

Wespen



EIN D&D MYSTERY-ABENTEUER

GESCHRIEBEN UND GELEITET VON

Fenrir

(Michael P.)

Gespielt: am 29.03.2003, 05.04.2003 und 12.04.2003; im Steinbruch

Spielleiter: Michael

Spieler: Nick, Sven, Matthias, Andi, Phillip (Skrtsch)

29.3.2003

Kapitel 1: Rätsel um die Nacht des Feuers

Zeit: Herbst

Ort: irgendwo in der stark bewaldeten nördlichen Gegend des westlichen Reiches in der Provinz *Gamenar*
Die Charaktere waren auf dem Weg nach *Capor*, einer großen Stadt südwestlich der momentanen Position. Auf dem Weg dort hin übernachteten sie wie schon unzählige male zuvor auf einer kleinen Waldlichtung...

1. Nacht:

Traum 1 Nick:

Szene 1: Steht am Waldrand, vor ihm ein kleines Haus mit Veranda. Eine kleine Bank steht auf der Veranda.

Szene 2: Steht vor der Tür des Hauses

Szene 3: Steht im Wohnzimmer des Hauses

Szene 4: Sicht auf ein kleines Tischchen. Darauf liegen ein Paar schmucke Ohrringe aus Silber, ein goldenes Amulett in ovaler Form (schlicht, aber schmuck) und eine geschlossene sehr hübsche und teuer aussehende Schmuckschatulle

1. Tag:

Die Gruppe zieht weiter. Am Ende des Tages legt sie sich zur Ruhe...

2. Nacht:

Traum 1 Sven und Matthias:

Szene 1: Blick auf eine Steinmauer wie in einem Keller oder Verlies . Gefühl tiefer Trauer und Verzweiflung

Szene 2: Eisengitter

Szene 3: ein Schloß an einer Eisengittertür wird von der anderen Seite abgesperrt

Szene 4: es wird finster. Unbehagen breitet sich aus

Szene 5: Stille, Leere.....doch irgend etwas scheint sich in der Dunkelheit zu verbergen, auch wenn nichts zu hören oder zu sehen ist

Szene 6: Das ungute Gefühl: Man ist nicht allein!

2. Tag:

Die Gruppe erreicht kurz nach Mittag eine Waldlichtung auf der die Überreste eines abgebrannten Hauses stehen. Nick erkennt die Lichtung aus seinem Traum (Nacht 1). Nick durchsucht das Haus an der Stelle an der er das Tischchen gesehen hat und findet einen einzelnen Ohrring.

Nach weiterer Suche der Ruinen finden sie eine Bodenklappe. Sie öffnen die Klappe und entdecken die steile Treppe hinab in den Keller. Der Keller ist von den Flammen unversehrt geblieben, jedoch durch die Witterung stark in Mitleidenschaft gezogen. Vergammelte Speisevorräte. Hausrat. Kisten. Eine Holztür in schlechtem Zustand in einen weiteren Teil des Kellers. Die Tür bricht beinahe von alleine aus den Angeln. Dahinter ein Raum. In der Mitte ein Haufen kaputten Hausrates. An einer Wand eine Kommode. Darauf eine stark verstaubte Schmuckschatulle, welche Nick aus seinem Traum wieder erkennt. In einem hinteren Teil befindet sich eine Nische, etwa ein Meter tief und zwei Meter lang. Sie ist durch stabile Eisengitter vom Raum getrennt. Eine Eisengittertür, verschlossen. Hinter dem Gitter sitzt am Boden im Eck ein menschliches Skelett. Teilweise noch mit fleischlichen Überresten. Frauenkleidung. Lange braune Haare. Ein goldenes ovales Amulett mit dem Abbild einer Wespe eingraviert um den Hals.

Sven erkennt das Eisengitter aus seinem Traum. Nach eingehender Betrachtung der Schmuckschatulle räumt Nick den Haufen aus Hausrat vor die Kommode und geht dahinter in Deckung. Mit der Spitze seines Rapiers öffnet er die Schatulle durch einen Druck auf den kleinen Knopf an ihrer Vorderseite. Der Deckel springt auf und mit einem deutlich hörbaren Geräusch entströmt ein Luftzug, der Staub und Spinnweben aufwirbelt. Bei näherem Betrachten der Schatulle entdecken die Charaktere feine Kratzspuren an der Innenseite der Schatulle. Sie schließen die Schatulle wieder und lassen sie im Keller zurück. Nach einigem Hin und Her begraben sie das Skelett samt Amulett auf der Wiese vor dem Haus. Die Gruppe bricht auf Richtung *Firan*, dem nächstgelegenen Dorf. Nach etwa zwei Stunden Gehweg kommen sie bei Anbruch der Dunkelheit im Dorf an. Im örtlichen Gasthaus befragen sie den Wirt über das Haus. Er erzählt ihnen, daß dort bis vor ca. 3 Jahren eine böse Hexe namens Lasana wohnte, die hier im Dorf für ein paar seltsame Mordfälle verantwortlich gemacht wurde, worauf hin sich ein Teil der Dorfbewohner auf gemacht hat und ihr Haus abgebrannt haben. Was aus der Hexe wurde, darüber scheiden sich die Meinungen: manche sagen sie sei in den Flammen um gekommen, andere sagen sie hätte überlebt und sei nachdem ihr Heim verbrannt war von hier weg gegangen. Seither hatte man nichts mehr von ihr gehört oder gesehen. „Seltsame Morde?“ Es war vor etwa 3 Jahren. Der kleine Rasmal, er war erst 9 Jahre alt, spielte oft in dem Baumhaus neben dem Haus seiner Mutter Eonare (Ihr Mann, ein Holzfäller, war 7 Jahre davor bei einem Unglück beim Bäume fällen verstorben). Doch eines Tages stürzte er vom Baumhaus zu Tode nachdem er von einem Schwarm Wespen angefallen wurde. Das Wespennest war so groß wie zwei Fäuste eines Mannes und befand sich im Baumhaus, als sei es dort schon ewig gewesen. Doch da Rasmal dort beinahe täglich spielte konnte dies kaum möglich sein. Es wäre bestimmt schon zuvor aufgefallen.

Zwei Tage später verschwand Samina, die Heilerin und Kräuterkundige des Dorfes. Sie ging oft in den Wald um Pflanzen für ihre Tränke und Salben zu sammeln, doch an diesem Tag kam sie nicht wider. Als sie schon längst hätte zurück sein müssen machten sich die Dorfbewohner auf sie zu suchen. Man fand sie schließlich am nächsten Tag in der Nähe einer Quelle unweit des Dorfes. Wie es aussah hatte sie sich selbst die Augen und das ganze Gesicht ausgekratzt. Sie war kaum noch zu erkennen und ihre Hände waren beschmiert mit Blut. Um sie herum fand man etwa ein Dutzend toter Wespen.

Kurz darauf kam Lasana ins Dorf um wie ab und zu (etwa ein bis zwei mal im Monat) ein paar Dinge bei der Händlerin zu tauschen. (Sie tauschte meistens Beeren, Pilze und andere im Wald wachsenden Sachen gegen Haushaltsbedarfsmittel. Kornee, der Händlerin fielen dabei ungewöhnlich viele Insektenstiche an Lasanas Armen auf. Da Lasana so gut wie nie sprach (viele im Dorf sind davon überzeugt, daß sie überhaupt nicht reden konnte, wobei einige andere behaupten früher habe sie gesprochen) und Kornee zu viel Angst hatte sie danach zu fragen ging Lasana wieder nach dem Tausch. Die Nachricht über die Insektenstiche an den Armen der Hexe war schnell verbreitet und ein großer Teil des Dorfes hat beschlossen sich auf zu machen und die vermeintliche Täterin zu richten. Man wartete bis in die Nacht um sicher zu sein, daß sie sich in ihrem Haus befindet und schläft und hat dann ihr Haus in Brand gesetzt. Der Mob hatte keinen Redensführer nötig. Die Entschlossenheit der Dorfbewohner reichte völlig aus, nun endlich einen Grund zu haben sich dieser bösen Hexe, welche schon viel zu lange hier zurückgezogen beim Dorf lebte und der man schon oft schlechte Dinge nachsagte, zu entledigen. Da der Wirt keine Auskünfte über Eonare geben wollte machten sich die Charaktere daran die anwesenden betrunkenen Dorfbewohner zu befragen. Ein redseliger Saufkopf erzählte ihnen wo sie Eonares Haus finden. Zuvor wollten sie jedoch noch die Händlerin über Lasana befragen, die jedoch zeigte sich um so späte Stunde wenig kooperativ und schlug ihnen die Tür vor der Nase zu, woraufhin die Charaktere vor ihrem Haus übernachtet haben.

3. Nacht:

Keine besonderen Vorkommnisse

3. Tag:

Am nächsten Morgen erzählte sie ihnen, daß sie wohl als einzige Kontakt mit Lasana hatte, wenn man das denn überhaupt so nennen will. Die paar male die sich Lasana ins Dorf begab kam sie, tauschte ein paar Dinge und verschwand wieder. Sie konnte sich auf Nachfrage daran erinnern, daß Lasana dabei öfters ein goldenes Amulett um den Hals trug. Ebenfalls konnte sie sich erinnern, daß Lasana früher als sie in diese Gegend zog (sie war nicht hier geboren) gesprochen hat, wenig und nur in Brocken, aber sie sprach. Später dann hat man keine Silbe von ihr gehört. Sie machte ihre Tauschgeschäfte durch Gestik verständlich.

Savegame 29.3.2003

Zeit: Herbst, Morgens

Ort: Im Dorf *Firan*, vor dem Haus der Händlerin Kornee

Träume zugespielt. Abgebranntes Haus der Hexe entdeckt. Skelett im Keller entdeckt und samt Amulett begraben. Schmuckschatulle geöffnet (Luftzug entwichen). Wirt befragt. Händlerin befragt. Ein Ohrring vermißt. Schmuckschatulle im Keller geschlossen liegen gelassen.

Charaktere wollen Eonare die Mutter Rasmars besuchen.

5.4.2003

3. Tag (Fortsetzung):

Die Charaktere begeben sich zum Haus von Eonare. Auf dem Weg begegnen sie den Dorfbewohnern, die ihren morgendlichen Beschäftigungen nachgehen. Ein tollpatschiger Kerl stolpert und verstreut eine Ladung Kohl aus seiner Putte über den ganzen Weg. Sven hilft ihm sie wieder einzusammeln, während Nick und Matthias sich daran bedienen. Beim Haus angekommen stellen sie fest, daß niemand Zuhause zu sein scheint. Wie sie von der Nachbarin, einer alten schwerhörigen Frau erfahren ist Eonare gerade im Wald beim Pilze sammeln. Die Charaktere suchen und finden Eonare nach kurzer Zeit beim Pilze sammeln. Sie versuchen auf nicht gerade sehr freundliche Art Informationen von ihr zu bekommen, werden jedoch abgewiesen. Erst nachdem sie sich dazu durchgerungen haben ihr von den Träumen zu berichten schenkt ihnen Eonare Glauben. Sie lädt die Gruppe zum Abendessen ein und macht sich auf den Weg nach Hause. Am Abend kommt die Gruppe, bringt eine Flasche Wein zum essen und erfährt, daß Eonare ein paar Tage nachdem das Haus der Hexe niedergebrannt wurde ebenfalls einen seltsamen Traum hatte...

Traum Eonare vor 3 Jahren:

Szene 1: Blick auf ein an sich selbst befindendes goldenes Amulett in ovaler Form.

Szene 2: Mit der Hand einer Frau wird das Amulett umschlossen und ein greller Lichtblitz geht von dem Amulett aus

Nach dem Essen beschließt die Gruppe bei der Ruine des Hauses der Hexe zu übernachten. Sven setzt sich dazu alleine in den Keller in jene Nische in der sie das Skelett fanden und versucht zu schlafen. Nick und Skrtsch setzen sich auf die Bank auf der Veranda, wobei Nick versucht zu schlafen und Skrtsch wach bleiben soll. Matthias versucht ebenfalls vor der Veranda im Gras liegend zu schlafen.

4. Nacht:

Sven sitzt alleine im Keller in absoluter Dunkelheit. Die Kellerklappe wurde offen gelassen. Die Eisengittertür zugemacht, aber nicht verschlossen. Trotz des Unbehagens und der Angst versucht Sven einzuschlafen. Die Zeit in der einsamen Dunkelheit streckt sich scheinbar in die Ewigkeit. Er setzt sich so hin und mal so um eine Position zu finden in der er Schlafen kann... nicht mal die Hand vor Augen ist zu sehen. Er versucht um sich zu tasten und bemerkt dabei nur sehr starke körperliche Schwäche. Er kann kaum seine Arme bewegen, geschweige denn daran Denken aufzustehen. Er verspürt ein sehr starkes Gefühl von Hunger und spürt seine Kräfte schwinden. In seiner Verzweiflung versucht er um Hilfe zu rufen, doch kommt niemand ... die Zeit in der Dunkelheit scheint still zu stehen...

Traum 2 Sven:

Weiß nicht ob er träumt oder wacht. Körperliche Schwäche. Sehr starker Hunger. Eingesperrt in absoluter Dunkelheit. Ruft mit letzter Kraft nach Hilfe. Ist kurz vorm Sterben.

Nick findet nur schlecht Schlaf. Immer wieder blickt er auf das Grab und zur offenen Kellerklappe. Doch langsam werden auch seine Augenlider schwer...

Traum 2 Nick:

Die Rückseite von Eonares Haus. Neben dem Baum stehend, in dem sich das Baumhaus befindet. Schnelle Bewegung auf die Hausmauer zu. Blick nach oben zu dem halb geöffneten Fenster. Hochgleiten an der Hausmauer bis zum Fenster. Durchschlüpfen durch das halb offene Fenster. Im Schlafzimmer von Eonare befindend. Sicht auf die im Bett liegende und tief schlafende Eonare. Langsame Annäherung an Eonare. Näher und näher bis sie ganz nah ist. Plötzlich reißt Eonare die Augen auf und sieht dich erschrocken an. Ihr Mund öffnet sich zum Schrei, doch bevor der erste Laut ihrer Kehle entrinnt ist der Traum schon wieder vorbei.

Matthias liegt im Gras und sieht in den beinahe wolkenlosen Sternenhimmel. Ein unangenehmer Ort um hier die Nacht zu verbringen...

Traum 2 Matthias:

Szene 1: Schmuckschatulle steht auf einer Kommode, die sich an einer Steinwand befindet. Die Schatulle ist offen

Szene 2: Ein Schlüssel. Nur ein Schlüssel. Kein Hintergrund. Nichts anderes. Nur der Schlüssel

Szene 3: Die Schatulle, der Deckel nicht mehr ganz so weit offen

Szene 4: Der Schlüssel

Szene 5: Die Schatulle, der Deckel noch weiter geschlossen

Schnelles wechseln zwischen dem Bild der Schatulle und dem des Schlüssels, wobei die Schatulle immer weiter zu geht bis sie schließlich ganz geschlossen ist.

4. Tag:

Am Morgen erzählen sich die Charaktere gegenseitig ihre Träume. Nick macht sich zusammen mit Skrtsch auf den Weg in das Dorf, während die anderen die Ruine nach Geheimgängen oder anderen interessanten Dingen absuchen. Wie sich später herausstellt bleibt die Suche erfolglos. Sie beschließen das Skelett auszugraben und das Amulett an sich zu nehmen.

Währenddessen im Dorf: Schon von weitem erkennt Nick, daß im Dorf etwas nicht stimmt. Die Dorfbewohner scheinen aufgewühlt und ein großer Teil hat sich um das Haus Eonares versammelt. Als sich Nick der Ansammlung nähert bemerkt ihn ein Dorfbewohner, zeigt auf ihn und sagt „Seht nur! Da sind diese Fremden. Die haben doch Schuld an der ganzen Sache!“ Die Fragerei der Charaktere zu den vergangenen Geschehnissen ist mittlerweile dem ganzen Dorf bekannt. Eonare wird unter einem Leintuch bedeckt aus dem Haus getragen. Dort wo ihr Kopf liegt ist das Leintuch mit Blut getränkt. Es ergibt sich im Gespräch, daß Eonare so wie vor ca. 3 Jahren schon Samina gestorben sei: Ihr Gesicht scheint sie sich selbst ausgekratzt zu haben. Die Leiche wird gleich zum Friedhof gebracht und beerdigt. Den Charakteren wird es nicht gestattet der Leiche zu nahe zu kommen oder sie gar zu betrachten. Während das ganze Dorf bei dem Begräbnis zu sein scheint macht sich Nick auf den Weg Eonares Haus genau zu durchsuchen. Er steigt ins Haus ein, so wie er es im Traum in der Nacht zuvor gesehen hat. Das Kopfkissen ist blutig und voller Löcher, die so aussehen, als sein sie ins Gewebe geätzt. Weiters entdeckt er neben dem Bett, nicht auf den ersten Blick ersichtlich, ein etwa Faust großes Wespennest. Einzelne Wespen zeigen sich und fliegen herum. Obwohl sie an Nicks Eßbeutel interessiert zu sein scheinen machen sie keinen aggressiven Eindruck. Nick durchsucht das ganze Haus innen und außen nach weiteren Nestern. Erfolglos. Er macht sich auf den Rückweg zu den Ruinen des Hexenhauses.

Als er dort ankommt erkennt er schon von der weite, daß das Grab offen ist, das Skelett auf der Wiese liegt und Matthias sich gerade das Amulett um den Hals hängt. Es zeigt jedoch keine offensichtliche Wirkung. Sie versuchen mehrmals auf verschiedenste weisen die damaligen Ereignisse nachzustellen um eine Wirkung des Amulettes zu erzielen, jedoch ohne Erfolg. Sie holten die Schatulle aus dem Keller und betrachteten sie genauer ohne neue Erkenntnisse zu erlangen und steckten die Schatulle ein.

Sie verbrennen das Skelett (nachdem sie es zuvor noch einmal ein- und wieder ausgegraben hatten) und beschließen, sich wieder dort schlafen zu legen, da die Nacht schon wieder anbrach. Matthias legte sich diesmal das Amulett um den Hals, Sven steckte den Ohrring ein und waren gespannt was sie wohl im Schlaf erleben würden...

Kapitel 2: Die Werkzeuge des Bösen

5. Nacht:

Traum 3 Matthias:

Szene 1: Blick aus einem Fenster hinaus. Draußen ist es dunkel. Nacht. Zwischen den Bäumen hinter der vor dem Haus liegenden Wiese sieht man mehrere Lichter.

Szene 2: Eine Hand plötzlich auf der Schulter. Großes Erschrecken.

Szene 3: Eine männliche Gestalt. Nicht erkennbar wer. Schlägt dir mit der Faust ins Gesicht. Du gehst zu Boden

Szene 4: Du wirst in den Keller hinab gezerrt

Szene 5: Gegen eine Steinwand gestoßen. Du fühlst eindeutig eine weitere Präsenz als nur diesen Mann.

Szene 6: Sicht auf das um den eigenen Hals hängende goldene ovale Amulett. Eine Frauenhand legt sich um das Amulett und ein Lichtblitz geht von dem Amulett aus.

Szene 7: Die Schatulle schließt sich

Szene 8: Heftiger Stoß in eine Ecke aus Steinmauern

Szene 9: Eisengitter

Szene 10: Tür aus Eisengitter wird verschlossen

Szene 11: Dunkelheit. Stimmen. Rufe von oben...

Diese Nacht brachte viele zuvor aufgestellte Theorien zum fallen und stellte sogleich viele neue. Wer ist der Mann der plötzlich aufgetaucht ist? Wer ist hier eigentlich gut und wer böse? Was hat es mit der Schatulle nun wirklich auf sich? Und welchen Zweck hat das Amulett? Wer war die Frau im Keller und wieso wurde sie eingesperrt? Wer war die 4. Person, welche eine unliebsame Begegnung mit den Wespen hatte? Welche Mächte sind hier noch im spiel? Und vor allem: Warum?

Savegame 5.4.2003

Zeit: Herbst, Mittag

Ort: Das abgebrannte Haus der Hexe, nahe bei *Firan*

Die Charaktere haben das Amulett, den einzelnen Ohrring und die Schmuckschatulle an sich genommen (Nick) Eonare, die Mutter des 9-Jährigen Rasmars, der vor 3 Jahren starb ist in der Nacht zuvor getötet worden. Sie starb ähnlich wie Samina, die Kräuterkundige und Heilerin des Dorfes.

12.4.2003

5. Tag:

Die Gruppe macht sich auf ins Dorf in der Hoffnung ein paar Antworten zu finden. Schon von weitem erkennen sie, daß Fandor, der ungeschickte Tölpel im Dorf, offenbar mal wieder etwas falsch gemacht hat. Segar, der Winzer im Dorf schimpft Fandor gerade aus wegen eines zerbrochenen Krug Wein im Weinkeller. Die Gruppe beschließt nach kurzer Konversation mit den beiden Fandor einfach an den Beinen zu nehmen und ihn zum Gasthaus zu schleifen um ihn ein paar Fragen zu stellen. Im Gasthaus angekommen vertreibt die Gruppe mit ihrem Verhalten beinahe alle Gäste. Fandor wird zwischen den Charakteren an einem Tisch eingequetscht und mit Bier und einem speziell zubereiteten Drogen-Tee abgefüllt. Er kotzt auf den Tisch, kippt nach vorn und ist nicht mehr ansprechbar. Die Gruppe liefert Fandor letztendlich bei Trastan, seinem Ziehvater ab. Dort erfahren sie, daß Fandor nicht in diesem Dorf geboren wurde. Er ist der Sohn eines Handelsreisenden und dessen Frau, welche vor vielen Jahren hier im Dorf übernachteten. Doch als das Dorf von einer diebischen Horde Orcs überfallen wurde, wurden seine Eltern in dem Tumult getötet. Trastan hat sich dann um den kleinen Jungen gekümmert und ihn Aufgezogen. Fandor schien den Mord an seinen Eltern, den er mit angesehen hatte, nie wirklich völlig verkraftet zu haben. Schon früh erkannte man seine Zurückgezogenheit, sein tollpatschiges Verhalten und seine Schwierigkeit Freunde zu finden. Nun erledigt er kleinere Arbeiten hier im Dorf um ein paar Kupfermünzen zu verdienen. Fandor wird auf sein Lager gebettet und die Gruppe verabschiedet sich.

6. Nacht:

Die Gruppe verbringt die folgende Nacht an folgenden Orten: Andi und Sven im Gasthaus in einem Zimmer, Matthias allein in einem Zimmer im Gasthaus mit dem Amulett, Nick im Schlafzimmer von Eonares Haus und Skrtsch mit einer Schnur versehen, die bis in Eonares Schlafzimmer reicht unterm Schlafzimmerfenster im Garten.

Traum 3 Nick:

Einzelne Bilder und Gefühle wie im Rausch, verwackelt, verzerrt, ohne erkennbare Zusammenhänge: Wald, Häuser, Tot, Macht, eine Wiese,...

Traum 4 Matthias:

Szene 1: Wald

Szene 2: Ein Bächlein, das sich durch den Wald schlängelt

Szene 3: Eine Frau liegt tot am Waldboden

- Szene 4: Die Präsenz von Blut
- Szene 5: Stechender Schmerz in den Armen
- Szene 6: Das Surren von Insekten
- Szene 7: Ein Gefühl von Entsetzen
- Szene 8: Durch den Wald rennen (flucht)

6. Tag:

Nach dieser Nacht glaubt Nick, daß Fandor irgendwo tot auf einer Wiese liegen würde, da sie von Trastan erfahren haben, daß Fandor über Nacht verschwunden ist. Jedoch macht sich kaum jemand Sorgen, es wäre nicht das erste mal, daß er nachts irgendwo hin verschwindet um sich die Sterne anzusehen oder einfach nur herumzulümmeln. Die Gruppe macht sich daran die Wiesen abzusuchen, jedoch ohne ihn zu finden. Jedoch entdecken sie dabei, daß man zwar von Saminas Garten keine Einsicht auf das Baumhaus in Eonares Garten hat, jedoch von einer etwas entfernt gelegenen Wiese auf der sich viele verschiedene Kräuter finden lassen. Nun scheint es klar warum Samina sterben mußte: sie hat vermutlich den Mord an Rasmal gesehen. Sie machen sich erneut auf zum Haus von Trastan, jedoch ist der nicht mehr da. Die Gruppe sucht nach verdächtigen Spuren um Trastans Haus und finden eine Spur, der sie in den Wald folgen.

7. Nacht:

Als es dunkel wurde erreichten sie eine kleine lichtere Stelle im Wald an der sie eine kleine Hütte, etwa in der Größe eines kleinen Geräteschuppen entdecken, welche einen recht klapprigen Eindruck macht. Vorsichtig schleichen sie sich an... jedoch stolpert Skrtsch und fällt mit lautem Krach der Länge nach hin. Nichts passiert. Sie erreichen die Hütte, die Tür scheint kaum in den Angeln zu hängen, ist aber geschlossen. Nick zielt mit dem Bogen auf die Tür und hält sich schußbereit. Ein anderer reißt die Tür auf und Nick schießt sofort einen Pfeil in das Dunkel der kleinen Hütte. Mit einem leisen „Tock!“ bleibt der Pfeil irgendwo stecken... und plötzlich ist ein lautes Surren wie von hunderten Insektenflügeln zu hören und schon strömt ein ganzer Schwarm stechender Insekten aus der Hütte und stürzt sich auf die Gruppe, welche bereits die Beine in die Hand genommen hat. Doch plötzlich vernimmt man auch ein anderes Geräusch... zwar dem Surren von Insektenflügeln ähnlich, jedoch klingt es, als sei es von viel größeren Insekten verursacht. Kurz darauf erblicken einige schon zwischen den Bäumen eine Riesen-Wespe. Eine zweite folgt ihr. Nach einem Gefecht, in dem Sven feststellte, daß er von den Wespen in Ruhe gelassen wird, da er das Amulett trägt, erblickt die Gruppe zwischen den Bäumen eine humanoide Gestalt. Es scheint Fangor zu sein, jedoch hat sich sein Kopf in eine abstrakte, schaurige Version eines Insektenkopfes verwandelt. Von seinen Giftangriffen angeschlagen erkennt die Gruppe, daß sie ihm so nichts anhaben kann. Sven stürmt vor mit der Schatulle und dem Amulett. Noch bevor das Monster zuschlagen kann greift Sven an das Amulett, schließt die Augen und hofft... Mit einem grellen Lichtblitz entfährt etwas Fandors Körper und verschwindet in der Schatulle, welche sich darauf hin sofort schließt. Fandor liegt bewußtlos auf dem Boden. Sie schleppen ihn ins Dorf. Nick versucht noch etwas aus ihm heraus zu bekommen, jedoch scheint es sinnlos und so sticht er ihn kurzerhand ab.

7. Tag:

Als sich die langen Schatten des Morgens über das Dorf strecken ist die Gruppe bereits verschwunden um weiter ihren Wegen zu folgen...

ENDE

Appendix:

Was damals wirklich geschah:

Fandor hat den Tod seiner Eltern nicht verkraftet, dazu kam noch ein von Geburt an schwacher Wille und seine Ungeschicktheit. Er betete zu den falschen Göttern, sie mögen ihn doch nur irgendwie helfen das leidliche Leben hier zu ertragen. Er verliebte sich später in Eonare. Sie wies ihn jedoch zurück und mied den Kontakt. Sie war ebenfalls bemüht Rasmal von ihm fern zu halten. Da sie scheinbar all ihre Liebe für Rasmal gab betete Fangor nach einer Antwort wie ER die Gunst von Eonare auf sich lenken könnte. Ein Wespen-Dämon hörte seine Rufe und versprach ihm die Lösung. Der Dämon versprach Fangor, daß Problem zu lösen und ihm Macht zu verleihen. Die Opfer, die dabei anfallen würden lagen dem Dämon eher im Sinn, als das Wohlergehen Fangors. So fuhr der Dämon in Fangor und verlieh ihm besondere Fähigkeiten. Mit dieser Macht ausgestattet brachte er Rasmal um. Samina sammelte zu dem Zeitpunkt gerade Kräuter auf der Wiese, welche sich in Sichtweite zum Baumhaus befindet. Sie hat Fangor zwar nicht gesehen, jedoch durch den Schrei Rasmals wurde sie aufmerksam und lief herbei. Der Dämon überzeugte Fangor, daß Samina doch etwas gesehen haben könnte und sie eine Gefahr darstellt. Im Dorf wäre es zu gefährlich, darum wartete er, bis sie wieder mal zum Sammeln ihrer Kräuter und Pilze in den Wald ging und folgte ihr. Bei der Quelle, weit genug vom Dorf entfernt griff er sie dann an. Jedoch war Lasana zufällig auch in der Nähe und hörte Saminas schreie. Sie lief herbei um zu sehen, was los war und um nötigenfalls zu helfen. Doch sie kam zu spät. Samina lag bereits tot am Boden und Fangor war verschwunden, jedoch kam sie nicht spät genug, denn ein Schwarm wütend tobender Wespen stürzte sich auf sie.

Mit ihrer Hexerei konnte sie den Schwarm zerschlagen und mit nur einigen Stichen an den Armen entkommen. Sie eilte nach Hause und fertigte sofort ein Schutzamulett an.

Sie wußte wie die Leute im Dorf über sie dachten und mied es daher über den Vorfall zu sprechen. Um das Amulett fertig zu stellen benötigte sie jedoch noch etwas von der Händlerin und machte sich so später auf den Weg ins Dorf. Dort sah man die Stiche an ihren Armen und für das abergläubische Dorf war es klar: sie war die Schuldige! Die Nachricht machte schnell die Runde und ein zorniger Mob machte sich abends auf um ihr Haus nieder zu brennen wenn sie schläft. Auch Fangor blieb diese Nachricht nicht vorenthalten und dem Dämon war es sofort klar: Lasana war dort. Sie hat den Schwarm zerschlagen. Sie weiß zu viel. Er überzeugte Fangor sofort aufzubrechen und schnell durch den Wald zu ihrem Haus zu laufen, bevor der Mob aufbricht.

Lasana hatte gerade im Keller, der ihr als Arbeitsraum für solche Dinge diente, das Amulett und die dazu gehörende Bann-Schatulle fertig gestellt und ging nach oben um aus dem Fenster zu schauen, als sich Fangor ihr von hinten näherte. Er schlug sie hart und schleifte die benommene Lasana in den Keller. Sie schaffte es gerade noch dort den Bann zu wirken und umschloß mit ihrer Hand das Amulett. Der Dämon entfuhr Fangors Körper und wurde in die Schatulle gesperrt. Fangor packte sie in seiner nun entstandenen Panik, warf sie in die „Zelle“, sperrte das Gitter ab und floh. Kurz danach erreichte der Mob das Haus und steckte es in Brand. Lasana war gefangen in ihrem eigenen Keller und zum verhungern verurteilt. Fangor warf den Schlüssel irgendwo in den Wald und lief nach Hause. Nun nicht mehr von dem Dämon besessen, ihn jedoch vermissend, da mit dem Dämon auch das Gefühl der Macht und seine Hoffnungen Eonare für sich zu gewinnen verschwand, war in ihm auch der Drang nach dem morden verschwunden. Er verdrängte das Ganze und zog sich noch weiter in sich zurück...

Bis einige Jahre später ein paar Abenteurer die Schatulle öffneten und somit den Dämon freiließen, welcher sofort wieder von Fangor Besitz ergriff.

Erklärung zu den Träumen:

Nick, als einziger Charakter mit böser Gesinnung in der Gruppe bekam seinen ersten Traum durch den Dämon, der aus seinem Gefängnis, der Schatulle, gerade genug Macht für diese „Nachricht“ hatte. Der Dämon erhoffte sich dadurch, gefunden und durch die Gier des böse gesinnten Schurken befreit zu werden, worin er letztendlich auch erfolgreich war. Nachdem der Dämon frei war konnte Nick in seinen Träumen die Aktivitäten des Dämons durch Fangors Augen sehen. Dies funktionierte nur an Orten, an denen der Dämon seine Macht ausübte: Beim abgebrannten Haus von Lasana und in Eonares Zimmer.

Die Träume der restlichen Gruppenmitglieder (alle mit guter Gesinnung) waren durch Lasana aus dem Jenseits hervorgerufen und galten als Hinweise auf die wahren Geschehnisse von damals. Ebenso wie der Traum, den Eonare hatte, kurz nach dem Lasanas Haus abgebrannt wurde.