

## Die Kinder von Ogersweiher

Ein Gruppenabenteuer für 3 – 5 unerfahrene Helden  
Von Swen Rodermund

Hintergrund:

### Das Geheimnis um Ogersweiher:

*„Vor langer, langer Zeit, als die Priesterkaiser noch regierten und strenge Kirchenritter Furcht unter den Menschen säten, verliebte sich der Herr eines kleinen Dorfes am Rande des Reichsforstes, Baron Wulfhardt von Ogersweiher, in eine Tochter Satuarias die in den nahen Wäldern lebte.*

*Er war der wunderschönen Frau völlig verfallen und ihrem Zauber erlegen, doch stets nagte an ihm die Furcht, seine Liebschaft könnte entdeckt werden. Dies würde das Ende für seine Geliebte und ihn in den läuternden Scheiterhaufen der Inquisition bedeuten.*

*Es war also eine denkbar gefährliche Zeit um eine Affäre mit einer Angehörigen des zaubernden Volkes zu haben, denn unter den Priesterkaisern war man schnell in Praios´ Flammen vergangen wenn erst ein Gerücht oder Verdacht an der eigenen Lautbarkeit nagte. Der Baron hatte also keine andere Wahl als seine Liebe geheim zu halten und konnte die Frau nicht anerkennen. Doch das Schicksal wollte es, dass die Frau schließlich Tsas Segen empfing und ein Kind in Ihr heranwuchs.*

*Sie verlangte von dem Baron, dass er wenigstens das Kind als das seinige anerkennt, wenn er sie schon nicht zur Frau nehmen könne.*

*Doch der Baron war außer sich. Was, wenn das Kind ebenfalls das magische Erbe in sich trug? Irgendwann würde alles heraus kommen, wenn plötzlich ein Kind auftaucht und die Inquisition würde kurzen Prozess mit ihnen allen machen.*

*Aus Angst, der Baron könne ihr und dem Kind etwas antun, belegte sie den Geliebten mit einem Zauber der ihn unfähig machte ihr Schaden zuzufügen. Auch keinen anderen Menschen und kein Tier würde er dazu bringen können sie zu verletzen.*

*Der Baron war ein Feigling und völlig verzweifelt. So kam es, dass er in seiner Furcht vor der Magie ausgerechnet dem Rat eines finsternen Zauberers vertraute.*

*Da er weder Mensch noch Tier dazu bringen konnte seiner Geliebten oder dem Kind zu schaden, ging er einen Pakt mit der Erzdämonin der schwarzfaulen Lust ein. Sie sollte dafür sorgen, dass er kein Vater werden würde und so geschah es auch.*

*Die Hexe erlitt eine Fehlgeburt und wurde auch in den folgenden Zeiten nicht mehr schwanger.*

*Eines Tages kam eine Gruppe Ordensritter in das Dorf Ogersweiher. Der feige Baron geriet in Panik, denn Gerüchte über ihn hatten sich schon mehrfach unter der Bevölkerung verbreitet. Und so lies er seine eigene Geliebte gefangen nehmen und bei lebendigem Leib verbrennen. Die Wirkung ihres Schutzzaubers war vergangen.*

*Doch die Wirkung des Paktes hielt an, auch eine zweite und dritte Frau in seinem Leben konnte ihm keine Kinder schenken und so starb der Baron vergrämt und ohne Erben.*

*Der Graf verfügte, dass kein neuer Baron eingesetzt werden sollte und Ogersweiher wurde mit der Nachbarbaronie Ogersbrück zusammengetan.*

*Das alte Dorf Ogersweiher wurde ein paar Jahre später komplett verlassen. Angeblich seien seit dem Tode des Barons keine Kinder mehr geboren worden und alle glaubten an einen Fluch.*

*So wurde aus dem Dorf Ogersbrück irgendwann Neu-Ogersweiher und der alte Ort wurde vom Wald zurückerobert.*

*Noch immer erzählt man sich in der Gegend die Geschichte von dem tragischen Baron, natürlich über die Jahre ausgeschmückt. War es wirklich ein Pakt mit einer Erzdämonin den er einging? Was war dann die Bedingung, was hatte er der Dämonin für ihre Dienste versprochen? Dieses Geheimnis hat der Baron mit ins Grab genommen und niemand hat es je erfahren. Bis heute...*

Einstieg ins Abenteuer:

Das Abenteuer spielt komplett in der Gegend um das heutige Ogersweiher, einem kleinen Dorf im Mittelreichischen Reichsforst, an der Breite gelegen.

Die Helden kommen zusammen mit einer Gauklertruppe mit der sie von Albernia aus um das Koschgebirge herum und über Wengenhalm gereist sind, bei diesem Dorf an.

Die fahrende Gemeinschaft will hier ein paar Tage kampieren um günstig Verpflegung aufzufüllen (die um Gareth herum immer teurer wird), einige Darbietungen zu bringen, und dann weiter Richtung Garetien zu ziehen.

Am stimmungsvollsten wäre es, wenn die Helden gemeinsam mit den Gauklern schon ein paar Tage unterwegs sind. Vielleicht hat sich ja einer aus der Gruppe in ein Mitglied der Gauklertruppe verliebt oder die Gruppe wurde von den Gauklern um Geleitschutz durch den Reichsforst gebeten. Die Helden sollten sich mit den Gauklern am besten schon ein wenig angefreundet haben, umso eher setzen sie sich später für die Fahrenden ein.

Aber auch eine Begegnung mit den Gauklern kurz vor dem Dorf wäre möglich. Zusammen mit Ihnen sollten die Helden dann jedenfalls ihr Lager aufschlagen.

Allgemeine Beschreibung der Gaukler:

Das Leben in der Gauklergemeinschaft:

Eine Gauklertruppe ist wie eine Familie, man schützt und hilft sich gegenseitig und jeder ist auf den Anderen angewiesen. Wer die Annehmlichkeiten einer Familie, wie Schutz und Verpflegung genießen will, muss also auch seinen Beitrag leisten und entsprechend mit arbeiten und helfen. Nicht anders geht es da den Helden. Sie werden schnell, offen und freundlich aufgenommen, man gibt ihnen aber auch zu verstehen, dass sie sich am Tagesgeschäft je nach ihren Neigungen beteiligen müssen:

Kämpfer werden neben Wachdiensten gebeten am Schauspiel teilzunehmen, genauso Magier (eventuell hinter der Bühne für Effekte), Gaukler natürlich speziell in ihren Professionen, lassen Sie Ihrer Fantasie freien lauf und berücksichtigen Sie dabei Spielerwünsche. Sie sollen sich vor allem bei den Gauklern wohlfühlen und ein wenig das Gefühl für den Alltag der Fahrenden bekommen.

Die Gaukler besitzen alle einen Wagen mit hölzernem Wohnaufbau, in dem sie leben, außerdem noch weitere Lastanhänger und einen leeren Wohnwagen, der für Transport und Gäste genutzt wird und in dem die Helden unterkommen können. Er wurde zwar lange nicht sauber gemacht und ist etwas eng aber bewohnbar.

Mitglieder der Gauklertruppe:

Alessandra: Sie ist die Anführerin der Gaukler, nachdem ihr um einiges älterer Mann nach Krankheit verstorben ist. Ihr Alter ist nur schwer einzuschätzen, sie mag wohl um die dreißig sein aber manchmal wirkt sie in einem Moment wie eine Jugendliche, im anderen wieder wie eine erfahrene reife Frau.

Als Bauchtänzerin von almadanischer Abstammung ist die dunkelhaarige Schönheit ungemein charismatisch. Ihre tiefbraunen Augen vermögen das Publikum zu bannen und auch ihre schlanke Gestalt mit wohlgeformten Kurven fesselt Männer wie Frauen. Im Alltag ist das temperamentvolle Energiebündel durchaus streng aber herzlich auch wenn ihr der öfteren der Geduldsfaden reißt. Ein echtes südländisches Heißblut eben. Sie fährt alleine einen Wagen, mit dem sie den Zug auch stets anführt und in dem sie allein wohnt.

Mikosz: Der 20 jährige Mikosz aus dem Bornland träumt von den großen Theaterbühnen der Welt. Eines Tages will er mal ein richtig großes Stück inszenieren. Der freundliche blonde junge Mann ist eigentlich Akrobat aber hat seit ein paar Monaten die Leitung des Schauspiels übernommen und will nun mit seinem eigenen Stück über die dritte Dämonenschlacht für Furore sorgen. Er gibt sich ehrlich Mühe doch mag es noch ein langer harter Weg werden, wenn er zu einem guten Regisseur und Schauspieler werden will. Aber wer will ihm das schon ins Gesicht sagen, wenn man in sein strahlendes Lächeln und seine leidenschaftlichen Augen blickt? Er und sein Zwillingsbruder Dragosz sehen sich zwar nicht hundertprozentig ähnlich, aber doch so sehr, dass man sie schon mal verwechseln kann. Beide sind drahtig gebaut und haben noch etwas bübisches im Gesicht. Die beiden sind Waisen und wurden seit dem Verlust ihrer Eltern von Alessandra betreut bis sie alt genug waren. Sie bewohnen gemeinsam einen Wagen, lenken aber jeder einen einzelnen, da in Mikosz's Kutsche sämtliche Teile für die Bühne und das Bühnenbild verstaut sind.

Dragosz: Der Zwillingsbruder von Mikosz hat eine Art, dass man ihm einfach nichts abschlagen kann. Mit seinem charmanten und fröhlichen Auftreten scheint er förmlich jeden für sich zu gewinnen. Darum glaubt sein Bruder auch ganz fest an eine große Karriere als Schauspieler für Dragosz, der in dem Stück seines Bruders den Helden mimit. Ursprünglich hat der geschickte junge Mann gelernt seinen Körper als Artist einzusetzen und ist sehr gelenkig, weshalb er neben Auftritten als Schlangenmensch auch hervorragend zu gebrauchen ist, in verschlossene Gebäude zu gelangen. Ein Talent, mit dem er sich und der ganzen Gruppe durchaus gelegentlich etwas hinzu verdient, was er jedoch keinem auf die Nase binden würde, schließlich ist das Gauklerleben schon kompliziert und schwierig genug...

Ugdalf: Der Mittelreicher Ugdalf (aus dem Tobrischen stammend) erfüllt das Klischee eines typischen Kraft-Alriks in einer Gauklertruppe. Der Schnauzbartträger ist ein wahrer Hüne und wenn er seinen durchtrainierten Körper und sein kahles Haupt vor dem Auftritt einölt, vermag doch fast jeden einzuschüchtern. In Wahrheit würde er aber niemandem etwas antun, es sei denn jemand bedroht die Gauklertruppe die für ihn der Familienersatz ist. Dann kann aus dem ruhigen Riesen ein echter Berserker werden. Er wirkt vielleicht etwas schwerfällig ist aber nicht dumm.

Seine Schaulagen sind eben das Stemmen von Gewichten und das Präsentieren seiner Stärke. Außerdem ist er treibende Kraft bei den Auf- und Abbauarbeiten. Besonders ins Herz geschlossen hat er die Kinder von Tanya und Rikos. Er bewohnt einen eigenen Wagen, in dem er auch seine Gewichte transportiert.

Sahria: Sie ist ein hübsches junges Mädchen Anfang 20 von sportlich schlanker Gestalt. Sie hat lockiges goldblondes Haar, strahlend blaue Augen und ein niedliches spitzes Näschen, mit dem sie so manchen schon verzaubert hat.

Sahria ist eine begnadete Reiterin und Kunstreiten und Voltigieren sind ihre Schaulagen, für die sie stets Beifallstürme bekommt. Sie ist die dritte Tochter einer kinderreichen Weidener Familie und hat schließlich das Leben als Gauklerin gewählt weil sie so ihre Familie, die arme Bauern sind, nicht weiter belastet. Das Leben als Reisende und Abenteurerin hat sie zudem schon immer gereizt.

Den Annäherungsversuchen von Dragosz und Mikosz hat sie bisher immer getrotzt aber vielleicht ist ja unter den Helden ein attraktiver Mann oder auch eine attraktive Frau, mit dem sie sich eine kleine Liebschaft vorstellen könnte.

Sie bewohnt ebenfalls einen eigenen Wagen und kümmert sich außerdem um die ganzen Pferde der Gruppe.

Thilo: Der Endzwanziger stammt ursprünglich aus der Gegend von Havena, ist aber fast sein ganzes Leben schon auf der Straße unterwegs. Er führte einige Jahre das Leben eines typischen Streuners bis er sich schließlich bei einer Begegnung mit der Gauklertruppe ihnen anschloss. Er ist ein talentierter Jongleur und Messerwerfer. Wenn sich die Gruppe in einer größeren Stadt aufhält, verlässt sie sich ganz auf Thilo, denn niemand ist so begabt im Beschaffen von nützlichen Dingen und Informationen sowie günstigen Unterkünften wie er. Der etwa 175 Halbfinger große Mann, meist mit Lederhose und -Weste bekleidet, macht mit seinem Dreitagebart, den blauen Augen und der Narbe auf der linken Wange einen recht verwegenen Eindruck. Er bewohnt ebenfalls seinen eigenen Wagen, ist während der auftrittsfreien Zeit recht verschlossen und etwas unnahbar. Er wird nicht von selbst auf die Helden zugehen und sich eher etwas misstrauisch geben.

Madalia: Sie ist die Wahrsagerin, Kartenlegerin und Älteste der Gruppe. Ihr Wort wird stets gehört und ihre Ratschläge befolgt. Zudem versorgt sie die Gruppe mit nötiger Medizin und Tränken, die sie dank guter Kräuterkunde zu brauen vermag. Sie ist die alte Weise Frau, wie man sie sich vorstellt. Keiner weiß wie alt sie wirklich ist, doch ihr Gesicht wirkt so sehr zerfurcht, dass sie schon über Hundert Götterläufe gesehen haben könnte. Sie ist stets in dunkle Tücher gehüllt und der Geruch von Weihrauch umgibt sie. Die meiste Zeit, wenn keine Vorstellungen sind, hält sie sich in Ihrem Wagen auf und spricht dem Alkohol zu. Die Helden werden eher ungern zu ihr gelassen, denn es macht sich keiner etwas vor: Sie ist zwar die Weise Frau aber auch gelegentlich etwas verwirrt. Obwohl sie keine astralen Kräfte besitzt, wirkt niemand so sehr wie das Urbild einer Hexe wie sie. Sie bewohnt einen eigenen Wagen, der aber meistens von Tanya oder Rikos gelenkt wird.

Tanya: Die etwas kräftig gebaute aber recht hübsche Tanya ist Scharlatanin und die einzige magiebegabte Person in der Gruppe. Die Rothaarige Frau Mitte Zwanzig ist hauptsächlich für Effekte bei den Schauspielen verantwortlich, gelegentlich gibt sie aber auch eigene Vorstellungen in denen sie Geschichten erzählt und mit lebenden Bildern schmückt. Sie ist mit Rikos verheiratet und hat zwei kleine Kinder (Darija und Zandro) um die sie sich auch nebenher kümmert. Zudem sorgt sie in der Gruppe häufig fürs leibliche Wohl. Stets fröhlich wohnt sie mit Rikos und den Kindern in einem etwas größeren eigenen Wagen, auf Reisen fährt sie häufig den Wagen von Madalia.

Rikos: Rikos ist ein hervorragender Balancekünstler und Seiltänzer, der schon viele atemberaubende Vorstellungen abgegeben hat. Seit einem schweren Sturz hinkt er zwar etwas aber auf dem Seil hat ihn das nie behindert. Der von den Zyklopeninseln stammende Mann mittleren Alters ist etwas kleiner als seine Frau Tanya, hat blauschwarzes Haar und einen ebensolchen Bart und einen leichten Bauchansatz. Er ist ein guter Vater und eine umgängliche Person, sehr streng jedoch, wenn es an einen Auftritt geht. Für herumalbern und Scherze bei der Arbeit hat er wenig Verständnis da zu viel passieren könnte und so kann es durchaus sein, dass sich die Helden mal eine ordentliche Standpauke von ihm einfangen.

Die Ankunft bei Ogersweiher:

„Nach einigen Reisetagen durch Albemia und vorbei am Koschgebirge seid Ihr mit der kleinen Gauklertruppe nun im Gebiet des mittelreichischen Reichsforst angekommen.

Alessandra hatte euch bereits mitgeteilt, dass ihr hier bei einem der kleineren Dörfer einige Tage kampieren wollt, um zu günstigeren Preisen die Vorräte aufzufüllen, kleinere Reparaturen durchzuführen und letztlich auch um ein paar Vorstellungen zu geben, quasi als Proben bevor Ihr die größeren Städte im Mittelreich erreicht.

Nachdem ihr die letzten Tage eher durch unbewohnte Gebiete gereist seid, seht Ihr nun des öfteren wieder Felder und Weiden zwischen den Waldgebieten und erreicht schließlich auch ein Dorf. Dem verwitterten Ortsschild nach trägt es den Namen Ogersweiher.

Alessandra bittet euch und Thilo sie zu begleiten und so reitet Ihr ins Dorf. Viele neugierige und teils misstrauische Blicke streifen euch. Das Dorf scheint Sitz einer kleinen Baronie zu sein, denn Ihr erkennt ein größeres Herrenhaus hinter all den kleinen Häusern der Bauern und Holzfäller. Ein kleiner Traviatempel ist die einzige Zwöfgöttliche Institution von Ogersweiher.

Ihr reitet durch bis zum Herrenhaus, wo euch bereits ein Verwalter entgegen kommt. So erfahrt Ihr schnell, dass der Baron Roland von Ogersbrück zu Ogersweiher derzeit nicht zugegen ist. Sein Vogt und Verwalter Dietmar Feldstein vertritt ihn und von Ihm bekommt Ihr auch die Erlaubnis, jenseits des Flusses das Lager aufzustellen, natürlich nicht ohne die üblichen Warnungen und Drohungen, die man dem fahrenden Volke immer entgegen bringt.

Also reitet Ihr zu den anderen zurück und setzt den Weg gemeinsam fort. Ihr folgt der Straße am Dorf entlang, überquert die Ogersbrücke über die Breite und schlägt schließlich neben der Straße an einem kleinen Wäldchen das Lager auf.

Die Wagen werden zu einem Halbkreis aufgestellt, in der Mitte bereitet man die Feuerstelle vor und vor dem Ganzen beginnen alle mit dem Aufbau der Bühne. Bis zum Abend hin benötigt Ihr für diese Arbeiten und nach einem deftigen Abendessen seid Ihr alle froh, als Ihr euch endlich ausruhen könnt.

Für den nächsten Tag stehen einige Aufgaben an und die Nacht wird früh zuende sein, deshalb geht Ihr alle früh schlafen.“

- Diesen ersten Abend können Sie noch gut für einführendes Rollenspiel nutzen um die ganzen Charaktere der Gaukler vorzustellen.

Am nächsten morgen werden die Helden für verschiedene Aufgaben eingeteilt.

Krieger in der Gruppe werden zum Beispiel von Mikosz gebeten, bei dem Schauspiel um die dritte Dämonenschlacht mitzumachen, vornehmlich als böse Dämonen oder mächtige feindliche Krieger.

Gesellschaftlich ambitionierte Helden sollen mit Alessandra und Thilo ins Dorf kommen, um die ersten Handelsgeschäfte zu tätigen.

Andere Helden sollen sich einfach ein wenig in der Gegend umschaun und das Dorf erkunden um ein wenig was über die Menschen hier herauszubekommen. Es steht den Helden aber relativ frei, was sie tun.

Es folgen daher die Beschreibungen für das Dorf und die einzelnen wichtigeren Menschen sowie allgemeine Informationen, welche die Helden herausbekommen können.

Den Aufbau von (Neu)Ogersweiher entnehmen Sie bitte der Karte.

Wichtige Persönlichkeiten im Dorf:

Baron Roland von Ogersbrück zu Ogersweiher:

Der relativ junge und noch alleinstehende Baron ist im Verlaufe dieses Abenteuers nicht anwesend, denn er zieht es seinerseits selbst vor das Abenteuererleben zu führen. Hätte er gewusst, was in seinem Dorf noch vorgeht, wäre er selbstverständlich geblieben. Er bewohnt gemeinsam mit seinem Verwalter und dessen Familie sowie einer Küchenmagd und ihrem Mann dem Haushandwerker das große Gutshaus.

Vogt Dietmar Feldstein:

Der ältere Vogt hat schon dem Vater von Baron Roland gedient. Der Mittfünfziger, der durch sein fast weißes Haar älter aussieht, ist ein recht streng bürokratischer Mensch. Wenn man ihm die Dringlichkeit klar macht, wird er die Helden aber unterstützen und zum Beispiel Zugriff auf die alten Dorfchroniken oder ähnliches gewähren. Über die Geschichte des Dorfes weiß er auch nur das übliche Dorfgerede zu berichten. Fremden gegenüber ist er ziemlich misstrauisch. Er bewohnt einige Zimmer im Angestelltrakt des Gutshauses mit seiner Frau, die bei Schreibarbeiten und beim Putzen hilft.

Müller Ector:

Der etwas zu klein geratene dickliche Müller ist ein starrsinniger, misstrauischer und sehr abergläubischer Mann. Seine Frau hat ihn vor ein paar Monaten verlassen und seitdem ist er noch unausstehlicher geworden. Trotzdem ist er bei den Dorfbewohnern nicht unbeliebt und hat viel Einfluss, kann durch seine übertriebenen Geschichten schnell die Aufmerksamkeit gewinnen und die Menschen aufstacheln. Fremden gegenüber ist er absolut misstrauisch. Ein wirklich unangenehmer Mann der stets ganz vorne mitredet, wenn es gegen die Gaukler geht. Er bewohnt die Wassermühle am Breiteufer.

Mutter Traviana:

Sie ist die herzensgute Seele im Dorf. Auf sie hören die Dorfbewohner am ehesten und trotz ihrer mütterlichen Art kann sie recht streng und energisch sein. Die etwa vierzigjährige etwas rundliche Frau hat die blonden Haare stets hochgebunden und trägt die orange Amtstracht einer Traviageweihten. Sie ist auch eine passable Heilerin und sehr gute Hebamme. Sie ist zwar streng gläubig aber nicht fanatisch und auch nicht auf den Kopf gefallen. Wenn die Dorfbewohner zu sehr außer Kontrolle geraten wird sie als erstes zur Vernunft aufrufen. Ihr wird schnell klar, dass etwas anderes als nur ein paar Gaukler hinter den Vorfällen stecken und wird versuchen den Helden zu helfen wenn sie von deren Ehrenhaftigkeit überzeugt ist.

Den Rest der Dorfbewohner können Sie improvisieren. Es handelt sich zumeist um Bauern, Viehzüchter und Holzfäller oder Köhler, außerdem noch einem Schmied. Eine Herberge oder Schänke hat das Dorf nicht. Die Menschen sind einfach und etwas hinterwäldlerisch.

Der erste Tag im Dorf:

- Für Helden, die im Lager bleiben:

Helden die im Lager bleiben werden von Mikosz natürlich eingeteilt bei den Proben zu helfen. Magier oder Scharlatane könnten bei den Effekten unterstützen, für Kämpfer werden Verkleidungen angepasst und eine Kampfkorreografie mit Holz Waffen geübt, um ein realistisches Bild des Kampfes der Gezeichneten gegen Borbarad zu liefern. Helden im Lager sind also immer schwer beschäftigt. Doch eines lässt sie die meiste Zeit nicht los, nämlich das Gefühl beobachtet zu werden. Sie können weder abschätzen woher noch was es sein könnte, aber gelegentlich fährt diesen Helden ein kalter Schauer über den Rücken, als ob etwas sehr unheimliches vor sich geht...

- Für Helden, die Alessandra bei den Einkäufen begleiten:

Alessandra will bald an diesem Morgen zusammen mit Dragosz und mindestens einem Helden als Begleitung ins Dorf, um nötige Sachen zu bestellen. Krämerwaren werden sie hier kaum erstehen können, aber zumindest bei Lebensmitteln erhoffen sie sich günstige Preise.

Im Dorf wird der Gruppe eine Mischung aus Neugier und Misstrauen entgegen gebracht, trotzdem bleibt Alessandra zunächst immer freundlich und lädt jeden, den sie trifft ein, am übernächsten Abend zum großen Gauklerfest zu erscheinen. Im

großen und ganzen gelingt es, die meisten Sachen in ausreichender Menge zu erstehen und der oder die Helden werden überrascht sein, welche günstige Preise Dragosz zu erfeilschen vermag.

Nur eines ist hier bei den Bauern nicht zu bekommen: Mehl. Die Gruppe wird an den mürrischen Müller Ector verwiesen, dessen Mühle am Fluss steht.

Beim Vogt wird vorher auch noch kurz Station gemacht um den Zeitpunkt des Gauklerfest bekannt zu geben, bevor sich die Gruppe zur Mühle aufmacht.

Bei Ector an der Mühle trifft die Gruppe auf den ersten ernstesten Widerstand. Ector ist wie bereits erwähnt sehr mürrisch und zurückweisend. Er weigert sich, den Gauklern etwas von seinem Mehl zu verkaufen und beschimpft sie sogar mit den üblichen Klischees („Ihr Fahrenden seid doch nichts anderes als Diebe und Gesindel, die sich an den ehrbaren bereichern wollen und wenn man nur nicht hinschaut macht Ihr gleich lange Finger! Mit solch einem Pack wollen wir hier nichts zu tun haben, schert euch wieder! Von mir bekommt Ihr nichts. Und ich rate euch, solltet Ihr nur ein klein wenig auffallen, dann machen wir euch Feuer unterm Hintern! Ihr stehlt doch alles was Ihr kriegen könnt, sogar Männern die Frau! Betrüger und Täuscher, das seid Ihr! Jetzt macht das Ihr fort kommt!“)

Auf seine Schimpfkanonaden hin platzt schließlich auch Alessandra der Kragen: „Das werdet Ihr noch bereuen, starrsinniger Müller, Ihr werdet sehen!“ ruft sie ihm entgegen und stampft kochend vor Wut davon. Der Müller schlägt die Tür zu und den Helden bleibt nur übrig, hinter Alessandra her zu eilen. Selbst der so charmante Dragosz kann bei den streitenden nichts ausrichten. So kommen alle schließlich ins Lager zurück und die Helden können an den Proben teilnehmen oder einen Wagen zum Abholen der Waren am nächsten Morgen vorbereiten.

- Für Helden, die das Dorf und die Gegend erkunden:

Erkundungen in der Umgegend:

Der/Die Helden werden von Alessandra gebeten, sich nicht zu weit vom Lager zu entfernen, so dass die Erkundungen nur im Bereich der Karte vom Dorf und Lager stattfinden sollten.

Das Dorf liegt am Rande des Reichsforstes und somit sind die Ausläufer der Wälder überall zu spüren. Es gibt viele Tiere, die sich im Bereich des Dorfes aber wenig zeigen. Geteilt wird das Gebiet von der Breite, dem Fluss der in den Angbarer See mündet. Alles in allem können sie einen Erkundungsgang anhand des Dorfplanes improvisieren.

Etwas besonderes wird nur passieren, wenn die Helden das kleine Wäldchen hinter der Straße erkunden, an der das Gauklerlager liegt:

„Ihr hört plötzlich ein Rascheln ganz nahe von euch. Schon vermutet Ihr ein Tier, doch ein wenig erschreckt Ihr sogar, als Ihr seht was sich wirklich in den Büschen befindet. Zwischen den Sträuchern steht ein kleines blondes blasses Mädchen von vielleicht sechs Jahren und sieht euch aus hellblauen und irgendwie kalten Augen an. Die Miene des Mädchens könnte man beinahe als finster bezeichnen, denn keine Regung kommt in Ihr Gesicht, auch nicht wenn Ihr euch nähert. Ihr Kleidchen ist ein wenig zerlumpt, aber das ist bei Kindern ja normal.“

Das Mädchen ist ein Vorbote des Unheils. Sie ist einer von vier Kinderdämonen, die gekommen sind, um einen alten Pakt einzulösen, aber dazu später mehr. Das Mädchen reagiert zunächst nicht wenn sie angesprochen wird. Erst wenn man sie Dinge fragt wie „Hast Du denn keine Angst alleine im Wald?“ wird sie antworten: „Uns kann niemand etwas tun.“ Auf weitere Nachfragen reagiert das Kind nicht mehr. Sie fügt nur noch hinzu: „Ihr gehört nicht hierher. Mischt euch nicht ein!“ Dann dreht sie sich um und verschwindet blitzschnell im Unterholz. Selbst erfahrene Spurenleser werden ihr nicht folgen können, sie ist wie vom Erdboden verschluckt.

Für Erkundungen im Dorf:

Im Dorf können sich die Helden allgemein ein wenig umhören und Informationen zum Ort und Leuten sammeln:

Über den Baron:

Der junge Baron hat das Lehen von seinem Vater übernommen, der vor zwei Jahren verstorben ist. Er hat noch keine eigene Familie. Zur Zeit ist er mal wieder nicht hier, er reist viel umher und eifert irgendwelchen Abenteurern nach. Zum Glück gibt es den Vogt, der sich um alles kümmert. Weiteres siehe bei der Personenbeschreibung.

Über den Vogt:

Der Vogt ist ein tüchtiger Mann, der sich um alle Amtsgeschäfte kümmert. Wir können aber auch so mit unseren Problemen zu ihm kommen, er ist ein gerechter Mann. Näheres siehe Personenbeschreibung

Über den Müller:

Ector ist zwar mürrisch aber er arbeitet hart und ist ehrbar. Manchmal ist er wohl etwas Jähzornig. Seine Laune ist permanent noch schlechter, seid seine Frau vor einigen Monaten mit einem durchreisenden Schönling durchgebrannt ist. Er ist wohl auch selbst schuld, hat sie oft geschlagen. Weiteres siehe Personenbeschreibung.

Über die Geweihte:

Sie ist die gute Seele des Dorfes, achtet aber auch darauf, dass wir Travias Gebote streng befolgen. Weiteres siehe Personenbeschreibung.

Über den Ort selbst:

-Der Ort ist ein kleines unbedeutendes Dorf. Das meiste Umland der Baronie liegt im Reichsforst und wird kaum genutzt.

-Das Dorf hat keine Herberge. Reisende können bei den Bauern oder im Traviatempel unterkommen. Travias Gebote werden geachtet.

-Fahrendem Volk gegenüber ist man immer misstrauisch. Zu viele Geschichten über deren Verbrechen hört man.

-Vor einigen Tagen ist Jörn, der älteste Sohn von Bauer Karrenführer verschwunden und das einen Tag vor seiner Hochzeit. Das gab natürlich eine große Aufregung. Wir denken er bekam Bammel und eifert jetzt unserem Baron oder euch Fahrenden nach.

-Durch die Anwesenheit der Gaukler kommen die Dörfler wenigstens zu einem Fest. Wenn schon die Hochzeit vor einer Woche in den Weiher gefallen ist.

-Der namensgebende Ogersweiher liegt etwa drei bis vier Meilen nord-westlich in den Reichsforst hinein.

-Beim Weiher finden sich ein paar Ruinen. Angeblich spukt es dort.

-Der alte Ort soll einen Baron gehabt haben, der den Ort verflucht hat.

-In der Gegend um den Weiher ist Vorsicht geboten. Niemand sollte sich dort herumtreiben. Oger und Hexen gehen dort um. Aus dem Dorf geht dort niemand hin.

-Ansonsten passiert hier eigentlich nie etwas aufregendes. Das Leben ist recht ruhig am Forst.

Weitere Informationen, zum Beispiel genaueres über die Geschichte des Dorfes und den Baron können die Helden von den Leuten nicht erfahren. Dafür können sie die Gerüchte gerne noch etwas ausschmücken, die Leute sind schließlich abergläubisch.

Dokumente und Aufzeichnungen über die Ortsgeschichte finden sich im Haus des Barons im Archiv. Der Vogt wird die Helden aber nur dort suchen lassen, wenn es einen triftigen Grund gibt.

Die Geweihte kann den Helden über Geschichtliches kaum weiterhelfen. Die meisten übertriebenen Geschichten hält sie für Aberglauben. Der Tempel besitzt nur jüngere Aufzeichnungen, er wurde erst vor knapp einhundert Jahren errichtet.

Die Ruinen des alten Dorfes können die Helden frühestens am nächsten Tag erkunden, vorher sind sie noch zu sehr eingebunden, darum folgen diese Beschreibungen später.

Am Abend des ersten Tages:

Abends kommen alle wieder zusammen. Das Essen wird bereitet und man diskutiert über das Erlebte und Gehörte. Alessandra hat sich auch wieder einigermaßen beruhigt.

Falls sie wollen können die Helden Wachen aufstellen. Mindestens einer der Helden sollte bemerken, wie irgendwann nachts Dragosz und Thilo davon schleichen in Richtung Dorf. Falls die beiden die Helden bemerken oder gestellt werden, so versuchen sie die Helden abzuwimmeln mit der Erklärung, sie wollen sich nur etwas umsehen.

Folgen die Helden ihnen unauffällig und mit Abstand, so können sie beobachten, wie die beiden im Dorf verschwinden und nach etwa zwanzig Minuten mit einem kleinen Bündel zurückkehren. Wenn die Helden sie daraufhin stellen, so gibt zumindest Dragosz mit einem verschmitzen Lächeln zu, ein paar „Besorgungen“ gemacht zu haben. In dem Bündel haben die zwei ein paar Eier, ein Hünchen, einen Topf Honig sowie einen Laib Brot erbeutet. „Mehr konnten wir von den armen Leuten wirklich nicht verlangen“ fügt Dragosz grinsend hinzu.

Der zweite Tag im Dorf:

Am nächsten Morgen machen sich Alessandra und Sahria zusammen mit Rikos und den Helden in einem Wagen zu Dorf auf um die bestellten Waren abzuholen.

Als sie dort ankommen herrscht ein kleiner Aufruhr. Sofort stürmen der Müller und ein paar andere auf die Gruppe zu und brüllen ihnen entgegen: „ Ich wusste doch dass Ihr Ärger machen würdet! Ihr elendes Pack schreckt wohl vor nichts zurück, das soll wohl eure Rache sein, was? Ich sage hängt sie auf!“ „Sie haben bestimmt auch meinem Jörn den Floh ins Ohr gesetzt, dass er verschwindet!“ mischt sich eine junge Frau ein Bevor die Gruppe etwas entgegnen kann schreitet Mutter Traviana energisch ein: „Mäßigt euch noch ist nichts bewiesen! Ihr seid jetzt alle still und wir hören uns an, was sie zu sagen haben. Ich glaube nicht, dass diese Leute zu einer solchen Tat fähig sind.“

Traviana klärt die Gruppe auf, dass in der letzten Nacht alle Hunde und Katzen des Dorfes getötet worden sind. Die grausam verstümmelten Kadaver der Haus- und Hoftiere haben am morgen vor sämtlichen Türen gelegen. Außerdem sind ein paar Kleinigkeiten gestohlen worden, ein Bauer vermisst ein Huhn, ein anderer Brot und Honig aus dem Vorratskeller.

Alessandra und die anderen streiten natürlich gänzlich ab, mit den Vorfällen etwas zu tun zu haben, Ector wird daraufhin aber anführen, dass sie ihm mit Vergeltung gedroht habe, woraufhin die Menge natürlich in Diskussionen verfällt.

Wenn die Helden schließlich versprechen, die Vorfälle zu klären, dann wird sich Traviana damit zufrieden geben und die Menge beruhigen.

Auf Befragungen hin wird Dragosz zwar zugeben, die paar Dinge gestohlen zu haben, aber mit dem grausamen Tierschlachten will er nichts zu tun haben genauso wenig wie Thilo, der sich seinerseits aber verschlossen zeigt. Falls die Helden auf die Idee kommen, die Kleidung der beiden zu untersuchen, so können sie auch keinerlei Blutspuren daran entdecken. Die beiden sagen die Wahrheit.

Im Dorf lässt sich auch nichts weiter herausfinden, die Helden bekommen aber einige Kadaver gezeigt und es macht den Eindruck, als wären sie von kleinen Klingenwaffen wie Messern so verstümmelt worden. Näheres lässt sich zu diesem Zeitpunkt einfach nicht klären.

Den Rest des Tages haben die Helden einiges an Zeit und vielleicht kommen sie ja auf die Idee, die Reste des alten Dorfes zu erkunden, darum folgt nun dessen Beschreibung. Falls die Helden erst andere Dinge tun, greifen Sie später auf diesen Abschnitt zurück:

Das alte Dorf im Wald:

„Nach einem Weg von vielleicht drei oder vier Meilen über einen teilweise wieder zuwuchernden Waldpfad erreicht Ihr tatsächlich einen lichten Bereich, in dem sich die Ruinen einiger Häuser am Fuße eines Hügels finden. Auf dem Hügel selbst erkennt man noch die Reste einer Burg. Nicht weit vom Hügel seht Ihr das Ufer eines recht großen Sees, der den Hügel teilweise umspannt.

Doch nicht alle Häuser sind so zerstört und überwuchert wie es zunächst den Anschein machte. Eines der Häuser, wengleich mit Efeu dicht berankt, ist noch

intakt und sogar Rauch kommt aus dem Kamin. Der Garten hinter dem Haus ist gepflegt und Kräuter und Gemüse werden angebaut. Da kommt plötzlich eine Gestalt um die Ecke. Ihr schaut in das lächelnde Gesicht eines alten Mannes: „Sieh an sieh an, Jolante schau her, Besuch ist da!“ Das ist aber ein wirklich seltenes Vergnügen für uns. Da erscheint aus der Haustür eine weitere Person, eine alte aber dennoch schöne Frau mit lockigem grauen Haar in dem noch ein paar rote Strähnen zu sehen sind. Beide kommen auf euch zu.“

Es handelt sich um Dero und Jolante Wiesenhain. Beide leben einsam hier in den Resten des alten Dorfes wo sie ihre Ruhe haben. Eines der Häuser haben sie für sich hergerichtet und leben von dem, was der Weiher und ihr Garten hergibt. Jolante ist eine Tochter Satuaris und beide leben sie nach den satuarischen Grundsätzen, auch wenn nur sie wirklich zauberkundig ist. Dies ist auch der Grund, warum sie die Abgeschiedenheit vorziehen. Sie wissen einiges über das Land und seine Vergangenheit.

Sie laden die Helden zu einer Tasse Tee in ihr Haus ein, ganz allein weil sie an Neuigkeiten aus der Welt interessiert sind. Jolante hat zudem die Gabe, die Absichten eines Menschen zu erkennen und kann bei den Helden keine Boshaftigkeit feststellen. Von ihr können sie auch ein paar Informationen über das alte Dorf bekommen. Sie kann Gerüchte bestätigen, nach denen wirklich manchmal Oger in der Gegend gesehen werden.

Bei Fragen zu dem Hintergrund dieses alten Dorfes wird sie den Helden eine Geschichte erzählen. Lesen Sie dazu die Einleitung „Das Geheimnis von Ogersweiher“ vom Beginn dieses Abenteuers vor. Sie kann ihnen näheres darüber erzählen, dass dies eigentlich der Ort Ogersweiher ist und der Nebenort einst Ogersbrück hieß, dann aber umbenannt wurde. Warum und wann weiß sie nicht, sie ist sich aber sicher, dass es noch irgendwo Aufzeichnungen über diese Zeit gibt. Sie und ihr Mann sind somit die letzten lebenden Einwohner von Alt - Ogersweiher. Fragt man sie woher sie so viel weiß dann antwortet sie, dass sie sich stets für die Märchen und Geschichten der Menschen in dieser Gegend interessiert hat und aus der Entdeckung dieser Ruinen hat sie geschlossen, dass es wohl einen wahren Hintergrund hat.

Nach etwa einer Stunde bittet Sie die Helden hinaus, da sie noch im Garten zu tun haben. Die Helden können sich gerne noch in den Ruinen umschaun, werden aber zunächst nichts besonderes entdecken. Gegen Abend sollten sie zu den Gauklern zurückkehren. Sie können sicherlich später noch einmal zu den beiden kommen um weitere Informationen zu bekommen. Von den seltsamen Kindern wissen sie allerdings nichts. Sie können das Paar gut als Informanten benutzen, wenn den Helden Teile des Hintergrundes nicht ganz klar sind.

Zurück im Lager:

Am Abend kommen wieder alle zusammen, nach dem gemeinsamen Abendessen, das Tanya bereitet hat, sitzen alle noch ein wenig zusammen und erzählen und Planen für die morgigen Auftritte. Plötzlich wird die Tür von Madalias Wagen aufgestoßen. Die alte Frau torkelt, die Brandweinflasche noch in der Hand, die Stufen hinunter und bleibt mit weit aufgerissenen Augen in der Runde stehen. Erst jetzt können alle erkennen, dass ihr Blick trübe ist. Ihr Atem geht stoßweise und

plötzlich fängt sie an zu stammeln: „ Sie sind hier, ich spüre es! Das Böse es ist unter uns. Sie beobachten uns, sie werden sie sich holen!“ Dann bricht sie stöhnend zusammen und fällt in tiefe Ohnmacht. Es bleibt nichts anderes übrig als sie in ihren Wagen zurückzubringen. Wach wird sie an diesem Tag nicht mehr und am nächsten Morgen kann sie sich an nichts mehr erinnern.

Mit der Vision waren die dämonischen Kinder gemeint, deren Nähe Madalia gespürt hat. Für alle anderen wird der Vorfall zumindest noch für den nächsten Tag ein Rätsel bleiben...

Der dritte Tag:

An diesem Morgen laufen die Vorbereitungen für das Gaukelfest auf Hochtouren. Jeder probt noch einmal seine Aufführung, letzte Bühnenbilder für das Theaterstück werden aufgebaut und nach dem Mittagessen soll die Generalprobe stattfinden. Alle Wagen werden geschmückt und auch Stände zum Verkauf von kleinen Naschereien und Andenken und Glücksbringern für die Gäste werden vorbereitet. Die Helden werden in Aufbauarbeiten und ggf. die Proben fürs Theaterstück mit einbezogen.

So passiert bis zum frühen Nachmittag nichts besonderes. Ugdalf hat sich um Feuerholz zu sammeln in das kleine Wäldchen begeben, als die Leute im Lager von dort plötzlich mehrere spitze Schreie hören.

Die Helden werden sich sicherlich sofort auf den Weg dorthin machen. Sie müssen etwa bis zur Mitte des Wäldchens laufen. Unterwegs fallen sie fast über das von Ugdalf gesammelte und offenbar hier hingeworfene Klaubholz.

Auf einem etwas lichterem Platz im Zentrum des Wäldchens stoßen sie schließlich auf diese unheimliche Szenerie:

Der Vogt des Dorfes liegt wimmernd, mit den Händen das Gesicht schützend und von Schnittwunden übersät und stark blutend am Boden. Ugdalf hockt ein paar Schritt neben ihm auf der Erde umgeben von vier kleinen Kindern. Das Mädchen, dem ein Held bereits begegnet ist befindet sich auch darunter, dazu noch drei Jungen. Sie alle sind mit kleinen Messern bewaffnet, mit denen sie kichernd auf Ugdalf einstechen und ihn malträtieren. Das Verblüffende ist, dass Ugdalf all das einfach mit sich geschehen lässt, ohne sich zu wehren. Als die Helden dazu kommen, lassen die Kinder von Ugdalf ab und schauen den Helden in die Augen. Eine Aura von Kälte und purer Boshaftigkeit umgibt die so unschuldig wirkenden Geschöpfe. Falls die Helden gegen die Kinder vorgehen wollen, so bemerken sie plötzlich einen unglaublich starken inneren Widerstand, der es ihnen unmöglich macht, die Kinder anzugreifen oder ihnen zu schaden.

Das Mädchen ergreift das Wort: „ Ihr sollt euch nicht einmischen, diese Leute gehören uns. Solltet Ihr dennoch versuchen uns zu stören, so können wir auch anders!“ Dann dreht sie sich zum Vogt um und tritt im leicht gegen den Kopf. „Aufgeschoben ist nicht aufgehoben, alter Mann“ sagt sie, dann drehen sich die Kinder um und laufen hüpfend und singend ins Unterholz, dabei immer die Worte „Der Pakt wird bald erfüllt, der Pakt wird bald erfüllt“ auf den Lippen. Die Helden bleiben wie angewurzelt stehen. Erst wenn die Kinder fort sind, lässt das lähmende Gefühl nach und die Helden können sich um die verwundeten kümmern.

Beide sollten erst einmal mit ins Lager genommen werden um sie zu versorgen, dann kann man Näheres erfragen.

Der Vogt erzählt, nachdem er sich etwas beruhigt hat, dass er zu dem Wäldchen gegangen sei um die Gaukler zu beobachten. Die Stimmung im Dorf sei recht angespannt wegen ihnen und der ganzen Vorfälle und der Müller heize diese noch zusätzlich an. Außerdem wird seit gestern Abend ein Holzfäller vermisst. Vogt Dietmar wollte sich einfach vergewissern, dass die Gaukler mit all dem nichts zu tun haben. Da seinen plötzlich diese vier Kinder aufgetaucht und haben angefangen, ihn mit ihren Messern zu attackieren. Er wollte sich wehren, aber es war ihm einfach nicht möglich, die Hand gegen die Kinder zu erheben. Er rannte in den Wald und begegnete dort Ugdalf beim Holz sammeln.

Ugdalf bestätigt das Ganze. Er habe versucht, die Kinder zu vertreiben und dem Vogt zu helfen aber er konnte nicht die Hand oder selbst die Stimme gegen sie erheben, als wäre er nicht Herr seiner Selbst gewesen. Die Kinder haben weiter den Vogt gequält bis sie sich anscheinend von Ugdalf gestört gefühlt haben und gegen ihn angegangen sind. Glücklicherweise scheint das Auftauchen der Helden sie verscheucht zu haben.

Weitere Suchkommandos würden ohne Erfolg bleiben. Die Kinder sind verschwunden. Niemand, weder bei den Gauklern noch im Dorf hat eine Erklärung für den Vorfall oder kennt diese Wesen.

*Um Sie nicht im Dunkeln zu lassen folgt nun die Beschreibung der Kinderdämonen:*

Diese Art von Dämon ist bisher noch nicht in Erscheinung getreten, weswegen es auch keine Bezeichnung für sie gibt. Bei den vier Kindern, einem kleinen Mädchen und drei Jungen, alle im Alter von etwa sechs Jahren mit blonden Haaren und hellblauen Augen handelt es sich um die pervertierten Seelen der Kinder, die der Baron von Ogersweiher einst eigentlich gezeugt hätte. Ihre Seelen wurden von der Erzdämonin Belkelel, mit der jener Baron einen Pakt hatte, geraubt und die Zeugung bzw. die lebende Geburt verhindert. Seither dienen sie der Erzdämonin als niedere Diener, ausgestattet mit der Fähigkeit, dass sie einen Bann über alle Menschen und Tiere in ihrer Nähe legen können. Unter diesem Bann kann man den Kindern keinen Schaden zufügen und ist noch nicht einmal in der Lage sich zu wehren, wenn die Kinder einen angreifen. Diese Fähigkeit hat Belkelel von dem Zauber übernommen, mit dem sich die Geliebte des Barons einst selbst schützte.

Die Dämonenkinder sind somit bestens geschützt, sie sind intelligent, kalt und gnadenlos böse und haben die Aufgabe, den alten Pakt nun einzulösen und sich die Seelen aller Bewohner von Ogersbrück zu holen (siehe „Der Pakt“).

Trotz der Vorfälle beschließen alle, dass das Fest stattfinden soll, grade auch um die geängstigten und beunruhigten Leute ein wenig abzulenken. Auch der Vogt, den man verarztet und mit Heilkräutern versorgt hat, ist dafür. So wird zum frühen Abend hin schließlich zum großen Gaukelspiel gerufen.

Das Gaukelfest:

„Am frühen Abend werden im Lager Fackeln und kleine Feuer entzündet. Nach und nach kommen die Bewohner des Dorfes zusammen und das Fest kann beginnen. Nicht alle sind gekommen, manche haben ob der Ereignisse vielleicht keinen Sinn für Zerstreung, das der Müller nicht da ist, nehmt Ihr aber sogar recht dankbar hin. Eröffnet wird das Spektakel mit einer Musik- und Tanzdarbietung von Alessandra selbst, gemeinsam mit Mikosz und Dragosz, die verschiedene Gaukeleien vorstellen. Anschließend ist Thilo an der Reihe, der mit Fackeln jongliert und seine Messer Zielsicher nur ganz knapp neben dem freiwilligen aus dem Publikum ins Holz wirft.

Danach sorgt Sahria dafür, dass sich alle erheben müssen, denn ihre atemberaubende Kunstrittvorstellung findet auf der großen Wiese neben dem Lager statt.

Danach ist Zeit für eine kleine Pause in der Getränke und kleine Speisen gereicht werden, während die kleinen Kinder von Tanya und Rikos mit dem Hut rumgehen. Rikos selbst ist es, der mit seiner Seiltanznummer die Pause beendet. Zwischen zwei hohen Plattformen neben der Bühne ist ein Seil gespannt, über das er nicht nur balanciert sondern auf dem er geradezu einen Tanz aufführt. Da die Gewichthebennummer von Ugdalf wegen seiner Verletzungen ausfallen muss, kommt es nun zur von Mikosz inszenierten Darstellung des Kampfes der sieben Gezeichneten gegen Borbarad, an der alle Mitglieder des Ensembles (außer natürlich Madalia, die den Abend über den Menschen aus der Hand gelesen hat) teilnehmen.“

Das Theaterstück ist vielleicht nicht wirklich authentisch, aber zumindest unterhaltsam und den Menschen gefällt es. Die Helden müssen natürlich kräftig mitmischen. Vielleicht ist ja auch ein Held mit einer eigenen Gaukelei vertreten, der Ugdalfs Platz einnehmen konnte. Schildern Sie ein ausgelassenes fröhliches Fest, das ein jähes Ende nimmt, als sich die Leute grade zum Gehen aufmachen...

Mord in der Menge:

„Eigentlich dürfte es in dem Stimmengewirr gar nicht möglich sein, aber plötzlich hört Ihr ganz deutlich das Kichern von Kinderstimmen. Gleich danach ein Aufschrei und noch einer und da ein dritter und ein vierter. Panik bricht aus, die Leute laufen durcheinander. Immer noch ganz deutlich hört Ihr wieder den Singsang „Der Pakt wird heut erfüllt, der Pakt wird heut erfüllt“ und das tapsen von nackten Kinderfüßen auf dem Boden. Als sich die Menge lichtet, seht Ihr vier Personen am Boden liegen in einer Lache aus Blut. Von den Kinder fehlt wiederum jede Spur.“

Lähmendes Entsetzen macht sich breit. Zwei der niedergestochenen Leute sind tot, die Kehlen aufgeschlitzt. Die anderen beiden sind am verbluten und nur sehr schneller Einsatz und vielleicht der Gebrauch von Magie kann sie retten. Eine Frau wird vermutlich ein Krüppel bleiben, denn man hat ihr die Achillessehnen durchtrennt.

Von den Tätern hat niemand etwas gesehen. Schnell werden die Toten und Verletzten weggebracht und alle machen sich schnell auf nach Hause aus Angst vor weiteren Vorfällen. Der geschwächte Vogt und die Traviageweihte bleiben vor Ort und versuchen näheres herauszubekommen. Der Vogt denkt natürlich auch gleich an die Kinder. Man zieht es vor, den anderen Dorfbewohnern vorerst nichts von den

Kinder zu sagen um die Panik nicht noch zu vergrößern. Der Vogt bittet die Helden nun offiziell um Mithilfe bei der Aufklärung.

Im Archiv des Barons:

Da Helden sicherlich näheres über den immer wieder anklingenden Pakt erfahren möchten bietet er ihnen an, das Archiv über das Dorf mit ihnen durchzugehen, durchaus auch noch an diesem Abend.

In den Akten im Haus des Barons lassen sich folgende Informationen finden:

- Der Hintergrund des Märchens, welches die Helden bei den Wiesenhains gehört haben wird zum großen Teil bestätigt
- (das Baron Wulfhardt von Ogersweiher war der Letzte seines Geschlechts
- Er ließ einmal eine Hexe verbrennen als die Inquisition in sein Dorf kam
- Nach seinem Tod wurde das Dorf verlassen und die Bürger siedelten in den Nachbarort Ogersbrück um.
- Da die Ogersweiherer zahlenmäßig hoch waren, beugte sich der Baron, ein direkter Vorfahre des heutigen Barons dem Druck der Leute und benannte sein Dorf Ogersbrück in Neuogersweiher um, die Menschen wollten so tun als hätte es den alten Ort Ogersweiher nie gegeben.
- Das heutige Ogersweiher ist also eigentlich der Ort Ogersbrück

Ein Hinweis auf den Pakt und dessen Fluch lässt sich aber leider nicht finden.

Näheres dazu, so könnten die Helden vermuten, wissen vielleicht die Wiesenhains in den Ruinen des alten Dorfes, von denen man hier im übrigen nichts wissen will. Um dorthin zu gehen ist es aber heute zu spät und die Helden sollten bis zum nächsten Morgen warten.

Der vierte Tag:

Bereits früh am nächsten Morgen erscheint die aufgeregte Mutter Traviana im Dorf. Sie erzählt, dass der Müller die Inquisition benachrichtigen will und die ganze Gruppe der Gaukler der Hexerei bezichtigt. Er verdächtige sie, mit den Kinderdämonen unter einer Decke zu stecken (natürlich wurde ihm davon berichtet). Er behauptete auch, dass Alessandra ihm die ganzen Vorräte an Mehl mit Ungeziefer wie Maden und Mehlwürmern verdorben hat, nur um sich an ihm zu rächen. Er will bereits heute Mittag selbst Richtung Angbar reiten um von dort nach der Inquisition zu schicken.

Alessandra tobt ob dieser Unterstellungen und will ihn schon persönlich zur Brust nehmen aber Mutter Traviana rät davon ab. Sie schlägt vor, dass die Helden in etwas besonnener Art mit Ector reden sollten, was sie hoffentlich auch umgehend in Angriff nehmen.

Bei der Mühle:

Die Helden sollten so gegen Vormittag bei der Mühle eintreffen. Dort angekommen, bietet sich ihnen folgende Szenerie:

„Ihr erreicht das Haupthaus der Wassermühle von Ector. Von außen erscheint alles ruhig. Ihr klopft an der Tür aber niemand antwortet euch. Beim klopfen stellt Ihr fest, dass die Tür einen Spalt offen steht und so geht Ihr hinein. Schnell merkt Ihr, dass die Geweihte nicht übertrieben hat. Überall an Mehlsäcken oder in Vorräten und

Nahrungsmitteln wimmeln kleine Maden und Würmer, viele schon verpuppt oder tot aber noch etliche lebendige Tiere. Ihr müsst einen Würgereiz unterdrücken. In euch kommt die Vermutung hoch, dass Ector auch selbst Schuld sein könnte an dem Befall denn offenbar hat er nicht grade sehr ordentlich und sauber gelebt. Fast alles in dem Haus ist mit einer Mehlstaubschicht bedeckt. Plötzlich hört Ihr aus einem Raum über euch, vermutlich aus dem Mühlenraum selbst ein stöhnen und wieder dieses deutliche Kichern.

Ein tüchtiger Schreck fährt euch durch die Glieder und alarmiert nähert Ihr euch dem Mühlenraum. Ihr öffnet vorsichtig die Tür und eine dicke Mehlstaubwolke nimmt euch fast die Sicht. Ihr seht Müller Ector auf einer hölzernen Zwischenetage am Boden liegen und wimmern. Blut bedeckt sein Gesicht und als er den Kopf hebt seht Ihr, dass man ihm die Augen ausgestochen hat. Wieder hört Ihr die unheimlichen Singsang trällern: „der Pakt wird heut erfüllt, der Pakt wird heut erfüllt.“

Und da seht ihr sie auch. Mit ihren Messer sind sie dabei, alle Mehlsäcke zu zerstechen und im ganzen Raum auszuschütteln. Ector prustet, als ihn einer der Jungen mit Mehl überschüttet. Wieder scheint eine unbekannte Kraft euch daran zu hindern, ihm zu helfen. Plötzlich erscheint das kleine Mädchen in eurem Blickfeld. Sie trägt eine brennende Öllaterne in der Hand. Sie bemerkt euch und lächelt euch mit einem boshafte Glitzern in den kleinen Augen an. Dann lässt sie die Öllaterne von dem Zwischenstockwerk hinunter gen Steinboden fallen.“

Ein Held mit Gefahreninstinkt hat sofort das Bedürfnis, die Mühle so schnell wie möglich zu verlassen, falls kein Held diese Gabe besitzt, so sollte zumindest einem eine Klugheitsprobe gelingen um zu erkennen, dass man so schnell wie möglich hier raus sollte.

Verlangen sie gegebenenfalls Proben auf körperliche Talente, aber an sich sollte es den Helden grade so gelingen aus der Mühle zu fliehen bis die Flammen der zerborstenen Lampe den Mehlstaub zur Explosion bringen.

„Ihr rennt los und seid bereits am Ausgang der Mühle als es einen infernalischen Knall gibt und ein gewaltiger Druck euch aus der Mühle schleudert.. Eine Hitzewelle fegt über euch hinweg und das gesamte Mühlenhaus wird in einem riesigen Feuerball zersprengt. Trümmerteile und Feuer regnen auf euch herab und sengen euch an. Um Haaresbreite seid Ihr dem Tod entronnen aber für den Müller gibt es keine Hoffnung mehr. Doch auch die Kinder scheinen in der Flammenhölle vergangen zu sein.“

Lassen sie jeden Helden auf Körperbeherrschung + 2 würfeln, ob er sich weit genug aus der Reichweite der großen Trümmer retten kann. Bei misslingen stehen zumindest noch eine Intuitions- und Ausweichenprobe zu, sollte auch davon eine Probe misslingen, so wird der Held von Trümmern getroffen und erleidet 2W6 Schadenspunkte.

Erneuter Aufruhr im Dorf:

„Sowohl vom Gauklerlager als auch vom Dorf und den Feldern rennen die Leute herbei, fassungslos die Münder aufgerissen. Während einige offenbar der Ansicht sind, Ihr könntet Schuld an der Katastrophe haben sind die meisten schlichtweg von der Explosion schockiert. Auch diesmal gelingt es nur Mutter Traviana, wieder etwas Ruhe in das Durcheinander zu bringen und so werdet Ihr schließlich aufgefordert zu erzählen was passiert ist, umringt von allen Leuten.“

Nachdem die Helden über alles berichtet haben werden die Trümmer soweit nötig gelöscht und man bringt die Helden erst einmal ins Dorf zum Haus des Vogtes, um dort näheres zu klären.

Bei den Leuten herrscht jetzt eine recht zuversichtliche Stimmung. Man versammelt sich vor dem Herrenhaus des Vogtes und immer wieder hört man Rufe wie „der Fluch ist gebrochen, diese unheimlichen Wesen sind verbrannt“ und „jetzt wird alles wieder gut!“ Dabei ist natürlich auch Trauer und Bestürzung über den grauenvollen Tod des Müller zu spüren. Doch die Zuversicht wird nur wenige Minuten später beinahe gänzlich erstickt:

Die Kinder zeigen sich:

„Haben sie schon die ganze Zeit dort gestanden, oder sind sie von einem Augenblick zum anderen einfach erschienen, Ihr könnt es nicht mit Sicherheit sagen. Plötzlich bemerkt (einer der Helden) jedenfalls aus dem Augenwinkel, dass die vier Kinder auf dem Dach des Stalles sitzen und offenbar belustigt dem Treiben zuschauen. Im nächsten Moment scheint jeder die Anwesenheit der Vier zu spüren denn es wird totenstill. Das Mädchen erhebt erneut das Wort:

„Wir sind gekommen um den Pakt einzulösen, den Euer Baron einst mit unserer Herrin geschlossen hat. Wir waren seine Kinder, die Kinder von Ogersweiher. Doch unsere neue Mutter ist die Herrin Belkelel und für ihren Dienst sind wir gekommen. Wir werden euch alle holen. Ihr könnt uns nichts tun und ihr braucht auch nicht versuchen zu fliehen, es hat keinen Sinn. Schon Morgen ist alles vorbei!“ Traviana schreitet ein und will ihnen grade einen zwölfgöttlichen Bann entgegen rufen doch die Kleine schneidet der Geweihten in ruhigem Ton das Wort ab: „Schweig still Du dumme Gans, Deine lächerliche Göttin kann Dir auch nicht helfen, Ihr seid alle verdammt!“ Daraufhin setzen auch die anderen wieder ein „Der Pakt wird heut erfüllt, der Pakt wird heut erfüllt!“ mit diesem Gesang lösen sich die vier Gestalten in Nichts auf. Stille bleibt im Hof zurück. Traviana hat es vor Schreck förmlich die Sprache verschlagen.“

Was tun?

Nun gilt es für die Helden, schnell wieder einen kühlen Kopf zu bewahren.

Gemeinsam mit dem Vogt soll jetzt geklärt werden was zu tun ist. Die Menschen aus dem Dorf sind in Angst und so entscheidet der Vogt, dass alle ins Haus des Barons kommen um dort geschützt zu sein.

Den Helden sollte eins klar werden, falls nicht, wird der Vogt dies zu bedenken geben: Jeder Feind hat eine Schwäche, man muss sie nur kennen.

Die Helden wissen bisher nur, dass die unbezwingbaren Dämonenkinder wegen eines Paktes da sind aber was genau das für ein Pakt war wissen sie nicht. Es könnte ihnen also einen Vorteil bringen, den Inhalt des Paktes zu kennen. Aber wer könnte

etwas über den Pakt wissen? In den Aufzeichnungen von Ogersbrück und Ogersweiher war nichts zu finden.

Die einzigen weiteren verwertbaren Hinweise über das Geheimnis von Ogersweiher bekam die Gruppe aus dem Märchen von Jolante Wiesenhain. Die Helden sollten also zu dem Schluss kommen, dass sie in den Ruinen von Alt - Ogersweiher nach dem Geheimnis suchen müssen.

Die Bürger verschanzen sich derweil und Alessandra verspricht, dass die Gauklertruppe ihnen nach Kräften helfen will. Einer arg geschwächten Heldengruppe können sie durch die Gaukler auch einen NSC zur Seite stellen falls nötig.

Zurück bei den Wiesenhains:

Die beiden Wiesenhains, es ist bereits zum späten Nachmittag hin, empfangen die Helden genauso freundlich wie beim letzten mal. Wenn die Helden von den Ereignissen berichten, zeigen sich die beiden erschüttert, so etwas haben auch die Zwei noch nie erlebt.

Auf Fragen zu dem Pakt weiß auch Jolante nichts genaueres zu berichten: „Der Baron selbst muss der Einzige gewesen sein, der genau wusste, was der Pakt beinhaltet hat und er hat sein Geheimnis mit ins Grab genommen.“

Die Helden sollten daraufhin leicht auf die Idee kommen, diesen Hinweis wörtlich zu nehmen und nach dem Grab des Barons zu suchen.

Jolante ist sich sicher, dass er noch hier im alten Ort beigesetzt wurde, und empfiehlt in den Ruinen der alten Burg von Ogersweiher zu suchen. Der Hügel lässt sich recht einfach erklimmen.

Die Ruine von Burg Ogersweiher:

„Das was einst vor 400 Jahren wohl mal eine kleine aber stolze Burg gewesen sein mag, besteht heute nur noch aus ein paar Wehrmauerresten und völlig überwucherten Grundmauern der ehemaligen Gebäude. Sich durch dieses Gewirr zu suchen, dürfte einiges an Zeit in Anspruch nehmen.“

Und in der Tat dauert es noch bis zum Abend, bis die Helden unter viel Dornenranken den noch einigermaßen gut erhaltenen Eingang zum Grufthäuschen der Burg entdecken. Der Eingang besteht aus einem etwa ein Schritt hohen Marmorquader mit eingemeißeltem aber schon stark verwittertem Boronsrad. An dessen rechter Seite führen Stufen zu einer Tür herunter. Diese ist mit einer einfachen Probe auf Schlösser knacken leicht zu öffnen. Die Stufen führen weiter hinunter bis in die Gruft der Von Ogersweiher.

Die Höhlen unter der Gruft:

Der Baron mag sein Geheimnis mit ins Grab genommen haben aber jemand anders hat den Baron offenbar aus seinem Grab mitgenommen!

In der Gruft befinden sich sieben Steinsärge. Der Jüngste davon, in dem laut Schild der Baron Wulfhardt von Ogersweiher liegen sollte, ist halb eingefallen, wie auch der Sarg rechts daneben arg beschädigt ist. Offenbar ist hier der Boden der Gruft eingesackt. Der Sarg des Barons ist leer aber darunter befindet sich ein durch den

Einsturz frei gewordener Zugang zu einer Höhle. In der Höhle ist es völlig dunkel, so dass die Helden für weitere Erforschungen dringend Licht benötigen.

Die Ogerhöhlen (Plan siehe Anhang):

„Ihr steigt vorsichtig unter dem Sarg in die Höhle hinab. Die Wände sind leicht feucht und hier am Eingang liegt noch ein wenig Geröll. Dahinter öffnet sich ein Gang, der etwa dreieinhalb bis vier Schritt hoch und noch mal gute drei Schritt breit ist.“

Bau der Höhlenspinnen:

„Der Gang weitet sich nach kurzer Zeit zu einer kleinen Höhle, die über und über zugesponnen ist mit einem großen Knäuel weißer Fäden. Ihr erkennt mehrere kleine Tiere wie Ratten, die in den Netzen in kleinen Kokons eingesponnen sind. Hinter dem Wirrwarr aus Fäden geht der Gang weiter.“

Um diese Höhle zu durchqueren müssen sich die Helden zwangsläufig durch die Netze schneiden. Sobald sie die Fäden berühren werden sie von einer bis drei (je nach Gruppenstärke) Höhlenspinnen angegriffen, die sich von der Höhlendecke auf sie herab lassen.

Die Knochenhalde:

„Der Gang führt ein ganzes Stück weit geradeaus und macht dann einen Bogen. Abermals weitet er sich zu einer kleinen Höhle und knickt dann nach rechts ab wo er weiter führt. In dieser Höhle findet Ihr eine Halde aus verschiedensten Knochen. Einige Tierschädel und sogar Menschenknochen scheinen darunter zu sein.“  
Wenn die Helden die Knochen untersuchen ist Vorsicht geboten um nicht von den darin wohnenden Ratten gebissen zu werden. Dem Held sollte eine Fingerfertigkeitprobe gelingen. Die Knochen des Barons finden sich nicht darunter aber dem Held wird auffallen, dass viele der Knochen Nagespuren von recht großen Zähnen aufweisen.

Die erste große Höhle:

„Nachdem Ihr dem Gang eine Weile gefolgt seid, betretet Ihr eine größere ovale langgestreckte Höhle, die in der Mitte von einer natürlichen Felssäule getragen wird. Die Höhle wird durch schwere Ledervorhänge in drei Bereiche unterteilt. Euch schlägt ein ranziger Geruch und der Gestank von Fäkalien entgegen. Aus dem Bereich hinter einem der Vorhänge hört Ihr ein Scharren und Geräusche die an Schnarchen erinnern.“

Hinter dem ersten Vorhang befindet sich die Ogerkinderstube:

„Vorsichtig macht ihr den Vorhang zur Seite und erblickt dort ein Lager aus Fellen, in dem zwei blasshäutige Kreaturen liegen. Eines der Kreaturen scheint aufzuwachen, räkelt sich und blinzelt. Es handelt sich ganz offenbar um kleine Oger, Kinder anscheinend und doch schon fast so groß wie ein erwachsener Mann!“  
Die Helden sollten sich schnell etwas einfallen lassen, denn wenn die Ogerkinder erst wach sind, werden sie nach ihren Eltern plärren, was in einem hässlichen Gemetzel enden könnte. Wenn sie sich versuchen zu verstecken, werden die Kinder versuchen ihre Witterung aufzunehmen und vergnügt nach ihrer „Beute“ suchen.

Der einzige Ort wo sie nicht nachschauen würden und dem Geruch folgen könnten wäre in dem Abort (siehe nächstes).

Hinter dem zweiten Vorhang ist der Ogerabort:

„Hinter diesem Vorhang scheint die Quelle des erbärmlichen Gestanks zu stecken. Ihr Schaut hinter den Vorhang und seht mehrere aufgestellte Felsblöcke und ein von Fliegen umschwärmtes Loch, das von den Bewohnern der Höhle sichtbar als Abort genutzt wird.“

Außer vielleicht als dem widerlichsten Versteck aller Zeiten hat dieser Ort keinen Nutzen oder Schaden für die Helden zu bieten.

„Hinter dem dritten ledernen Vorhang führt ein Gang weiter, der nach kurzer Zeit eine Linksbiegung macht und in eine neue von einer Felssäule getragenen Erweiterung führt, aus der noch zwei weitere Gänge abgehen, der eine rechts, der andere geradeaus.“

Die Ogerküche:

„Ihr folgt dem Gang geradeaus und kommt in eine recht große Höhle. In der Mitte der Höhle befindet sich eine Feuerstelle mit einem großen darüber aufgehängten Topf. Riesenhafte Steintische und Regale stehen voll mit grob geschnitztem Geschirr und steinernen Werkzeugen. Ein großes auf einem blutbeschmierten Tisch liegendes Steinbeil ist mit das Unheimlichste, was ihr in dieser offenbaren Küche seht. Ein weiterer schwerer Ledervorhang verdeckt einen weiteren Durchgang. Doch das ist nicht alles, in einem Käfig an der gegenüberliegenden Wand seht Ihr einen Menschen, einen dreck- und blutbeschmutzten jungen Mann kauern. Er lebt anscheinend noch.“

Der junge Mann ist der verschwundene Jörn Karrenführer. Er wurde von den Ogern gefangen, als er beim Angeln mit seinem Boot zu nahe an das Ufer kam an dem der Haupteingang zur Höhle versteckt ist. Sobald er die Helden bemerkt erschrickt er zunächst um sich dann wieder zu fangen und erleichtert zu schluchzen. Er bittet die Helden, ihn schnell zu befreien (was auch ohne Probe kein Problem darstellt, da der Deckel des Käfigs nur mit einem großen Riegel befestigt ist) aber leise zu sein, um die Oger nicht zu wecken. Er erzählt seine Geschichte und dass es sich bei den Ogern um ein Paar mit zwei Kindern handelt.

Der Höhlenausgang:

„Folgt Ihr dem Gang hinter dem Vorhang in der Küche, so kommt ihr nach einer Biegung und einem weiteren Vorhang in eine Höhle, die zur Hälfte mit Wasser voll steht. Die Höhle hat eine Öffnung nach draußen zum Weiher hin, die mit viel Buschwerk getarnt wurde.“

Hier können die Helden zur Not aus der Höhle in den Ogerweiher hinaus entkommen, aber bedenken sie dass diese Oger gute Schwimmer sind.

Der Wohn- und Essraum der Ogereltern:

„Der rechte Gang neben der Felssäule führt euch in eine runde große Höhle aus der ihr wieder diesen typischen ranzigen Geruch von Ogern wahrnehmt und dazu das Geräusch von zweistimmigen wohligen Schnarchen.“

In der Höhle seht Ihr in der Mitte eine Feuerstelle, am linken Rand einen mit Vorhängen abgeteilten Bereich und an der gegenüberliegenden Wand einen großen Tisch und mehrere grobe Stühle. Einige Felsbrocken scheinen ebenfalls als Möbel zu dienen. Interessant für euch dürfte der seltsame Wandschmuck sein, mit dem die Höhle verziert wurde. Es ist das Skelett eines Mannes in ehemals recht prächtiger Rüstung mit Wappenschild und Helm. Dies könnten die fehlenden Überreste des alten Barons sein.“

Und tatsächlich sind sie es. Verlangen sie von den Helden, die diese Höhle betreten auf jeden Fall Proben auf Schleichen. Wenn der Held das Skelett untersucht ist eine Probe auf Fingerfertigkeit + 2 fällig. Bei misslingen einer Probe kann es sein, dass die beiden Oger (Mann und Frau) die hinter dem Vorhang liegen aufwachen und sich verärgert über die Störung und erfreut über den reichhaltigen Speisezettel auf die Helden stürzen.

Auf jeden Fall können sie unter der Rüstung des Skelettes eine alte Schriftrolle finden, die aussieht, als wäre sie aus Leder. Es ist tatsächlich Menschenhaut. Darin ist der Pakt niedergeschrieben, den Belkelel mit dem Baron geschlossen hat. Er sollte den Helden den entscheidenden Hinweis geben (siehe Anhang „der Pakt“).

Wenn die Helden die Rolle gefunden haben sollte sie nichts mehr in der Höhle halten. Hoffentlich haben sie den armen Jörn gefunden und mitgenommen. Falls Ihre Gruppe sehr kampfstark ist, wäre es der richtige Moment für einen Oger aufzuwachen um seine Notdurft zu verrichten und dabei die Helden zu entdecken. Einer eher schwachen Gruppe sollte die Flucht aus der Höhle, vielleicht zumindest mit Verfolgung durch die Oger, gelingen.

Zurück im Dorf, das Finale:

„Es muss bereits nach Mitternacht sein. So schnell Ihr könnt, eilt Ihr ins Dorf zurück. Als Ihr dort ankommt, schein alles ruhig zu sein. Geradezu gespenstisch ruhig. Nur im Haus des Barons brennt Licht. Ihr eilt zum Herrenhaus hinauf. Dort werdet Ihr bereits erwartet, alle Dorfbewohner sind versammelt und zu eurer Überraschung ist auch der junge Baron Roland von Ogersbrück zu Ogersweiher eingetroffen und stellt sich euch vor. Ihm wurde bereits von allem berichtet und er dankt euch für euren Einsatz.“ (Falls die Helden Jörn Karrenführer mitgebracht haben: „Überglücklich schließt das junge Mädchen, dass mit Jörn vermählt werden sollte, ihren zukünftigen Mann in die Arme. Er berichtet kurz, was ihm geschehen ist und seine gesamte Familie dankt euch überschwänglich).

Nun gilt es eine Lösung aus dieser schrecklichen Situation zu finden. Baron Roland bittet die Helden zu berichten. Wenn sie den Pakt durchlesen, so sollte ihnen aus dem Wortlaut eines klar werden: Der Pakt bezieht sich auf den alten Ort Ogersweiher, dieser Ort aber, der heute den Namen trägt, ist nicht der gemeinte Ort. Grade wenn die Helden auf diese Lösung kommen, hört Ihr entsetzt einen der Bürger aufschreien: „Da sind sie, sie kommen, jetzt ist alles verloren!“ Ein Blick aus dem Fenster zeigt, dass die vier Kinder mitten auf dem Dorfplatz sind und einander bei den Händen gefasst haben und einen Ringelreihetanz aufführen. Wie unter einem Bann stehend gehen plötzlich die ersten Menschen Richtung Tür und verlassen das Haus in Richtung der Kinder. Auf Ansprechen und sogar Berührungen reagieren sie nicht. Nun ist also schnelles Handeln gefragt.

Die Rettung:

Die eigentliche Rettung liegt an dem Baron. Er muss so schnell es geht eine Urkunde aufsetzen und Siegel, in der festgehalten wird, dass Neu-Ogersweiher niemals das im Pakt gemeinte Ogersweiher war und das der Ort seinen alten Namen Ogersbrück offiziell zurück erhält.

Sowie der Baron diesen Beschluss laut vorträgt, geschieht folgendes:

Das Ende?

„Grade sind die Worte des Barons verklungen, da kreischen die vier Kinder plötzlich laut auf. Ihre Stimmen werden immer verzerrter und widernatürlicher und die Gestalten der Kinder fangen vor euren Augen an zu schmelzen und sich in einen widerlichen braunen Schlamm zu verwandeln. Traviana fällt neben euch auf die Knie und fängt an zu stammeln: „ Sie können sie nicht mitnehmen, die Seelen der getöteten, sie sind befreit, den Zwölfen sei dank!“

Kurz vor ihrem vergehen hört Ihr das Mädchen abermals sprechen: „Dieses mag der falsche Ort sein aber der Wahre sei auf ewig verflucht! Merkt euch das!“

Schließlich sind die Körper der vier Dämonenkinder völlig verschwunden.

Als der Morgen graut, ist der ganze Schrecken vorbei und erleichtert fallen sich alle um den Hals. Ihr werdet als Retter hoch gepriesen und auch die Gaukler werden im Kreise des Ortes endlich willkommen geheißen und von jeder Schuld frei gesprochen. Der Baron entschuldigt sich sogar offiziell bei Alessandra und euch und heißt euch jederzeit herzlich willkommen. Hier habt Ihr echte Freunde gefunden.

Der Baron beschließt, dass zunächst die Toten bestattet und dann ein Fest ausgerichtet werden soll, zudem auch die Gaukler und Ihr eingeladen werdet. Falls Jörn gerettet wurde, so soll dieses Fest gleichzeitig auch das Nachholen der Hochzeit sein.

Glücklich über ihre Rettung lassen euch die Bürger von Ogersbrück hochleben und nachdem Ihr euch von den Ereignissen erholt habt, könnt Ihr wie die Gaukler wieder auf Reisen gehen, neuen Abenteuern entgegen.“

Halt war da nicht noch etwas?:

Hoffentlich merken die Helden selbst, was hinter der Drohung des Dämonenkindes steckte. Es gibt nämlich noch ein paar Seelen im echten Ogersweiher, nämlich die Wiesenhains.

Sollten die Helden rechtzeitig Schalten und sich sofort auf den Weg machen um die Wiesenhains von dort weg zu holen, so erleben sie noch folgendes:

„Grade erreicht Ihr das kleine Haus inmitten der Ruinen, da tauchen sie plötzlich wieder auf. Die vier Kinder stehen vielleicht 15 Schritt von dem Haus entfernt, nur dass sie jetzt nicht mehr wie normale Kinder sondern wie scheußliche halbe verwesene Untote aussehen. „Sie gehören uns!“ ruft euch das Mädchen mit verzerrter Stimme entgegen.“

Die beiden Wiesenhains öffnen plötzlich die Tür und kommen wie unter einem Bann stehend heraus und gehen auf die Kinder zu. Für die Helden gibt es nur eine Möglichkeit, sie müssen sich gegen die Dämonenbrut in den Kampf stürzen. Der Bann, der es den Helden vorher unmöglich machte den Kindern zu schaden, ist von ihnen (dank der „falschen Seelen“, die sie sich in Ogersbrück genommen hatten) abgefallen (als sie den Irrtum bemerkt hatten, konnten die Kinder sie Seelen nicht mehr halten, was sie sehr viel Kraft gekostet hat), so dass sie normal bekämpft werden können.

Werte der Kinderdämonen:

LE: 18, AT/PA: 11/9, INI: 12, RS: 3, TP 1W6 echte Schadenspunkte, da ihre Waffen alle Rüstungen mühelos umgehen oder durchdringen. Bewaffnet sind sie mit Messern. Nur magische oder geweihte Waffen richten den vollen Schaden an, alle anderen die Hälfte.

Wenn die LE der Kinder auf Null sinkt, lösen sie sich wieder auf.

Nachdem die Kinder bezwungen sind, fällt der hypnotische Bann von den Wiesenhains ab, die den Helden natürlich dankbar sind und fragen, was passiert ist. Die beiden haben keine andere Wahl, sie müssen ihre Wohnstatt so schnell es geht verlassen. Wenn die Helden ihnen dies erklären haben sie irgendwann ein Einsehen und packen das Nötigste zusammen und begleiten die Gruppe ins Dorf.

Sollten die Helden jedoch erst nach längeren Stunden oder gar am nächsten Tag nach dem alten Pärchen schauen, so finden sie nur noch ein verwüstetes Haus vor. Von den beiden alten Leuten fehlt jedoch jede Spur. Ihre Seelen befinden sich nun bei Belkelel...

Das Ende! Lohn der Mühen...

Damit finden die Ereignisse um das Dorf Ogersweiher ihr Ende und wir hoffen, dass Sie eine spannende Unterhaltung genossen haben.

Bleibt der Lohn der Mühen: Jeder Held bekommt für das Bestehen dieses Abenteuers 250 AP. Weitere 30 Punkte erhalten sie für die Rettung der Wiesenhains und noch mal 20 Punkte, wenn sie den armen Jörn Karrenführer aus den Händen der Oger gerettet haben. Darüber hinaus können Sie noch bis zu 100 AP für gute Ideen und gutes Rollenspiel verteilen.

Spezielle Erfahrungen hat sich jeder Held in den Talenten: Gaukeleien oder Körperbeherrschung, Menschenkenntnis, Magiekunde und Sagen und Legenden verdient.

Außerdem haben ihre Helden in der Gauklertruppe und den Dörflern viele Freunde gewonnen, die Sie als Spielleiter gerne jederzeit nutzen können.

Die Ruinen von Ogersweiher stehen Ihnen auch als verfluchter Ort zur Verfügung, an dem Reisende es vermeiden sollten zu rasten. Es könnte sein, dass sonst ein paar Kinder mit ihnen spielen wollen...

Anhänge:

Der Pakt:

*In dieser großen Not wende ich mich an die Herrin Belkelel,  
da niemals das Kind geboren werden darf, das im Leib meiner Geliebten  
heranwächst. Zu groß ist die Gefahr für mich, falls des Kaisers  
Inquisition von der Verbindung eines weltlichen Herrschers mit einer  
Zauberkundigen erfährt.*

*Da das Weib mich daran hindert, bitte ich freiwillig und aus meinem  
eigenen Entschluss die Herrin zur Hilfe und schließe mit Ihr dieses  
Übereinkommen:*

*Nie mehr soll ich mich in der Not befinden, dass die Frau ein Kind  
entbinde,*

*Niemals soll es ihr gelingen, zum Vater mich zu zwingen  
Mein Ruf er sei bewahrt, vor Priester, Graf und Kaiser*

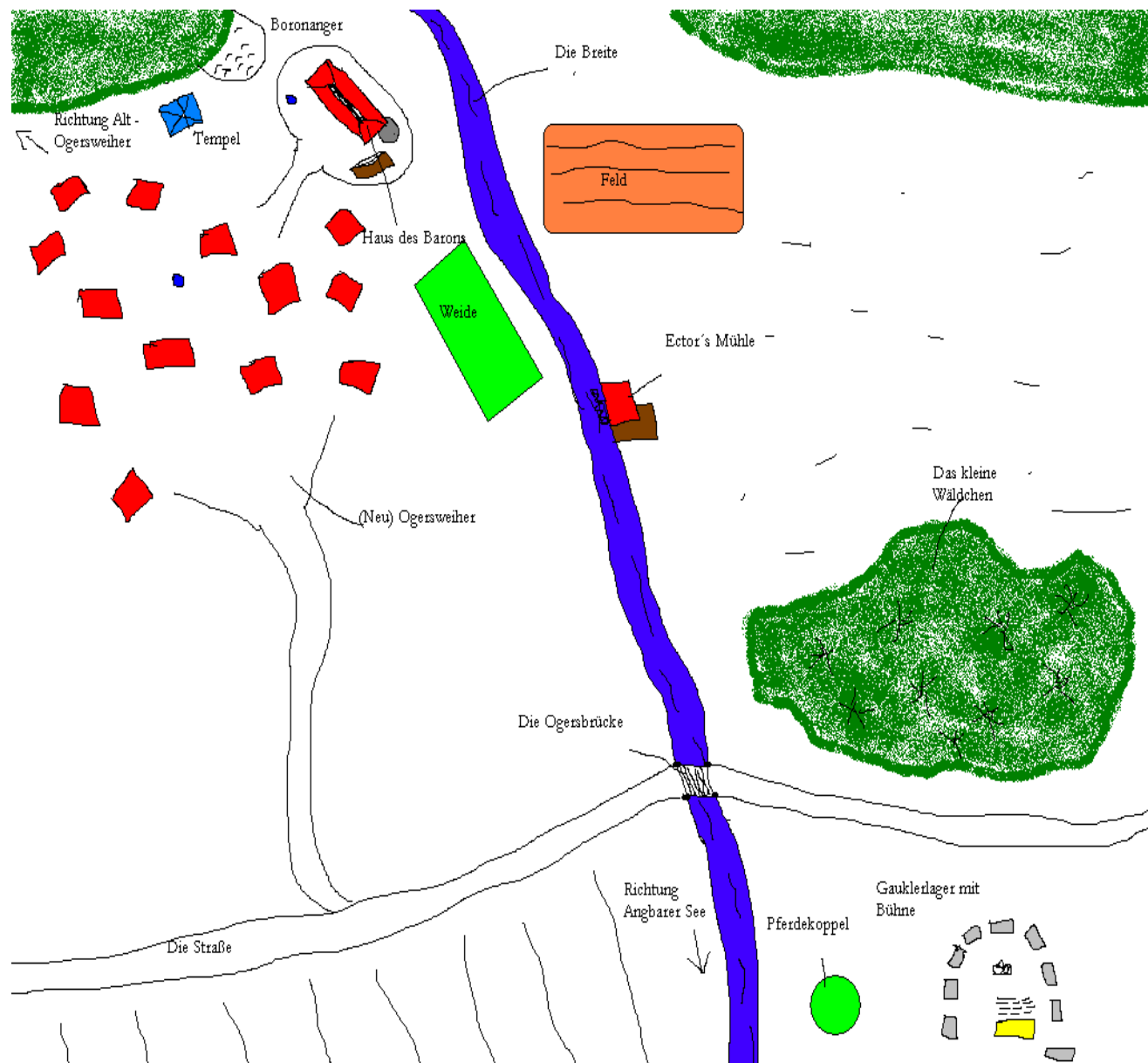
*Als Preis sei Belkelel gegeben, sich alle Seelen einst zu nehmen  
Wenn ich nicht mehr bin am Leben, doch nur aus diesem Ort hier eben  
Der da heißt Ogersweiher.*

*Damit sei der Pakt geschlossen und nimmermehr solle die Herrin etwas  
weiteres von mir fordern wie auch ich mich über den Handel nie  
beklagen werde!*

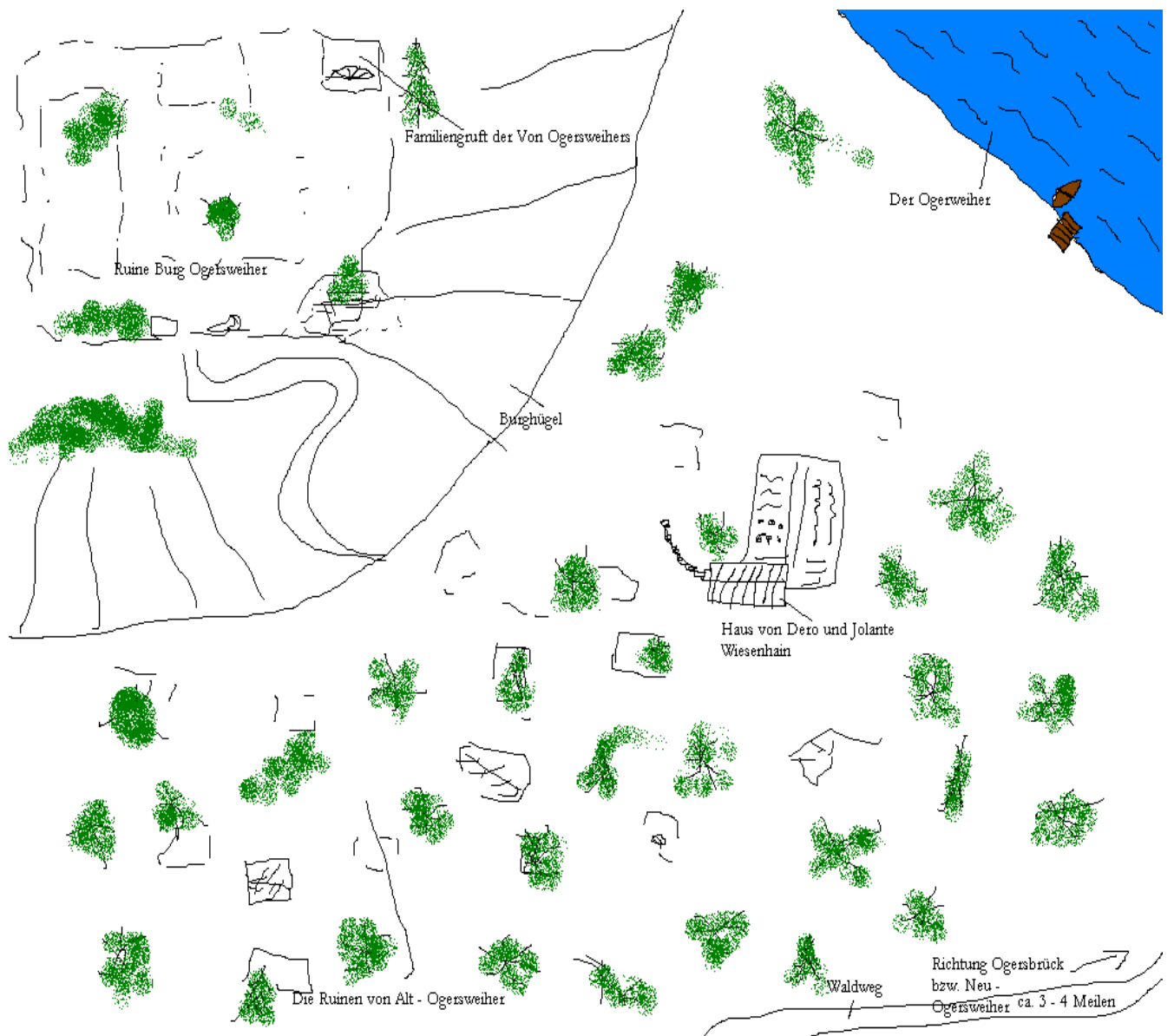
*Unterzeichnet und mit Blut besiegelt*

*Baron Wulfhardt von Ogersweiher*

# Der Plan des Dorfes und des Gauklerlagers:



Plan der Ruinen von Alt - Ogersweiher:



# Plan der Ogerhöhle:

