

## The Kings Men

– ein Kurzabenteuer für alle gängigen Fantasy-Systeme

### Besonderes:

- Für die meisten Fantasy-Systeme geeignet.
- Erfahrung der Gruppe egal, Gegner können leicht angepasst werden.
- Gut als ein-oder-zwei Abende-Abenteuer spielbar, auch auf einer längeren Reise zu integrieren.
- Besonders schön für Gruppen mit wechselndem Spielleiter, da dessen Charakter mitgehen, aber bereits in der Anfangsszene als "Pfand" zurückbleiben kann.
- Das Abenteuer sollte in einer regelmäßig, aber nicht zu dicht besiedelten Kulturlandschaft spielen, am besten am Rande eines Königreiches.

### Anlass:

Ein Wanderzirkus zieht durch die Lande, normalerweise ein Anlass zur Freude für Jung und Alt. Dieser jedoch – genannt "The Kings Men", ist etwas anders. Der Zirkus besteht mehr oder weniger aus einer Ansammlung verfluchter Seelen auf ihrer letzten Reise. Auf dem Weg in die Hölle allerdings sammeln sie noch fleißig Begleiter um sich, der genaue Grund ist unwichtig – sei es ein dunkler Trieb, ein Hunger nach Leben oder der Wunsch, den Höllenfürsten gnädig stimmende Geschenke mitzubringen. Tatsache ist, dass der Zirkus nach bester Rattenfänger-Manier die Kinder eines jeden Ortes, den er durchquert, mit sich zieht. Diese folgen dem Geisterzirkus auf seinen verschlungenen Wegen über die Geisterpfade, sie sind selbst schon berührt vom Schattenreich und verfallen ihm in jeder Nacht mehr. Die Menge an Zuschauern wächst so Nacht um Nacht an, bis das Zirkuszelt voll ist und die Kings Men die Hauptstadt erreichen, in der ihre Reise ins Dunkel einst begann.

### Hintergrund:

Ganz einfach, die Kings Men waren mehr oder minder das Resultat eines Dämonenpaktes, den ihr Zauberer arrangiert hatte. Sie reisten lange als erfolgloses und angefeindetes Pack durch das Land. Nachdem in einer Kleinstadt ein Kind verschwunden war (dahinter steckte tatsächlich der pädophile Bürgermeister) drohte ein Lynchmob ihnen den Garaus zu machen. Nach dem Tod ihres Anführers willigten die anderen in den Dämonenpakt ein, um ihr Leben zu retten. So kam eins zum anderen, auf Dauer gab es kein Zurück, sondern immer nur ein Weiter, und bald gab ein Kings Man nach dem anderen seine Seele für den ein oder anderen Gefallen hin. Die Truppe wurde im Laufe der Zeit eine der bekanntesten im ganzen Land, und für einige Zeit spielten sie in der Hauptstadt exklusiv für den königlichen Hof und badeten im Ruhm. Allerdings ging hierfür ihre letzte Seele drauf... Als ihr – unersetzlicher – Hochseilartist einen Unfall erlitt und im Sterben lag, verlangte der Dämon, dem das alles zu langweilig werden drohte, eine reine Kinderseele, die ihm der Zirkus-Zauberer in einem dunklen Ritual beschaffte. Nach einigen weiteren Ungelegenheiten waren in der Hauptstadt ein Dutzend Kinder verschwunden, darunter eins vom Hofe, und der komplette Zirkus musste die Flucht ergreifen. Unter Zuhilfenahme einiger Kinderseelen, die auf Gastvorstellungen in kleinen Weilern gesammelt wurden, konnten sie eine ganze Zeit ihre Verfolger in die Irre führen. Die jedoch hatten inzwischen die übernatürliche Ursache erkannt, und eine Magierin und ein Priester [*Inquisitor*] begleiteten die Häscher. In einer dunklen Sturmnacht stellten

sie die Zirkusleute. Eine kleine, aber heftige Schlacht entbrannte, der Dämon unterstützte die eine, Magie und Wunder die andere Seite. Letztendlich war der Kampf der Kings Men vergebens, aber von ihren Häschern überlebte nur der Priester. Dieser musste ebenfalls seinen Preis bezahlen und zog sich, nach dem er einen knappen Bericht in die Hauptstadt geschickt hatte, in ein Kloster zurück. Nun, einhundert Jahre später, ist der Zirkus zurück...

#### Einstieg:

Die Charaktere ziehen mal wieder gerade so untätig durch die – nicht allzu dicht besiedelten – Lande, als sie in der Nähe eines kleinen Weilers [*Schwarzenborn*] von einer ausgesandten Spähergruppe entdeckt werden, die schreiend zum Dorf zurückläuft. Je nach ihrem Verhalten (es sei denn, sie flüchten einfach) sind sie kurze Zeit später von einem verängstigten, aber wilden Lynchmob von circa 50 Personen umgeben. Die Leute fordern nach einigem aggressiven Hin und Her – niemand sollte ernsthaft zu Schaden kommen – “die Kinder” zurück. Besonders lustig werden die folgenden Verhandlungen, wenn die Gruppe einen Schwarzmagier oder irgendeinen anderen Angst einflößenden Charakter dabei hat. Notfalls kann die Priesterin [*Periane Gorwulfsdottir*] des Dorfes vermittelnd eingreifen. So ganz glauben die Dörfler den Charakteren ja nicht, aber wenn diese sich bereit erklären, der Sache mit den verschwundenen Kindern auf den Grund zu gehen UND ein wichtiges Pfand im Dorf zurücklassen, dann lassen sie vorerst von ihren Mordabsichten ab. Das Pfand kann eine wertvolle Waffe oder Rüstung, ein Charakter (der des Spielleiters) oder ein tolles Reittier, das solange gegen eine Schindmähre eingetauscht wird, sein.

Die Dörfler wissen nicht viel zu berichten: Alle Kinder zwischen fünf und fünfzehn Jahren, es sind insgesamt 14, sind seit zwei Nächten verschwunden. Da es in der betreffenden Nacht regnete, waren keine Spuren zu finden. Bei genauerem Nachfragen lässt sich noch erfahren, dass eine alte, allein stehende Frau ihren Sohn in Richtung Norden hat verschwinden sehen. Weitere Hilfestellung können die Dörfler den Charakteren nicht bieten. Als Gegenleistung bieten die Dörfler die heilige Reliquie ihres Tempels an, eine (permanent) geweihte bzw. magische Waffe (eines Geweihten würdig, aber von einem Charakter zu führen.) [*Streitkolben – kein Sonnenszepter*] Die Priesterin des Tempels zeigt den Charakteren die Waffe (WICHTIG!), aber sie übergibt sie ihnen noch nicht.

In der Tempelchronik lassen sich noch Hinweise auf die Ereignisse vor hundert Jahren finden, als hier in der Gegend ein berühmter Wanderzirkus von unbekanntem Krieger niedergemacht wurde. Allerdings sollte das zum jetzigen Zeitpunkt noch niemand finden, sofern nicht explizit danach gesucht wird. Die Chronik verzeichnete keine Überlebenden. Kurze Zeit später tauchte übrigens die heilige Waffe im Tempel auf, die seitdem die Reliquie des Dorfes ist. Tatsächlich hatte der damalige Dorfpriester [*Torbern*] das Schlachtfeld im Wald gefunden und die Waffe des königlichen Priesters an sich genommen, ohne irgendjemandem davon zu berichten. Vor lauter Furcht vor dem unheiligen Ort hatte er keine der Leichen begraben können, und das schlechte Gewissen ließ ihn schweigen.

#### Fortlauf:

Nun beginnt eine Suche und Verfolgungsjagd ins Ungewisse. Der Zirkus nimmt dabei den entgegengesetzten Weg, den er vor hundert Jahren eingeschlagen hat, sein Ziel ist die Hauptstadt, um gleichsam alles Geschehene rückgängig zu machen. Dabei tauchen die Zirkusleute nur des Nachts auf, als Gespenster, deren Wirkungsbereich auf das Zirkuszelt und dessen nähere Umgebung beschränkt ist. Die im umliegenden Bereich

heimischen Kinder werden durch ihre Träume zum Zelt und weiter geführt und folgen, unter einem Geisterbann stehend, der alten Route des Zirkus'. Sie marschieren tagsüber als wortloser Zug von Schattengestalten und reagieren nicht auf ihre Umwelt. Dabei meiden sie, wie seinerzeit der Zirkus, die meisten Dörfer. Alle ein bis zwei Tage jedoch halten sie unweit einer Ansiedlung und errichten das mitgeführte Zirkuszelt. In diesen Nächten kommen die Geister der Zirkusleute aus dem Boden geschwebt und veranstalten ihre Vorstellung, so wie sie es vor einhundert Jahren taten. Bei jeder Vorstellung gesellen sich die Kinder des jeweiligen Dorfes dazu und schließen sich der Gruppe an, die noch vor Morgengrauen das Zelt abbricht und weiterzieht.

Die Charaktere folgen dem Hinweis nach Norden und stoßen bald auf Spuren des Kinderzuges. Vor allem die Lagerstätten des Zirkus lassen sich erkennen, Lichtungen im Wald oder Plätze unweit eines Dorfes, auf denen alles Leben abgestorben scheint. Nach zwei Tagen kommen sie in der Nähe eines Dorfes vorbei, in dem ebenfalls die Kinder verschwunden sind. Auch hier kann eine Auseinandersetzung mit dem Mob folgen, aber die Charaktere sollten durchaus die heimgesuchten Dörfer besuchen, um weitere Hinweise zu erhalten. Zunächst einmal erfahren sie von Alpträumen, die viele der Kinder bereits ein oder zwei Nächte vor ihrem Verschwinden heimgesucht hatten. Der nächste Hinweis könnte die Bemerkung eines älteren Dorfbewohners sein, der von seinem Großvater ebenfalls eine Geschichte über das Verschwinden von Kindern gehört hat. Das sollte die Charaktere früher oder später zum Nachforschen in der Vergangenheit bringen. Neben dem Verschwinden der Kinder vor einhundert Jahren können sie folgende Informationen ermitteln: Eine Zirkusgruppe scheint unmittelbar zuvor durchgezogen sein, vielleicht gab es Diebstähle von Nahrungsmitteln oder Waffen, oder einen Platzverweis des Dorfbüttels, die verzeichnet wurden. Außerdem durchquerte eine Gruppe aus Kriegern des Königs unmittelbar darauf das Dorf und konfiszierte erbarmungslos alle Nahrungsmittel, ein ungewöhnliches Ereignis. Tendenziell ist die Erinnerung in Familien, in denen Kinder verschwunden sind, am ehesten weitergegeben worden. Gegebenenfalls können die Charaktere einen Angehörigen einer der langlebigen Rassen, einen Elfen oder Zwerg, treffen, der seit über hundert Jahren in dem Dorf wohnt und sich noch an den Zirkus erinnert. Erst wenn sie erkannt haben, dass sich hier ein Ereignis zu wiederholen scheint, holen sie den Zirkus ein.

#### Der Zirkus:

Wenn die Charaktere den Zug der Kinder, es sind inzwischen knapp hundert, erreichen, so stellen sie zuerst fest, dass er sich unter dem Schutz eines dunklen Schleiers fortbewegt, Reste eines Zaubers des einstigen Zirkus'. Dabei kann es sich um Nebel handeln, oder die Schatten am Waldrand erscheinen einfach tiefer als sonst. Dieser dunkle Schutzmantel wirkt nur auf zufällige Beobachter, wer gezielt nach dem Zirkus sucht und weiß, wonach er Ausschau hält, durchschaut ihn. Auch so kann die Entdeckung herausgezögert werden, bis die Charaktere genug Informationen gesammelt haben. Der Schutzmantel wirkt tagsüber und auch nachts. Die Kinder reagieren nicht auf ihre Umwelt, sie stapfen blass und schweigend geradeaus, ihrem unbekanntem Ziel entgegen, und sind dabei durch die Charaktere vorerst nicht aufzuhalten. Einige von ihnen tragen Stangen, Bretter und Seile bei sich. Kommunikation bleibt ausgeschlossen, den Charakteren bleibt nichts anderes übrig, als dem Zug zu folgen und abzuwarten. Bei Einbruch der Nacht halten die Kinder an einem geschützten Platz unweit eines Dorfes und beginnen völlig mechanisch, das Zirkuszelt zu errichten. Es ist ein großer Rundbau aus schwarzem Stoff, die

ausgefranst und zerfetzten Ränder wehen im Wind. Die mitgeführten Bretter werden zu Sitzbänken zusammengesteckt, auf denen die Kinder Platz nehmen und abwarten. Die Charaktere sollten der ersten Vorstellung der Geister beiwohnen. Diese kommen um Mitternacht als dunkle, erst kaum wahrnehmbare Schemen aus dem Boden gekrochen. Eine seltsame Musik setzt ein (schöner Hintergrund: Sopor Aeternus), und die Vorstellung beginnt allmählich. Im Laufe des Abends gewinnen die Geister an Substanz zurück und werden immer deutlicher erkennbar, während sie ihre Künste aufführen. Seilartisten, Gladiatoren, Clowns, Tierbändiger mit Geistertieren geben ihr Bestes. Das mechanische Element der Kinder und der ersten, orientierungslosen Schemen steigert sich nach und nach zu einem Fest voll düsterer, rauschhafter Lebendigkeit, die Kinder jubeln und klatschen mit verzückten Gesichtern auf ihren Bänken, die Musik – inzwischen sind Musikanten-Geister erkennbar – wird immer wilder. Irgendwann kommt wieder etwa ein Dutzend Kinder ins Zelt, weniger ausgezehrt wirkend als die Anwesenden, und gesellt sich zum Zug. Die Charaktere können sich prinzipiell unter die Kinder mischen, ohne aufzufallen. Allein der Magier und die Wahrsagerin der Truppe scheinen sie zu registrieren, aber vielleicht bilden sie sich das auch nur ein?

Noch lange vor der Morgendämmerung verschwinden die Geister, die Kinder räumen das Zelt zusammen und ziehen weiter.

Es könnte Tage so weiter gehen, bis die Hauptstadt erreicht ist, wenn die Charaktere nicht irgendwann die einzige Lösung erkennen: Der Fluch der Zirkusgruppe hängt an der materiellen Komponente, die die größte Symbolkraft des Zirkus darstellt: dem Zelt. Erst wenn die Charaktere das Zelt in ihre Gewalt bringen, was kein großes Problem darstellt, und es nicht weiter aufbauen, werden die Geister verschwunden bleiben und die Kinder ihnen folgen. Das Vernichten des Zeltes sollte nicht stattfinden, immerhin sind die Kinder an es gebunden. Notfalls ist es einfach "magisch unzerstörbar", oder, etwas eleganter, taucht einfach am nächsten Tag wieder im Gepäck der Kinder auf, wenn die Charaktere gerade nicht hinschauen. Immerhin ist es nur ein Abbild, ein Geisterzelt, das nur die Funktion hat, die Kinder hinter sich herzuziehen. Der Bann ist in keinem Fall gebrochen, im Gegenteil, die Kinder werden immer schwächer, vielleicht beginnen die ersten bald zu sterben. Die einzige Möglichkeit, den Fluch zu beenden ist klassisch: Die Geister müssen ihre letzte Ruhestatt bekommen und in gesegneter Erde begraben werden. Dazu müssen die Charaktere, einschließlich Kinder und Zelt, zurückkehren auf das Schlachtfeld in der Nähe des ersten Dorfes [*Schwarzenborn*].

Wenn die Charaktere nicht von alleine auf diese Lösung kommen, kann die alte Wahrsagerin des Zirkus Hilfe leisten, neben dem für den Dämonenpakt verantwortlichen Magier die einzige der Geister, die ihre neue Existenz erkennt und überhaupt handeln kann, wenn auch sehr eingeschränkt. Die Charaktere können dem Zirkus noch eine Weile folgen und nach weiteren Hinweisen suchen. Sie finden ihn in jedem Fall wieder, auch wenn sie sich von seiner Route entfernen, um die Dörfer der Umgebung auf der Suche nach weiteren Hinweisen zu besuchen. Im Laufe einer der folgenden Vorstellungen sollten die Charaktere der Wahrsagerin, die ihre geisterhaften Dienste im Eingangsbereich des Zeltes anbietet, über den Weg laufen. Außer ihr befinden sich dort noch einige Geister, die gebrannte Mandeln und Maronen verkaufen oder Bodypaintings anbieten. Die Wahrsagerin kann die erlösende Vision anbieten. Eine andere Möglichkeit ist der Besuch einer lebendigen Hexe oder Wahrsagerin aus einem der Dörfer, die der Geisterzirkus heimsucht. Sie kann die Vision ihrer vor hundert Jahren verstorbenen "Kollegin" an die Charaktere vermitteln. Gleiches ist natürlich auch einer eventuell zu den Charakteren gehörenden

Hexe oder Wahrsagerin möglich, oder einem anderen Charakter, der zu Traumgesichten neigt.

#### Die Vision:

Die Vision zeigt die letzte Schlacht der Zirkusgruppe auf der Lichtung in der Nähe des zuerst von den Charakteren besuchten Dorfes. Das Zelt steht lichterloh in Flammen, aus dem Inneren ertönen die Schreie verbrennender Kinder. Stinkender Rauch erfüllt das Schlachtfeld. Zwischen den Rauchschwaden wogt der Kampf zwischen den ungleichen Parteien: Auf der einen Seite die ausgesandten Ritter des Königs, hochgerüstet und – zumindest anfangs – in geordneter Schlachtreihe vorgehend, verstärkt durch eine Magierin und einen Priester. Auf der anderen Seite kämpft die Zirkustruppe, der Magier wirft seine unheiligen Zauber, die Tierbändiger lassen ihre Löwen und Bären los, das Gladiatorenpaar wirft sich in die Schlacht, die Akrobaten werfen Messer und springen von den Bäumen. Die Vision folgt in jedem Fall der Perspektive der Seherin des Zirkus, also werden die Charaktere in die Reihen der Zirkusleute gedrängt.

Deren Niederlage ist unvermeidbar, allerdings wüten die Kreaturen der Tierbändiger und die Zauber des Magiers derart unter den Angreifern, dass auch diese fast ausnahmslos ins Gras beißen. Die letzten Momente der Vision zeigen das verwüstete Schlachtfeld, mit den ineinander verbissenen Leichen der Ritter und der Zirkusleute. Das Zelt ist fast ganz heruntergebrannt, der Gestank der schwelenden Kinderleichen erfüllt nach wie vor die Lichtung. Der einzige Überlebende, der Priester [*Inquisitor*], geht auf die Seherin, und somit auf die Zuschauer, zu. Er ist nur leicht verletzt, aber sein Gesicht ist von Ekel und namenlosen Schrecken erfüllt. Tränen der Fassungslosigkeit rinnen über sein Gesicht, als er die Waffe erhebt – die heilige Waffe des ersten Dorfes übrigens! – und zuschlägt. Die Vision endet abrupt.

#### Der Rückweg:

Hoffentlich kommen die Charaktere nun auf die Idee, dass dieses Drama nur in dem Dorf zu lösen sei, in dem für sie alles begonnen, und für den Zirkus offenbar alles geendet hat. Sie müssen mit dem Zelt zurückkehren, nur so folgen ihnen die immer geisterhafter werdenden Kinder. Sofern die Charaktere es nicht verhindern, wird auch auf der Rückreise jede Nacht das Zelt errichtet, und die Vorstellung findet statt. Sollte der Zug eine etwas andere Route nehmen, vielleicht um auf dem Hinweg gesäten Ärger zu entgehen, stoßen sogar noch weitere Kinder dazu. Nun führen also die Charaktere den Geisterzug an. Zu diesem Zeitpunkt macht es noch keinen Sinn, die Kinder zurückzubringen.

Die folgenden Ereignisse sollten am Mittag oder am frühen Nachmittag stattfinden. Vielleicht sollten die Charaktere, wenn sie zurück im ersten Dorf sind, nicht dort einmarschieren, sondern nur mit ein oder zwei Leuten dort hingehen. Sie benötigen, gegebenenfalls neben weiteren Informationen, dringend ein paar Grabwerkzeuge, die geweihte Waffe und unbedingt die Priesterin [*Periane*] des Ortes. Wenn diese von der Geschichte der Reliquie erfährt, kann sie sich vorstellen, dass der damalige Dorfpriester irgendwie Mist gebaut hat und ist begierig, das wettzumachen. Außer ihr kann das tatsächlich niemand: nur ein Nachfolger des Dorfpriesters [*Torbern*], der den Fluch auf sein Dorf ausgeweitet hatte, weil er zu feige zum Bestatten der Toten gewesen war, ist dazu in der Lage.

### Knietief in Knochen:

Die Kinder ziehen derweil von alleine weiter zur leblosen Lichtung und errichten das Zelt. Sie folgen ihm nun nicht mehr, sondern der Anziehungskraft des verfluchten Ortes. Wenn die Charaktere aus dem Dorf mit Waffe und Priesterin die Lichtung erreichen – sie müssen dazu nur den Kindern folgen – ist das Zelt bereits errichtet, selbst wenn sie es gar nicht bekommen haben. Die Kinder sitzen erwartungsvoll darin und warten auf das Ende.

Es sollte nun später Nachmittag sein, nur noch wenige Stunden bis zum Erscheinen der Geister. Allen ist klar, dass diese Nacht anders ablaufen wird. Die restlichen Stunden sollten zum Graben genutzt werden. Aus dem leblosen Boden ragen zwischen toten Ästen und totem Laub überall Knochen und Waffenreste hervor, die ganze Lichtung ist übersät davon. Das Zirkuszelt steht auf einem ganzen Haufen kleinverbrannter und verkohlter Knochen.

Die Charaktere, zusammen mit der Priesterin und eventuell mitgebrachten Dorfbewohnern, haben nun Zeit bis Mitternacht, so viele der Leichen wie möglich zu begraben und die Erde zu weihen. Auch ein Massengrab ist möglich. Das Weihen der Lichtung hingegen reicht nicht aus, immerhin ist sich die Priesterin dessen bewusst. Die Charaktere waten knietief in Knochen, Zirkusleute und Ritter sind meist nicht mehr auseinander zu halten.

Um Mitternacht dann kommt Bewegung in die ganze Sache: Aus dem Boden der Lichtung kriechen wieder schwarze körperlose Schemen, um ihre alten Körper in Besitz zu nehmen. Bereits in gesegneter Erde begrabene Leichen sind ausgenommen, sie sind bereits erlöst. Die Anzahl der kämpfenden Skelettgeister ist dabei selbstverständlich von der Kampfstärke der Charaktere abhängig. Die Priesterin [*Periane*] unterstützt die Charaktere mit vollem Einsatz, allerdings sollte sie unbedingt überleben! Die auferstandenen toten Körper bemühen sich, die Schlacht von damals wieder aufzunehmen, in jeder Hinsicht. Zuerst einmal gehört dazu das Abbrennen des Zeltes. Im Zelt sitzen aber nach wie vor die Kinder, die Ränge gefüllt mit Geisterkindern, Lebende und Tote gebannt auf den Beginn der Vorstellung wartend. Wenn die Charaktere das Zelt verteidigen, wenden sich schnell beide Parteien, Ritter und Zirkusleute gegen sie. Sie benutzen die vermutlich von den Charakteren zum Erhellern der Lichtung benutzten Fackeln und versuchen, sich zum Zelt durchzuschlagen und es anzuzünden. Als besonderer Gegenspieler kann hier der untote Dämonenpaktierer-magier der Zirkusgruppe auftreten, der auch als Einziger mit einer gewissen Intelligenz beseelt (falsches Wort) ist. Kleinere Brände des Zirkuszeltes können mit Zaubern oder Erde gelöscht werden, ein größeres Feuer allerdings würde schnell das ganze Zelt verzehren und alle Kinder töten.

Wenn alle Skelette ein zweites Mal getötet wurden, hat das Begraben bis zur nächsten Mitternacht Zeit, erst dann ist der Fluch dauerhaft und endgültig gebrochen.

Sind alle Skelette, einschließlich der Kinderknochen, begraben, ist auch der Bann über die überlebenden Kinder gebrochen. Die völlig Entkräfteten erinnern sich an kaum etwas, nur Alpträume einer Zirkusvorstellung. Sie können im Dorf wieder aufgepeppelt werden, bevor die Priesterin, gegebenenfalls mit Unterstützung der Charaktere, sie zurückbringt.

### Das Ende:

Die Freude in allen Dörfern ist unsagbar groß, trotzdem wird keine große materielle Belohnung zustande kommen. Die Charaktere können auf jeden Fall ihre Wunden auskurieren und zu Regional-Helden werden, zumindest sofern nicht viele der Kinder gestorben sind. Außerdem erhalten sie die geweihte / magische Waffe als Belohnung,

je nach System auch die Möglichkeit zur Ausbildung bestimmter Fertigkeiten oder sogar göttliche Gnade, Karmaenergie für Geweihte, etc.

### Dramatis Personae:

#### *Periane Gorwulfsdottir:*

Die junge Perainegeweihte des Dorfes Schwarzenborn. Sie ist Tochter eines in Festum gestrandeten Thorwalschen Händlers und einer Bornländerin, und das sieht man ihr an. Sie ist Anfang zwanzig, blond, blauäugig und relativ kräftig gebaut, ein fröhliches, offenes Gesicht. Sie ist erst seit einem knappen Jahr im Dorf, und die Einwohner sind noch nicht so recht warm geworden mit ihr.

Notfalls kann in der Endschlacht Periane ganz gut die Praioswaffe schwingen.

#### *Torbern:*

Dorfpriester von Schwarzenborn vor einhundert Jahren. Er war etwas tiefer als die anderen Dorfbewohner in die Affäre der verschwundenen Kinder verwickelt. Torbern war den Häschern gefolgt und hatte so am Tag nach der Schlacht die Lichtung entdeckt. Der Inquisitor war bereits abgelegt, aber sein Streitkolben glitzerte noch inmitten all der Leichen. Torbern war von allem so entsetzt, das er zwar die Waffe an sich riss, aber schnellstens das Weite suchte und alles verschwieg. Über die Waffe berichtete er nur, er habe sie "im Wald gefunden." Aus der sorgsam gehüteten Dorfchronik lässt sich alles erkennen, auch der rasche geistige Verfall des Priesters in den folgenden zwei Jahren, bevor er wegen eines "Nervenfiebers" abgelöst wurde.

Stephan H.

Marburg, den 21. Oktober 2004, zwischen 12:00 und 16:00.