen Verteufelung: Schließlich hat sich ja auch der zwölfgöttliche Kampf

gegen Dämonen als berechtigt erwiesen. Und Hogward ist z.Zt. auch noch bitter enttäuscht, dass der Namenlose ihn nicht vor Amazeroths Ränken rettete (»Vielleicht ist es gerade seine gute Seite, die hilflos in Ketten liegt«). Er wird einige Zeit brauchen, um seinen Glauben nach den ganzen Verblendungen der letzten Jahre neu zu ordnen.

Die Helden wird Hogward anflehen, ihn auf ihre Expedition mitzunehmen (»Ich muss verstehen, wozu das alles gut sein sollte. Und bedenkt: Was immer da unten ist, lockt euch jetzt zu sich! Ihr dürft diesem niederhöllischen Intrigenspiel nicht auf den Leim gehen! Was immer hier geschieht, wir müssen es verhindern!«). Es steht der Gruppe nun frei, ob sie zustimmt oder lieber nicht von einem Namenlosen Geweihten (ohne Karmaenergie) begleitet werden möchte.

Falls ein Geweihter in der Gruppe ist, hat Hogward zum Schluss noch eine letzte Bitte: Sobald alles heil überstanden ist, möge man ihn von seinem Seelenpakt mit Amaze-

roth erlösen. Wenn er stirbt, soll seine Seele vor den Göttern treten, um endlich alle Antworten zu erfahren. Auf keinen Fall will er in den Spiegelpalast Amazeroths verschleppt oder gar in dessen Seelenmühle geworfen werden. Zwölfgöttliche Geweihte wissen natürlich, dass ein solcher Paktbruch am besten in einem Tempel durchgeführt werden sollte und ansonsten ein äußerst riskantes Unterfangen ist. Aufgrund dieser Antwort (oder falls kein Geweihter in der Gruppe ist) wird Hogward darum bitten, ihn zum nächsten Hesindetempel (Honingen) zu bringen (die Todesstrafe ist ihm wegen Dämonenbeschwörung auch in Nostria sicher).

Ziel dieses Gesprächs sollte es sein, alle Rätsel um Hogward endgültig aufzuklären, so dass die Gruppe sich vollends auf die jetzt noch ungeklärten und ihre bevorstehende Begegnung mit dem eigentlichen Drahtzieher konzentrieren kann.

DIE WURZEL DES ÜBELS

Erneut wird die Gruppe an Seilen in die verbrannte Erdspalte hinabgelassen. Dieses Mal jedoch nimmt sie den Gang Richtung Westen. Die Wände hier glühen wie in einem Backofen. Die Luft ist so heiß, dass das Einatmen schmerzt: W6+4 SP, zur Hälfte Hitzeschaden (bei *Hitzeresistenz -2*; *Caldofrigo?*), zur Hälfte Verätzung (Storchenschnäbel reduzieren auf 2 SP).

LYNIA RIETHARD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach 40 Schritt bewegt sich etwas ganz am Rande eures Sichtfelds: Ein Kopf erhebt sich aus dem verrußten Boden. Eine stämmige Gestalt schiebt sich heulend empor. Dann brechen die Laute gurgelnd ab und werden durch ein Wimmern ersetzt. Die Gestalt sinkt auf ihre Knie und schlägt immer wieder ihre Stirn gegen den Boden.

Beim Näherkommen lässt sich erkennen, dass da Lynia Riethard kauert, die Frau von Linnerian: ramponiert, verrußt und mit Brandblasen übersät. Sie hört erst auf, ihren Kopf gegen den Boden zu schlagen, wenn jemand sie berührt. Daraufhin wird sie sich an den entsprechenden Helden klammern und Rotz und Wasser weinen. Sobald man sich von ihr löst, wird sie panisch und will Richtung Ausgang fliehen.

Lynia ist keiner Sprache mehr mächtig und taumelt von einer extremen Stimmung in die nächste: Überwiegend schluchzt und schreit sie, stößt aber auch irrsinniges Gelächter und ein-

deutig brünstige Laute aus, rollt mit den Augen oder nuckelt zusammengerollt am Daumen, um im nächsten Moment schreckerstarrt in sich zu versinken und minutenlang sabbernd nicht ansprechbar zu sein. Sie starrt vor Schmutz und riecht nach Kot und Urin (Tatsächlich hat sie sich in ihre Beinlinge gemacht). Immerhin ist sie aber offenbar noch in der Lage, selbst zurück an die Oberfläche zu finden.

DIE FELSSPALTE HİPAB

Offenbar hat Lynia sich aus einem Riss gestemmt, der quer über den verrußten Boden läuft und in der Mitte gut 1½ Schritt breit ist. Aus ihm zieht deutlich kühlere Luft herauf. An zwei Stellen des oberen Rands sind innen leichte Blutspuren zu erkennen (Lynia ist jedoch bis auf ihre Brandblasen unversehrt). Offenkundig handelt es sich um eine Felsspalte, die nach Süden hin recht steil abfällt (*Klettern -3*, sonst W6-1 TP durch Abschürfungen).

Nach etwa einer halben Stunde verbreitert sich die Spalte merklich und wird nun auch flacher. Schwaches, gedämpftes Licht scheint von vorn her. Falls ein Held über *Magiegespür* verfügt, kann er die unmittelbare Nähe eines Nodix nun deutlich wahrnehmen: Die Luft knistert für ihn wie vor einem plötzlichen Sommergewitter.

DIE VERGESSENE TROLLHÖHLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich endet die Spalte gut einen Schritt über dem Boden einer gewaltigen Höhle, eines regelrechten Felsendoms. Hoch oben dringen einzelne Lichtfinger aus der Decke, die immer wieder wie von bewegten Blättern unterbrochen werden. In dem wechselhaften und spärlichen Licht sind die Ausmaße des Gewölbes nicht recht abzuschätzen. Gleich eingangs liegt ein Dutzend toter Hamster übereinander. Zur Mitte hin vertieft sich der Boden wie in einer Mulde. Überall liegen große Felsbrocken, Menhire und rohe Findlinge, einige offenkundig bearbeitet (*Würfel, Zylinder usw.*). Sie scheinen in geometrischen Mustern angeordnet (*trollische Steinkonfigurationen*), zwischen ihnen ruhen Muscheln und Schneckenhäuser aus Stein von über ein Schritt Größe.

Da, wo der Boden am tiefsten ist, erhebt sich 30 Schritt vor euch eine sechs Schritt hohe Statue mit sechs Armen und sechs kreisförmig angeordneten Köpfen. Vor ihr wächst ein einzelner Stalagmit aus dem Boden: eine vielleicht beindicke, vollkommen symmetrische Säule von etwa zwei Schritt Höhe, die sich nach oben hin zunehmend verjüngt. Vor ihr kauern fünf menschliche Gestalten. Hinter der Statue erheben sich zu beiden Seiten des Gerippes eines versteinerten Höhlendrachens mehr als mannshohe Rümpfe von Insektenpanzern.

Plötzlich beginnt der Kopf des Menschen, der der Steinsäule am nächsten ist, bläulich zu leuchten: Der fahle Schein schiebt sich wie Finger aus Nase und Augen, zerfasert dann und beginnt, Richtung Stalagmit zu fließen. In seinem Schein könnt ihr drei einen halben Schritt große Smaragdspinnen von eigentümlich milchig-bleicher Farbe erkennen, die um die Steinsäule herum eine Art Tanz aufzuführen. Ihre vordersten Beinpaare sind andachtsvoll erhoben wie bei Praiosanbeterinnen und stets bilden die Tiere ein perfekt gleichschenkliges Dreieck. Wie von einem Wasserstrudel erfasst, umkreist das bläuliche Leuchten immer enger die dünne Säule und verschwindet schließlich in ihr. Mit knirschendem Ächzen wächst die Felsnadel einen Spann weiter in die Höhe. Der Mensch jedoch sinkt reglos zu Boden und die Spinnen beenden ihren Tanz.

Geisterchor: So nah! Nur noch ein paar Schritt

Was die Helden vor sich sehen, ist das bis zum Kohlebrand verschüttete uralte Heilig- bzw. Unheiligtum eines abtrünnigen Klans vom Trollstamm der blinden *Tragatsch* (vgl. den *Troll-Traum*, Anhang IV). Die Öffnungen nach oben führen in das farnüberwucherte Wurzeln-

werk einiger Bäume im Wald und sind gerade groß genug, die *Iribaarspinnen* durchzulassen. Gerade vollzogen wurde ein Ritual, mittels dessen die Spinnen ihren Opfern Nayrakis rauben, um es in die mysteriöse Steinstele fließen zu lassen. In der Folge löst sich das Ich der Opfer auf, ihr Geist versinkt in außerderischem Chaos. Die Statue steht genau im Mittelpunkt zweier Kraftlinien (*Iribaars Angelschnur* und *Spinnenseil*), wird jedoch so ungünstig beleuchtet, dass sie vorerst nicht näher erkennbar ist. Die fünf Menschen sind **Frumhold**, **Hadmiga** und ihr Begleiter **Kasimir Köpenwind** sowie Josts Frau **Triumfina** samt Sohn **Pipo**. Hadmiga hat noch immer ihren Schmiedehammer bei sich.

Die drei Spinnen können problemlos durch Fernangriffe getötet werden. Bei Fehlschüssen werden sie zwar suchend durch die Höhle laufen, die Helden jedoch nicht entdecken, solange diese unbeweglich bleiben und ihr Licht löschen. Ansonsten werden die Spinnen, sobald sie aus ihrer Trance aufschrecken, die Quelle der Angriffe sofort entdecken und knapp außerhalb des Lichtkreises der Helden aufgeregt umherlaufen. Wird ein *Flim Flam* in der Variante *Leuchtturm* gewirkt, fliehen sie in die Schatten der nächstgelegenen Steine. Damit wird dann zugleich die Statue erkennbar.

DIE STATUE

Die Statue hat den Körper eines äußerst lebensecht gemeißelten, übergroßen Trolls. Ihre sechs Arme laufen in Krallenhände aus. In den beiden obersten hält sie sechszackige Sterne mit jeweils drei großen und drei kleinen Zacken. Das mittlere Armpaar hält einen Schlüssel und ein Stück Seil, das unterste Schwert und Stab. Ihr mittlerer Kopf ist der eines Trollkinds, auf dessen Stirn ein drittes Auge prankt. Der rechte Kopf ist der einer Schlange, der linke gehört zu einer Sphinx. Dahinter sind noch die gewaltigen Mandibeln eines Spinnenkopfes zu erkennen (auf der Rückseite befinden sich der Kopf eines Falken und ein Tintenfisch). Alle sechs Köpfe sind in ihrer Mitte zusammengewachsen. Diese Statue ist der Fokus, durch den hindurch der Urgrund mit seinen Spinnendienern kommuniziert. Für profane Waffen ist sie unzerstörbar. Bei Hellsicht zeigt sie sich als gemäßigt magisch (unbekannte Repräsentation), was jedoch wahrscheinlich hinter der enormen magischen Intensität der Steinstele verblasst.

DER URGRUND

Sobald der erste Held auf den Höhlenboden springt, hören alle auf einmal, wie ein an- und abschwellendes Rauschen heranbrandet. Es wird lauter, als würde eine mächtige Woge gegen ihren Geist geworfen, und zerstiebt dann in ein Gewirr von

Stimmen aller erdenklicher Sprachen. Helle Kinderstimmen sind darunter, aber auch zischelnde Laute wie von Echsen und eigentümlich insektenhaftes Schnarren und Klackern. Unvermittelt formen die Stimmen sich zu einem einzigen, geisterhaften Chor: *Kniet nieder, Sterbliche!* Die Worte spülen in den Köpfen der Helden beinahe alle anderen Gedanken fort, so dass es eine Selbstbeherrschungsprobe -6 -AG braucht, um ihnen nicht instinktiv zu gehorchen. Danach sollte es zu einem Gespräch kommen, bei dem es ausreicht, wenn die Helden ihre Fragen im Geist formulieren: *Also seid ihr endlich gekommen, euch mir zu unterwerfen*

- *Wer bist du?* -- Ich bin der Urgrund, angekettet in den Urklüften dieser Welt, die mein Gefängnis ist. Aus mir heraus gebär ich die, die ihr kennt als Heshinde, Heshinja, H'szint, Sinderra, Sindarius, Balashinda, Omasiros, Bymazar, Iribaar und Amazeroth.

- *Wer hat dich angekettet?* -- Andere Urgründe

- *Was willst du?* -- Ich nähre mich von der Willenskraft der Kurzlebigen, die meine Diener mir bringen. Langsam erstarke ich wieder, so dass ich zu euch sprechen kann. Verwirrung und Wahnsinn lockern meine Ketten, auf dass ich nach all diesen Äonen wieder auferstehe

Inwieweit die Gruppe die ketzerischen Behauptungen der Entität akzeptiert, kann getrost ihr überlassen bleiben: Derartigen Wesen sollte man grundsätzlich kein Wort glauben, vermutlich handelt es sich lediglich um einen sehr mächtigen Diener Amazeroths.

DIE WAHRHEIT?

Sobald dieser Dialog beendet ist oder die Helden etwas angreifen, erhalten sie das Handout *Die Wahrheit?* (Anhang IV). Jeder Spieler sollte ein eigenes Exemplar bekommen, damit nach den Erfahrungen mit den Handouts *Unterwandert* und *Verrat* unklar bleibt, ob der Inhalt bei allen derselbe ist.

Aufgabe dieser Visionen ist zunächst einmal, den Helden den Verdacht einzugeben, dass der Urgrund schon lange die Träume der Dörfler und damit auch sie manipuliert. Sodann werden sie nun damit verspottet, Tjalka und Delusia unschuldig erschlagen zu haben. Der abschließende Teil soll ihnen den beunruhigenden, aber falschen Verdacht eingeben, dadurch vielleicht unwissend einen Pakt mit Amazeroth geschlossen zu haben. Proben auf *Götter und Kulte* -3 identifizieren die Gestalt auf dem Thron als volkstümliche Darstellung Amazeroths, bei einer Probe -9 wird „Gnaph'Caor“ als angeblicher Name des Herzens seiner Domäne wiedererkannt. Eine Probe auf *Magiekunde* -12 lässt vermuten, dass es sich bei dem geflügelten Kobold um Nishkakak, den Diener der dreiköpfigen Echse von Nabuleth, handeln könnte.

Erneut hört ihr die Stimme in euren Köpfen: *So kommet denn*

zu mir und opfert. Wieder muss sich die Gruppe gegen den Zwang wehren, zur Steinstele zu kriechen (*Selbstbeherrschung* -6 -AG). Sie kann diesem Zwang natürlich auch zum Schein nachgeben, um in Reichweite der gesuchten Dörfler zu kommen. Alle Schlechten Eigenschaften der Helden steigen jetzt um 1 und erhöhen sich von alle 10 KR wiederum um 1, bis die Stele zerstört wurde. Danach normalisieren sich die Werte mit jeder Spielrunde.

DIE ÜBERLEBENDEN DÖRFLER

Beim Näherkommen greifen Triumphina und Pipo verzweifelt nach den Helden und wollen ihre Beine umklammern (KL 7). Kasimir zeigt keinerlei Lebenszeichen mehr, sein Gesicht ist schreckerstarrt (Herzinfarkt). Hadmiga kann noch einzelne Wörter artikulieren (»Hilfe!«) und einfache Anweisungen befolgen. Neben ihnen liegt der bereits verwesende Leichnam eines Druiden (Frumhold). Am besten ist es, die Überlebenden mit Seilen oder Gürteln anzubinden, so dass die Gruppe sie hinter sich herziehen kann. Werden die Leichen mitgenommen?

KAMPF

Sobald klar ist, dass die Gruppe dem Befehl der Entität nicht nachkommt, erscheinen ihre Diener: Aus beiden Insektenpanzern krabbeln jeweils W6+6 Iribaarsspinnen, wobei noch einzelne Spinneneier mit herauskullern. Langsam beginnen sie, die Gruppe zu umringen. Falls bereits ein *Flim Flam* gewirkt wurde, hat die Entität inzwischen Zeit genug gehabt, die Spinnen zur Überwindung ihrer Lichtscheu zu zwingen. Ansonsten können sie jetzt noch durch starkes Licht vorübergehend zurückgedrängt werden. Tatsächlichen Schaden fügt ihnen jedoch nur Sonnenlicht zu.

Sobald sie sich einigermaßen formiert haben, wirken die Iribaarsspinnen im Kollektiv Beherrschungszauber: Drei von ihnen reichen hin, einen *Bannbaladin* auszubringen. Jede weitere Spinne verleiht dem Spruch 1 Zf+. Aufgrund von Koordinationsproblemen entfaltet sich die volle Wirkung jedoch erst allmählich (pro KR +1). Falls kein Magier zur Stelle ist oder dieser die Risiken des Zauberns an einem Nodix scheut, lassen sich die Spinnen durch Vorlesen (*Lesen/Schreiben* -9), Rezitieren von Liturgien (*Liturgiekenntnis* -7), Gebete (*Überzeugen* -6) oder Gedichte (*Geschichten erzählen* -7) sowie notengetreue Gesangsdarbietungen (*Singen* -9) aufhalten: Jeder TaW+ „bannt“ eine Spinne für die Dauer der Darbietung, die nun ziellos umherirrt, wobei ggf. Misserfolge die Erfolge anderer Helden reduzieren. Falls Krusold dabei ist (der sich mit Smaragdspinnen auskennt), kann er die Gruppe auf entsprechende Ideen bringen (»Ein Lied! Lasst uns gemeinsam singen!«). Falls nur Hogward zugegen ist, beginnt er eine flam-

mende Predigt über den Wert menschlichen Lebens (12/14/17 +12). Notfalls kann ein Gedankenblitz (IN-Probe) an die Begegnung mit der Smaragdspinne erinnern. Falls sich die Gruppe auf diese Strategie einlässt, können natürlich noch weitere Iribaarsspinnen auftauchen bzw. gezielte Aktionen nebenher einen zusätzlichen Malus von 3 mit sich bringen.

Der effektivste Ausweg besteht in dieser Situation darin, die Lebensstele der Entität mit drei bis vier kräftigen Hieben zu zerschlagen (notfalls mit Hadmigas Schmiedehammer, W6+2 TP, 30 LP, RS 3), während die anderen die Spinnen aufzuhalten versuchen (alle 4 KR müssen Proben für Darbietungen wiederholt werden). Sobald ein Held damit beginnt, bricht der vielstimmige Geisterchor in rasende Wutschreie aus. Ist die Stele zerstört, quillt intensives blaues Leuchten aus ihr und zieht wie Rauch die Kraftlinien entlang, um schließlich mit ihnen zu verschmelzen (zu verblassen). Im Nu verebben die Wutschreie. Die Iribaarsspinnen laufen führungslos durcheinander: Die Entität hat die nötige Kraft verloren, ihre Diener noch kontrollieren oder auch nur sprechen zu können. Hadmiga, Triumfina und Pipo kommen langsam wieder zu sich. Knirschend beginnt die Statue, auseinanderzubrechen: Zunächst fallen nur zwei Arme ab, dann breiten sich immer mehr Risse aus, bis schließlich ihre gesamte Masse ins Rutschen gerät und in einer Welle aus Staub und Schutt zu Boden geht.

Die Gruppe sollte die Höhle nicht verlassen, ohne die Stele zerstört zu haben. Anderenfalls kann die Entität hier ihren Einfluss immer mehr ausweiten. Notfalls müssen deshalb Triumfina und Pipo sich ihrer Befreiung vorerst durch Tobsuchtsanfälle etc. widersetzen und zusammenhanglose Worte schreien wie »Stele! Kaputt! Kaputt!«. Falls es zum Abschluss noch einen „richtigen“ Kampf geben soll, können die Iribaarsspinnen durch bis zu zwei Fischer- und mehrere Waldspinnen unterstützt werden, die ihre Netze zwischen den durchragenden Baumwurzeln an der Höhlendecke gesponnen haben.

Iribaarsspinne (½Schritt)

INI 2W6+6 **AT** 8 **PA** 7 **DK** H **TP** W6+1 **LE** 12 **RS** 2 **MR** 12

Fischerspinne (2 Schritt)

INI 2W6+5 **AT** 11 (Fangnetz*) **PA** 6 **TP** 1 (Ausaugen) **LE** 20 **RS** 1 **MR** 10

* GE-8 zur Befreiung aus dem Fangnetz (pro Fehlschlag -1), AT/PA -8

Waldspinne (1 Schritt)

INI 2W6+4 **AT** 9 (DK H) **PA** 5 (DK N) **TP** W6+2 **LE** 22 **RS** 2 **MR** 10

ZURÜCK IN ORTMAR

Auf dem Rückweg fallen wiederum Hitze- und Ättschaden an. Aber die Rückkehr nach Ortmar bedeutet diesmal einen Triumph: Beim Anblick der Überlebenden jubeln die Dörfler auf, Jost Krennesiek schließt Triumfina und Pipo erleichtert in die Arme. Der Gruppe ist es gelungen, einen Fluch zu beenden, der offenbar über lange Zeit immer mehr an Stärke gewann.

In die allgemeine Hochstimmung kommt noch Franiane Gasparyn gelaufen und wendet sich direkt neben den Helden an ihren Mann: »Gasparyn, es ist schrecklich! Unser Laden wurde völlig verwüstet!«. Wird die Gruppe diesen Umstand aufklären oder lieber auf sich beruhen lassen? Gasparyn: »Das muss dieser verrückte Firunislaus gewesen sein«.

Falls die Helden nicht von selbst auf diese Idee kommen, wird Bolim anordnen, den Eingang zur Erdspalte zuzuschütten. Linnerian und Lynia werden sich leider ebenso wenig erholen wie die übrigen Gäste Krusolds. Im Gedenken an die Worte der unterderischen Entität (»Verwirrung und Wahnsinn lockern meine Ketten«) könnte manch ein Geweihter es nun für geboten halten, noch eine mahnende Abschlussrede auf dem Marktplatz zum Besten zu geben.

DER I. PRAIOS - TAG DES GERICHTS

Die Nacht über konnten alle wieder normal regenerieren +1 für weiche Betten.

BEERDIGUNG

Im strahlenden Sonnenschein des 1. Praios findet vormittags zunächst das Begräbnis von Firunislaus und seinen acht Opfern statt. Viele Dörfler geben den Toten noch letzte Worte mit, verblüffender Weise erwähnt in Gegenwart der Helden niemand dabei die Dunklen Götter. Auch die Gruppe wird diesmal gebeten, eine kleine Ansprache zu halten. Falls Hog-

ward noch lebt und zugegen ist, wird er ein paar Worte sagen wollen: Er streicht heraus, dass Firunislaus offenbar in der Einsamkeit seiner Schäferhütte ein leichtes Opfer für Dämonen geworden ist, mit denen jeder von uns im Inneren ringen muss. Sodann appelliert er an das Dorf, zukünftig stärker als Gemeinschaft zusammenzuhalten und niemanden aufgrund seiner Eigenheiten auszugrenzen.

DER GERICHTSPROZESS

Anschließend versammelt man sich zum Gerichtsprozess im

Wirtshaus. Dort steht jetzt ein gelb abgehängter Richtertisch. Kasmyra und Jolantha eilen über und über mit Humpen beladen zwischen den vollbesetzten Stühlen hindurch. Auch den Helden bringt Kasmyra einen Eicheltee und dankt ihnen vielmals: Helmine hat bereits allen erzählt, dass die Gruppe ihr Versprechen gehalten und Elidas Mörder überführt habe. Seither sind die Ortmarer sehr nett zu ihr (gemeinsame Verluste verbinden) und sie überlegt tatsächlich, das Wirtshaus zu übernehmen: »Irgendwie tut das gut, für so viele Leute zu sorgen. Mit den 20% von Caristhea sollten wir uns das vielleicht leisten können«. Unter Vorsitz von Helmine beginnt dann die Verhandlung mit Caristhea und den Helden als Beisitzern.

ORTMAR VS. NIOTALD

Zunächst werden Leumundszeugen aufgerufen, die Niobalds ansonsten untadeligen Ruf bezeugen. Das halbe Dorf spricht für ihn, durch Hadmigas Rettung ist er offenbar ein Held geworden. Auch die Gruppe darf für Niobald Zeugnis ablegen. Schließlich tritt er selbst vor und berichtet, wie es zu Elidas Tod gekommen ist. Caristhea wird während seiner knappen Rede ziemlich bleich, bleibt aber gefasst.

Als Helmine Tod durch Pfählung fordert, springt Jost Krennesiek auf: »Was denn? Der Niobald, das ist doch ein Held! Der hat Elida ihre Bücher weggenommen. Nu mal Hand aufs Herz: Wer hier im Saal wurde denn nicht von ihr erpresst?« -- Lediglich Caristhea, Ablasion und drei weitere heben die Hände. Es folgt ein etwas betretenes Schweigen.

Letztendlich verfügt Helmine nach Absprache mit Kasmyra, dass Niobald für Elidas Vergiftung am morgigen Tag 20mal mit dem Stock geprügelt werden soll. Für den Diebstahl habe er ein Sühnegeld an Kasmyra in Höhe von 20 Dukaten zu zahlen. Elysmine umarmt ihren Mann übergücklich.

ORTMAR VS. BOLIM

Bolim wirkt daraufhin, als sei ihm eine Zentnerlast von der Seele genommen, auch er umarmt Niobald dankbar. Für ihn sprechen ebenfalls viele Dörfler und streichen heraus, dass er letztlich nur das Dorf habe schützen wollen. Versuche, Bolim seines Amtes zu entheben, scheitern am aufgebrachtsten Protest. Man verurteilt ihn schließlich ebenfalls zur Zahlung von 20 Dukaten an Kasmyra oder wahlweise zur Abtretung des Wirtshauses an sie. Helmine kann jedoch durchsetzen, dass Bolim wegen wiederholten Ehebruchs am nächsten Tag nackt in Schandmaske durch das Dorf laufen muss. Jost: »Da hab ich nix gegen. Das wird bestimmt ein Spaß«.

ORTMAR VS. MAGISTER KRUSOLD

Falls auch Krusold heute vor Gericht gestellt werden soll oder von den Helden überzeugt wurde, sich selbst zu stellen, mel-

det sich jeder Dörfler mit einem Verwandten in Krusolds Verwahrnastalt als Leumundszeuge, so dass letztlich 20 Ortmarer in immer neuen Worten bekräftigen, was für ein edler und mildtätiger Mensch der Herr Magister Krusold sei. Danach beginnt Krusold selbst seine Verteidigung. Er verpflichtet sich freiwillig, in Fiolbar prunkvolle Grabsteine für Leif und Tjalca anfertigen zu lassen und ihre Grabpflege persönlich zu übernehmen. Zudem wolle er zum Borontempel in Nostria pilgern und dort um Verzeihung bitten. Und darum, dass bald ein Geweihter komme, um den Boronsanger Ortmars neu einzusegnen.

Während die Dörfler ihn zu seinem Freispruch beglückwünschen, tritt noch Lechmin an ihn heran und bittet, da Frumhold tot ist, sein Schüler werden zu dürfen.

ORTMAR VS. HOGWARD

Falls Hogward noch lebt und tatsächlich in Ortmar statt Honingen angeklagt werden soll, stellt sich die spannende Frage, ob Helden für ihn als Leumundszeugen auftreten wollen. Ansonsten berichten lediglich vereinzelt Dörfler, wie sehr Hogward ihnen geholfen habe. Anschließend hält er folgende Verteidigungsrede:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

»Bürger Ortmars. Sollte ich sagen, dass ich in ähnlicher Weise getäuscht wurde wie Herr Magister Krusold und wahrscheinlich auch vom selben Dämon? Nein. Ich wusste, was ich tat, und will die Strafe dafür auf mich nehmen. Das einzige, was ich euch zu sagen habe, ist Folgendes: Ich dachte, das Beste für euch zu tun. Es tut mir leid, dass ihr durch mich so viele Schrecken erleiden musstet. Jetzt am Ende meines Lebens frage ich mich, wo mein Gott geblieben ist und warum er mir nicht beistand gegen die Täuschungen. Daher beschwöre ich euch, meinem Vorbild nicht zu folgen. Es ist der falsche Weg. Ich nehme eure Strafe auf mich und bitte einzig darum, vor ihrer Vollstreckung bei einem Geweihten die Beichte ablegen zu dürfen. Habt Dank dafür«.

Helmine schlägt vor, ihn zum Tod durch Rädern mit anschließender Verbrennung zu verurteilen, ohne dass die Asche auf dem Boronsanger beigesetzt werden darf (kann durch Helden gemildert werden).

ORTMAR VS. DIE HELDEN (OPTIONAL)

Vielleicht beschließen auch die Helden, sich wegen des Totschlags von Tjalca und Delusia vor Gericht stellen zu lassen: Für Charaktere, die diese Untat stark belastet, könnte ein offizieller Freispruch wichtig sein. Bei dieser Gelegenheit be-

schuldigt Helmine sie dann auch diverser Angriffe auf die nostrische Religionsfreiheit (würden ansonsten unter den Tisch fallen -- z.B. Verhinderung von Hogwards Predigten). Als Leumundszeugen treten Dörfler auf, um die die Helden sich besonders bemüht haben.

Mögliche Leumundszeugen

Lechmin Erkenhag: Er kann zögernd und unsicher gestehen, dass er aus Angst vor der dämonischen Leichensammlerin beinahe die Körper der Borkmeisters herausgegeben hätte, von den Helden jedoch daran gehindert wurde. Überhaupt hätten sie sich stets für das Dorf und gegen Dämonen eingesetzt.

Kasmyra und Jolantha: Die Helden haben wie versprochen den Mord an Elida aufgeklärt und sich damit als zuverlässig und rechtschaffen erwiesen. Vielleicht haben sie sogar eine Versöhnung der beiden herbeigeführt, was von allgemeiner Herzensgüte zeugen könnte.

Bolim: Die Gruppe wurde von ihm gebeten, die Namenlosen Tage hier zu verbringen, und hat sich nach bestem Wissen und Gewissen bemüht, den treulosen Büttel Travino zu ersetzen. Stets waren sie aufrichtig in Sorge um das leibliche und seelische Wohl der Einwohner. Für Hadmiga, Triumphina und Pipo haben sie sogar ihr eigenes Leben aufs Spiel gesetzt. Und sie haben einen drückenden Fluch vom Dorf genommen.

Rusena: Die Gruppe hat tatsächlich alles getan (*falls ihr Trank gekauft wurde*), um die Gefahr für Ortmar zu sehen und zu bekämpfen. Das hat nicht geklappt. Aber die Herrschaften sind ja noch jung und ein wenig ungeschickt. man sollte ihnen ruhig eine zweite Chance geben. Außerdem haben sie sich stets an das Verbot gehalten, ihre Hütte zu betreten: Das zeugt doch wohl von Anstand.

Marno: Er berichtet, dass er der Gruppe sein Leben verdankt. Da er vielleicht neuer Grundherr Ortmars wird, hat sein Wort großes Gewicht.

Falls die Gruppe Interesse am Prozess hat, kann er ihr zusätzlich durch Helmine erschwert werden: »Verzeiht, aber trifft es denn nicht zu, dass Tjalka euch (Tjalka-Held) an eurem ersten Abend hier schöne Augen machte, euch dann aber nach Rückkehr ihres Ehemannes die kalte Schulter zeigte? Habt ihr sie nicht z.B. über die gesamte Dauer der Beerdigung der Borkmeisters hindurch offenkundig schmachtend angestarrt? Könnte es nicht auch so sein, dass ihr euch dachtet: „Wenn ich sie nicht haben kann, soll sie niemand haben“? Neigen Männer nicht dazu, Frauen, die sich ihnen versagen, bestrafen zu wollen?« -- Das Publikum ist begeistert (»Au ja! Ein Eifer-

suchtsdrama!«). Sodann ruft Helmine Ablasion in den Zeugenstand: »Ich habe Tjalka recht gut gekannt, weil sie regelmäßig über meine Brieftauben Nachrichten an ihren Mann in Fiolbar schickte. Sie wirkte häufig ziemlich verloren. Wahrscheinlich hat sie deshalb sogar versucht, einem verheirateten Mann wie mir hier und da schöne Augen zu machen. Wäre ich nicht mit einer so wundervollen Frau verheiratet, hätte das schwierig werden können... «.

Alle Augen richten sich nun vielsagend auf den Tjalka-Helden. Hat dieser sich für eine rechtzeitige Beerdigung Tjalkas eingesetzt (zeugt von Respekt) oder seine Verehrte nach ihrem Tod treulos vergessen? Im schlimmsten Fall lässt Helmine zwar alle Anklagen auf Mord oder Totschlag fallen, verurteilt den Tjalka-Helden jedoch dazu, sechs Monate lang die Pflege ihres Grabes zu übernehmen. Nachlässigkeiten sollen mit zehn öffentlichen Stockhieben geahndet werden. Von dieser Auflage kann man sich zum Preis von 25 (!) Dukaten freikaufen.

Sobald Delusias Tod Thema wird, heizt sich die Stimmung im Saal noch mehr auf. Schließlich tritt jedoch Kasmyra vor: »Verzeiht, aber ich kann mir nicht vorstellen, dass das die Fremden waren. Ich weiß noch, wie ich dazu kam und sie mit erhobenen Waffen über den blutigen Leichen standen (*stöhnt kurz auf und fasst sich dramatisch ans Herz*). Wenn es tatsächlich Mord gewesen wäre, hätten sie doch wohl auch mich als einzige Zeugin erschlagen, oder etwa nicht?« -- Verblüfftes Schweigen setzt ein. Helmine: »Ja, das scheint mir vernünftig«.

Was hingegen die Angriffe auf die nostrische Religionsfreiheit betrifft, lässt sich wohl nichts machen, sofern die Gruppe nicht bereit ist, hier und jetzt öffentlich ihrem Dogmatismus abzuschwören und die Existenz Dunkler Götter anzuerkennen. Dieser Anklagepunkt zieht jedoch glücklicher Weise nur eine lebenslange Verbannung aus der Baronie Fiolbar nach sich, deren Vollstreckungszeitpunkt dem Herrn Baron zu Fiolbar überlassen bleibt, d.h. auf absehbare Zeit ungewiss ist.

Die Fangeysens hingegen werden keinerlei Anklage gegen die Helden erheben.

SCHLUSS

Abschließend entbindet Bolim die Helden noch von ihrem Amtseid und Gasparyn händigt ihnen ihre je 2 Dukaten Sold aus. Caristhea stockt die Summe auf, indem sie jedem die verdienten 10 Dukaten von Elida übergibt. Kasmyra lädt die Helden schließlich noch herzlich ein, jeder Zeit unentgeltlich bei ihr einzukehren. Sobald man das Wirtshaus verlässt, kehren die ersten Flüchtlinge nach Ortmar zurück.

DER LOHN DER MÜHEN

Jeder Held erhält pauschal 50 Abenteuerpunkte pro Spieleabend, bis zu 100 weitere für gutes Rollenspiel und abermals bis zu 100 je nachdem, wie viele der Rätsel Ortmar's gelöst wurden. Zusätzliche 50 AP fallen an, wenn der Mordfall eigenständig früher aufgeklärt wurde, sowie 30 für eine evtl. Rettung von Hogwards Seele. Zudem gibt es Spezielle Erfahrungen auf *Überzeugen*, *Totenangst*, *Menschenkenntnis*, *Götter und Kulte*, *Kulturkunde Nostria* und *Geografie*. Falls ein Held (z.B. auf-

grund seines Charakters) nicht in Erfahrung bringen oder nachvollziehen konnte, wie der Kopffüßler auf seinen Rücken gelangte, muss er von nun an davon ausgehen, dass sich alles jederzeit wiederholen kann. In diesem Fall verbleiben ihm der Nachteil *Einbildungen* und die Schlechte Eigenschaft *Paranoia* mit einem Wert von 2, die sich für die Dauer der Namenlosen Tage zukünftig automatisch verdoppelt. Das ist nicht als Bestrafung, sondern als Unterstützung für zukünftiges Rollenspiel gedacht.

ΑΠΗΛΑΓ I: DRAMATIS PERSONAE



I. SUMUPRIESTER FRUMHOLD

Druide, der im Wald bei Ortmar lebte. Früher kam er während der Namenlosen Tage ins Dorf und leitete gemeinsame Gebete zu Sumu auf dem Marktplatz an. Dieses Jahr wollte er eigentlich Lechmin Erkenhag als Schüler mitnehmen. Auf dem Weg zum Dorf wurde er jedoch von Iribaarsspinnen überfallen und schließlich in die Höhle des Urgrunds verschleppt, wo jetzt noch sein Leichnam liegt.

2. DELUSIA HUGENDAM, WIRTIN DER TRAVIARUH

Stämmige, patente Frau Mitte 40, durch ihren Traviaglauben weitgehend vor dem ortsüblichen Aberglauben gefeit. Seit Delusia mit 15 von Jasper Borkmeister verführt wurde und anschließend eine Fehlgeburt erlitt, widmet sie sich aufopferungsvoll dem Dienst an Travia. Eigenem Glück steht sie dabei eher misstrauisch gegenüber und findet dafür vor lauter Putzwut auch kaum Zeit: Sie hat ihr Leben vollständig der Führung des Wirtshauses verschrieben, wo sie mit eiserner Hand und guter Küche herrscht. Vor ein paar Jahren überlegte Delusia halbherzig, der Einfachheit halber Toran zu heiraten. Sein schockierter Blick angesichts ihres Heiratsantrags hat sie

jedoch in ihrer Auffassung bestärkt, der Herrin Travia besser auf andere Weise zu dienen. Ihre einzige Zerstreuung sind die monatlichen heimlichen Tanztreffen mit Jost Krennesiek. Einzige Freundin ist Helmine Onderbruk, die dreimal in der Woche beim Putzen hilft.

3. TORAN GARSINGER, IHR KNECHT

Der schweigsame Eigenbrötler Ende 50 verlor vor 13 Jahren seine Stellung bei einem sehr konservativen Freibauern zu Fiolbar, als durch Zufall seine Homosexualität entdeckt wurde. Nachdem er sich drei Jahre lang als Erntehelfer und Gelegenheitsarbeiter bei wechselnden Herrschaften durchschlagen musste, war er froh, dass Delusia ihn trotz Alters dauerhaft übernahm. Er ist ihr seither treu ergeben. In Ortmar weiß niemand von seiner Veranlagung, da er selbst sie als nicht sonderlich traviagefällig ansieht und auch aufgrund seines Alters inzwischen lieber enthaltsam lebt. Daher wird Toran auch nicht gerne auf seine Vorgeschichte angesprochen. Seine einzige Liebe gehört nun der Musik: Mit seiner Fiedel spielt er öfter im *Traviaruh* zum Tanz auf (Taw 14).

4. BÜRGERMEISTER BOLIM OPPERBRUK

Der füllige, bedächtige und gutmütige Bürgermeister Ortmar, Ende 40, zitiert ständig aus einem unerschöpflichen Schatz weitgehend unverständlicher nostrischer Sinnsprüche. Er sollte als zentraler Ansprechpartner der Helden aufgebaut werden. Bolim ist der Sohn des früheren **Kanzlers Orasilas**, der vor 20 Jahren bei einem Spaziergang gemeinsam mit seiner Frau **Firunette** den „Smaragdspinnen“ zum Opfer fiel und seither von Magister Krusold betreut wird. Als der kinderlose **Bürgermeister Salvyron** vor 19 Jahren starb (Altersschwäche, ein halbes Jahr nach Oskin Visserath), schlug Jasper Borkmeister ihn als Nachfolger vor, da er einen schwachen Bürgermeister ohne Eigeninitiative wollte. Die frisch zur Grundherrin aufgestiegene Elida bestätigte seine Ernennung, da sie sich sicher war, mit Jasper fertig zu werden, und ebenfalls keinen starken Bürgermeister im Weg wollte.

Kurz zuvor hatte Bolims Frau Helmine zu sprechen aufgehört. Das traf ihn tief. Deshalb ließ Bolim sich schließlich von Elida zu Bordellbesuchen in Fiolbar überreden. Seither erpresste die Grundherrin ihn damit, die in ihren Tagebüchern sorgsam abgehefteten Quittungen nebst detaillierten Berichten der dortigen Huren seiner überaus traviagläubigen Frau zu übergeben, falls er sich ihren willkürlichen Entscheidungen über Neuaufteilungen von Äckern und Weiden entgegenstellen oder dem Herrn Baron zu Fiolbar davon berichten sollte. Kurz vor Beginn der Namenlosen Tage bestach Bolim Elidas Knecht Niobald mit 20 Dukaten, für ihn diese Tagebücher zu stehlen. Sein Ziel dabei ist, nicht nur die eigene Haut zu retten, sondern Elidas Schreckensherrschaft über Ortmar im Ganzen zu brechen. Er ist selbst jedoch nicht sonderlich heldenhaft.

Wird Bolim auf seine Wochenendreisen nach Fiolbar in Begleitung der Grundherrin angesprochen, wiegelt er ab: »Ach, nur ein bisschen Großstadtluft um die Nase wehen lassen, falls ihr versteht? Der Mensch lebt ja nicht vom Dorf allein. Und das ist ja auch meine Aufgabe, der Grundherrin beim Verkauf der Ernte beizustehen, nicht wahr?«.

Zitate:

»Ein Büttel macht ja noch keinen Sommer«.

»Einem geschenkten Schwein schaut man nicht in den Darm hinein«.

»Das hieße ja, den Zwergen mit dem Bart ausschütten!«

»Ich glaube, ich verstehe diese Redensart nicht ganz, aber sie ist bestimmt überaus tiefsinnig«.

5. HELMINE OPPERBRUK, BOLIMS FRAU

Als die zutiefst traviagläubige Helmine vor 20 Jahren feststellen musste, dass ihre Ehe kinderlos bleiben würde, gab sie sich in ihrer Verzweiflung dem Schäfer Firunislaus hin. Letzt-

lich aber musste sie erkennen, dass sie wohl unfruchtbar ist. Seither nagen Selbsthass und –verachtung an ihr, die ihr im wahrsten Sinne des Wortes die Sprache verschlagen haben. Die Gute ist stumm wie eine Salzarele und verständigt sich durch Zeichensprache. Sobald sie von Bolims Bordellbesuchen erfährt, gibt sie sofort seinen Ausschweifungen die Schuld an ihrem Fluch der Kinderlosigkeit und allem Unglück der letzten 20 Jahre. Dadurch findet sie ihre Sprache wieder. Nach Delusias Tod sieht sie sich als einzig verbliebenes Sprachrohr Travias in Ortmar mit der Aufgabe, das Dorf sündenfrei zu halten. Ihre Freundschaft zu Delusia besteht in erster Linie darin, dass Helmine dreimal die Woche im Wirtshaus mit anpackt (traviagefällige Buße).

6. DORFBÜTTEL TRAVINO

Floh vor Beginn der Namenlosen Tage. Überhaupt ein eher furchtsamer Charakter, der seine Ernennung in erster Linie diversen Intrigen verdankt. Sehr zugänglich für Liebfelder Wein und Tabak, wie Jasper Borkmeister sie regelmäßig verteilt. Für die Kleinbauern Ortmars ist er der willfährige Handlanger hiesiger Freibauern.

7. KAUFMANN GASPARYN FANGEYSEN

Schweigsame Krämerseele Ende 40, die mit ihren hängenden Schultern und vorrückendem Kopf an einen Geier erinnert. Seine großen, blassen Augen wirken eigenartig starr und scheinen leicht zu triefen. Über ihn weiß niemand etwas Näheres: Seine Familie (Frau **Franiane**, Töchter **Noraleth**, 19, und **Thalania**, 17) zog vor 10 Jahren von Honingen nach Ortmar, wo Gasparyn mit seinen Ersparnissen das Handelskontor errichtete. Die sonst Fremden gegenüber nicht sehr aufgeschlossenen Ortmarer akzeptierten ihn rasch, da seine Waren ihren Lebensstandard deutlich hoben und gerade, weil er kaum redet. Man munkelt, dass er wegen Hehlerei aus Honingen fliehen musste.

8. DIE ALTE FRANIANE

Die frühere Kräuterfrau Ortmars konzentrierte sich hauptsächlich auf das Brennen von Schnäpsen, mit denen sie die Bergbauarbeiter der Gegend belieferte, wobei sie sich in einen verliebte. Im selben Jahr jedoch, indem sie schwanger wurde, begannen vor 60 Jahren die Kohleflöze zu brennen und ihr Geliebter wanderte in ein neues Abbaugebiet. Danach glaubte Franiane, von allen Göttern verlassen und ihres unehelichen Kindes wegen auch von den Einwohnern Ortmars gemieden zu werden (was tatsächlich an ihrem Alkoholproblem lag). Beides zusammen führte während ihrer nun immer schlimmer werdenden Rausche zu wiederkehrenden Rachevisionen vom Untergang des ganzen Dorfes, von denen sie allen gehässig

erzählte. Besonders intensiv waren diese „Visionen“ am ersten Namenlosen Tag, was sie als Anhaltspunkt für eine Datierung wählte. Auf 60 Jahre legte sie sich schließlich als nächstmöglichen Zeitpunkt fest, von dem ihre Tochter Rusena wohl nicht mehr betroffen wäre. Franiane starb genau zehn Jahre später während des ersten Namenlosen Tages an akuter Alkoholvergiftung, als sie eine besonders prächtige „Vision“ feierte.

9. LEIF BORNSTETTEN, WILDTREIBER

Freundlicher junger Mann Mitte 20, der auf Anhieb sympathisch sein sollte. Der Großkel eines gestrandeten Seemanns aus dem Bornland starb am 27. Rahja bei einem Jagdunfall, als er versehentlich von einem Wurfspieß getroffen und ihm anschließend durch die Hauer eines Keilers die Bauchdecke aufgerissen wurde. Sein Leichnam wurde am 28. nach Ortmar zurückgebracht und am 29. auf dem Boronsanger beigesetzt.

10. SPINNERIN TJALKA BORNSTETTEN

Eine hochgewachsene junge Frau Mitte 20 ganz in Schwarz: schlank, feingliedrig, das schwarze Haar zu einem Dutt zusammengesteckt, recht blass. Die geborene Tjalka Hakensiek wuchs bei ihrer alleinerziehenden Mutter auf, der sie eng verbunden war. Die Mutter hatte nie verwunden, dass ihr Geliebter (ein durchreisender Hausierer) nicht zu ihr zurückkehrte, war recht melancholisch, hielt Tjalka eng an sich und ließ sie mit wehmütigen Erzählungen von ihrem sagenhaften Vater aufwachsen. Tjalka war immer ein auffallend blasses und furchtsames Mädchen. Als ihre Mutter schließlich vor fünf Jahren starb, übernahm sie von ihr die Spinner- und Weberei. Da sie nun sehr einsam war, heiratete sie rasch den Wildtreiber Leif Bornstetten, den sie bei ihren Einkäufen in Fiolbar kennenlernte. Leif war der ideale Mann für sie, da er nur selten nach Ortmar kommen konnte: Das ermöglichte ihr, weiterhin so einsam und verlassen wie zuvor zu leben mit der sicheren Gewissheit, dass dies nicht ewig so weitergehen werde. Als Leifs Leichnam am 28. Rahja nach Ortmar gebracht wurde, brach für sie entsprechend eine Welt zusammen. Bereits am Abend seiner Beerdigung (29. Rahja) streckt sie daher trotz Trauerkleidung bereits zaghaft ihre Fühler nach einem neuen Hoffnungsträger aus, wobei sie Durchreisende favorisiert (CH 17, *Betören* 9). Tjalka leidet immer wieder unter Migräneanfällen.

11. RUSENA, DIE KRÄUTERFRAU

Eine alte Frau von 60 Jahren mit großer Narbe quer durchs Gesicht, ohne rechtes Auge und mit nur einigen wenigen Zahnstumpfen, deren linkes Bein lahmt. Sie hat von ihrer Mutter Franiane die „Hexenhütte“ östlich des Dorfes übernommen sowie das Handwerk der Kräuterfrau und Baderin. Leider

auch die Trunksucht und den Hass auf die Dörfler, die sie immer schon (zu Unrecht) für ein Hexenkind hielten und aus abergläubischer Scheu mieden, solange sie nichts von ihr brauchten. Gegenwärtig ist sie als Halbverrückte die einzige in Ortmar, die die Kopffüßler der Helden sehen kann.

Rusenas Vater ist tatsächlich unbekannt. Offenbar wurde ihre Mutter einfach von alleine schwanger. Zumindest hat angeblich niemand eine Affäre oder einen Fremden bemerkt. Episodisch leidet sie unter Geistesverwirrungen, bei denen sie an alle Türen im Dorf klopft und jeden fragt, ob er ihr Vater sei – auch die jungen Männer. Außerdem neigt sie zu epileptischen Anfällen. Auskunft geben kann sie über das Todesdatum ihrer Mutter: Franiane starb heute vor 50 Jahren, auf den Tag genau 10 Jahre nach ihrer Prophezeiung.

Nach ihrem ersten Auftritt verlässt Rusena ihre Hütte nicht mehr, Fenster und Türen wurden von innen verrammelt und von außen mit Drudenfüßen zum Schutz vor Bösem bemalt. Dennoch lassen sich bei ihr immer noch diverse Heilkräuter und angebliche Potenzmittelchen erstehen, die sie durch einen Spalt in einem zerbrochenen Fenster verkauft. Sie wird jedoch keinem der besessenen Helden erlauben, ihre Hütte zu betreten. Das ist schade, da Rusena gerade als Außenstehende für viele Personen des Dorfes eine Art heimlicher „Beichtmutter“ darstellt. Somit ist sie bestens im Bilde über die diversen Intrigen in Ortmar, insbesondere Elidas Machenschaften. Ihr Wissen führt jedoch dazu, dass sie keinem der angesehenen Bürger Ortmars noch traut und bei Erwähnung ihrer Namen vorzugsweise ausspuckt. Rusena war es auch, die Elida gewarnt hat, dieses Jahr während der Namenlosen Tage ganz besonders vorsichtig zu sein, nachdem Niobald bei ihr ein Schlafgift gekauft hat. Die Namen ihrer Kunden gibt sie jedoch nicht preis, da Verschwiegenheit wichtiger Bestandteil ihrer Geschäfte ist. Wenn die Helden sie aufsuchen, um mehr über die angeblichen Dämonen auf ihrem Rücken zu erfahren, hat sie ihre Meinung inzwischen geändert: »Gut, dass ihr endlich gekommen seid, Henkersknechte der Niederhöllen! Wie sehr hab ich auf euch gewartet all die Jahre! Geschieht ihnen ganz recht, dass sie jetzt untergehen mit ihrem Dorf. Die verrückte Alte, die spinnt ja nur, genau wie ihre Mutter! Aber jetzt werden sie erleben, dass Franiane Recht hatte! Und wie sie das erleben werden... (*schrilles Lachen*). In Blut und Feuer wird Ortmar in die Niederhöllen hinabgezogen, jetzt, wo ihr da seid!«

Zurück zu den Dämonen auf dem Rücken: »Wie, ihr... wisst gar nichts davon? Das ist gut! Das ist wirklich gut! Oh, was für ein dämonischer Humor... Nein, den Scherz darf ich nicht kaputt machen. Wie köstlich. Ich wünschte fast, ich könnte dabei sein!«. Auch Rusena sieht die Dämonen immer nur für kurze Momente aus dem Augenwinkel. Sollen sie beschrieben werden, wird Rusena aus verschiedenen Winkeln und Rich-

tungen immer wieder den Kopf vorrücken (so dass ihr verbliebenes Auge knapp an den Helden vorbei starrt) und schließlich erklären, dass die wie hässliche Babies aussehen. Wird weiter insistiert, ist Rusena schließlich bereit, einen ganz besonderen Trank zu brauen, der den Helden die Augen öffne – falls diese noch nicht »zu sehr im Bann des Bösen« stehen. Für diese vage Erfolgsgarantie will sie 5 Dukaten. Nach anderthalb Tagen lässt sich der Trank schließlich bei ihr abholen.

Rusenas Heilkräuter

Tarnele 4 H, 1 LP (3xAnzahl Helden +3 Portionen)

Vierblatt 4 S, W3 LP (2x Anzahl Helden + 2 Portionen)

Gulmond 8 S, max. 1 LP (2x Anzahl Helden + 2 Portionen)

Wirselskraut 1 D, 3 LP (Anzahl Helden + 1 Portionen)

Wirseltrank 7 D, 2W6 LP (2 Portionen)

Einbeerentrunk 17 D, 20 +2W6 LP (1 Portion)

Argansud 20 D, 3W6+3 LP in 4 Stunden (1 Portion)

Alveranie (mind. 20 D, nur ggf. vorrätig als Gegenmittel gegen Arhobal-Harz)

Rusenas Trank

Eine Portion einer klaren Flüssigkeit, die riecht und schmeckt wie Lyckschnaps. Nimmt man ihn ein, so passiert zunächst nichts. Dann geben plötzlich die Beine nach, alle Farben beginnen intensiv zu leuchten und Schlieren zu bilden. Ähnlich einem *Odem* sind magische Gegenstände und Personen nun für 3 SR von innerem Leuchten erfüllt, dämonische Präsenz gibt ein schauerhaftes und sonderbar kreischendes Gefühl, bei dem sich alle Nackenhaare aufstellen. Die Kopffüßler sind dadurch jedoch nicht zu entdecken. Sehr wohl zu sehen sind hingegen die massiv magischen Präsenzen auf Hogwards Stirn, Augen und Rücken (Buckel) sowie der Runen auf Leifs Stirn.

12. FIRUNISLAUS, SCHÄFER UND TOTENGRÄBER

Nicht sehr gesprächiger und recht verhutzelter kleiner Mann mit angegrautem Gamsbart Ende 50, der abseits des Dorfes neben der Schafweide lebt. Er hütet sämtliche Schafe des Dorfes und führt sie tagsüber zum Weiden in die Umgebung. Sein isoliertes Leben als zugleich auch Totengräber ist einerseits dafür verantwortlich, dass er gegenwärtig neben Ornibi an der einzige Junggeselle des Dorfes ist, andererseits machte gerade das „Verrufene“ an ihm ihn in jüngeren Jahren zum idealen Partner für heimliche Affären. In den letzten Jahren jedoch verließ ihn trotz aller Hilfsmittel Rusenas allmählich

die Manneskraft, so dass er gegenwärtig massiv vereinsamt und verwahrlost. Zudem ist vor drei Monaten sein geliebter Hirtenhund **Kasimir** gestorben, so dass Firunislaus seither ernsthaft über Selbstmord nachdenkt. Bisher hielt ihn lediglich die Hoffnung auf Delusia davon ab, der er schon zahlreiche Heiratsanträge gemacht hat. In seinem gegenwärtigen Zustand ist er jedoch keine vielversprechende Partie, so dass Delusia ihn auf später vertröstete, wenn er sich wieder gefangen habe. Delusias Tod nimmt ihm entsprechend den letzten Halt. Seit einiger Zeit erscheint ihm zudem Amazeroth in seinen Träumen, um ihn am fünften Namenlosen Tag zu einer Irrsinnstat zu bewegen. Unter seinem Bett finden sich zahlreiche Schnitzarbeiten: Büsten und Ganzkörperakte von Delusia in aufreizenden Posen.

13. KANZLERIN CARISTHEA POTFINIK

Kleine und etwas dralle Frau Mitte 30 in hochgeschlossenem grauen Kleid mit streng zurückgebunden Haaren und Brille, ein wenig verkrampft und überkorrekt. Caristhea wuchs in Fiolbar im Waisenhaus auf, wo sie bis 16 blieb, um Lesen und Schreiben zu erlernen. Anschließend schrieb sie die umliegenden Grundherren auf der Suche nach einer Anstellung an und hatte Glück, dass Ortmar nach Bolims Ernennung zum Bürgermeister vor 19 Jahren eine neue Kanzlerin brauchte. Ihrer Jugendliebe Ablasion fiel es nicht schwer, als Tierheiler in Ortmar Fuß zu fassen.

Seit Elida ihr ein neues Zuhause gab, ist Caristhea ihr hingebungsvoll zugetan. Es gehört jedoch zu ihren Stärken, sich trotzdem keinerlei Illusionen über Elidas Charakter zu machen. Genau das schätzte die Grundherrin an ihr, so dass über die Jahre hinweg trotz Alters- und Standesunterschied tatsächlich so etwas wie eine Freundschaft möglich wurde. Natürlich war Caristhea die letzten Jahre über stets klar, dass Elida bestimmte Acker- und Weidegrenzen nur vergrößerte, um erpressungstaugliche Informationen zu belohnen. Ihre stark ausgeprägte Pflichtauffassung hindert sie jedoch daran, etwas darüber weiterzugeben, und sie ist klug genug, vorsichtshalber die Unwissende zu spielen.

14. TIERHEILER ABLASION POTFINIK

Ganz erstaunlich hagerer Mann Mitte 30 im weißen Kittel mit weißen Haaren und so bleicher Haut, dass sie fast schon durchscheinend wirkt. Ablasion stammt aus demselben Waisenhaus wie Caristhea und beide sind seit demnächst 22 Jahren ein Paar. Durch seine Ausbildung zum Tierheiler beim Perrainegeweihten in Fiolbar war es für Ablasion nicht schwer, mit seiner Frau nach Ortmar zu ziehen und sich hier eine Existenz aufzubauen. Nebenbei züchtet er Brieftauben, um Nachrichten nach Fiolbar zu senden (Brieftauben können pro Tag

innerhalb von sieben Stunden bis zu 700 km zurücklegen). Hauptsächlich in Anspruch genommen wurden seine Tiere von Tjalka und Leif.

15. SCHMIEDIN HADMIGA SCHLACHTRÖSSLER

Stämmige Schmiedin Mitte 30, die wohl auch einen Thorwaller im Armdrücken besiegen könnte. Geradeheraus und patent. Vor zwei Jahren starb ihr Mann, Holzfäller **Ufaran**, als er im Wald von einem Baum erschlagen wurde. Gegenwärtig gibt es niemanden im Dorf, der neu um ihre Hand anhalten könnte (den schweigsamen Firunislaus mag sie nicht: »Bei solchen Eigenbrötlern weiß man ja nie, was die gerade denken«). Aber Hadmiga macht sich nichts daraus: Mit ihrer Schmiede hat sie genug zu tun. Hadmiga ist mehr oder weniger angroschgläubig: Tatsächlich hat sie in ihrem Leben noch nie selbst einen Zwerg gesehen, begreift ihre Arbeit jedoch als Zwiesprache mit Angrosch oder Ingerimm oder wie auch immer er heißt. Falls also ein Zwerg in der Gruppe sein sollte, lädt sie diesen gerne auf ein Bier ein, um einmal mehr über „ihren“ Glauben zu erfahren.

16. ZUPFTVORSTEHER JASPER BORKMEISTER

Als Herr des prächtigsten Gehöfts hier in der Gegend ist Jasper ein Patriarch, wie er im Buche steht (ähnlich wie Elidas Vater). Ihn zu brechen, bereitete Elida besonderes Vergnügen, sobald ihr Mann Oskin (ein Freund Jaspers) aus dem Weg war. Da Jasper unter den unfreien Bauern Ortmars fast genauso unbeliebt ist wie sie, stellte es sie kaum vor Schwierigkeiten, alle Einzelheiten über seine zahlreichen Vergnügungen mit Ehefrauen und Töchtern kleinerer Bauern in Erfahrung zu bringen und diese dafür seit 17 Jahren regelmäßig mit ein wenig Ackerland der Borkmeisters zu belohnen. Im Dorf weiß man, dass Jasper seither ein erbitterter Feind Elidas ist und sehr unter ihren demütigenden Landenteignungen leidet. Jasper wirkt schon seit geraumer Zeit zermürbt und neigt inzwischen zu cholерischen Ausbrüchen.

Entsprechend war Jasper auch Elidas Hauptverdächtiger. Nach ihrem Besuch im Wirtshaus am 30. Rahja ging sie zu ihm, um ihn einzuschüchtern und zum Geständnis zu bewegen. Da Jasper nichts gestehen wollte, verriet sie ihm schließlich, dass keine seiner beiden Töchter (**Almene**, 12, **Maline**, 14) von ihm sei, weigerte sich jedoch, die Namen der wahren Väter zu nennen. Kurz vor Anbruch des ersten Namenlosen Tages träumte Jasper dann, dass ein Succubus Belkelels regelmäßig seine Ehefrau **Hertha** heimsuche, um ihn für Seitensprünge zu bestrafen, und sich tagsüber als Kalb im Dorf verstecke. Als der Succubus ihm eröffnete, dass er nun auch die beiden Töchter in Gestalt Jaspers besteigen wolle, tat dieser in einem letzten Verzweiflungsakt alles, um seine Familie zu

schützen. Bei Auftauchen der Helden wählt er aus Schuldgefühl den Freitod. Böse Zungen hingegen könnten behaupten, dass Jasper moralisch bereits zu verwahrlost gewesen sei, um sich nicht an seinen Töchtern zu vergreifen, und zugleich zu selbstsüchtig, um einzig sich umzubringen.

17. LECHMIN ERKEPHAG

Ein Junge von 14 Jahren, der als direkter Nachbar der Borkmeisters schon seit zwei Jahren in deren gleichaltrige Tochter **Maline** verliebt ist (Sandkastenfreunde). Lechmin ist ein für hiesige Verhältnisse erstaunlich aufgeweckter Knabe, jedoch auch recht verträumt und ein wenig spinnert (*Affinität zu Geistern*) -- was wohl daran liegt, dass er seit fast sechs Jahren unter erschreckenden Alpträumen leidet, über die er mit seinen Eltern (**Pipo** und **Perainiane**) nicht sprechen kann: Er träumt regelmäßig, dass Ortmar nur noch aus verfallenen Ruinen bestehe, in denen er herumirre. Irgend etwas hindert ihn daran, das Dorf zu verlassen. Und er hat das Gefühl, das er an allem schuld sei und es irgendwie hätte verhindern müssen. Am schlimmsten aber ist, dass er überall die Todesschreie der Dörfler höre. Manchmal sogar tagsüber, wenn er jemandem begegne (Visionen des Urgrunds). Seine Träume wurden erst besser, als Frumhold ihm einredete, dass es lediglich Tiereschreie seien, und ihn zum Vegetarismus bekehrte. Lechmin glaubt fest an die Existenz von Feenwesen und Einhörnern im Wald und erzählt von Portalen dort, durch die man in Feenwelten reisen könne. Eigentlich wollte er dieses Jahr Frumhold bitten, ihn als Schüler anzunehmen. Aber der ist ja nicht gekommen.

18. JOST KREPPESIEK, LOKALHELD

Dürrer, mürrisch aussehender Kleinbauer mit Triefaugen, etwa 40. Im Dorf gilt er als recht anständiger Kerl, der seine Frau **Triumfina** angemessen vertrimmt, wenn sie mal wieder über die Stränge schlägt (ein Alkoholproblem). Er ist in Ortmar sowas wie ein Lokalheld, seit er bei Delusia durchsetzen konnte, dass er im Wirtshaus trotz ausgelegten Strohs Pfeife schmauchen darf. Wie er das hingekriegt hat, weiß niemand außer Ornibian. Ein paar haben es ihm nachzumachen versucht, wurden aber unsanft von Delusia in ihre Schranken verwiesen (Tatsächlich hat Jost sich verpflichtet, einmal im Monat der Ehre seiner Frau Triumfina wegen heimlich mit Delusia zu tanzen, während Niobald auf der Fiedel spielt). Seither ist Jost so etwas wie der Wortführer der Kleinbauern in Ortmar. Er eignet sich als Inbegriff eines eigenbrötlerischen, wortkargen und dialektbehafteten Dörfers (stark elliptischer Satzbau, spricht „ei“ grundsätzlich als „ee“, verschluckt Endungen), der keinem Fremden über den Weg traut. Entsprechend kann er als Hauptgegenspieler der Helden innerhalb der

Dorfgemeinschaft fungieren. Seine Söhne heißen **Baran** (19) und **Pipo** (21).

19. GERBER ORNIBIAN KIRSCHNER, DORFÄLTETER

Mit 73 Jahren der Älteste im Dorf, d.h. die ergiebigste Informationsquelle für Hintergründe zu Ortmar und Bewohnern. Geruchsbedingt liegt seine Hütte nebst Werkstatt am Dorfrand. Ornibian gerbt vornehmlich mit Baumrinde und Eicheln. Nebenbei arbeitet er auch als Tierpräparator: Hütte und Werkstatt stehen voller mit Stroh ausgestopfter Eichhörnchen, Hamster, Vögel und Mäuse (letztere hat er in Puppenkleider gesteckt inklusive rosa Schirmchen -- »für die Kinder«). Vier Mal im Jahr bietet er seine Waren auf dem Markt zu Fiolbar feil.

Grundsätzlich freut es Ornibian, wenn jemand das Gespräch mit ihm sucht. Dabei gilt es jedoch, drei Hindernisse zu überwinden:

1) Ornibian ist sehr schwerhörig, hält sich jedoch für einen Experten im Lippenlesen. Was man sagt und was er versteht, hat daher häufig nur wenig gemein. Lesen oder schreiben kann er nicht.

2) Jetzt im Alter hat Ornibian nur noch Frauen im Kopf, »das hält jung«. Bei männlichen Gesprächspartnern versteht er fast jeden Satz als Anzüglichkeit, die nach zustimmendem Augenzwinkern oder Schulterklopfen unter Männern verlangt. Auch selbst spart er nicht mit Frivolitäten. Über die rothaarige Franiane z.B.: »Das war eine! Weiß man doch: Wenn das Dach in Flammen steht, ist der Keller immer feucht, falls ihr versteht, was ich meine. Und *solche* Dinger hatte die dazu, groß und schwer wie Kürbisse!«.

3) In Gegenwart von Frauen bringt Ornibian kein artikuliertes Wort heraus und ist auch ansonsten entsetzlich befangen. Mit Räuspfern und Zupfen wird er männliche Helden daher beiseite ziehen, um flüsternd in Erfahrung zu bringen, wer denn der Stecher von dem hübschen Ding da sei. Ornibian selbst erklärt diese Blockade damit, dass man in seinem Alter nicht mehr genug Blut für beide Körperenden habe.

- **Leif:** Ornibian wird sich standhaft weigern, an Leif herumzunähen: Bei Tieren sei das eine Sache, bei Menschen aber drehe es ihm den Magen um. Trotzdem kann er dazu überredet werden, Leif am tierischen Modell zu zeigen, wie man sich selbst repariert.

- **Franiane:** »Braute guten Schnaps. Belieferte sogar die Bergbauarbeiter damit« -- »Brachte Rusena damals sechs Monate später zur Welt, nachdem die Kohleflöze zu brennen begannen. Danach war sie irgendwie nicht mehr dieselbe. Soff wie ein Loch und hatte Haare auf den Zähnen bis zum Arsch. Und ein Prachtarsch war das, richtig schade

drum. Aber war halt nicht mehr auszuhalten mit ihr, sowas von gehässig! Erzählte uns ständig, dass Dämonen uns holen werden. In 60 Jahren. Hätt nie gedacht, dass ich das noch erleb. Tja, dumm gelaufen irgendwie. Zehn Jahre später war sie tot. Hat sich zu Tode gesoffen am ersten Namenlosen Tag«. Tatsächlich hatte Ornibian nie etwas mit Franiane, erweckt jedoch gern den Eindruck.

- **Rusenas Vater:** »Na, könnt mir vorstelln, dass das vielleicht einer von diesen Bergarbeitern war, zu denen sie immer mit ihrem Schnaps geschlichen is«.

- **Elida:** »Die hat's faustdick hinter den Ohren! Lässt zwar keinen ran, aber aus zweiter Hand ist das wie 'ne Sucht bei ihr. Mag halt Geschichten und so'n Zeug. Und wenn jemand was Saftiges weiß, bringt er's ihr brühwarm auf den Tisch, und schwupps: Schon ist sein Land wieder ein Stück größer. Is seit ihrer Heirat wohl zu vornehm, um selbst noch in den Nahkampf zu gehen. Dabei war das ein richtiges Luder früher! Möcht nich wissen, woran ihr Mann wirklich gestorben is, wenn du verstehst, was ich mein?«.

- **Oskin Visserath:** »Guter Herr war das, der Oskin. Aber 'n bisschen steif, wenn ihr mich fragt, und zwar an den falschen Stellen«. Ornibian vermutet, dass Elida den damaligen Grundherrn verführt und dann irgendwie vor 43 Jahren zur Hochzeit gepresst hat: »Das wusste ja jeder hier im Dorf, dass die von ihrem Vater schon gut eingeritten war. Die kannte sich aus, das könnt ihr mir glauben!« -- Warum Elida ein Jahr später ihre Eltern aus Ortmar vertrieb, kann Ornibian sich nicht erklären.

- **Jasper Borkmeister:** »Der war hier immer hinter jedem Rock her. Möcht fast wetten, dass die Hälfte der Bälger hier im Dorf von ihm ist, da wett ich sechs Krug Bier drauf! Vor allem den jungen, knackigen Dingern hat er gern hinterhergeschaut. Und wenn dann mal jemand kam und sich beschwerte, hat er ihm 'ne Kuh gegeben oder ein Stück Land. Ja, hat 'ne Menge Land verloren auf die Art, der Jasper! Könt heut noch gut doppelt soviel haben, wenn er nur die eigenen Äcker pflügen tät, nich wahr?« -- Tatsächlich wurde Jasper der größte Teil seines Landes von Elida weggenommen.

- **Bolim Onderbruk:** »Den ham se vor 20 Jahren zum Bürgermeister gemacht. War vorher Kanzler hier in Ortmar. Hat der Jasper Borkmeister damals so gewollt. Und da sacht denn keiner nein, wenn er weiß, woher sein Brot kommt, nich wahr? Der Bolim war immer so einer, der keinem weh tun will. Aber früher war der noch schlimmer: Da hat er ständig so blöde Sinnsprüche von sich gegeben«.

- **Helmine Onderbruk:** Ornibian kann berichten, was es mit Helmines Stummheit auf sich hat. »Firunislaus hat mal damit geprahlt, dass die Helmine nachts zu ihm geschlichen

wär. Wollt sogar ein Balg mit ihm. Dabei war die da schon mit dem Bolim unter der Haube. Aber die war ja immer schon so spröde. Kann mir nich vorstellen, dass der das jemals Spaß gemacht hat. Wie soll denn da was bei rauskommen?«.

- **Jost Krennesiek:** Ornibian weiß, weshalb Jost als einziger im Wirtshaus rauchen darf, hat Jost aber unter vier Augen versprochen, niemandem davon zu erzählen.

- **Delusia:** »So 'ne Vergeudung! Ständig nur ihr Wirtshaus im Kopf. So 'ne Vergeudung« (trauriges Kopfschütteln).

20. MАРНО FIOЛBAREP

Ein Gigolo Anfang 40, der sich wohltuend von den ansonsten eher Waldschraten ähnelnden Bauern abhebt: höfisch gekleidet, grau melierte Schläfen, würdevoll und distinguiert, Halb-cousin des Barons zu Fiolbar, durchaus bewandert in Gepflogenheiten des Lieblichen Feldes. Marno verbringt wegen einer Affäre mit der Frau des Herrn Baron vorübergehend einige Zeit in Ortmar (im Wirtshaus einquartiert). Auch er hängt während der Namenlosen Tage im Dorf fest, weil er zu spät von der Prophezeiung erfuhr und nicht nach Harmlyn ausweichen konnte (eifersüchtige Ehemänner). Entsprechend wird er alles daran setzen, den Schutz der wackeren Heldengruppe zu nutzen und möglichst auch nachts nicht allein zu sein.

Allerdings wird Marno von einem schlimmen Sprachfehler heimgesucht: Durch Lispeln wird bei ihm aus jedem *s* ein *f* (»Daf ift fehr flimm« -- vielleicht ein permanenter Traviafluch?). Entsprechend hat Marno sich in die Rolle des gutaussehenden Schweigsamen gefügt. Sein Sprachfehler ist auch dafür verantwortlich, dass er sich noch nicht in zivilisiertere Gegenden begeben hat, sondern weiterhin im Umkreis nach knackigen Bauerstöchtern Ausschau hält (gutaussehend, CH 15, Betören 10). Noraeth und Thalania kennen seinen Ruf und halten ihn für windig: »Böse Zungen behaupten, er hätte einige höchst respektable Schafe in seiner Ahnenreihe«.

21. MÜLLER HАLDORYN KORNBEISSER

Groß und breit wie ein Thorwaler, nur die braunen Haare gehen ihm schon jetzt mit Ende 30 aus. Robuster, bodenständiger Kerl, der mit seiner Frau **Minhilde** in der Mühle Ortmars wohnt und die meiste Zeit Eicheln mahlt (Eicheltee). Vor 20 Jahren wurde er wegen seiner Körperkraft (KK 16) zum neuen Müller bestellt, denn zu dessen Aufgaben gehört auch die Bewachung des benachbarten Kornlagers von Grundherrin und Freibauern. Das schließt auch die Abwehr von Schädlingen mit ein, weshalb Haldoryn gegenwärtig äußerst schlecht auf Hamster zu sprechen ist. Wenn man ihn besser kennt, ist er jedoch sehr umgänglich und mahlt für die Kleinbauern häufig unentgeltlich. Er gilt sogar als friedliebend: Meistens ist er es,

der handfeste Streitigkeiten durch bloße physische Präsenz beendet. Als seine größte Heldentat rechnet man ihm an, mit Minhilde fertig geworden zu sein, die ihm an Schlagkraft in nichts nachsteht.

22. LUBALD SPIEKEPKÖKER

Lubald ist ein Kleinbauer Ende 40, umgänglich, etwas schüchtern und unbedarft. Die Sorte, die sich mit allen gut stellen möchte. Sein hervorstechendstes Merkmal ist, dass er als *Pechmagnet* fungiert. Das fing bereits damit an, dass er im Zuge der letzten Grundreformen Elidas durch einen unbeabsichtigten Fehler den Zugang zu seinen Weideflächen verlor, aber sich nicht traute, Caristhea darauf aufmerksam zu machen. Deshalb musste er von Jasper Borkmeister das Wegerecht dorthin pachten, wofür er nun einen Tag die Woche seine Schuld bei diesem abarbeitet. Da sein eigenes Gehöft dadurch in der Zeit von anderen Kleinbauern mitbetretet werden muss, ist er innerhalb der Dorfgemeinschaft unversehens ins soziale Abseits geraten. Seither scheint er wirklich alles Pech Deres anzuziehen, so dass seine Frau **Fiona** die Gelegenheit der Namenlosen Tage ergriff, sich und die Kinder für einige Zeit in Sicherheit zu bringen. Vielleicht fällt sein Frondienstag bei den Borkmeisters sogar auf den Tag, an dem Jasper sich und seine Familie umbrachte, so dass die Helden erst einmal ihn verdächtigen? Lubald eignet sich auf jeden Fall gut für *running gags*: Wann immer die Helden eine unliebsame Aufgabe zu vergeben haben oder einen der Dörfler etwas Unglückliches trifft, wird es selbstverständlich am armen Lubald hängenbleiben.

23. BASILIO UND KASPARBALD, VAGABUNDEN

Diese beiden Charaktere kommen Dorfdeppen noch am nächsten, auch wenn sie nicht aus Ortmar stammen. Es handelt sich um heruntergekommene Landstreicher, ihr ganzes Ehrgefühl daran setzen, mit so wenig Tagelöhnerie wie möglich auszukommen. Weil sie ab und an auch Arbeitskraft zur Verfügung stellen, werden sie nicht fortgejagt. Sie sind tatsächlich in voller Kenntnis der Prophezeiung nach Ortmar gekommen, da die Namenlosen Tage für Obdachlose schließlich überall gefährlich sind und sie in verlassenem Häusern wenigstens Unterkunft und Verpflegung finden (Basilio: »Wir hüten diese Häuser, weil die abwesenden Herrschaften uns um dergleichen petitierten, nicht wahr, Kasparbald?«; »Wir sind doch keine Diebe! Wir nehmen nur, was ohnehin höchst verderblich ist. Wenn die geschätzten Bewohner zurückkehren, sollen sie doch nicht überall verschimmelte Lebensmittel inventieren, nicht wahr?«.) Erwartungsgemäß sind sie in Ortmar höchst unbeliebt, da man weiß, dass es sich um arbeitsscheues

Gesindel handelt. Daher werden sie sich im Wirtshaus ab dem zweiten Tag auch lieber an den Tisch der Helden setzen.

Basilio ist ein höchst optimistischer Lebemann mit Bauernschläue, ansonsten jedoch von der Intelligenz eines Sacks Bohnen. Sobald die Gruppe ihn einmal freundlich behandelt hat, bringt er den weitgereisten Fremden eine geradezu kindliche Verehrung entgegen, mit der er es aufs Peinlichste übertreibt. Offenkundig sucht er ihre Anerkennung, indem er sich wie ein Mann von Stand verhält (was immer wieder aufs grässlichste misslingt). Ab dem zweiten Namenlosen Tag sollte es genug Anlässe für ihn geben, mehrfach auf die Gruppe zuzutreten und ihr zu geschickten Vorgehensweisen, mitreißenden Reden etc. zu gratulieren oder sie ggf. trösten zu wollen. Bei Konflikten mit Dörflern steht er ganz und gar auf Seiten der Helden: »Ihr müsst ihnen das verzeihen, Hohe Herren. Es sind halt ungebildete Bauern«. Vor allem bei Geweihten wird er ein großes Interesse an ihrer Gottheit zeigen und von allem Berichteten überaus beeindruckt sein, bis er als idealer Kandidat für eine Konvertierung erscheint (bisher mehr oder weniger sumugläubig). Basilio ist jedoch kein Trickbetrüger: Er *spielt* solche Dinge nicht, sondern wird durch ein wenig Zuwendung tatsächlich so für seine Wohltäter eingenommen, dass er sich ihnen möglichst ähnlich zu machen sucht bis hin zur Imitation kleiner Ticks. Das hält an, bis er neue Wohltäter trifft.

Kasparbald hingegen ist ein stummer Phlegmatiker, der meistens von Basilio herunkommandiert wird: Ansonsten würde er tagelang nichts tun. Regelmäßig hängen ihm noch Essensreste im Bart. Basilio: »Kasparbald! Ich fasse es nicht! Da sitzen wir nun am Tisch so ehrwürdiger Herrschaften und du bestellst dir *eine Suppe!* Was soll man denn da von uns denken? Geh sofort los und bestell dir etwas Vorzeigbares!«. Der stumme Kasparbald, auf dem Basilio in Gegenwart der Helden immer wieder herumhackt, soll als Kontrast zu Basilius gewollt-weltmännischem Auftreten fungieren und den Helden immer wieder vor Augen führen, dass sie es mit Landstreichern zu tun hat.

Die Einführung dieser beiden Charaktere eröffnet zwei Möglichkeiten. Erstens gibt sie dem Meister ein Sprachrohr an die Hand, um mit (massiv übertriebenem) Lob die Eigeninitiative der Gruppe zu fördern, falls sie angesichts des recht dichten Handlungsablaufs zu sehr in eine reine Konsumhaltung abzugleiten droht. Zweitens kann durch sie das Verhältnis zur Dorfgemeinschaft besser reguliert werden: Durch Basilio lassen sich den Helden einerseits schöne Ideen zum Umgang mit ihr einflößen („Narrenmund tut Wahrheit kund“). Andererseits kann z.B. die Wirkung einer besonders mitreißenden Gegenrede nach einem Auftritt Hogwards dadurch abgefangen werden, dass Basilio die Dörfler zu emphatischem Beifall anzu-

stacheln sucht, was natürlich den gegenteiligen Effekt hat. Beide waren schon ein paar Mal auf Gut Visserath zum Holzhacken. Mit Morden und Diebstählen aber wollen sie nichts zu schaffen haben.

24. GRUNDHERRIN ELIDA VISSERATH

Eine beeindruckende Erscheinung Ende 50 in gutem Mantel mit Reiterhosen und Reitgerte. Hochgewachsen mit extrem guter Körperhaltung, verbreitet sie förmlich eine Aura von Autorität und Klarheit. Sie trägt ihre halblangen weißen Haare offen und darunter sehr helle klare Augen. Früher einmal muss sie eine wunderschöne Frau gewesen sein. Elida lebt im Herrenhaus auf Gut Visserath ca. eine Stunde westlich von Ortmar Richtung Fairnhain, wo sie schließlich auch in der Familiengruft beigesetzt werden wird.

Elida ist die einzige Tochter von Kleinbauern (**Praineryn** und **Helasine Malmedin**, inzwischen weggezogen). Das bildschöne Mädchen wurde ab dem zwölften Lebensjahr von ihrem Vater missbraucht. Bereits in diesem zarten Alter musste sie feststellen, dass derartige Geschehnisse hier in der Gegend eher als Kavaliersdelikte angesehen werden und niemand sich zum Einschreiten genötigt sieht. Seither waren ihre hervorstechendsten Charaktermerkmale eine kalte, klarsichtige Wut und zielstrebige Selbständigkeit. Als sie mit 13 feststellte, dass sie wohl auch dem damals 29 Jahre alten Grundherren Oskin Visserath gefiel, verschrieb sie sich phexischem Eigeninteresse und begann, ihre Erfahrungen als Waffen einzusetzen. Sie bot sich Oskin als Gespielin an und band ihn mit einfallsreichen, nicht sonderlich rahjagefälligen Praktiken an sich. Letztlich erpresste sie ihn, sie mit 16 zu heiraten. Danach überredete sie ihn dazu, ihrem Vater das Land wegzunehmen, so dass er aus Ortmar fortziehen musste.

Mit 20 brachte sie ihre Tochter Kasmyra zur Welt und widmete sich jahrelang hingebungsvoll deren rechter „Erziehung“. Stets verstand sie es, Oskin von etwaigen Plänen zur Verheiratung abzubringen, um die angeblich viel zu gute Kasmyra weiterhin unter Kontrolle halten zu können. Als Kasmyra schließlich mit 20 nach Fiolbar fliehen wollte und Oskin sich bereiterklärte, für ihren dortigen Lebensunterhalt aufzukommen, erstickte Elida ihn im Schlaf. Zwei Jahre später ging Kasmyra trotzdem und wurde noch im selben Jahr schwanger. Nach Kasmyras Flucht war Elida gezwungen, ihren Einflussbereich auszuweiten. Sie begann jetzt, die verhassten Bauern Ortmars verstärkt gegeneinander auszuspielen, indem sie Acker- und Weidegrenzen mit Hilfe ihrer Kanzlerin ständig neu festlegte, je nachdem, wer gerade um ihre Gunst buhlte oder ihr gutes Material für Erpressungen an die Hand gab. Dabei ging es ihr letztlich nur darum, die Betroffenen zu erniedrigen und insbesondere die mächtige Zunftgenossenschaft der

Freibauern in Ortmar zu zerschlagen. Deren Einstellung, sich an jedem Mädchen im Dorf schadlos halten zu können, hat sie zu Elidas Lieblingsfeinden werden lassen. Die Grundherrin sieht sich gerne als „Erzieherin“ Ortmars, gesteht sich in ihren dunkleren Stunden jedoch ein, lediglich Rache an untätigen Mitwissern zu üben und dabei oft auch Unschuldige wie Niobald zu treffen.

In ihren Tagebüchern befand sich erstaunlich detailliertes Belastungsmaterial über fast sämtliche Einwohner Ortmars. Im Dorf wurde sie entsprechend gefürchtet. Lediglich zur Kanzlerin Caristhea entwickelte sie Zuneigung, da diese nicht aus Ortmar stammt, Elidas Liebe zu Büchern teilt und alle ihre Anweisungen fraglos ausführt.

25. ELYSMINE, ELIDAS MAGD

Dralle Frau Ende 40: eine gute Seele, jedoch nicht sonderlich klug. Verheiratet mit Niobald. Kann nicht lesen oder schreiben, glaubt aber trotzdem (oder deshalb), dass in Büchern nur Wahrheiten stehen. Ihre Abneigung gegenüber allen Formen von Sex machte Niobald anfällig für Elida.

26. NIOTALD, ELIDAS KNECHT

Hatte ein Verhältnis mit Elida, weil sie ihn einmal verführt hatte und danach erpresste. Er musste beim Liebesspiel immer die Schandmaske tragen und quieken wie ein Schwein. Dann aber trat jemand an ihn heran und bot viel Geld dafür, Elidas Tagebücher zu stehlen. Also wartete Niobald zwecks Ablenkung bis zu den dieses Jahr so gefürchteten Namenlosen Tagen und versetzte aus Angst vor einer Entdeckung durch Elida deren Wein mit Schlafgift (Grauer Mohn), das er am 28. Rahja bei Rusena gekauft hatte. Aber er hatte so viel Angst vor ihr, dass er das Gift zu hoch dosierte. Und Elida trank wegen der Namenlosen Tage viel mehr als gewöhnlich – beides zusammen war tödlich. Also war das Ganze ein Unfall. Niobald geriet in Panik und beschloss, einen Selbstmord vorzutäuschen. Sein Messer, mit dem er ihr die Pulsadern aufschnitt, konnte er allerdings nicht zurücklassen (ein Familienerbstück). Die Tagebücher hat er zunächst in einem Wachstuch außerhalb von Gut Visserath vergraben und übergab sie dann seinem Auftraggeber Bolim gegen Ende von dessen Kondolenzbesuch am ersten Namenlosen Tag (die ihn betreffenden Seiten bereits herausgerissen). Ganz zu unterst in seinem Kleiderschrank lassen sich noch die 20 Dukaten finden, die er für den Diebstahl erhielt.

27. KASMYRA VISSERATH, ELIDAS TOCHTER

Mit 39 bereits ein wenig füllig, derzeit wohnhaft am Barons- hof zu Fiolbar. Kasmyra trägt einigermäßen modische Falten- röcke mit Rüschen. Ihre Augen sind mit Ruß schwarz um-

ringt, so dass sie größer und kindlicher wirken. Auf ihre flei- schigen Wangen wurde rotes Puder aufgetragen. Sie fächelt sich mit einem Seidenfächer Luft zu und lächelt unsicher.

Als Tochter Elidas ist sie durch die Niederhöhlen gegangen. Als einziges von ihrer Mutter mitgenommen hat sie ein (z.T. übertriebenes) Standesbewusstsein, das sie sich als „große Dame“ gebärden lässt, für die kaum etwas gut genug ist. Mit 22 sah sie zufällig mit an, wie Elida Oskin im Schlaf erstickte. Elida lebte danach in der ständigen Furcht, ihre Tochter könne dasselbe mit ihr machen. Da das Zusammenleben daraufhin noch unerträglicher wurde, floh Kasmyra schließlich nach Fiolbar und wurde dort gleich im ersten Jahr mit Jolantha schwanger, ohne zu wissen, wer der Vater ist. 14 Jahre lang unterstützte Elida sie finanziell, bis Jolantha volljährig wurde. Danach hat sie ihre Unterhaltszahlungen drastisch reduziert, so dass Kasmyra gezwungen war, eine für sie demütigende Stellung bei der Frau des Herrn Baron zu Fiolbar als Gesell- schafterin anzunehmen.

28. JOLANTHA VISSERATH, KASMYRAS TOCHTER

Ein Mädchen von vielleicht 17 Jahren, ziemlich dürr mit tie- fem Ausschnitt und feindseligem Gesichtsausdruck. Jolantha erinnert an ein unglückliches, aus dem Nest verstoßenes Vö- gelchen. Kasmyra hat sie mit derselben Hassliebe behandelt, die sie selbst als Kind erfuhr, und vor zwölf Jahren sogar ein- mal versucht, sie im Schlaf zu ersticken. Als sie Elida davon erzählte, schickte die Jolantha auf das höhere Mädcheninter- nat in Fiolbar und zahlte das Schulgeld, um sie vor Kasmyra zu schützen. Jolantha ist gegenwärtig in der Abschlussklasse, die sie jetzt zum zweiten Mal macht: Vor anderthalb Jahren hat sie sich in den zehn Jahre älteren Schulknecht **Murro** ver- liebt und fiel absichtlich durch das Examen, um bei ihm blei- ben zu können. Murro ist ein brutaler Kerl, der sie zwingt, versilberbare Wertgegenstände von ihrer reichen Familie zu beschaffen. Er erpresst sie in letzter Zeit damit, ansonsten al- les in der Schule zu erzählen, so dass sie ohne Abschluss raus- geschmissen würde. Er hat Jolantha gedroht, dass er sie um- bringe, falls sie etwas von ihm verrate. Jolanthas Besuche bei Elida waren ihre einzige Fluchtmöglichkeit. Am 30. Rahja hat Niobald sie mit Elidas Kutsche abgeholt, damit sie auf Gut Visserath über die Namenlosen Tage ungestört für ihre Ab- schlussprüfungen lernen kann.

Jolantha ist es gewohnt, dass niemand sie mag oder sich für sie interessiert, aber man ihr die Schuld an allem gibt. Be- schäftigt man sich eingehender mit ihr, lebt sie sichtlich auf und kann berichten, dass sie immer gerne zu Oma kommt, ob- wohl die manchmal so streng ist. Hier gibt es so viele tolle Bücher.

- **Über Elida:** »Sie konnte grausam sein. Niobald hat mir einmal erzählt, dass sie Opa damals verführte und mit ihm... recht ungewöhnliche Dinge machte. Anschließend hat sie ihn dann mit Drohungen und Erpressungen dazu gebracht, sie zu heiraten. Zuzutrauen wär es ihr. Sie war eine Tyranin. Sie liebte es, über Leute zu herrschen und sie wie Spielfiguren zu benutzen. Grundsätzlich duldet sie niemanden in ihrer Nähe, den sie nicht vollkommen unter Kontrolle hatte. Bis auf Elysmine. Die war ihr wohl zu harmlos«.
- **Über Kasmyra:** »Meine Mutter hasst mich, weil ich Opas Liebling gewesen bin. Als ich fünf war, versuchte sie, mich zu ersticken. Großmutter hat mich damals gerettet. Ich glaube, dass Kasmyra sie getötet hat!« -- Natürlich war Oskin bei Jolanthas Geburt bereits drei Jahre tot. Jolantha glaubt aber tatsächlich, sich an ihn erinnern zu können, und mit Kasmyras Eifersucht die Wurzel aller Konflikte gefunden zu haben. Wird sie über ihren Irrtum aufgeklärt, besteht die Möglichkeit einer Versöhnung.

29. HERR MAGISTER KRUSOLD

Schwächlicher kleiner Magier, der die „Verwahrnalt für Lieblinge der Götter“ drei Stunden südwestlich von Ortmar betreibt. Krusold ist genau wie sein jüngerer Halbbruder Bolim ein Sohn des früheren **Kanzlers Orasilas**, der sich jedoch schließlich für eine Frau aus besserem Hause zu Fiolbar entschied. Als er sechs Jahre alt war, wurde seine Mutter **Tsaiane** Opfer einer Smaragdspinne (?) und es blieb Krusold überlassen, sich fortan um seine geistesranke Mutter zu kümmern. Die meiste Zeit lebte sie in einer Traumwelt und sprach von Orten und Personen, die niemand kannte. Zwischendurch bekam sie Tobsuchtsanfälle, bei denen sie mit dem Messer auf ihn losging, wenn er sich nicht versteckte. Als er mit elf eines Abends nach Hause kam, hatte seine Mutter sich erhängt. Daraufhin hielt ihn nichts mehr in Ortmar und er zog aus, die Welt zu entdecken.

Kurz vor Honingen traf er in einem Wirtshaus, in dem er sich als Küchenjunge verdingte, einen reisenden Magus. Dieser entdeckte magische Begabung bei ihm und brachte ihn nach Lowangen, wo er fasziniert war von den Geheimnissen der arkanen Welt und ihren Spekulationen über Überderisches. Da ihn jedoch vor allem die Grenzen menschlicher Existenz interessierten, erhielt er schließlich die Erlaubnis, nach Brabak zu wechseln, wo er Schüler von Erzmagister Pölberra wurde.

Anschließend reiste er von Adelshof zu Adelshof, wo meistens immer jemand war, der heimlich für klingende Münze mit einem verstorbenen Angehörigen sprechen wollte. Und so wurde Krusold im Laufe seiner Reisen recht wohlhabend. Sein eigentliches Steckenpferd jedoch blieben die menschlichen Träume. Eine Zeitlang experimentierte er mit Schwar-

zem Mohn, ehe er es aus gesundheitlichen Gründen aufgab. Schließlich kehrte er nach Ortmar zurück, um die Träume von Geisteskranken zu untersuchen.

Krusold verfügt über *Kraftlinienmagie II* und kennt den Nodix in Ortmar.

30. DER WANDERPREDIGER HOGWARD

Ein immer noch großer und kräftiger Mann Ende 50, jedoch kahlköpfig und extrem bucklig. Er trägt eine schwarze Robe mit goldenen Ornamenten, auf der Brust prangt in Gold ein stilisiertes Auge. In seiner Hand hält er einen Stab, der geschnitzt ist, als würde er aus lauter sich umeinander windenden Schlangen bestehen und in den Kopf einer Hornechse auslaufen. Robe und Stab sind auffallend kostbar für einen Wanderprediger. An seinem Gürtel hängt ein Schuppenbeutel (mit Süßholz zwecks Zahnpflege und Kautabak). Hogwards Augenlider sind stets geschlossen. Erst bei genauerem Hinsehen erkennt man, dass sie zugenäht wurden. Auf seiner Stirn klafft eine anscheinend recht tiefe horizontale Schnittwunde (tatsächlich: Hogwards geschlossenes Stirnauge).

Von seinem Charakter her ähnelt Hogward verrückten Wissenschaftlern aus alten Filmen: Nett und schusselig, auf schrullige Weise charismatisch, oberflächlich harmlos, oft ohne jeglichen Anhalt an der Realität, aber seinen Theorien und Ideen bedingungslos ergeben. Wichtig ist, ihn zu keiner Zeit als bedrohlich oder gewollt geheimnisvoll zu präsentieren, sondern eher als insgesamt recht hilflos. Auf diese Weise wird die Gruppe ihn am ehesten seinem Auftrag entsprechend agieren lassen.

Insgesamt ist der frühere Namenlose Geweihte **Hogward Tharedion** aus Belhanka die mit Abstand komplexeste Figur dieses Abenteurers und eine grundsätzlich tragische Gestalt. Die Gruppe wird wahrscheinlich alles daran setzen, von ihm die Auflösung der meisten Rätsel zu erhalten. Da Hogward genau dazu nichts zu sagen hat, sollte sein Charakter mit ganz eigenen Rätseln ausgestattet werden (beiläufige Anspielungen auf eine dunkle Vergangenheit etc.), so dass intensive Beschäftigung mit ihm nicht vergeblich ist. Deshalb wird Hogward samt Lebensgeschichte in den folgenden Abschnitten detailliert beschrieben.

LE 21 CH 17 KK 11 KO 12 MR 9 INI 15
AT 12 (Stab) PA 6 RS 2 (Robe) AE 25 KE -

Herausragende Talente: Hogward ist überaus charismatisch, ein sehr überzeugender Redner (*Überzeugen* 12) und hervorragender Geschichtenerzähler (TaW 13).

Hellsicht: Hogward ist definitiv sehr magisch, vor allem im Bereich von Augen und Buckel. Sein Stab hingegen ist einfach nur aus Holz. Hellsichtsprüfung sind bei ihm um 5 er-

schwert (*Aurapanzer*). Seine MR liegt (dank Pakt) bei 9, zusätzlich hat Hogward *Eisernen Willen II* und *Gedankenschutz* (+3 gegen Hellsicht, Beeinflussung, Herrschaft und Verständigung).

A. Hogward als Seelsorger

Anders als die Mehrzahl Namenloser Geweihter hat Hogward sich seine Religion nicht ausgesucht. Er wurde als Säugling von **Haldan Tharedion**, dem Vorsteher eines Namenlosen Zirkels in Belhanka, seinen Eltern entrissen wegen einer Weissagung, dass ein zu dieser Stunde geborener Knabe einst auserwählter Prophet des Guldernen werde. In einem entsprechend ehrgeizigen Kraftakt wurde der Junge deshalb schon mit zwölf Jahren der ersten Namenlosen Weihe unterzogen, für die er ein Auge opfern musste.

Als er kurz darauf zufällig die wahre Geschichte seiner Herkunft erfuhr, begann er, die Grausamkeit und Menschenverachtung des Namenlosen Zirkels zu hassen, der einzig seinen Einfluss auf die *Würdigen Familien* in Belhanka auszuweiten suchte. Stattdessen nahm er sich ein Vorbild an seelsorgerischen Wanderpredigern vor Erlass des Silem-Horas-Edikts, in denen der gequälte und überforderte Knabe seine früheren Inkarnationen wiederzuerkennen glaubte. Ingeheim wurde der Namenlose für ihn zu einem in erster Linie Trost spendenden Gott und Hogward interpretierte fortan die Geschichte seiner angeblichen Auserwähltheit dahingehend, dass er die zwölfgöttlichen Verleumdungen entlarven und die Verehrung seiner Gottheit wieder von einem Gegenstand elitärer Kulte zu dem einer Volksreligion erheben sollte.

Wichtig ist, dass Hogward seine Aufgabe in erster Linie darin sieht, einfachem Volk gegen zwölfgöttliche Ungerechtigkeit beizustehen (etwa der Lehnspyramide und Adelherrschaft des Herrn PRAios). Dass das Wirken von Liturgien ihn stets mit einem Gefühl von ungeheurer eigener Macht und Unbesiegbarkeit erfüllt, verwirrt ihn zwar, doch schiebt er diese Wirkung auf die verzerrten Rituale, die ihn der Kult in Belhanka lehrte. Deshalb vertraut Hogward auch weniger auf Segnungen als auf Seelsorge, die sich seiner Erfahrung nach als letztlich ebenso wichtig erwiesen hat.

Wird Hogward schon vor seiner vierten Rede von den Helden bedrängt zu erklären, welcher Gottheit er dient, so wird er dieser Frage ausweichen, da er tiefverwurzelte „Missverständnisse“ fürchtet. Nagelt man ihn dennoch fest, nimmt er Zuflucht zu einer Halbwahrheit und behauptet, dem *Dreizehnhörnten* zu folgen (s.u.). Die meisten Helden werden angesichts einer solchen Aussage vermutlich zunächst schockiert und dann beruhigt sein, sobald Hogward erklärt, dass es sich dabei um Satinav handelt. Anschließend kann er dann berichten, wie Satinav noch heute von einigen Stämmen in den Echsensümpfen

als H'Ranga Ssad'Huar und Ssad' Navv verehrt wird, der sich als einziger den Ewigen Gesetzen des Kha widersetzen kann (oft symbolisiert durch ein Basiliskenei, das noch auf den Namenlosen hindeutet). Wenn Hogward dann von seinem Erleuchtungserlebnis in der Wüste (s.u.) berichtet, kann die Gruppe fürs Erste von dem naheliegenden Verdacht eines Namenlosen Geweihten abgelenkt werden.

Sobald Hogward mitbekommt, wie sehr sich die Gruppe um Dörfler sorgt, ist er überzeugt, trotz aller Differenzen auf derselben Seite zu stehen, und bietet seine volle Unterstützung an. Für die Sache mit den Kopffüßlern fühlt er sich ohnehin bereits schuldig genug. Alle Bezugnahmen auf die Zwölfe ignoriert er von da an (»Sie wissen es halt nicht besser«).

B. Hogward als Vollzauberer

Als sich mit 13 Hogwards magisches Talent zu regen begann, wurde dies von seinem Ziehvater Haldan als Bestätigung der Weissagung gedeutet. Hogward erhielt einen druidischen Mehrer der Macht als Privatlehrer zugewiesen (**Chiranor Muratori**), der sich vor allem auf eine Aneignung elfischer Sprüche spezialisiert hatte. Hogward zaubert gemäß der druidischen Repräsentation.

Mit 19 musste Hogward seine zweite Weihe ablegen, die ihn das zweite Auge kostete. Zum Ersatz ließ Chiranor ihm die Augäpfel eines Toten einsetzen, die ihm permanent *Astralsinn* verleihen. Da Hogward sich inzwischen nur noch damit orientiert, hat er Probleme mit komplexen nicht-magischen Objekten. Die Gruppe soll ruhig rätseln, warum Hogward eben noch seinen (magiebegabten) Gesprächspartnern mit größter Sicherheit unfehlbar in die Augen „schauen“ kann, im nächsten Moment jedoch einen Türknauf nicht findet, über einen Stuhl oder eine andere Person stolpert (alles Nichtmagische ist für ihn gleichermaßen dunkel). Proben auf *Nekromantie* -7 oder *Alchimie* -12 könnten auf die richtige Fährte führen.

Hogward selbst sieht sich schon lange nicht mehr als Zauberer: Seit er zu *seinem* Glauben an den Namenlosen fand, erscheint ihm Beherrschungsmagie als seelische Gewalt, andere Sprüche hat er nie in nennenswertem Umfang gelernt. Ggf. kann er jedoch mit einigen ausgestattet werden, um der Gruppe in Abwesenheit eigener Zauberer auszuweichen. Hogward will lieber auf göttlichem als auf arkanem Weg wirken und zaubert auch während seiner Predigten lediglich intuitiv (bzw. auf Veranlassung seines Kopffüßlers), ohne es zu bemerken. Auf Zauber greift er nur zurück, wenn er bedroht wird oder sein Herr es ihm befiehlt. Hogward verfügt über *Kraftlinienmagie II*.

Zauber: Paralysis 12, Somnigravis 12, Große Verwirrung 12, Bannbaladin 12, Horriphobus 12, Gedankenbilder (Varianten *Sinneseindrücke* und *Illusionen*) 9, Harmlose Gestalt 9, Silen-

C. Hogward als Verrückter

Seine sich in der Pubertät bemerkbar machende magische Gabe war zusammen mit den Torturen im Namenlosen Zirkel zuviel für den heranwachsenden Hogward: Mit 19 wurde er schlicht verrückt. Autistische Zustände wechselten mit furchtbaren Panikanfällen und Phasen, in denen er sich als Messias während der Dunklen Zeiten sah. Immer wieder glaubte er, Stimmen seiner früheren Inkarnationen zu hören, und vermochte nicht zwischen Gegenwart und Historie zu unterscheiden. Es dauerte tatsächlich ein ganzes Jahrzehnt, ehe Hogward sich wieder festigen konnte. Im Nachhinein jedoch ist er froh über diese Jahre, denn während ihrer war er für den Namenlosen Zirkel kaum zu gebrauchen und konnte sich innerlich immer weiter von ihm entfremden. Geblieben sind jedoch zwei Charakterzüge:

1) Hogward sticht noch heute durch eine bis an Selbstverlust grenzende Empathie für alle Leidenden und Opfer von Unterdrückung hervor. Dieser Charakterzug eignet sich hervorragend, um der Gruppe immer wieder vor Augen zu führen, dass Hogward nicht ihr eigentlicher Feind ist. Es sollte ruhig wiederholt herausgestellt werden, wie erschüttert Hogward von den Geschichten ist, die ihm Dörfler beichten, und wie wenig er sie anschließend abzuschütteln vermag. Er darf ruhig vor Zorn auf Jasper Borkmeister brodeln, nachdem ein Kleinbauer ihm erzählt hat, dass dieser seine 16jährige Tochter schwängerte und er sie anschließend zwecks äußerst notdürftiger Abtreibung zu Rusena schleppen musste -- wofür Jasper, der alles bestritt, als Entschädigung eine altersschwache Kuh anbot. Hogward kann entsetzt von der Beichte eines anderen Kleinbauern berichten, der seit dem Tod seiner Frau die Hände nicht von der eigenen Tochter lassen kann, obwohl er sich selbst dafür hasst. Die Rechtlosigkeit und Ohnmacht der Kleinbauern in Ortmar sollte ihn erosen und er könnte z.B. die Freibauern zu einer Kollekte auffordern. Was ihn hingegen bis zu Tränen rührt, ist die Hilfsbereitschaft gerade der Ärmsten hier, die sich im Krankheitsfall oder bei Notlagen selbstverständlich mit Arbeitskraft und Lebensmitteln unterstützen. Wichtig ist dabei stets, Hogward nicht schlicht als edelmütig darzustellen, sondern immer wieder seine mangelnde Fähigkeit herauszustellen, sich von solchen Geschehnissen emotional zu distanzieren (Sie erinnern ihn zu sehr an seine eigene Vergangenheit).

2) Noch heute glaubt Hogward, in Zuständen emotionaler Aufgewühltheit die Stimmen seiner früheren Inkarnationen zu hören. Er hat seinen Frieden mit ihnen gemacht, seit er zur Überzeugung gelangte, dass diese Stimmen sich ebenso seelsorgerisch um ihn kümmern, wie er dies bei den Dörflern ver-

sucht (was ihn zugleich in seiner Überzeugung stärkt, in der „wahren“ Namenlosen Tradition zu stehen). Immer, wenn Hogward in Gegenwart der Helden von seinen Gefühlen überwältigt wird, verstummt er plötzlich, lauscht in sich hinein und entspannt sich dann mit mildem Lächeln. Je nach Spekulation innerhalb der Heldengruppe kann dieser Charakterzug für zwei Dinge genutzt werden: a) Die Gruppe mag glauben, dass tatsächlich Hogwards Gottheit zu ihm spreche und diese mildtätig und wohlmeinend sein müsse. b) Hogward kann seinen Stimmen offen unterschiedliche Namen von Wanderpredigern aus den Dunklen Zeiten zuordnen und damit in der Gruppe Zweifel wecken, ob er mit seinem Reinkarnationsglauben nicht vielleicht Recht hat (Mögliche Namen: *Carolander Siegreiche*, *Fallonius der Scharfzüngige*, *Raneola die Gerechte*, *Faralan der Geduldige*, *Luminella die Erleuchtete*, *Khorena die Unbarmherzige*).

D. Hogward als Exot

Sobald Hogward sich mit Anfang 30 geistig wieder gefestigt hatte, beschloss er, die Verwirklichung der ihn betreffenden Weissagung anzugehen. Nach längerem Rätseln verfiel er auf eine Reise in die Tulamidenlande. Das erlaubte ihm nicht nur, möglichst viel Distanz zwischen sich und Belhanka zu bringen, sondern ließ sich auch seinem Ziehvater dahingehend verkaufen, dass Hogward seine magische Macht mittels der verschollenen Geheimnisse der Kophtanim und Elemiten steigern wolle. Dummer Weise jedoch bestand Haldan darauf, seinem blinden Ziehsohn zwei niedere Mitglieder des Zirkels als Augen mitzugeben zwecks Überwachung: **Gismondo Offantas** und **Xaviera Trabbacantes** (Hogward kann entsprechend z.B. einem besonders rechthaberischen Helden mitteilen: »Ihr erinnert mich sehr an jemanden, den ich mal gut kannte... Ihr seid nicht zufällig mit einem Gismondo Offantas aus Belhanka verwandt? Wahrscheinlich hättet ihr euch hervorragend verstanden... «).

Das nächste Jahrzehnt verbrachte Hogward überwiegend in Fasar, von wo aus er mit finanzieller Unterstützung Haldans insgesamt drei Expeditionen zu Grabstätten von Kophtanim unternahm (zwei erfolgreich, leider waren beide Gräber bereits geplündert). Danach zog es ihn auf der Suche nach dem verbotenen Wissen Elems in die Echsensümpfe. Dort lebte er 15 Jahre bei unterschiedlichen Stämmen, wobei Xaviera dem Sumpffieber erlag.

Diese Zeit war die glücklichste in Hogwards Leben. Das äußerst friedfertige Wesen der Echsensmenschen tat ihm gut. Ihr unerschütterlicher Wiedergeburtsglaube begeisterte ihn ebenso wie ihr Verständnis der Götter als grundsätzlich ambivalent. Letzteres bestärkte ihn in seinem Glauben, dass der Kult in Belhanka lediglich die bedrohliche Seite des Namenlosen

verehrte und es daneben noch eine gütige Gabe. Höhepunkt dieser Zeit war tatsächlich Hogwards rituelle Erhebung zu einem Laienpriester des Ssad`Navv (dank der Stimmen, die er hörte), in deren Verlauf ihm Schuppenbeutel und Schlangentab überreicht wurden. Das Erlernen der kristallomantischen Repräsentation hat ihn während all dieser Jahre nicht interessiert. Dafür spricht Hogward seither ein wenig Echsisch.

Dieser exotische Hintergrund, auf den Schuppenbeutel und Schlangentab von Anfang an verweisen, hat mehrere Funktionen. Zunächst erlaubt er Hogward, sich der Gruppe gegenüber notfalls als Priester Satinavs gemäß der echsischen Philosophie auszugeben (WdG 200ff) und ihren Zwölfgötterglauben von hier aus in Frage zu stellen (»Glaubt ihr also nicht, dass die Zwölfe selbst auch eine dunkle Seite haben? Bei den Herren Firun und Efferd ist das doch eigentlich bekannt. Haltet ihr es denn bei Rahja und Hesinde nicht für möglich?«). Sodann bietet sie eine vordergründige Erklärung für seine offenkundige Fremdartigkeit: Die Gruppe kann nun spekulieren, auf was für uralte Mysterien Hogward im Zuge seiner Reisen stieß. Dadurch ist sein Stirnauge nicht automatisch als Dämonenmal offensichtlich. Und letztlich entsteht so auch das beruhigende Bild einer uralten Gottheit, die mit Menschen eigentlich nichts zu schaffen hat und trotzdem angeblich eben in Ortmar wieder aktiv werden will.

E. Hogward als Opfer Amazeroths

Zu Hogwards Unglück holte ihn gegen Ende seiner Zeit in den Echsen Sümpfen die ihn betreffende Weissagung wieder ein: Agenten der Großen Schlange aus Maraskan traten an ihn heran. Sie berichteten von der Prophezeiung Fuldigors, dass die Wiederauferstehung Pyrdacors das neue Zeitalter des Namenlosen einläuten werde (*Drachenschatten* 141), der Schlüssel zu dieser Wiederauferstehung im entrückten Zze Tha zu finden sei und es im Herzen der Khom in den Ruinen eines alten Pyrdacor-Heiligtums noch immer einen verborgenen Zugang zu dieser Globule geben soll, der angeblich nur von einem blinden Magier gefunden werden könne. Hogward war von diesen Informationen nicht sonderlich angetan, da er einerseits das Intrigenspiel der Skrechu undurchsichtig fand und andererseits bereits überzeugt war, das neue Namenlose Zeitalter am besten herbeizuführen, indem er in den Herzen der Menschen Liebe zum Namenlosen weckt. Gismondo jedoch ließ nicht locker, ihn zu einer Expedition an der Seite einiger Drachenkultisten zu überreden. Als Hogward schließlich aus gesundheitlichen Gründen nicht länger in den Echsen Sümpfen bleiben konnte, gab er nach.

Mitten in der tiefsten Khom wurde seine Reisegruppe jedoch durch einen schlimmen Sandsturm voneinander getrennt. Drei Tage irrte der blinde Hogward auf der Suche nach seinen Ge-

fährten durch die Wüste, ehe ihn die Kräfte verließen. Als er sich gerade in den brennend heißen Sand niederlegen und auf die nächste Seelenwanderung vorbereiten wollte, hörte er plötzlich Sphärenmusik: eine Kakophonie von Disharmonien, in die sich ein Chor geisterhafter Stimmen mischte, an- und abschwellend wie das Meer. Dann erschien vor ihm ein Licht, das sogar der blinde Hogward sehen konnte. Und der Chor sprach: »Ich bin das Licht und der Weg, seit Äonen gekettet an das Schiff der Zeit. Wer mir nachfolgt, der wird nicht wandeln in Finsternis. Denn ich weiß, woher du kommst und wohin du gehst. Ihr richtet nach dem Fleische und verbringt euer Leben in Angst. Doch siehe: Ich richte nicht. Und wenn du meinem Worte folgst, so wirst du wahrhaftig mein Jünger sein und die zeitlose Wahrheit erkennen. Und diese Wahrheit wird dich frei machen«. Da wusste Hogward, dass sein Gott zu ihm sprach, und er trat ins goldene Licht, sich mit ihm zu vereinen. Und das Licht teilte sich, setzte sich ihm auf den gramgebeugten Rücken und fuhr in ihn. Solcherart nahm es alle Last und Angst von ihm und stieß ihm das Göttliche Auge auf, auf dass es die lichte Wahrheit schaue und er sie in der Welt verkünde. Hogward weiß nicht, dass er tatsächlich von Amazeroth getäuscht wurde und es sich bei dem „Göttlichen Auge“ auf seiner Stirn um Dämonenmal und Paktgeschenk zugleich handelt (Paktstufe 2). Er kann dieses Auge nach Belieben schließen oder öffnen (*Dämmerungssicht*) und dann jederzeit für eine Minute den *Vipernblick* (hypnotischer Bann) einsetzen, ohne dadurch Nachteile zu erleiden. Es sieht aus wie ein übergroßes Schlangenaug (gelblicher Augapfel mit schmaler, eingekerbter Pupille, die grünlich funkelt). Trotz fremdartigen Aussehens kann es bei einer gelungenen Probe auf *Götter und Kulte* -12 als möglicher Weise Amazeroth zuordbar erkannt werden. Von dem Kopffüßler auf seinem Rücken weiß Hogward ebenfalls nichts: Er war immer schon leicht bucklig und seine Ausrüstung nimmt dort nur einen ihm golden erscheinenden Teil des Lichts aus der Wüste wahr, das ihn seither begleitet. Der Kopffüßler lässt ihn Gewicht und Beeinträchtigung nicht spüren. Solange die Helden genauso unter dem Bann ihrer Dämonen stehen, werden sie dort auch nur einen gewöhnlichen Buckel sehen und ertasten. Die dämonische Präsenz bleibt ihnen bei Hellsichtzaubern, Magiegespür oder Rusenans Trank vorerst verborgen, auch wenn sie den Buckel befremdlicher Weise als eindeutig hochmagisch statt karmal erkennen. Hogwards Kopffüßler ist notwendig, damit ihm nicht auffällt, dass bei Segnungen keinerlei Karmaenergie mehr durch ihn strömt: Stattdessen wird er konstant in einem Zustand gehalten, der der Entrückungsstufe *Epiphanie* entspricht (WdG 245), was Ansprechbarkeit und geistiger Zurechnungsfähigkeit natürlich nicht zuträglich ist, für Hogward jedoch beweist, dass die Entität in der Wüste tatsächlich sein Gott war. Seit dieser Bege-

nung hat er in der Tradition bosparanischer Wanderprediger seinen verhassten Familiennamen abgelegt.

Hogward von seinem Offenbarungserlebnis berichten zu lassen, sollte ein sicheres Mittel sein, ihn für die Gruppe als Marionette statt Drahtzieher hervortreten zu lassen. In schwierigen Situationen beruhigt Hogward sich damit, dass er die Worte aus der Wüste vor sich her sagt. Verfügt ein Held über den Nachteil *Vorurteile gegen Novadis*, so kann diesem nun der Verdacht kommen, dass es sich bei Hogwards Herrn tatsächlich um Rastullah handeln mag, hinter dem sich doch eben der Namenlose verberge. Angesichts solch haltloser Vorurteile lässt sich eine Gruppe vielleicht sogar stark genug polarisieren, dass einige letztlich Partei *für* Hogward ergreifen.

F. Hogward als Prophet

Nach seiner Offenbarung wurde Hogward von Beduinen gefunden und in die Oase Yiyimris gebracht. Über Punin und Darpatien reiste er nach Nostria, wobei Amazeroth ihn sich in die Rolle des Trost spendenden Seelsorgers im Dienste Satinavs eingewöhnen ließ. Der Erzdämon erschien Hogward mehrfach verkleidet im Traum, um ihm bei der Ausarbeitung seiner Lehre zu „helfen“ und ihm seine Bestimmung zu verkünden: in Nostria eine neue Kirche zu gründen, die mit den Lügen der Zwölfe aufräumt und den Namenlosen wieder als eigentlichen Retter der Menschen verehrt. Tatsächlich aber geht es Amazeroth (abgesehen von seinem Spaß mit Hogward) lediglich darum, die bereits aufgrund von Franians Prophezeiung herrschende Furcht und Verwirrung in Ortmar in diesem Jahr so zu steigern, dass der Urgrund seine Ketten sprengen kann. Zu diesem Zweck verfiel er auf die Idee, Hogwards Wiedergeburtsglauben auszunutzen und ihm einzureden, dass alle Menschen ursprünglich Dämonen waren. Da Hogward aus eigener Anschauung nur Maruk-Methai, Ivash, Atesh´Seruhn und Grakvaloth kennt (*Herbeirufung der Diener des Herren*), fiel es ihm nicht schwer, Dämonen und Namenlosen zusammenzubringen. Amazeroth hat Hogward weis gemacht, dass sich im Verlauf der heiligen fünf Tage dieses Jahres die meisten Einwohner Ortmars in Dämonen verwandeln, d.h. aus ihren zwölfgöttlichen Ketten befreien werden. Seine Aufgabe soll es sein, ihnen die Furcht davor zu nehmen und in der verwirrenden Übergangszeit Beistand zu leisten. Daraufhin würden sich die verbliebenen Einwohner künftig als Jünger um den einsamen Hogward scharen.

Die Crux ist also, dass Hogward genau das, was Furcht erzeugen soll, für beruhigend und hilfreich hält. Sobald die Gruppe versucht, ihm seinen Irrtum klar zu machen, muss sie mit der

ganzen geistigen Instabilität Hogwards konfrontiert werden: Im schlimmsten Fall presst er sich wie ein Kind die Hände auf die Ohren und wiederholt immer wieder die Worte aus seinem Offenbarungserlebnis wie ein Mantra. Hogward ist schließlich davon überzeugt, in diesem Punkt seinem Herzen folgen zu können, endlich den Sinn seines Lebens verstanden zu haben und alles ins Gute zu wenden.

Was nun weiß Hogward über den geplanten Ablauf der Namenlosen Tage? Während der Nacht auf den 29. Rahja erschien Amazeroth ihm, um von den Reisenden in der Travia-Hütte ein wenig voraus zu berichten: Er schilderte sie ihm als dogmatische Zwölfgöttergläubige, die alle Erwachten erschlagen würden und deshalb in möglichst gewaltfreier Weise unschädlich gemacht werden müssten. Also sollte Hogward die nächsttugende Gruppe überfallen, um „das Licht auf sie herab zu rufen“ (tatsächlich: Amazeroth-Dämonen zu beschwören). Hogward ließ sich dazu überreden, weil er sicher war, der Gruppe damit Gutes zu tun. Ansonsten kennt er nur die ihm im Traum offenbarte (jedoch nicht erklärte) Abfolge der vier Zeichen. Während seiner Predigten reißt ihn regelmäßig seine „Entrückung“ mit sich fort (d.h. der Kopffüßler), so dass er weder vorher sagen kann, was genau er predigen wird, noch sich später in allen Einzelheiten daran zu erinnern vermag (»Ich habe vom Namenlosen gepredigt? Oh. Na, dann ist es ja endlich heraus«).

Auszuspielende Charakterzüge

A: Anspielungen auf dunkle Vergangenheit

B: Kann nur Magisches sehen

Wirkt druidische und elfische Zauber

Zaubert intuitiv

C: Zwanghafte Identifizierung mit Leidenden und Opfern

Verstummt, lauscht, entspannt sich mild lächelnd

Behauptet, Stimmen früherer Inkarnationen zu hören

D: Vergleicht Helden mit Gismondo und Xaviera

Trägt Schuppenbeutel und Schlangenstab

Spricht immer wieder brockenweise Echsisch

Stellt Zwölfgötter von echsischer Basis aus in Frage

E: Wirkt permanent entrückt

Spricht immer wieder sein Offenbarungserlebnis nach

Predigt unter fremdem Einfluss

Werden diese Charakterzüge deutlich genug herausgehoben, kann, falls Hogward den fünften Namenlosen Tag überlebt, die Beichte seiner Lebensgeschichte zu einem rollenspielerischen Höhepunkt werden.

ANHANG II: HOGWARDS PREDIGTEN

HOGWARDS ERSTE REDE

Habt ihr alle nicht schon immer das Gefühl gehabt, dass mit dieser Welt etwas nicht stimmt? Dass sie euch nur unendliche Pflichten auferlegt, die euch davon abhalten, ihr selbst zu sein? Werdet ihr nicht umgetrieben von Unruhe und dumpfer Sehnsucht nach etwas ganz Anderem?

Dann frage ich euch: Warum hört ihr nicht auf dieses Gefühl? Warum macht ihr von Tag zu Tag weiter, als wäre alles in Ordnung? Warum stellt sich keiner von euch hin und ruft laut: Diese Welt ist ein Gefängnis und sie betrügt mich mit falschen Versprechungen! – Doch seid beruhigt: Die Zeit eurer Gefangenschaft geht dem Ende entgegen. Der Anfang vom Ende der Welt ist gekommen. Und ich bin hier, um euch zu helfen, die Zeichen zu deuten, die wir in den nächsten Tagen empfangen werden: die Auferstehung der Toten, die erste Verwandlung,

das Aufbrechen der Erde und schließlich die Apotheose eures Dorfes! Auf dass ihr die Frohe Botschaft in ihrer ganzen Tragweite erfasst und zu Beginn des neuen Jahres auszieht, sie überall zu verkünden. Denn siehe: Euer unscheinbares Ortmar wurde auserwählt, der Ursprung einer neuen Kirche zu sein – der Kirche der Letzten Göttlichen Offenbarung!

Doch verzeiht mir. Die Reise hierher war sehr beschwerlich für mein Alter. Ich fürchte, ich muss mich erst ein wenig ausruhen, ehe ich euch beistehen kann. Schwere Tage liegen vor uns. Vielleicht mögt *ihr* bis dahin *mir* behilflich sein. Ich traf auf dem Weg hierher die Birgelbaums und sie boten mir an, dass ich ein paar Tage in ihrem leerstehenden Haus unterkommen könnte. Wäre vielleicht jemand so freundlich, mich dorthin zu führen? Ich fürchte, ich habe mich ein wenig verausgabt...

HOGWARDS ZWEITE REDE

Brüder! Schwestern! Ich danke euch für euer zahlreiches Erscheinen.

Man hat mir bereits von euren beiden betrüblichen Verlusten berichtet. Daraufhin habe ich beschlossen, das Thema meiner heutigen Rede zu ändern. Lasst uns über den Tod sprechen, auf dass ich euch Trost zu spenden vermag. Falls unter euch aber welche sind, die sich für heute Antworten auf ihre Fragen nach meiner Gottheit und dem Rätsel der Letzten Offenbarung erhofft haben, so seid nicht enttäuscht: Die Wahrheit ist so ungeheuer und schwer zu begreifen, dass es am besten ist, sich ihr in kleinen Schritten zu nähern.

Sprechen wir also heute über den Tod. Sprechen wir über die, die von uns gegangen sind und ihn – den Einen, der zurückkehrte.

Lasst mich euch zuerst sagen, dass der Tod am schlimmsten für die ist, die er allein zurücklässt. Nicht aber für die Sterbenden. Denn der Tod ist nur das Ende des Leibes, nicht aber das der Seele. Was also geschieht mit dieser Seele, wenn ihr Körper stirbt? Sie steigt auf in das Nirgendmeer. Dort treibt sie dahin, bis ein Sog sie erfasst und erneut in den Körper eines Neugeborenen spült. Und so geht es Leben für Leben, Jahrhundert für Jahrhundert.

Versteht mich nicht falsch, meine Brüder und Schwestern: Die Nachricht von der Wiedergeburt, von der Überwindung des Todes durch die Seele, ist keinesfalls die Frohe Botschaft, die ich euch verkünden will. Sie ist sogar das Gegenteil davon. Denn stellt es euch nur einmal vor, dass all dies nie ein Ende fände: Immer wieder neu Hunger und Schläge erdulden, end-

los arbeiten, nur um essen zu können. Immer wieder neu die Pubertät durchleben bis in alle Ewigkeit. Wenn ihr euch das vor Augen haltet, versteht ihr vielleicht, warum Kleinkinder bei der Geburt so schreien, ehe sie alles vergessen.

Ich sage euch: Dieser nie endende Kreislauf ist die wahre Hölle. Mehr als jetzt werdet ihr nie haben bis in alle Ewigkeit. Es gibt keine zwölfgöttlichen Paradiese, in denen alles anders und damit besser wäre. Das sind die Dinge, die ich weiß, seit ich sehend geworden bin.

Seit ich sehen kann, liegt die Reihe meiner vergangenen Leben vor mir wie ein offenes Buch. Jahrtausende der Knechtschaft. Hunderte von Kriegen, in denen ich für Dinge abgeschlachtet wurde, die mich nichts angingen. Ein paar Leben waren dabei, die ich in Reichtum verbringen durfte und ich sage euch: Beneidet nicht die Reichen. Sie verbringen ihr Leben in Langeweile und Misstrauen und es ist auf seine Art genauso leer wie eures. Nein, meine Brüder und Schwestern: Für den, der zu sehen gelernt hat, kann die Nachricht von der ewigen Wiederkehr niemals eine Frohe Botschaft, sondern nur eine Drohung sein.

Aber jetzt gebt Acht! Nicht nur an meine früheren Leben erinnere ich mich, sondern auch an *die andere Seite*. Ich weiß, was jenseits des Nirgendmeers knapp außerhalb unserer Reichweite liegt. Denn es gibt diese andere Seite! Und sie hat sich auch euch bereits offenbart, indem sie euch ihren Botschafter sandte! Auf seiner Stirn findet ihr die heiligen Worte, die uns das Erwachen bringen! Seinetwegen bin ich zu euch gekommen. Preiset ihn als Vorboten eines neuen Zeitalters!

HOGWARDS DRITTE REDE

Brüder und Schwestern! Heute fordere ich euch auf, den schwersten Schritt zur Wahrheit mit mir gemeinsam zu gehen. Er wird euch nicht leicht fallen, aber dennoch ist er unumgänglich, wenn ihr verstehen wollt, was hier in den nächsten Tagen geschieht. Ich weiß: Zuhören ist viel verlangt an einem Tag wie diesem, an dem die Last und Leere des Lebens unverhüllt drücken. Darum will ich es euch so einfach wie möglich machen und alles in eine Art Geschichte packen.

Es war einmal. Es war einmal vor vielen Äonen, ehe unsere Welt entstand. Es war, noch ehe die sieben Elemente geschieden wurden, und alles war noch im Fluss und chaotisch.

Aber in dieser Vorwelt, die wir uns heute nicht mehr vorstellen können, gab es bereits Leben – ein Leben, bei dem Geist und Körper noch dasselbe waren und jeder noch mit seiner Umgebung Eins war.

Und es geschah, dass diese ersten Wesen einen Krieg untereinander begannen – auch wenn ich nicht zu sagen vermag, warum.

Schließlich aber entschieden die Mächtigsten und Listigsten von ihnen den Kampf für sich und waren siegreich über die Masse, die sie gegeneinander aufgewiegelt hatten. Aber sie konnten die Unterlegenen nicht töten, denn Leben und Tod hatten noch keine Bedeutung. Und so verfielen sie auf eine wahrhaft teuflische Idee: Sie schufen *die Welt*, das erste und größte Gefängnis aller Zeiten.

Und sie machten aus dieser Welt einen lebensfeindlichen Ort, an dem alles in feste Strukturen gegossen wird. Und so mussten die Besiegten wieder und wieder leibliche Gestalt annehmen und sich der Herrschaft von Raum und Zeit unterwerfen, um in ihr zu vergehen und wiedergeboren zu werden wie in einem Traum. So wollten sich die Herrscher der Welt bis in alle Ewigkeit an ihrem Sieg und der Demütigung der Verlierer erfreuen.

Und in ihrer Niedertracht gingen sie sogar noch einen Schritt weiter und verhöhnten ihre Gefangenen auf unvorstellbare Weise: Sie offenbarten sich ihnen als verantwortlich für die Ordnung der Welt, aber machten ihnen weis, dass all dies nur zu ihrem Besten geschähe. Und so ließen sie sich „Götter“ rufen und hießen ihre Gefangenen, in ihrer Not zu ihnen zu beten. Mit jedem dieser Gebete aber senden die Gefangenen einen Teil ihrer eigenen Kraft zu ihren Peinigern – eben jene Kraft, die ihr Gefängnis zusammenhält.

Ich sehe, dass viele von euch erschrocken sind über die Art und Weise, in der ich von den Göttern spreche. Und doch seid gerade ihr Nostrier in diesem Punkt doch klüger als andere: Ihr wisst noch darum, dass es nicht „die“ zwölf Götter gibt, sondern unüberschaubar viele von ihnen. Ihr wisst ebenso,

dass sich zwischen Göttern, Sumen und Naturgeistern oft nicht unterscheiden lässt, sondern mancher Gott im Laufe der Zeit zu einem Naturgeist herabsinkt oder umgekehrt. Und vielleicht haben einige von euch schon davon gehört, dass auch die Herrin der Nachtblauen Tiefen einst eine Göttin war, ehe sie alles Land versenken wollte und sich so mit den übrigen überwarf -- und es in einigen Teilen unserer Welt wie auch bei einigen Völkern hier in der Nähe noch immer ist.

Nun frage ich euch: Seid ihr in dieser Welt glücklich? Ist diese Welt überhaupt so eingerichtet, dass möglichst viele Menschen in ihr so glücklich wie möglich werden können? Wenn ihr ehrlich zu euch selbst seid, werdet ihr beide Fragen verneinen. Das tun auch die meisten Priester dieser Götter, indem sie euch unverhohlen erzählen, dass diese Welt nur eine Prüfung sei und die Treuesten anschließend erst von ihnen belohnt werden. Wenn aber diese Welt so missraten ist – wie könnt ihr dann glauben, dass die, die für ihre Ordnung verantwortlich waren, gut sind?

„Sicher“, werdet ihr sagen, „aber viele der Götter tun doch so viel Gutes für uns. Ist es denn nicht die Herrin Peraine, die durch ihre Segnungen unsere Ernten vermehrt und uns von Krankheiten erlöst?“ -- Gewiss.

Aber ist denn nicht dieselbe Herrin Peraine mitverantwortlich dafür, dass wir überhaupt im Schweiß unseres Angesichts der kargen Erde ihre Früchte entreißen müssen, dass wir als Menschen der Ernährung bedürfen und anfällig sind für Krankheiten? Warum, wenn sie uns so liebt, frage ich euch, hat sie sich damals nicht bei ihren Mitgöttern für eine andere Gestaltung der Welt eingesetzt? Und wie viele von euch haben schon vergeblich zu ihr gebetet? Ist es denn tatsächlich so, dass sie euch alles vergilt, was ihr ihr gebt? Oder verhält es sich damit nicht genau umgekehrt: dass sie euch gerade so viel gibt, dass die meisten von euch am Leben bleiben und weiter zu ihr beten?

Natürlich sei das nicht so, sagen ihre Geweihten. Denn die Macht der Götter sei begrenzt durch das Böse. Der Herr Efferd habe zu ringen mit der Tiefen Tochter, der Herr Praios mit dem jenseitigen Mordbrenner und die Herrin Peraine eben mit dem Plagenbringer. Und gäbe es das Böse nicht, so wäre die Welt ein besserer Ort. Und genau dafür verdienen die Götter doch unsere Treue, dass sie uns vor dem Bösen beschützen und seine Gewalt zügeln, oder etwa nicht?

Wenn dem aber so ist, frage ich euch: Wie kann es geschehen, dass ein Gott, der es doch immer nur gut mit uns Menschen meint, sich in einen Dämon verwandelt, der uns einzig Böses will? Und ich sage euch, meine Brüder und Schwestern: In Wahrheit geht es dabei gar nicht um uns! Es geht allein darum, wer sich dem Willen der mächtigsten Götter unterwirft!

Alle anderen verstoßen sie aus Alveran und erzählen uns dann, er sei Dämon geworden. Der ganze Unterschied besteht darin, dass Gott ist, wer herrscht.

Sicher: Wenn einer dieser Dämonen irgendwo auftaucht, so tötet er und sucht, die Ordnung der Welt zu pervertieren. Insofern halten wir die Dämonen zu Recht für Böse. Aber darüber werde ich morgen eingehender sprechen, sobald wir das zweite Zeichen erhalten haben. Bis dahin reicht es, wenn ihr in euren Herzen folgende Fragen bewegt: Was ist, falls unser Leben nur ein Gefängnis und die Ordnung der Welt in sich bereits das Pervierteste überhaupt ist? Wie wäre es, wenn wir nur so an unserem Leben hängen, weil man uns einredet, dass es alles sei, was wir besitzen? Und wenn gerade dies die größte Lüge wäre? Morgen werdet ihr die Antworten auf diese Fragen erfahren.

Lasst mich bis dahin noch einen letzten neuen Gedanken in

euer Herz pflanzen. Was wäre, wenn nicht alle von uns tiefkörperliche Träume schliefen, sondern einige sich mitunter an ihr früheres Selbst zu erinnern begännen? Und wenn es jemanden gäbe, der ihnen im Verborgenen dabei helfen würde, sich zu erkennen? Wären dies noch länger Menschen? Würden sie sich nicht an ihr eigenes göttliches Wesen erinnern? Wären sie nicht Götter, die aus dem Traum erwachten, ein Mensch zu sein? Und würden die eifersüchtigen Götter dann nicht auch sie als „Dämonen“ bezeichnen und sie „böse“ nennen? Sie aber hätten sich befreit und wären dieser Welt als ihrem Gefängnis entkommen. Und ich sage euch: Wahrlich, so ist es schon geschehen und so geschieht es immer wieder! Doch die Erwachten haben uns nicht vergessen und wollen uns nicht hier zurücklassen. Deshalb haben sie uns den Auserwählten gesandt: den Träger des Heiligen Wortes, vor dem auf Dauer nur die Wahrheit Bestand hat!

HOGWARDS VIERTE REDE

Brüder und Schwestern! Heute will ich euch von den Dämonen sprechen. Ich habe schon gestern versucht, es euch zu erklären: Wir alle sind in Wahrheit etwas, das man entweder als „Gott“ oder „Dämon“ bezeichnen könnte. Wir sind Dämonen, die träumen, ein Mensch zu sein. Aber ihr alle habt in den letzten Tagen das Heilige Wort des Auserwählten gesehen und viele von euch werden daher in den beiden nächsten Tagen noch erwachen. Daher ist es nötig, dass wir darüber sprechen und euch vorbereiten.

Ich weiß, dass das, was hier geschieht, euch große Angst macht... Aber ihr braucht euch nicht zu fürchten! Hier geschieht etwas Wunderbares!

Stellt euch vor, ihr erwacht aus einem tiefen Traum: Seid ihr dann nicht verwirrt, wisst einen Moment lang nicht, wo und wer ihr seid? Und wie viel größer muss diese Verwirrung sein, wenn der Traum Jahrtausende anhielt! Daher brauchen die, die in den nächsten Tagen erwachen, Zeit, wieder zu sich zu finden und sich ihrer eigentlichen Macht zu erinnern. Bis dahin sind sie verwirrt und allein getrieben vom Zorn auf jene, die sie hier in dieser Welt und diesem Leben einsperrten.

Brüder und Schwestern! Was hält uns davon ab, unseren Nächsten zu erschlagen, wenn wir ihm seinen Besitz neiden? Ganz einfach: Wir selbst wollen nicht erschlagen werden. Wenn wir unseren Nächsten sehen, so sehen wir unser Ebenbild wie in einem Spiegel. Was aber geschieht, wenn wir plötzlich erwachen und erkennen, dass die Menschengestalt stets nur unser Kerker war? Viele verfallen dann in Raserei, die erst ruht, wenn sie alles von menschlicher Gestalt zerrissen, zerstückelt und in blutigen Brei verwandelt hat. Das sind

die Frischerwachten. Sie sind noch nicht so weit, sich darauf zu besinnen, dass in der menschlichen Gestalt einer Ihresgleichen schmachtet und seiner Befreiung harrt. Ihre Augen sind noch zu geblendet von den Fetzen des endlosen Alptraums, den sie durchleben mussten. Das ist traurig und gefährlich zugleich. Darum denkt immer daran, meine Brüder und Schwestern: Ein Frischerwachter ist gefährlich! Und das ist er umso mehr für euch, die ihr in diesem Leben der Wahrheit nun so nahe seid, wie es nur wenigen und selten vergönnt ist. Ihr habt jetzt mehr zu verlieren als jemals zuvor!

Doch warne ich euch vor den Erwachten, weil sie böse und Geschöpfe der Finsternis sind? Keineswegs – sie sind lediglich verwirrt. Im Grunde aber sollten wir uns für sie freuen, da sie den Weg zur Freiheit beschritten haben.

Was aber ist das für eine Freiheit, die ich euch preise? Ist es die Freiheit, als dämonisches Monster auf dieser Welt zu wandeln? Keineswegs! Ich spreche von der Freiheit, ihr selbst zu sein und das Gefängnis dieser Welt zu verlassen! Das aber ist nicht so einfach. Doch es gibt eine Hoffnung für uns!

Nachdem die Götter ihr Gefängnis errichteten, gab es einen unter ihnen, den die Tat reute und der Mitleid mit den Geknechteten hatte. Und seitdem setzt Er alles daran, ihnen zur Flucht zu verhelfen. Den übrigen Göttern blieb das nicht verborgen und sie wandten sich gegen Ihn. Doch der Güldene war zu mächtig, als dass sie Ihn hätten besiegen können. Doch seither muss Er aus seiner Verbannung heraus im Geheimen wirken. Er war es, der die ersten unserer Brüder und Schwestern nach ihrem Erwachen befreite, indem Er ihnen den Ausweg aus ihrem Gefängnis wies, auf dass sie Ihm beistehen im

Kampf gegen unsere Unterdrücker. Und auch euch wird Er beistehen, sofern ihr euch Ihm vertrauensvoll überlasst! Begebt euch in Seine Hände und Er wird euch nach eurer Verwandlung den Weg in das Gelobte Land weisen.

Aber dennoch dürfen wir nicht alles allein Ihm überlassen. Ich habe euch nicht von der Niedertracht der Götter gepredigt, um in euren Herzen an ihre Stelle einen neuen Gott zu setzen. Der, von dem ich spreche, ist lediglich ein Verbündeter. Worauf es tatsächlich ankommt, ist, dass ihr euch eurer eigenen göttlichen Macht bewusst werdet. Das und allein das ist die Letzte Göttliche Offenbarung!

Darum, meine Brüder und Schwestern, kann jeder von euch

einen Beitrag leisten, uns aus diesem Gefängnis zu befreien. Die Glücklichen unter euch werden in den nächsten Tagen ihre Verwandlung und Entrückung erfahren. Doch auch sie bleiben ohne Hilfe unseres Verbündeten in dieser Welt gefangen, die wir mit der Kraft unseres Glaubens aufrechtzuerhalten helfen. Darum wird es letztlich auch an uns sein, ihr den Glauben zu versagen. Dann werden wir uns im Anschluss an die hier geschehenen Wunder zur Kirche der Letzten Göttlichen Offenbarung formieren und hinausziehen in die Welt, um künftig jede Form der Anbetung der Zwölfe zu verhindern – und zwar so lange, bis unser Gefängnis letztlich zerbricht und wir alle wieder frei sind!

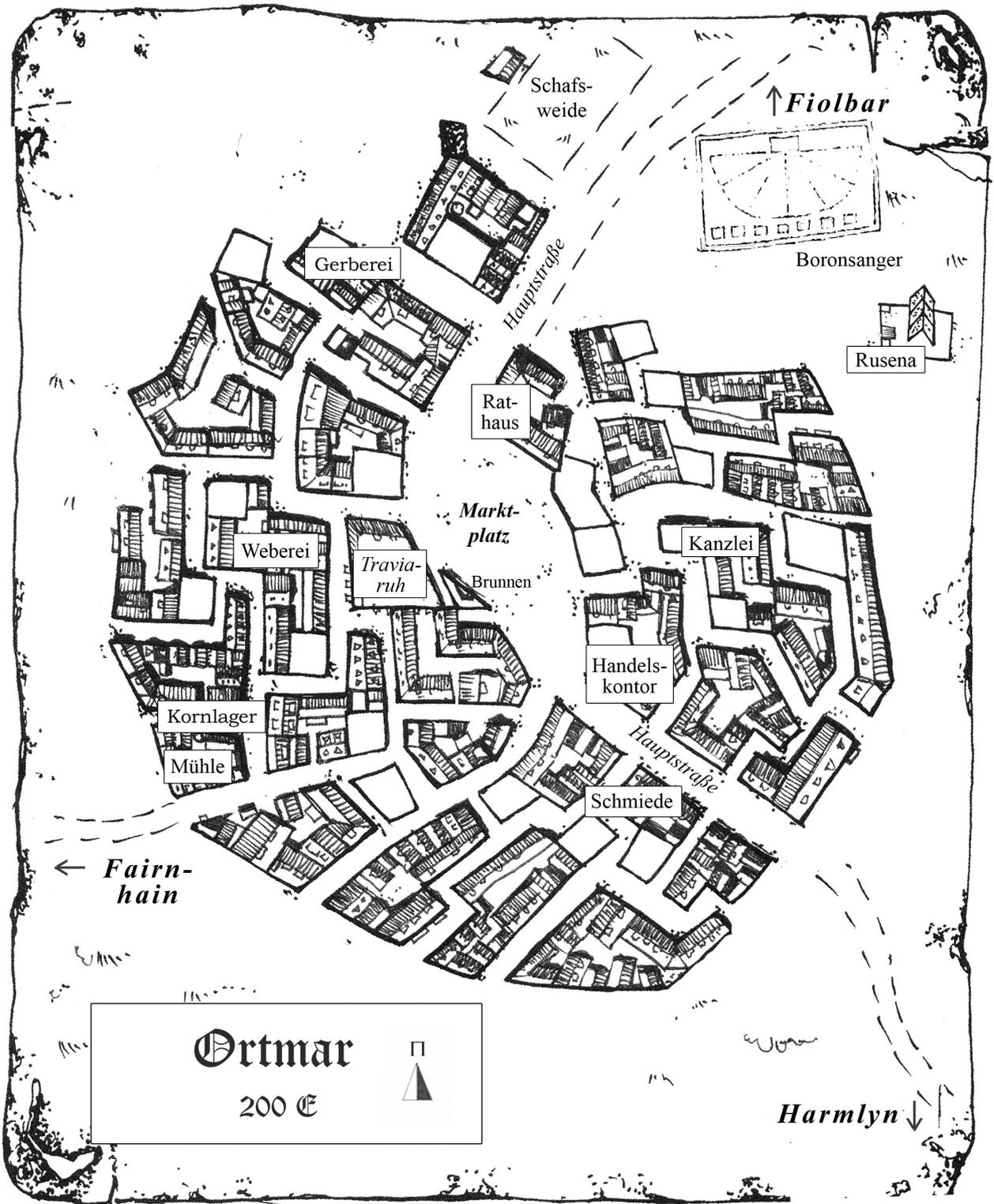
ΑΠΗΛΑΓ III: ELIDAS BIBLIOTHEK

- Abhandlungen über die Objektivitätstheorie*, von Emmeran Nullstein
- Abil Tarfords Reisetagebücher*
- Abschied von Darpatien*, verbotenes Lied
- Agamen von Perparaquell*, Theaterstück von Bernhelm von Schüttelbirn
- Al'Anfa bei Nacht*, Skandalgeschichten von Schweibold Rüpel zu Ruchlos
- Alanfanische Sünden*, erotischer Episodenroman von Erzian Corvi
- Alles Geblümel Nostriens und Deres*, von Lunatilla von Wirth
- Alles Gewürzel Nostriens und Deres*, von Lunatilla von Wirth
- Alrik und Alvide*, unvollendetes Theaterstück von Berthol von Heff-Bennain
- Also spricht Rastullah*
- Aranische Impressionen* - Reisetagebuch des Hlaban Gerrifas
- Arma e Armora*, von Alderio ay Oikaldiki, Rahjageweiheter und Waffenschmied
- Artzneyen des Kleynen Volckes*, von Throndman Echsenschroeter
- Auf Abwegen*, von Tschonjah Hinjeh
- Auf der Suche nach der gefrorenen Zeit*, von Naranda Ulthagi
- Belehrung des Prinzen*, von Dilhaban al-Turgu
- Blutige Blüten*, Roman von Urras de Leon
- Bosparan*, Oper von Dorgando Paquamon
- Brevier für den höfischen Causeur, Charmeur und Seigneur*
- Cavalliera Gerondrata*, Roman
- Chic & Modern*, Modepostille
- Das blutige Segel*, von Rochard Hiljasson
- Das eherne Schwert*. Ein Roman von Halman Gerling
- Das Erbe von Bomed*, unvollendeter Roman von Franka Ohnebart
- Das Erntefest-Massaker*, Theaterstück von Pherisjo ter Marloff
- Das Geheimnis der Zyklopen*, Roman von Phexdan Verner
- Die Meldungen des Hauses Yaquirblick - Souveraine Journaille des Almadaner Königreiches*
- Das Imperative Kathogorium*, von Dant
- Das Klistier mit dem Waskier*, von Magister Dormui
- Das Leben des gefürchteten Mordbrenners A. Widnogg*, von Momid Genadij
- Das Schweigen der Spinnerin am Radelsquell*, von Silea zu Aldenhag-Zorningen
- Das Schwere und das Leichte*, von Narbosius Neethanus
- Das Vermächtnis der Tulamiden*, Roman von Carolo Perainez
- Dein Haar, so rot wie die Abendsonne auf der verlassenen Tränke der Karene*, nivesische Liebeslyrik
- Der Adelsmarschall*, Reiseerzählung von Alrik Halef Omar
- Der Bluthund*, Roman von Carolo Perainez
- Der Galan von Galahan*, Roman von Rahjalieb von Stephan
- Der Goldene Baum*, von Vaé da' Malagreía
- Der goldene Klang der Stille*, von Seemond und Karfunkel
- Der göttliche Jaguar*, von Mishia ter Simrodis
- Der Kalif von Unau*, Oper von Dorgando Paquamon
- Der Kaufmann von Vallusa*, Drama von Hannik von Hundehufen
- Der Kelch*, von Yerodin von Dunkelstein
- Der kleine Unterschied*, von Praiowin Lichtenstein
- Der königliche Kniefall*, von Elegaña Torbenias
- Der kranke Mann in Gareth*, von Karl Kinatus,
- Der Moha von Grangor*, Theaterstück von Wilm Schüttelbirn
- Der ringende Herr*, von Randolph von Rabenmund
- Der Schatz im Blauen See*, Reiseerzählung von Alrik Halef Omar
- Der Shadifreiter*, Reiseerzählung aus der Khom von Teodins Sturmvogel
- Die Gabe der Amazonen*, Jugenderinnerungen von Arve vom Arvepaß
- Die geheimen Orgien des Kemi-Reiches*, Skandalgeschichten von Schweibold Rüpel zu Ruchlos
- Die Jugendtage des Helden Helme*, von Falk von Perainenfried
- Die Kaisersprüche Hals I.* - Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz Worte zur besinnlichen Belehrung des Volkes, 7-9 Hal von Kaiser Hal diktiert, Sammlung von 600 teils unerträglich, teils mäßig banalen Sinnsprüchen und Sprichwörtern - Das Lesebuch des Neuen Reiches, denn „wo das Wissen Einzug hält, da läuft das Vorurteil zum Tor hinaus“ (Nr. 56)
- Die Kunstfestspiele der Akademien der Künste und Kultur Aventuriens*, von Sabrina aus Marudret
- Die Nächte von Belhanka*, von Bernika Gemiol
- Die Nandusbuche*, Roman zur Erbauung und Erziehung junger Damen von Anea von Hulzheim
- Die Nebel von Dirad*, von Marion Xammer-Brette
- Die Rache des Verschmähten*, Drama von Berthol von Heff-Bennain
- Die Stimme des Mondes*, von Hesindio von Tovenkis
- Die Wahrheit über die Nivesen bzw. Novadis*, von Anif al'Remarque
- Die Wahrheit über die Thorwaler*, von Anif al'Remarque

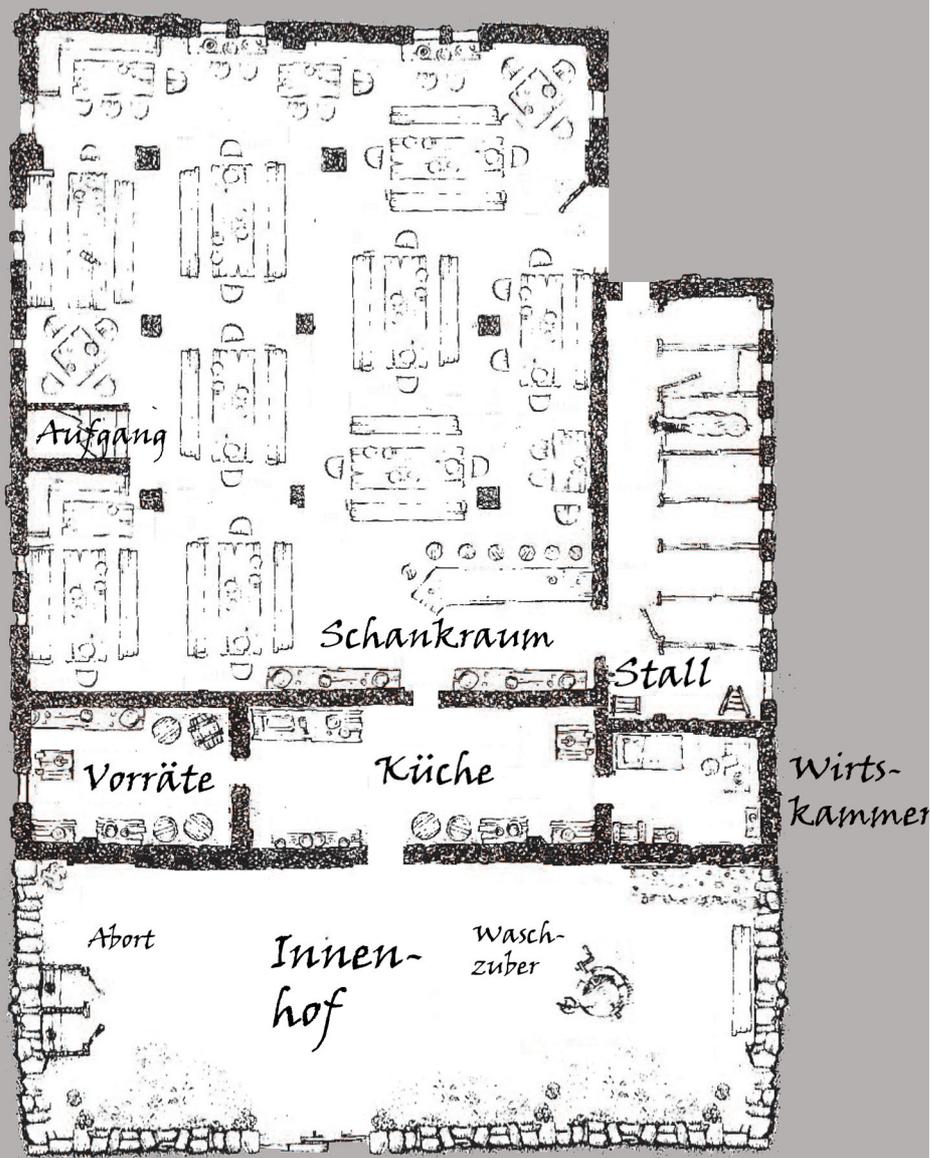
- Durchs wilde Mhanadistan*, Roman von Carolo Perainez
- Ein Kampf um Bosparan*, Historienroman von Felizzo Dan
Ein Ork packt aus, von J. B. Alligator
Ein Rahjanachtstraum, Theaterstück von Wilm Schüttelbirn
Elfenlyrik, von Grillenzirp von Säuselwind
Eslam IV., Theaterstück von Pherisjo ter Marloff
- Flores d'Amore*, von Rondravio d'Abbastanza
- Gänsefedern im Daunenbett*, von Medea Glocks
Gesänge einer reuigen Jungfrau, von Niro von Ysilienhain
- Hasrabals Harem*, Anthologie von Sasiphäa Omnia
Herr Gissolk und der Grüne Ritter, romantischer Ritterroman von Markgraf Thariso von Neetha
Herzliches Beileid zum Sieg, Spottlied über Nostria und Andergast von Broderic Fredhelm
Horasreich - List und Lüge, Skandalgeschichten von Schweinbold Rüpel zu Ruchlos
Huldigung an meine Freunde, von Anif al'Remarque
- Im Dienste der Dame*, von Morguno von Schreyen
Im feuchten Auengrund, von Haloran Heuzöl
Im Reich der silbernen Löwin, Reiseerzählung von Alrik Halef Omar
- Jenseits von Gut und Böse*, von Bran aus Kynikon
- Kaiserliche und hoch-offizielle Wappen- und Siegelkunde*, von Wappenkönig Thurbenar
Kamele und Kalifen - Meine Reisen durch die Khom in den Jahren 982 bis 988, von Ardo Stoerrebrandt
Kusmina Galahan, Tragödie von Pherisjo ter Marloff
- Legenden und Weisheiten*, Sammlung von Ardan von Freising
Liebe im Untergrund, von Nadamirra Okesvedo
Liebe ist wie ein Shadif, von Chalib'ben Zechira al Feragh
- Märchen der Berge*, von Nesliha Onyainsunya
Mein Leben auf der Insel, von Belsarius Süderstrand
Mein Pferd - mein Leben, Lied von Vilmja aus Beilunk
Meyne gefaehrlichsten Handelszuege, von Sluiter Broenster
- Nebokud*, Theaterstück von Pherisjo ter Marloff
- Obsessionen*, Roman von Bosper Zertel
- Oden an die Liebe*, von Niro von Ysilienhain
Oh Zulhamid, senke den Schleier, tulamidische Gedichte
O süße Wunden, Verse von Markgraf Thariso von Neetha
- Perlen der Poesie*, Verse von Cyrano di Cerastelli
- Rahja, Herrscherin des Lieblichen Feldes*, Skandalgeschichten von Schweinbold Rüpel zu Ruchlos
Ratschläge für Frischvermählte, herausgegeben von Erynnion Eternenwacht
Romanzen in Stanzen, Erzählung in Versen von Belona Ballurat
Sänge der Nordlandbarbaren, von Malvina Hesdin
Sartyrengefangen, von Rank und Nana Engstrand im Merymakon auf Hylailos gedichtet
Sinkende Sonne in der See, von Liava Phelaistos
Sommersonnenblumen, Clamether Heimatroman von Sieglind Sommer-Echenbach
Süderstrands abenteuerliche Fahrten, von Belsarius Süderstrand
Süßer die Liebe nie leidet, von Rahjadin Okenheld
- Tod auf dem Gadang*, Roman von Alara Crispi
Tulamidische Märchen
- Vom Edelmut so dem Ritter geziemet, und dem Dienst der Minne*, von Helmbrecht von Hollerheide
Vom Tantze - Höfische Tantz- und Benehmens-Maßregel, von Cherina Tegalliani
Von der Hingabe, von Ghamypola di Fasar
Von der Liebe, der Lust und dem Leben, Ratgeber von Quiña Freudenreich
Von der lieblichen Landherrin Und den Edlen die freiten und fochten um sie, von Lyendor Tamarisco
Von Gareth nach Havena, Reiseerzählung von Alrik Halef Omar
Von sterblicher Schönheit, Gedichte von Rhian du Metuant
- Was glaubt das Volk?*, von Errik Dannike
Weine nicht, Perle des Südens, von Richmod vom Tann
Wie werde ich alt, ohne mich aufzuregen?, von Baldrianus Tranquillus
- Yppolita*, Modepostille
- Zobeljäger und Norbarde*, Reiseerzählung von Alrik Halef Omar
Zu Gast bei den Rebellen, von Asandrio Urfanyn

ΑΠΗΛΑΓ IV: ΗΑΠΔΟΥΤS

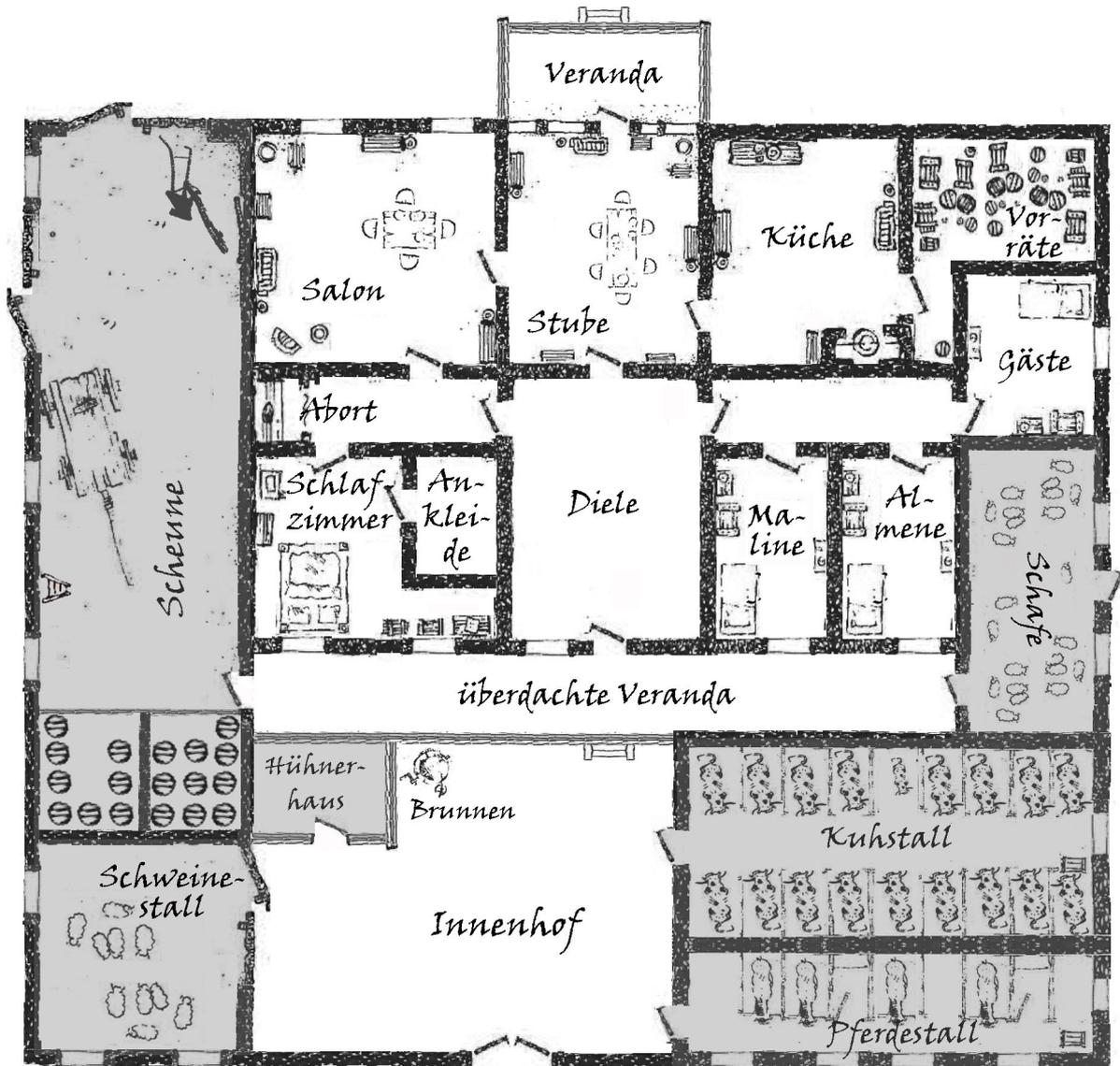
ORTMAR



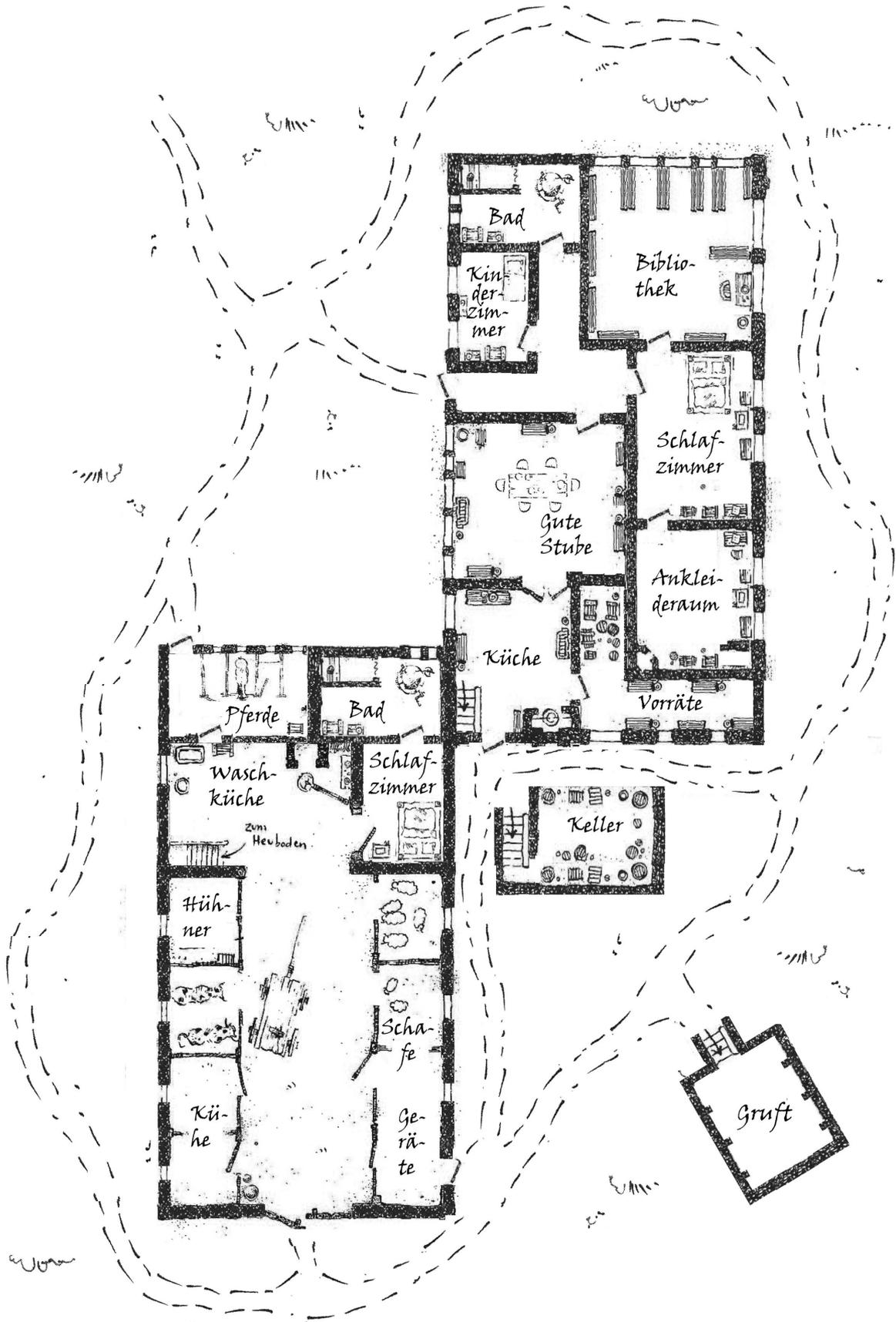
Wirtshaus Traviaruh (Erdgeschoss)



DAS GEHÖFT DER BORKMEISTERS

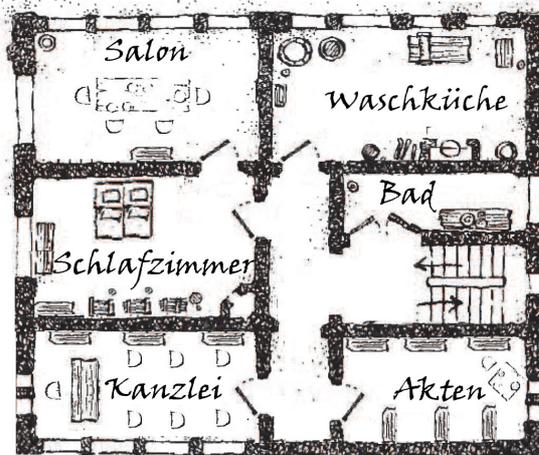
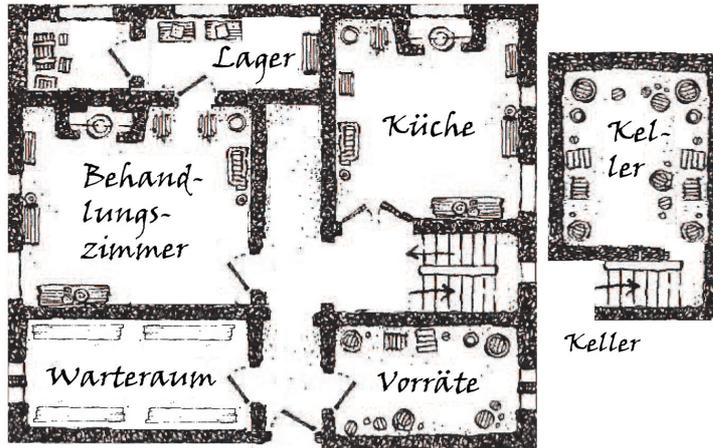


GUTSHOF VISSERATH



DAS KANZLEIGEBÄUDE

Erdgeschoss

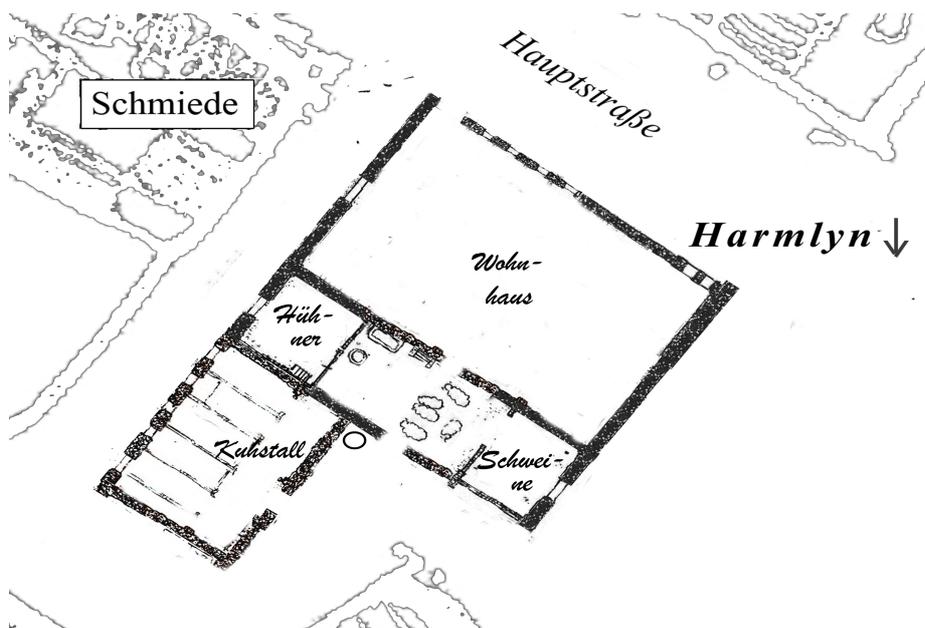


Erster Stock



Dachgeschoss

DAS GEHÖFT DER DEICKMOLERS





Meine Lieben,

30. Rahja 1036

dieses Testament setzt alle früheren außer Kraft.

Ich hatte kein gutes Leben. Seit ich 15 war, wurde ich immer wieder von meinem Ehegatten in nicht sehr rahjagefälliger Weise missbraucht. Er war ein schwacher Mann, der sich an schwächeren schadloß hielt. Die einzig ehrenhafte Tat seines Lebens bestand darin, zu den Summen weiterzuziehen, als sich ihm die eigene Manneskraft zu verweigern begann. So wurde ich mit 35 zu einer unabhängigen und recht wohlhabenden Frau, die niemals wieder auf die Idee kam, sich einen Ehemann zuzulegen.

Du, Kasmjra, hättest mir nicht drohen sollen. Ich habe Dir auf die eine oder andere Weise immer wieder recht großzügige Summen zukommen lassen und bin der Meinung, damit alle meine Verpflichtungen Dir gegenüber abgezollt zu haben. Du kannst mir glauben: Ich habe Dir mehr gegeben, als Dir rechtmäßig zusteht. Alle Einzelheiten lassen sich meinen wie immer verlässlichen Tagebüchern entnehmen.

Nun zu Jolantha, meiner Enkelin. Dein Verhalten während des letzten Jahres hat mich entsetzt. Ich kann weder eine Erklärung noch eine Entschuldigung dafür finden.

Da ich inzwischen erkannt habe, dass keine von Euch beiden eines anständigen oder großzügigen Gedankens fähig ist, werde ich dem Baron jemand anderen zur Nachfolge vorschlagen. Erbin meines wohl-dotierten Amtes der Visseraths, des damit verbundenen Lehens sowie des Familienbesitzes in Form von Mobilien, Schmuck und Barvermögen soll von nun an meine Kanzlerin sein, die, da bin ich sicher, mit diesem unerwarteten Geschenk weise umgehen wird. Soweit ich überhaupt fähig bin, einem Menschen Zuneigung entgegenzubringen, gilt sie ihr. Ob sie die von mir früher getroffenen merkantilen Verfügungen betreffe des Unterhalts für meine Tochter und meine Enkelin überhaupt oder auch nur eingeschränkt beibehält, überlasse ich allein ihr.

Seid mir nicht böse, Caristhea: Wenn Ihr das hier verlest, muss ich gestorben sein, ohne es mir anders überlegt zu haben. Behaltet mich also unserer Freundschaft wegen im Gedächtnis, nicht um der Last willen, die ich Euch aufgebürdet habe. Falls Ihr diese Erbschaft nicht annehmt, verkauft bitte alles: Ich bin zuversichtlich, dass Ihr mit dem neuen Grundherren eine stolze Ablösesumme für das kostbare Mobilien aushandeln könnt. Bitte gründet mit dem Erlös eine Stiftung für alte Esel. Wenn Ihr mein Geld nicht haben wollt, sollte es wenigstens verdienten Eseln zukommen.

Elida Visserath

DER TJALKA-TRAUM



Du träumst, mitten in der Nacht zu erwachen. Tjalkas Fenster gegenüber ist erleuchtet: Wieder sitzt sie emsig offenbar vor ihrem Webstuhl. Grüßend hebst du die Hand und sie tut es dir gleich. Dann trommelst du mit den Fingern auf der Scheibe. Sie beginnt, ebenfalls zu trommeln. Du winkst ihr zu, sie winkt zurück. Du bewegst die Lippen, als wolltest du mit ihr sprechen: Sie tut es dir nach. Das alles ist nicht reines Nachmachen: Es scheint eher eine Art Gedankenübertragung zu sein. Selbst schwierigste Abläufe und ruckartigste Bewegungen vollzieht sie nahezu gleichzeitig. Es ist verblüffend. Wenn sie ihre Lippen bewegt, hörst du die Worte fast schon in deinem Kopf und bewegst deine Lippen ebenso. Dann dreht sie sich um und tut, als würde sie eine Treppe hinabsteigen. Du machst es ihr nach. Sie hüpfte auf und ab und bewegt ihre Arme, als würde sie mit Flügeln schlagen. Und du machst es ihr nach. Nein: Du machst es gleichzeitig mit ihr, ihr vollführt beide dieselben Bewegungen. Eine unbeschreibliche Wonne erfasst dich.

Dann versuchst du, dem Drang zu widerstehen. Tjalka schaut

dich tadelnd an. Es bereitet dir eine wundervolle Lust, dich ihr zu widersetzen und letztendlich doch besiegt zu werden. Aber plötzlich verdüstert sich ihr Gesicht. Nein, nicht ihr Gesicht, sondern das ganze Bild, als würde sich die Fensterscheibe vor dir schwärzen. Du kannst es kaum ertragen, den Kontakt zu ihr zu verlieren, und starrst verzweifelt zu Tjalkas kaum noch erkennbarer Kontur hinüber. Nur aus den Augenwinkeln erfasst du Bewegungen in der Schwärze jenseits der Scheiben, die jetzt immer intensiver wird und sich schließlich wie zu einer Mauer verdichtet. Und dann erst erkennst du, dass es gar keine Schwärze ist, sondern dein Fenster lückenlos von kleinen, wimmelnden schwarzen Spinnen bedeckt wird. Und auch nicht von außen, sondern von innen! Sie krabbeln aus den Wänden rund um das Fenster und ergießen sich über den Boden wie ein lebender Teppich, klettern deine Beine empor und jetzt erst siehst du: Jede einzelne von ihnen hat einen menschlichen Kopf. Es ist der von Leif. Hinter deiner Stirn schreit Tjalka vor Angst und Entsetzen. Und dann schreist auch du und erwachst. Es ist Morgen.

DER HAMSTER-TRAUM



Wieder träumst du davon, durch die unterirdischen Gänge mit den eigentümlich leuchtenden Wänden zu fliehen. Dieses Mal aber sind die Gänge hoch wie Kathedralen und du musst jeweils vier kurze, pelzige Beine koordinieren, während du unwillkürlich immer wieder ängstlich fiefst. Plötzlich ist der steil abwärts führende Gang zu Ende. Nach hilflosem Gerudere stürzt du schwer auf einen Boden, der irgendwie vibriert. Sehr weit vor dir in der Dunkelheit beginnt langsam ein bläuliches Licht aufzusteigen, schwer und zäh, als wäre es flüssig. Du bist in der Verbotenen Höhle, durchzuckt es dich! Sofort

überfällt dich lähmende Angst und du presst dich dicht an den Boden. In dem heller werdenden blauen Schein kannst du jetzt durch die zitternden Barthaare hindurch einen Umriss erkennen: tote Hamster, aufgeschichtet zu einem Haufen, die untersten bereits stark verwest. Im selben Moment klackt es um dich herum laut und vernehmlich: Gewaltige, bleiche haarlose Insektenbeine haben sich um dich aufgestellt wie Säulen. Dann spürst du noch den scharfen Schmerz, mit dem etwas dich von oben her durchbohrt, und erwachst...

EINE SONDERBARE VISION

Als gerade Bolim seine Rede hält, passiert etwas Sonderbares. Du bist einen Moment lang weggetreten. Dann hast du das Gefühl, dass Bolim dich direkt anspricht, und fokussierst erneut. Im ersten Moment bist du erleichtert: ein Irrtum. Bolim ist immer noch mitten in seiner Rede und schaut lediglich Leif an, der neben dir steht. Aber irgendwie hat der Bürgermeister sich verändert. Es dauert ein bisschen, ehe dir so richtig bewusst wird, dass seine Haut jetzt grüngrau ist und irgendwie ledrig. Sein Kopf scheint oben und an den Seiten so abgeplattet, dass regelrechte Kanten entstanden sind. Die Augäpfel haben eine ganz ungesunde Gelbtönung angenommen und aus seinem Maul ragen Hauer, so dass Bolim bei jedem Satz Geifer übers Kinn läuft. Aus Schulter und Ellbogen sind Knochenborne gewachsen und haben seine Kleidung durchstoßen. Die gedrungene Gestalt erinnert mit ihren grüngrauen Schuppen jetzt stark an einen Leguan.

Auch einige andere haben sich verändert – und zwar alle, die Leif gegenüberstehen. Bei der Kanzlerin neben Bolim ist ihr hochgeschlossenes schwarzes Kleid zu einem gerippten

Exoskelett geworden, das in ein Paar seitliche Beine mit enormen Sprunggelenken wie bei einer Gottesanbeterin ausläuft. Sie hält ihre Arme nicht länger vor der Brust verschränkt, sondern hat jetzt zwei gewaltige Zangen, die langsam auf und zu klappen. Ihr Kopf wirkt merkwürdig in die Länge und nach hinten gezogen, in der Mitte prangen violette Facettenaugen.

Auf Bolims anderer Seite steht Kaufmann Gasparyn. Aber er sieht aus, als wäre er aus schmelzendem Wachs, das unablässig Blasen wirft. Nase und Kinn haben sich zu einem scharfen Vogelschnabel verschmolzen und sein Umhang läuft links und rechts in zwei verklebte Schwingen aus.

Mit raschen Seitenblicken vergewisserst du dich, dass alle anderen nach wie vor normal aussehen. Offenbar scheinen sie nichts zu bemerken. Als du die Augen wieder Richtung Bolim wendest, wirken alle drei Gestalten eigenartig verwaschen und undeutlich. Im nächsten Moment stehen sie wieder so vor dir, wie du es erwartet hättest. Und dabei ist der Tag der Halluzinationen doch eigentlich vorbei!

DER TROLL-TRAUM

Um euch herum verblasst alles. Auf einmal seid ihr in einer großen Höhle, einem regelrechten Felsendom, diffus erhellt von Gwen-Petryl-Steinen. In der Mitte steht eine sechs Schritt hohe Statue mit sechs Armen und sechs Köpfen. Sechs Trollfrauen, Waeggagatsch mit zugenähten Augenlidern und Knochenkeulen voller Piktogramme, lassen ihren kehligen Gesang an- und aufschwellen. Überall in der Höhle sind Trolle, und auch ihr seid Trolle. Alles ist erfüllt von merkwürdig krächzenden Lauten, die sich auf unheimliche Weise an den Wänden brechen. Dann nehmen die sechs Töchter von Kerbhold einen Faustkeil aus Vulkanglas und schneiden sich damit in die Finger.

Mit Blut und Tränen fangen sie an, seltsame Muster auf eine brusthohe, vollkommen symmetrische Steinstele vor der Statue zu malen, das Tantraschtasch. Auf einmal beginnt der ganze Boden im Rhythmus ihres Gesangs zu vibrieren. Alle anderen Tragatsch und auch ihr seid vorsichtig zurückgewichen. Dann quillt Licht aus der Spitze der Stele, als wäre es dickflüssig und schwer. »Trasch, das Alte Licht«, denkt ihr bei euch, »es ist geschafft!«. Schrille, kreischende

Sphärenmusik dringt aus dem Licht, eine Kakophonie von Disharmonien. Dann, mit einem Schlag, springt das Licht über auf die Statue, rinnt an ihr herab und hüllt sie ein. Das Thorktrampf beginnt: Ein Chor geisterhafter Stimmen mischt sich in den Gesang der Trollfrauen – flüsternd, zischelnd, z.T. nur aus klackernden Lauten bestehend, schwillt an und ab wie das Meer und brandet auf einmal im Innern eurer Schädel. Das soll die Stimme Raschtuls sein? Es sind so viele, die da zu sprechen beginnen! Echsen sind darunter, Elfen, Drachen und Insekten! Jede Stimme erzählt ihre eigene Geschichte, treibt Bilder hervor und ihr Gewimmel lässt euren Geist zersplittern. Aufbrechende Erinnerungen füllen die Höhle, jegliche Realität zerspringt. Und auf einmal sind sie überall: die Augen der Toten! Das Letzte, was ihr noch wahrnehmen könnt, sind die sechs Priesterinnen. Sie lächeln selig. Und auf der Stirn jeder von ihnen hat sich ein goldenes Auge geöffnet. Dann verliert ihr euch in dem nicht-endenden Strudel von Bildern und Stimmen, die euch zerreißen und mit sich hinwegschwemmen, immer weiter auf die Steinstele zu...

DER KRUSOLD-TRAUM

Du erwachst. Endlich zerreißt das Netz aus Fieberträumen und Halluzinationen. Augenblicklich ist dir klar, dass ihr euch in der Travia-Hütte schlafen gelegt habt und überfallen wurdet. Man hat euch unter die Erde verschleppt, in diesen Felsendom. Das einzige Licht kommt von der Steinstele in ihrer Mitte -- ein blaues Leuchten, dickflüssig und schwer. Einzelne Lichtfäden ragen von dort her bis in deinen Kopf. Du kannst dich nicht bewegen, dein Körper ist vollständig gelähmt. Irgendetwas Schweres sitzt auf deinem Rücken. Hinter der Steinstele erkennst du undeutlich die Kontur einer monströsen Gestalt von gut sechs Schritt mit sechs Armen und Köpfen. Hat sie sich gerade bewegt?

Plötzlich tritt jemand in dein Sichtfeld. Hogward beugt sich zu dir herab: »Da ist ja jemand wach? Wie wunderbar! Jetzt ist es jeden Moment soweit mit der Auferstehung. Nur das letzte Zeichen steht noch aus. Dann wird der gefesselte Gott seine Ketten abstreifen und das Äon der Gnade beginnen! Und wer würde das schon verpassen wollen, nicht wahr? Der Meister ruft!« -- Hogwards Gesicht ist so verzückt, dass er beim Sprechen sabbert. Dir wird schlagartig klar, dass er endgültig ver-

rückt geworden ist. Dann geht er zu der Steinstele hinüber und legt seine Stirn an sie. Blaue Tentakel aus Licht bilden sich und kriechen ihm in die Ohren: Hogward stöhnt auf vor Wonne.

Immer stärker vibriert jetzt der Boden. Wind beginnt zu flüstern, bricht sich an den Wänden der Höhle und raunt wie ein Chor aus Tausenden von Stimmen. Auf einmal bewegt sich noch etwas anderes am Rand deines Gesichtskreises: Eine der sitzenden Gestalten hat sich zu Boden fallen lassen, das Gesicht in deine Richtung gedreht. In dem gespenstischen blauen Wetterleuchten erkennst du Lechmin. Unter größter Anstrengung bewegt er die Lippen. Und du kannst seine Stimme direkt in deinem Kopf hören, schwach und leise, fast verschluckt vom Tosen des vielstimmigen Windes: »Du darfst ihm nicht glauben. Du kennst mich doch. Das hier ist nicht wirklich wahr. Du musst es verhindern. Geh zu Krusold. Krusold ist der Schlüssel. Sag ihm... Ysraeth... nur noch wenig Zeit...«. Lechmins Stimme wird immer schwächer. Es ist, als würde alles sich immer weiter entfernen, bis nur noch Stille und Dunkelheit übrig bleiben, in denen du abermals das Bewusstsein verlierst.

UNTERWANDERT

Während oben gerade offenbar etwas besonders Wichtiges durch das Dach kracht, Staub und Späne aus der Decke des Schankraums auf euch herabregnen und ihr deutlich hört, wie die Zombies draußen an Tür und Fenstern rütteln, seht ihr plötzlich, wie schwarzer Qualm euren Gefährten aus jeder Pore quillt. Im Nu sind sie eingenebelt und die finsternen Schwaden beginnen, Kontur anzunehmen. Für einen Moment hüllen sie ihre Opfer in die Form einer 2½ Schritt hohen Gestalt mit sechs Armen und Köpfen wie bei der Statue im Han-

delskontor. Dann verflüchtigen sie sich wieder und unter ihnen kommen dämonische Zerrbilder eurer Gefährten zum Vorschein: niederhöllische Kreaturen, nur noch entfernt menschlich (vgl. *gruppenspezifische Beilage*). Mit schauerlichem Geheul fallen sie über die Dörfler her.

Falls eine Probe auf *Magiekunde* -6 gelingt (Hexen und Druiden -3), ist dir klar, dass die Zerstörung der Statue einen Fluch ausgelöst haben könnte.

VERRAT

Während oben gerade offenbar etwas besonders Wichtiges durch das Dach kracht, Staub und Späne aus der Decke des Schankraums auf euch herabregnen und ihr deutlich hört, wie die Zombies draußen an Tür und Fenstern rütteln, seht ihr plötzlich, wie schwarzer Qualm euren Gefährten aus jeder Pore quillt. Im Nu sind sie eingenebelt und die finsternen Schwaden beginnen, Kontur anzunehmen. Für einen Moment hüllen sie ihre Opfer in die Form einer 2½ Schritt hohen Gestalt mit sechs Armen und Köpfen wie bei der Statue im Han-

delskontor. Dann verflüchtigen sie sich wieder und unter ihnen kommen dämonische Zerrbilder eurer Gefährten zum Vorschein: niederhöllische Kreaturen, nur noch entfernt menschlich (vgl. *gruppenspezifische Beilage*). Mit schauerlichem Geheul greifen sie euch an.

Falls eine Probe auf *Magiekunde* -6 gelingt (Hexen und Druiden -3), ist dir klar, dass die Zerstörung der Statue einen Fluch ausgelöst haben könnte.

DIE WAHRHEIT?

Das Stimmenmeer in deinem Kopf zerstiebt zu einem vielmehr stimmigen, irrsinnigen Kichern und steigert sich dann zu einem disharmonischen Crescendo des Gelächters, während zugleich Bilder und Erinnerungen in deinem Kopf explodieren und die Welt zersplittern. Alles dreht sich.

Du bist Jasper Borkmeister und hast beunruhigende Träume von Kälbern und den nackten, verrenkten Körpern deiner Töchter. Du bist Lechmin und in deinen Träumen hallen die Schreie aller wider, die hier schon gestorben sind. Du bist Elida und hast den Dörflern nie verziehen, dass keiner von ihnen einschritt, dich damals vor deinem Vater zu schützen; in deinen Träumen siehst du sie in ihrer tierischen Natur, wie sie dich verspotten. Du bist Firunislaus und träumst jede Nacht, wie die Frauen des Dorfes früher heimlich zu dir kamen, ehe Alter und Verwahrlosung dich isolierten. Du bist Krusold und ziehst staunend wie ein Kind durch Traumlandschaften voller Bilder deiner Mutter, leichte Beute für alles, was hier lauert. Du bist Hogward und in deinen Träumen bist du zugleich alle Sklaven und Knechte dieser Welt, während über dir knapp außer Reichweite das warme goldene Licht ruft. Du bist Bolim und träumst, dass dein Dorf auseinanderbricht, während du verzweifelt die Stücke zusammenzuhalten versuchst. Du bist Helmine und in deinen Träumen folgst du hellem Kinderlachen durch eine leblose Eiswüste, ohne es je einholen zu können. Du bist Niobald und jede Nacht träumst du, nackt mit Schandmaske Elidas Leiterwagen zu ziehen, während sie die Peitsche schwingt. Du bist Tjalka, in deinen Träumen ist dir unendlich kalt und niemand kann dich sehen. Du bist Franiane und träumst, dass dein blonder Bergarbeiter dich aus Ortmar rettet, indem er alles niederbrennt. Du bist Rusena und träumst noch immer davon, wie die anderen Kinder Steine nach dir werfen.

Ein greller Lichtblitz und das Bild gefriert: Firunislaus kauert auf seinem Bett. Er schnitzt, während Tränen über seine Wangen rinnen. Überall in der Hütte liegen kleine Büsten und Ganzkörperakte aus Holz in aufreizenden Posen, alle mit dem Gesicht von Delusia. Wieder ein gleißender Blitz: Ein dunkles Zimmer, auf einem Regal ausgestopfte Mäuse in Puppenkleidern mit rosa Schirmchen. Der kleine, schwächliche Firunislaus stapft durch die Tür, behängt mit blutigen Schaffellen. Schwer schnaufend greift er nach einer Schafsmaske. Dann nimmt er eine blutige Axt auf und schleift Ornibians Körper zur Tür. Für einen Moment ist aus dem wahnwitzigen Lachen ganz deutlich die meckernde Stimme von Firunislaus herauszuhören, dann blitzt es erneut. Die Küche des Wirtshauses.

Toran greift sich ans Herz, röchelt und sackt zusammen. Über ihm kniet weinend Delusia und knöpft ihm das Hemd auf. Das Gelächter schwillt ohrenbetäubend an. Du und deine Gefährten stürmt in die Küche, sechsbeinige Kreaturen auf dem Rücken. Delusias Finger krallen sich flehend um das Amulett einer Gans. Dann erschlagt ihr sie, um anschließend über ihrer Leiche einen bizarren Schattenkampf aufzuführen. Auch ihr Lachen ist jetzt so deutlich zu hören wie das von Toran. Blitz: Ein voll ausgestaffiertes Handelskontor. Du und deine Gefährten stürmt herein, zerschlägt mit euren Waffen die Auslagen und trampelt am Boden auf den Waren herum. Blitz: Tjalkas Zimmer. Sie liegt bleich und krank auf dem Bett. Verzweifelt versucht Leif, euch aufzuhalten. Sobald sie sich erhebt, schlägt ihr zu, während Leif schreiend in die Knie geht und die Hände gegen den Kopf presst. Auch Tjalkas weiches, glockenhelles Lachen ist jetzt zu hören.

Dann beginnt die Szene zu wabern und krümmt sich nach innen. Ein Portal entsteht. Auf der anderen Seite erkennst Du einen prächtigen Saal voller Spiegel, Masken und aufgehängter Menschenhäute mit blutigen Lettern darauf. Wände und Boden bestehen aus farbigem Narrenglas mit Mosaiken aus lebenden Giftschlangen. Huschende kleine Totenflammen schwirren durch die Luft. In ihrer Mitte sitzt, huldvoll lächelnd auf seinem Lilienthron, ein mumifizierter Kind-König mit Falkenkopphaube. Seine Haut schimmert silbrig und opalisiert wie Perlmutter. Kurtisanen und Spiegelmänner warten ihm auf, Lustknaben, goldbeschuppte Drachen und Schatten in allen Farben. In drei seiner Hände hält er Stab, Schwert und Schlüssel. Schrille Disharmonien jagen durch den Raum und zerstioben zu seinen Füßen. Hinter ihm flattert ein feuerroter Kobold mit zerfledderten Fledermausflügeln. Dann heftet er seine drei Augen auf dich und seine Stimme mischt sich in den Chor wie helles Glockenspiel: »Sei willkommen in Gnaph'Caor. Du hast dir wahrlich einen Platz in meinem Hofstaat verdient«. Auf einmal eilen die vielfarbigen Schatten auf dich zu, um dir eine eiserne Schellenkappe anzulegen. Als sich ihre blutigen Dornen in deinen Kopf graben, explodiert die Welt erneut in blendend hellem Blitz. Du kommst auf dem Boden der Höhle zu dir und verspürst einen Kopfschmerz, als hätte jemand deinen Schädel in einen glühend heißen Eisenring gezwängt.

Alle deine schlechten Eigenschaften sind nun um 1 gestiegen. Falls du noch nicht unter *Einbildungen*, *Wahnvorstellungen* und *Paranoia* leidest, erhältst du diese schlechten Eigenschaften nun mit einem Startwert von 2, ansonsten 5.

ÜBERBLICK ÜBER DIE PERSONEN

DÖRFLER

Bürgermeister Bolim Onderbruk

+ Frau Helmine

Zunftvorsteher Jasper Borkmeister

+ Ehefrau Hertha und Töchter Almene (12)
und Maline (14)

Kaufmann Gasparyn Fangeysen

+ Töchter Noraletth (19) und Thalania (17)

Kanzlerin Caristhea Notfink

+ Ehemann und Tierheiler Ablasion Notfink

Müller Haldoryn Kornbeisser

+ Ehefrau Minhilde

Schmiedin Hadmiga Schlachtrössler

Delusia Hugendam, Wirtin der Traviaruh

+ Knecht Toran Garsinger

Rusena, die Kräuterfrau

Tochter der alten Franiane

Gerber Ornibian Kirschner, Dorfältester

Firunislaus, Schäfer und Totengräber

Leif Bornstetten, Wildtreiber aus Fiolbar

+ Ehefrau Spinnerin Tjalka Bornstetten

Jost Krennesiek, Wortführer der

Kleinbauern

+ Ehefrau Triumfina und Söhnen Baran (19)
und Pipo (21)

Lubald Spiekenköker, Kleinbauer und Pechvogel

Lechmin Erkenhag

+ Eltern (Pipo und Perainiane, Nachbarn der
Borkmeisters

GUT VISSERATH

Grundherrin Elida Visserath

+ Tochter Kasmyra und Enkelin Jolantha

Elysmine, Elidas Magd

+ Ehemann Niobald

FREMDE

Sumupriester Frumhold

**Marno Fiolbarer, Halbcousin des Barons
zu Fiolbar**

Basilio und Kasparbald, Vagabunden

Wanderprediger Hogward

ÜBER DIE TAGE DES ПAMEΠOCEΠ

Nach seiner Verbannung teilten die Zwölfe die 365 Tage des Jahres unter sich auf. Nunmehr gibt es fünf herrenlose Tage zwischen Rahja und Praios, in denen niemand Dere vor den Mächten der Siebten Sphäre schützt. Die Zwerge bezeichnen diese Tage als Drachentage, die Thorwaler als Hranngar-Tage. Liturgien der Zwölfe sind an diesen Tagen deutlich schwieriger zu wirken. Magische Artefakte, die an diesen Tagen geschaffen werden, sind mit großer Wahrscheinlichkeit unheilig beseelt. Dämonenbeschwörungen sind erleichtert, ei-

nige niedere Dämonen manifestieren sich von selbst. Jeder dieser fünf Tage untersteht einer dämonischen Wesenheit, deren Domäne sich am jeweiligen Tag in Konjunktion mit Dere befindet. Aufgrund der Schlüsselfunktion ihrer Domänen gelten diese dämonischen Wesenheiten in den Niederhöhlen als „neutral“, d.h. sie lassen sich keinem Erzdämonen eindeutig zuordnen. Während der Namenlosen Tage gehen die 13 Augen des Namenlosen in mächtigen Leibern auf schwarzen Einhörnern um.

ERSTER TAG - HALLUZINATIONEN

Dieser Tag untersteht *Isyahadin*, Schenker des Irrsinns, Zwilingsbruder des Rahastes und Nebel der Niederhöhlen. An seinem Tag ist der Himmel grau verhangen, unheimliche Wind(?)-geräusche sind zu hören, man fühlt sich beobachtet und verfolgt, Halluzinationen und Traumata der Vergangenheit suchen die Menschen heim. Tiere brechen ohne ersichtlichen Grund in Panik aus, immer wieder peitscht und heult unheiliger Sturm. *Einbildungen* und *Wahnvorstellungen* verschlimmern sich.

ZWEITER TAG - TRÄGHEIT

Dieser Tag untersteht *Aphestadil*, Vollstreckerin der ertönden Trägheit, die den Wachenden den Schlaf bringt -- eine mehrgehörnte Dämonin, die als Bringerin von Trägheit und Lustlosigkeit gilt und viele Travia entgegengesetzte Eigenschaften besitzt. An diesem Tag herrscht trübe Stille, kein Lüftchen regt sich. Man fühlt sich antriebslos und erschöpft, der Schlaf bringt keine Erholung; Wunden können nicht von selbst heilen und Regeneration findet nicht statt.

DRITTER TAG - UNGEZIEFER

Dieser Tag untersteht *Rahastes* dem Plagenden, Verderber der Ernten und Früchte, in dessen Schleppe Hunger folgt. Schwülwärmer, bleierner Dunst erfüllt die Luft. Ungeziefer peinigt Mensch und Vieh, Vorräte verderben, Vieh geht durch. Hektabelim fahren in Menschen ein und verbreiten Krankheiten. Die Gefahr eines Wundbrandes verdoppelt sich.

VIERTER TAG - MAßLOSIGKEIT

Dieser Tag untersteht *Madaraestra*, der Schwarzgesichtigen Königin der dunklen Schluchten des Yaeth, auch als *Shaz-Man-Yat* bekannt. An ihrem Tag ist es unerträglich schwül, obwohl das Praiosmal nur trübes Dämmerlicht verbreitet. Mensch und Tier werden von ihren innersten Bedürfnissen getrieben und drohen, dabei jedes Maß zu verlieren. Diebstahl, Raub, Vergewaltigung und Totschlag häufen sich. Auch die Natur selbst neigt an diesem Tag zur Maßlosigkeit: Es kann zu Windhosen, Erdbeben, sintflutartigen Sturzbächen o.ä. kommen. Im Übergang zum letzten Tag gehen nachts außergewöhnlich viele Geister um und unbegrabene oder heimlich verscharrte Leichname erheben sich zu neuem Unleben.

FÜNFTER TAG - DÄMONISCHE PRÄSENZEN

Dieser Tag untersteht *Shihayazad* dem Sphärenspalter. Der Himmel bleibt dunkel und verschluckt das Praiosmal. Wolken türmen sich zu grotesken und bedrohlichen Formen, Todesangst liegt in der Luft. Tiere und Schwachsinnige neigen zu Raserei. *Jähzorn* und *Rachsucht* verdoppeln sich. Vor allem an diesem Tag finden immer wieder niedere Dämonen den Zugang nach Dere. Auch agrimothisch pervertierte Elementarerscheinungen manifestieren sich spontan; angeblich werden sie von der menschlichen Bosheit an diesem Tag angezogen. Musik und Gesang sind besonders anfällig für Gregorrothim.