



AUF KLEINER FLAMME

Ein Abenteuer für den Meister und 3-5 reinliche Helden
von Stefan Unteregger
(Mail: gwydon AT chello PUNKT at)

Art:	Gruppenabenteuer
Anforderungen:	Interaktion, Kampffertigkeiten, Zauberfertigkeiten
Anzahl Helden:	3-5
Ort:	beliebige ländliche Gegend (Mittelreich, Nostris/Andergast o.ä.), variierbar
Zeit:	Herbst 1029 BF, aber fast beliebig variierbar

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2
HINTERGRUND UND ÜBERBLICK FÜR DEN MEISTER.....	3
Ort und Zeit der Handlung	4
Von den Helden	4
Verweise auf Regelwerke.....	4
EINSTIEG: SCHLAMM, KÄLTE UND WASSER.....	5
Beim Falkenwirt	5
Das Badehaus.....	6
Der Rest des Abends	6
Alpträume.....	6
Schritte in der Nacht.....	7
Am nächsten Morgen	7
RESEARCHFINDUNGEN IM LICHTENGRUND.....	8
Lichtengrund.....	8
Dorftratsch und Geschichten.....	8
Der Wirt und seine Familie.....	9
Der Tempel der Peraine	10
Das Haus der Familie Ganterode	11
Der Laden von Ludewich Halbenpfennig und Sohn.....	11
Das Häuschen der alten Line	12
DAS ALTE HERRENHAUS	13
Das Herrenhaus am Tag	13
Das Herrenhaus bei Nacht	15
Die Keller des Herrenhauses	17
ERKENNTNISSE	19
Der Hexen-Kessel.....	19
Marlinas Strategie	21
Ausgeflogen!.....	22
DAS FINALE	22
Variante 1: Nur die halbe Wahrheit.....	24
Variante 2: Ende ohne Alptraum.....	25
DER MÜHEN LOHN	25
ANHANG I – DIE SCHAUVERGESCHICHTE VOM ALTEM HERRENHAUS	26
ANHANG II – ZEITLEISTE	27
ANHANG III – DRAMATIS PERSONAE	28
Torben Unterhag, vulgo „Falkenwirt“	28
Marlina Erlenholm, vulgo „die alte Line“	28
ANHANG IV – PLÄNE ZUM ABENTEUER.....	30

HINTERGRUND UND ÜBERBLICK FÜR DEN MEISTER

Zur Zeit des grausamen Kaiser Perval gehörten das Dorf Lichtengrund und die umliegenden Felder dem Gutsherrn Hagen von Lichtengrund, der selbst ein harter und aufbrausender Mann war, aber seine Frau Doride abgöttisch liebte. Als Doride an einem schweren Fieber starb, war er außer sich vor Schmerz und suchte die Schuld bei der jungen Hexe Milana, die versucht hatte, die Kranke zu pflegen. Als er die Unschuldige auf den Scheiterhaufen brachte, schützte sie sich mit Satuarias Feuerbann vor den Flammen und flehte ihn an, sie zu verschonen. Der Gutsherr aber glaubte, sie würde von namenlosen Mächten beschützt und wolle ihn nun in ihren Bann ziehen, und so kam ihm eine grausige Idee: wenn Ingerimms Flammen die Hexe nicht verzehren wollten, würde Efferds Element helfen müssen. Er ließ die Unglückliche in einen großen Kessel stecken und bei lebendigem Leib kochen.

Doch damit war sein Blutdurst erst richtig erwacht. Von dem Gedanken besessen, alle Hexen in der Umgebung ausmerzen zu müssen, begann er eine wahre Jagd auf die Satuariastöchter, und so manche Frau – ob nun tatsächlich mit der Kraft gesegnet oder nur mit roten Haaren und grünen Augen in falschen Verdacht geraten – starb in dem eisernen Folterwerkzeug, das Hagen höhnisch „seinen Hexenkessel“ nannte.

So viele echte oder falsche Hexen er aber auch getötet hatte – eine war ihm entgangen: Milanas Zwillingsschwester Marlina war in jungen Jahren mit einer wandernden Abenteurergruppe in die Ferne gezogen. Als sie nach einigen Jahren zurückkehrte, um ihre Schwester zu besuchen, erfuhr sie von den grausamen Ereignissen und schwor dem Gutsherrn Rache bis ans Ende seiner Linie. Sie rief Hexen aus fernen Ländern zu Hilfe, und in den folgenden Monaten woben die erzürnten Frauen Fluch um Fluch, formten Widerhaken und Giftpfeile aus ihrer Wut und ihrem Hass und riefen die dunkelsten Kräfte der Sumutochter auf Hagen und seine Kinder herab. Dem geballten Zorn der Hexen fiel nach und nach ein Mitglied der verfluchten Familie nach dem anderen zum Opfer, und schließlich erlosch die Linie derer von Lichtengrund. Das Herrenhaus verfiel – das Gesinde war ohnehin schon lang geflohen – und Marlina, die nach der Vollendung ihrer Rache nicht an dem Ort bleiben wollte, der so viele bittere Erinnerungen barg, zog in den Blautann, wo sie als Schülerin der weisen Luzelin wieder inneren Frieden fand.

Niemand aber wusste, dass Hagen ein paar Jahre vor dem Tod seiner Frau in einer kalten Winternacht den Reizen der Schankmaid im Wirtshaus von Lichtengrund erlegen war – ein Fehltritt, der nicht ohne Folgen blieb. Die Tochter, die in dieser Nacht gezeugt wurde, entging der Rache der Hexen. Sie wurde erwachsen, heiratete den Sohn des Wirtes, und ihr Sohn Torben erbte schließlich den Gasthof, ohne dass jemand ahnte, dass der „Falkenwirt“ in Wahrheit der Enkel des grausamen Gutsherrn war.

Als gut Siebzigjährige kehrte Marlina in ihr altes Heimatdorf zurück, um dort ihre letzten Jahre zu verleben. Niemand erkannte sie, und mit der Zeit fügte sie sich als „die alte Line“ in die Dorfgemeinschaft ein. Das Geheimnis um die Geburt des Wirtes erahnte sie zunächst nicht. Mit den Jahren jedoch wurde Torben, der dem Wein mehr zusprach, als gut für ihn war, seinem Großvater immer ähnlicher, und was als nagender Verdacht begann, wurde schließlich zur Gewissheit: Marlinas Rache war unvollendet, nein, geradezu gescheitert, denn in Torbens drei Kindern lebte das verhasste Blut derer von Lichtengrund weiter. Die Hexen, die ihr seinerzeit geholfen hatten, waren weit fort oder zu Boron gegangen, und Marlina wusste, dass es in der wenigen Zeit, die ihr selber noch auf Dere verbleiben würde, nicht leicht sein würde, die ganze Familie auszulöschen, zumal sie nicht vorhatte, dafür dann selbst auf dem Scheiterhaufen zu landen. Monatelang kochte ihr neu erwachter Hass auf kleiner Flamme vor sich hin, doch dann brachte eine Bemerkung des Wirtes sie auf einen düsteren Plan: Torben wollte schon immer eine Badestube an sein Wirtshaus anbauen – wenn das nur nicht so teuer wäre. In den Ruinen des alten

Herrenhauses lag aber noch immer der Eisenkessel, in dem wieder und wieder die Todesschreie und Flüche der unglücklichen Opfer verhallt waren – der sollte nun das Werkzeug ihrer endgültigen Rache sein. Marlina sorgte dafür, dass der Sohn des Wirts den Kessel „zufällig“ in der Ruine fand. Dieser „Glücksfall“ gab, wie erhofft, den Anstoß für die Umsetzung von Torbens Vorhaben. Seit einigen Monaten hängt nun der von Hass und Todesangst erfüllte Hexenkessel in der neu errichteten Badestube, und Torben badet immer wieder in Wasser, das darin erhitzt wurde. Schon längst haben die dunklen Gefühle, die in dem Kessel brodeln, begonnen, sein Gemüt zu verfinstern, und die Träume, die Marlina ihm schickt, tun ihr übriges – es ist nur mehr eine Frage der Zeit, wann der Wirt den Einflüsterungen nachgibt und in einer mondlosen Nacht erst seine Kinder abschachtet und dann seinem eigenen Leben ein Ende setzt. Doch zum Glück sind ja auch gerade ein paar Helden auf der Straße unterwegs, die durch Lichtengrund führt...

ORT UND ZEIT DER HANDLUNG

„Auf kleiner Flamme“ ist bezüglich der zeitlichen und örtlichen Einordnung relativ flexibel. Das Dorf Lichtengrund kann in einer beliebigen ländlichen, einigermaßen abgelegenen Gegend angesiedelt werden (fast überall im Mittelreich, in Nostris oder Andergast, gegebenenfalls auch im Bornland oder in Thorwal – schlimmstenfalls müssten ein paar Namen angepasst werden). Legen Sie es Ihren Helden einfach „in den Weg“.

Die Zeittafel im Anhang II geht davon aus, dass das Abenteuer in aktueller aventurischer Zeit (also etwa zwischen 1025 und 1035 BF) gespielt wird, auch hier ist aber mit geringem Aufwand eine Verschiebung möglich (ob Hagen unter Perval herrschte oder schon in der kaiserlosen Zeit sein Unwesen trieb, ist für die Handlung eher zweitrangig). Aus Stimmungsgründen passt das Szenario gut an den Beginn der kälteren Jahreszeit, aber auch das ist problemlos veränderbar.

VON DEN HELDEN

Alle Helden, die sich in halbwegs friedlich-ländlichen Gegenden nicht allzu fehl am Platze fühlen, sind für das Abenteuer gut geeignet; Exoten (Halborks, Achaz etc.) könnten auf Probleme in der Interaktion mit den Dorfbewohnern stoßen. Ein Magiebegabter und/oder Geweihter in der Gruppe ist hilfreich, um die magischen Hintergründe besser verstehen zu können. Für „handfestere“ Helden gibt es auch etwas zu tun; falls die Gruppe aber in der Mehrzahl aus weniger kampforientierten Gesellen besteht, können die vorhandenen Kämpfe abgeschwächt oder zum Teil ganz weggelassen werden, ohne dass die Handlung groß darunter leidet. Ein gewisses Maß an Hilfsbereitschaft und Neugier wäre hilfreich, um die Helden im Abenteuer zu halten – große Reichtümer gibt es nicht zu verdienen.

VERWEISE AUF REGELWERKE

Alle Verweise haben das Format „**Abkürzung** Seite“. Die verwendeten Abkürzungen sind:

MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box Götter und Dämonen)
MWW	Mit Wissen und Willen (aus der Box Zauberei und Hexenwerk)
R&S	Ritterburgen und Spelunken (Quellenband Q1)
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen (Zusatzregelwerk R2)
WdZ	Wege der Zauberei (Hardcover-Regelband 3)
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica (Zusatzregelwerk R3)

EINSTIEG: SCHLAMM, KÄLTE UND WASSER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Kälte, die durch den Wind noch verstärkt wird, wäre ja noch auszuhalten, und auch der Nebel, der über dem Land hängt, drückt zwar aufs Gemüt – aber all das ist nichts gegen diesen Regen, der seit gut zwei Tagen fällt, als wolle er nie mehr aufhören. Kein Platzregen, kein leichtes Niesel, sondern ein stetiger, kalter Dauerregen, der die Wege in knöcheltiefe Schlammstreifen verwandelt, das Grau des Himmels mit dem Braun der Landschaft zu einem trüben Schatten verbindet und sich mit klamm-feuchten Fingern in eure Schuhe und eure Kleidung stiehlt. Der Abend rückt heran; wenn man die Sonne sehen könnte, wäre sie wohl am Untergehen. Ein paar schwache Lichter voraus lassen die Hoffnung in euch erwachen, bald ein warmes Plätzchen für die Nacht zu finden.

Vor euch auf der Straße liegt etwas! Es ist zuerst nur schwer zu erkennen, doch dann entpuppt es sich als umgestürzter Handkarren. Das eine Rad ist tief im Schlamm eingesunken, und die Ladung – Klaubholz – ist beim Kippen des Karrens ins Rutschen geraten und hat sich über den Weg verteilt. Eine alte Frau, völlig durchnässt, müht sich ab, das Holz zusammenzusammeln.

Es steht zu hoffen, dass Ihre Helden nicht hohnlachend an der armen Alten vorbeipreschen, zumal der Karren, wenn ein paar hilfreiche Arme anpacken, im Nu wieder aufgerichtet und beladen ist. Diese Szene hat zwei Zwecke: einerseits soll die klamm-kalt-schlammige Stimmung die Lust auf ein heißes Bad heben, andererseits lernen die Helden ganz unauffällig „die alte Line“ – in Wahrheit die Hexe Marlina (siehe Anhang III) – kennen. Line dankt ihren Helfern herzlich und empfiehlt ihnen wärmstens den Falkenwirt in Lichtengrund. Wenn die Gruppe es eilig hat, sollen sie dem Wirt Grüße von ihr bestellen und ausrichten, sie bitte ihn, ihre Retter besonders gut zu versorgen. Falls sich die Helden ihrem langsamen Tempo anpassen, begleitet Line sie ins Dorf und stellt sie persönlich dem Wirt vor, bevor sie sich verabschiedet.

BEIM FALKENWIRT

Das eher kleine, aber recht schicke Gasthaus liegt an der Straße, die durch Lichtengrund führt. Das Erdgeschoß wird hauptsächlich vom Schankraum gebildet, die kleine Küche ist durch eine Mauer mit Durchgang abgetrennt. Im Obergeschoß liegen die Kammer des Wirts Torben (siehe Anhang III), die seiner Kinder Jara (14, blond, fröhlich, hilft beim Servieren), Brin (13, stämmig, neugierig, versorgt Pferde) und Luppe (8, sommersprossiger Wirbelwind, bestaunt tapfere Helden) sowie zwei Schlafstuben für Gäste (je zwei Betten, in denen bis zu drei Leute schlafen können). Der Falkenwirt ist gut besucht, da viele Dörfler den Abend hier verbringen. Für Reisende rückt man aber gern ein wenig zusammen, weil man hofft, spannende Geschichten aus der Fremde zu hören. Schon jetzt mag aufmerksamen Helden auffallen, dass zwar alle vom „Falkenwirt“ sprechen, wenn sie das Haus oder seinen Besitzer meinen, dass aber nichts an dem Gasthof mit einem Falken zu tun hat – kein Schild, kein Hauszeichen oder gar Schriftzug. Das säuerliche Lächeln des Wirtes, wenn er den Namen hört, zusammen mit seiner recht prominenten Hakennase, liefert einen Hinweis auf den Ursprung der Bezeichnung.

Torben ist ehrlich bemüht, den Gästen alles so bequem wie möglich zu machen, vor allem, wenn sie von Line empfohlen werden, die er gern zu mögen scheint. Dampfender Eintopf mit kleinen Speckstückchen steht schnell auf dem Tisch, das Bier ist gut und das Brot frisch, und für anspruchsvolle Gäste lässt sich auch ein passabler Rotwein auftreiben. Der Wirt preist auch voller Stolz seine Badestube an – versuchen Sie, zumindest ein paar Helden in den Zuber zu bekommen.

DAS BADEHAUS

An das Wirtshaus wurde kürzlich ein Badehaus angebaut. Der niedrige Anbau ist gemauert und verfügt über einen eigenen Kamin. Eine Holzrinne leitet das Wasser des höher gelegenen Baches durch ein schmales Fenster in das Haus hinein. Die Badestube nimmt den größten Teil des Badehauses ein und ist über eine neu durchgebrochene Tür vom Schankraum des Wirtshauses aus erreichbar. Der Hintereingang des Badehauses führt in den Heizraum, in dem der große Eisenkessel hängt, in dem das Wasser erhitzt wird. Mit einem Haken lässt sich der Kessel kippen, so dass das Wasser über eine Rinne in den Zuber in der Badestube fließt.

Der große Zuber bietet Platz für bis zu drei Personen gleichzeitig; gemeinsames Baden ist ebenso üblich wie das mehrmalige Verwenden des Badewassers. Ihre Helden haben aber Glück, für sie wird der Zuber frisch gefüllt. Auf Wunsch kann man um 5 Heller eine Kräutermischung kaufen, die, ins Badewasser gerührt, herrlich entspannen soll. Diese Kräuter bezieht Torben von der alten Line, und sie wirken tatsächlich so beruhigend aufs Gemüt, dass die MR des Badenden für den nächsten Tag um 2 sinkt (was Helden, die sie verwenden, aber nicht auffallen wird). Dafür steigt aber auch die nächtliche Regeneration um einen Punkt. Wenn ein erfahrener Kräuterkundiger den Badezusatz gezielt auf seine Wirkung hin untersucht, erkennt er die entspannende Wirkung auf Körper und Geist mit einer einfachen *Pflanzenkunde*-Probe, die MR-senkende „Nebenwirkung“ wird aber nur bei mindestens 8 TaP* auffallen.

Falls attraktive Heldinnen in den Zuber steigen, kann es übrigens gut passieren, dass Brin, der älteste Sohn des Wirtes, versucht, sich im Heizraum zu verstecken und durch die Wasserrinne zu spähen. *Gefahreninstinkt*- oder *Sinnenschärfe*-Proben können helfen, den Frechdachs zu ertappen und so zu einer erst spannenden, dann eher humorvollen Szene führen.

DER REST DES ABENDS

Lassen Sie die Gruppe den Rest des Abends in Ruhe verbringen, machen Sie ihnen die Wirtskinder ein wenig vertraut und stellen Sie vielleicht schon den einen oder andern Lichtengrunder vor. Helden, denen eine Menschenkenntnis-Probe gelingt, sollte auffallen, dass Torben zwar seinen Gästen gegenüber versucht, freundlich und zuvorkommend zu sein, er in Wahrheit aber eher mürrisch und aufbrausend sein dürfte, was seine Kinder auch hie und da zu spüren kriegen (die Wirkung der Bäder und Marlinas Beeinflussung).

ALPTRÄUME

Jeder, der im Wasser des Kessels gebadet hat, schläft in dieser Nacht schlecht. Je nachdem, wie empfindsam der Held ist (hohe IN, *Medium*, Gabe *Magiegespür*), ist der Effekt, der aus den im Wasser widerhallenden dunklen Emotionen stammt, mehr oder weniger stark; eher bodenständige Charaktere (auch Zwerge) wälzen sich zwar unruhig herum, erinnern sich aber nicht an einen Traum. Sensiblere Naturen oder Helden mit dem Nachteil *Alpträume* kommen in den vollen Genuss der Wirkung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkel. Völlig dunkel. Drückende, quälende Finsternis, die dich umgibt, dir den Atem raubt. Enge. Kein Ausweg. Steigende Panik. Dein Herz hämmert wild, aber es hilft nichts – du kannst dich kaum bewegen. Kaum atmen. Kaum schreien. Du musst hier raus. DU MUSST HIER RAUS!!

Zumindest ein Held sollte diesen Traum haben und aus dem Schlaf schrecken; betonen Sie dabei, dass er buchstäblich „schweißgebadet“ ist. Wenn mehrere Charaktere träumen

sollen, wandeln Sie den Traum für jeden ein bisschen ab. Wenn sich der oder die Träumer von ihrem Schreck erholt haben, vernehmen sie ein Geräusch von draußen.

SCHRITTE IN DER NACHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Pochen in deinen Ohren lässt nach. Langsam beruhigst du dich wieder – war doch nur ein Traum. Du lässt dich auf das Kissen zurücksinken, als du wieder hochschrickst. Da war was! Ein Knarren draußen auf dem Flur. Jetzt wieder! Leise, langsam, als ob jemand durch den Gang schleicht. Nach jedem Schritt vergeht einige Zeit, doch dann – wieder!

Ein Blick durch einen Spalt in der Kammertür zeigt den Verursacher des Geräuschs:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür zur Kammer des Wirtes ist offen. Torben steht auf dem Gang, im Nachthemd und mit zerwühltem Haar, dreht dir den Rücken zu. In der Hand hält er ein langes Messer, und er fährt mit dessen Spitze langsam, fast liebevoll über die geschlossene Tür, hinter der seine Kinder schlafen.

Plötzlich dreht er sich zu dir um! Seine Augen sind geschlossen, er reagiert in keiner Weise auf dich. Sein Mund verzieht sich zu einem grausamen Lächeln. „Bald...“, flüstert er heiser.

Torben schlafwandelt. Wenn man ihn in Ruhe lässt, geht er langsam wieder in seine Kammer, versteckt das Messer unter seinem Bett und legt sich wieder hin. Wird er geweckt, was einigen Aufwand erfordert, ist er völlig verwirrt, bricht wie unter Schock zusammen und ist bis zum Morgen kaum ansprechbar. Er kann sich an nichts erinnern, was er im Schlaf getan (oder geträumt) hat. Magische Untersuchungen zeigen, dass zwar ein schwacher Schimmer von astralem Wirken wahrnehmbar ist (die „Reststrahlung“ der regelmäßigen Beeinflussung durch Kessel und Lines Träume), aber derzeit kein Zauber auf dem Wirt liegt.

AM NÄCHSTEN MORGEN

Auf die Ereignisse der Nacht angesprochen reagiert Torben mürrisch und abweisend; was er träume, gehe niemanden etwas an. Beobachtet man gezielt die Kinder des Wirts, wird klar, dass sie – vor allem Jara – in seiner Gegenwart ein mulmiges Gefühl haben. Auf Befragen teilen sie mit (ängstlich bedacht, dass Torben es nicht bemerkt), dass Vater früher nicht so war wie jetzt. Erst seit einigen Monaten wird er immer unruhiger und gereizter, neigt zu Wutausbrüchen.

Während des Frühstücks erscheint der Dorfgeweihte Ulfried (siehe „Der Tempel der Peraine“) im Wirtshaus. Er plaudert unverbindlich, erkundigt sich nach dem Befinden des Wirts und fragt auch die Kinder, wie es ihnen geht. Man kann erkennen, dass er dies nicht aus Höflichkeit tut, sondern eher aus Sorge. In der Tat versucht der Geweihte seit ein paar Wochen, herauszufinden, was in den früher so freundlichen Wirt gefahren ist. Falls die bisherigen Ereignisse nicht genug Grund für Ihre Gruppe waren, im Dorf zu bleiben und Nachforschungen anzustellen, spricht Ulfried sie nun an: er ist sich sicher, dass es bei Torbens Veränderung nicht mit rechten Dingen zugeht, aber ihm fehlt jegliche Erfahrung mit „solchen Sachen“. Daher bittet er die „weitgereisten Herrschaften“ (vielleicht gar kundige Zauberer unter ihnen) inständig um ihre Hilfe, da er befürchtet, dass früher oder später etwas Schreckliches passieren könnte. Für den Fall, dass der Lohn der Götter der Gruppe nicht genug sein sollte, kann er auch eine kleine Summe aus der Tempelkasse zusammenkratzen – dass auch treue Anhänger der Zwölfe hier und da etwas essen müssen, ist ihm bewusst. Große Reichtümer kann er aber nicht bieten.

ΠΑΧΦΟΡΣΧΥΠΕΝ ΙΠ ΛΙΧΤΕΠΓΡΥΠΔ

Sind Ihre Helden aus dem richtigen Holz geschnitzt – oder haben sie sich zumindest von Ulfrieds Bitten dazu bewegen lassen, sich mit dem rätselhaften Verhalten des Wirtes zu befassen – gilt es nun, Informationen zu sammeln. Dieses Kapitel stellt zunächst ein paar allgemeine Erkenntnisse und Gerüchte zusammen, die man im Gespräch mit den Einheimischen nach Ihrem Gutdünken erhalten kann. Im Anschluss finden Sie Beschreibungen einzelner Orte in Lichtengrund, an denen die Gruppe spezielle Informationen erlangen kann. Schlüsselinformationen, die zur Lösung des Abenteuers besonders nützlich sind, sind dabei *kursiv* markiert.

ΛΙΧΤΕΠΓΡΥΠΔ

Im Dorf leben insgesamt kaum mehr als 120 Seelen. Die Straße, auf der Ihre Helden ursprünglich unterwegs waren, durchquert den Ort. Im Zentrum befindet sich ein kleiner „Dorfplatz“, wo das Wirtshaus, der Kramladen und der Tempel zu finden sind. Ein Bach, der auch das Badehaus mit Wasser versorgt, durchfließt Lichtengrund; in der Nähe des Dorfplatzes führt eine kleine Brücke über ihn hinweg. Zur genaueren Ausgestaltung des Dorfes können Sie sich, falls erforderlich, am Dorf Gerbaldsruh (**R&S** 70f) orientieren. Einzelne Gebäude können ebenfalls nach den Angaben in **R&S** ausgestaltet werden (z.B. das Haus der alten Line nach Latinkas Kate, **R&S** 85f)

ΔΟΡΦΤΡΑΤΣΧ ΥΠΔ ΓΕΣΧΙΧΤΕΠ

Über den Wirt und sein Badehaus:

- Das Gasthaus wird erst „Zum Falkenwirt“ genannt, seit Torben der Wirt ist – in der Tat ein Spitzname, der auf *Torbens markante Nase* zurückgeht. Davor, als noch Torbens Mutter Tarja das Wirtshaus führte, war es einfach „die Dorfschänke“ (wahr).
- Das Badehaus war ein lang gehegter Traum von Torben. Als er vor einem knappen Jahr daran ging, ihn in die Tat umzusetzen, halfen einige Dörfler beim Bau. So konnte das Badehaus vor knapp vier Monaten fertiggestellt werden (wahr).
- In den letzten zwei, drei Monaten wird Torben immer seltsamer. Er ist verschlossener und aufbrausend, will aber nicht darüber reden (wahr).
- Im letzten Monat war mal eine Elfe im Dorf. Sie stieg beim Falkenwirt ab, aber scheinbar hat Torben versucht, sich im Bad an sie heranzumachen! Jedenfalls kam sie völlig außer sich vor Angst und Zorn aus dem Badehaus gelaufen und ist schnurstracks aus dem Dorf geflohen (falsch; Torben hat sie nicht angerührt. Die neugierige Elfe fand den Kessel, untersuchte ihn und spürte den Hass und den Schmerz, der in ihm brodelt, worauf sie entsetzt über dieses Taubra die Flucht ergriff).
- Torben ist an sich ein angesehenener Mann im Dorf. Vor allem in schwierigen Zeiten schätzt man seine umsichtige Art und seine Gabe, andere in Krisenzeiten anzuführen (wahr, das adlige Blut, das in seinen Adern fließt, lässt sich nicht ganz verleugnen).

Über örtliche Legenden, seltsame Vorkommnisse oder Orte der Umgebung:

- *Im alten Herrenhaus auf dem Hügel, nicht weit vom Dorf entfernt, spukt es.* Manchmal trägt der Wind in dunklen Nächten ein furchtbares Schreien und Weinen heran. Das Haus ist schon seit Jahrzehnten verlassen und wahrscheinlich nur mehr eine Ruine. Kein Dörfler geht je dorthin (fast wahr).
- Der alte Junker, der das Haus zuletzt bewohnte, war ein grausamer Mann, der manchmal Frauen aus dem Umland rauben ließ, um sich an ihnen in unaussprechlicher Weise zu vergehen. Die Strafe der Götter hat ihn ereilt (falsch).

- Fast alle Dorfbewohner kennen die zum Herrenhaus gehörige Spukgeschichte und erzählen sie auf Anfrage gern (siehe Anhang I).
- Da die Bauern höchstens einmal im Monat baden und auch meist nicht zu den empfindsameren Naturen gehören, blieben sie von der Wirkung des Kessels bisher weitgehend verschont. Der eine oder andere mag aber auf Befragen angeben, *bisweilen – und immer nach einem Bad – von Alpträumen gequält worden zu sein.* (wahr)
- Ein örtlicher Aberglaube besagt, dass Eulen Unglück bringen (eine Erinnerung an die Zeit, als die Rache der Hexen tobte und vor allem Marlines Vertrauter Nebelschwinge immer wieder als Fluchbote durch die Nacht glitt).

Beachten Sie bei allen Auskünften von Dörflern, dass deren Zeitangaben eher vage sind. Vor allem die Ereignisse um das Herrenhaus, die immerhin über 50 Jahre zurückliegen, werden eher mit Ausdrücken wie „vor langer Zeit“ oder „zur Zeit meines Großvaters“ umschrieben. Genauere zeitliche Angaben lassen sich in den Büchern des örtlichen Tempels finden.

DER WIRT UND SEINE FAMILIE

Torben tut Anfragen nach seinen Träumen, seiner Laune oder den Ereignissen der Nacht weiterhin ab und will nicht darüber reden. Er wird auch tunlichst vermeiden, über den Kessel zu sprechen, geschweige denn, dass er zugeben würde, wo er ihn her hat. Dringen die Helden zu sehr in ihn, schützt der Wirt Arbeit vor und macht sich aus dem Staub, bedrängt man ihn zu stark, wird Torben zornig – schlimmstenfalls sogar handgreiflich.

Mehr als vom Vater kann man von den Kindern des Wirtes erfahren:

- Alle Kinder können bestätigen, dass Vater erst seit ein paar Monaten so ist. Es wird immer schlimmer, bei der kleinsten Kleinigkeit fährt er aus der Haut. *Er badet ziemlich oft*, und dabei darf man ihn schon gar nicht stören, da setzt es kräftig Prügel.
- Der kleine Luppe versteht nicht wirklich, was mit seinem Vater los ist. Er meint, es liege wohl daran, dass Mama tot ist und die Kinder dem Vater so viel Arbeit machen (falsch).
- Jara hat inzwischen echte Angst vor ihrem Vater, sie sorgt sich sehr um ihre Geschwister. Sie ist sich sicher, dass Vater öfters in der Nacht durchs Haus schleicht (wahr), außerdem ahnt sie, woher der Kessel stammt (siehe unten bei Brin), hat aber ihrem Bruder versprochen, nichts zu erzählen.
- Jara mag die alte Line sehr gern. Sie hat mitbekommen, *dass Line Vater die Kräuter verkauft, die er sich ins Badewasser tut* (wahr), und hofft, dass Torben dadurch bald gesund wird (leider falsch – die Kräuter verstärken Torbens Anfälligkeit für Marlinas düstere Zauber).

Brin weicht Fragen möglichst aus und mimt den starken, großen Jungen, den all das nicht wirklich kümmert. Dahinter verbirgt er aber ein großes Geheimnis: er war es, den Marlina zum alten Herrenhaus lockte, damit er dort den Kessel „zufällig“ findet. Zwar musste er seinem Vater hoch und heilig versprechen, niemandem zu verraten, dass das teure Stück aus dem verfluchten Anwesen kommt, aber er ist insgeheim stolz darauf, dass er das Badehaus ermöglicht hat und könnte sich in diesem Zusammenhang verplappern. Die folgenden Informationen lässt er sich aber jedenfalls nur unter großen Anstrengungen aus der Nase ziehen. Die ganze Geschichte sollte er erst preisgeben, wenn man ihn zumindest mit ein paar Fakten konfrontiert, die man aus anderer Quelle, etwa der Erforschung des Herrenhauses, erlangt hat.

- Vor einem knappen halben Jahr begann Brin, sich in der Nähe des Spukhauses herumzutreiben. Als Grund gibt er an, dass der Nervenkitzel ihn gereizt hatte (dass ihm

die alte Line den Floh ins Ohr gesetzt hatte, ein „echter Kerl“ würde sich doch nicht vor „alten Märchen“ fürchten, hat er ziemlich verdrängt).

- Er war immer nur am Tag in der Nähe des Gutshauses, und nie im Inneren der Anlage (wahr). *Bei einem seiner Streifzüge fiel ihm ein „Loch im Hang, seitlich unter dem Haupthaus“ auf. Neugierig erkundete er das Loch und fand schließlich in den weitläufigen Kellern den Kessel* (Hier übertreibt er: der Kessel stand praktisch direkt vor dem Loch, so dass er ihn nicht übersehen konnte – Brin war nie weiter als zwei, drei Schritt in dem düsteren Keller. Wenn die Helden Details über die unterirdischen Teile wissen wollen, erfindet er einfach wild drauflos, so dass Sie hier Falschinformationen verteilen können.).
- *Zufällig seufzte sein Vater am nächsten Tag, dass das Badehaus nie gebaut würde, da allein der Kessel für das heiße Wasser schon seine ganzen Ersparnisse aufzehren würde* (kein Zufall – die alte Line hatte ein gezieltes Gespräch mit Torben). Da erzählte er ihm von seinem Fund.
- Torben war hochofrend, aber befahl ihm Stillschweigen, damit der Aberglaube der Dörfler nicht geweckt würde. Sie warteten eine günstige Gelegenheit ab und schleppten den Kessel gemeinsam aus dem Keller, versteckten ihn in der Nähe, und ein paar Tage später fuhr Torben mit seinem Ochsenkarren „zum Einkaufen in die Stadt“ und brachte von dort den „günstig erstandenen, gebrauchten Kessel“ mit.

DER TEMPEL DER PERAIPE

Der Sakralraum des Tempels mit einer Holzstatue des Heiligen Therbun ist recht klein; den größeren Teil des Gebäudes nehmen profane Räumlichkeiten wie eine kleine Kräuterküche, eine Schreibstube und ein Trockenboden ein. Hier tut der Geweihte Ulfried (45, freundlich, recht weltlich und praktisch veranlagt) schon seit Jahren Dienst. Ulfried, ein stämmiger Mann mit beginnender Stirnglatze und einem warmen, fröhlichen Lachen, nimmt im Dorf vielerlei Aufgaben wahr: er ist Heilkundiger, Viehdoktor und – als einer der wenigen, die sich auf diese Kunst verstehen – auch so etwas wie der Dorfschreiber. Durch diese weltliche Ausrichtung lassen seine Kenntnisse okkulten Umtriebe eher zu wünschen übrig, umso lieber vertraut er in dieser Angelegenheit den Helden. Von ihm lässt sich folgendes erfahren:

- Torbens Veränderung begann vor drei Monaten. Es begann als Unausgeglichenheit und steigerte sich zu einer unter der Oberfläche brodelnden Wut. Ulfried macht sich große Sorgen, auch um Torbens Kinder (wahr).
- Der Geweihte kann sich nicht erklären, wie Torben an das Geld für das Badehaus gekommen ist, denn *eigentlich hätte das Projekt seine finanziellen Mittel übersteigen müssen*. Ulfried nimmt an, Verwandte von außerhalb hätten dem Wirt das Geld geliehen (stimmt teilweise: das „glückliche“ Auffinden des Kessels hat das Geld erspart, das sonst gefehlt hätte – ein Kessel dieser Größe wäre nicht billig).

Forscht man – etwa, nachdem aus anderen Quellen erste Spuren erlangt wurden – gezielt in den Schriften des Tempels, lassen sich folgende Informationen erlangen:

- Aus der Chronik: der Name Hagen von Lichtengrund, das Datum seiner Einsetzung sowie die Todesdaten seiner Frau Doride, seiner Kinder Travialind und Leomar und dann schließlich das Erlöschen der Linie mit Hagens Tod (siehe Zeitleiste in Anhang II).
- Aus den Geburts- und Sterbebüchern des Tempels: im Großteil der Zeit, in der Hagen über das Dorf herrschte, sind eigentlich nicht wirklich auffällig viele Frauen gestorben – dann aber plötzlich insgesamt acht innerhalb von zwei Jahren. In den Büchern ist „hingerichtet“ vermerkt, aber kein Grund. Drei von ihnen waren recht jung, die übrigen allerdings eher älter.
- Wenn man die Geburtslisten nach diesen Frauen durchsucht: alle stammten aus der näheren Umgebung und sind in den Büchern verzeichnet. *Der Geburtseintrag der ersten*

(Milana Erlenholm) ist auffällig: am selben Tag ist auch die Geburt einer Marlina Erlenholm eingetragen.

- *Marlina Erlenholm ist in den Sterbebüchern des Tempels nicht verzeichnet.*

DAS HAUS DER FAMILIE GANTERODE

An sich ist dies ein Haus wie jedes andere in Lichtengrund – mit einem Unterschied: es beherbergt neben Melcher (49, fleißig, wortkarg) und Ludilla (45, Näherin, neugierig) Ganterode auch Melchers alten Vater Marbert, den einzigen Einwohner des Dorfes (außer Marlina), der die damaligen Ereignisse noch bewusst miterlebt hat (er war damals 12 Jahre alt). Inzwischen allerdings hat er die Siebzig überschritten und leidet seit einiger Zeit an einem Fieber, das auch seinen Geist in Mitleidenschaft zieht. Er dämmert meist vor sich hin und wartet auf Borons Ruf, mit gezielten Fragen kann man aber eventuell noch Erinnerungen zutage fördern. Verwenden Sie Marbert als „Joker“, der Informationsstücke preisgeben kann, wenn Ihre Gruppe mit ihren Nachforschungen nicht weiterkommt, verstecken Sie seine Informationen aber ruhig in wirren Erzählungen, Übertreibungen und Sätzen, bei denen er mittendrin den Faden verliert und in eine ganz andere Richtung abgeleitet.

- Marbert kann sich an „die alte Erlenholm“, die „Dorfhexe“ erinnern – und an ihre *zwei Töchter* („eine schöner wie die andere!“). Die eine der beiden ist aber in jungen Jahren mit einem Söldner durchgebrannt (wahr – Marlina ist in der Tat mit einem Söldner losgezogen).
- Er kann von den Frauen berichten, die der Junker auf das Herrenhaus schleppen ließ – und die nie mehr wiedergesehen wurden. *Er widerspricht aber der Geschichte, dass es Hagen um die Befriedigung seiner Lust ging („Nachdem seine Frau tot war, hat der doch keinen Rock mehr angeschaut!“) und erzählt stattdessen (verschwommen) von den Hexenjagden.*
- Marbert weiß auch, *dass zwischen den Hexenjagden und der Serie von Unglücksfällen, die das Geschlecht derer von Lichtengrund auslöschten, ein paar Jahre vergingen.*
- Über Tarja, die vor ein paar Jahren verstorbene Mutter von Thorben, weiß er allerlei pikante Geschichten zu erzählen: *die frühere Magd, die sich den Sohn des alten Wirts angeln konnte, war Männern gegenüber recht aufgeschlossen.* Bei diesem Thema ist allerdings die Gefahr besonders groß, dass Marberts Phantasie mit ihm durchgeht, so dass Sie hier falsche Spuren legen können (so könnte er behaupten, Tarja wäre eine Hexe gewesen, die er selber früher dabei beobachtete, wie sie nackt ums Feuer tanzte).

DER LADEH VON LUDEWICH HALBENPFENNIG UND SOHN

Dieses Haus beherbergt nicht nur die gesamte Familie Halbenpfennig, sondern vor allem auch den Kramladen des Dorfes, der von Ludewich (36, wohlbeleibt, anbiedernd) geführt wird. Sein Sohn Ludegar (15, tollpatschig, diensteifrig) hilft, so gut er kann, was den stolzen Vater manchmal zur Verzweiflung treibt. Ludewich ist ein schwatzhafter Kerl, der neidisch auf den Erfolg des Wirtes ist und daher jederzeit gern Gerüchte schürt, dass mit Torben oder seiner Familie etwas nicht stimmen könnte. Neben allgemeinem Dorftratsch (und einfachen Ausrüstungsgegenständen, falls gewünscht) kann man hier folgende Informationen erlangen:

- *Torben hätte sich das Badehaus nie leisten können – allein schon weil Ludewich sich weigerte, bei der Finanzierung zu helfen. Dann plötzlich muss er irgendwie zu Geld gekommen sein; das kann nicht mit rechten Dingen zugegangen sein – Verwandte, die hätten helfen können, hat der Wirt jedenfalls keine (stimmt soweit). Ludewich mutmaßt, dass der Wirt mit Schmugglern zusammenarbeitet (falsch).*

- Ludegars Theorie zu diesem Thema lautet, dass Torben den Schatz des Schwarzen Hagen im alten Herrenhaus gefunden hat (stimmt schon eher – Torbens Sohn Brin hat sich Ludegar gegenüber einmal fast verplappert, was den Kessel anging).
- Als das Badehaus eröffnet wurde, besuchte Ludewich es eine Zeit lang recht regelmäßig, weil er meinte, als einer der wichtigsten Leute im Dorf stünde ihm solch „städtischer Luxus“ wohl an. Er kam dann aber wieder davon ab, *weil er in den Nächten nach dem Baden zunehmend unter schlechten Träumen litt*. Ludewich vermeidet dieses Thema eher, da es ihm peinlich ist, sein Sohn hatte in dieser Zeit aber ziemlich unter der üblen Stimmung seines Vaters zu leiden und könnte etwas in der Richtung andeuten.

DAS HÄUSCHEN DER ALTEN LINE

Line bewohnt ein kleines, eher ärmliches Haus. Sie ist sehr darauf bedacht, dort keine Hinweise herumliegen zu lassen, die sie in den Verdacht der Hexerei bringen könnten – für das Dorf ist sie eine alte Frau, die es vor Jahren hier her verschlagen hat und die schließlich hier blieb. Sie hält sich mit kleinen Handarbeiten über Wasser, zieht Gemüse in ihrem Gärtchen und ist in Lichtengrund recht beliebt. Ihre Hexenwerkstatt hat sie sich im Wald, ein gutes Stück vom Dorf entfernt, in einer natürlichen Höhle eingerichtet, ihr Fluggerät – der Rührstab eines Butterfasses – ist gut im Strohdach ihres Hauses verborgen.

Line hat Jahre ihres Lebens damit verbracht, mit reisenden Abenteurern herumzuziehen, und kennt daher Leute wie die Helden recht gut. Daher wird sie versuchen, unauffällig ein Auge auf die Gruppe zu haben, um den Stand ihrer Nachforschungen einschätzen zu können. Wenn es ihr möglich ist, streut sie falsche Spuren oder bekräftigt Helden in irrigen Annahmen. Sobald sie befürchten muss, dass ihr Plan aufgefliegen ist, flieht sie aus dem Dorf (siehe „Erkenntnisse“ bzw. „Das Finale“).

„Informationen“, die man hier erlangen kann, sind:

- Line selbst stammt ursprünglich aus Buchenhain, einem kleinen Ort am anderen Ende der Baronie. Ihr Sohn Praiodan zog seinerzeit fort, um sein Glück zu suchen, und kam nie zurück. Nach dem Tod ihres Mannes versuchte sie, den Sohn zu finden, verlor aber schließlich seine Spur und stand mittellos da. So blieb ihr nicht anderes übrig, als in sich Lichtengrund anzusiedeln und hier nun ihre letzten Tage zu erleben (frei erfunden, aber herzerreißend geschildert). Diese Geschichte kriegen die Helden übrigens auch von anderen Dörflern zu hören, wenn sie sich über Line erkundigen.
- Sie ist jetzt seit knapp zehn Jahren hier (wahr) und erinnert sich an die Geschichten, die die alten Leute erzählten – darunter auch die Spukgeschichte vom Herrenhaus, von der sie behauptet, dass sie wohl einen wahren Kern haben müsse und die sie gern um weitere Gräueltaten des verhassten Hagen ausschmückt (falsch, in Wahrheit hat sie die Geschichte zur heutigen Form hin beeinflusst).
- Das Schicksal, das Hagen und seine Familie ereilt hat, war zweifellos die Strafe der Götter. Überhaupt gibt sich Line recht fromm und bietet der Gruppe auch eine kleine hölzerne Statuette des Travia-Heiligen Badilak (handwerklich recht hübsch, aber weder geweiht noch besonders wertvoll) als Leihgabe an, falls die Helden ankündigen, zum verfluchten Herrenhaus zu wollen (sie versucht nicht, die Gruppe mit Schauergeschichten abzuschrecken, weil sie weiß, dass das bei Abenteurern höchstens das Gegenteil bewirkt, sondern schickt lieber ihren Vertrauten los, um die Oger zu warnen).

DAS ALTE HERRENHAUS

Früher oder später wird die Gruppe zu dem unheimlichen Herrenhaus aufbrechen wollen, um dort nach weiteren Hinweisen zu suchen. Die Dorfbewohner versuchen zunächst, die Helden von einem solchen Vorhaben abzubringen (vor allem, wenn sie des Nachts zu dem verfluchten Anwesen gehen wollen) und überbieten sich gegenseitig mit Schauergeschichten, die sich um Gut Lichtengrund ranken. Bestehen die Helden jedoch darauf, beschreibt man ihnen doch schließlich den Weg: ein kurzes Stück weiter die Straße entlang, bis linker Hand ein schmaler Karrenweg abzweigt. Diesem folgt man für etwa eine halbe Stunde und erreicht schließlich den Gutshof, der auf einer kleinen Anhöhe liegt (eine Planskizze findet sich in Anhang IV).

DAS HERRENHAUS AM TAG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon aus der Ferne sieht ihr das Herrengut, das sich dunkel gegen den grauen Himmel abzeichnet. Das Anwesen, das von einer zweieinhalb Schritt hohen Mauer umgeben ist, liegt auf einem kleinen Hügel, an dessen flacheren Seite der Weg hinaufführt. Das düstere Haupthaus ist an die steilere Flanke des Hügels gebaut worden, sein Dach und das Obergeschoß scheinen vom Zahn der Zeit schon recht stark angegriffen. Ein gedrungener, runder Turm, der das Hauptgebäude nur um fünf Schritt überragt, verleiht dem ganzen Bau ein trutziges, abweisendes Aussehen. Das schwere Tor in der Mauer hängt schief in den Angeln und steht gut einen halben Schritt offen. Ein Wachtürmchen neben dem Tor lässt die gerade mal zweieinhalb Schritt hohe Mauer, die das Anwesen umgibt, fast wie eine Wehrmauer erscheinen.

Bereits von der Straße aus ist erkennbar, dass Satinavs Hörner dem Bauwerk schon beträchtlich zugesetzt haben, und dieser Eindruck verstärkt sich bei näherer Untersuchung. Die Dächer sind teilweise eingestürzt, die Fußböden an manchen Stellen durchgebrochen, und die freien Flächen des Innenhofs sind von Unkraut, Gestrüpp und Büschen überwuchert. Allerdings ist dieser Bewuchs an manchen Stellen niedergetrampelt, und es ist erkennbar, dass hier mitunter jemand unterwegs ist – jemand, der über ein beträchtliches Körpergewicht und eine beängstigende Schuhgröße verfügt.

DAS OGERPÄRCHEIN

Schon vor geraumer Zeit haben sich die Oger Bruzzark und Immgha in der Ruine eingenistet und ernähren sich von der Jagd, verirrtem Vieh oder Wanderern, die in den Mauern ein Nachtlager suchten. Sie sind zu dumm, um sich vor Gespenstern zu fürchten. Als Marlina ihren Plan vorbereitete, machte sie sich die beiden mit Hilfe ihrer Magie gefügig. Die Oger schleiften auf ihre Anweisung hin den Hexenkessel aus dem Folterkeller in den Vorratsraum und schufen den Durchbruch in der Kellermauer, durch den Brin den Kessel fand. Sollten Ihre Helden es schaffen, mit den Ogern zu verhandeln, statt sie zu bekämpfen (nicht einfach, aber mit Magie oder dem Demonstrieren einer handfesten Übermacht denkbar), werden Bruzzark und Immgha alles daran setzen, nicht zugeben zu müssen, dass eine alte Menschenfrau sie herumkommandiert. Im allerbesten Fall lassen sie sich das Geständnis abringen, einem „mächtigen Schamanen“ zu dienen (verwickeln sich aber bei Details in Widersprüche, da sie für plausible Lügen nicht klug genug sind). Die Oger hausen normalerweise in der recht gut erhaltenen Schmiede (D), legen sich aber in den Resten der Stallungen (C) oder in den Büschen im Hof auf die Lauer, wenn sie hören, dass sich eine Zwischenmahlzeit nähert.

Bruzzark und Immgha: INI 12+1W6 DK: N Keule: AT 15 PA 10 TP 3W+4

LeP 45 AuP 40 KO 20 RS 2 MR 1/8 GS 10

Detaillierte Angaben zu Ogern finden Sie in **ZBA 143f.**

WACHTÜRMCHEH (A)

Der kleine Ausguck ragt kaum einen Schritt über die Mauer hinaus. Von hier hat man einen guten Überblick über die Straße; bei klarem Wetter kann man das Dorf Lichtengrund in der Ferne erspähen. Am Querbalken unter dem Dach ist ein bereits stark verrottetes Seil befestigt, das nach einem kurzen Stück abgeschnitten wurde.

An dieser Stelle erhängte sich Hagen von Lichtengrund.

HUNDEZWINGER (B)

Dieses kleine Holzgebäude ist kurz vor dem Zusammenbrechen; sein ursprünglicher Zweck – ein Hundezwinger – ist durch das Gitter in der Tür, den Riegel an der Außenseite und die vermoderten Halsbänder, die an Haken an der Wand hängen, erahnbar. Im Inneren liegen Knochen verstreut, die von insgesamt sieben Hunden stammen. Die meisten Knochen weisen Bisspuren auf.

Hier waren die Jagdhunde des Anwesens untergebracht. Unter dem Einfluss von Hexenmagie rissen sie Hagens Sohn Leomar in Stücke, als er sie füttern wollte. Da niemand sich in die Nähe der tobenden Bestien wagen wollte, wurde damals nur Leomars Leiche geborgen, dann verriegelte man die Tür und überließ die Tiere ihrem Schicksal. Die Hunde fraßen sich schließlich gegenseitig auf, der Letzte verhungerte. Nachts streift die Meute, von der Gier nach Menschenblut erfüllt, um das Anwesen (siehe „Das Herrenhaus bei Nacht“).

STALLUNGEN (C)

Von den aus Holz errichteten Stallungen ist nicht mehr viel übrig; verkohlte Balken künden von einem erst spät gelöschten Brand. Durch die halb eingestürzten Wände und die Unterteilungen der Boxen für die Pferde ist dies ein guter Platz für einen Hinterhalt der Oger.

SCHMIEDE (D)

Das niedrige Steingebäude mit dem großen Schornstein ist zwar noch in recht gutem Zustand, starrt aber im Inneren vor Schmutz. Ein Haufen aus Laub, Lumpen und Unrat bildet das Lager des Ogerpärchens, herumliegende Reste ihrer Mahlzeiten können einer empfindsamen Seele den Magen umdrehen – vor allem, wenn man sich fragt, zu welchem Wesen die Knochen einmal gehört haben könnten.

Eine genauere Untersuchung zeigt, dass die Schmiede gründlich ausgeräumt wurde, als man sie aufgab. Werkzeug oder Metall sucht man vergebens. An der Esse kann man feststellen, dass der Rauchabzug nachträglich umgebaut wurde, scheinbar, um ihn nach unten zu erweitern (unter der Schmiede liegt der Folterkeller mit der Feuerstelle für den Kessel). Der Abzug ist aber zu eng, als dass ein Mensch durch ihn in den Keller hinabsteigen könnte.

Überwindet sich jemand, das Lager der Oger gründlich zu durchwühlen, bringt ihm das versteckte Münzen im Wert von 9 S, einen Abzug von 2 Punkten auf CHA (bis zum nächsten Bad) und Ungeziefer nach Ihrem Ermessen ein.

HAUPTGEBÄUDE (E)

Das langgestreckte Herrenhaus besteht aus zwei Flügeln, die in einem stumpfen Winkel zueinander stehen. An der Südwand des Westflügels führen drei steinerne Stufen zum großen Eingangstor hinauf. Die schmalen Fenster und der bröckelnde Verputz lassen das Gebäude nicht gerade einladend erscheinen.

Auch das Herrenhaus wurde nach Hagens Tod geräumt, nur ein paar Möbel, die zu sperrig und zu wertlos waren, um sie abzutransportieren, blieben zurück. Durch die morschen Holzböden und die wackligen Treppen birgt die Erforschung einige Risiken; lassen Sie hier ruhig mitunter *Körperbeherrschungs-* oder *Klettern-*Proben würfeln, bei deren Misslingen 1W+2 TP(A) fällig werden. Ein Patzer kann durchaus gefährlich werden (2W TP durch

herunterstürzende Gebäudeteile oder das Durchbrechen aus dem ersten Stock ins Erdgeschoß). Wenn Ihre Gruppe allzu sorglos herumturnt, versehen Sie die Proben ruhig mit Aufschlägen.

Tagsüber ist das Haus zwar düster und morsch, aber frei von übernatürlichen Phänomenen. Interessante Entdeckungen hier sind:

- Eine Kellertreppe im Ostflügel, die aber durch den Einsturz einer Wand verschüttet wurde. Wenn die Helden sie freilegen, gelangen sie über die Treppe in den Vorratskeller (e).
- Ein Durchgang, der vom Erdgeschoß des Westflügels in den Rundturm (F) führt.
- Im ersten Stock im Westflügel deuten helle, rechteckige Flecken an der Wand eines Gangs darauf hin, dass hier einmal Bilder hingen. Am Ende des Korridors hängt sogar noch eines, doch jemand hat es mit einem spitzen Gegenstand zerrissen und zerfetzt, so dass der Dargestellte – scheinbar ein Mann in edler Kleidung – kaum mehr erkennbar ist. Lediglich *eine markante Hakennase* ist auf einem der größeren Fetzen noch zu erahnen. Um den Hals des Mannes hängt ein goldenes Medaillon mit dem Bild einer schönen, blonden Frau.

Dies war das Porträt von Hagen von Lichtengrund, das abergläubische Arbeiter hängenließen, als das Herrenhaus geräumt wurde. Marlina hat ihre Wut daran ausgelassen, als sie erkannte, dass noch ein Nachfahre Hagens am Leben ist. Die Nase des Portraitierten ist für die Gruppe ein wichtiger Hinweis; hoffentlich erinnern sich die Helden daran, wie der „Falkenwirt“ zu seinem Spitznamen kam. Das Medaillon stellt Hagens Frau Doride dar.

RUNDTURM (F)

Der gedrungene, runde Turm ist nur um ein Stockwerk höher als das Hauptgebäude, an dessen Westflügel er sich anschließt. Von außen hat der Turm keinen Eingang; er ist über das Haupthaus zugänglich. Auch der Rundturm ist weitgehend leer und baufällig (*Körperbeherrschungs-* oder *Klettern*-Proben wie im Herrenhaus); zu entdecken gibt es hier folgendes:

- Im Dachgeschoß des Turms haben sich Fledermäuse (**ZBA** 97) eingenistet, die von neugierigen Helden aufgescheucht werden könnten.
- Im Erdgeschoß verschließt eine schwere Luke im Boden einen eineinhalb Schritt durchmessenden Schacht. Auf dem Grund des Schachts ist im Schein von mitgebrachten Fackeln oder Laternen in einer Tiefe von gut 10 Schritt dunkles Wasser auszumachen. Schon nach 6 Schritt scheint sich der Schacht aber zu erweitern. In der Tat kann man von hier aus in die Brunnenkammer (a) hinabklettern und erlangt so einen (mit einem Seil relativ problemlosen) Zugang zu den Kellern.

DAS HERRENHAUS BEI NACHT

Nachts wird das alte Gemäuer seinem Ruf als Spukhaus gerecht, aber vielleicht erhoffen sich Ihre Helden ja besondere Erkenntnisse von einem nächtlichen Ausflug – oder aber sie werden bei der Erforschung von der Dunkelheit überrascht, die ja im Herbst schon recht früh am Tag einsetzt. Während der Nacht sind zwei zusätzliche Begegnungen in und um Gut Lichtengrund möglich:

DIE MEUTE DES LEOMAR VON LICHTENGRUND

Seine Jagdhunde waren der ganze Stolz von Hagens Sohn Leomar. Dies machten sich die Hexen bei ihrer Rache zunutze, und Leomar starb im Zwinger der Meute (siehe „Hundezwinger (B)“). Die Hunde zerrissen sich gegenseitig oder verhungerten, immer noch unter dem Einfluss der dunklen Hexenzauber, und wurden so zu Erscheinungen (**MGS** 112 bzw. **WdZ** 205). Bis heute streifen sie nachts um das Anwesen und versuchen,

noch einmal den Geschmack von Menschenblut zu kosten (sie greifen nur Menschen an, weshalb auch die Oger in Ruhe gelassen werden). Wenn die Gruppe erst nach Einbruch der Dunkelheit beim Herrenhaus ankommt, hetzt die Meute bereits auf dem letzten Stück der Straße heran. In jedem Fall geht dem Angriff ein geisterhaftes Heulen voraus, das die Opfer umkreist und allmählich immer näher kommt, bis sich die geisterhaften, ausgemergelten Schemen der untoten Hunde aus dem Nebel und den Schatten herausschälen.

Sieben untote Bluthunde: INI 8+1W6 DK: H Biss: AT 12 PA 8 TP 1W6+2

LeP 20 AuP unendlich KO 8 RS 2 MR 12 GS 11

Besondere Kampfregele: *Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen*

Als Erscheinungen sind die Hunde halbstofflich und verfügen nur über eine *Resistenz* gegen profane Waffen. Wenn Sie den Kampf entschärfen wollen, können Sie festlegen, dass die Tiere erlöst werden, wenn sie das ersehnte Blut schmecken, so dass sich jeder Hund nach dem ersten erfolgreichen Biss in Schatten und Nebel auflöst.

HAGEN VON LICHTENGRUNDS GEIST

Der verfluchte Gutsherr fand auch im Grab keine Ruhe und geht als Gefesselte Seele (**MGS 110** bzw. **WdZ 204**) in seinem Herrenhaus um. Falls Sie einen Geisterbeschwörer in der Gruppe haben, können Sie ihm das Erfolgserlebnis gönnen, den ruhelosen Hausherrn herbeizurufen; wenn Ihre Helden sich nicht mit solch finsternen Künsten beschäftigen, macht sich Hagen um Mitternacht von selbst auf seinen traurigen Weg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von irgendwoher ist ein Seufzen zu hören. Ein blasses, bläuliches Licht flackert hinter einem Fenster des Hauptgebäudes im ersten Stock des Westflügels auf. Das Licht wandert langsam von einem Fenster zum nächsten, bewegt sich auf den Haupteingang zu.

Hagen kommt, wenn er nicht an einem anderen Ort beschworen wurde, aus einem Gemach im Westflügel. Von dort geht er langsam durch das Haus und verlässt es durch den (geschlossenen) Haupteingang.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Gestalt erscheint plötzlich vor dem Tor des Herrenhauses, Die Schultern des Mannes hängen herab, sein Kopf ist gesenkt, die langen Haare hängen ihm tief ins Gesicht. In der Hand trägt er eine einzelne Kerze. Mit langsamen Schritten geht er über den Hof. Als er am Tor vorbeikommt, schaut er wehmütig hinaus, und für einen Moment ist sein Gesicht im bläulichen Licht der Kerze zu sehen. Kann das sein? Es ist Torben, der Wirt! Nein, nicht Torben. Nicht ganz. Aber die markante Hakennase, die Augen, all das erinnert frappierend an den Falkenwirt von Lichtengrund.

Der Geist setzt seinen Weg fort, erreicht den kleinen Wachturm und steigt die schmale, steile Treppe hinauf. Er tritt an die Brüstung und blickt in die Nacht, in Richtung des Dorfes. „Habt wohl gedacht, ihr kriegt mich klein?“, zischt er hasserfüllt. Dann wird seine Stimme lauter. „Hexenpack! In den Niederhöllen sollt ihr schmoren für alle Zeit! Ihr seid tot, aber ich lebe noch! ICH LEBE!“, brüllt er in die Nacht hinaus. Seine Finger tasten fahrig nach einem goldenen Medaillon, das um seinen Hals hängt.

Dann taumelt er einen Schritt zurück, fällt auf die Knie. „Ich lebe...“, flüstert er heiser. Als seine Finger das Medaillon berühren, liegt plötzlich eine Schlinge um seinen Hals. „Ich...nur ich...“, schluchzt er, während sein Umriss immer blasser wird. Dann verschwindet er vor euren Augen.

Wenn Hagens Geist gezielt angesprochen wird und Sie der Meinung sind, dass Ihre Gruppe ein bisschen mehr Information gebrauchen könnte, kann er ein oder zwei Fragen beantworten, bevor er wieder verschwindet. Ein Geisterbeschwörer kann den Gutsherrn

ebenfalls zu einem kurzen Gespräch bringen. Die wichtigste Information hier ist aber jedenfalls die Familienähnlichkeit des Verfluchten mit dem Lichtengrunder Wirt.

Falls Ihre Gruppe versuchen möchte, Hagens Seele zu erlösen, muss zuallererst Marlinas Fluch von ihm genommen werden – dadurch, dass sie ihm vergibt (unwahrscheinlich) oder durch ihren Tod (schon eher). Außerdem muss seine Grabplatte wiederhergestellt werden. Danach kann es ein Borongeweihter den spukenden Gutsherrn mit einem Götterdienst in der Gruft über das Nirgendmeer geleiten. Alternativ könnten die Helden auch versuchen, Nachkommen einer hingerichteten Hexe zu finden und herzubringen, damit diese Hagen von Angesicht zu Angesicht gegenüber treten und ihm vergeben.

DIE KELLER DES HERRENHAUSES

Bei der Untersuchung der Keller spielt es keine große Rolle, ob Tag oder Nacht herrscht. Lediglich der Weinkeller (b) und der Vorratskeller (e) verfügen über schmale Lichtschächte.

BRUNNENKAMMER (A)

Ein kleiner, quadratischer Raum, in dessen Decke ein Schacht in den Rundturm (F) führt. Im Boden führt der Brunnenschacht weiter nach unten, das Wasser liegt noch etwa zwei Schritt tiefer. Ein schmaler, leicht gekrümmter Gang führt von hier in den Weinkeller.

WEINKELLER (B)

Leichter Schimmelgeruch und die Überreste eines uralten Fasses lassen vermuten, was der ursprüngliche Zweck dieses länglichen Raums gewesen sein dürfte. An der Südwand bilden dünne Zwischenmauern Abteile, in denen früher Weinfässer lagerten. Als Hagens Hexenjagd begann, ließ er zwei der Abteile mit Gittertüren verschließen, um Zellen für die Frauen zu haben, die auf ihre Hinrichtung warteten.

FAMILIENGruFT (C)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser recht große Raum wirkt auf den ersten Blick völlig leer und ungenutzt, bis euer Blick auf den Fußboden fällt. Hier ruhen die sterblichen Überreste derer von Lichtengrund unter schweren Granitplatten. Die Namen der Dahingeschiedenen sind gemeinsam mit ihrem Todesjahr und einem kleinen Boronsrad in die Platten gemeißelt. Auch in der Rückwand des Raumes reihen sich Grabplatten aneinander. Daneben, ganz auf der rechten Seite dieser Wand, ist eine große Marmortafel eingelassen, die mit dem Bild eines Boronsrabens geschmückt ist. Der Rabe hält seine Schwingen schützend über eine Menge von verkleinert dargestellten Personen und Tieren gebreitet, die jeweils in einem eigenen Marmorplättchen eingraviert sind.

Von Interesse für die Gruppe sind vermutlich vor allem die Ruhestätten von Hagen und seiner Familie:

- Doride von Lichtengrund starb im Tsa 973 BF im Alter von 39 Jahren. Ihre Grabplatte ist auffällig schön gearbeitet und mit feinen Gravuren verziert.
- Travialind von Lichtengrund verschied im Rahja 979 BF im Alter von 18 Jahren.
- Leomar von Lichtengrund starb im Travia 980 BF, er war 21 Jahre alt.
- Hagen von Lichtengrund ging im Praios 982 BF im Alter von 54 Jahren zu Boron. Seine Grabplatte weist Beschädigungen auf, als hätte jemand mit einem Hammer oder einem Stein darauf eingeschlagen (auch hier hat Malina gewütet, um ihrem Hass auf Hagen Ausdruck zu verleihen).

Untersucht man die Marmortafel genauer, stellt man fest, dass unter den Schwingen des Raben Männer und Frauen, aber auch die den Zwölfgöttern heiligen Tiere abgebildet sind. Alle sehen zu dem Raben auf, nur der Fuchs dreht ihm den Rücken zu. Das Marmorplättchen mit dem Fuchs ist beweglich gelagert und lässt sich um eine Mittelachse

drehen, so dass ein auf der Rückseite angebrachter Fuchs zum Vorschein kommt, der zum Raben hochblickt. Im selben Moment ertönt ein mechanisches Schnappen, als sich eine verborgene Verriegelung löst. Nun kann man die Marmortafel wie eine Tür öffnen.

Hinter dieser Geheimtür liegt eine **kleine Kammer (d)**, die von der Familie verwendet wurde, um besonders wichtige Dinge in unsicheren Zeiten zu verbergen. Da Hagen ihr Geheimnis mit in den Tod nahm, lagern hier noch immer einige Aufzeichnungen und Urkunden aus der Zeit von Kaiser Perval (höchstens für Historiker interessant), eine große Holzkiste mit der zerlegten und halbwegs gut erhaltenen Gestechrüstung von Hagens Vater (ein altmodisches Ding, das sich durch grimmige Zacken auszeichnet, wie sie damals modern waren) sowie eine Schatulle mit 50 Dukaten (Hagens Notgroschen) mit dem Gesicht von Kaiser Perval (was einen Sammler veranlassen mag, sie teurer als zum Nennwert anzukaufen). Außerdem finden sich hier die Protokolle von Hagens Hexenprozessen: schauerliche Aufzeichnungen von Peinigungen und verzweifelten Bitten der Opfer. Die Namen der unglücklichen Frauen (beginnend mit Milana Erlenholm) lassen sich im Tempel von Lichtengrund in den Geburts- und Sterbebüchern wieder finden. Bei Milana lautete die Anklage „Maliziöse Schadzauberei, die den Tod der Doride von Lichtengrund zur Folge hatte“, bei den anderen war es nur mehr „Hexerei und Bund mit dem Namenlosen“. In jedem einzelnen Fall ist das selbe Urteil verzeichnet: „Tod im Hexen-Kessel“.

VORRAÄTSKELLER (E)

Der Boden dieses ehemaligen Lagerraums ist mit Schutt übersät, was einerseits an der durch Trümmer blockierten Kellertreppe liegt, zum größten Teil aber davon herrührt, dass die beiden Oger auf Marlines Befehl die Außenwand dieses Raums durchbrachen, bevor sie den Hexenkessel aus dem Folterkeller (h) hier herschleppten. Das Loch in der Außenwand ist fast zwei Schritt breit und hoch, und man sieht ihm an, dass es nicht schon seit Jahren oder gar Jahrzehnten existiert. Im Staub auf dem Boden sind mit einer *Fährtsensuchen*-Probe die Spuren der Oger und die Fußabdrücke von zwei Menschen (Brin und Torben) unterscheidbar, wobei die Spuren der Menschen die der Oger überdecken (sie waren also nach den Ogern hier). Schleifspuren von der Mitte des Raumes hin zum Loch zeigen an, wie der Wirt und sein Sohn den Kessel abtransportiert haben (die Oger haben ihn einfach getragen) und erklären die Kratzer an der Außenwand des Kessels.

Von außen ist der Durchbruch in der Mauer nicht leicht zu entdecken, da er teilweise von Buschwerk verdeckt wird. Wenn man sich aber gezielt an der steilen Flanke des Hügels umschaute (am besten von unten), kann man durchaus auf diesen besonders einfachen Zugang zu den Kellern stoßen.

LAGERRÄUME (F, G)

Diese kleineren Räume wurden schon zu Hagens Zeiten kaum genutzt. Wenn Sie ihrer Gruppe noch einen kleinen Kampf gönnen möchten, können sich hier ein oder zwei Gruftasseln (**ZBA 71**) eingenistet haben, die auf Störungen (vor allem Licht) empfindlich reagieren.

Gruftasseln: INI 4+1W6 **DK:** H **Zangen:** AT 11 **PA** 6 **TP** 1W+3
LeP 30 **AuP** 30 **KO** 15 **RS** 4 **MR** 12/13 **GS** 4

FOLTERKELLER (H)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein muffiger, unangenehmer Geruch liegt in diesem kleinen Raum – nach kalter Asche, aber das ist nicht alles. Es riecht nach Tod. Im Licht eurer Fackeln seht ihr Ketten von den Wänden herabhängen, an deren Enden eiserne Manschetten hängen. Ein verrostetes Kohlebecken steht in einer Ecke, daneben lehnen ein paar Eisenhaken. Im hintersten Teil des Raums wurde eine Feuerstelle angebracht – nachträglich gemauert, wie es aussieht, und

auch der Rauchabzug in der Decke scheint erst später hinzugefügt worden zu sein. Über der Feuerstelle ist eine mächtige Eisenstange mit einem Haken angebracht, an der man einen recht großen Kessel aufhängen könnte – ein Kessel ist aber nirgends zu sehen. Auf dem Boden liegt eine Art verbogenes, rundes Gitter aus Schmiedeeisen, zwei oder drei Spann im Durchmesser.

Der letzte Lagerraum wurde von Hagen zum Folterkeller umgebaut, als er seinen Kriegszug gegen die Hexen begann. Hier hing der grausige Kessel, und hier starben die Verurteilten unter Qualen im kochenden Wasser. Der Rauchabzug wurde beim Einbau der Feuerstelle mit dem Kamin der darüberliegenden Schmiede verbunden. Das Gitter auf dem Boden ist der ursprüngliche „Deckel“ des Kessels und diente dazu, das Opfer im Inneren des Mordwerkzeugs einzusperren. Es hat auf einer Seite die aufgebogene Oberseite eines Scharniers, auf der anderen Seite einen eisernen Ring mit einer kurzen Kette (diese beiden Befestigungsvorrichtungen passen zu den entsprechenden Stellen am Kessel). Das Gitter bildet in der Mitte – geradezu höhnisch – ein Praiossymbol, das den Hexen noch ein letztes Mal die reinigende Kraft der Götter vor Augen führen sollte.

ΕΡΚΕΠΠΙΣΣΕ

In welcher Reihenfolge die Gruppe sich der Lösung des Rätsels nähert, hängt stark vom Vorgehen Ihrer Spieler ab. Im Prinzip stehen sie vor zwei Herausforderungen: zum einen gilt es, den Kessel als unmittelbare Ursache von Torbens Veränderung zu identifizieren, so dass der düstere Einfluss des verfluchten Gegenstandes auf den Wirt aufhört. Zum anderen aber sollten die Helden auch genug über die Hintergründe der ganzen Angelegenheit herausfinden, um auch die wahre Schuldige – die Hexe Marlina – zu enttarnen.

DER HEXEN-KESSEL

Der vordergründige „Verantwortliche“ hängt im Heizraum des Badehauses an einem eisernen Haken über der Feuerstelle. Wenn sich ein neugieriger Held schon zu einem Zeitpunkt hier hereinverirrt, zu dem noch kein Verdacht gegen den Kessel besteht (etwa am ersten Abend im Lauf des Badens), beschreiben Sie ihn eher neutral. Bei einem besonders sensitiven Beobachter können Sie allerdings schon hier ein leichtes Unwohlsein – möglichst ungerichtet und unbestimmbar – erwähnen.

Der Kessel ist bauchig gewölbt, mit einem Durchmesser von über einem Schritt, und besteht aus starkem Eisenblech. Obwohl er sorgfältig gereinigt wurde, sieht man ihm an, dass er nicht neu ist; ein paar kleine Dellen und Kratzer an der Außenseite verstärken diesen Eindruck (sie stammen vom Transport aus dem Keller des Herrenhauses). An der Öffnung des Kessels befindet sich auf der einen Seite die untere Hälfte eines Scharniers, gegenüber ist ein eiserner Ring mit einem Durchmesser von zwei Fingern angebracht (den dazugehörigen „Deckel“ kann man im Folterkeller des Herrenhauses finden).

Wenn Ihre Helden sich den Kessel anschauen und dabei schon wissen, wozu er gedient hat, sollte die Beschreibung entsprechend gefärbt werden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Kessel ist kaum größer als ein Schritt. Ein erwachsener Mensch hätte wohl gerade eben Platz darin, zusammengekauert, eingezwängt. An der Oberseite sind noch die Reste der Befestigung des Deckelgitters zu sehen, das ein Entkommen – oder auch nur ein verzweifelter Aufbäumen – unmöglich machte.

Das eiserne Ungetüm hängt geradezu unschuldig an dem Deckenhaken über der Feuerstelle. Sein mattes, dunkles Eisenblech schimmert leicht ölig, und an manchen Stellen sind die Spuren von Satinavs Hörnern zu erkennen. Ein paar frischere Kratzer an der Vorderseite glänzen hell. Bei jeder Bewegung eurer Lichtquelle scheinen Schatten über die gewölbte Außenwand zu huschen, als regte sich etwas in dem Kessel, als versuchte etwas – oder jemand? – aus ihm zu entkommen.

Mit weltlichen Mitteln erbringt eine Untersuchung nicht allzu viele Aufschlüsse. Das Deckelgitter aus dem Herrenhaus passt in die Halterung, die allerdings gewaltsam aufgebogen wurde (der Deckel wurde von den Ogern abgerissen). Die Innenseite des Kessels ist völlig glatt und unversehrt, da seine Opfer mit bloßen Händen und Fingernägeln nichts gegen das Eisenblech ausrichten konnten.

Die Hexen, die in diesem Folterinstrument starben, konnten ihre Peiniger nicht mehr direkt erreichen, so dass ihre verzweifelten Todesflüche den Kessel trafen. Durch die immens starken Emotionen, die dabei wirkten, wurde der Kessel nicht zu einem „gewöhnlichen“ verfluchten Gegenstand (**MWW** 62 bzw. **WdZ** 117f), sondern zu einem beseelten Artefakt (**SRD** 17). Somit verfügt er über ein eigenes, bösesartiges Bewusstsein, nährt sich von negativen Gefühlen und gibt das Leid, die Angst und den Hass, den er in sich aufgesogen hat, über das Wasser, das in ihm erhitzt wird, wieder frei. Da er allerdings kein gezielt erschaffenes Artefakt, sondern ein „Zufallsprodukt“ ist, geschieht dies eher ungerichtet. Der Effekt ist auch nicht besonders stark (weshalb es ja zusätzlich Marlina's Einflüsterungen und Träume bedarf, um Torben in den Abgrund zu treiben). Dies kann es kundigen Helden ermöglichen, aus der Untersuchung des Kessels abzuleiten, dass hier noch eine andere Ursache wirken könnte. Allerdings wird die Analyse dadurch erschwert, dass der Kessel – wie alle beseelten Artefakte – über eine eigene Magieresistenz verfügt (**MR** 6), die von allen auf ihn gewirkten Hellsichtszaubern abgezogen wird. Das könnte in den Helden den falschen Eindruck erwecken, der Kessel würde sich aktiv zur Wehr setzen. Außerdem kann Marlina, wenn sie bemerkt, dass die Gruppe in Richtung des Kessels zu ermitteln beginnt, zur Tarnung ihres Werkzeugs einen **SCHLEIER DER UNWISSENHEIT** auf das Artefakt legen, sofern sich eine günstige Gelegenheit ergibt (z.B. während die Helden das Herrenhaus untersuchen). Dies erschwert für die nächsten **Zfp*** Stunden jede arkane Analyse um weitere (**Zfp*** + eingesetzte **AsP**) Punkte (vereinfacht können Sie 10 Punkte Erschwernis für 6 Stunden annehmen).

Ein **ODEM ARCANUM** identifiziert den Kessel als magisch, ab 3 **Zfp*** kann seine Kraft als „mittelstark“ eingestuft werden. Ab 6 **Zfp*** sieht man die Kraft ähnlich einer Flüssigkeit im Kessel brodeln und kann so feststellen, dass hier keine geordnete Struktur vorliegt. Auch ist in dieser Erfolgskategorie eine Verunreinigung der Kraft erkennbar.

Mit dem **ANALYS** kann man noch mehr herausfinden:

0-2 Zfp*: „Astrale Präsenz mittlerer Stärke, von einer Art, der es an Structura und Ordo gebricht, was meist auf das Wirken der eher naturverbundenen Zauberwirker hinweist. Die Matrix weist Merkmale der Beeinflussung auf, daneben ist eine schwache Unterschwingung spürbar, die an heptasphairische Einflüsse erinnert. Letztere am ehesten der Domäne des Herrn der Rache zugehörig.“

3-7 Zfp*: „Die Fluctuationes der Matrix sind nicht rein durch die chaotische Natur des zugrundeliegenden Cantus erklärbar. Es scheint vielmehr, als würde ein selbständiger Wille den Kessel erfüllen. Jedoch keine klassische Inhabitatio Daimonica, soviel kann man sagen. Die Auswirkung des Artefakts dürfte über ein fluides Medium – vulgo Wasser – auf die psychische Constitutio des Opfers gerichtet sein und sie negativ beeinflussen. Von prolongiertem Hautkontakt mit im Kessel erhitzten Flüssigkeiten ist jedenfalls abzuraten.“

ab 8 ZfP*: „Auch nach eingehender Analyse finden sich keinerlei Hinweise auf weitere Aspekte der Artes Controllariae oder Communicativae. Fehlen sie? Oder werden sie aktiv verborgen?“

Da der Kessel ein rudimentäres Bewusstsein aufweist, ist er übrigens auch empfänglich für Hellsichtsmagie, die auf denkende und fühlende Wesen abzielt. Bei einer derartigen Untersuchung sollten Sie nicht mit emotionalen Eindrücken und schaurigen, kurz aufblitzenden Bildern von der ursprünglichen Verwendung des Hexenkessels geizen (die neugierige Elfe, von der die Helden im allgemeinen Dorftratsch hören konnten, hat einen SENSIBAR EMPATHICUS gewirkt...).

Wenn die Rolle des Kessels aufgedeckt ist, wird der Wunsch aufkommen, das grausige Ding zu vernichten. Dazu muss Torben erst einmal überredet werden, falls die Helden nicht hinter seinem Rücken handeln. Unterstützung kann sich die Gruppe bei dem Geweihten Ulfried holen, aber auch die alte Line rät Torben eindringlich, dem Rat der „klugen Fremden“ zu folgen, falls sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht selbst im Verdacht steht.

Das größte Hindernis bei der Zerstörung ist überraschenderweise nicht die finstere Macht des Kessels oder sein tückisches Bewusstsein, sondern ausschließlich das stabile Eisenblech, dem aber mit entsprechendem Werkzeug beizukommen ist (Halbenpfennig und Sohn hätten gerade einen Vorschlaghammer im Angebot). Sobald die Form des Kessels – wie auch immer – derart verändert wurde, dass ein Mensch nicht mehr hineinpassen würde und er auch kein Wasser mehr aufnehmen kann (also zumindest ein Loch entstanden ist), zerbricht die magische Struktur des Artefakts.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein leises Zischen ist zu hören, das sich innerhalb weniger Herzschläge zu einem Brodeln steigert. In das Geräusch mischen sich Stimmen, erst klagend, wimmernd, dann lauter, schreiend, bettelnd. Ein schrilles Kreischen und Heulen schneidet durch eure Seelen, Panik und Hass greifen nach euch, kochen in euren Herzen hoch – und dann ist es plötzlich still. Ihr ringt nach Luft, eure Herzen pochen wild, aber die fremden Gefühle sind fort.

Jeder Anwesende erleidet 3W6 TP(A), als die finstere Kraft des Kessels sich in einem letzten Aufbäumen entlädt. Helden mit *Alpträumen* sind in den nächsten Nächten nicht zu beneiden.

Je nachdem, wann, wo und mit welchen Zeugen die Zerstörung des Kessels vor sich geht, haben die Helden jetzt möglicherweise ein paar Erklärungen abzugeben. Ulfried wird sich aber schnell auf ihre Seite stellen und helfen, den Dorfbewohnern klarzumachen, was hier vorgefallen ist.

MARLINAS STRATEGIE

Die „alte Line“, die ja ausreichend Erfahrung mit Abenteurern und ihrer Hartnäckigkeit hat, verfolgt, soweit es ihr möglich ist, die Nachforschungen der Gruppe, indem sie im Dorf hier und da unauffällig nachfragt, ob es etwas Neues gibt (sie hält die Maske der hilfsbereiten alten Frau stets aufrecht) oder sich bei Leuten erkundigt, worüber diese mit den Helden gesprochen haben. Wenn die Gruppe ihre Vermutungen oder Ergebnisse an einem Ort bespricht, an dem eine Eule sie belauschen kann (und dazu gehören etwa auch die Schlafkammern im Obergeschoß des Wirtshauses, da die pergamentbespannten Fensterrahmen Geräusche kaum aufhalten), spioniert Lines Vertrauter Nebelschwinge eifrig, und auch bei Ausflügen zum Herrengut ist die Eule meist nicht weit. Bedenken Sie

auch, dass die Hexe sich mit dem SCHLEIER DER UNWISSENHEIT trefflich vor magischen Untersuchungen schützen kann

Wenn sie erkennt, dass die Helden ihr ihren sorgsam gehegten Plan zunichte machen könnten, hütet sich Marlina zunächst davor, gegen die Gruppe vorzugehen – sie weiß nur zu gut, dass sie damit ihre Deckung verlässt und angreifbar wird. Stattdessen versucht sie, den Kessel als den „alleinigen Schuldigen“ hinzustellen, indem sie dahingehende Vermutungen der Gruppe bestärkt (sie könnte zum Beispiel alte Geschichten hervorkramen, in denen verfluchte Objekte eine Rolle spielen: das Henkerschwert, das Kraft aus dem Leid und dem Schmerz der Hingerichteten zog, bis es zu einer geradezu dämonischen Waffe wurde, die sich schließlich gegen die Räte der Stadt wandte; oder dergleichen). Solange sie hoffen kann, mit dieser Version durchzukommen, verhält sie sich so unauffällig wie möglich und unterstützt auch aktiv die Vernichtung des Kessels.

Es steht zu hoffen, dass die Helden sich von dem eisernen Sündenbock nicht täuschen lassen und aus den anderen Informationen – dem seltsam arrangierten Auffinden des Kessels, der Geschichte der Hexenjagden im Umland, der Ähnlichkeit Torbens mit dem Junker Hagen und dem Vorhandensein einer Zwillingsschwester der ersten getöteten Hexe – die richtigen Schlüsse ziehen.

AUSGEFLOHEN!

Sobald Marlina befürchten muss, dass jeden Moment eine Gruppe aufrechter Streiter an ihre Tür klopft, um wirklich unangenehme Fragen zu stellen, sieht sie ihren Plan als gescheitert an und ergreift die Flucht. Schlimmstenfalls sollte sie mit Hilfe ihres Fluggerätes selbst dann entkommen können, wenn die Gruppe schon mit blanker Klinge in der Hand auf das Haus zustürmt. Marlina gibt in diesem Fall ihren Plan auf und versteckt sich – vorerst – in ihrer Höhle im Wald, in der sie auch ihre Hexenküche eingerichtet hat.

DAS FINALE

Ende gut, alles gut, so scheint es zumindest: das düstere Artefakt ist vernichtet, die böse Hexe geflohen. Sobald die Lichtengrunder erfahren, welche Gefahr die Helden von der beliebten Wirtsfamilie abgewendet haben (und Ulfried sorgt gern dafür, dass dies kein Geheimnis bleibt), ist die Freude groß. Torben, von dem seit der Vernichtung des Kessels eine große Last genommen scheint, spendiert ein Fass von seinem besten Bier, und einem kleinen Fest steht somit nichts im Wege.

Aber natürlich hat Marlina nicht aufgegeben. Ihr Plan, der es ihr ermöglicht hätte, ihre Rache zu bekommen, ohne selbst in Erscheinung treten zu müssen, ist gescheitert, und sie weiß, dass sie keine zweite derartige Gelegenheit bekommen wird – Torben ist gewarnt und ihre Tage auf Dere sind schon aufgrund ihres Alters gezählt. Daher unternimmt sie einen letzten verzweifelten Anlauf, und die Leute, die sich ihr in den Weg gestellt haben, sollen genauso büßen wie das verhasste Blut derer von Lichtengrund. Während im Dorf bis spät in die Nacht gefeiert wird, dringt auch aus Marlinas Höhle im Wald flackernder Feuerschein, aber der Gesang, der von dort zu hören wäre, enthält Namen, die auch die finstersten Satuariatöchter nur mit Schaudern über die Lippen bringen. Molchsauge, Schierling und Haare vom Gehenkten landen im Kessel der Hexe, als Marlina einen wahren Alptraum für alle zubereitet, denen sie Tod und Verderben geschworen hat.

Spieltechnisch beschwört Marlina den Thargunitothdiener Morcan (**MGS** 69) und bringt ihn dazu, eine Alptraumwelt zu erschaffen, in die er die Helden und den Wirt zieht, sobald sie alle eingeschlafen sind. Die Hexe selbst betritt den Traum mit Hilfe des Zaubers **TRAUMGESTALT** (in der Variante *Marionettenspielerin*, um nicht in ihrer wahren Gestalt zu

erscheinen). Wenn Ihre Gruppe übrigens in der Nacht nach der Zerstörung des Kessels besondere Vorsichtsmaßnahmen ergreift, können Sie das Finale auch ruhig um ein paar Tage verschieben, um die Helden in Sicherheit zu wiegen – für den Traum spielt auch eine größere physische Distanz keine besondere Rolle, da der Morcan seine schlafenden Opfer „abholt“. Da der Traum durch dämonisches Wirken ausgelöst wird, sind übrigens auch Zwerge (die ja eigentlich nicht träumen) betroffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht im Hof des alten Herrenhauses. Unter euren Füßen raschelt totes Laub und dürres Gras, ein krummer, blattloser Baum reckt seine verdrehten Äste anklagend in den rötlichbraunen Himmel. Die zerbröckelnden Mauern sind mit feucht glänzenden, dunklen Flechten bedeckt. Schneidend kalter Wind peitscht euch ins Gesicht und bringt einen unangenehmen Brandgeruch mit sich.

Vor euch erhebt sich ein kleiner Erdhügel, drei oder vier Schritt hoch, auf dem ein prasselnder Scheiterhaufen lodert. Auf dem Feuer steht der Kessel, mit brodelndem Wasser gefüllt, und auf dem dunkel glänzenden Eisen zeichnen sich gequälte Gesichter ab, deren Lippen stumm um Hilfe flehen. Hinter dem Hügel ragen die Mauern des Hauptgebäudes auf. Eine junge, rothaarige Frau, nur mit einem dünnen weißen Leinengewand bekleidet, ist mit schweren Ketten an die Mauer gefesselt und starrt voll Angst auf den Kessel, dessen nächstes Opfer sie wohl werden soll.

Gerade als ihr bemerkt, dass Torben, ausgemergelt und halbnackt, verängstigt zwischen euch auf dem kalten Boden kauert, ist ein durchdringendes Kreischen zu hören. Aus dem Kessel reckt sich ein scheußlicher, graurosa Arm empor, und dann zieht sich die aufgedunsene Leiche einer Frau aus dem kochenden Wasser, springt mit beängstigender Gewandtheit auf den Boden und kommt mit gefletschten Zähnen auf euch zu. Eine weitere halb gekochte Hand tastet von innen nach dem Rand des Kessels.

Der Kessel spuckt ab sofort gekochte Leichen aus, die ohne zu zögern angreifen. Für die Helden heißt das, dass sie in erster Linie überleben und den vollkommen hilflosen Wirt beschützen müssen.

Kesselzombies: INI 9+1W6 DK: H Hände: AT 12 PA 0 TP 1W+4
Biss: AT 8 PA 0 TP 2W LeP 30 RS 2 MR 10 GS 6

Kesselzombies erleiden keine Wunden und kämpfen bis zu ihrer Vernichtung. Sich den zerkochten Leichen zum Kampf zu stellen erfordert eine MU-Probe +2 (zusätzlich erschwert um etwaige *Totenangst*).

Den Nachschub an Leichen können Sie frei steuern, um ihrer Gruppe ein spannendes und forderndes Gefecht zu liefern. Die Kesselzombies agieren erschreckend planvoll und geschickt, da sie von Marlina gesteuert werden. Ihr Hauptziel ist Torben. Beachten Sie die Regeln zu „Tödlichen Träumen“ (MWW 173ff bzw. WdZ 69ff), insbesondere die Ersetzung von körperlichen Werten durch geistige (MU wird zu KK, KL zu FF, IN zu GE, CH zu KO, CH/2 zu Geschwindigkeit). Lassen Sie aber den kämpferischeren Helden ihren normalen RS und ihre Waffen-TP gegen die Zombies. Von Helden gewirkte Zauber sind um 3 Punkte erschwert, kosten aber nur halbe AsP.

Das Abwehren der Leichen ist eigentlich nur eine Nebenaufgabe für die Helden, denn solange der Morcan nicht ausgeschaltet wird, kommen immer neue Zombies nach. Die Verkörperung des Dämons – der Avatar des Herrn der Traumwelt – ist natürlich der Kessel. Gelingt es, ihn vom Feuer zu stürzen, hören die Angriffe der Kesselzombies auf; der Morcan setzt sich gegen derartige Versuche aber zur Wehr, indem er die nächste Leiche, die aus dem Kessel steigt, mit seiner Kraft erfüllt und zur Verteidigung des Kessels einsetzt.

Verteidigerin des Kessels: INI 14+1W6 **DK:** H **Hände:** AT 14 **PA** 8 **TP** 1W+6
Biss: AT 10 **PA** 0 **TP** 2W+4 **LeP** 50 **RS** 6 **MR** 15 **GS** 9
Sonderfertigkeiten: *Wuchtschlag, Finte*

Sobald der Kessel umgestürzt ist (das Vernichten der Verteidigerin ist nicht erforderlich), fährt der Morcan mit schauerlichem Heulen hervor. Für einen Moment ist seine wahre Gestalt, ein irrsinnig funkelndes Spinnennetz, zu erahnen, dann verblasst das Alptraumwesen, während die Kesselzombies mit einem Seufzen in sich zusammensinken.

Während des Kampfes sollte auch nicht auf Marlina vergessen werden – denn niemand anderes ist die angekettete Frau im Hintergrund. Solange alles nach Plan läuft, spielt sie das arme Opfer und dirigiert die Zombies. Wenn jemand sich zu ihr durchschlägt, um die „Jungfer in Not“ zu retten, dankt sie es ihm mit einem innigen Kuss und einer GROSSEN GIER („Was du jetzt wirklich brauchst, ist ein heißes Bad!“) – man sollte den betreffenden Helden tunlichst daran hindern, in den Kessel zu klettern. Wird sie enttarnt, oder droht ihre Rache erneut zu scheitern, werden ihre Ketten zu einem eisenharten Kampfstab; sie stürzt sich damit und mit ihren Zaubern ins Gefecht und kämpft bis zum Ende (für sie bedeutet der Tod im Traum auch den in der Wirklichkeit – sie hat ihr Schicksal mit dem Alptraum verwoben). Ihr Vertrauter ist nicht anwesend, da sie ihn nicht in die Alptraumwelt reißen wollte (wenn Sie eine besonders starke Gruppe haben, können Sie Nebelschwinge aber als „Verstärkung“ dazunehmen und ihn mit entsprechenden Werten ausstatten).

Marlins Traumgestalt: INI 16+1W6 **Kampfstab:** AT 14 **PA** 13 **TP** 1W+6 **DK:** N/S
LeP 45 **AsP** (noch)³⁷ **RS** 8 **MR** 12 **GS** 8

Zauber (u.a.): RADAU 11, KRÄHENRUF 9, HEXENGALLE 10, GROSSE GIER 13
Beachten Sie, dass Marlina volle AsP für ihre Zauber zahlt. Sie erleidet dafür aber auch keine Erschwernisse auf ihre Zauber, sondern kann aus ihrem brodelnden Hass sogar genug Kraft ziehen, dass alle aggressiven Sprüche um 2 Punkte erleichtert sind. Als aktive Traumgängerin (sie verfügt auch über die gleichnamige Sonderfertigkeit) kann sie außerdem versuchen, die Realität des Traumes zu ihren Gunsten zu beeinflussen (gestatten Sie ihr hier ruhig spektakuläre Effekte, wenn es dramaturgisch passt).

Wenn Hexe und Kessel besiegt wurden, endet der Alptraum. Alle Träumer erwachen in ihren Betten. Die Macht des Morcan, Marlins Ritual und Torbens zerrüttetes Nervenkostüm brachten die Realitätsdichte des Traums jedenfalls über 20, so dass jeder Schaden, den die Träumer erlitten haben, zur Hälfte (aufgerundet) in echten SP verbleibt. Dieser Schaden äußert sich in Blutergüssen, aber auch in Hautrötungen, die an Verbrühungen erinnern. Wenn Torben im Traum getötet wurde, bedeutet das auch seinen Tod in der realen Welt – über seinen Geist hatte Marlina durch die lange Beeinflussung und das Wirken des Kessels mehr Macht.

Am nächsten Morgen können die Helden eventuell noch erfahren, warum Torbens Kinder nicht in die Alptraumwelt des Morcan gezogen wurden: Jara hatte in dieser Nacht von ihrer toten Mutter geträumt. Diese schien so besorgt und traurig, dass Jara, als sie mitten in der Nacht aufwachte, ihre Geschwister weckte, um gemeinsam zum Herrn Boron zu beten, dass er ihre Mama trösten möge.

VARIANTE I: PUR DIE HALBE WAHRHEIT

Falls Ihre Helden auf Marlins Täuschung hereinfallen und sich damit zufriedengeben, den bösen Dämonenkessel, der an allem schuld war, zu vernichten, ohne dass ein Verdacht auf die alte Line fällt, bleibt diese in ihrer Tarnung. Sie feiert sogar gemeinsam mit Torben und den anderen Lichtengrundern den großen Sieg der fremden Erretter, auch wenn sie sich an diesem Abend eher früh zurückzieht. Lassen Sie Ihre Gruppe in dem Glauben, sie hätten wieder einmal ein Stück Aventurien vor dem Zugriff des Bösen gerettet, feiern und weiterziehen – vielleicht verschlägt es sie in der Zukunft ja wieder einmal nach

Lichtengrund. Wenn ja, werden sie erfahren, dass wenige Wochen nach ihrer Abreise die alte Line zur Tsatagsfeier des kleinen Luppe einen Topf mit süßem Brei mitbrachte, den sie gemeinsam mit der Familie verspeiste. Als sich am nächsten Tag Nachbarn wunderten, warum der Falkenwirt nicht öffnet, fanden sie Torben, seine Kinder und die alte Line in der Stube liegen – tot, und scheinbar unter furchtbaren Krämpfen gestorben. Es muss wohl etwas in dem Brei gewesen sein. Ein schreckliches, unerklärliches Unglück – aber hinter vorgehaltener Hand munkelt man (und Ulfried kann es den Helden auch bestätigen), dass noch im Tode ein bitteres Lächeln auf den breiverschmierten Lippen der alten Frau stand...

VARIANTE 2: ENDE OHNE ALPTRAUM

Sollte es Ihrer Gruppe gelingen, die gesamten Hintergründe aufzudecken, ohne Marlina vorzuwarnen und sie dann derart geschickt zu konfrontieren, dass ihr keine Flucht möglich ist, ersparen die Helden sich den letzten Rachetraum der alten Hexe. Stattdessen steht Marlina ihnen in der wirklichen Welt gegenüber, und da ist sie zwar eine recht erfahrene Hexe, aber vor allen Dingen eine alte Frau – und allein. Allenfalls kann ihr Vertrauter in den Kampf eingreifen (oder versuchen, die Oger aus der Ruine des Herrenhauses zu Hilfe zu holen, was aber wegen der Distanz nur Erfolg verspricht, wenn die Helden Marlina in ihrer Hütte belagern). Ob die Hexe in dieser Variante kämpfend untergeht (der eine oder andere saftige Fluch sollte dann jedenfalls noch geschleudert werden) oder weinend zusammenbricht, weil ihr einziger Lebenszweck nun für immer zerstört und gescheitert ist, bleibt Ihnen überlassen – je nach Ihrem Geschmack und dem Ihrer Gruppe.

DER MÜHEN LOHN

Für die erfolgreiche Lösung des Abenteuers bekommt jeder Held 150 AP. Dazu können Sie für besondere Geistesblitze, schöne Interaktion mit den Dorfbewohnern oder dergleichen noch bis zu 50 Bonuspunkte vergeben. Helden mit *Krankhafter Reinlichkeit* oder *Eitelkeit* dürfen diesen Nachteil um einen Punkt senken, da ihnen die Lust aufs Baden vorerst vergangen ist.

Wenn die Helden „Nur die halbe Wahrheit“ herausgefunden haben, erhalten sie auch nur die halben AP.

ΑΠΗΛΑΓ Ι – ΔΙΕ ΣΧΑΥΕΡΓΕΣΧΙΧΤΗ ΒΟΜ ΑΛΤΕΠ ΗΕΕΠΗΗΑΥΣ

Ein Lichtengrunder erzählt:

„Also. Früher, in der dunklen Zeit, als alles im Argen lag, da herrschte hier in der Gegend der Schwarze Hagen. Das war ein recht grausamer Gesell, der die Zwölfe nicht achtete und das Volk ausbeutete. Die Steuern trieb er mit harter Hand ein und steckte das Silber in die eigene Tasche! Mit den Jahren aber wurde es immer schlimmer mit ihm, und schließlich fing er an, den jungen Mädchen aus der Gegend nachzustellen. Seine Waffenknechte holten immer wieder eine aus ihrem Haus, von den Eltern fort, und schleppten sie rauf zum Herrenhaus. Und keine von denen hat man je wieder gesehen! Aber manchmal, wenn grad wieder eine bei ihm war, und der Wind richtig stand, dann konnte man in der Nacht ihre Schreie hören, dass einem ganz anders wurde. Und in solchen Nächten wurde auch das Vieh im Stall ganz närrisch, und im Wald hörte man die Eulen schreien – und das verheißt nichts Gutes! So trieb er es eine Zeit lang, aber dann ereilte ihn der Zorn der Götter. Es ward ihm bestimmt, dass sein Haus zugrunde gehen sollte, und so geschah es auch: seine Kinder starben, das Pech klebte an seiner Herrschaft, das Gesinde lief ihm davon und das Anwesen verfiel. Nicht einmal das Geld, das er den Bauern abgepresst hatte, freute ihn mehr. Er blieb ganz allein in seinem Elend zurück, und in einer dunklen Nacht ist er dann gestorben. Ob ihn Boron vor die Seelenwaage befohlen hat oder ob der Namenlose ihn geholt hat – wer weiß das schon? Aber Ruhe findet er keine, und seitdem geht er in den alten Mauern um. Jede Nacht muss er aus seinem Grab heraus, und wehe dem, den er dann erwischt! Und um ihn heulen und klagen die armen Frauen, die er umgebracht hat, dass es ihm in alle Ewigkeit in den Ohren gellen soll. So ergeht es halt jedem, der sich gegen die Zwölfe versündigt!“

Die Geschichte hat sich ursprünglich aus den tatsächlichen Begebenheiten der Hexenjagden entwickelt. Seit zehn Jahren ist Marlina jedoch emsig dabei, Hagens Rolle immer düsterer erscheinen zu lassen, und sie hat in dieser Zeit so manchem Kind, das inzwischen erwachsen geworden ist, ihre Version erzählt. Mit der Zeit wurde so aus der Geschichte von Hagen, dem Hexenjäger die Legende vom Schwarzen Hagen. Der einzige, der sich außer Marlina noch an die tatsächlichen Ereignisse erinnert, ist der alte Marbert Ganterode.

Wenn die Helden sich bei mehreren Dörflern nach der Geschichte erkundigen, können Sie kleine Details abwandeln. Manchmal heißt es, Hagen suche nach einer neuen Braut und könnte erlöst werden, wenn eine unschuldige Jungfer ihm ohne Angst gegenübertreten würde; andere meinen, er bewache immer noch das Silber, das er zu Lebzeiten unterschlagen hatte.

ANHANG II – ZEITLEISTE

Die Jahreszahlen der ersten Spalte gehen davon aus, dass das Abenteuer im Herbst des Jahres 1029 BF spielt. Um das zeitliche Verschieben zu erleichtern und Ihnen bei Nachfragen der Spieler das Herumrechnen zu ersparen, enthält die zweite Spalte zusätzlich auch noch relative Zeitangaben:

948 BF	vor 81 Jahren	Der 20jährige Hagen wird nach dem Tod seines Vaters der neue Herr auf Gut Lichtengrund.
966 BF	vor 63 Jahren	Hagen zeugt mit der Schankmagd Lore eine uneheliche Tochter, Tarja.
971 BF	vor 58 Jahren	Die 19jährige Marlina verlässt Lichtengrund, um sich einer Abenteurergruppe anzuschließen.
973 BF	vor 56 Jahren	Hagens Frau Doride stirbt trotz der Pflege durch Marlinas Zwillingsschwester Milana an einem Fieber. Hagen macht Milana für den Tod seiner Frau verantwortlich und lässt sie, nachdem ihre Magie sie vor dem Scheiterhaufen schützt, bei lebendigem Leibe kochen.
973-974 BF	vor 56-55 Jahren	Hagen erklärt den Hexen des Landstrichs den Krieg. Innerhalb von zwei Jahren sterben sieben weitere Frauen – manche davon nicht einmal Hexen – in seinem „Hexenkessel“.
978 BF	vor 51 Jahren	Marlina kommt nach Lichtengrund zurück, erfährt von Milanas Tod und schwört Hagen und seiner Linie Rache. Sie versammelt Hexen, die sie auf ihren Reisen kennengelernt hat.
979 BF	vor 50 Jahren	Hagens Tochter Trivialind erliegt den von den Hexen geschickten Pocken.
980 BF	vor 49 Jahren	Hagens Sohn Leomar wird von seiner eigenen Hundemeute, die von den Hexen kontrolliert wird, zerrissen. Niemand wagt es, sich den Tieren zu nähern, sie verhungern in ihrem Zwinger.
982 BF	vor 47 Jahren	Hagen von Lichtengrund, durch den Tod seiner Kinder und durch die stetigen Flüche der Hexen in den Wahnsinn getrieben, setzt seinem Leben ein Ende. Marlinas Rache scheint erfüllt. Sie kehrt ihrer Heimat den Rücken und zieht in den Blautann, wo sie bei Luzelin wieder neuen Halt findet.
987 BF	vor 42 Jahren	Tarja, die wie ihre Mutter als Schankmagd in der Dorfschänke arbeitete, heiratet Alrik, den Sohn des Wirtes.
990 BF	vor 39 Jahren	Tarjas Sohn – und damit Hagens Enkel – Torben wird geboren.
1018 BF	vor 11 Jahren	Nach dem Tod von Luzelin beschließt Marlina, nach Lichtengrund zurückzukehren. Als „Line aus Buchenhain“ siedelt sie sich im Dorf an und fügt sich mit der Zeit gut in die Dorfgemeinschaft ein. Zunächst ahnt sie nicht, dass Torben von der verhassten Linie derer von Lichtengrund abstammt.
HES 1028 BF	vor einem Jahr	Als Torben mit zunehmendem Alter – und stärkerem Alkoholkonsum – seinem Großvater immer ähnlicher wird, erkennt Marlina, dass ihre Rache unvollendet ist und ersinnt einen neuen Plan.
PER 1028 BF	vor 6 Monaten	Brin beginnt sich in der Umgebung des Herrenhauses herumzutreiben und entdeckt schließlich den Kessel durch das Loch in der Außenmauer. Kurz darauf beginnt der Bau des Badehauses.
RAH 1028 BF	vor 4 Monaten	Rechtzeitig zu den Feierlichkeiten zu Ehren der Schönen Göttin wird unter Mithilfe des ganzen Dorfes das Badehaus fertiggestellt.
RON 1028 BF	vor 2 Monaten	Der Geweihte Ulfried bemerkt, dass sich Torbens Gemüt verdüstert. Er beginnt, ihn zu beobachten.
TRA 1029 BF	jetzt	Kurz vor der Vollendung von Marlinas Rache erreichen die Helden Lichtengrund.

ΑΠΗΛΙΓ ΙΙΙ – DRAMATIS PERSONAE

ΤΟΡΒΕΝ ΟΠΤΕΡΗΑΓ, VULGO „FALKEΠWΙRT“

Der Gastwirt von Lichtengrund ist ein hochgewachsener und kräftiger Mann, der allerdings mit den Jahren ein kleines Bäuchlein angesetzt hat. Seine kurzen, dunkelbraunen Haare lichten sich bereits, der Haaransatz ist schon recht hoch gewandert. Auf den ersten Blick fällt die eindrucksvolle Hakennase auf, die Torben den Spitznamen „Falkenwirt“ eingebracht hat. Die Nase würde tatsächlich einem Falken oder auch einem Adler alle Ehre machen. Obwohl der Wirt gerade erst auf seinen vierzigsten Götterlauf zugeht, wirkt er älter. Das liegt daran, dass er einem guten Tropfen durchaus nicht abgeneigt ist und dann oft deutlich zu spät ins Bett findet, was ihm ein etwas verlebtes Aussehen beschert hat. Durch die Falten, die sich bereits auf seinem Gesicht zeigen, scheint es manchmal so – vor allem bei schlechtem Licht – als hätte der Wirt einen harten, fast grausamen Zug um den Mund. In solchen Momenten ist er seinem Großvater wie aus dem Gesicht geschnitten.

Wird der Falkenwirt mit Hellsichtsmagie untersucht, ist mit dem ODEM eine schwache Reststrahlung im Bereich seines Kopfes und seines Herzens nachweisbar (die Folge der stetigen Beeinflussung). Unmittelbar nach dem Baden ist diese Strahlung stärker. Mit einem ANALYS lässt sich das Merkmal *Einfluss* nachweisen und außerdem feststellen, dass kein aktiver Zauber auf dem Wirt liegt. Zauber wie ein BLICK IN DIE GEDANKEN oder ein SENSIBAR EMPATHICUS lassen den Abgrund erkennen, an dessen Rand Torben bereits steht. Immer wieder tauchen Gewaltfantasien auf, tiefe Depressionen wechseln sich mit plötzlich hochbrodelndem Zorn ab. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Wirt diesen Einflüssen erliegt.

ΜΑΡΛΙΝΑ ΕΡΛΕΠΗΟΛΜ, VULGO „DIE ALTE LINE“

Die alte Line geht auf die Achtzig zu, und das sieht man ihr auch an: ihr Gesicht ist faltig und runzlig, sie geht stets leicht gebeugt und mit hängenden Schultern. Nur die wachen, hellen Augen deuten darauf hin, dass sie sich für ihr Alter eigentlich ganz gut gehalten hat. Da Marlina ihr ganzes Leben lang mit heilkräftigen Kräutern zu tun hatte, ist auch ihr körperlicher Zustand besser, als man es auf den ersten Blick vermuten würde. Normalerweise trägt die alte Frau einfache Kleider in grau und braun. Ihr schlohweißes, dünnes Haar ist zu einem schmalen Kranz geflochten, der um ihren Kopf liegt.

Marlina ist eine Hexe von durchaus beachtlicher Erfahrung. In ihrer Zeit als fahrende Abenteurerin hat sie ein paar Dinge gelernt, die ihren ortsgebundenen Schwestern meist verborgen bleiben – darunter auch Anrufungen, die sich an eine sehr dunkle Seite der Erdmutter wenden. Ihr Eulenvertrauter Nebelschwinge ist es gewöhnt, die meiste Zeit von ihr getrennt zu sein, um im Dorf kein unnötiges Aufsehen zu erregen. In ihrer geheimen Höhle im Wald, wo auch Marlinas Kessel und die anderen Sachen lagern, die sie für ihre Hexereien benötigt, verbringt sie ein, zwei Nächte in jedem Monat – und zu dieser Zeit kann auch Nebelschwinge ihr so nah sein, wie es sein sollte.

Marlina ist zwar die Gegenspielerin in diesem Szenario, die die Ausrottung einer eigentlich unschuldigen Familie plant. Bedenken Sie aber, dass sie keine Paktiererin ist und auch nicht aus ureigenem bösem Antrieb handelt. Wenn nicht der alte, lang totgeglaubte Hass wieder aufgelebt wäre, wenn der Wunsch nach Rache nicht ihr Innerstes verzehrte, wäre Marlina nichts weiter als eine nette, alte Frau.

Marlina Erlenholm

Geb. 952 BF **Haarfarbe** weiß **Augenfarbe** grau

MU 15 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 14 **GE** 9 **FF** 11 **KK** 8 **KO** 10 **LeP** 45 **AuP** 38 **AsP** 61
MR 12

Wichtige Talente: Menschenkenntnis 11, Überreden (Lügen) 12, Heilkunde (Seele) 14

Wichtige Zauber: TRAUMGESTALT 15, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT 10, RADAU 11, KRÄHENRUF 9, HEXENGALLE 10, GROSSE GIER 13

Sonstiges: SF *Traumgängerin*. Marlina beherrscht nach Belieben all jene Hexenflüche, mit denen Sie ihre Gruppe quälen möchten.

