JENSEITS DER KREISE

DAS ZWEITE GESICHT *oder*
WENN TAG UND NACHT SICH GLEICHEN



MATTHIAS
LÖWENSTEIN

INHALT

Das zweite Gesicht oder Wenn Tag und Nacht sich gleichen

Einleitung 3

Übersicht über das Abenteuer 10

Prolog 17

AKT 1 · LLANEBIN, DER ERSTE TAG

Die Beerdigung 23

Die Mine oder Leonards Zuhause 31

The Turned Coat Inn 39

Gwyls Laden 57

Der Weg hinauf 63

Der Steinkreis 67

AKT 2 · DIE ANDERSWELT, EINE NACHT UND EIN TAG

Auf der anderen Seite 72

Ariánmor 79

Das Bankett 95

Im Kerker 103

Auf der Flucht 113

AKT 3 · LLANEBIN, EINE WOCHE SPÄTER

Wieder zurück 120

Gwyls Verschwinden 127

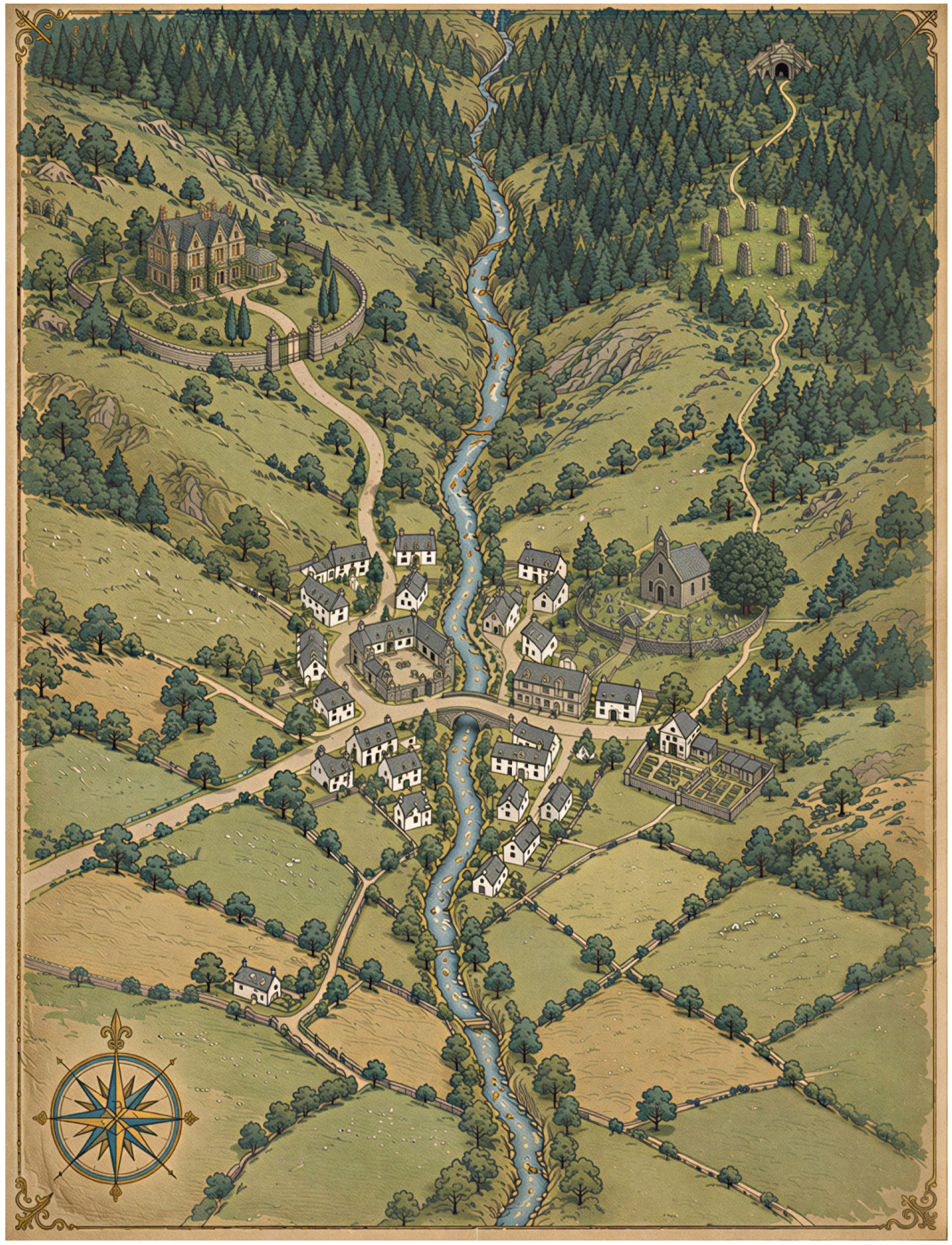
Das Museum 133

Der Keller 139

Wenn Tag und Nacht sich gleichen 145

Epilog 166

Credits 170



EINLEITUNG

Inhalt, Ton, Spielerzahl und Dauer, Voraussetzung, Hausregeln, Vorbereitung

INHALT

Vor langer Zeit verliebte sich Sintilith in Morgaél, den Zwillingsbruder des Elfenkönigs Aldarión, und wurde doch Aldarións Königin. Als ihre Liebe zu Morgaél ans Licht kam, verschonte Aldarión seinen Bruder und verbannte ihn in die Tiefen der Anderswelt. Dort lockte ihn ein dunkles Flüstern, und ein Dämon ergriff Besitz von ihm. Morgaél kehrte zurück, sperrte mit Sintiliths Hilfe Aldarión in den Kerker von Ariánmor und sitzt seither mit dessen Gesicht auf dem Thron. Zur Tagundnachtgleiche will er hinüber in die Menschenwelt, durch den alten Steinkreis über Llanebin. Dessen Hüter ist der Kobold Gwyl, der in der Stadt als Goldschmied William Lloyd lebt. Aus dem Kerker schickte Aldarión seine Botin Eilwen mit einer Warnung zu ihm, doch am Steinkreis traf sie eine Eisenkugel der Carolls, einer Familie von Feenjägern, denen Morgaél elfisches Silber versprochen hat. Wochen zuvor war Gwyls Gehilfe Leonard Stone in der Mine beinahe verschüttet worden; schwer verletzt kroch er aus dem Stollen bis zum Steinkreis, und tanzende Elfen nahmen ihn mit nach Ariánmor.

Llanebin, eine kleine Stadt in Wales, um 1900. Die Spielenden kehren in die Stadt ihrer Kindheit zurück, um ihren Freund Leonard zu begraben; der Sarg ist leer. Am Abend, beim Anstoßen in Alan Evans' Gasthaus, kommt Eilwen verwundet durch die Tür, und hinter ihr drei kauzige Kerle. Der Feenstaub an ihr öffnet den Spielenden die Augen: Von nun an erkennen sie Feenwesen in der Menschenwelt. Ihre Botschaft führt sie zu Gwyl, in derselben Nacht durch den Steinkreis an den Hof von Ariánmor, vor den falschen König, und wieder zurück. Dort ist inzwischen eine Woche vergangen, und es ist der Abend der Tagundnachtgleiche.

DER TITEL

Der Titel hat zwei Bedeutungen. Das zweite Gesicht ist die Gabe, die Anderswelt und ihre Wesen zu sehen; Alan nennt die neue Sicht der Spielenden so, und sie beziehen den Titel zuerst auf sich. Das zweite Gesicht ist aber auch das Gesicht des Zwillings, und diese Bedeutung begreifen sie erst im Kerker. „Wenn Tag und Nacht sich gleichen" meint die Tagundnachtgleiche und zugleich zwei, die einander gleichen. Die Spielleitung nennt den Titel zu Beginn des Abends und ein zweites Mal am Schluss, wenn alle wissen, was er bedeutet.

EINORDNUNG

Das Abenteuer spielt eine Generation vor Buch 1. Es greift den Gedanken aus Buch 2 auf, dass sich die Mächte der Niederhöllen bereit machen, in die Menschenwelt zu gelangen, und zeigt einen frühen Riss im Schleier.

TON

Das Abenteuer beginnt leise. Eine Beerdigung mit leerem Sarg, ein Wirt, der von dem Toten erzählt, ein Gang zur Mine oder in Leonards Haus: Das ist profane Spurensuche, die nur Neugier auf Leonards Tod wecken soll. Noch ist nichts verzaubert. Erst als die Fremde in den Schankraum tritt, ändert sich die Welt.

Danach wächst die Verzauberung Schritt für Schritt: der Feenstaub, der erste Weltengang, das goldene Zwielicht der Anderswelt, der Thronsaal, Speis und Trank der Feen. Was die Spielenden sehen und spüren, folgt diesem Wert, und die Spielleitung sagt jede erreichte Schwelle an.

Die Spielenden sind Sterbliche, Menschen ohne eigene Magie, keine Helden. Dafür wird viel gewürfelt und gekämpft, doch kein Kampf soll den Abend beenden. Audienz und Bankett am Hof fühlen sich an wie ein glückliches Ende, und das ist gewollt: Das Bankett ist das falsche Finale, danach geht es weiter. Im Finale am Steinkreis schließt jede Figur ihren Kreis.

Die Geschichte geht vor. Die Spielleitung würfelt für die Gegner verdeckt; wird ein Kampf zu kritisch, verlieren die Gegner einen Wurf, verfehlen, zögern oder fliehen. Die Welt reagiert auf das, was die Spielenden tun, die Geschichte bleibt.

SPIELERZAHL UND DAUER

Das Abenteuer ist für ein bis drei Spielende und eine Spielleitung geschrieben. Gespielt wird an einem langen Spieltag. Nach Akt 1 und nach Akt 2 gibt es je eine Pause, in der die Figuren eine Stufe aufsteigen. Das Abendessen am Spieltisch fällt mit dem Bankett in Ariánmor zusammen.

VORAUSSETZUNG

Vorausgesetzt wird *Jenseits der Kreise*, Buch 1, mit dem Regelwerk aus Kapitel 8: Würfel- und Probensystem (8.2), Charaktersystem (8.3), Kampfsystem (8.4) sowie Magie und Zauberei (8.6). Das Regelwissen daraus wird in den Szenen nicht wiederholt. Hier stehen nur die Festlegungen für dieses Abenteuer.

DIE FIGUREN

Die Spielenden spielen Menschen um 1900, die in Llanebin aufgewachsen sind und die Stadt verlassen haben. Leonard Stone war ihr Freund. Alan Evans, den Wirt, kennen sie von früher; Rhian Caroll, ein paar Jahre jünger, und Gareth Morgan, heute Constable von Llanebin, kennen sie aus der Schule. Zur Beerdigung sind sie angereist und haben Zimmer in Alans Gasthaus, The Turned Coat Inn.

CHARAKTERERSTELLUNG

- Attribute beginnen bei 5, Talente bei 3; in jeder Elementgruppe werden 35 Punkte frei verteilt. Startwerte höchstens 15.
- Nahkampf, Fernkampf, Parieren und Ausweichen beginnen bei 7, dazu 5 Punkte frei.
- Initiative: Beweglichkeit und Wahrnehmung zusammen, halbiert, aufgerundet.
- Vitalität 20 und 1W6 (Startmodifikation nach 8.3.3).
- Erinnerung 20, Verzauberung 0.
- Sternzeichen frei wählen, Modifikatoren nach 8.3.6.
- Kleidung um 1900, keine Rüstung. Waffen nur, wenn sie zum Hintergrund der Figur passen und die Spielleitung es erlaubt.

STUFENAUFSTIEG

Bei jedem Aufstieg erhält jede Figur in jeder der vier Elementgruppen 1 Punkt auf ein Attribut und 1 Punkt auf ein Talent sowie 1 Punkt auf einen der vier Kampfwerte. Als Hausregel steigt außerdem die Vitalität dauerhaft um 2 und wird sofort voll aufgefüllt; die Pause gilt als Rast. Erfahrungspunkte gelten für die ganze Gruppe: Jeder Spielende erhält dieselben EP, auch wenn nur einer die Probe besteht.

ZEITPUNKT	STUFE	EP	WAS GESCHIEHT
Beginn	1	0	Charaktererstellung nach Buch 1, danach die Spiegelwerte bilden.
Pause nach Akt 1	2	20	Stufenaufstieg, volle Vitalität.
Pause nach Akt 2	3	50	Stufenaufstieg, volle Vitalität, Wunden erzählerisch verheilt.
Epilog	4	90	Abschlussbelohnung, Ausblick auf künftige Abenteuer.

HAUSREGELN

1	SCHERGEN	Gibt es nur einen Spielenden, wehren Schergen nicht ab: Goblins, Pilzschrate, Skelette und Schattendämonen würfeln dann weder Parieren noch Ausweichen. Starke Gegner, der Endgegner und die Feenjäger dürfen immer abwehren. Bei zwei oder drei Spielenden wehren auch Schergen ab.
2	KRITISCH	Eine 1 beim Angriff ist nicht abwehrbar und richtet doppelten Schaden an. Eine 20 ist ein Patzer; die Spielleitung erzählt, was schiefgeht, ohne Zusatzschaden.
3	BEWUSSTLOS STATT TOT	Wer auf 0 Vitalität fällt, geht zu Boden und steht nach dem Kampf mit 1 Vitalität wieder auf.
4	SCHICKSALSWURF	Jeder Spielende darf einmal pro Akt einen eigenen Wurf wiederholen.
5	KALTES EISEN	Waffen aus kaltem Eisen richten gegen Feenwesen und Dämonen 2 Schaden mehr an. Gegen die Spielenden, die Menschen sind, gibt es diesen Bonus nicht.
6	RÜSTUNG	Gegner haben einen festen Rüstungswert statt Trefferzonen. Die Spielenden tragen keine Rüstung; die Trefferzone kann fürs Erzählen gewürfelt werden.
7	HEILUNG	Rast oder Nachtruhe heilt 1W6 Vitalität, abweichend von Buch 1 (dort 1W4). Eine Heilen-Probe nach einem Kampf heilt 1W6 für einen Spielenden, einmal je Kampf und Heiler.
8	MODIFIKATOREN	Proben werden erleichtert oder erschwert: leicht um 2, deutlich um 4, extrem um 6.
9	ERSTER WELTENGANG	In Akt 2 sind Proben auf Wahrnehmung und Empathie bis nach der Audienz um 2 erschwert, an Morgaél um 4. Gelingt eine solche Probe, bleibt nur ein Gefühl, kein Wissen.
10	DAS DUNKLE FLÜSTERN	Bei Morgaéls Verwandlung legen alle Spielenden eine Probe auf Willenskraft (Attribut, Feuer) ab. Misslingt sie, ist ihre nächste Probe um 2 erschwert, oder die Spielleitung lässt sie einen Moment zögern.

SPIEGELPRINZIP

Alle Gegner des Abends werden aus den Werten der Spielenden gebildet. Nach der Charaktererstellung nimmt die Spielleitung einmal den Durchschnitt der Gruppe auf Stufe 1, gerundet. Diese vier Werte gelten den ganzen Abend; sie werden später nicht aus den gewachsenen Werten neu gebildet, das Wachstum der Gruppe steckt im Aufschlag je Akt. Die Gegnerwerte in den Szenen sind Richtwerte für eine Gruppe mit den folgenden Durchschnittswerten.

GEGNERWERT	DURCHSCHNITT DER GRUPPE AUS	RICHTWERT
Vitalität	Vitalität	23
Angriff	Nahkampf	9
Fernkampf	Fernkampf	8
Abwehr	Parieren und Ausweichen	8

VITALITÄT	NAHKAMPF / FERNKAMPF	PARIEREN / AUSWEICHEN
_____	_____ _____	_____ _____

- Der Angriff der Gegner entspricht dem Nahkampf der Gruppe, ihr Fernkampf dem Fernkampf. Ihre Abwehr ist der Mittelwert aus Parieren und Ausweichen der Gruppe, gerundet.
- Die Vitalität der Gegner richtet sich nach ihrer Stärke: Kleine Schergen wie Schattendämonen haben ein Viertel der Vitalität der Gruppe, Schergen ein Drittel, starke Gegner die Hälfte, der Endgegner das Anderthalbfache.
- Aufschlag je Akt: In Akt 1 keiner, in Akt 2 um 1 auf Angriff, Fernkampf und Abwehr, in Akt 3 um 2. Die Vitalität wird vor dem Teilen in Akt 2 um 2, in Akt 3 um 4 erhöht.
- Überzahl: Für jeden Gegner über der Zahl der Spielenden erhalten alle Gegner dieses Kampfes 1 weniger auf den Angriff.
- Weichen die Werte am Spieltag deutlich von den Richtwerten ab, passt die Spielleitung die Gegnerwerte in den Szenen nach diesen Regeln an.

VORBEREITUNG

- Buch 1 mit dem Regelwerk aus Kapitel 8 und für jeden Spielenden einen Charakterbogen bereitlegen. Dazu W20 für die Proben und W6 für den Schaden.
- Für die Kämpfe nach Wunsch Terrainkarten und Figuren (8.4.2): Kampf 1 im Inn, Kampf 2 im Wald unterhalb von Ariánmor, Kampf 3 im Verlies und das Finale am Steinkreis.
- Einen Meisterschirm, damit die Spielleitung für die Gegner verdeckt würfeln kann.
- Die Spielenden vorab bitten, sich die Vorgeschichte ihrer Figur zu überlegen: wie ihr Leben verlief, seit sie Llanebin verlassen haben.
- Zu Beginn die Charaktere erstellen, danach die Werte für das Spiegelprinzip bilden und oben eintragen.
- Verzauberung, Erinnerung und Erfahrung stehen auf den Charakterbögen. Die Spielleitung sagt an, wann sie sich ändern. Den Verlauf von Verzauberung und Erinnerung zeigt die Übersicht über das Abenteuer; was sich in jeder Szene ändert und welche Erfahrungspunkte es gibt, steht in den Szenen.
- Optional den Tisch fürs Bankett decken: Weißwein oder Met, helles Brot, Honig, helle Trauben.



ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUER

Geschichte, Szenenfluss, Enthüllungen, Verzauberung und Erinnerung

GESCHICHTE

PROLOG · VOR DER BEERDIGUNG

Am Tag der Beerdigung sitzt Morgaél, von einem Dämon besessen, mit dem Gesicht seines Zwillings auf dem Thron von Ariánmor; Aldarión liegt im Kerker. Zur Tagundnachtgleiche, in sieben Tagen, will Morgaél am Steinkreis von Llanebin in die Menschenwelt. Die Carolls wachen dafür über den Steinkreis, gegen das Versprechen elfischen Silbers; Gwyl, sein Hüter, weiß davon nichts. Leonard Stone lebt und arbeitet am Hof, in Llanebin gilt er als tot. Am Abend kommt Eilwen mit Aldarións Botschaft für Gwyl herüber, angeschossen von den Feenjägern und verfolgt von Goblins.

AKT 1 · LLANEBIN, DER ERSTE TAG

Mittags wird Leonard Stone begraben, der Sarg ist leer. Alan Evans schickt die Spielenden am Nachmittag zur Mine oder in Leonards Haus und lädt sie für den Abend ins Gasthaus ein. Beim Anstoßen auf Leonard kommt Eilwen verwundet durch die Tür, hinter ihr drei kauzige Kerle, die nach ihr fragen. Nach dem Kampf gibt Eilwen den Spielenden die versiegelte Botschaft, und an ihrem Feenstaub öffnen sich ihnen die Augen. Sie bringen Eilwen zum Goldschmied William Lloyd, der in Wahrheit der Kobold Gwyl ist. Eilwen stirbt in seinem Laden. In der Nacht ziehen die Spielenden mit Gwyl ihren Leib auf einem Karren zum Steinkreis, begegnen unterwegs Rhian Caroll und geraten am Steinkreis unter die Gewehre der Feenjäger. Gwyl zieht sie mit Eilwen hinüber in die Anderswelt.

AKT 2 · DIE ANDERSWELT, EINE NACHT UND EIN TAG

Im Steinkreis unterhalb von Ariánmor steigt Eilwens Licht auf. Im Wald greifen Schrate an, die Gwyl so nur aus fernen Zeiten kennt. Am Hof empfängt der König die Gruppe, erklärt die Botschaft zur Täuschung seines verbannten Zwillings und lobt Gwyls Treue. Dann lässt er den Goldschmied seiner Schmiede rufen: Leonard lebt. Das Bankett fühlt sich an wie ein glückliches Ende und ist das falsche Finale. Auf dem Weg zu ihren Zimmern schwinden den Spielenden die Sinne, und sie erwachen im Kerker. In der Nachbarzelle sitzt der echte König Aldarión; auf dem Thron sitzt sein Bruder Morgaél. Leonard befreit die Spielenden, Aldarión gibt ihnen seinen letzten Ring. Durch das Verlies fliehen sie zum Steinkreis und kehren nach Llanebin zurück.

AKT 3 · LLANEBIN, EINE WOCHE SPÄTER

Die Spielenden glauben, es sei der Tag nach der Beerdigung. Auf dem Markt erfahren sie von Rhian, dass eine Woche vergangen ist und heute Abend Tag und Nacht gleich lang sind. Sie geben ihr Leonards goldene Glockenblume und seine Botschaft. Gwyls Laden ist aufgebrochen, dort treffen sie Constable Gareth Morgan, und eine Spur aus Goldnuggets führt über den Bach zum Anwesen der Carolls. Im Museum steht die Klinge, die Rhians Vater tötete; im Keller liegt Gwyl in Eisen. Mit ihm und Gareth erreichen sie den Steinkreis zu spät: Morgaél tritt mit Sintilith und Gefolge durch einen Zauberkreis und zeigt sich als Dämon. Im Finale kommen Aldarión und Leonard zu Pferd durch einen zweiten Zauberkreis. Danach gehen Aldarión, Leonard, Rhian und Sintilith hinüber, Gwyl schließt den Zauberkreis, und im Gasthaus füllt Alan das leere Glas.

SZENENFLUSS

AKT 1

	SZENE	EINSTIEG	FORTFÜHRUNG
1	Beerdigung	Mittags auf dem Friedhof von Llanebin; der Sarg ist leer. Alan kommt auf die Spielenden zu.	Alan schlägt die Mine oder Leonards Haus vor und lädt für den Abend ins Gasthaus ein. Ohne Abstecher weiter mit Akt 1 · Szene 3.
2	Mine oder Leonards Zuhause	Nachmittag. Der Pfad hinter der Kapelle, am Steinkreis vorbei zur Mine, oder das Steinhaus am Ende der Gasse mit Alans Schlüssel.	Mit der Dämmerung zurück ins Tal, ins Gasthaus.
3	The Turned Coat Inn	Abend im Schankraum, Anstoßen mit Alan; Mair bringt die Runden und summt.	Eilwen kommt, Kampf 1, Botschaft und Feenstaub in der Küche. Gareth kommt herein, die Spielenden gehen mit Eilwen durch die Hintertür zu Lloyd.
4	Gwyls Laden	Frühe Nacht. Lloyd öffnet, und die Spielenden sehen zum ersten Mal Gwyl.	Gwyl liest die Botschaft, Eilwen stirbt. Gwyl bittet um Hilfe, Eilwen auf den Karren, ihre Waffen für die Spielenden.
5	Der Weg hinauf	Mit dem Karren auf dem Weg hinter der Kapelle, den Hang hinauf.	Rhian kommt von der Mine herab, fragt nach dem Karren und geht nach Hause. Die Gruppe zieht weiter zum Steinkreis.

	SZENE	EINSTIEG	FORTFÜHRUNG
6	Der Steinkreis	Der Karren steht in der Mitte des Kreises, Gwyl öffnet daneben den Zauberkreis.	Feenjäger, Warnschuss, der Schuss des Jüngeren. Eilwen ins Licht, Gwyl zieht alle hinüber. Weiter mit Akt 2 · Szene 1.

ABZWEIGE

- *Kein Abstecher* (Akt 1 · Szene 2): Die Spielenden gehen vom Friedhof direkt ins Gasthaus. Wildblumen an der Mine, Nugget und Liebesbrief entfallen; Rhian bleibt in Akt 1 · Szene 5 trotzdem verständlich.
- *Eilwens Leib bleibt zurück* (Akt 1 · Szene 6): Misslingt die Probe, bringen die Feenjäger den Leib zu den Carolls. In Akt 2 · Szene 1 steigt kein Licht auf. In Akt 3 · Szene 4 liegt Eilwen im Keller auf einem Präparationstisch, Gwyl sagt, dass sie sie noch retten müssen; die Spielenden nehmen sie mit zum Steinkreis, und nach dem Finale nimmt Aldarión sie mit hinüber.

AKT 2

	SZENE	EINSTIEG	FORTFÜHRUNG
1	Auf der anderen Seite	Ankunft im Steinkreis unterhalb von Ariánmor; Eilwens Licht steigt auf.	Schrate auf dem Pfad, Kampf 2. Danach der Weg nach Ariánmor.
2	Ariánmor	Der Weg aus hellen Steinen, die Wachen am Fuß des Bergs, die Treppe hinauf zum Palast.	Thronsaal, Botschaft, Leonard wird gerufen; Gwyl bleibt beim König. In der Schmiede Leonards Pakt und Kleidung vom Hof; Waffen und Umhang bleiben dort. Die Glocke ruft zum Bankett.
3	Das Bankett	Die Halle mit den langen Tafeln; Gwyl fehlt.	Mairs Lied, Speis und Trank der Feen, Leonard geht zurück an die Arbeit. Man führt die Spielenden zu ihren Zimmern, die Sinne schwinden.
4	Im Kerker	Erwachen in der Zelle; nebenan Aldarión.	Die Wahrheit über den Thron. Leonard befreit die Spielenden, Aldarión gibt ihnen den Ring, Leonard die Glockenblume. Der Fluchtweg.
5	Auf der Flucht	Der alte Gang hinter dem Kerker.	Skelette der alten Wache, Kampf 3. Durch den Wald zum Steinkreis, der Ring öffnet den Weg nach Llanebin.

AKT 3

	SZENE	EINSTIEG	FORTFÜHRUNG
1	Wieder zurück	Später Nachmittag am Steinkreis von Llanebin; der Ring ist fort. Die Waffen mitnehmen oder verstecken.	Markttag, Rhians Frage nach der Woche, Glockenblume und Botschaft. Rhian geht, die Spielenden gehen zu Gwyls Laden.
2	Gwyls Verschwinden	Die Tür ist aufgebrochen, drinnen brennt kein Licht.	Eisenkugel und Nugget, Gareth am Tatort. Die Goldspur über die Brücke.
3	Das Museum	Das Tor mit dem letzten Nugget auf dem Weg, das Haus dunkel.	Einbruch, das Museum, die Vitrine mit der Klinge. Die Kellertür.
4	Der Keller	Das Kellergewölbe, Gwyl hinter Eisengittern.	Gwyl befreit, was er gehört hat, die Waffen der Carolls. Die Spielenden verlassen das Haus.
5	Wenn Tag und Nacht sich gleichen	Der Weg ins Tal und hinauf; Gwyls Bericht, die Waffen aus dem Versteck, Gareth schließt sich an.	Zu spät: Morgaél tritt durch, Verwandlung, Finale, Wende mit Aldarión und Leonard. Abschied, Gwyl schließt den Zauberkreis. Hinunter ins Gasthaus.
6	Epilog	The Turned Coat Inn, die Kerze im Fenster.	Das volle Glas, Leonards Botschaften an Alan, der Titel zum zweiten Mal.

ABZWEIGE

- *Gleich zum Anwesen* (Akt 3 · Szene 1): Die Spielenden sehen die Feenjäger mit Hunden und Waffen zum Steinkreis aufbrechen. Der Laden und Gareths erster Auftritt entfallen, Gareth stößt erst am Steinkreis dazu.
- *Gareth offen dabei* (Akt 3 · Szene 2): Gareth kann die Spielenden offen zum Anwesen begleiten und ist ab dann mit von der Partie. Im Keller öffnet ihm Gwyl mit seinen Worten die Augen über die Carolls; Feenwesen sehen kann er erst am Steinkreis.

ENTHÜLLUNGEN UND SPUREN

Jede Frage hat mindestens drei Spuren. Tragende Enthüllungen braucht die Geschichte, sie kommen in jedem Fall; Schmuck bereichert den Abend, die Handlung hängt nicht daran.

FRAGE	ART	SPUREN	AUFLÖSUNG
Wer ist William Lloyd?	tragend	Lloyds Haltung am Grab, Empathie (Akt 1 · Szene 1). Alan nennt den Goldschmied (Akt 1 · Szene 3). Mit dem Feenstaub sehen die Spielenden Gwyl (Akt 1 · Szene 4).	Akt 1 · Szene 4.
Was geschah mit Leonard?	tragend	Der leere Sarg (Akt 1 · Szene 1). Wildblumen und Nugget vor dem Geröll (Akt 1 · Szene 2). Alan: In den letzten Wochen war er fröhlicher; Gareths Fragen (Akt 1 · Szene 3).	Akt 2 · Szene 2: Leonard lebt und erzählt auf der Treppe.
Wer ist R.?	Schmuck	Die Wildblumen auf dem Grab (Akt 1 · Szene 1) und an der Mine, der Liebesbrief in Leonards Haus (Akt 1 · Szene 2). Rhian am Hang (Akt 1 · Szene 5).	Akt 1 · Szene 5; Leonard bestätigt es in Akt 2 · Szene 2.
Was ist mit Mair?	Schmuck	Ihr Summen und der feine Schimmer mit der neuen Sicht (Akt 1 · Szene 3). Das Bardenlied am Hof (Akt 2 · Szene 3).	Akt 3 · Szene 5 und 6: „Ich sehe das Licht." Ausgesprochen wird es nie.
Wer sitzt auf dem Thron?	tragend	Die Schrate und Gwyls „Das war nicht so" (Akt 2 · Szene 1). Das Gefühl bei der Audienz (Akt 2 · Szene 2). Leonard über die Ausritte gegen Schrate (Akt 2 · Szene 3).	Akt 2 · Szene 4: Aldarión im Kerker.
Wer tötete Henry Caroll?	Schmuck	Leonard: Am Steinkreis habe es vor Jahren etwas gegeben (Akt 2 · Szene 2). Die Schwerter der alten Wache aus Leonards Werkstatt (Akt 2 · Szene 4). Vitrine und Messingschild (Akt 3 · Szene 3).	Akt 3 · Szene 3.
Wo ist die Woche geblieben?	tragend	Rhians Frage auf dem Markt (Akt 3 · Szene 1). Gareth: Eine Woche lang hat Alan nach seinen Gästen gefragt (Akt 3 · Szene 2). Gwyl: „Sieben nicht" (Akt 3 · Szene 5).	Akt 3 · Szene 1; auf Nachfrage nennt Rhian das Datum.
Was haben die Carolls vor?	Schmuck	Die Wache am Steinkreis: „Lloyd. Geh nach Hause." (Akt 1 · Szene 6). Was Gwyl im Keller gehört hat (Akt 3 · Szene 4). Llywelyn verneigt sich vor Morgaél (Akt 3 · Szene 5).	Akt 3 · Szene 5; Rhian erfährt es erst nach dem Kampf.

VERZAUBERUNG UND ERINNERUNG

Verzauberung und Erinnerung folgen den Schwellen aus Buch 1, 8.3.4: 1 bis 5 magische Sensitivität, 5 bis 10 Erkennen von Feenwesen, 11 bis 15 Wahrnehmung von Magie, 16 bis 20 Zauberei möglich. Die Spielleitung sagt jede erreichte Schwelle an.

SZENE	AUSLÖSER	ANSTIEG	VERZAUBERUNG	SCHWELLE	ERINNERUNG
Akt 1 · Szene 1, 2	–	–	0		20
Akt 1 · Szene 3	Feenstaub an Eilwen	5	0 auf 5	Erkennen von Feenwesen	20
Akt 1 · Szene 4	Eilwens Waffen angelegt	1	5 auf 6		20
Akt 1 · Szene 5	–	–	6		20
Akt 1 · Szene 6	Weltengang	2	6 auf 8		20
Akt 2 · Szene 1	Eilwens Licht	1	8 auf 9		20
Akt 2 · Szene 2	Verweilen in Ariánmor, Thronsaal	je 1	9 auf 11	Wahrnehmung von Magie, im Thronsaal	20
Akt 2 · Szene 3	Speis und Trank der Feen	3	11 auf 14		20 auf 18
Akt 2 · Szene 4	–	–	14		18
Akt 2 · Szene 5	Rückkehr durch Aldarións Zauberkreis	2	14 auf 16	Zauberei möglich	18
Akt 3, alle Szenen	–	–	16		18

- Wer beim Bankett nichts isst, erhält dort nur 1 Verzauberung statt 3 und kommt bei der Rückkehr auf 14; in Akt 3 ist für diesen Spielenden keine Zauberei möglich.
- Bleibt Eilwens Leib in Akt 1 zurück, kommt der Punkt in Akt 2 · Szene 1 vom Licht des Zwielichts beim ersten Schritt in die Anderswelt.
- Die verlorene Woche verbringen die Spielenden in der Anderswelt; die Verzauberung sinkt in dieser Zeit nicht, und am Tag der Tagundnachtgleiche fällt das Absinken nicht ins Gewicht.
- Jeder gewirkte Novizenzauber in Akt 3 kostet 1 Erinnerung. Erinnerung regeneriert mit 1 Punkt je Tag in der Menschenwelt (8.6.2), also erst nach dem Epilog.



PROLOG

Was vor der Beerdigung geschah, nur für die Spielleitung

VERGANGENHEIT

Irgendwo in der Anderswelt, auf einem einsamen Berg, liegt die Stadt Ariánmor. Ihr Reichtum und Ansehen kommen von den Silberminen tief im Fels und von diesen stammt auch ihr Name: die silberne Stadt. Ihr König war der Elf Aldarión und sein Zwillingsbruder Morgaél war seine rechte Hand und sie ähnelten einander so sehr, dass selbst ihre Nächsten sie verwechseln konnten.

Eines Tages sah die junge Elfe Sintilith Morgaél in den Wäldern um Ariánmor auf der Jagd, und dieser eine Blick genügte: Sie verliebte sich in ihn. Sie wusste nicht, dass es genau dieses Gesicht noch ein zweites Mal gab.

Bald darauf traf Aldarión auf sie, verliebte sich und warb um ihre Hand. Sintilith nahm seinen Antrag an, denn sie glaubte, ebenjenen vor sich zu haben, den sie im Wald gesehen hatte. Erst später, als sie Morgaél dann abermals begegnete, begriff sie ihren Irrtum, denn ihre Gefühle konnten sie nicht täuschen. Aldarión verstand diesen Irrtum erst später, als sie längst seine Königin war.

Sintilith und Morgaél liebten einander heimlich und ihre Briefe ließen sie einen Menschen, Geronwy Caroll, der schon lange am Hofe lebte, zwischen ihnen hin- und hertragen. Es war der Kobold Gwyl, ein Goldschmied und enger Freund Aldarións, der die Affäre bemerkte und sie dem Könige meldete.

Und so kam der Tag, da Aldarión die beiden Liebenden unter einem Baum schlafend fand, Hand in Hand. Erst erhob er sein Schwert, zögerte aber und legte es zwischen sie und ging, damit sie beim Erwachen erkannten, dass er nun von ihnen wusste.

Sintilith warf sich Aldarión zu Füßen und flehte ihn an, seinen Bruder zu verschonen. Und Aldarión, der sie dennoch liebte, gewährte ihr die Bitte. Morgaél aber verbannte er vom Hof, hinaus in die Tiefen der Anderswelt – denn tief saß der Schmerz des Verrats. Auch Geronwy verstieß er, zurück in die Menschenwelt, auf dass er nie wieder einen Fuß in die Anderswelt setzen könne.

Sintilith, die das Schwert Aldarións seither behütete, fügte sich ihrer Rolle als Königin. Doch mit Morgaél wich auch jede Liebe aus ihrem Herzen.

Seinem Freund Gwyl schenkte Aldarión eine Goldmine in der Menschenwelt, nahe der kleinen Stadt Llanebin, damit er dort Schätze für sein Handwerk aus dem Gestein bergen könne. Den uralten Steinkreis, der unweit der Mine lag, sollte er als Hüter schützen, denn sein Gegenstück stand nicht unweit von Ariánmor und niemand durfte ohne sein Wissen hinüberkommen. Das war ihr Pakt.

So lebte Gwyl fortan als Goldschmied William Lloyd unter den Menschen von Llanebin, doch keiner erkannte, wer er in Wirklichkeit war. Vor der Zeit, da Lloyd die Mine führte, so sagt man, sei der Berg nie so freigiebig gewesen.

Lange Zeit erreichte Gwyl kein Wort mehr aus seiner Heimat und von seinem alten Freund. Und die Jahre gingen ins Land.

Geronwys Nachfahren behielten von ihrem Ahnen das Blut, und damit die Gabe, Feenwesen sehen zu können. Die Verbannung blieb für sie die erste Strafe von Ariánmor. Die Carolls siedelten sich ebenfalls in Llanebin an, in der alten Heimat, aus der Geronwy einst kam, und seit Generationen jagen sie alles, was sich an diesem Steinkreis oder anderen Zauberkreisen in die Menschenwelt verirrt.

Was sie jagen und erlegen, zeigen sie in ihrem Anwesen am Hang, im „Museum für keltische Folklore“, wie sie es genannt haben. Die meisten Besucher sehen in den Ausstellungsstücken nur Präparate oder gut gemachte Fälschungen, denn es fehlt ihnen „das zweite Gesicht“, um zu erkennen, was sie wirklich sind. Doch was sich hier in Vitrinen und hinter Glas befindet, waren einst alles lebendige Feenwesen, die in der Menschenwelt durch kaltes Eisen, Klingen und Kugeln, starben und deren Licht nie zum Firmament aufsteigen konnte.

Gwyl wusste davon, konnte aber nichts dagegen tun und ging der Familie und ihren Machenschaften aus dem Weg.

Doch es blieb nicht bei einer Strafe für das Haus der Carolls. Vor vielen Jahren traf Henry Caroll, der Sohn des alten Llywelyn, am Steinkreis auf einen Elfenritter aus Ariánmor. Überrascht von der Gegenwart des anderen, gerieten beide aneinander, und der Elfenritter tötete Henry in einem tragischen Kampf. Verwundet und ohne sein Schwert kehrte der Ritter in die Anderswelt zurück und was aus ihm wurde, davon erzählen keine Lieder. Die Klinge aber blieb, und Llywelyn fand sie neben dem Leichnam seines Sohnes. Bis heute steht sie in einer Vitrine mitten im Museum, mit einem Schild aus Messing darunter:

Klinge eines Elfenritters.
Zurückgelassen am Steinkreis über Llanebin.
Mit ihr wurde erschlagen
Henry Caroll.
Sohn, Vater, Jäger.

Henrys Tochter Rhian wuchs im Schatten dieser Vitrine auf, und mit einer Abneigung gegen alles, was von der anderen Seite herüberkam. Auch sie hatte „das zweite Gesicht“, als direkte Nachfahrin von Geronwy, und so sah sie, wer William Lloyd wirklich war. Trotzdem war sie die Einzige ihrer Familie, die ihn auf der Gasse grüßte.

In den Tiefen der Anderswelt, in die sein Bruder ihn geschickt hatte, fand Morgaél ein Flüstern und in seiner Einsamkeit und Gebrochenheit folgte er diesem. Das Flüstern führte ihn fernab des behütenden Zwielichts, in ein altes Gemäuer, in einen dunklen Wald oder eine tiefe Höhle – niemand weiß es zu sagen. Dort traf er auf einen Dämon, gefangen seit dem letzten Dämonenkrieg, als sich Risse im Sein öffneten und ganze Heerscharen hindurchdrangen. Nicht alle fanden zurück, als das Zwielicht wieder erstarkte. Und der Dämon nahm Besitz von Morgaél, wurde Teil seines Wesens, noch verborgen unter dem Schein des Körpers, doch mit dem Willen, durch ihn in die Welt der Menschen zu gelangen. Doch hinüber konnte der Dämon nur an einem Ort und zu einer Zeit: am alten Steinkreis von Llanebin, wenn Tag und Nacht sich gleichen.

Eines Tages kehrte Morgaél dann nach Ariánmor zurück. Mit Sintilith, die ihn nie vergessen hatte und ihn voller Liebe wieder empfing, gelang es ihm, seinen Bruder zu besiegen und in den Kerker tief im Berge unter dem Palast einzusperren. Wie lange er nun anstelle Aldarións auf dessen Thron sitzt, kann niemand so recht sagen.

Der Hof bemerkte es nicht, denn Morgaél hatte dasselbe Gesicht wie der König, und an seiner Seite saß die rechtmäßige Königin. Doch es gab Anzeichen, dass etwas Finsteres in die silberne Stadt zurückgekehrt war: In den Wäldern um Ariánmor wurden dort lebende Pilz- und Waldschrate aggressiv, griffen Wandernde und Reisende an, und in den tiefen Gängen unter der Stadt regte sich, was nicht mehr leben sollte. Diese Verderbnis ging von dem aus, was Morgaél innewohnte, und auch Sintilith fiel diesem dunklen Flüstern nach und nach anheim.

GEGENWART

Vor einigen Wochen brach der Stollen der Goldmine über Llanebin in sich zusammen. Leonard Stone, der Gehilfe von Goldschmied William Lloyd, wurde bei diesem Unglück beinahe verschüttet. Getroffen von schwerem Stein und Geröll, mit gebrochenen Knochen und inneren Blutungen, rettete er sich mit letzter Kraft aus dem Stollen. Es blieb ihm nichts, als gen Stadt zu kriechen. Er kam nur bis zum Steinkreis, wo im goldenen Licht der Abenddämmerung Elfen tanzten. Ihre Musik klang so schön und verheißungsvoll, dass ihm war, als würde er bereits sterben. Sie aber reichten ihm die Hand und nahmen ihn mit in die Ewigen Lande, mit dem Versprechen von Heilung und Jugend.

Doch der Handel hatte seinen Preis. Nie wieder sollten seine Füße den Boden seiner irdischen Heimat berühren. Sonst würden sich die Jahre in kurzer Zeit zurückholen, was er ihnen schuldet. Er nahm an, denn für den Tod war er noch nicht bereit, und was der Handel für sein Leben in Llanebin und für seine Geliebte Rhian Caroll bedeutete, begriff er erst später. So trat er mit den Elfen in den Zauberkreis und verließ die Menschenwelt. Auf der anderen Seite fand er am Hof von Ariánmor Arbeit als Goldschmied und erneuerte fortan die Ornamente der Waffen und Rüstungen der Ritter der Stadt.

Zwei Tage gruben die Bewohner Llanebins in der Hoffnung, Leonard bergen zu können. Auch der Wirt des Turned Coat Inn, Alan Evans, war unter den Helfenden. Seither stellt er ein leeres Glas auf seinen Tresen, als Andenken an Leonard. Und jeden Abend brennt in seinem Fenster eine Kerze, für die Mutter seiner Tochter Mair, eine Elfe aus Ariánmor, die ihn vor vielen Jahren verließ und die er noch immer liebt. William Lloyd gibt sich bis heute die Schuld an diesem Unglück.

Auch nach Llanebin reichte inzwischen der Arm des falschen Königs. Dem alten Llywelyn Caroll versprach Morgaél, was dessen Familie seit Generationen ersehnte: Wiedergutmachung für Geronwys Verbannung und für Henrys Tod, in elfischem Silber. Dafür sollten die Carolls über den Steinkreis wachen, auf dass er sich zur Tagundnachtgleiche ungestört öffnen könne. Gwyl durfte davon nichts erfahren, und keine Botschaft aus Ariánmor sollte ihn erreichen. Llywelyn glaubte ihm. Dass Morgaél seine Familie zugleich belohnen und opfern wollte, ahnte er nicht.

In Ariánmor kehrte eine elfische Botin namens Eilwen nach einer langen Reise zurück an den Hof. Als Vertraute Aldarións spürte sie beim Anblick des Königs auf dem Thron ein leises Unbehagen. Sie ließ es sich nicht anmerken und sprach mit niemandem darüber. Als Botin kannte sie jeden Winkel der Stadt und jeden Weg, auch die, die tief unter den Palast hinein in den Berg führten, wo die stillen Zellen des Kerkers lagen.

Dort fand sie Aldarión. Er erzählte ihr, was sich zugetragen hatte, und teilte ihr seine Befürchtung mit, welchen Plan Morgaél, oder das, was von ihm übrig war, verfolgte. Er gab Eilwen einen seiner Ringe und eine Botschaft für Gwyl, in schimmernder Schrift, verschlossen mit dem Siegel der Stadt:

Verhindere, dass der Kreis sich öffnet, wenn Tag und Nacht sich gleichen.
Lass niemanden hindurch. Auch nicht mich.

Durch geheime Gänge und Wege verließ Eilwen die Stadt und legte den Ring des Königs in den Steinkreis im Wald. In diesem Moment verwandelte sich der Ring in einen magischen Zauberkreis. Am späten Abend des Tages, an dem man Leonard begrub, trat sie durch den Zauberkreis und in den Steinkreis über Llanebin.

Dort wurde sie überrascht, denn die Jäger der Carolls hielten an diesem Abend Wache. Eine Kugel aus Eisen traf sie in die linke Seite. Hinter ihr öffnete Morgaél einen Zauberkreis, und Goblins nahmen ihre Fährte auf. Schwer verletzt floh Eilwen den Hang hinab in die Stadt, auf das letzte Licht zu, das dort noch brannte: die Kerze im Fenster eines Wirtshauses.

Als sich die Tür zum Schankraum öffnete, kam eine Elfe herein, doch nicht die, auf die Alan wartete.

DIE SPIELENDEN

Die Spielenden sind in Llanebin aufgewachsen und haben die Stadt verlassen; wie ihr Leben seither verlief, bringen sie selbst mit. Mit Leonard waren sie befreundet, mit Gareth gingen sie zur Schule, Rhian Caroll kennen sie von dort, ein paar Klassen tiefer, und Alan kennt sie von früher. Am Steinkreis haben sie als Kinder gespielt, und die Steine haben ihnen nichts bedeutet. Die Nachricht von Leonards Tod erreicht sie mit der Post, als Trauerkarte mit seinem Porträt. Sie reisen zur Beerdigung an, beziehen Zimmer in Alans Gasthaus und frühstücken dort am Morgen der Beerdigung. Ihre Verzauberung ist 0, ihre Erinnerung 20. Mittags beginnt Akt 1 · Szene 1.

ZEITLEISTE

WANN	WAS GESCHIEHT
Vor langer Zeit	Sintiliths Irrtum, die Affäre mit Morgaél, Geronwy als Bote. Gwyl meldet sie dem König, Aldarión legt sein Schwert zwischen die Schlafenden. Morgaél wird in die Tiefen der Anderswelt verbannt, Geronwy in die Menschenwelt. Gwyl erhält Mine und Hüteramt in Llanebin.
Seither	Die Carolls sehen Feenwesen, jagen sie und stellen sie im Museum aus. Gwyl lebt als William Lloyd und meidet sie.
Vor Jahren	Henry Caroll fällt am Steinkreis durch einen Elfenritter von Ariánmor. Die Klinge kommt in die Vitrine.
Seit unbestimmter Zeit	Morgaél ist vom Dämon besessen und zurückgekehrt. Mit Sintiliths Hilfe sitzt Aldarión im Kerker, Morgaél auf dem Thron. Die Verderbnis breitet sich um Ariánmor aus.
Vor einigen Wochen	Erdrutsch in der Mine. Leonard folgt den Elfen vom Steinkreis nach Ariánmor und arbeitet dort in der Schmiede. In Llanebin gilt er als tot. Alan stellt das leere Glas auf den Tresen, Rhian bringt Blumen zur Mine, Gareth ermittelt.
Vor der Beerdigung	Morgaél gibt den Carolls Versprechen und Auftrag; sie halten in der Dämmerung Wache am Steinkreis. Eilwen findet Aldarión im Kerker und erhält Ring und Botschaft. Die Spielenden erhalten die Trauerkarte und reisen an.
Tag der Beerdigung, mittags	Akt 1 · Szene 1. Der Sarg ist leer.
Tag der Beerdigung, Dämmerung	Eilwen kommt durch den Steinkreis, wird angeschossen und von Goblins verfolgt. Sie flieht ins Gasthaus (Akt 1 · Szene 3).
Sieben Tage später	Die September-Tagundnachtgleiche. Morgaél will am Steinkreis von Llanebin hinüber.



AKT 1 · SZENE 1

DIE BEERDIGUNG

Der leere Sarg, Alan, Lloyd am Grab, die Wahl für den Nachmittag

INHALT	Die Spielenden nehmen Abschied von Leonard. Der leere Sarg, Alans Zweifel und Lloyds Haltung am Grab wecken die Neugier auf seinen Tod. Alan gibt ihnen die Wahl für den Nachmittag und lädt sie für den Abend ein.
ORT	Friedhof von Llanebin, östlich des Bachs, an der Kapelle.
ZEIT	Tag 1, um die Mittagsstunde.
EINSTIEG	Die Spielenden sind zur Beerdigung angereist und haben im The Turned Coat Inn gefrühstückt. Die Beerdigung wird erzählt; die Spielenden handeln erst, wenn Alan auf sie zukommt.
FORTFÜHRUNG	Akt 1 · Szene 2, die Mine oder Leonards Zuhause, je nach Wahl. Wollen die Spielenden keines von beiden, Akt 1 · Szene 3.

VORLESETEXT

AUFTAKT

Llanebin hat sich in all den Jahren nicht verändert, nur ihr seid älter geworden. Die weißen Häuser mit ihren dunklen Schieferdächern drängen sich zu beiden Seiten des Bachs, die alte Steinbrücke bückt sich über das Wasser, aus den Schornsteinen steigt Rauch in einen Himmel, der heute nicht weiß, ob er regnen will. Die Hügel ringsum sind schwer von Wald, und über allem hängt dieser feine Nebel, den ihr in der Fremde so gründlich vergessen hattet, dass er euch am Morgen beinahe gerührt hat. Um die Mittagsstunde steht ihr auf dem Friedhof unter der großen Eiche, deren Äste über die Mauer bis an die Gräber reichen. Die Kapelle mit ihrem kleinen Glockengiebel sieht zu, die keltischen Kreuze stehen moosig und schief im hohen Gras, und an der Mauer lehnt noch die Schaufel des Totengräbers. Der Pastor spricht über Leonard Stone, über fleißige Hände und ein offenes Herz, und über den Berg, der ihn genommen hat. Er spricht sehr lange, weil er etwas verbergen muss, das alle

wissen: Der Sarg, der in die frische Erde gesenkt wird, ist leer. Die Mine hat Leonard nicht wieder hergegeben. Vier Männer tragen ihn trotzdem, als wöge er etwas.

IM ANSCHLUSS

Leute aus der Stadt stehen in dunklen Mänteln da, Gesichter, die ihr halb kennt, älter geworden wie ihr. Alan Evans, breit und grau geworden, hat seine Tochter Mair neben sich, ein dunkelhaariges Mädchen, das den Blick nicht vom Grab nimmt. William Lloyd, der Goldschmied, steht etwas abseits, hager, mit seiner kleinen runden Brille, die Hände in der Schürzentasche, die er auch heute nicht abgelegt hat. Und Rhian Caroll, ein paar Jahre jünger als ihr, damals ein paar Klassen unter euch in der Schule, ein roter Zopf über einem grünen Kleid, braune Handschuhe, kein Gesicht wie Stein, aber eines, das sich zusammenhält.

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Lloyd bleibt als Letzter am Grab, weil er sich die Schuld an dem Unglück gibt. Mit Verzauberung 0 sehen die Spielenden in ihm nur den Goldschmied.

Rhian bringt Wildblumen dorthin, wo sie Leonard wirklich glaubt, gebunden mit einem verblichenen blauen Band. Dass sie seine Geliebte war, wusste niemand, außer vielleicht Lloyd.

Gareth Morgan geht mit seinem Notizbuch durch die Stadt und stellt Fragen, obwohl er weiß, dass es kein Fall ist.

Noch ist nichts verzaubert: Mine und Zuhause sind profane Detektivarbeit und sollen nur die Neugier auf Leonards Tod wecken.

SCHRITTE

1. Die Gaben am Grab.

   Als die Erde fällt, legen die Leute ab, was sie mitgebracht haben. Ein Kranz aus Margeriten. Ein paar Zweige. Und ein kleiner Strauß Wildblumen, Glockenblumen, Butterblumen, Heidekraut und Gräser, mit einem verblichenen blauen Band gebunden, so wie man sie am Hang über der Stadt pflückt und nicht in einem Laden kauft.

   Dann ist es vorbei, und die Leute lösen sich voneinander wie Rauch. Ihr bleibt noch einen Moment stehen. Hinter euch knirscht Kies, und als ihr euch umdreht, kommt Alan auf euch zu, den Hut in der Hand, den Blick noch halb beim Grab.

   LEITUNG Wer den Strauß gebracht hat, sieht niemand. Fragen die Spielenden danach, weiß Alan es nicht; die Spur führt über die Mine (Akt 1 · Szene 2) zu Rhian am Hang (Akt 1 · Szene 5).

2. Alan spricht die Spielenden an.

   Er nennt eure Namen, einen nach dem anderen, und es klingt, als probiere er sie auf ihre Richtigkeit. „Ich hab euch heute Morgen beim Frühstück kaum anzusprechen gewagt. Die Fremde hat euch schmaler gemacht.“ Er bleibt neben euch stehen und sieht hinüber zu den Blumen auf der Erde. „Hätte nicht gedacht, dass wir so zusammenkommen. Er hat oft von euch gesprochen, wisst ihr das?“

WENN DIE SPIELENDEN VON EINEM TRAGISCHEN UNGLÜCK SPRECHEN

Alan nickt, langsam, wie ein Mann, der an einem Nagel zieht, der nicht raus will. „Tragisch, ja. Das sagen alle. Ich weiß nur nicht, ob ich es glaube.“

IN JEDEM FALL

Er dreht den Hut in den Händen. „Ein Erdrutsch, und kein Leonard mehr. Nicht mal genug von ihm, um ihn hier reinzulegen. Der Constable ist seit Wochen nicht mehr derselbe, Gareth Morgan, ihr kennt ihn ja, der ist auch nicht fortgegangen. Rennt mit seinem Notizbuch rum, als könnte er den Jungen wieder ausgraben.“

3 Zwei Wege, Abschied zu nehmen.

Er lässt den Satz liegen und sieht den Hang hinauf, dorthin, wo hinter den Tannen die Mine liegt und der alte Steinkreis, den ihr als Kinder zum Versteckspiel benutzt habt. „Wenn ihr noch Abschied nehmen wollt, richtig, meine ich, dann habt ihr zwei Möglichkeiten, und für beide ist heute nur Zeit vor dem Dunkelwerden. Oben an der Mine, an der Stelle, wo es passiert ist. Oder in seinem Haus, dem kleinen Steinhaus am Ende der Gasse. Seit Wochen hat da keiner was angerührt, keiner hat es übers Herz gebracht. Ich hab den Schlüssel.“ Dann legt er dem Nächsten von euch die Hand auf die Schulter, kurz und schwer. „Und danach kommt ihr zu mir. Heute Abend trinken wir auf ihn. Ich hab ein Fass angestochen, das für was Besseres gedacht war.“

4 William Lloyd am Grab.

Während er spricht, geht euer Blick noch einmal über den Friedhof. Die Leute sind fort, Rhian ist schon durch das Tor unter dem kleinen Holzdach verschwunden, Mair wartet an der Mauer. Nur einer steht noch am Grab: William Lloyd. Er hat den Hut nicht aufgesetzt.

PROBE **Empathie** (Attribut, Wasser), jeder Spielende einzeln. Misserfolg: Lloyd ist ein trauernder Meister wie jeder andere; die Spur zu ihm bleibt über Alan (Akt 1 · Szene 3) und den Feenstaub (Akt 1 · Szene 4) offen.

NACH WÜRFELPROBE · EMPATHIE GELUNGEN

Ihr seht genauer hin. Das ist nicht die Haltung eines Mannes, der trauert. Trauernde sehen zu Boden, hinunter zu dem, was sie verloren haben. Lloyd sieht nach oben, den Hang hinauf, Richtung Mine, und seine Hände in der Schürzentasche sind zu Fäusten geballt. Das ist die Haltung von jemandem, der etwas hätte verhindern können.

IN JEDEM FALL

Alan folgt eurem Blick und sagt leise: „Der war sein Meister. Die stehen sich nah, Meister und Gehilfe, näher als mancher Vater.“ Er wartet. „Also. Hoch zum Berg oder in die Stadt?“

LEITUNG Rhian verlässt den Friedhof früh, ohne die Spielenden anzusprechen.

5 Die Wahl für den Nachmittag.

WENN DIE SPIELENDEN ZUR MINE WOLLEN

Alan nickt, als hätte er mit nichts anderem gerechnet. „Der Berg. Hab ich mir gedacht.“ Er drückt dem Nächsten von euch noch einmal die Schulter. „Bis Dunkelwerden seid ihr zurück, ja? Das Fass wartet nicht gern.“

LEITUNG Wählen die Spielenden Leonards Haus, gibt Alan ihnen den Schlüssel zum kleinen Steinhaus am Ende der Gasse.

ABWEICHUNG Wollen die Spielenden beides, ist die Zeit nur für eines da: Die Dämmerung kommt, und Alan erwartet sie zum Anstoßen. Wollen sie keines, geht es direkt ins Gasthaus, weiter mit Akt 1 · Szene 3.

FIGUREN IN DER SZENE



ALAN EVANS

WER	Der Wirt des Turned Coat Inn und Mairs Vater. Er war einst selbst auf der anderen Seite und ist unter Feenwesen als ehemaliger Weltengänger und Feenfreund bekannt.
ZIEL	Er wartet auf Mairs Mutter, eine Elfe aus Ariánmor; für sie brennt abends die Kerze im Fenster.
HANDLUNG	Er spricht die Spielenden nach der Beerdigung an und stößt am Abend mit ihnen auf Leonard an. Er hilft Eilwen, kämpft im Gasthaus mit, sagt den Spielenden, dass sie das zweite Gesicht haben, und schickt sie zu Lloyd, während er Gareth im Schankraum aufhält. Im Epilog füllt er das leere Glas auf Leonard und hört die Botschaft von Mairs Mutter.
SZENE	Breit und grau geworden, den Hut in der Hand, lässt Sätze liegen. Glaubt nicht recht an das Unglück; hat in den ersten Tagen mit nach Leonard gegraben und hat den Schlüssel zu seinem Haus.



GWYL (WILLIAM LLOYD)

WER	Ein alter, mächtiger Kobold, Goldschmied und enger Freund Aldarións, der als William Lloyd in Llanebin lebt; Leonard war sein Gehilfe. Aldarión schenkte ihm die Goldmine; durch ihren Pakt hütet er den Steinkreis, und niemand darf ohne sein Wissen hinüber.
ZIEL	Seinem König treu bleiben und wissen, was der Brief soll, bevor der Tag kommt, an dem er ihm gehorchen muss. Eilwens Licht hinüberbringen.
HANDLUNG	Er öffnet den Zauberkreis und führt die Spielenden nach Ariánmor. Nach der Audienz flieht er vom Hof zurück nach Llanebin, wo die Carolls ihn am Morgen der Tagundnachtgleiche festsetzen; er legt eine Spur aus Gold. Im Finale hilft er mit Steinen aus dem Hang, danach schließt er den Zauberkreis.
SZENE	Hager, kleine runde Brille, die Schürze auch heute. Bleibt als Letzter, den Hut nicht aufgesetzt, den Blick zur Mine. Spricht die Spielenden nicht an.



MAIR EVANS

WER	Alans Tochter; sie bringt im Gasthaus die Runden. Sie weiß nicht, dass ihre Mutter eine Elfe aus Ariánmor ist. Mit der neuen Sicht sehen die Spielenden an ihr einen feinen Schimmer.
HANDLUNG	Sie summt ein Bardenlied aus Ariánmor, das sie nie gelernt hat und das die Spielenden beim Bankett wiedererkennen. Sie gibt den Spielenden ihr Verbandszeug und öffnet ihnen die Hintertür.
SZENE	Dunkelhaarig, still, nimmt den Blick nicht vom Grab, wartet an der Mauer. Mit Verzauberung 0 fällt an ihr nichts auf.



RHIAN CAROLL

WER	Llywelyns Enkelin und Leonards Geliebte, ein paar Klassen unter den Spielenden. Als Caroll sieht sie Feenwesen und mag sie nicht; trotzdem grüßt sie als Einzige ihrer Familie William Lloyd.
ZIEL	Sie trauert um Leonard und bringt ihm Wildblumen an die Mine, dorthin, wo sie ihn wirklich glaubt.
HANDLUNG	Am Hang fragt sie nach dem Karren. Auf dem Markt erfährt sie, dass Leonard lebt, und erhält seine Glockenblume. Im Finale fängt sie Leonard auf und geht am Ende mit ihm hinüber.
SZENE	Roter Zopf, grünes Kleid, braune Handschuhe. Der Strauß mit dem blauen Band ist ihrer; sie geht früh.

GEGENSTÄNDE



LEONARDS TRAUERKARTE

BESCHREIBUNG	Viktorianische Trauerkarte mit Leonards Porträt, auf dem geöffneten Trauerumschlag. Kam vor dem Spiel mit der Post.
WIRKUNG	Keine Spielwerte; die Nachricht, die die Spielenden nach Llanebin holt.



AKT 1 · SZENE 2

DIE MINE *oder* LEONARDS ZUHAUSE

Der Steinkreis, Blumen vor dem Geröll oder ein Brief, auf beiden Wegen ein Nugget

INHALT	Die Spielenden nehmen auf ihre Weise Abschied von Leonard. Oben an der Mine finden sie frische Wildblumen vor dem Geröll, in seinem Zimmer einen Brief, nur mit „R." unterschrieben. Beides ist eine Spur zu seiner Geliebten, die sie noch nicht zuordnen können. Auf beiden Wegen können sie außerdem einen Goldnugget finden.
ORT	Die Mine: hinter der Kapelle den Hang hinauf, über die Hochwiese mit dem Steinkreis zum Stollen. Leonards Zuhause: das kleine Steinhaus am Ende der Gasse.
ZEIT	Tag 1, Nachmittag bis vor der Dämmerung.
EINSTIEG	Die Spielenden haben sich bei Alan für einen der beiden Wege entschieden (Akt 1 · Szene 1). Für Leonards Haus hat er ihnen den Schlüssel gegeben.
FORTFÜHRUNG	Akt 1 · Szene 3, The Turned Coat Inn, bei Einbruch der Dämmerung. Alan erwartet sie zum Anstoßen.

VORLESETEXT

I DIE MINE · AUFTAKT

> *Der Weg hinauf ist derselbe wie damals, nur eure Beine sind andere. Hinter der Kapelle führt der Pfad durch die Weiden, dann zwischen die Tannen, und die Luft wird kühl und nass und riecht nach Harz und Erde. Nach einer halben Stunde öffnet sich der Wald, und ihr steht auf der Hochwiese, auf der die alten Steine stehen. Neun oder zehn graue Hünen, moosbärtig, schief vom Alter, im hohen Gras zwischen Glockenblumen und Farn.*

I DIE MINE · IM ANSCHLUSS

Ein verwitterter Wegweiser lehnt am Rand der Wiese, seine Schrift längst vom Regen gefressen. Dahinter fällt das Land ab ins Tal, der Bach glänzt wie ein Faden, Llanebin ist eine Handvoll weißer Mauern unter dunklen Dächern, und über den Hügeln hängen schwere Wolken, unter denen sich die Sonne nur mühsam durchkämpft.

II LEONARDS ZUHAUSE · AUFTAKT

Leonards Haus ist das letzte am Ende der Gasse, ein kleines Steinhaus mit weißen Mauern unter dunklem Schiefer. Drinnen ist nur ein einziges Zimmer, und seit Wochen hat hier niemand etwas angerührt. Die Steinwände sind weiß gekalkt, die Decke ist niedrig und von Balken getragen, die Dielen sind alt und abgetreten. Das schmale eiserne Bett ist ordentlich gemacht, am kalten Kamin steht ein Kessel, und am Haken hängt noch sein Mantel. Über allem liegt eine feine Schicht Staub. Durch das kleine Fenster mit den alten, milchigen Scheiben fällt blassgraues Nachmittagslicht auf eine schlichte Werkbank aus Holz. An den Wänden hängen zwei kleine gerahmte Pflanzenzeichnungen, und über dem Kamin hängen getrocknete Kräuter.

II LEONARDS ZUHAUSE · IM ANSCHLUSS

Auf der Werkbank liegt Goldschmiedewerkzeug, sauber aufgereiht, ein kleiner Hammer, eine Pinzette, Feilen und eine Lupe, daneben eine Öllampe. Dazwischen liegen ein paar lose Blätter mit feinen Bleistiftskizzen, immer wieder dieselbe kleine Blüte, eine Glockenblume. Auf dem Fensterbrett steht ein Krug mit getrockneten Wildblumen, daneben ein kleines Holzkästchen. Und auf dem Tisch in der Mitte des Zimmers liegt ein Umschlag.

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Auf dem Weg zur Mine kommen die Spielenden am Steinkreis vorbei. Er sagt ihnen nichts, und es geschieht dort nichts.

Beide Wege führen zu einer Spur zu Rhian, die die Spielenden noch nicht zuordnen können: die Wildblumen vor dem Geröll oder der Brief mit „R.“. Aufgelöst wird sie am Hang (Akt 1 · Szene 5).

SCHRITTE

I DIE MINE

1 Am Steinkreis.

Ihr bleibt kurz stehen. Als Kinder habt ihr hier gespielt, und die Steine haben euch nichts bedeutet. Sie bedeuten euch auch heute nichts. Es sind Steine, und ihr habt einen Freund verloren.

2 Der Stollen.

Der Pfad führt weiter hinauf in den Wald, wo zwischen zwei bemoosten Felsen ein dunkler Schlund in den Berg geht. Eine rostige Laterne hängt noch am Eingang, aber niemand hat sie seit Wochen entzündet. Drinnen stützen alte Balken den Stollen, eine Spitzhacke und ein Eimer liegen an der Wand, als hätte jemand sie nur für den Mittag abgestellt. Im Fels blitzt es in feinen Adern golden auf, wo das Licht von draußen noch hinreicht. Und dann, keine fünfzig Schritt tief, ist der Stollen zu Ende. Geröll und zersplitterte Balken füllen ihn bis zur Decke, eine Wand aus Stein, die sich nicht wieder öffnen wird.

3 Die Blumen vor dem Geröll.

Und davor, auf einem der Brocken, liegt ein Strauß Wildblumen. Glockenblumen, Butterblumen, Heidekraut und Gräser, mit einem verblichenen blauen Band gebunden. Dieselben wie unten auf dem Grab. Aber diese hier sind nicht von heute Mittag; die Köpfe hängen schon ein wenig, einen Tag etwa, vielleicht etwas mehr. Jemand war hier oben, gestern, allein, an einem Ort, an den angeblich niemand mehr geht, und hat Leonard dort besucht, wo er wirklich liegt.

LEITUNG Wer den Strauß gebracht hat, weiß hier niemand. Rhian sagt es den Spielenden selbst, wenn sie ihr am Hang begegnen (Akt 1 · Szene 5).

4 Der Goldnugget.

Ihr kniet euch hin, und euer Blick wandert über das Geröll.

PROBE **Wahrnehmung** (Attribut, Wasser), jeder Spielende einzeln. Misserfolg: kein Nugget; Gwyls Spur aus Gold in Akt 3 bleibt trotzdem lesbar, nur ohne das Wiedererkennen aus der Mine.

NACH WÜRFELPROBE · WAHRNEHMUNG GELUNGEN

> *Zwischen den Steinen, halb unter Staub, liegt etwas, das das Licht anders zurückwirft als der Fels: ein roher Goldnugget, so groß wie ein Daumennagel, rau und schwer, als einer von euch ihn aufhebt. So etwas lässt kein Bergmann liegen. Es sei denn, er hatte keine Zeit, es aufzuheben.*

5 Die Spitzhacke.

WENN DIE SPIELENDEN GEGEN DAS GERÖLL SCHLAGEN

> *Ihr nehmt die Spitzhacke von der Wand. Sie liegt fremd in euren Händen. Ihr schlagt gegen das Geröll, einmal, zweimal, ein Dutzend Mal. Ein Brocken löst sich und rollt euch vor die Füße, Staub rieselt aus der Decke, und dahinter ist nur mehr Stein. Es ist, als schlüge man gegen den Berg selbst. Nach einer Weile haltet ihr inne, die Arme brennen, und euch wird klar, was alle hier längst wussten: Das ist keine Arbeit für einen Mann mit einer Hacke. Wenn Leonard da drin liegt, dann hat der Berg ihn behalten.*
>
> *Ihr stellt die Hacke zurück an die Wand, an genau die Stelle, wo sie stand.*

6 Der Rückweg.

WENN DIE SPIELENDEN DEN NUGGET GEFUNDEN HABEN

> *Der Nugget wiegt in eurer Westentasche.*

IN JEDEM FALL

> *Draußen schwindet das Licht mit der Abenddämmerung, die Tannen werfen lange blaue Schatten über den Pfad, und ihr geht, schneller als ihr gekommen seid. Als ihr über die Hochwiese kommt, stehen die Steine schwarz gegen einen Himmel, der im Westen aufreißt und orange glüht, und ihr seht nicht zurück.*

WERT Bonus 2 EP für jeden Spielenden für den Abstecher zur Mine oder zu Leonards Zuhause.

II LEONARDS ZUHAUSE

1 Der Brief auf dem Tisch.

> *Im Umschlag liegt ein Bogen cremefarbenes Papier, zweimal gefaltet und an den Knicken abgegriffen, die Zeilen in fließender Schrift mit verblasster brauner Tinte. In der Falte steckt eine kleine gepresste Margerite. Unterschrieben ist der Brief nur mit einem einzigen Buchstaben: „R.“*

LEITUNG Die Spielenden können den ganzen Brief lesen. Es ist ein Liebesbrief an Leonard; ein Name steht nicht darin, nur das „R.“. Von wem er ist, wissen sie nicht; zuordnen können sie ihn, wenn sie Rhian am Hang begegnen (Akt 1 · Szene 5).

2 Der Zettel bei den Skizzen.

> *Unter den Skizzen steckt ein kleiner Zettel, in einer engen, gestochenen Handschrift, die nicht Leonards ist: „Die Ränder sind immer noch zu fein. – W. L.“*

LEITUNG Ein Meister, der seinen Gehilfen korrigiert, mehr nicht. In Akt 3 · Szene 1 sagt Rhian beim Anblick der goldenen Glockenblume: „So macht er die Ränder. Immer ein bisschen zu fein, sagt Mister Lloyd.“ Wer den Zettel gesehen hat, erkennt das Echo.

LEITUNG Die Skizzen zeigen die Glockenblume, die Leonard für Rhian im Sinn hatte und in Ariánmor schmieden wird. Jetzt sagen sie den Spielenden noch nichts.

3 Das Kästchen auf dem Fensterbrett.

> *Das Kästchen ist aus dunklem Holz, der Deckel klemmt ein wenig. Darin liegen Draht, ein Stück Wachs und ein paar Werkzeugspitzen.*

PROBE **Wahrnehmung** (Attribut, Wasser), jeder Spielende einzeln. Misserfolg: kein Nugget; Gwyls Spur aus Gold in Akt 3 bleibt trotzdem lesbar, nur ohne das Wiedererkennen.

NACH WÜRFELPROBE · WAHRNEHMUNG GELUNGEN

> *Ganz unten, in ein Stück Papier geschlagen, liegt ein roher Goldnugget, so groß wie ein Daumennagel, rau und schwer. Kein Gold aus einem Laden, sondern Gold, wie es aus dem Berg kommt.*

4 Zurück ins Gasthaus.

LEITUNG Das Licht schwindet mit der Abenddämmerung. Alan erwartet die Spielenden bei Einbruch der Dämmerung im Gasthaus (Akt 1 · Szene 3).

WERT Bonus 2 EP für jeden Spielenden für den Abstecher zur Mine oder zu Leonards Zuhause.

GEGENSTÄNDE



DIE SPITZHACKE

BESCHREIBUNG Eine alte Spitzhacke an der Wand des Stollens, neben einem Eimer, als hätte jemand sie nur für den Mittag abgestellt (Die Mine, Schritt 2 und 5).

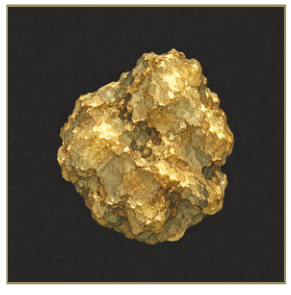
WIRKUNG Improvisierte Waffe, Schaden 1W6−1, sonst keine Spielwerte. Gegen das Geröll richtet sie nichts aus; danach steht sie wieder an ihrem Platz.



RHIANS WILDBLUMEN

BESCHREIBUNG Glockenblumen, Butterblumen, Heidekraut und Gräser, mit einem verblichenen blauen Band gebunden; die Köpfe hängen schon ein wenig. Liegt auf einem Brocken vor dem Geröll (Die Mine, Schritt 3).

WIRKUNG Keine Spielwerte; derselbe Strauß wie auf dem Grab, zweite Spur zu Rhian (Akt 1 · Szene 5).



GOLDNUGGET

BESCHREIBUNG Ein roher Goldnugget, so groß wie ein Daumennagel, rau und schwer. In der Mine halb unter Staub zwischen den Steinen (Die Mine, Schritt 4), in Leonards Zuhause in Papier geschlagen in einem Holzkästchen (Leonards Zuhause, Schritt 3), jeweils nach gelungener Probe.

WIRKUNG Keine Spielwerte. Wer ihn gefunden hat, erkennt in Akt 3 Gwyls Gold wieder.





RHIANS LIEBESBRIEF

BESCHREIBUNG Ein Bogen cremefarbenes Papier in einem Umschlag, zweimal gefaltet, in fließender Schrift mit verblasster brauner Tinte, eine gepresste Margerite in der Falte, nur mit „R." unterschrieben. Liegt auf dem Tisch (Leonards Zuhause, Schritt 1).

WIRKUNG Keine Spielwerte; Spur zu Rhian, zuzuordnen am Hang (Akt 1 · Szene 5).



LLOYDS ZETTEL

BESCHREIBUNG Ein kleiner, vergilbter Werkstattzettel in enger, gestochener Handschrift: „Die Ränder sind immer noch zu fein. – W. L." Steckt unter den Glockenblumen-Skizzen auf der Werkbank (Leonards Zuhause, Schritt 2).

WIRKUNG Keine Spielwerte; Echo auf Rhians Satz über die Glockenblume (Akt 3 · Szene 1).

AKT 1 · SZENE 3

THE TURNED COAT INN

Anstoßen auf Leonard, Eilwen und die kauzigen Kerle, der Feenstaub, Gareth, die Hintertür

INHALT Beim Anstoßen auf Leonard kommt die Elfe Eilwen verwundet ins Gasthaus, hinter ihr kauzige Kerle, die nach ihr fragen. Nach dem Kampf gibt Eilwen den Spielenden in der Küche eine versiegelte Botschaft für Gwyl, und ihr Feenstaub öffnet ihnen die Augen: Von nun an erkennen sie Feenwesen. Als Gareth hereinkommt, bringen sie Eilwen durch die Hintertür zu Lloyd.

ORT	The Turned Coat Inn, Schankraum und Küche, östlich des Bachs.
ZEIT	Tag 1, bei Einbruch der Dämmerung bis in die frühe Nacht.
EINSTIEG	Aus Akt 1 · Szene 2 oder direkt vom Friedhof (Akt 1 · Szene 1): Alan hat die Spielenden zum Anstoßen auf Leonard eingeladen.
FORTFÜHRUNG	Akt 1 · Szene 4, Gwyls Laden: durch die Hintertür, die Gasse hinunter zum Bach.
VERZAUBERUNG	0 auf 5 durch den Feenstaub an Eilwen (Erkennen von Feenwesen). Erinnerung 20.
KAMPF	Kampf 1, mindestens drei Goblins als kauzige Kerle.

VORLESETEXT

AUFTAKT

> *Unten im Tal hat die Dämmerung schon begonnen. Die weißen Mauern der Häuser leuchten noch, die Schieferdächer sind längst dunkel, und in den Fenstern gehen die ersten Lichter an. Ein Stück die Gasse hinauf liegt The Turned Coat Inn. Es ist ein gedrungenes Haus mit tiefen Fenstern, und in einem davon, dem neben der Tür, brennt eine einzelne Kerze, als hätte jemand sie dort für einen bestimmten Gast hingestellt. Von drinnen hört ihr Stimmen, nicht viele, und das Klirren von Gläsern. Die Tür steht einen Spalt offen, und es riecht nach Torffeuer und Bier.*



Drinnen ist es warm und niedrig. Öllampen hängen an Ketten von den Balken, Kerzen stehen auf den Tischen, und ihr Licht liegt wie Honig auf dem Holz des langen Tresens, hinter dem Flaschen und Krüge in Reihen glänzen. Der Boden ist aus großen Schieferplatten, von Generationen von Stiefeln blank getreten, und an der Wand stehen grüne Lederbänke in Nischen, abgewetzt und tief. An einem Stuhl beim Fenster lehnt eine Geige, als wartete sie auf jemanden, der heute nicht gekommen ist. Zwei alte Männer sitzen hinten über einem Brettspiel, mehr Gäste sind es nicht.

IM ANSCHLUSS

Alan steht hinter dem Tresen, den Hut abgelegt, eine helle Schürze um den Bauch, und wischt mit einem Tuch über das Holz. Dabei geht er um ein Glas herum, das am Ende des Tresens steht, sauber und leer, als gehörte es jemandem, der nur kurz hinausgegangen ist. Er wischt daran vorbei, ohne es anzurühren, wie um ein Möbelstück, das schon immer dort stand.

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Alan war einst selbst drüben, in den Ewigen Landen, und gilt unter Feenwesen bis heute als Freund. Seit Mairs Mutter ihn verließ, stellt er jeden Abend eine Kerze ins Fenster; sie ist eine Elfe aus Ariánmor, die er noch immer liebt. Ihr letztes Wiedersehen liegt mindestens sieben Menschenjahre zurück, ob es ein weiteres gibt, weiß er nicht. Darum steht er so schnell auf, als Eilwen hereinkommt.

Mair weiß nichts von ihrer Mutter; Alan hat ihr die Geschichte nie ganz erzählen wollen. Die Melodie, die sie summt, hat ihr niemand beigebracht: ein Lied aus den Hallen von Ariánmor.

Die Goblins kamen durch einen Zauberkreis, den Morgaél hinter Eilwen öffnete. Bis die Spielenden mit dem Feenstaub an Eilwen in Berührung kommen, nehmen sie die Goblins als Menschen wahr, als kauzige Kerle.

SCHRITTE

1 Mair bringt die Pints.

> *Ihr sucht euch die Nische beim Feuer, und kaum sitzt ihr, kommt Mair mit den Pints auf einem Tablett. Sie hat die Ärmel hochgekrempelt, eine weiße Haube auf dem dunklen Haar, und ihr Blick ist noch so ernst wie am Grab. Beim Gehen summt sie, leise, mehr für sich als für den Raum, eine Melodie, die ihr nicht kennt, alt und fremd. Mair stellt die Gläser ab, und das Summen bricht ab, als wäre es ihr erst jetzt aufgefallen. „Vater kommt gleich", sagt sie nur und geht zurück zum Tresen.*

LEITUNG Fragt jemand nach dem leeren Glas, sagt Alan nur: *„Das ist reserviert."*

2 Alan stößt auf Leonard an.

> *Alan kommt mit seinem eigenen Glas, wischt sich die Hände an der Schürze und setzt sich euch gegenüber, das Holz der Bank seufzt unter ihm. Er hebt das Pint, hält es einen Augenblick in der Luft und sagt: „Auf Leonard Stone. Auf einen, der zu jung gegangen ist und zu gut war für den Berg." Er trinkt, setzt ab und sieht euch über den Rand an. „Und jetzt erzählt. Was habt ihr gefunden?"*

LEITUNG Waren die Spielenden weder an der Mine noch in Leonards Haus, entfällt Alans letzte Frage.

WENN DIE SPIELENDEN DEN GOLDNUGGET ZEIGEN

> *Ihr legt den Nugget auf den Tisch, und Alan nimmt ihn zwischen Daumen und Zeigefinger, dreht ihn ins Kerzenlicht und pfeift leise durch die Zähne. „Der Berg ist freigiebig, seit Lloyd ihn hat. War er vorher nie. Die Alten sagen, der Mann hat eine Nase dafür." Er legt den Nugget zurück vor euch. „Behaltet ihn. Lloyd wird ihn nicht vermissen, und Leonard hätte ihn euch in die Hand gedrückt und gelacht."*

WENN DIE SPIELENDEN ERZÄHLEN, DASS SIE GEGEN DAS GERÖLL GESCHLAGEN HABEN

> *Dann wird er ernst. „Mit der Hacke, ja. Das haben wir auch versucht, die ersten zwei Tage, zu sechst. Der Berg gibt nichts her."*

IN JEDEM FALL

> *Er sieht auf sein Glas. „Wisst ihr, was mich nicht loslässt? Der Junge hat jeden Abend hier gesessen, da, wo ihr jetzt sitzt. Und die letzten Wochen vor dem Unglück war er anders. Fröhlicher. Als hätte er was gefunden, das mehr wert ist als Gold." Alan schüttelt den Kopf. „Aber das ist Wirtsgerede. Trinkt."*

3 Die Nacht bricht herein.

> *Draußen ist es inzwischen dunkel geworden, nur die Kerze im Fenster neben der Tür hält einen kleinen gelben Fleck in der Nacht. Mair räumt hinten die Gläser der beiden Alten ab, und wieder liegt ihr Summen über dem Raum.*

4 Eilwen kommt herein.

> *Dann geht die Tür auf. Nicht aufgestoßen, eher aufgefallen, wie von jemandem, der sich mit dem ganzen Gewicht dagegen lehnt. Kalte Luft schlägt herein, und mit ihr eine Frau. Sie ist hochgewachsen, in einen grünen Umhang gehüllt, der Kragen hochgeschlagen, weißes Haar in einem langen Zopf, der ihr über die Schulter fällt, und sie hält sich die linke Seite, wo der Stoff dunkel und nass ist. Sie macht zwei Schritte in den Raum, stützt sich an der ersten Bank ab und sieht sich um, als suche sie ein bestimmtes Gesicht.*
>
> *Alan ist aufgestanden, bevor ihr begriffen habt, dass er sich bewegt. Das Glas steht noch auf dem Tisch, aber sein Gesicht hat jede Farbe verloren, und für einen Herzschlag sieht er aus, als sähe er einen Geist, oder jemanden, den er seit Jahren erwartet. Dann schüttelt er es ab. „Mair", sagt er, nicht laut, „die Küche. Jetzt." Und er geht zu der Frau hinüber, schiebt den Arm unter ihre Schulter, und sie lässt es geschehen, als hätte sie ihn erkannt.*
>
> *Die beiden Alten hinten haben aufgesehen. Der Fremden fällt beim Gehen etwas aus dem Umhang, und es klirrt leise auf dem Schiefer, ein Stück Metall, grünlich, mit Lederriemen, das aussieht wie ein kleines Messer in einer Scheide, nur viel zu fein gearbeitet für diese Gegend.*

WENN DIE SPIELENDEN HELFEN WOLLEN

Ihr seid bei den beiden, bevor sie die Hälfte des Raums geschafft haben, und wollt den anderen Arm der Frau nehmen. Aber Alan schüttelt den Kopf, knapp, ohne stehen zu bleiben. „Ich hab sie. Die wiegt nichts." Und es stimmt, er trägt sie fast, und sie lässt sich tragen wie ein Blatt, das der Wind hebt. Aus der Nähe seht ihr ihr Gesicht, blass, zu fein geschnitten, die Augen halb geschlossen, und auf ihrem Umhang und in ihrem Haar glitzert etwas, als hätte sie unter einem Baum gestanden, von dem kein Pollen, sondern Licht herabgefallen wäre. Sie sieht euch an, einen Augenblick lang, und ihr Blick bleibt an euch hängen, als hätte sie etwas gefunden, das sie gesucht hat.

IN JEDEM FALL

„Bleibt hier draußen", sagt Alan über die Schulter, und seine Stimme ist jetzt die eines anderen Mannes, nicht die des Wirts. „Und behaltet die Tür im Auge." Mair, die aus der Küche gekommen ist, bückt sich im Vorbeigehen nach dem Messer auf dem Boden, nimmt es in die Schürze und hält Alan die Küchentür auf. Dann fällt sie hinter den dreien zu, und ihr steht allein zwischen den Tischen, mit zwei Alten, die so tun, als spielten sie weiter.

5 Die kauzigen Kerle.

Ihr habt kaum Zeit, euch umzudrehen. Die Tür geht wieder auf, diesmal richtig, und drei Männer schieben sich herein. Kauzige Kerle, krumm und klein, in Lumpen und Kapuzen, als kämen sie von weit her und von nirgendwo Gutem. Der Erste hat einen Knüppel in der Hand, der Zweite hält die Hand in der Jacke, der Dritte bleibt an der Tür stehen und lehnt sich dagegen, sodass niemand hinaus kann. Unter den Kapuzen seht ihr nicht viel, nur dass ihre Augen das Kerzenlicht rötlich zurückwerfen, wie die Augen von Hunden im Dunkeln.

Der mit dem Knüppel schnüffelt, tatsächlich, er hebt die Nase und schnüffelt, und sieht dann zur Küchentür. „Die Frau", sagt er, mit einer Stimme, die klingt, als wäre sie nicht ans Sprechen gewöhnt. „Weiß. Blutet. Wo ist sie?"

WENN DIE SPIELENDEN FRAGEN, WAS DIE KERLE WOLLEN

Der Kerl mit dem Knüppel sieht euch an, als hättet ihr in einer Sprache gesprochen, die er nur halb versteht. Dann verzieht sich sein Mund unter der Kapuze zu etwas, das vielleicht ein Grinsen ist, und ihr seht zu viele kleine, schiefe Zähne. „Wollen?", wiederholt er. „Nichts wollen. Holen." Der Zweite kichert, ein nasses, hohes Geräusch, und zieht die Hand aus der Jacke, und darin liegt ein Messer, dessen Klinge aussieht, als wäre sie aus einem Spaten geschnitten.

IN JEDEM FALL

„Geht weg, Menschen", sagt der Erste, fast freundlich, und hebt den Knüppel. „Oder bleibt. Auch gut."

LEITUNG Mindestens drei kauzige Kerle kommen herein. Die Spielleitung kann weitere hinter ihnen hereinschieben, etwa bei mehreren Spielenden; die Werte dazu stehen im Kasten Kampf 1.

6 Alan kommt aus der Küche, Kampf 1.

Hinter euch fliegt die Küchentür auf. Alan steht darin, die Schürze noch um, und in der Hand hält er das schwere Eisen vom Herd, den Schürhaken, als hätte er nie etwas anderes gehalten. „In meinem Haus", sagt er, und mehr sagt er nicht.

Die Alten hinten drücken sich an die Wand. Der Dritte an der Tür bleibt, wo er ist, mit verschränkten Armen, er hat offenbar nur die eine Aufgabe. Die beiden anderen kommen auf euch zu, geduckt, mit krummen Beinen, viel schneller, als man es ihnen zutrauen würde, und für einen Atemzug steht die Zeit still, wie sie das vor einem Schlag immer tut. Neben euch steht ein Stuhl, auf dem Tisch der Kerzenleuchter aus Messing, hinter euch Alan, und vor euch der Knüppel, der gleich kommt.

KAMPF Werte und Ablauf im Kasten Kampf 1 nach den Schritten.

NACH WÜRFELPROBEN · EIN SPIELENDER TRIFFT MIT DEM LEUCHTER

Der Messingleuchter ist schwerer, als er aussieht, und die Kerze fliegt davon, als einer von euch ihn vom Tisch reißt. Er trifft den Kauz mit dem Knüppel seitlich am Kopf, und die Kapuze rutscht ihm in den Nacken, er taumelt gegen die Bank, zischt und kommt wieder hoch, mit einem Blick, der euch jetzt ernst nimmt.

NACH WÜRFELPROBEN · EIN ANGRIFF GEHT DANEBEN

Sein Knüppel saust vorbei, ihr spürt den Wind davon an der Wange, und knallt auf den Tisch, dass die Gläser springen.

NACH WÜRFELPROBEN · ALAN TRIFFT

Neben euch hat der Zweite sein Spatenmesser gegen Alan geführt, und der Wirt kriegt es an den Unterarm, ein Riss in der Schürze, ein roter Strich darunter, mehr nicht. Alan sagt kein Wort. Der Schürhaken kommt von unten, und er trifft den Kerl so hart unters Kinn, dass die Kapuze hochklappt.

NACH WÜRFELPROBEN · EIN SPIELENDER WIRD GETROFFEN

Der Knüppel findet euch, der Schlag trifft voll auf die Schulter, dumpf und heiß, und der Arm wird einen Augenblick taub.

NACH WÜRFELPROBEN · ALAN FÄLLT SEINEN MANN

Alan hat seinen Mann inzwischen zu Boden gebracht, ein zweiter Hieb, und der Kauz liegt zwischen den Stühlen und rührt sich nicht mehr.

NACH WÜRFELPROBEN · DIE SPIELENDEN FÄLLEN DEN KERL MIT DEM KNÜPPEL

Jetzt sind es zwei gegen einen. Der Kerl mit dem Knüppel sieht es auch. Ihr nutzt den Augenblick, in dem sein Blick zu Alan geht, und diesmal sitzt der Leuchter. Er trifft ihn an der Schläfe, er geht in die Knie, dann auf alle viere, und bleibt so liegen, schnaufend, bis Alan ihm mit dem Stiefel den Knüppel aus der Hand schiebt.

WENDEPUNKT · DER DRITTE FLIEHT

Der Dritte an der Tür hat sich die ganze Zeit nicht gerührt. Jetzt rührt er sich. Er kommt mit drei Sätzen durch den Raum, packt seinen schnaufenden Kameraden am Kragen, zerrt ihn hoch, und die beiden sind zur Tür hinaus und in der Nacht verschwunden, bevor einer von euch den Schürhaken heben kann. Der, den Alan gefällt hat, bleibt zurück, zwischen den Stühlen, das Gesicht wieder halb unter der Kapuze. Er atmet. Mehr nicht.



7 Nach dem Kampf.

Es ist sehr still. Die beiden Alten nehmen ihre Hüte und gehen, die Köpfe eingezogen, wie Leute, die morgen so tun werden, als hätten sie nichts gesehen. Alan stellt den Schürhaken an die Wand. Er atmet schwer, und auf seiner Schürze ist Blut, seines oder das des anderen. Dann greift er unter den Tresen, holt einen Flachmann hervor, Zinn mit abgewetztem Leder, schraubt ihn auf und hält ihn euch hin. „Trinkt. Das ist walisischer, nicht der Dreck aus der Flasche vorne." Er sieht auf eure Wunden. „Mair hat Verbandszeug in der Küche. Und da drin wartet jemand, der um Hilfe gebeten hat. Nicht mich. Ich glaube, sie meint euch."

WERT Alans Flachmann bleibt bei den Spielenden: drei Schlucke, je 1W6 Vitalität.

8 Die Küche und die Botschaft.

Die Küche ist der wärmste Raum des Hauses. Ein schwarzer Herd mit glühender Klappe, Kupferpfannen an der Wand, die das Kerzenlicht rot zurückwerfen, Kräuterbündel unter den Balken, und auf dem großen Holztisch, zwischen Brettern und Messern, hat Mair ihr Verbandszeug ausgebreitet: Leinenbinden, Tücher, ein braunes Fläschchen, eine zerbeulte blaue Dose. Sie steht daneben, die Hände noch nass, und sieht euch an, als wolle sie fragen, ob draußen alles vorbei ist, und wagt es nicht.

Die Fremde sitzt auf der Bank an der Wand, den Umhang geöffnet. Darunter trägt sie ein graugrünes Gewand mit Lederriemen, Armschienen, einen Gürtel mit Beuteln, und neben ihr auf der Bank liegt ein Bogen, schwarz und geschwungen, ein Köcher voller Pfeile und ein schmales Schwert in einer Scheide, alles so fein gearbeitet, dass es nicht aus dieser Gegend und nicht aus diesem Jahrhundert stammen kann. Mair hat die Wunde an ihrer Seite freigelegt und mit einem Tuch bedeckt, das sich schon wieder dunkel färbt. Die Haut der Frau ist weiß wie Birkenrinde, und in ihrem Haar und auf ihren Schultern glitzert noch immer jener Staub, den ihr im Schankraum gesehen habt, als hätte er sich nicht abwischen lassen.

Als ihr eintretet, nimmt sie etwas von ihrem Hals, eine kleine Phiole aus Kristall in silbernem Geflecht, in der eine goldene Flüssigkeit leuchtet wie Sonnenlicht in Honig. Sie trinkt, einen Schluck nur, und schließt die Augen. Ein wenig Farbe kommt in ihr Gesicht, ihr Atem wird ruhiger. Aber das Tuch an ihrer Seite wird nicht heller, und sie weiß es.

Sie greift in ihr Gewand und zieht ein gefaltetes Pergament hervor, das mit einem silbernen Wachssiegel verschlossen ist. Das Siegel zeigt ein Zeichen, zwei gleiche Striche, von Ornamenten umschlungen, unversehrt. Sie hält es euch hin, nicht Alan, der hinter euch in der Tür steht, nicht Mair, euch. Es kostet sie etwas, die Worte zu finden, und ihre Stimme ist leise und klar und hat einen Klang, als käme sie aus einem größeren Raum. „Bringt mich zu Gwyl. Er muss diese Botschaft erhalten." Mehr sagt sie nicht. Sie schließt die Finger des Nächsten von euch um das Siegel und lehnt den Kopf an die Wand.

Alan hat die Arme verschränkt, aber es sieht nicht nach Trotz aus, eher, als hielte er etwas fest, das er lange nicht mehr gebraucht hat. Er sieht die Frau an, sieht das Siegel, und dann sagt er, zu euch, nicht zu ihr: „William Lloyd. Der Goldschmied." Er lässt es wirken. „Sein Laden ist die Gasse hinunter, am Bach. Er wird noch wach sein. Der ist immer wach." Er sieht zu der Frau zurück. „Sie kann nicht hier bleiben. Die zwei, die weggerannt sind, kommen wieder, und die bringen mehr mit."

LEITUNG Eilwen sagt nur diesen einen Satz, auch auf Nachfrage. Sie nennt keinen anderen Namen und sagt nichts über den Hof.

PROBE **Heilen** (Talent, Wasser), bei Bedarf, mit Mairs Verbandszeug. Erfolg: 1W6+1 Vitalität, eine der drei Anwendungen ist verbraucht. Misserfolg: keine Heilung; derselbe Heiler versucht es nach diesem Kampf nicht noch einmal (Hausregel 7).

9 Der Feenstaub.

Die Fremde hat die Augen geschlossen. Als ihr euch zu ihr beugt, um ihr aufzuhelfen, legt sie einem von euch den Arm um den Nacken, und so steht sie auf. Sie ist leicht, auf eine Weise, die nichts mit Gewicht zu tun hat, als trüge man etwas, das sich eigentlich selbst tragen kann und es nur gerade nicht will. Und dann spürt ihr den Staub. Er ist auf euren Händen, auf euren Ärmeln, da, wo ihr Haar euch gestreift hat, feiner als Mehl, und er ist warm. Er kribbelt. Erst auf der Haut, dann hinter den Augen, wie wenn man zu lange ins Feuer gesehen hat und wegsieht.

Durch die halb offene Küchentür fällt euer Blick in den Schankraum, auf den Kauz, der dort zwischen den Stühlen liegt. Und es ist kein Kauz. Ihr wisst nicht, was ihr vorher gesehen habt, ihr wisst nur, dass es nicht das hier war. Zwischen den Stühlen liegt ein Wesen mit gelbgrüner Haut, lang und sehnig, mit Ohren wie Blätter und einer Nase wie ein Haken, in Lumpen gewickelt, an denen kleine goldene Anhänger klimpern, ein Geschöpf aus einem Buch, das man Kindern nicht vorliest, und es atmet.

WERT Verzauberung 0 auf 5. Die Spielleitung sagt die Schwelle an: Erkennen von Feenwesen. Von nun an sehen die Spielenden Feenwesen in der Menschenwelt, wie sie sind.

PROBE **Wahrnehmung** (Attribut, Wasser), um 4 erschwert, jeder Spielende einzeln, am liegen gebliebenen Goblin. Erfolg: An ihm hängt ein Hauch von schwarzem Rauch, ein Schimmern von schwarzem Nebel, kaum zu sehen und gleich wieder fort. Misserfolg: Nichts fällt auf; das Zeichen kehrt an den Schraten im Wald wieder (Akt 2 · Szene 1).

10 Mair.

> *Euer Herz schlägt, und ihr dreht den Kopf weg, zurück in die Küche, und euer Blick bleibt an Mair hängen.*

PROBE **Wahrnehmung** (Attribut, Wasser), jeder Spielende einzeln. Misserfolg: Nichts fällt auf; die Spur zu Mair bleibt über ihr Lied beim Bankett offen (Akt 2 · Szene 3).

NACH WÜRFELPROBE · WAHRNEHMUNG GELUNGEN

> *Da ist etwas an ihr. Nichts, was man benennen könnte. Kein Staub wie bei der Fremden, kein Licht, nur ein feiner Schimmer an den Rändern, als stünde sie einen halben Schritt näher am Kerzenlicht als alle anderen im Raum. Alan hat ihn nicht. Ihr habt ihn nicht. Mair sieht euch an, und sie weiß nicht, was ihr seht, und ihr wisst es auch nicht.*

WERT Bonus 1 EP für jeden Spielenden, sobald einer von ihnen an Mair etwas bemerkt.

11 „Das zweite Gesicht".

> *„Ihr seid nicht verrückt", sagt Alan hinter euch, und ihr begreift, dass er eure Gesichter die ganze Zeit beobachtet hat. „Ich hab das auch. Schon sehr lange." Er kommt näher und nimmt euch ein wenig von dem Gewicht der Frau ab, und seine Stimme wird leise, damit Mair sie nicht hört. „Ihr habt jetzt das zweite Gesicht, ihr und ich. Lloyd wird euch mehr erklären, wenn er will. Er ist …" Er bricht ab.*

LEITUNG „Das zweite Gesicht" ist Alans Wort für die neue Sicht; regeltechnisch ist es die Verzauberung, keine eigene Regel.

12 Gareth kommt herein.

> *Vorne geht die Haustür. Nicht leise. Stiefel auf dem Schiefer, zwei, drei Schritte, dann ein Stocken, als hätte jemand den Mann am Boden gesehen. Und eine Stimme, die ihr nach all den Jahren sofort erkennt, dieselbe, mit der er damals auf dem Schulhof die Pausenaufsicht gespielt hat: „Alan? Alan Evans, was zum Teufel ist hier los?"*
>
> *Alan schließt die Augen. „Gareth." Er nimmt die Hand von der Fremden, wischt sich das Blut vom Unterarm, so gut es geht, und streicht die Schürze glatt, als wäre das alles, was ein Constable sehen müsste. „Bleibt hier drin, bis ich ihn drüben am Tresen hab", sagt er leise, und dann geht er hinaus und zieht die Küchentür hinter sich zu, nicht ganz, einen Spalt.*
>
> *Ihr steht still, die Frau an eurer Schulter, und lauscht. Gareth Morgans Stimme ist ganz nah, er muss direkt über dem Wesen am Boden stehen. „Wer ist das?" Alan brummt etwas von Raufbolden, die nach Bier gefragt und keins bezahlt hätten. Gareths Stimme wird ruhiger, dienstlicher. „Deswegen bin ich nicht hier. Ich wollte dich schon den ganzen Tag fragen, Alan, nach der Beerdigung. Leonard Stone. Wann hast du ihn zuletzt gesehen, vor dem Unglück? Und war er allein, in den Wochen davor? Hat er was gesagt, hat er sich verändert? Es ist kein Fall, das weiß ich. Aber ein leerer Sarg ist für mich kein Abschluss." Alan antwortet langsam und umständlich, ein Wirt, der Zeit schindet.*

LEITUNG Gareth hält den Goblin für einen kauzigen Mann und lässt ihn fortschaffen.

ABWEICHUNG Wollen die Spielenden am Constable vorbei, hält Alan sie mit einem Blick zurück. Wollen sie bleiben, bittet Eilwen sie selbst.

13 Die Hintertür.

> *Mair hat verstanden, bevor ihr etwas sagen müsst. Sie schiebt einem von euch das Verbandszeug in die Manteltasche, alles in ein Tuch geschlagen. Dann nimmt sie Bogen, Köcher und Schwert von der Bank, bindet sie mit dem Umhang zu einem Bündel und hängt es einem von euch über die Schulter; das feine Messer von vorhin steckt sie dazu. Sie sieht die Fremde an, und für einen Augenblick scheint sie etwas fragen zu wollen. Dann öffnet sie nur die Hintertür.*
>
> *Die Nacht draußen ist kalt und riecht nach Bach und nassem Stein. Ein schmaler Hof, eine Mauer, ein Gartentor, das Mair hinter euch schließt, ohne ein Wort. Dann steht ihr in einer Gasse, die zwischen Hinterhöfen zum Wasser hinunterführt. Die Frau geht, aber sie geht wie jemand, der sich an jedem Schritt festhält, und ihr Atem ist flach. Ihr spürt ihre Wärme durch den Mantel, und sie wird weniger.*

KAMPF 1



GOBLIN („KAUZIGER KERL“)

ANZAHL	ANGRIFF	ABWEHR
3	9	8 *entfällt bei einem Spielenden*
VITALITÄT	**RÜSTUNG**	**SCHADEN**
8	0	1W6–1

Scherge, Knüppel oder Spatenmesser. Einer bleibt an der Tür und kämpft nicht. Mindestens drei; die Spielleitung kann weitere hereinkommen lassen.

ÜBERZAHL	Es zählen nur die Goblins, die kämpfen, nicht der an der Tür. Für jeden über der Zahl der Spielenden erhalten alle Goblins 1 weniger auf den Angriff: Bei drei Goblins und einem Spielenden haben sie Angriff 8, bei zwei oder drei Spielenden Angriff 9.
ABWEHR DER SPIELENDEN	Parieren, wenn sie etwas in der Hand haben, sonst Ausweichen.
WAFFEN DER SPIELENDEN	Fäuste 1W6–2, mindestens 1. Alles, was herumsteht, ist eine improvisierte Waffe mit 1W6–1: der Messingleuchter, ein Stuhl, eine Flasche.
ALAN	Kämpft mit dem Schürhaken an der Seite der Spielenden, ohne Werte, erzählt.
ZIEL	Die Frau holen. Wer im Weg steht, wird geschlagen, nicht gejagt.
WENDEPUNKT	Sobald zwei Goblins am Boden sind, packt der an der Tür einen und flieht mit ihm; weitere Goblins fliehen mit. Einer bleibt bewusstlos liegen.
ENDE	Der Kampf endet immer mit der Flucht. Wird es kritisch, verfehlen die Goblins hinter dem Meisterschirm. Wer auf 0 fällt, steht danach mit 1 Vitalität wieder auf (Hausregel 3).
GEGENSTÄNDE	Kleine goldene Anhänger an den Lumpen, zu sehen erst mit dem Feenstaub.
EP	Jeder Spielende erhält 2 EP für den Kampf (normaler Kampf) und 5 EP für Eilwens Bitte, den Feenstaub und den erkannten Goblin (Fortschritt).

FIGUREN IN DER SZENE



EILWEN

WER	Elfische Botin Aldaríons. Von langen Wegen zurückgekehrt, misstraute sie dem König auf dem Thron und fand Aldarión im Kerker.
ZIEL	Aldarións Botschaft zu Gwyl bringen.
HANDLUNG	Am Steinkreis von einer Eisenkugel getroffen und von Goblins verfolgt, kommt sie verwundet ins Gasthaus. Sie gibt den Spielenden die Botschaft und bittet sie, sie zu Gwyl zu bringen; ihr Feenstaub öffnet ihnen die Augen. Sie stirbt in Gwyls Laden, als er Aldarións Namen ausspricht. In der Anderswelt steigt ihr Licht auf.
SZENE	Stark geschwächt, Blicke statt Worte. Sagt nur den einen Satz, nennt keinen anderen Namen und nichts vom Hof.



GARETH MORGAN

WER	Constable von Llanebin und alter Mitschüler der Spielenden; er ist geblieben, als sie gingen.
ZIEL	Der leere Sarg lässt ihm keine Ruhe. Er will wissen, was mit Leonard geschehen ist.
HANDLUNG	In Akt 1 befragt er Alan im Schankraum, während die Spielenden durch die Hintertür gehen. In Akt 3 trifft er sie in Gwyls aufgebrochenem Laden, folgt ihnen und schließt sich ihnen an. Am Steinkreis sieht er zum ersten Mal Feenwesen und kämpft mit seinem eigenen Dienstrevolver an ihrer Seite.
SZENE	Nur als Stimme durch den Türspalt, dienstlich und hartnäckig. Den Goblin hält er für einen kauzigen Mann.

ALAN EVANS

SZENE	Hinter dem Tresen, geht um das leere Glas herum. Beim Anblick Eilwens ein anderer Mann, nicht mehr der Wirt; kämpft mit dem Schürhaken, nennt die neue Sicht „das zweite Gesicht“ und hält Gareth am Tresen auf.

MAIR EVANS

SZENE — Ernst und wortkarg, summt, ohne es zu merken. Handelt, ohne zu fragen: Verbandszeug, das Bündel, die Hintertür. Mit der neuen Sicht ein feiner Schimmer an ihr.

GEGENSTÄNDE



ALANS FLACHMANN

BESCHREIBUNG — Zinn mit abgewetztem Leder, darin walisischer Whisky, nicht der aus der Flasche vorne. Alan holt ihn unter dem Tresen hervor (Schritt 7).

WIRKUNG — Drei Schlucke, je 1W6 Vitalität. Trinken kostet eine Aktion.



MAIRS VERBANDSZEUG

BESCHREIBUNG — Leinenbinden, Tücher, ein braunes Fläschchen und eine zerbeulte blaue Dose, in ein Tuch geschlagen. Auf dem Küchentisch ausgebreitet, später in der Manteltasche (Schritt 8 und 13).

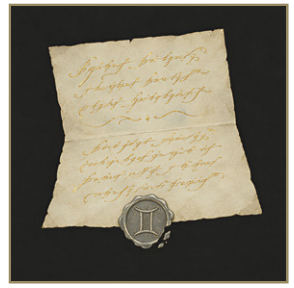
WIRKUNG — Drei Anwendungen, je eine Heilen-Probe. Bei Erfolg 1W6+1 Vitalität.



EILWENS PHIOLE

BESCHREIBUNG — Eine kleine Phiole aus Kristall in silbernem Geflecht, darin goldener Nektar, der leuchtet wie Sonnenlicht in Honig. Eilwen trägt sie am Hals und trinkt einen Schluck (Schritt 8).

WIRKUNG — Eilwen kräftigt er, heilen kann er sie nicht. Für Menschen 2W6 Vitalität, auch über den Basiswert. Die Spielenden erhalten sie erst von Gwyl (Akt 2 · Szene 1).



ALDARIÓNS BOTSCHAFT

BESCHREIBUNG — Ein gefaltetes Pergament mit silbernem Wachssiegel: zwei gleiche Striche, von Ornamenten umschlungen, unversehrt. Eilwen gibt es den Spielenden (Schritt 8).

WIRKUNG — Keine Spielwerte. Die Spielenden halten nur das Siegel in der Hand; Gwyl bricht es in Akt 1 · Szene 4.



EILWENS UMHANG

BESCHREIBUNG — Ein grüner Umhang mit hochgeschlagenem Kragen, an der linken Seite dunkel und nass, Staub aus Licht im Stoff. Mair bindet Eilwens Waffen mit ihm zu einem Bündel (Schritt 4 und 13).

WIRKUNG — Keine Spielwerte; er begleitet die Spielenden bis in Leonards Schmiede (Akt 2 · Szene 2).



EILWENS WAFFEN

BESCHREIBUNG — Ein kleines grünliches Messer mit Lederriemen in feiner Scheide, ein schmales Schwert, ein schwarzer, geschwungener Bogen und ein Köcher voller Pfeile, so fein gearbeitet, dass sie nicht aus dieser Gegend stammen können. Das Messer fällt im Schankraum zu Boden, den Rest packt Mair ins Bündel (Schritt 4, 8 und 13).

WIRKUNG — Dolch 1W6, Kurzschwert 1W6+1, Bogen 1W6+1 (Fernkampf), alle magisch. In Kampf 1 noch nicht zur Hand; erst in Gwyls Laden legen die Spielenden sie an, dann steigt die Verzauberung um 1 (Akt 1 · Szene 4).



AKT 1 · SZENE 4

GWYLS LADEN

Gwyl, die Botschaft, Eilwens Tod, der Karren

INHALT	Die Spielenden bringen Eilwen zum Goldschmied William Lloyd und sehen in ihm zum ersten Mal den Kobold Gwyl. Er erkennt an ihrer Wunde kaltes Eisen und liest Aldarións Botschaft; als er den Namen ausspricht, stirbt Eilwen. Gwyl will sie noch in dieser Nacht hinüberbringen und bittet die Spielenden, ihm mit dem Karren zu helfen. Eilwens Waffen gibt er ihnen.

ORT	William Lloyds Goldschmiede, ein schmales Haus am Bach, östlich des Wassers: Laden, Werkbank und die Treppe zum Keller.
ZEIT	Tag 1, frühe Nacht.
EINSTIEG	Aus Akt 1 · Szene 3: durch die Hintertür des Gasthauses und die Gasse hinunter zum Bach, Eilwen an der Schulter.
FORTFÜHRUNG	Akt 1 · Szene 5, Der Weg hinauf: mit dem Karren hinter der Kapelle den Hang hinauf.
VERZAUBERUNG	5 auf 6, sobald die Spielenden Eilwens Waffen anlegen (Verwendung magischer Artefakte). Erinnerung 20.

VORLESETEXT

AUFTAKT

> *Lloyds Laden liegt da, wo Alan gesagt hat, ein schmales Haus am Bach mit einem tiefen Fenster, hinter dem noch Licht brennt. Kein Schild, nur eine kleine goldene Waage über der Tür. Ihr klopft, und drinnen hört das Hämmern auf, das ihr erst jetzt bemerkt. Schritte. Ein Riegel.*

IM ANSCHLUSS

Die Tür geht auf, und William Lloyd steht darin, in seiner Lederschürze, die Brille auf der Nase, die Lupe an einer Schnur um den Hals. Und er ist nicht William Lloyd. Oder er ist es, aber unter dem Gesicht, das ihr vom Friedhof kennt, liegt ein anderes, das ihr jetzt sehen könnt, wie man ein Wasserzeichen sieht, wenn man das Papier gegen das Licht hält: Die Ohren laufen spitz nach oben aus, die Augen haben einen goldenen Grund, der im Lampenlicht aufglüht, und er ist kleiner, als ihr ihn in Erinnerung habt, drahtig und alt auf eine Weise, die nichts mit Jahren zu tun hat. Er sieht euch an. Dann sieht er die Frau an eurer Schulter, den Staub in ihrem Haar, das dunkle Tuch an ihrer Seite. Was auch immer er sagen wollte, er sagt es nicht. Er tritt zur Seite und hält die Tür auf.

Drinnen ist es eng und golden. Öllampen hängen von der Decke, und ihr Licht liegt auf Glasvitrinen voller Taschenuhren, Ketten und Ringe, auf einer Reihe kleiner Goldbarren, auf hundert Fläschchen und Dosen in den Regalen. Hinter der Theke steht die Werkbank mit einer Lupenlampe und sauber aufgereihten Werkzeugen, und ganz hinten führt eine schmale Tür zu einer Treppe nach unten. Es riecht nach Öl, heißem Metall und ein wenig nach Kellerstaub.

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Mit Verzauberung 5 sehen die Spielenden Feenwesen, wie sie sind; darum erkennen sie in Lloyd zum ersten Mal Gwyl. Gwyl merkt sofort, dass sie ihn sehen, und versucht nicht, es zu verbergen.

Eilwen hat mit ihrer letzten Kraft durchgehalten, bis die Botschaft bei Gwyl ist. Sie stirbt in jedem Fall in diesem Laden, als Gwyl den Namen Aldarión ausspricht; gegen menschliches Eisen hilft Feenwesen nichts, weder Nektar noch Verbandszeug.

SCHRITTE

1. Eilwen auf der Werkbank.

   Lloyd riegelt die Tür hinter euch, zweimal, und räumt dann mit einem Arm die Werkbank frei, Zangen, Feilen, eine halbfertige Fassung, alles in die Schublade, und breitet seine Lederschürze darauf aus. Ihr legt die Frau darauf, so sanft ihr könnt. Sie lässt sich legen, und ihre Hand bleibt am Ärmel des Nächsten von euch, einen Augenblick, dann löst sie sich.

2. Lloyd hört zu.

   „Erzählt", sagt Lloyd, und er sieht euch dabei nicht an. Er beugt sich über die Wunde, hebt das Tuch an, und sein Gesicht wird schmal. Ihr erzählt, und ihr hört euch selbst, wie ihr Dinge sagt, die vor drei Stunden noch Unsinn gewesen wären. Lloyd nickt an den richtigen Stellen, als kenne er die Geschichte und wolle nur wissen, ob ihr sie richtig erzählt.

3. Kaltes Eisen.

   Als ihr fertig seid, richtet er sich auf. „Eisen", sagt er. „Kaltes Eisen, eine Kugel. Die Kugel ist raus, aber das macht es nicht besser." Er legt das Tuch zurück, mit einer Sorgfalt, die nichts mehr nützt. „Gegen so etwas hilft nichts, was ich hier habe. Nichts, was irgendwer hat." Dann sieht er euch an, und zum ersten Mal sind die goldenen Augen ganz offen. „Ihr seht mich, nicht wahr? So, wie ich bin." Er wartet eure Antwort nicht ab. „Dann wisst ihr auch, dass es mir genauso ginge. Eisen. Darum laufe ich den Carolls aus dem Weg, seit ich hier bin."

4. Die Botschaft.

   Die Frau auf der Werkbank hat die Augen geöffnet. Sie sucht Lloyd, findet ihn, und etwas in ihrem Gesicht entspannt sich, als wäre sie angekommen. Sie sagt nichts. Sie hebt nur die Hand, ein paar Zoll, und ihr Blick geht von Lloyd zu euch, zu der Manteltasche, in der das Pergament mit dem silbernen Siegel steckt, und wieder zu Lloyd. Lloyd hat es verstanden, bevor ihr es habt. Er streckt die Hand aus, die Handfläche nach oben, und sie zittert ein wenig. „Gib her, Menschenkind", sagt er leise. „Was immer sie dir mitgegeben hat."

Lloyd bricht das Siegel mit dem Daumennagel, und das Wachs springt in zwei Hälften, jede mit einem der beiden Striche. Er faltet das Pergament auseinander, und ihr seht die Schrift, die darauf steht: geschwungene Zeichen in einem Gold, das im Lampenlicht leicht zu glimmen scheint, als wäre es nicht aufgetragen, sondern aus dem Papier hervorgewachsen. Ihr könnt sie nicht lesen. Lloyd kann es. Seine Lippen bewegen sich, und dann liest er laut, langsam, als müsste er jedes Wort erst in eure Sprache tragen.

„Verhindere, dass der Kreis sich öffnet, wenn Tag und Nacht sich gleichen.
Lass niemanden hindurch. Auch nicht mich."

5 „Das ist in sieben Tagen."

Er hebt den Kopf. „Das ist in sieben Tagen." Er sagt es, als rechne er nach, und dann noch einmal, leiser, zu sich selbst. „Wenn Tag und Nacht sich gleichen. Das ist in sieben Tagen." Er dreht das Pergament um, als stünde auf der Rückseite eine Erklärung, aber da ist nichts. „Das ist seine Hand. Sein Siegel. Und ich verstehe kein Wort davon. Aldarión ..." Er bricht ab und sieht zur Werkbank.

LEITUNG Fragen die Spielenden, wer Aldarión ist, nennt Gwyl ihn nur seinen alten Freund; mehr sagt er hier nicht.

6 Eilwens Tod.

Die Frau hat ihm zugehört. Als er den Namen sagt, geht ein Lächeln über ihr Gesicht, so leicht, dass man es übersehen könnte, als hätte sie darauf gewartet, dass er ihn ausspricht. Sie atmet ein. Dann atmet sie aus, langsam und lang, und atmet nicht wieder ein. Es ist kein Kampf, kein Zucken. Es ist, als hätte jemand in einem Nebenraum eine Tür geschlossen.

Lloyd steht ganz still. Dann legt er ihr die Hand auf die Stirn, einen Augenblick, und nimmt sie wieder weg. Der Staub in ihrem Haar glitzert weiter, ihr Gesicht ist nicht verändert, nur stiller. Die Phiole an ihrem Hals ist noch halb voll, der goldene Nektar darin leuchtet schwach. Auf der Theke liegt das Bündel mit Bogen und Schwert, das Mair euch mitgegeben hat.

7 Eilwens Licht.

„Sie darf nicht hier bleiben", sagt Lloyd schließlich, und seine Stimme ist rau. „Nicht so. Nicht in dieser Welt." Er sieht euch an. „Bei uns, drüben, steigt das Licht auf, wenn einer geht. Es wird zu einem Stern, so sagt man es den Kindern, und es ist nicht ganz falsch. Hier bleibt es im Leib stecken und erlischt. Wenn wir sie rechtzeitig hinüberbringen, kann es noch aufsteigen. Dann hat sie wenigstens das." Er faltet das Pergament zusammen und steckt es in die Brusttasche. „Und ich will hinüber. Heute Nacht. Ich will meinen alten Freund fragen, was dieser Brief soll, bevor der Tag kommt, an dem ich ihm gehorchen muss."

8 Gwyls Bitte.

Er geht zu der schmalen Tür hinten und öffnet sie, kalte Kellerluft kommt herauf. „Ich habe einen Karren unten. Holz, zwei Räder, ich hole damit Erz. Der Steinkreis ist eine Stunde den Hang hinauf." Er bleibt in der Tür stehen, ein kleiner alter Mann mit Goldaugen, und bittet nicht gern, das sieht man ihm an. „Die Carolls haben sie angeschossen, da bin ich sicher, niemand sonst hier oben gießt Kugeln aus Eisen. Und wer einmal auf etwas geschossen hat, der kommt wieder, um nachzusehen, ob es liegen geblieben ist. Ich kann ihn nicht allein hinaufziehen, Menschenkind. Nicht mit ihr darauf. Nicht heute Nacht."

LEITUNG Waren die Spielenden am Nachmittag an der Mine (Akt 1 · Szene 2), fügt Gwyl nach dem Satz über den Steinkreis hinzu: „Ihr wart heute schon dort."

WENN DIE SPIELENDEN ZUSAGEN

Gwyl nickt, einmal, und etwas in seinen Schultern lässt los. „Gut. Dann gleich."

9 Der Karren und Eilwens Waffen.

> *Der Karren ist ein schlichtes Ding aus grauem Holz mit zwei hohen Rädern, mehr Schubkarre als Wagen. Ihr tragt ihn gemeinsam die Kellertreppe hinauf, und dann hebt ihr sie darauf, Gwyl an den Schultern, ihr an den Beinen, und legt ihren Umhang über sie und darüber eine geölte Plane, die nach Harz riecht. Bevor er die Plane festbindet, drückt Gwyl euch das Bündel mit ihren Waffen in die Hand. „Nehmt die. Ich kann keine führen, und ihr werdet sie vielleicht brauchen, bevor die Nacht vorbei ist." Einer von euch schnallt sich den Gürtel mit dem Kurzschwert um, der Dolch kommt daneben, den Bogen hängt ihr über die Schulter; es fühlt sich fremd an, wie ein Anzug, der einem anderen gehört.*

WERT Verzauberung 5 auf 6, sobald die Spielenden Eilwens Waffen anlegen.

WERT 5 EP für jeden Spielenden dafür, dass sie Gwyl erkannt und ihm die Botschaft übergeben haben (Fortschritt).

FIGUREN IN DER SZENE

EILWEN

SZENE Liegt auf der Werkbank und sagt nichts mehr, Blicke statt Worte. Hält durch, bis die Botschaft bei Gwyl ist, und stirbt, als er Aldarións Namen ausspricht.

GWYL (WILLIAM LLOYD)

SZENE Mit der neuen Sicht ein Kobold mit spitzen Ohren und Goldaugen. Erkennt kaltes Eisen, versteht die Botschaft nicht.

GEGENSTÄNDE



GWYLS KARREN

BESCHREIBUNG Grau, aus Holz, mit zwei hohen Rädern, mehr Schubkarre als Wagen; dazu eine geölte Plane, die nach Harz riecht. Er steht im Keller unter dem Laden (Schritt 8 und 9).

WIRKUNG Keine Spielwerte. Auf ihm ziehen die Spielenden Eilwen zum Steinkreis; er kann nicht mit hinüber und bleibt dort zurück (Akt 1 · Szene 5 und 6).

AKT 1 · SZENE 5

DER WEG HINAUF

Der Weg hinter der Kapelle, eine Laterne am Hang, Rhians Frage

INHALT Mit Gwyl und dem Karren, auf dem Eilwen unter der Plane liegt, ziehen die Spielenden hinter der Kapelle den Hang hinauf. Vor den ersten Tannen kommt ihnen Rhian Caroll mit einer Laterne entgegen. Sie war an der Mine, verrät, dass sie Leonards Freundin war und die Wildblumen von ihr sind, und fragt, was die Gruppe mit dem Karren vorhat.

ORT	Die leere Gasse, dann der Pfad hinter der Kapelle durch die Weiden.
ZEIT	Tag 1, Nacht.
EINSTIEG	Aus Akt 1 · Szene 4: mit Gwyl und dem Karren aus dem Laden, Eilwen unter Umhang und Plane.
FORTFÜHRUNG	Akt 1 · Szene 6, Der Steinkreis: durch den Wald hinauf zur Hochwiese.

VORLESETEXT

AUFTAKT

> *Es geht hinaus in die Nacht, einer von euch zwischen den Griffen, Gwyl neben dem Rad, eine Laterne in der Hand, die er klein gedreht hat. Die Gasse ist leer, die Fenster dunkel, nur hinten am Inn brennt die eine Kerze noch. Ihr nehmt den Weg hinter der Kapelle, der zum Steinkreis hinaufführt, und der Karren rumpelt über die Wurzeln, und die Plane hebt und senkt sich im Takt, als atmete da noch jemand.*

IM ANSCHLUSS

> *Ihr seid noch nicht an den ersten Tannen, als von oben ein Licht kommt. Eine Laterne, schwankend, jemand, der den Hang herabsteigt, allein. Gwyl bleibt stehen und hält den Atem an. Dann wird die Gestalt deutlicher: ein Kleid, ein langer Zopf, der im Laternenlicht rot aufleuchtet, Handschuhe, und ein Gesicht, das verweint ist und es nicht mehr zu verbergen versucht.*

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Rhian ist am Abend, als die Spielenden längst fort waren, zur Mine hinaufgegangen, hat neue Blumen vor das Geröll gelegt und bis in die Nacht an Leonards „richtigem“ Grab getrauert. Jetzt ist sie auf dem Heimweg. Was unter der Plane liegt, sieht sie nicht.

Hier lösen sich die Spuren aus Akt 1 · Szene 1 und 2: Die Wildblumen am Grab und an der Mine sind von Rhian, der Brief mit „R.“ ist von ihr. Rhian geht nach Hause, bevor die Gruppe den Steinkreis erreicht; was dort geschieht, sieht sie nicht.

SCHRITTE

1 Rhian am Hang.

> *Rhian Caroll bleibt drei Schritte vor euch stehen. Sie sieht euch an, dann Lloyd, dann den Karren, und ihre Stirn legt sich in Falten. Sie nennt eure Namen, einen nach dem anderen. „Ich hab euch heute Mittag gesehen, am Grab. Ich wollte zu euch hin, und dann …“ Sie hebt die Hand, in der die Laterne hängt, und lässt sie wieder sinken. „Ich war oben. An der Mine. Ich geh da hin, seit es passiert ist. Ich bringe ihm Blumen hin, da, wo er wirklich ist, nicht in dieses leere Loch beim Pastor.“ Ihre Stimme bricht nicht, aber sie ist dicht davor. „Er war mein … wir waren …“ Sie schüttelt den Kopf. „Ihr wisst das nicht, keiner wusste es, außer vielleicht Mister Lloyd.“*

2 Rhians Brief.

WENN DIE SPIELENDEN IN LEONARDS ZUHAUSE WAREN

PROBE **Kombinatorik** (Attribut, Luft), nur wenn niemand von selbst darauf kommt. Erfolg: „R.“ ist Rhian. Misserfolg: Der Brief bleibt ohne Absenderin; die Spur zu Rhian tragen die Wildblumen weiter (Schritt 4).

3 Rhians Frage.

> *Dann sieht sie wieder auf den Karren, auf die Plane, unter der sich etwas Längliches abzeichnet, und die Trauer in ihrem Gesicht weicht etwas Wacherem. „Was macht ihr hier um diese Zeit? Mit einem Karren, den Hang hinauf?“ Und sie macht einen Schritt näher, die Laterne vorgestreckt.*

PROBE **Rhetorik** (Attribut, Luft) oder **Verhandeln** (Talent, Feuer), für den Spielenden, der antwortet. Erfolg: Die Spielenden reden sich glaubhaft heraus.

LEITUNG Misslingt die Probe oder sagen die Spielenden zu viel, hilft Gwyl mit einem kleinen Zauber, damit Rhian die Gruppe nicht verrät.

NACH WÜRFELPROBE · RHETORIK ODER VERHANDELN GELUNGEN

> *Ihr sagt es ruhig, wie etwas, das sich von selbst versteht, und Gwyl neben euch nickt ein wenig zu früh. Rhian sieht euch an, und was sie in euren Gesichtern sucht, findet sie offenbar: Leute, die heute einen Freund begraben haben und nicht wissen, wohin mit sich. Die Laterne sinkt.*
>
> *„Das hätte er getan“, sagt sie leise. „Für Mister Lloyd. Er hat immer gesagt, der alte Mann hat zu viel Stolz und zu wenig Rücken.“ Sie lacht fast, und es wird ein Schlucken.*

4 Rhians Blumen.

> *Dann sieht sie zum Karren, nicht mehr misstrauisch, eher, als läge auch für sie etwas darunter. „Die Blumen oben, vor dem Geröll, die sind von mir. Falls ihr sie gesehen habt. Und die auf dem Grab auch. Ich wollte, dass ihr das wisst, ihr wart seine Freunde.“ Sie tritt zur Seite, um euch vorbeizulassen. „Fahrt vorsichtig mit ihm. Der Weg ist nass.“ Dann geht sie den Hang hinunter, die Laterne schwankt, und bald ist sie nur noch ein Licht zwischen den Stämmen, und dann auch das nicht mehr.*

5 Gwyl über Rhian.

> *Gwyl atmet aus. „Die Enkelin“, sagt er. „Sie ist die Einzige von denen, die mich grüßt. Und sie weiß, was ich bin, sie hat die Sicht.“ Er sieht ihr nach. „Der Junge hat sie weich gemacht. Oder sie ihn.“ Dann legt er die Hand auf das Rad. „Weiter.“*

WERT Bonus 2 EP für jeden Spielenden, wenn sie den Brief Rhian zuordnen (Schritt 2).

WERT Bonus 2 EP für jeden Spielenden, wenn ihre Ausrede gelingt (Schritt 3).

FIGUREN IN DER SZENE

RHIAN CAROLL

SZENE Verweint, auf dem Heimweg von der Mine; sieht Gwyl, wie er ist.

GWYL (WILLIAM LLOYD)

SZENE Schweigt, solange Rhian fragt; hilft notfalls mit einem kleinen Zauber.



AKT 1 · SZENE 6

DER STEINKREIS

Die Hochwiese bei Nacht, Gwyls Zauberkreis, die Feenjäger, der Schritt ins Licht

INHALT	Mit dem Karren erreichen die Spielenden und Gwyl den Steinkreis auf der Hochwiese. Gwyl öffnet neben dem Karren einen Zauberkreis, da treten zwei Feenjäger der Carolls aus dem Dickicht. Nach einem Warnschuss trifft ein zweiter, unbeholfener Schuss einen Spielenden. Die Spielenden tragen Eilwen ins Licht, und Gwyl zieht sie mit hinüber in die Anderswelt.

ORT	Der Steinkreis auf der Hochwiese über Llanebin.
ZEIT	Tag 1, Nacht.
EINSTIEG	Aus Akt 1 · Szene 5: mit Gwyl und dem Karren durch den Wald hinauf, Eilwen unter Umhang und Plane.
FORTFÜHRUNG	Akt 2 · Szene 1, Auf der anderen Seite: durch den Zauberkreis in den Steinkreis unterhalb von Ariánmor.
VERZAUBERUNG	6 auf 8 durch den Weltengang. Erinnerung 20.

VORLESETEXT

AUFTAKT

> *Der Weg wird steiler, und der Karren wird schwerer. Der Wald ist schwarz um euch, Gwyls Laterne macht einen kleinen Raum aus Licht, in dem Wurzeln und Steine auftauchen und wieder verschwinden, und ihr hört nichts als euer Atmen und das Knirschen der Räder. Dann öffnet sich der Wald, und über euch ist Himmel, aufgerissen, mit einem Mond darin, der die Hochwiese grau macht und die alten Steine schwarz.*

IM ANSCHLUSS

> *Ihr schiebt den Karren zwischen die Steine, bis er in der Mitte steht, und Gwyl dreht die Laterne klein und stellt sie ins Gras.*

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Zwei Feenjäger der Carolls halten in dieser Nacht im Dickicht am Rand der Wiese Wache, ohne Hunde. Zauberkreise und das Wesen der Welten kennen sie seit Geronwy; was sie überfordert, ist die Lage: Gwyl öffnet heute einen Zauberkreis, vor Zeugen, und für diesen Fall haben sie keinen Befehl. Sie sind Jäger, keine Mörder. Auf Menschen und auf Gwyl würden sie nicht schießen, schon gar nicht im eigenen Ort. Der Schuss des Jüngeren ist ein Unfall aus Hilflosigkeit, und beide wissen sofort, dass er nicht hätte fallen dürfen.

Mit seinen Worten spricht Gwyl zugleich die Einladung aus, die die Spielenden für den Weltengang brauchen; ohne sie können die Jäger nicht folgen. Vor der Zeit drüben warnt niemand; dass in Llanebin eine Woche vergeht, merken die Spielenden erst bei ihrer Rückkehr.

SCHRITTE

1 Gwyls Zauberkreis.

> *Gwyl sagt nichts mehr. Er kniet sich neben den Karren, legt beide Hände flach auf den Boden, und beginnt zu sprechen, Worte, die nicht wie Worte klingen, eher wie Wasser über Kies. Unter seinen Händen beginnt der Boden zu glimmen, schwach, wie Glut unter Asche, und das Glimmen zieht einen Kreis, der größer wird.*

2 Die Feenjäger.

> *Dann knackt es im Dickicht auf der anderen Seite der Wiese, und zwei Männer treten heraus, in Umhängen mit Kapuzen, beide mit langen Gewehren, beide mit erhobenem Lauf. Sie bleiben am Waldrand stehen. Der Ältere spricht, und seine Stimme ist nicht laut, sie ist die Stimme eines Mannes, der den anderen seit Jahrzehnten kennt. „Lloyd. Geh nach Hause."*

3 Der Warnschuss.

> *Gwyl hört nicht auf zu sprechen. Das Glimmen im Gras wird Licht, golden, ruhig, als läge dort ein Teich, der den Sonnenuntergang festhält. Der Ältere hebt das Gewehr und schießt in den Himmel, und der Knall rollt über die Wiese und kommt vom Berg zurück. „Lloyd!"*
>
> *„Menschenkind", sagt Gwyl, ohne sich umzudrehen, zwischen zwei Worten der anderen Sprache. „Nimm sie vom Karren. Leg sie ins Licht. Jetzt."*

LEITUNG Gwyls Bitte gilt dem Spielenden, der am Karren steht; die anderen können ihm helfen.

4 Der Schuss des Jüngeren.

> *Der Jüngere hat das Gewehr schon oben, als einer von euch die Plane zurückschlägt, und er schießt, und man sieht an seinem Gesicht, dass er nicht wusste, dass er es tun würde.*

PROBE **Ausweichen** (Kampfwert), für den Spielenden, den der Schuss trifft; ihn bestimmt die Spielleitung, ohne Angriffswurf. Erfolg: Streifschuss, 1W6−2 Schaden, mindestens 1. Misserfolg: Volltreffer, 1W6+2 Schaden; gegen Menschen gibt das Eisen keinen Bonus (Hausregel 5).

NACH WÜRFELPROBE · AUSWEICHEN GELUNGEN

> *Die Kugel reißt nur den Mantel auf und brennt über die Seite.*

IN JEDEM FALL

> *Ihr hört den Älteren fluchen, und ihr seht aus dem Augenwinkel, wie er dem Jüngeren den Lauf herunterdrückt.*

5 Eilwen ins Licht.

PROBE **Körperkraft** oder **Beweglichkeit** (Attribut, Erde), für den Spielenden, der Eilwen trägt. Erfolg: Eilwen kommt mit hinüber. Misserfolg: Ihr Leib bleibt im Steinkreis zurück, und Gwyl zieht die Spielenden ohne sie hinüber; die Feenjäger bringen ihn in den Keller ihres Anwesens (Akt 3 · Szene 4).

NACH WÜRFELPROBE · KÖRPERKRAFT ODER BEWEGLICHKEIT GELUNGEN

> *Dann habt ihr sie in den Armen, leicht, wie sie es im Inn war, und ihr macht den einen Schritt vom Karren ins Licht, und Gwyl packt euch am Kragen, und ihr tretet gemeinsam hinein.*

6 Der Weltengang.

> *Goldenes Licht webt sich um euch, und die vertraute Welt beginnt zu verblassen: die Wiese, die Steine, die beiden Männer am Waldrand. Für einen zeitlosen Moment schwebt ihr zwischen den Welten.*

WERT Verzauberung 6 auf 8 durch den Weltengang. Erinnerung 20.

WERT 3 EP für jeden Spielenden für die schwere Aufgabe unter Beschuss, auch wenn Eilwens Leib zurückbleibt, und 5 EP für den Weltengang (Fortschritt).

LEITUNG Ende von Akt 1. Pause und Stufenaufstieg auf Stufe 2 nach der Einleitung: Die Spielenden haben mindestens 20 EP, ihre Vitalität ist wieder voll.

FIGUREN IN DER SZENE



DIE FEENJÄGER

WER Männer der Carolls, Llywelyns Verwandte. Wie alle Nachfahren Geronwys sehen sie Feenwesen und kennen die Zauberkreise. Sie jagen mit kaltem Eisen, doch sie sind Jäger, keine Mörder: Auf Menschen und auf Gwyl schießen sie nicht.

ZIEL Für Morgaéls Versprechen über den Steinkreis wachen. Gwyl darf nichts erfahren, keine Botschaft soll ihn erreichen.

HANDLUNG Sie schießen auf Eilwen und stellen sich Gwyl am Steinkreis entgegen. In Akt 3 sperren sie Gwyl ein, empfangen Morgaél, und einige verfallen seinem Flüstern.

SZENE Zu zweit, ohne Hunde. Der Ältere will Lloyd nur heimschicken, der Jüngere schießt aus Hilflosigkeit.

GWYL (WILLIAM LLOYD)

SZENE Spricht die Worte, die den Zauberkreis öffnen, ohne innezuhalten, auch nicht für die Gewehre. Zieht die Spielenden mit hinüber.



AKT 2 · SZENE 1

AUF DER ANDEREN SEITE

Die Ankunft im Steinkreis, Eilwens Licht, der Pfad nach Ariánmor, die Schrate

INHALT Die Spielenden kommen mit Gwyl und Eilwens Leib im Steinkreis unterhalb von Ariánmor an. Eilwens Licht steigt auf und wird zu einem Stern, und Gwyl gibt den Spielenden ihre Phiole. Auf dem Pfad durch den Wald stößt Gwyl auf Zeichen, die er nicht kennt, dann greifen ein Waldschrat und zwei Pilzschrate an. Nach dem Kampf legt Gwyl den Spielenden Eilwens Umhang über den Arm.

ORT	Der Steinkreis im Wald unterhalb von Ariánmor und der Pfad, der von ihm wegführt.
ZEIT	Goldenes Zwielicht der Anderswelt, gleich nach dem Weltengang.
EINSTIEG	Aus Akt 1 · Szene 6: durch Gwyls Zauberkreis aus dem Steinkreis über Llanebin.
FORTFÜHRUNG	Akt 2 · Szene 2, Ariánmor: aus dem Wald hinaus auf den Weg nach Ariánmor.
VERZAUBERUNG	8 auf 9 durch Eilwens Licht. Erinnerung 20.
KAMPF	Kampf 2, ein Waldschrat und zwei Pilzschrate.

VORLESETEXT

AUFTAKT

Und als ihr auf der anderen Seite ankommt, steht ihr in einem Steinkreis. Über euch ist ein Himmel, der weder Tag noch Nacht ist, sondern goldenes Zwielicht, und die Luft, die ihr atmet, schmeckt nach Honig und nach Regen auf heißem Stein. Um euch ragen Bäume auf, so hoch, dass ihre Kronen sich im Licht verlieren. Es ist still, so still, dass ihr euren eigenen Herzschlag hört, und er geht langsamer, als er sollte.

IM ANSCHLUSS

Gwyl atmet, als hätte er lange nicht geatmet. Dann sieht er zu Eilwen, die zwischen euch im Gras liegt.

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Gwyl war lange nicht mehr in der Anderswelt. Was er hier sehen wird, das graue Moos, die Pilze mit Zähnen, die Schrate, die angreifen, kann er sich nicht erklären; vom falschen König auf dem Thron ahnt er nichts. Die Verderbnis hat ein sichtbares Zeichen, schwarzen Rauch, und an den Schraten zeigt er sich in kleinem Maß (Schritt 5).

SCHRITTE

1 Eilwens Licht.

Gwyl kniet sich neben die Frau und streicht ihr das Haar aus der Stirn. Er sagt etwas in seiner Sprache, drei oder vier Worte, die wie ein Name klingen und wie ein Abschied. Und dann geschieht es. Es beginnt in ihrem Gesicht, ein Schimmer unter der Haut, wie Morgenlicht hinter einem Vorhang, und breitet sich aus, über die Schultern, die Hände, bis sie ganz davon erfüllt ist, und das Licht löst sich von ihr und steigt. Langsam, wie Atem in kalter Luft, ein weicher goldener Schleier, der zwischen den hohen Stämmen hinaufzieht, höher und höher, und oben, wo die Kronen im Zwielicht verschwinden, wird er kleiner und klarer, bis nur noch ein Punkt bleibt, ein Stern, der dort nicht war und jetzt dort ist. Ihr habt das Gefühl, etwas in eurer Brust zieht mit hinauf, und dann lässt es los.

WERT Verzauberung 8 auf 9 durch Eilwens Licht. Erinnerung 20.

ABWEICHUNG Ist Eilwens Leib in Akt 1 · Szene 6 zurückgeblieben, entfallen Schritt 1 und 2 sowie der Umhang in Schritt 7; Phiole und Umhang liegen dann mit ihr im Keller der Carolls. Die Verzauberung steigt trotzdem um 1, durch das Licht des Zwielichts beim ersten Schritt in die Anderswelt.

2 Eilwens Phiole.

Was im Gras liegt, ist nur noch ein Umhang, graugrün, ein Gürtel, die Phiole an ihrer Kette, in der der Nektar noch leuchtet. Kein Leib mehr. Gwyl hebt die Phiole auf, wiegt sie in der Hand und gibt sie einem von euch. „Für dich ist das Heilung. Für uns war es nur Kraft.“ Er steht auf, und seine Knie knacken, als wäre er doch nur ein alter Mann. „Sie hieß Eilwen. Sie war seine Botin. Ich habe sie gekannt, als sie noch klein war, und sie war nie klein.“

WERT Eilwens Phiole bleibt bei den Spielenden: elfischer Nektar, halb voll, für Menschen 2W6 Vitalität, auch über den Basiswert. Trinken kostet eine Aktion.

3 Der Pfad nach Ariánmor.

Die Bäume hier sind keine Tannen, sie sind etwas Älteres, mit silbergrauer Rinde und Wurzeln wie Mauern, von Moos überzogen, zwischen denen Farne wachsen, so groß wie Sträucher. Pilze sitzen in Reihen an den Stämmen, blass und lamellig, und das Licht fällt in goldenen Bahnen durch den Dunst. Es ist warm wie an einem Septemberabend, der nicht enden will. Ein Pfad führt vom Steinkreis weg, zwischen den Wurzeln hindurch, und weit hinten, wo der Wald sich lichtet, erhebt sich etwas im Dunst: ein einzelner Berg, und auf ihm, bis hinauf zu seiner Spitze, Türme und Spitzen und Bögen, weiß und fein wie aus Elfenbein geschnitzt, in einem Licht, das von unten zu kommen scheint. Ariánmor.

4 Der graue Stamm.

Gwyl sieht es auch. Er sieht es lange. Dann sieht er zu Boden, und seine Stirn legt sich in Falten. Am Rand des Pfads liegt ein Baumstamm, umgestürzt, und das Moos darauf ist nicht grün, sondern grau, und die Pilze, die daraus wachsen, haben keine Lamellen, sondern etwas wie Zähne. „Das war nicht so", sagt er leise. „Als ich ging, war das nicht so."

5 Die Schrate.

Und dann hört ihr es. Ein Knacken im Wald, links vom Pfad, dann rechts, als bewegten sich Äste ohne Wind. Zwischen zwei Stämmen löst sich etwas aus dem Dämmerlicht, das aussieht wie ein Baum, der gelernt hat zu gehen, lang und dürr, mit Armen aus Astwerk und einem Kopf wie ein geborstener Stamm, in dem ein rotes Glimmen sitzt. Daneben, kleiner und breiter, schwankt eine Gestalt mit einem Hut aus Pilzfleisch, von dem Fäden herabhängen, und aus ihrem Leib wachsen Pilze in Trauben. Eine dritte dahinter. Sie kommen langsam. Sie haben es nicht eilig, so wie Dinge, die nicht sterben können, es nie eilig haben.

Gwyl greift nach dem Arm des Nächsten von euch. „Schrate", sagt er. „So kenne ich sie nur aus Zeiten, von denen ich dir nichts erzählen will."

PROBE **Wahrnehmung** (Attribut, Wasser), um 2 erschwert (Hausregel 9), jeder Spielende einzeln. Erfolg: Um die Schrate hängt ein Hauch von schwarzem Rauch, kaum zu sehen und gleich wieder fort; mehr als ein Gefühl bleibt nicht. Misserfolg: Nichts fällt auf; das Zeichen kehrt an den Untoten im Verlies wieder (Akt 2 · Szene 5).

6 Kampf 2.

Sie greifen an, und sie tun es, wie sie gehen: ohne Hast und ohne Zögern. Der Waldschrat vorne hebt einen Arm, der eher ein Ast ist, und der Ast wird länger, als er fällt, als wüchse er euch entgegen. Gwyl ist neben euch, geduckt, und in seiner Hand ist nichts als ein kleines Messer, das er nicht einmal hebt. „Sie sind langsam, Menschenkind, aber sie halten nicht an, und sie werden nicht müde." Er sieht den Pfad hinunter, dorthin, wo zwischen den Stämmen die weiße Stadt im Dunst steht. „Zwischen ihnen und der Straße ist kein Platz. Entweder ihr macht euch welchen, oder wir gehen durch den Wald, und ich weiß nicht, was da noch wächst."

Der Pilzschrat riecht nach Keller und nach etwas Süßem darunter, und aus seinem Hut rieseln Sporen wie Staub in einem Lichtstrahl. Der dritte verlässt den Pfad und geht im Bogen durch die Farne, auf die Flanke zu.

KAMPF Werte und Ablauf im Kasten Kampf 2 nach den Schritten.

PROBE **Ausdauer** (Attribut, Feuer), für alle Figuren neben einem Pilzschrat, wenn er seine Sporenwolke ausstößt (einmal je Pilzschrat und Kampf). Misserfolg: Die nächste Probe ist um 2 erschwert.

NACH WÜRFELPROBEN · EIN SPIELENDER TRIFFT DEN WALDSCHRAT

Die Elfenklinge geht in das Holz des Waldschrats wie in nassen Kork, und er gibt ein Geräusch von sich wie ein Baum, der im Frost reißt.

NACH WÜRFELPROBEN · DER WALDSCHRAT FÄLLT

Das rote Glimmen in seinem Kopf verlischt, und der Schrat bleibt einen Atemzug stehen wie ein Baum, der noch nicht weiß, dass er gefällt ist. Dann fällt er.

NACH WÜRFELPROBEN · EIN PILZSCHRAT FÄLLT

Der Hut löst sich vom Leib, und der Leib sinkt in sich zusammen wie ein Sack, aus dem die Luft geht.

LEITUNG Gwyl kämpft nicht. Wird es eng, lässt er einen Schrat mit drei scharfen Worten in seiner Sprache einen Schritt lang zögern.

7 Nach dem Kampf.

> *Die Elfenklinge ist sauber, als hätte sie nichts berührt. „Setzt euch", sagt Gwyl. „Kurz. Sie kommen nicht wieder, und wenn, dann nicht schnell." Er hebt Eilwens Umhang aus dem Gras, faltet ihn sorgfältig, wie man etwas faltet, das man aufhebt, und legt ihn einem von euch über den Arm. „Das nimmst du mit. Oben wird jemand danach fragen."*

PROBE **Heilen** (Talent, Wasser), bei Bedarf, mit Mairs Verbandszeug. Erfolg: 1W6+1 Vitalität, eine Anwendung ist verbraucht. Misserfolg: keine Heilung; derselbe Heiler versucht es nach diesem Kampf nicht noch einmal (Hausregel 7).

FIGUREN IN DER SZENE

GWYL (WILLIAM LLOYD)

SZENE Zum ersten Mal seit langer Zeit drüben. Nimmt Abschied von Eilwen, gibt ihre Phiole und ihren Umhang weiter. Sieht die Zeichen im Wald und versteht sie nicht; kennt solche Schrate nur aus fernen Zeiten und kämpft nicht.

KAMPF 2



WALDSCHRAT

ANZAHL	ANGRIFF	ABWEHR
1	10	9
VITALITÄT	**RÜSTUNG**	**SCHADEN**
12	1	1W6+2

Starker Gegner, wehrt ab. Äste mit Reichweite 2 Felder.

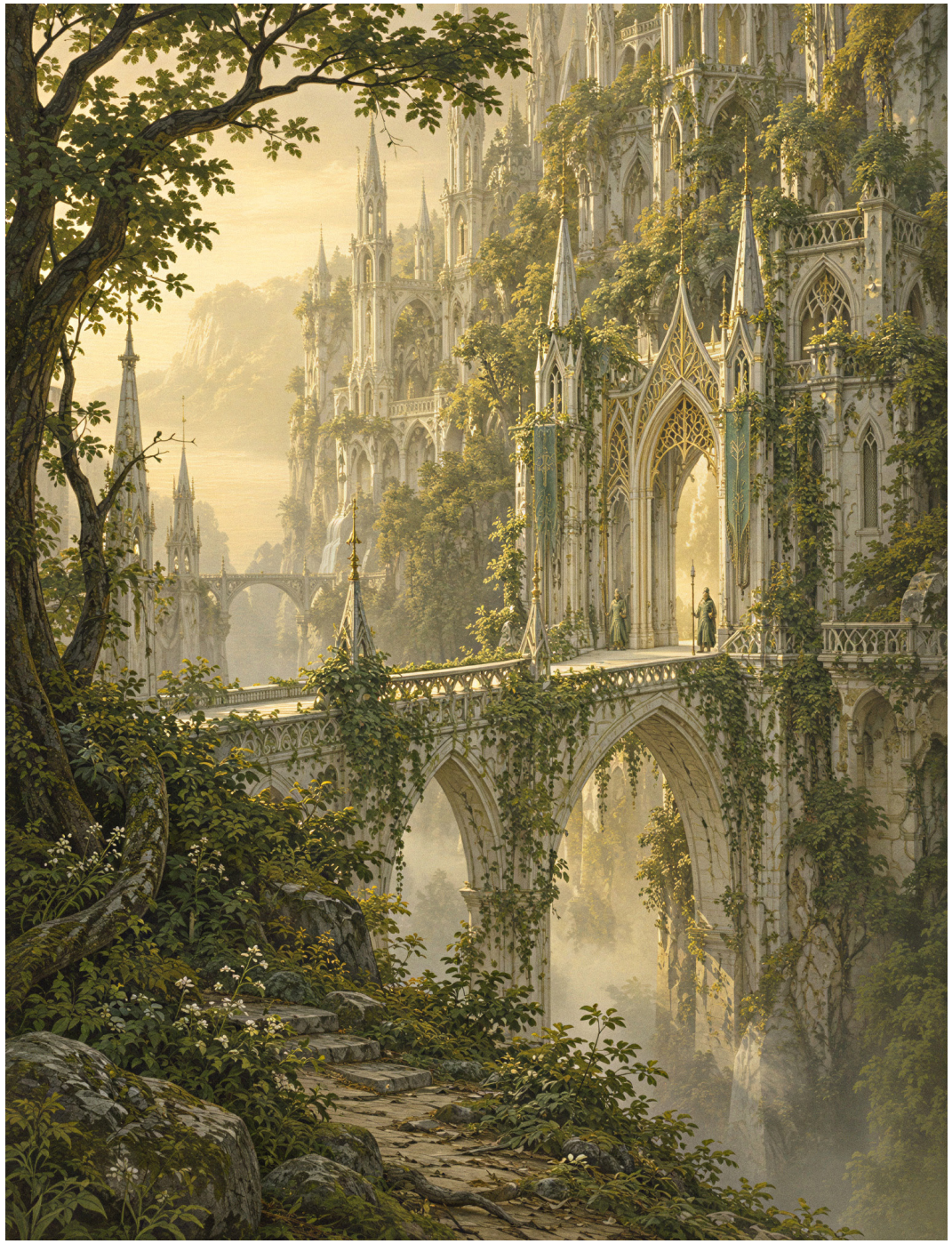


PILZSCHRAT

ANZAHL	ANGRIFF	ABWEHR
2	10	9 *entfällt bei einem Spielenden*
VITALITÄT	**RÜSTUNG**	**SCHADEN**
8	1	1W6

Scherge, Klauen. Je einmal im Kampf eine Sporenwolke: Ausdauer-Probe für alle Figuren daneben, sonst ist die nächste Probe um 2 erschwert.

ÜBERZAHL	Je Schrat über der Zahl der Spielenden 1 weniger auf den Angriff: gegen einen Spielenden Angriff 8, gegen zwei 9, gegen drei 10.
WAFFEN DER SPIELENDEN	Eilwens Dolch 1W6, Kurzschwert 1W6+1, Bogen 1W6+1 (Fernkampf), alle magisch. Abwehr: Parieren mit der Klinge, sonst Ausweichen.
ENDE	Wenn die Schrate gefallen sind. Wird es kritisch, verfehlen sie hinter dem Meisterschirm; wer auf 0 fällt, steht danach mit 1 Vitalität auf (Hausregel 3).
EP	Jeder Spielende erhält 2 EP für den Kampf (normaler Kampf).



AKT 2 · SZENE 2

ARIÁNMOR

Der Weg aus hellen Steinen, die Treppe am Berg, der Thronsaal, Leonard, die Schmiede

INHALT	Gwyl führt die Spielenden auf dem Weg aus hellen Steinen nach Ariánmor und die Treppe am Berg hinauf. Im Thronsaal empfängt sie der König, neben ihm die Königin. Gwyl legt die Botschaft vor; der König erklärt sie zur Täuschung seines verbannten Bruders, dankt und lädt zum Bankett. Dann lässt er seinen Goldschmied rufen: Leonard lebt. Auf der Treppe erzählt er, wie er hierher kam, in der Schmiede von seinem Handel. Er gibt den Spielenden Kleidung vom Hof; Eilwens Waffen und ihr Umhang bleiben bei ihm.

ORT	Der Weg aus hellen Steinen, die Treppe am Berg, der Palast von Ariánmor mit Thronsaal und Leonards Waffen- und Rüstungsschmiede unten im Palast.
ZEIT	Goldenes Zwielicht der Anderswelt, nach dem Kampf im Wald.
EINSTIEG	Aus Akt 2 · Szene 1: aus dem Wald hinaus auf den Weg nach Ariánmor.
FORTFÜHRUNG	Akt 2 · Szene 3, Das Bankett: Die Glocke ruft in die Halle.
VERZAUBERUNG	9 auf 10 durch das Verweilen in Ariánmor, 10 auf 11 im Thronsaal (Wahrnehmung von Magie). Erinnerung 20.

VORLESETEXT

AUFTAKT

> *Der Pfad führt aus den Bäumen hinaus und wird zu einem Weg aus hellen Steinen, die niemand verlegt hat, sie liegen einfach so, als wäre der Boden hier so gewachsen. Links und rechts fällt das Land ab in Wiesen, auf denen Blumen stehen, die ihr nicht kennt, groß und still und in Farben, für die ihr keine Worte habt, und das goldene Licht liegt darüber. Es ist das Licht einer Stunde, die in eurer Welt vergeht, und hier bleibt.*

IM ANSCHLUSS

Gwyl geht anders als in Llanebin, aufrechter, mit längeren Schritten, und sein Gesicht ist nicht mehr das des Goldschmieds. Erst als der Weg zu steigen beginnt, spricht er. „Sprecht wenig. Nennt keine Namen, die man euch nicht gegeben hat. Und wenn jemand euch fragt, warum ihr hier seid, sagt die Wahrheit, Lügen hört man hier.“

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Ariánmor ist die silberne Stadt im goldenen Licht des Zwielichts; Silber und Gold ziehen sich durch die Szene, die Spielleitung setzt solche Details, spricht sie aber nicht aus. Am Hof herrscht gewöhnlicher Betrieb. Die Audienz soll sich anfühlen wie ein glückliches Ende: Morgaél ist dankbar und herzlich, und Leonard lässt er rufen, damit die Einladung noch wärmer wird.

Leonard hält sich für willkommen und gerettet. Wie lange er schon hier ist, weiß er nicht mehr, und dass in Llanebin die Zeit weiterlief und man ihn dort begrub, ahnt er nicht. In den ersten Tagen, als er noch glaubte, er könne es ihr selbst bringen, schmiedete er für Rhian eine kleine goldene Glockenblume.

Gwyl bleibt nach der Audienz beim König; die Spielenden merken erst beim Bankett, dass er fehlt (Akt 2 · Szene 3). Eilwens Waffen und ihr Umhang bleiben in Leonards Schmiede, die Spielenden gehen unbewaffnet zum Bankett.

SCHRITTE

1 Die Wachen am Fuß des Bergs.

Der Berg ist näher gekommen, ohne dass ihr gesehen hättet, wie. Er steht jetzt über euch, und die Stadt an ihm ist keine Stadt, wie ihr sie kennt. Es gibt keine Mauer. Es gibt Türme, weiß und schlank, mit Bögen dazwischen, so fein, dass sie das Licht hindurchlassen, und Treppen, die sich um den Berg winden, und Gärten auf Terrassen, aus denen Wasser über die Felsen fällt, lautlos. Ganz oben, wo der Dunst am dichtesten ist, steht etwas, das ein Palast sein muss. Am Fuß des Bergs, wo der Weg endet, stehen zwei Gestalten, schlank, in Grau und Silber, mit langen Speeren, und sie haben Gesichter wie Eilwen, nur dass sie leben.

Eine von ihnen tritt vor. Sie sieht Gwyl an, lange. Dann sieht sie zu euch, und etwas wie Verwunderung geht über ihr Gesicht. „Ein Menschenkind?“

Gwyl tritt vor euch, nicht schützend, eher so, wie man sich vor jemanden stellt, den man vorstellen will, und spricht mit den Wachen in ihrer Sprache. Ihr versteht es nicht, nur die Melodie, die sich hebt und senkt wie Wasser. Einmal sagt er Eilwens Namen, und die beiden werden still, und die Vordere senkt den Speer, bis die Spitze den Boden berührt, und hält ihn so.

2 Die Treppe.

Die Treppe windet sich um den Berg, und der Stein unter euren Füßen ist warm. An den Wänden wachsen Pflanzen, die wie Efeu hängen und wie Metall glänzen, und zwischen den Bögen seht ihr immer wieder hinaus über das Land, das weiter wird mit jeder Windung, Wälder, Wiesen, ein Fluss, der wie geschmolzenes Glas in einer Schleife liegt, und am Rand von allem ein Dunst, hinter dem nichts ist oder etwas, das ihr nicht sehen sollt. In den Gärten und auf den Treppen begegnet ihr anderen: Elfen, die euch nachsehen, hier ein Zwerg mit einem Bündel, dort ein Kobold, der Gwyl lange ansieht und dann grüßt.

WERT Verzauberung 9 auf 10 durch das Verweilen in Ariánmor. Erinnerung 20.

3 Der Platz vor dem Palast.

Die Treppe windet sich ein letztes Mal um den Berg, und dann hört sie auf, und ihr steht auf einem Platz aus hellem Stein, der im goldenen Licht liegt wie der Grund eines flachen Sees. Die Wache geht vor euch, den Speer aufrecht, den Rücken gerade, ohne sich umzusehen. Eilwens Umhang liegt gefaltet über einem eurer Arme, ihr Gürtel mit Kurzschwert und Dolch an einer eurer Hüften, und das Gewicht davon ist das Einzige hier, das sich anfühlt wie etwas, das ihr kennt. Über dem Platz steht der Palast. Er ist nicht groß. Er braucht es nicht zu sein. Weiße Bögen, so dünn, dass man meint, der Wind könnte sie umlegen, steigen in Spitzen auf, die sich oben im Dunst verlieren, und zwischen ihnen wächst Efeu, der wie Silber glänzt, als gehöre er zum Bauwerk und nicht zur Pflanze.

Elfen gehen über den Platz, in Grau und Grün und Weiß, und sehen euch nach, nicht lange, nicht unfreundlich, so wie man einem fremden Vogel nachsieht. Ein Zwerg mit einem Bündel auf dem Rücken bleibt stehen und zieht die Brauen hoch. Ein Kobold, klein, mit goldenen Augen, sieht Gwyl an, und Gwyl nickt ihm zu, und der Kobold nickt zurück und geht weiter. Niemand fragt etwas. Es ist ein Tag wie jeder Tag, und das ist das Seltsamste daran. Die Wache führt euch durch ein Tor, das nicht geschlossen ist, einen Gang entlang, in dem die Schritte nicht hallen, und dann öffnet sich der Raum.

4 Der Thronsaal.

Der Thronsaal ist hoch und hell und still. Die Wände steigen in schmalen Bögen auf, blassgrün und weiß, von goldenen Ranken durchzogen, die in den Stein gezeichnet sind oder aus ihm wachsen, ihr könnt es nicht sagen. Von der Decke hängt ein Leuchter wie ein Baum aus Gold, mit Kerzen an jedem Zweig und Kristallen, die darunter hängen wie Regen, der nicht fällt. Der Boden ist poliert und mit goldenen Linien eingelegt, und er wirft das Licht zurück, sodass der ganze Saal zu schweben scheint. Am Ende steht ein Fenster, so hoch wie der Raum, mit goldenem Maßwerk, durch das das Zwielicht hereinfällt, und davor, auf drei flachen Stufen, zwei schlanke Throne. In hohen Vasen zu beiden Seiten stehen weiße Blumen, die ihr nicht kennt.

Auf dem rechten Thron sitzt der König. Weißes Haar, lang und glatt, eine Krone aus goldenen Spitzen, ein Gewand aus weißen Schleiern über Blau, ein Medaillon auf der Brust. Er ist schön, wie alle hier schön sind, und er sieht euch kommen mit einem Gesicht, das nichts verrät und alles zu wissen scheint. Neben ihm, auf dem linken Thron, die Königin: Haar so weiß und so lang, dass es über die Lehne bis auf die Stufen fällt, ein graues Kleid, ein goldener Reif, Hände im Schoß, der Blick auf etwas gerichtet, das hinter euch liegt oder nirgends. Zwei Wachen stehen an den Stufen, in Rüstungen aus blaugrünem Stahl mit goldenem Rankenwerk, runde Schilde am Arm.

Gwyl bleibt stehen, fünf Schritt vor den Stufen, und verneigt sich, nicht tief, aber lange. Ihr tut es ihm nach.

WERT Verzauberung 10 auf 11 im Thronsaal. Die Spielleitung sagt die Schwelle an: Wahrnehmung von Magie. Erinnerung 20.

PROBE **Wahrnehmung** (Attribut, Wasser) oder **Empathie** (Attribut, Wasser), an Morgaél um 4 erschwert (Hausregel 9), jeder Spielende einzeln. Erfolg: nur ein Gefühl, kein Wissen. Misserfolg: Nichts fällt auf; wer auf dem Thron sitzt, klärt sich im Kerker (Akt 2 · Szene 4).



NACH WÜRFELPROBE · ERFOLG

Was ihr wahrnehmt, ist nicht viel. Nichts, was man benennen könnte. Nur dass das Licht, das durch das große Fenster fällt und auf dem Boden liegt und an den Wänden hochkriecht und in den Kristallen des Leuchters bricht, den Thron nicht ganz erreicht. Es liegt um ihn herum. Nicht auf ihm. Und als der König lächelt, kommt das Lächeln einen Atemzug nach dem Blick, als hätte er es erst holen müssen.

WERT Bonus 2 EP für jeden Spielenden, wenn einer von ihnen trotz der Erschwernis etwas an Morgaél bemerkt.

5 Der König.

„Gwyl“, sagt er, und seine Stimme ist warm und voll und füllt den Saal, ohne laut zu sein. „Mein alter Freund. Wie lange ist es her.“ Er sieht an Gwyl vorbei zu euch, zu dem Umhang, zu dem Gürtel mit den Klingen, und das Lächeln bleibt. „Und du bringst mir Menschenkinder. Welche, die Dinge tragen, die ich kenne.“ Er lehnt sich ein wenig vor. „Tretet näher. Alle. Sagt mir, was euch hierher führt, denn ich sehe an deinem Gesicht, Gwyl, dass es kein Besuch ist.“

Gwyl richtet sich auf. Seine Hand geht zur Brusttasche, wo das Pergament steckt, und bleibt dort liegen, ohne es herauszuholen, und er sieht euch von der Seite an, kurz, als wollte er wissen, ob ihr etwas sagen wollt, bevor er es tut.

LEITUNG Greifen die Spielenden Morgaél an, entwaffnen die Wachen sie sofort, ohne Kampf. Morgaél lächelt, nennt es die Verwirrung des ersten Weltengangs und lädt sie trotzdem zum Bankett.

ABWEICHUNG Ist Eilwens Leib in Akt 1 · Szene 6 zurückgeblieben, fehlen Umhang und Phiole; Sätze darüber entfallen, und der König erkennt allein Eilwens Klingen.

6 Die Botschaft.

Gwyl nimmt die Hand von der Brusttasche, und für einen Augenblick sieht es aus, als wollte er das Pergament doch nicht herausholen. Dann tut er es. Er geht die fünf Schritt bis an den Fuß der Stufen, und das Papier ist in seiner Hand, gefaltet, das Siegel in zwei Hälften, und er hält es hoch, nicht hin. „Deine Botin hat es gebracht“, sagt er. „Deine Handschrift. Dein Siegel. Sie hat es mir mit ihrem Leben bezahlt, in Llanebin, in meinem Laden, mit Eisen im Leib.“ Er legt das Pergament auf die unterste Stufe und tritt zurück. „Ich will wissen, was das soll.“

Der König sieht auf das Papier. Er sieht lange darauf, ohne sich zu bewegen, und die Königin neben ihm sieht nicht hin, ihr Blick bleibt, wo er war. Dann gibt der König einer der Wachen ein Zeichen, kaum mehr als das Heben eines Fingers, und die Wache hebt das Pergament auf, trägt es die Stufen hinauf und legt es ihm in die Hand. Er faltet es auseinander. Er liest. Und dann hebt er den Kopf, und sein Gesicht hat sich verändert, nicht viel, nur dass das Lächeln jetzt etwas Trauriges hat, etwas Müdes.

„Das ist meine Handschrift“, sagt er leise. „Das ist mein Siegel. Und ich habe diese Worte nie geschrieben.“ Er lässt das Papier sinken. „Ich habe einen Bruder, Gwyl, du weißt das besser als jeder hier. Er hat mein Gesicht, er kannte meine Handschrift, bevor ich sie kannte, und er hat Jahrhunderte Zeit gehabt, sich zu überlegen, wie er mir schadet. Wenn ich das hier lese, dann lese ich ihn. Er will, dass du den Kreis verschließt. Er will, dass der Weg nach Llanebin tot ist, dass meine Boten nicht mehr hinüberkommen, dass mein Hüter dort drüben allein sitzt und auf einen Befehl wartet, den ich nie gegeben habe.“

7 Der Dank des Königs.

Er faltet das Pergament wieder zusammen, sorgfältig, an den alten Falten. „Und du hast es nicht getan. Du hast es mir gebracht. Du hast dich auf den Weg gemacht, über den Kreis, durch den Wald, und ich weiß, was in dem Wald zurzeit lebt, und du hast gefragt, statt zu gehorchen.“ Er sieht Gwyl an, und es ist der Blick eines Mannes, der jemanden lange nicht gesehen hat und ihn genau so wiederfindet, wie er ihn verlassen hat. „Das ist Treue, alter Freund. Das ist mehr, als ich erwarten durfte.“

Dann wendet er sich euch zu. „Und ihr, Menschenkinder. Ihr tragt ihren Umhang, als wüsstet ihr, was er wert ist. Ihr habt sie nicht gekannt und seid trotzdem mit ihr gegangen, bis hierher.“ Er neigt den Kopf, ein wenig, und bei einem König ist das viel. „Ich danke euch. Was immer es euch gekostet hat.“

Gwyl steht ganz still. Er sagt nichts. Ihr seht, wie er das Pergament in der Hand des Königs ansieht und dann den König, und wie er den Mund öffnet und ihn wieder schließt.

8 Die Einladung.

Der König lehnt sich zurück, und etwas von der Wärme kehrt in seine Stimme zurück, die Wärme vom Anfang. „Ihr seid weit gekommen, ihr alle, und ihr seid müde, und ihr habt Hunger, auch wenn ihr es hier drüben nicht merkt. Heute Abend wird gegessen, in der Halle, und ihr sitzt an meinem Tisch.“ Er hebt die Hand, und ein Lächeln geht über sein Gesicht, das diesmal ohne Verzögerung kommt, ein Lächeln, als habe er einen Einfall gehabt, der ihm gefällt. „Und ich glaube, ich habe jemanden an meinem Hof, den ihr kennt, Menschenkinder. Der wird sich freuen.“ Er sieht zu der Wache an der Stufe. „Geh in die Schmiede. Sag dem Goldschmied, er soll heraufkommen. Jetzt.“

Die Wache geht. Ihre Schritte entfernen sich durch den Gang, und im Saal ist es wieder still, und die Königin hebt zum ersten Mal den Blick und sieht euch an, nur einen Augenblick, mit Augen, in denen nichts steht, das ihr lesen könntet, und senkt ihn wieder.

9 Leonard.

Es dauert nicht lange. Schritte im Gang, zwei Paar, das eine gemessen, das andere schneller, als hätte es jemand eilig, der nicht weiß, warum er gerufen wird. Dann tritt die Wache wieder in den Saal und bleibt an der Tür stehen, und hinter ihr kommt ein Mann herein, der nicht hierher gehört, das sieht man auf den ersten Blick. Hemdsärmel, hochgekrempelt, eine dunkle Weste, eine Lederschürze, die er im Gehen abnimmt und über den Arm legt, und an seinem Gürtel ein Köcher aus Leder, aus dem Hammer, Zange und Punzen ragen. Dunkles Haar, ein Schnurrbart, ein Gesicht, das ihr zuletzt vor Jahren gesehen habt und vor drei Tagen auf einer Trauerkarte, in Sepia, in einem Oval mit Goldrand.

Leonard Stone geht drei Schritte in den Saal hinein, verneigt sich vor dem Thron, flüchtig, wie einer, der das inzwischen oft getan hat, und hebt den Kopf, und sein Blick geht über Gwyl, bleibt an ihm hängen, und ihr seht, wie etwas in seinem Gesicht aufgeht, und dann geht der Blick weiter zu euch. Er bleibt stehen. Er bleibt einfach stehen, mitten im Saal, die Schürze über dem Arm, und sieht euch an, als müsste er das Bild erst scharf stellen.

„Ihr?“, sagt er. Nicht laut. Dann nennt er eure Namen, einen nach dem anderen, und jetzt ist Lachen darin, ungläubig, und er kommt auf euch zu, quer durch den Saal, ohne auf den König oder die Wachen oder irgendetwas zu achten. „Was, in aller Welt.“ Er fasst den Nächsten von euch an den Schultern, hält ihn auf Armeslänge, sieht euch an, sieht den Umhang, den Gürtel, das Blut an euren Mänteln, und das Lachen verrutscht ein wenig. „Ihr seid hier. Ihr seid wirklich hier.“ Und dann zieht er euch an sich, jeden kurz und fest, und er riecht nach Metall und Kohle und nach etwas Süßem, das in diesem ganzen Land in der Luft liegt. „Wie kommt ihr hierher? Wer hat euch … Mister Lloyd, haben Sie …?“ Er sieht zu Gwyl, zurück zu euch, und seine Hand liegt noch auf einer Schulter, und er wartet.

10 „Der Berg hat mich nicht behalten.“

WENN DIE SPIELENDEN FRAGEN, WIE DAS SEIN KANN

Leonard lacht, und es ist das alte Lachen, das ihr aus der Schule kennt, nur dass es jetzt einen Moment braucht, um anzukommen. „Der Berg hat mich nicht behalten“, sagt er. „Fast. Ich bin rausgekrochen, ich weiß nicht mehr wie, und dann war ich am Steinkreis, und da waren …“ Er bricht ab und sieht sich um, zu den Wänden, zum Leuchter, zum Thron, als müsste er sich vergewissern, dass das alles noch da ist. „Es ist eine lange Geschichte. Länger, als ich sie euch hier erzählen kann. Aber ich lebe. Das ist das, was zählt. Ich lebe, und es geht mir gut, besser als je.“

IN JEDEM FALL

„Und heute Abend ist Zeit für lange Geschichten“, sagt der König von seinem Thron, freundlich, wie einer, der ein Geschenk macht und zusieht, wie es ausgepackt wird. „Die Halle wird gedeckt. Geh mit ihnen, Goldschmied, zeig ihnen, wo sie sich waschen können, wo sie die Mäntel ablegen können, die nicht mehr zu retten sind. Sie sollen an meinem Tisch sitzen wie Gäste und nicht wie Boten.“ Er sieht zu Gwyl. „Du bleibst noch einen Augenblick, alter Freund. Wir beide haben uns lange nicht gesprochen, und es gibt Dinge, die ich wissen will. Über Llanebin. Über den Kreis. Über meinen Bruder.“

Gwyl verneigt sich, und als er sich wieder aufrichtet, sieht er euch an. „Wir sehen uns später.“

Leonard nimmt den Arm des Nächsten von euch. „Kommt. Ihr glaubt nicht, was die hier für Werkstätten haben. Und das Licht, man kann bei dem Licht arbeiten, bis man vergisst, dass man angefangen hat.“ Er führt euch zum Gang, und die Wache an der Tür tritt zur Seite, und als ihr euch an der Schwelle noch einmal umdreht, steht Gwyl allein vor den drei Stufen, klein in dem hohen Saal, das Pergament in der Hand des Königs, und die Königin hat den Kopf gewendet und sieht Gwyl an, zum ersten Mal, seit ihr den Saal betreten habt.

Dann seid ihr im Gang, und Leonard redet, über eine Treppe, die hinunterführt, über Gold, das er neu auflegt auf Dinge, die älter sind als Llanebin, und er fragt zwischendrin, ohne auf eine Antwort zu warten: „Und ihr? Was macht ihr überhaupt in Llanebin? Ich dachte, die Fremde hat euch geschluckt.“

11 Leonards Geschichte.

WENN DIE SPIELENDEN VON DER BEERDIGUNG ERZÄHLEN

Leonard bleibt auf der Treppe stehen. Eine Stufe unter euch, die Hand am Geländer, und er dreht sich um und sieht zu euch hoch, und das Lachen ist weg. „Beerdigung“, sagt er. Dann setzt er sich hin, einfach so, auf die Stufe, die Schürze auf den Knien, und sieht auf seine Hände.

„Es ist nicht viel von mir übrig gewesen. Das muss ich euch sagen, damit ihr es wisst. Der Stollen ist über mir runter, ich hab noch gehört, wie das Holz knackt, und dann war ich unter dem Geröll, und mein Bein, und die Rippen hier.“ Er legt die Hand an die linke Seite. „Ich hab Blut gespuckt. Ich weiß nicht, wie lange ich da gelegen hab, ich weiß nur, dass es dunkel war und dass ich an Rhian gedacht hab, nicht an Gott, nicht an meine Mutter, an Rhian. Und dann war da ein Spalt, Licht von draußen, und ich bin raus, auf dem Bauch, über die Steine, und den Hang runter bis zum Steinkreis, und am Steinkreis bin ich liegen geblieben.“ Er sieht zu euch hoch. „Und da tanzten sie. Im goldenen Licht, zwischen den Steinen, und ihre Musik klang so schön, so verheißungsvoll, dass ich gedacht hab, das ist das Sterben, so klingt das also. Sie haben mich gerettet. Mit hierher genommen, in die Ewigen Lande. Mir Jugend versprochen und Heilung. Solange ich bleibe.“

Er steht wieder auf, langsam, und streicht sich die Weste glatt, als wäre damit etwas in Ordnung gebracht. Er ist nicht empört. Er ist verwundert, wie einer, der von seiner eigenen Beerdigung hört und noch am Leben ist. Dann, leiser, und er sieht dabei die Treppe hinunter, nicht euch an: „War sie da? Rhian?“

12 Rhian.

WENN DIE SPIELENDEN ERZÄHLEN, DASS SIE DA WAR

Als er hört, dass sie da war und noch immer Wildblumen an die Mine bringt, ist er für einen Moment ganz woanders, oben am Hang, bei einem Strauß mit einem verblichenen blauen Band. „Ja“, sagt er dann. „Wir waren ein Paar. Sind.“ Er korrigiert sich selbst und merkt es. „Keiner wusste es. Ihre Familie hätte es nicht … die Carolls und Mister Lloyd, das geht nicht gut zusammen, und ich war sein Gehilfe. Also haben wir es für uns behalten. Mister Lloyd hat es trotzdem gewusst, der weiß alles, der sagt nur nichts.“ Er lächelt, und diesmal ist es ganz da. „Sie bringt mir Blumen. An die Mine.“ Er schüttelt den Kopf, langsam, nicht ungläubig, eher wie jemand, der ein Geschenk bekommt, das er nicht öffnen kann. „Natürlich tut sie das. Das ist Rhian.“

IN JEDEM FALL

Er geht die Treppe weiter hinunter, und ihr folgt ihm, und das Licht wird wärmer, je tiefer ihr kommt, als käme es hier aus den Wänden selbst. „Ich hab hier keine Nächte. Keine Tage, nicht so, wie ihr es kennt. Ich arbeite, bis ich müde bin, und dann schlafe ich, und dann arbeite ich wieder, und die Elfen sagen, das ist richtig so, so lebt man hier. Ich hab nicht gedacht, dass in Llanebin die Zeit einfach weiterläuft. Dass man mich … dass es eine Beerdigung gab.“ Er sagt es, als probiere er den Gedanken an. „Komisch, oder? Da liegt ein Sarg in Llanebin mit meinem Namen drauf, und ich steh hier und rede mit euch.“

13 Die Schmiede.

Unten öffnet sich der Gang zu einer Halle mit niedriger Decke, und es riecht nach Kohle und Metall, und an den Wänden hängen Rüstungen und Schilde, blaugrün, mit Gold, das an manchen Stellen frisch glänzt und an anderen stumpf und alt ist. Eine Esse glüht. Leonard hängt die Schürze an einen Haken und zieht einen Eimer Wasser heran, legt ein Tuch daneben. „Wascht euch. Zieht die Mäntel aus, die sind hin, ich hab da was für euch.“ Er bleibt neben euch stehen, die Arme verschränkt, und sieht zu, wie ihr den Umhang und den Gürtel ablegt, und dann sagt er, ohne dass es wie eine Frage klingt: „Ihr habt ihr nichts gesagt, oder? Dass ihr hierher geht. Sie weiß nicht, dass ich lebe.“

14 Die Carolls.

WENN DIE SPIELENDEN VON DEN JÄGERN AM STEINKREIS ERZÄHLEN

„Jäger“, sagt Leonard, und er sagt es, wie man einen Namen sagt, den man nicht aussprechen will. „Die Carolls.“ Er sieht auf den Umhang, der jetzt neben dem Eimer liegt, graugrün, gefaltet, und auf den Gürtel mit dem Kurzschwert und dem Dolch, und er bückt sich nicht danach, er sieht nur hin. „Und sie haben auf euch geschossen. Auf Mister Lloyd und auf euch.“ Er fährt sich mit der Hand über den Mund. „Rhians Großvater weiß nicht, was er tut. Oder er weiß es, und das ist schlimmer. Sie hat nie darüber geredet, nicht richtig, nur dass ihr Vater … dass es da oben am Kreis etwas gegeben hat, vor Jahren, und dass die Familie seitdem so ist.“ Er sieht euch an. „Und die Elfe? Die ihr gebracht habt?“

WENN DIE SPIELENDEN VON EILWENS LICHT ERZÄHLEN

Er hört zu, und als ihr fertig seid, nickt er nur. Er sieht auf seine Hände, an denen Goldstaub ist, und wischt sie an der Hose ab. „Gwyl. So nennen sie ihn hier. Ich hab eine Weile gebraucht, bis ich begriffen hab, dass das Mister Lloyd ist, von dem die reden.“

15 Leonards Handel.

Er geht zu einer Truhe an der Wand und holt Hemden heraus, hell, leicht und fein gewebt, mit einem Hauch Silber im Faden, und Westen, die euch zu weit sein werden, und legt sie auf den Amboss. Dann steht er da, die Hände auf dem Deckel der Truhe, und sieht nicht zu euch.

„Ich kann nicht zurück“, sagt er. „Ich wollte es euch nachher sagen, beim Essen, aber ihr sollt es wissen, bevor ihr euch an ihren Tisch setzt. Sie haben mich geheilt, und ich bin jung, und das bleibt so, solange ich hier bin. Das war der Handel. Wenn ich mit den Füßen auf den Boden von Llanebin trete, nehmen sich die Jahre zurück, was ich ihnen schulde. Schnell. So haben sie es gesagt, und ich glaube ihnen.“ Er dreht sich um. „Rhian weiß es nicht. Sie denkt, ich bin tot. Und ihr wisst jetzt, dass ich lebe und nie wiederkomme, und ich weiß nicht, was von beidem für sie leichter wäre.“

16 Die Glocke.

Von irgendwo oben, durch den Stein, kommt ein Ton, hell und lang, wie eine Glocke, die nicht aus Metall ist. Leonard hebt den Kopf. „Das Bankett beginnt. Lasst uns aufbrechen, ihr werdet hungrig sein.“

Die Hemden passen, die Westen sind zu weit. Was in den Manteltaschen steckte, Mairs Tuch mit den Binden, Alans Flachmann, den Nugget, die Phiole an ihrer Kette, schiebt ihr in die Westen. Den Umhang legt ihr auf die Truhe, Eilwens Gürtel mit den Klingen und den Bogen dazu, und Leonard nickt. „Das ist hier sicher.“

LEITUNG Den Nugget haben nur Spielende, die ihn in Akt 1 · Szene 2 gefunden haben.

WERT 5 EP für jeden Spielenden für die überstandene Audienz und 5 EP für das Wiedersehen mit Leonard (je Fortschritt).

FIGUREN IN DER SZENE



MORGAÉL

WER Aldarións Zwillingsbruder und einst seine rechte Hand, aus Ariánmor verbannt. In den Tiefen der Anderswelt hat ein Dämon von ihm Besitz ergriffen.

ZIEL Der Dämon in ihm will in die Menschenwelt, und das kann er nur am alten Steinkreis von Llanebin, zur Tagundnachtgleiche.

HANDLUNG Empfängt die Spielenden freundlich, erklärt die Botschaft zur Täuschung und lässt sie nach dem Bankett einsperren. Am Abend der Tagundnachtgleiche zeigt er sich als Dämon.

SZENE Sitzt mit Aldarións Gesicht auf dem Thron, herzlich und dankbar; sein Lächeln kommt einen Atemzug zu spät. Behält Gwyl bei sich.



SINTILITH

WER	Aldarións Königin. Sie hat Morgaél geliebt, bevor sie Aldarión kannte, und ihm geholfen, Aldarión einzukerkern.
ZIEL	Sie liebt Morgaél und steht an seiner Seite; durch die Nähe geht seine Verderbnis langsam auf sie über.
HANDLUNG	Sitzt schweigend neben ihm auf dem Thron und beim Bankett. Bevor sie ihm zum Steinkreis folgt, gibt sie Leonard den Schlüssel zu Aldarións Zelle und Aldarións Schwert. Im Finale kämpft sie gegen das Dämonische in sich.
SZENE	Schweigt, den Blick auf etwas hinter den Spielenden. Sieht sie nur einmal kurz an, zuletzt lange Gwyl.



LEONARD STONE

WER	Der Freund der Spielenden und Gwyls Gehilfe. Schwer verletzt in der Mine, kroch er bis zum Steinkreis und folgte den Elfen in die Anderswelt. Am Hof arbeitet er in der Waffen- und Rüstungsschmiede.
ZIEL	Sein Handel: geheilt und jung, solange er den Boden seiner Heimat nicht berührt. Er liebt Rhian.
HANDLUNG	Wiedersehen am Hof, die Schmiede, das Bankett. Er befreit die Spielenden aus dem Kerker und bleibt bei Aldarión. Im Finale kommt er zu Pferd und darf nicht fallen.
SZENE	Freut sich ehrlich. Verwundert, nicht empört, über seine Beerdigung; ahnt nichts vom falschen König.

GWYL (WILLIAM LLOYD)

SZENE	Geht aufrechter als in Llanebin. Legt die Botschaft vor und fragt, statt zu gehorchen; bleibt nach der Audienz beim König.

GEGENSTÄNDE



KLEIDUNG AUS ARIÁNMOR

BESCHREIBUNG	Ein helles Hemd und eine Weste, beide etwas zu weit, in der Machart von Ariánmor: leicht, fein gewebt, mit einem Hauch Silber im Faden. Leonard hat sie vom Hof und trägt sie nicht.
WIRKUNG	Keine Spielwerte. Die kleinen Gegenstände wandern in die Westentaschen; die Spielenden tragen Hemd und Weste bis zum Ende, die Mäntel bleiben in der Schmiede.



AKT 2 · SZENE 3

DAS BANKETT

Die Halle, die Tafel des Königs, Mairs Lied, Speis und Trank der Feen, der Weg zu den Zimmern

INHALT

Leonard führt die Spielenden hinauf in die Halle, wo der Hof an langen Tafeln feiert. Sie sitzen an der Tafel des Königs; Gwyls Platz bleibt leer. Die Musiker spielen die Weise, die Mair im Gasthaus summte. Leonard erzählt von den Schraten um die Stadt und von seiner Rettung. Speis und Trank der Feen verändern die Sinne der Spielenden. Leonard geht zurück an seine Arbeit. Der König schickt die Spielenden zu ihren Zimmern; auf dem Weg schwinden ihnen die Sinne.

ORT	Die Halle im Palast von Ariánmor.
ZEIT	Der Abend in Ariánmor, nach der Audienz.
EINSTIEG	Aus Akt 2 · Szene 2: Eine Glocke ruft, Leonard führt die Spielenden aus der Schmiede hinauf.
FORTFÜHRUNG	Akt 2 · Szene 4, Im Kerker: Die Spielenden erwachen in einer Zelle.
VERZAUBERUNG	11 auf 14 durch Speis und Trank der Feen (wer nichts isst und trinkt: 11 auf 12). Erinnerung 20 auf 18.

VORLESETEXT

AUFTAKT

> *Ihr geht die Treppe hinauf, durch Gänge, in denen jetzt mehr Elfen unterwegs sind als vorher, alle in dieselbe Richtung, und der Ton von oben kommt noch zweimal, bevor ihr die Halle erreicht.*

Sie ist größer als der Thronsaal und niedriger im Gefühl, weil die Säulen, die die Decke tragen, nicht wie Säulen aussehen, sondern wie Stämme, weiß und glatt, die sich oben verzweigen. Hohe Fenster lassen das Zwielicht herein. Und in der Mitte stehen die Tafeln: zwei lange, parallel, von einem Ende der Halle bis zum anderen, und am Kopf und am Fuß je eine kurze quer davor, sodass das Ganze von oben aussehen muss wie zwei Striche, die von Querbalken gehalten werden. Weiße Tischtücher, weiße Blumen in Girlanden, die über die Kanten fallen, silberne Kelche, silberne Platten mit hellem Brot, mit Trauben, die aussehen wie Perlen, mit Waben, aus denen der Honig auf das Silber läuft, und Kerzen, deren Flammen nicht flackern.

IM ANSCHLUSS

Elfen nehmen Platz, viele, mehr, als ihr draußen gesehen habt, in Weiß und Grau und Blau, und zwischen ihnen hier ein Zwerg, dort zwei Kobolde, die miteinander lachen. Am Kopfende, an der kurzen Tafel, sitzen der König und die Königin, und die Plätze rechts vom König sind frei, und eine Wache führt euch und Leonard dorthin. Ihr seht euch um, während ihr geht. Gwyl ist nicht da. Nicht an der Kopftafel, nicht an den langen Tischen, nicht unter den Kobolden. Der Platz neben euch bleibt leer, und niemand sagt etwas dazu.

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Tafeln bilden das Zwillingszeichen, zwei Seiten, durch eine Linie getrennt; die Spielleitung setzt das, spricht es aber nicht aus.

Auf Speis und Trank der Feen liegt ein Zauber, und er liegt auch in der Musik und im Duft des Saals. Morgaél lässt die Spielenden nicht töten: Unsterblichen in der Anderswelt liegt das Töten nicht im Wesen.

Morgaél wollte Gwyl nach der Audienz am Hof halten, doch Gwyl ist ihm entkommen und auf dem Weg zum Steinkreis. Die Spielenden merken nur, dass er fehlt; was geschah, erzählt er ihnen erst in Akt 3.

SCHRITTE

1 Der Trinkspruch.

Der König hebt den Kelch, und die Halle wird still. „Auf die, die weite Wege gehen", sagt er, „und auf die, die wiederkommen." Er trinkt. Die Gäste tun es ihm gleich. Vor euch stehen Kelche aus Silber, und das, was darin ist, ist golden und riecht nach Sommer, und daneben liegen Brot und eine glänzende Honigwabe.

LEITUNG Am Spieltisch kann jetzt echt gegessen werden, das macht die Szene lebendig (Tisch nach der Einleitung, Vorbereitung). Vor dem Essen kündigt die Spielleitung an: „Jetzt das Feenbankett, danach geht es noch ein kleines bisschen weiter." Die Spielenden sollen glauben, das war es. Wer mag, lässt jeden Spielenden kurz erzählen, worauf seine Figur anstößt und was sie nach der Heimkehr vorhat.

2 Mairs Lied.

Und dann beginnt die Musik. Von einer Empore, die ihr vorher nicht gesehen habt, Harfe und etwas wie eine Flöte und eine Stimme ohne Worte, und die Melodie läuft durch die Halle wie Wasser über Stein.

PROBE **Wahrnehmung** (Attribut, Wasser), jeder Spielende einzeln; nach der Audienz ohne Erschwernis. Erfolg: Die Melodie ist die, die Mair im Gasthaus summte. Misserfolg: Die Weise bleibt schön und fremd.

NACH WÜRFELPROBE · ERFOLG

Ihr kennt sie. Ihr habt sie gehört, in einem niedrigen Raum mit Schieferboden, leise, von einem Mädchen mit weißer Haube, das Gläser abräumte und nicht wusste, dass es summte. Dieselbe Weise. Hier mit Harfe und Stimme, dort über den Pints auf einem Tablett.

WERT Bonus 2 EP für jeden Spielenden, wenn einer von ihnen Mairs Lied erkennt.

3 Leonard über die Schrate.

Leonard neben euch hat sich schon Brot genommen und bricht es. „Esst", sagt er. Er kaut und sieht die Tafel hinunter. „Wisst ihr, was seltsam ist? Die Ritter hier, die Wache, die reiten in letzter Zeit dauernd aus. Gegen Schrate, sagen sie, im Wald, um die Stadt. Pilzschrate, Waldschrate. Ich hab gefragt, ob das immer so war, und einer hat gesagt, nein, das ist erst seit einer Zeit." Er zuckt die Schultern. „Vielleicht ist das wie bei uns, wenn ein Wolf aus den Bergen kommt. Ich versteh nicht viel von dem, was hier draußen ist."

4 Sintilith.

Am Kopf der Tafel hat die Königin ihren Kelch nicht angerührt. Sie sieht auf die Musikanten, und ihre Hand liegt neben dem Kelch auf dem Tuch, ganz still, und der König beugt sich zu ihr und sagt etwas, und sie nickt, ohne hinzusehen.

5 Speis und Trank der Feen.

Ihr hebt die Kelche. Sie sind kühl und leichter, als Silber sein dürfte, und das Getränk darin bewegt sich, als wäre es dicker als Wein. Ihr trinkt.

Es schmeckt nach Honig, zuerst, dann nach etwas Dunklerem, Trauben vielleicht, die in einer Sonne gereift sind, die ihr nicht kennt, und dann nach gar nichts mehr, nur noch nach Wärme, die vom Gaumen in den Hals geht und von dort in die Brust und sich dort ausbreitet, langsam, wie ein Feuer, das man am Abend anzündet. Ihr setzt die Kelche ab. Die Halle ist dieselbe. Aber das Licht in ihr ist jetzt nicht mehr nur hell, es ist satt, und die Kerzenflammen stehen nicht mehr still, sie atmen, und die weißen Blumen auf dem Tuch haben einen Rand aus etwas, das kein Licht ist und das ihr trotzdem seht. Die Musik von der Empore kommt nicht mehr nur ans Ohr. Sie kommt an.

Leonard sieht euch an und grinst. „Ja“, sagt er. „So war das bei mir auch.“

WERT Verzauberung 11 auf 14 durch Speis und Trank der Feen; rührt ein Spielender nichts an, steigt seine nur von 11 auf 12. Erinnerung 20 auf 18.

6 „Wie schmeckt euch unser Essen?“

Der König hat es gesehen. Er beugt sich ein wenig vor, über die Ecke der Tafel. „Nun, Menschenkinder? Wie schmeckt euch unser Essen?“ Er wartet die Antwort nicht ab, er lacht leise und lehnt sich zurück, und es ist ein Lachen, das die Elfen um euch herum aufnehmen, als wäre es ein Signal, und die Tafel wird lauter, Stimmen, Kelche, Gelächter weiter unten bei den Kobolden.

Die Königin hat sich nicht bewegt. Aber sie sieht jetzt nicht mehr zu den Musikanten. Sie sieht euch an, über den König hinweg, und es ist kein Blick wie seiner. Dann nimmt sie doch den Kelch, und trinkt, und sieht weg.

7 Leonards Erzählung.

Leonard legt euch Brot hin und Trauben und schiebt die Wabe näher. „Also“, sagt er. „Ihr habt mich gefragt, wie das sein kann. Dann erzähl ich es euch richtig, von Anfang an, wir haben Zeit.“ Und er fängt an, mit dem Steinkreis, mit dem Licht zwischen den Steinen und den Gestalten, die darin tanzten, und wie eine von ihnen sich zu ihm hinunterbeugte, und während er erzählt, wird die Halle um euch herum weicher, nicht undeutlicher, weicher, wie ein Bild, das jemand mit Wasser übergangen hat.

Ihr esst, und ihr trinkt, und es ist, als hätte man euch einen Mantel abgenommen, den ihr so lange getragen habt, dass ihr ihn nicht mehr gespürt habt. Die Fremde ist nicht weg, sie ist nur sehr weit, wie etwas, das man einmal gelesen hat. Das Brot ist warm und süß, die Trauben platzen auf der Zunge und schmecken nach Morgen, der Honig läuft über die Finger, und Leonard erzählt, und ihr hört ihm zu und versteht alles und könntet nachher nicht mehr sagen, in welcher Reihenfolge. Die Musik wechselt und bleibt doch dieselbe. Irgendwann lacht die Königin über etwas, das der König sagt, ein kurzes helles Lachen, und es klingt, als wäre es ihr selbst fremd. Irgendwann stehen zwei Kobolde auf einem Tisch und singen etwas in einer Sprache, die hüpft, und die Elfen klatschen. Irgendwann sind die Kelche wieder voll, ohne dass ihr jemanden habt einschenken sehen.

8 Leonard geht.

Und irgendwann steht Leonard auf. „Ich muss runter“, sagt er, und seine Hand liegt auf der Schulter des Nächsten von euch. „Die Arbeit wartet nicht, auch hier nicht. Morgen zeig ich euch, was ich mache. Morgen reden wir über Rhian.“ Er sieht euch an, und es ist noch etwas in seinem Gesicht, das er nicht sagt, dann geht er, zwischen den Tafeln hindurch, und ihr seht ihm nach, bis die Säulen ihn verdecken.

9 Die Zimmer.

Der König hebt die Hand, und die Musik wird leiser, und er sieht zu euch. „Ihr seid müde, Menschenkinder. Man sieht es euch an, und es ist keine Schande, ihr habt einen Weg hinter euch, den nicht viele gehen.“ Er winkt eine Wache heran. „Bring sie zu ihren Zimmern. Die hellen, mit den Fenstern zum Wald.“ Zu euch: „Schlaft. Morgen sehen wir weiter, ihr und ich und Gwyl.“

Ihr steht auf. Der Boden ist da, aber er ist weiter weg, als er sein sollte, und die Wache geht vor euch, und ihr folgt dem blaugrünen Rücken aus der Halle in einen Gang, in dem die Kerzen schon brennen. Die Musik bleibt hinter euch, und das Licht wird weniger, und der Gang biegt ab und geht hinunter, und ihr denkt, das ist seltsam, Zimmer mit Fenstern zum Wald, und der Gang geht hinunter, und ihr wollt es sagen, und die Worte sind da, aber der Mund ist zu weit entfernt, um sie zu holen. Die Wand neben euch ist kalt. Ihr legt die Hand daran. Dann ist auch die Hand weit weg, und der Gang kippt, langsam, wie ein Schiff, und es ist nicht unangenehm, es ist, wie wenn man im warmen Wasser liegt und das Wasser über einem zusammengeht.

Dann nichts.

LEITUNG Hat ein Spielender nichts angerührt, schwinden ihm die Sinne später. Bleibt er auf dem Weg wach, sieht er die Wache kommen und wird ohne Kampf überwältigt.

FIGUREN IN DER SZENE

MORGAÉL

SZENE Gastgeber am Kopf der Tafel, heiter und freigiebig; die Halle lacht, wenn er lacht. Sieht genau hin, als die Spielenden trinken, und schickt sie danach zu ihren Zimmern.

SINTILITH

SZENE Rührt ihren Kelch zuerst nicht an. Sieht die Spielenden einmal an, mit einem anderen Blick als der König; trinkt dann doch und sieht weg.

LEONARD STONE

SZENE Isst, erzählt seine Rettung von Anfang an und spürt den Zauber nicht. Geht zurück in die Schmiede; etwas in seinem Gesicht sagt er nicht.

GEGENSTÄNDE



SPEIS UND TRANK DER FEEN

BESCHREIBUNG Silberne Kelche mit goldenem Wein, der nach Sommer riecht, silberne Platten mit hellem Brot, Trauben wie Perlen und Honigwaben (Schritt 1, 5 und 7).

WIRKUNG Hebt die Verzauberung und senkt die Erinnerung (Schritt 5). Auf Speis und Trank liegt der Zauber des Banketts.



AKT 2 · SZENE 4

IM KERKER

Das Erwachen, Aldarión, Leonard und die Befreiung, der Ring und der Abschied

INHALT	Die Spielenden erwachen in einer Zelle tief im Berg. In der Nachbarzelle sitzt Aldarión, der wahre König, und sagt ihnen das Nötigste: Auf dem Thron sitzt sein Zwillingsbruder Morgaél, und wenn Tag und Nacht sich gleichen, will er hinüber nach Llanebin. Leonard hat gesehen, wie man sie ins Verlies trug. Er bringt Schwerter und Schilde der alten Wache und bricht das Schloss auf, während Aldarións Melodie die Schläge stumm macht. Aldarión gibt den Spielenden seinen letzten Silberring und nennt den Fluchtweg; Leonard bleibt bei ihm und gibt ihnen eine goldene Glockenblume und seine Botschaft für Rhian mit.

ORT	Der Kerker tief im Berg unter dem Palast von Ariánmor: Zellen an einem Gang, eine einzelne Fackel, am Ende ein Torbogen mit einer schiefen Steinplatte.
ZEIT	Nach dem Bankett.
EINSTIEG	Aus Akt 2 · Szene 3: Auf dem Weg zu den Zimmern schwinden die Sinne. Dann Kälte.
FORTFÜHRUNG	Akt 2 · Szene 5, Auf der Flucht: hinter der Steinplatte in den alten Gang.

VORLESETEXT

AUFTAKT

> *Dann Kälte. Stein unter der Wange. Ihr liegt auf der Seite, und der Boden ist aus großen Platten, kalt und glatt, und die Luft riecht nach Feuchtigkeit und nach Fackelruß. Ihr öffnet die Augen. Dämmerlicht, gelb, unruhig. Über euch eine Decke aus grauem Stein, die sich in Bögen schließt. Vor euch, eine Armlänge entfernt, Eisenstäbe, dick wie ein Daumen, vom Boden bis zur Decke. Euer Kopf ist schwer, euer Mund trocken, und ihr setzt euch auf. Nur das Hemd und die Weste vom Hof, eure Hosen, eure Stiefel.*

IM ANSCHLUSS

Durch die Stäbe seht ihr einen Gang, von einer einzelnen Fackel an der Wand gegenüber beleuchtet. An dieser Wand, im Fackelschein, laufen feine Risse durch den Stein, und in den Rissen glimmt es golden, schwach, als wäre dort einmal etwas gewesen, das noch nicht ganz erloschen ist. Weiter hinten im Gang, wo das Licht nicht mehr hinreicht, lehnt eine schwere Steinplatte schief in einem Torbogen, als hätte jemand sie vor langer Zeit beiseitegeschoben und nie wieder angerührt. Links und rechts von euch, am Gang entlang, weitere Gitter. Zellen. Und in der neben eurer, nur durch Stäbe von euch getrennt, bewegt sich etwas, langsam, und ein Stoff raschelt über Stein.

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Aldarións Zelle ist mit einem magischen Schlüssel verschlossen, und es gibt nur diesen einen; Morgaél trägt ihn. Aldarión kann nicht hinaus, doch seine Magie reicht durch die Mauern, und ihm blieben einige seiner Silberringe. In jeden kann er Worte flüstern, und wer einen solchen Ring in einen alten Steinkreis legt, dem öffnet Aldarións Kunst einen Zauberkreis; danach ist der Ring verbraucht.

Aldarión weiß, dass sein Bruder nicht mehr derselbe ist, seit er ihn fortschickte, und ahnt, dass Morgaél etwas Dunkles in sich trägt und es mitnehmen will, hinüber nach Llanebin, wenn Tag und Nacht sich gleichen. Morgaéls Hülle mag jeden Zauberkreis öffnen, der Dämon in ihr kann nur am alten Steinkreis von Llanebin zur Tagundnachtgleiche im September hinüber. Gwyl, der Hüter, könnte den Zauberkreis dort schließen. Aldarión bleibt stoisch und elfisch und sagt nur das Nötigste.

Zwei Seiten, durch eine Linie getrennt: das Zwillingszeichen auf dem Ring, der halb erneuerte Schild. Die Spielleitung setzt solche Details, spricht sie aber nicht aus.

SCHRITTE

1 Aldarión.

Ihr steht auf, langsam, weil der Boden noch nicht ganz euer Freund ist, und geht an die Stäbe, die eure Zelle von der nächsten trennen. Das Fackellicht kommt vom Gang her und fällt hinein, und es reicht gerade bis zur Mitte der anderen Zelle. Dahinter ist Dunkel, und aus dem Dunkel kommt jemand heraus, wie aus Wasser.

Er ist groß. Er trägt ein Gewand aus blassem Grün, lang, schlicht, darunter etwas Weißes, und um den Hals an einer Kette eine kleine goldene Scheibe. Das Haar ist weiß, lang, ungekämmt, und um die Stirn liegt ein dünner goldener Reif, kein Zacken daran, nichts, was man eine Krone nennen würde. Er geht barfuß über den Stein, und die Schritte machen kein Geräusch. Dann tritt er in das Licht, und ihr seht sein Gesicht.

Es ist das Gesicht, das vorhin über euch am Tisch saß und euch gefragt hat, wie euch das Essen schmeckt. Dieselben Züge, dieselbe Nase, derselbe Mund. Die Augen sehen euch an, wie man ein Buch ansieht, in dem man schon gelesen hat, und sie sind müde auf eine Weise, die nichts mit Schlaf zu tun hat.

„Menschenkinder", sagt er. Die Stimme ist dieselbe wie oben und doch nicht, sie hat keinen Raum zu füllen und versucht es nicht. „Ihr habt an seinem Tisch gegessen. Ich habe es gerochen, als sie euch hereintrugen." Er bleibt vor den Stäben stehen, nicht nah, eine Armlänge, und legt die Hände nicht daran. „Ich bin Aldarión, König von Ariánmor."

LEITUNG Was in den Westentaschen steckt (Mairs Verbandszeug, Alans Flachmann, Eilwens Phiole, der Nugget), haben die Spielenden noch.

2 Morgaél.

WENN DIE SPIELENDEN FRAGEN, WAS EIN KÖNIG IM KERKER MACHT UND WER DANN OBEN WAR

Es dauert, bis er antwortet, nicht weil er die Worte suchen müsste, sondern als müsse er entscheiden, wie viele davon ihr braucht. „Der oben war Morgaél", sagt er. „Mein Bruder. Mein Zwilling, mit meinem Gesicht, seit wir geboren wurden. Ich habe ihn vor langer Zeit aus Ariánmor verbannt, in die Tiefen dieser Welt, und ich dachte, damit sei es getan."

Er sieht an euch vorbei, durch die Stäbe, in den Gang. „Er ist zurückgekommen. Nicht durch das Tor. Die Königin hat ihn hereingelassen, und sie hat mich hierher gebracht, und er hat meinen Platz genommen, und der Hof hat es nicht gemerkt, denn er sieht aus wie ich und spricht wie ich und sitzt, wo ich saß.“ Seine Hand hebt sich, kaum, und sinkt wieder. „Er ist nicht mehr derselbe, seit ich ihn fortgeschickt habe. Ich weiß nur, was er will.“

IN JEDEM FALL

Er tritt einen Schritt näher an die Stäbe. „Diese Tür hält mich nicht, weil sie aus Eisen ist. Sie hält mich, weil er den Schlüssel trägt, und es gibt nur den einen. Meine Magie reicht hindurch, ich nicht.“ Er sieht euch wieder an. „Wenn Tag und Nacht sich gleichen, will er hinüber. In eure Welt. Nach Llanebin. Darum habe ich Gwyl geschrieben. Darum habe ich meine Botin geschickt.“ Eine Pause, in der nichts in seinem Gesicht sich bewegt. „Sie ist nicht zurückgekommen.“

Und dann, als wäre das der eigentliche Grund, warum er überhaupt spricht: „Gwyl muss den Kreis schließen, wenn er sich öffnet.“

3 Die Zelle.

WENN DIE SPIELENDEN EINWENDEN, DASS SIE NICHT EINMAL WISSEN, WIE SIE HIER HERAUSKOMMEN SOLLEN

„Eure Tür ist aus Eisen, Menschenkinder. Meine nicht.“ Und mehr sagt er nicht, als wäre damit der Unterschied erklärt, und tritt wieder zurück an die Grenze des Lichts.

IN JEDEM FALL

Die Zelle gibt nichts her. Vier Schritt in die eine Richtung, drei in die andere. Stein an allen Seiten, die Platten im Boden fest gefügt, nichts, was sich hebt oder lockern ließe. In einer Ecke ein Rest von Stroh, trocken und alt. Kein Fenster, kein Gegenstand, kein Nagel, kein Haken. Das Gitter zum Gang hat ein Schloss, schwer, aus demselben Eisen wie die Stäbe, und das Schlüsselloch ist groß genug, dass ihr den kleinen Finger hineinstecken könntet, aber das wäre dann auch alles. Die Stäbe sitzen, oben in der Decke, unten im Boden. Wer das gebaut hat, hat an Gefangene gedacht, die stärker sind als ihr.

4 Leonard.

Ihr steht noch am Schloss, als ihr es hört. Schritte im Gang, von der Treppe her, nicht die der Wache. Leiser. Jemand, der nicht gehen soll, wo er geht, und es trotzdem tut. Der Schein der Fackel schwankt, als jemand daran vorbeikommt, und dann steht Leonard vor eurem Gitter, noch in Hemd und Weste, die Schürze nicht um, den Lederköcher am Gürtel, und sein Gesicht ist weiß.

„Ich hab gesehen, wie sie euch getragen haben“, flüstert er. „An der Schmiede vorbei. Die Treppe runter, nicht rauf. Ich hab gedacht, ihr seid krank, zu viel getrunken, ich hab gedacht …“ Er greift an die Stäbe und zieht, sinnlos, und lässt los. „Was ist das hier? Was haben sie …“

Dann sieht er an euch vorbei. In die nächste Zelle. Dorthin, wo am Rand des Lichts jemand in einem blassen Gewand steht und ihn ansieht, mit dem Gesicht, das Leonard jeden Tag sieht, wenn der König durch die Schmiede geht, um sich die Arbeit anzusehen. Leonard sagt nichts. Sein Mund steht offen, und er sieht von dem Mann hinter den Stäben zu euch und wieder zu dem Mann, und ihr seht, wie es in ihm ankommt, Stück für Stück, dasselbe, was vorhin in euch angekommen ist.

„Das ist …“, sagt er. „Das ist nicht … Der ist doch oben. Der sitzt doch oben.“ Er sieht noch einmal zu dem Mann in der anderen Zelle, und der Mann sieht zurück und sagt nichts, und das ist offenbar Antwort genug, denn Leonard dreht sich zum Schloss.

„Ich muss raus hier“, sagt er, mehr zu sich. „Ich muss euch hier rausschaffen.“ Er zieht einen Punzen aus dem Köcher und einen kleinen Hammer, setzt an, hört auf. „Das ist zu schwer für das Zeug. Ich brauch den großen Hammer. Und den Meißel.“ Er sieht euch an, und zum ersten Mal, seit ihr ihn oben im Saal gesehen habt, ist er ganz wach. „Bleibt hier. Ich mein … bleibt ruhig. Ich bin gleich zurück.“ Dann ist er weg, die Schritte hastig auf der Treppe, und die Fackel beruhigt sich wieder.

5 Die alte Wache.

Es ist still. Aldarión hat sich nicht bewegt. Es dauert länger, als euch lieb ist. Dann kommt Leonard zurück, und er ist nicht leise, er kann es nicht sein, denn er trägt zu viel: einen Hammer mit langem Stiel, einen Meißel, so lang wie ein Unterarm, und über der Schulter, mit einem Riemen zusammengebunden, Schwerter in Scheiden und runde Schilde, blaugrün, mit goldenen Ranken, die auf dem einen frisch glänzen und auf dem anderen halb erneuert sind, als hätte jemand mittendrin aufgehört. Er lässt alles vor eurem Gitter auf den Boden, bis auf Hammer und Meißel.

„Von der alten Wache", sagt er, atemlos. „Ich mach das Gold neu. Die stehen seit ewig bei mir rum, keiner fragt danach." Er setzt den Meißel am Schloss an, dort, wo der Riegel in den Stein geht, und sieht euch an. „Haltet euch die Ohren zu."

LEITUNG Leonard bringt für jeden Spielenden ein Schwert und einen Schild.

6 Aldarións Melodie.

Da beginnt in der anderen Zelle jemand zu summen. Leise, eine kleine Melodie, die sich hebt und senkt, drei Töne, vier, und Leonard hält inne, und ihr seht zu Aldarión, der mit geschlossenen Augen an den Stäben steht und summt, und dann ist es still. Nicht nur das Summen. Alles. Die Fackel brennt, und ihr hört sie nicht mehr. Euer Atem geht, und ihr hört ihn nicht. Leonard sieht sich um, als wäre ihm etwas vom Kopf gefallen, dann begreift er und hebt den Hammer.

Der erste Schlag ist nichts. Ihr seht ihn, ihr seht den Meißel in den Stein fahren und den Staub springen, und es gibt keinen Laut. Der zweite auch nicht. Beim dritten springt der Stein, beim vierten der Riegel, lautlos, wie in einem Traum, und Leonard tritt gegen das Gitter, und es schwingt auf, und in dem Augenblick, in dem es aufschwingt, hat die Welt ihre Laute wieder: das Kreischen der Angeln, das Knistern der Fackel, euren eigenen Atem, der zu laut ist. Aldarión öffnet die Augen.

Ihr steht im Gang. Der Boden ist derselbe, aber er ist auf der richtigen Seite. Leonard bückt sich nach den Schwertern und hält jedem von euch eines hin, Griff voran, und einen Schild dazu. „Das hier ist besser als nichts. Ich hab keine Ahnung, wie man damit umgeht, aber ihr habt ja ihre Klingen getragen, ihr macht das schon."

LEITUNG Wollen die Spielenden Aldarión mitnehmen: Die Zelle hält, solange Morgaél den Schlüssel trägt.

7 Aldarións Ring.

Hinter euch, aus der anderen Zelle, sagt die Stimme des Königs: „Menschenkinder. Kommt her, bevor ihr geht." Aldarión steht jetzt direkt an den Stäben, und in seiner Hand ist etwas Kleines, das im Fackellicht silbern aufblitzt. Er hält die Hand auf, und darin liegt ein Ring. Silber, schlicht, kein Stein, kein Siegel, nur ein Reif, und wenn man genau hinsieht, ist etwas hineingraviert, so fein, dass es im Fackellicht mehr erraten als gesehen wird: zwei Striche, nebeneinander, von Linien umschlungen, dasselbe Zeichen wie auf dem Wachs in Gwyls Laden.

Er hebt den Ring an die Lippen. Er spricht hinein, drei oder vier Worte in seiner Sprache, so leise, dass ihr nur den Atem hört, und der Ring tut nichts, er blitzt nicht auf, er wird nicht warm. Dann schiebt Aldarión ihn durch die Stäbe und legt ihn dem Nächsten von euch in die Hand.

„Ihr seid durch einen Steinkreis gekommen. Im Wald, unter der Stadt. Geht dorthin zurück und legt den Ring in die Mitte, auf die Erde, zwischen die Steine. Dann öffnet sich der Weg nach Llanebin." Er sieht auf den Ring, nicht in eure Gesichter. „Es ist mein letzter. Einen hatte meine Botin. Die anderen sind verbraucht. Wenn ihr ihn verliert, gibt es keinen Weg mehr, nicht für euch." Dann hebt er den Blick zum Ende des Gangs, dorthin, wo die Steinplatte schief im Torbogen lehnt. „Nicht die Treppe. Da oben ist er, und da oben sind seine Wachen. Dahinter, wo die Platte steht, geht ein Gang hinaus, tief, alt, er kommt im Wald heraus, unterhalb der Mauern. Die Wache nimmt ihn nicht mehr." Er tritt zurück, einen Schritt, und die Hände legen sich wieder in die Ärmel.

LEITUNG Der Ring wirkt nur im alten Steinkreis im Wald unterhalb von Ariánmor; anderswo geschieht nichts.

8 Leonards Abschied.

Leonard steht neben euch und sieht vom Ring zu dem Mann hinter den Stäben, und dann sagt er leise: „Ich bleib hier.“ Ihr seht ihn an. „Ich kann nicht mit. Ihr wisst, warum. Und er …“ Leonard sieht zu Aldarión. „Er sitzt hier, und oben sitzt der andere, und ich bin der Einzige im Haus, der weiß, was in diesem Keller ist. Vielleicht kann ich was tun. Vielleicht nicht. Aber ich geh nicht zurück an meine Werkbank und tu so, als hätte ich nichts gesehen.“

Er greift in die Westentasche und holt etwas heraus, klein, in ein Stück Leder gewickelt, und hält es euch hin, ohne es auszuwickeln. „Für Rhian. Ich hab es gemacht, hier, in den ersten Tagen, als ich noch gedacht hab, ich kann es ihr selber bringen.“ Er schluckt. „Gebt es ihr. Und sagt ihr, dass ich sie nicht vergessen hab. Dass ich sie liebe, so wie vorher. Und dass ich nicht zurückkommen kann. Sagt ihr das genau so. Nicht schöner.“ Ihr nehmt das kleine Bündel, und es wiegt fast nichts, und steckt es in eine Westentasche, zu dem Ring.

WENN DIE SPIELENDEN LEONARD ZUM ABSCHIED UMARMEN

Ihr zieht Leonard an euch, Schild und Schwert und alles dazwischen, und er hält euch fest, und keiner sagt etwas. Als ihr euch loslasst, wischt er sich mit dem Handrücken über das Gesicht und grinst dabei, und es ist das Grinsen von früher, als man noch Dinge versprechen konnte.

IN JEDEM FALL

„Geht“, sagt er. „Und sagt Alan, er soll das Fass nicht allein leeren.“ Aldarión steht an den Stäben. „Überbringt Gwyl meine Botschaft, Menschenkinder. Noch einmal. Und beeilt euch.“

WERT 10 EP für jeden Spielenden für die Wahrheit von Aldarión (Fortschritt).

FIGUREN IN DER SZENE



ALDARIÓN

WER	Elf, König von Ariánmor, Morgaéls Zwillingsbruder und Sintiliths Gemahl. Seit Morgaéls Rückkehr sitzt er im Kerker unter seinem eigenen Palast; seine Zelle verschließt ein Schlüssel, den nur Morgaél trägt.
ZIEL	Morgaél am Übertritt in die Menschenwelt hindern. Gwyl soll den Zauberkreis schließen, wenn er sich öffnet.
HANDLUNG	Er schickt Eilwen mit Botschaft und Ring zu Gwyl und gibt den Spielenden seinen letzten Ring. Im Finale kommt er mit Leonard durch einen Zauberkreis, rettet Llywelyn vor dem Flüstern und führt den letzten Streich gegen seinen Bruder.
SZENE	Stoisch und müde; sagt nur das Nötigste und bleibt an der Grenze des Lichts. Seine Melodie macht die Hammerschläge stumm.

LEONARD STONE

SZENE	Hat gesehen, wie man die Spielenden ins Verlies trug, und begreift im Kerker, wer auf dem Thron sitzt. Ganz wach zum ersten Mal; befreit die Spielenden und bleibt bei Aldarión.

GEGENSTÄNDE



SCHWERT DER WACHE

BESCHREIBUNG	Langschwert der alten Wache aus Leonards Werkstatt, die Klinge alt und verwittert, das Gold halb erneuert. (Schritt 5)
WIRKUNG	Schaden 1W6+1.



SCHILD DER WACHE

BESCHREIBUNG Runder Schild der alten Wache, blaugrün mit goldenen Ranken, das Gold halb erneuert. (Schritt 5)

WIRKUNG Parieren um 1 erleichtert, auch gegen Fernkampf (Buch 1, 8.4.4).



ALDARIÓNS SILBERRING

BESCHREIBUNG Schlichter Silberreif ohne Stein und Siegel, fein graviert mit dem Zwillingszeichen; Aldarións letzter. (Schritt 7)

WIRKUNG Öffnet im alten Steinkreis unterhalb von Ariánmor einen Zauberkreis nach Llanebin; danach ist er fort.



LEONARDS GLOCKENBLUME

BESCHREIBUNG Kleine goldene Glockenblume, von Leonard am Hof für Rhian geschmiedet, in Leder gewickelt. (Schritt 8)

WIRKUNG Keine Spielwerte. Für Rhian (Akt 3 · Szene 1).

AKT 2 · SZENE 5

AUF DER FLUCHT

Der alte Gang, die Skelette der alten Wache, der Weg durch den Wald, der Ring im Steinkreis

INHALT Hinter der Steinplatte führt ein alter Gang tief durch den Berg. In einem Raum mit Nischen richten sich vier Skelette auf, in derselben Rüstung der alten Wache, die die Spielenden am Arm tragen. Die Spielenden kämpfen sich durch und fliehen in den Wald unterhalb der Mauern. Ohne Gwyl suchen sie den Weg zurück zum Steinkreis, in dem sie angekommen sind, legen Aldarións Ring zwischen die Steine und treten durch den Zauberkreis nach Llanebin.

ORT	Der alte Gang hinter dem Kerker, der Raum mit den Nischen, der Wald unterhalb von Ariánmor und der Steinkreis, in dem die Spielenden angekommen sind.
ZEIT	Am Tag nach dem Bankett. In Llanebin ist es später Nachmittag.
EINSTIEG	Aus Akt 2 · Szene 4: hinter der Steinplatte in den alten Gang.
FORTFÜHRUNG	Akt 3 · Szene 1, Wieder zurück: am Steinkreis über Llanebin.
VERZAUBERUNG	14 auf 16 durch die Rückkehr durch Aldarións Zauberkreis. Erinnerung 18.
KAMPF	Kampf 3, vier Skelette der alten Wache.

VORLESETEXT

AUFTAKT

> *Ihr geht. Den Gang hinunter, an der Fackel vorbei, an den leeren Zellen entlang, bis zum Torbogen, in dem die Steinplatte lehnt. Dahinter ist Dunkel, und aus dem Dunkel kommt Luft, kalt und mit einem Geruch von Erde und von etwas Altem, das lange nicht bewegt wurde. Die Platte lässt sich nicht weiter schieben, aber der Spalt reicht, wenn ihr die Schilde voranschiebt und euch seitlich hindurchdrückt.*

Dann steht ihr in einem Gang, der älter ist als alles oben. Die Wände sind rau, die Decke niedrig, und der Boden fällt ab, und das Licht der Fackel hinter euch wird schnell zu einem Fleck und dann zu nichts. Aber es ist nicht ganz dunkel. In den Wänden laufen dieselben feinen Risse wie oben, und in ihnen glimmt es, golden, gerade genug, dass ihr die nächsten Schritte seht.

IM ANSCHLUSS

Der Gang weitet sich zu einem Raum. Nischen in den Wänden, links und rechts, und in den Nischen liegt etwas, das aussieht wie abgelegte Rüstungen, aufgereiht, Stück für Stück, wie Wachen, die hier abgestellt wurden.

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Skelette tragen dieselbe Rüstung der alten Wache wie Schwert und Schild der Spielenden; die Spielleitung setzt dieses Bild und erklärt es nicht. An ihnen zeigt sich das Zeichen der Verderbnis, schwarzer Rauch, in kleinem Maß (Schritt 1).

Der Kampf ist ein Fluchtkampf: Der Gang führt hinter den Skeletten weiter, nicht hinter den Spielenden. Sie müssen nicht alle Skelette fällen, um hindurchzukommen.

Die Rückkehr wird erzählt wie der Weltengang in Akt 1 · Szene 6: gleitend, im goldenen Licht. Dass in Llanebin inzwischen eine Woche vergangen ist, erfahren die Spielenden erst in Akt 3 · Szene 1; die Spielleitung sagt es nicht.

SCHRITTE

1 Die alte Wache.

Dann bewegt sich die erste. Es ist kein Aufstehen. Es ist ein Sichzusammensetzen. Knochen, die in blaugrünen Panzerplatten stecken, richten sich auf, ein Schädel hebt sich über einem Kragen aus Stahl, und in den Augenhöhlen glimmt es rot, nicht golden. Ein Schild hängt am Arm, rund, zerfressen, die Ranken darauf kaum noch zu sehen. Ein Schwert kommt aus einer Scheide, die zerfällt, während die Klinge sich hebt. Eine zweite Nische. Eine dritte. Eine vierte. Vier Gestalten, die sich aufrichten und zu euch wenden, langsam, mit dem Klappern von Gelenken, die nichts mehr zusammenhält als das, was in ihnen glimmt.

LEITUNG Um die Skelette hängt ein Hauch von schwarzem Rauch, kaum zu sehen und gleich wieder fort. Die Spielleitung beschreibt ihn beiläufig, ohne Probe.

PROBE **Wahrnehmung** (Attribut, Wasser), freiwillig, jeder Spielende einzeln. Misserfolg: Die Rüstung bleibt nur fremd; die Spur kehrt an der Klinge in der Vitrine wieder (Akt 3 · Szene 3).

NACH WÜRFELPROBE · WAHRNEHMUNG GELUNGEN

Die Rüstung, die sie tragen, kennt ihr. Ihr habt sie in Leonards Schmiede an der Wand hängen sehen, und ihr habt sie am Arm. Dasselbe Blaugrün, dieselben Ranken, nur dass bei ihnen das Gold stumpf ist und bei euch halb frisch. Die Schwerter, die sie heben, sind die Schwerter in euren Händen.

WERT Bonus 1 EP für jeden Spielenden, wenn die Rüstung als die der alten Wache erkannt ist.

2 Kampf 3.

Sie kommen. Nicht schnell. Aber der Raum ist nicht groß, und der Gang geht hinter ihnen weiter, nicht hinter euch.

KAMPF Werte und Ablauf im Kasten Kampf 3 nach den Schritten.

LEITUNG Der Raum ist eng, und wer wartet, hat vier Schwerter auf einmal. Geht Aldarións Ring im Kampf verloren, findet ihn danach jemand schimmernd zwischen den Knochen.

NACH WÜRFELPROBEN · EIN SPIELENDER TRIFFT EIN SKELETT

Die Klinge geht in den Kragen zwischen Panzer und Schädel, dort, wo nichts ist als Knochen, und es klingt wie Holz, das bricht.

NACH WÜRFELPROBEN · EIN SKELETT FÄLLT

Der Schädel fliegt von der Wirbelsäule und verliert das Rote in den Augenhöhlen, bevor er den Boden berührt, und der Rest fällt in sich zusammen wie ein Sack, in dem nur noch Stahl ist.

NACH WÜRFELPROBEN · DIE SKELETTE SCHLAGEN ZU

Ihre Schläge sind nicht gut, sie sind nur; die meisten gehen daneben, einer kommt von unten über die Schildkante. Ihre Schilde zerbrechen unter einem Hieb, die Hand dahinter nicht. Sie halten nicht an.

NACH WÜRFELPROBEN · DIE SPIELENDEN BRECHEN DURCH

Sie sind langsam, das ist alles, was sie sind, und wer mit dem Schild voran in das nächste Skelett hineingeht, bringt es gegen das dahinter zum Kippen, und für einen Atemzug ist zwischen ihnen und der Wand eine Lücke.

3 Durch den Gang.

Der Gang hinter dem Raum fällt steil ab, und ihr rennt, mit dem Schild am Arm und dem Schwert in der Hand, über Stein, der nass wird, an Wänden entlang, in denen das goldene Glimmen weniger wird, und hinter euch das Klappern, gleichmäßig, geduldig, nicht schneller und nicht langsamer, wie Schritte, die wissen, dass sie Zeit haben. Dann wird die Luft anders. Sie riecht nach Harz und nach Erde und nach dem Süßen, das hier überall in der Luft liegt. Der Gang wird zu einer Spalte, die Spalte zu einem Loch zwischen zwei Wurzeln, die so dick sind wie Mauern, und ihr drückt euch hindurch, Schild zuerst, und fallt ins Farnkraut.

Über euch sind die hohen Bäume, und das Licht ist golden, und von irgendwo, weit, hinter den Stämmen, kommt es herab, warm. Die Stadt muss über euch sein, ihr seht sie nicht, nur Felsen, bemoost, die sich hinter euch auftürmen, und den schwarzen Spalt, aus dem ihr gekommen seid. Das Klappern dahinter wird leiser.

Ihr liegt im Farn, mit dem Ring und dem kleinen Bündel in der Weste, und irgendwo in diesem Wald, zwischen den Wurzeln, steht ein Kreis aus alten Steinen, und ihr wisst, dass er auf dieser Seite des Berges liegt, denn von dort seid ihr zur Treppe gegangen.

4 Die Wunden.

WENN SPIELENDE VERWUNDET SIND

Ihr setzt euch mit dem Rücken an eine Wurzel, legt die Schilde ab und öffnet die Hemden. Ihr wickelt die Binde um den Arm, straff, so wie Mair es euch gezeigt hat, ohne es zu zeigen, und legt ein Tuch auf die Rippen und zieht das Hemd darüber, und der Schmerz wird zu etwas, das man tragen kann.

PROBE **Heilen** (Talent, Wasser), bei Bedarf, mit Mairs Verbandszeug. Erfolg: 1W6+1 Vitalität, eine Anwendung ist verbraucht. Misserfolg: keine Heilung; derselbe Heiler versucht es nach diesem Kampf nicht noch einmal (Hausregel 7).

5 Der Weg zurück.

Dann steht ihr auf und geht. Der Wald ist derselbe wie vor einem Tag und doch nicht, denn ihr seid allein darin, und Gwyl ist nicht da, der weiß, welcher Pfad treu ist. Ihr haltet euch bergab, weil der Kreis unten lag, und an den Felsen entlang, weil ihr von dort gekommen seid, und das goldene Licht fällt durch die Stämme und zeigt euch Dinge, die aussehen wie Wege und keine sind. Da ist der Stamm, der graue, umgestürzt, mit den Pilzen wie Zähne. Da ist der Pfad aus hellen Steinen, die niemand verlegt hat. Ihr geht ihn rückwärts, gegen die Richtung, in der ihr ihn gegangen seid.

Und ihr geht schnell, denn hinter euch ist die Stadt, und in der Stadt ist einer mit dem Gesicht eines Königs, der inzwischen weiß, dass eure Zelle leer ist.

PROBE **Wahrnehmung** (Attribut, Wasser) oder **Orientieren** (Talent, Feuer), ein Spielender für die Gruppe. Misserfolg: Die Spielenden folgen eine Weile Dingen, die aussehen wie Wege und keine sind; das kostet nur Zeit, am grauen Stamm finden sie den Pfad wieder.

PROBE **Rennen** (Talent, Erde), jeder Spielende einzeln. Misserfolg: Sturz im Farn, wie unten; er kostet nur Zeit, keinen Schaden.

NACH WÜRFELPROBE · RENNEN MISSLUNGEN

Der Boden ist nicht euer Freund. Eine Wurzel, die ihr nicht gesehen habt, und einer von euch liegt im Farn, mit dem Schild unter sich und dem Schwert eine Armlänge weg, und die Rippen sagen, was sie davon halten. Ein Atemzug, zwei. Nichts kommt. Ihr geht weiter, nicht mehr rennend.

6 Aldarións Ring.

> *Dann der Kreis. Die Steine stehen zwischen den Wurzeln, wie ihr sie verlassen habt, grau, bemoost, und in der Mitte das Gras, in dem Eilwen lag, und darüber, hoch zwischen den Kronen, wo das Licht am dichtesten ist, könnt ihr nicht sehen, ob da ein Stern ist, der vorher nicht war. Ihr geht in die Mitte. Der Nächste von euch nimmt den Ring aus der Weste, und er ist nur ein Ring, Silber, kalt, und er kniet hin und legt ihn auf die Erde, zwischen die Grashalme, und nimmt die Hand weg.*
>
> *Nichts. Dann etwas. Der Boden unter dem Ring beginnt zu glimmen, so wie er unter Gwyls Händen geglommen hat, nur dass es keine Hände gibt, nur den Reif aus Silber, und das Glimmen zieht einen Kreis, und der Kreis wird Licht, golden, ruhig, wie ein Teich, der den Sonnenuntergang festhält. Ihr nehmt Schilde und Schwerter und tretet hinein.*
>
> *Goldenes Licht webt sich um euch, und der Wald beginnt zu verblassen: die Wurzeln, die Steine, die hohen Stämme. Für einen zeitlosen Moment schwebt ihr zwischen den Welten.*

WERT — Verzauberung 14 auf 16 durch die Rückkehr durch Aldarións Zauberkreis. Schwelle ansagen: Zauberei ist jetzt möglich (Akt 3 · Szene 1). Wer beim Bankett nichts gegessen hat, kommt auf 14 und kann in Akt 3 nicht zaubern. Erinnerung 18.

7 Llanebin.

> *Und als ihr auf der anderen Seite ankommt, ist die Luft dünn und schneidet in der Nase. Kein Honig darin, kein Harz, nur nasses Gras und Wolle und, von weit her, Torfrauch. Über euch ein Himmel, der grau ist und weiß und an einer Stelle gelb, wo die Sonne hinter den Wolken steht, tief, schon tief, und das Licht ist flach und müde und hat keine Farbe, die bleibt. Ihr steht zwischen Steinen auf einer Hochwiese, und das Gras ist nass, und der Wind kommt von Westen und ist kalt, und unten im Tal glänzt der Bach, und am Bach drängen sich weiße Mauern unter dunklen Dächern, und aus den Schornsteinen steigt Rauch. Llanebin. Es ist Nachmittag, später Nachmittag, und ihr habt nicht gewusst, wie laut die Stille drüben war, bis sie weg ist.*

WERT — 5 EP für jeden Spielenden für die Rückkehr durch Aldarións Zauberkreis (Fortschritt). Akt 2 ist damit auf 30 EP, zusammen 50.

LEITUNG — Hier endet Akt 2. Pause und Stufenaufstieg auf Stufe 3: volle Vitalität, die Wunden sind erzählerisch so weit verheilt, dass sie nicht mehr behindern.

KAMPF 3



SKELETT DER ALTEN WACHE

ANZAHL	ANGRIFF	ABWEHR
4	10	9 *entfällt bei einem Spielenden*

VITALITÄT	RÜSTUNG	SCHADEN
8	2	1W6

Scherge, Schwert der alten Wache. Die Schilde sind morsch und halten nichts mehr ab. Gefallene Skelette zerfallen zu Knochenhaufen.

ÜBERZAHL	Je Skelett über der Zahl der Spielenden 1 weniger auf den Angriff: gegen einen Spielenden Angriff 7, gegen zwei 8, gegen drei 9.
WAFFEN DER SPIELENDEN	Schwert der Wache 1W6+1. Schild der Wache: Parieren um 1 erleichtert. Abwehr: Parieren mit dem Schild, sonst Ausweichen.
ZIEL	Durchbrechen in den Gang hinter den Skeletten; nicht alle müssen fallen.
ENDE	Wenn die Spielenden in den Gang fliehen oder alle Skelette gefallen sind. Wird es kritisch, verfehlen die Skelette hinter dem Meisterschirm; wer auf 0 fällt, steht danach mit 1 Vitalität auf (Hausregel 3).
EP	Jeder Spielende erhält 3 EP für den Kampf (schwerer Kampf).

AKT 3 · SZENE 1

WIEDER ZURÜCK

Die Hochwiese, der Pfad hinter der Kapelle, der Markttag, Rhians Frage und die Glockenblume

INHALT Die Spielenden stehen wieder im Steinkreis über Llanebin; Aldarións Ring ist fort. Sie entscheiden, was mit Schwert und Schild geschieht, und gehen hinunter in die Stadt, in der Markttag ist. Auf dem Markt treffen sie Rhian. Ihre beiläufige Frage, was sie die ganze Woche getrieben haben, lässt sie begreifen, dass hier eine Woche vergangen ist und heute Abend die Tagundnachtgleiche ist. Sie geben Rhian Leonards goldene Glockenblume und seine Botschaft, und Rhian geht nach Hause.

ORT	Der Steinkreis über Llanebin, der Pfad durch die Weiden hinter der Kapelle und der Markt auf dem Platz vor der alten Steinbrücke.
ZEIT	Sieben Tage nach der Beerdigung, am Tag der Tagundnachtgleiche, später Nachmittag.
EINSTIEG	Aus Akt 2 · Szene 5: Ankunft auf der Hochwiese über Llanebin.
FORTFÜHRUNG	Akt 3 · Szene 2, Gwyls Verschwinden: zu Gwyls Laden.

VORLESETEXT

AUFTAKT

> *Der Wind kommt von Westen über die Hochwiese und fährt euch in die fremden Hemden. Das Gras steht nass und schwer zwischen den alten Steinen, Butterblumen und ein paar späte Glockenblumen ducken sich darin, und das Moos auf den grauen Rücken der Steine leuchtet gelbgrün, als hätte es das bisschen Licht für sich behalten. Am Rand der Wiese lehnt der verwitterte Wegweiser, schief wie immer, seine Schrift längst vom Regen gefressen. Dahinter fällt das Land ins Tal, in den Tannen hängen Nebelfetzen, und weit unten liegt der Bach wie ein heller Faden, an dem sich Llanebin festhält: weiße Mauern, dunkle Schieferdächer, Rauch aus den Schornsteinen. Über den Hügeln drückt sich die Sonne tief durch einen Riss in den Wolken.*

IM ANSCHLUSS

> *Das Dickicht am Waldrand, aus dem die beiden Jäger getreten sind, ist still. Keine Kapuze, kein Lauf, kein Knacken. Nur ein Rabe, der irgendwo hinter den Tannen etwas zu sagen hat. Unten im Tal geht in einem Fenster das erste Licht an.*

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Spielenden glauben, es sei der Tag nach der Beerdigung und ihnen blieben noch sechs Tage. In Llanebin ist eine Woche vergangen, und heute Abend gleichen sich Tag und Nacht. Die Carolls sind noch nicht am Steinkreis; sie ziehen erst zur Dämmerung auf.

Zwei Seiten: Llanebin links und rechts vom Bach, eine Nacht drüben und eine Woche hier. Ariánmor gehört das Silber, Llanebin das Gold, Gwyls Nuggets und Leonards goldene Glockenblume. Die Spielleitung setzt solche Details, spricht sie aber nicht aus.

Zauberei: Mit Verzauberung 16 können die Spielenden ab jetzt zaubern (Buch 1, 8.6). Möglich sind Novizenzauber; ein Zauber verlangt je eine Probe auf die drei Attribute seines Elements, jede um 1 erschwert, und kostet 1 Erinnerung. Höchstens ein Zauber pro Szene und drei pro Tag, nicht bei Erinnerung unter 5. Wer beim Bankett nichts gegessen hat, steht bei Verzauberung 14 und kann nicht zaubern.

SCHRITTE

1. Aldarións Ring.

   > *Der Ring ist fort. Wo er im Gras lag, ist nichts mehr, nur ein paar Halme, die sich langsam wieder aufrichten. Der letzte, hat er gesagt. Einer von euch greift zur Westentasche, und seine Finger stoßen an das kleine Lederbündel, an die Form darunter, die er noch nicht kennt.*

   WENN SPIELENDE IM VERLIES VERWUNDET WURDEN

   > *Die Schnitte vom Verlies ziehen nur noch, wenn ihr euch zu schnell dreht.*

IN JEDEM FALL

Schwert und Schild sind schwer auf eine ehrliche Art, Stahl und Holz und Gold, das zur Hälfte frisch glänzt und zur anderen Hälfte stumpf und alt ist. Hier, im grauen Licht von Wales, sehen sie aus wie etwas, das man in einer Vitrine erwartet und nicht an euren Armen.

LEITUNG Aldarións Ring ist im Zauberkreis aufgegangen.

2 Schwert und Schild.

LEITUNG Ob die Spielenden Schwert und Schild mit in die Stadt nehmen oder verstecken, entscheiden sie selbst. Tragen sie die Waffen offen, sehen Rhian, Gareth und die Leute in der Stadt sie seltsam an.

Der Pfad hinunter ist derselbe, auf dem ihr den Karren hinaufgezogen habt, nur dass ihr ihn diesmal mit Schilden am Arm geht. Zwischen den Tannen ist die Luft kühl und riecht nach Harz und nassem Holz, die Nebelfetzen hängen tief, und unter euren Stiefeln schmatzt der Boden. Dann öffnet sich der Wald zu den Weiden, die Schafe heben die Köpfe und sehen euch nach, und unten taucht der kleine Glockengiebel der Kapelle auf, dahinter die Eiche über der Friedhofsmauer.

WENN DIE SPIELENDEN DIE WAFFEN VERSTECKEN

Kurz vor dem letzten Gatter, wo der Pfad zwischen zwei Hecken aus Weißdorn und Brombeeren in die Gasse hinter der Kapelle läuft, steht ein dichter Ginsterbusch an der Böschung. Ihr schiebt die Schilde flach unter die Zweige, die Schwerter daneben, zieht das tote Laub darüber, bis nichts mehr glänzt. Als ihr euch aufrichtet, fühlen sich eure Arme leicht an, beinahe nackt.

LEITUNG Die Waffen aus dem Ginster holen die Spielenden auf dem Weg zum Steinkreis wieder hervor (Akt 3 · Szene 5).

3 Markttag.

Dann seid ihr in der Stadt, und sie ist lauter, als ihr sie kennt. Unten am Bach, wo die Gasse auf den Platz vor der alten Steinbrücke führt, stehen Stände dicht an dicht unter grauen Planen. Körbe mit Äpfeln, Wolle in Bündeln, Käselaibe auf Brettern, ein Mann, der Hühner in einem Lattenkäfig anpreist, Frauen mit Kopftüchern und Kindern an der Hand. Es riecht nach nassem Stroh, nach Torfrauch und nach frischem Brot. Llanebin hat Markttag, und offenbar hat ganz Llanebin beschlossen, dass heute ein guter Tag dafür ist, bevor das Licht ganz weg ist.

Zwischen den Ständen leuchtet etwas Rotes. Ein langer Zopf über einem grünen Kleid, braune Handschuhe, ein Korb am Arm, in dem schon ein Laib Brot und ein Bund Lauch liegen. Rhian Caroll steht an einem Stand mit Wollknäueln und wendet eines in der Hand, als könne sie sich nicht entscheiden. Dann hebt sie den Kopf, als hätte sie gespürt, dass jemand sie ansieht, und ihr Blick findet euch über die Planen hinweg. Er bleibt an euch hängen. An den fremden Westen, an den Hemden, die euch nicht gehören. Sie legt das Knäuel zurück.

Sie ruft eure Namen, nicht laut, und kommt schon zwischen den Leuten auf euch zu.

In einer eurer Westentaschen liegt das kleine Lederbündel.

4 Rhians Frage.

Ihr geht ihr entgegen, zwischen dem Käsestand und dem Hühnerkäfig hindurch, und ihr trefft euch mitten auf dem Platz, wo die Planen eine Gasse lassen. Aus der Nähe sieht Rhian müde aus, die Augen nicht mehr verweint, aber so, als hätte sie in den letzten Nächten nicht viel geschlafen. Ihr Blick geht einmal über euch, über die Westen, die Hemden, den Dreck an euren Stiefeln, und bleibt einen Moment länger an den Westen hängen, als nötig wäre. Sie sagt nichts dazu.

Sie nennt eure Namen, einen nach dem anderen, und ein kleines, schiefes Lächeln kommt dazu. „Ich hab schon gedacht, ihr seid wieder in der Fremde und habt vergessen, uns Bescheid zu sagen." Sie verlagert den Korb auf den anderen Arm. „Was habt ihr denn die ganze Woche getrieben, seit der Beerdigung? Keiner hat euch gesehen. Nicht im Inn, nicht hier, nirgends."

Sie sagt es leichthin, wie man eben so fragt, wenn man jemanden auf dem Markt trifft, und wartet auf eine Antwort, die nach Wanderungen in den Hügeln klingt oder nach einem Besuch bei Verwandten.

Hinter ihr ruft der Mann mit den Hühnern seinen Preis aus, ein Kind lacht, irgendwo klappert ein Eimer. Die Sonne steht schon tief über den westlichen Hügeln, und das Licht auf dem Platz wird dünn und golden.

Eine Woche, hat sie gesagt.

LEITUNG Rhian fragt beiläufig, nicht als Enthüllung. Die Spielleitung sagt die Woche nicht an; die Spielenden sollen selbst begreifen, dass sie vergangen ist. Kommt niemand darauf, nennt Rhian auf Nachfrage den Tag.

5 Tagundnachtgleiche.

WENN DIE SPIELENDEN AUSWEICHEN UND NACH DEM TAG FRAGEN

Was ihr sagt, ist irgendetwas von Wegen in den Hügeln, und es klingt dünn, noch während ihr es sagt. Denn das Wort hängt euch nach. Eine Woche. Ihr fragt, beinahe gegen euren Willen, welcher Tag heute ist, und Rhian sieht euch an, als hättet ihr nach dem Namen des Bachs gefragt.

IN JEDEM FALL

„Na, Tagundnachtgleiche", sagt sie. „Heute Abend sind Tag und Nacht gleich lang. Ist euch nicht gut?"

Der Markt um euch herum geht weiter, die Hühner, der Eimer, das Kind. Nur ihr steht einen Atemzug lang woanders, in einer Nacht und einem Tag, die hier sieben gewesen sind, und das Licht über den westlichen Hügeln ist auf einmal kein gewöhnliches Abendlicht mehr, sondern eine Frist.

WERT 5 EP für jeden Spielenden für die verlorene Woche (Fortschritt).

6 Leonards Botschaft.

Dann greift einer von euch in die Weste. Ihr nehmt Rhian beim Arm und zieht sie zwei Schritte aus dem Gedränge, an die Mauer unter einer Plane, wo niemand zuhört. Und ihr sagt es ihr, so wie er es euch aufgetragen hat. Dass Leonard lebt. Dass der Berg ihn nicht behalten hat, dass er schwer verletzt bis zum Steinkreis gekrochen ist und dass dort welche waren, die ihn mitgenommen und geheilt haben. Dass er jung ist und gesund. Dass er sie nicht vergessen hat. Dass er sie liebt, so wie vorher. Und dass er nicht zurückkommen kann. Ihr sagt es genau so, nicht schöner.

Rhian rührt sich nicht. Der Korb hängt an ihrem Arm, als gehöre er jemand anderem. Ihr legt ihr das kleine Lederbündel in die behandschuhte Hand, und sie sieht es lange an, bevor sie es aufschlägt.

LEITUNG Die Spielenden sagen es mit eigenen Worten; der Kern ist Leonards Auftrag aus dem Kerker (Akt 2 · Szene 4, Schritt 8).

7 Rhians Glockenblume.

Darin liegt eine Glockenblume aus Gold. Nicht größer als ihr kleiner Finger, ein zarter, gebogener Stiel, zwei schmale Blätter mit feinen Adern, eine Knospe, die noch geschlossen ist, und die Blüte selbst, die nickt, wie sie es am Hang über der Stadt tun, das Gold fein gehämmert, sodass es das letzte Licht in kleinen Wellen zurückwirft. Rhian hält den Atem an. Dann zieht sie den rechten Handschuh aus, mit den Zähnen, und berührt die Blüte mit der bloßen Fingerspitze, als könnte sie zerbrechen.

„Das ist seine Arbeit", sagt sie leise. „So macht er die Ränder. Immer ein bisschen zu fein, sagt Mister Lloyd." Sie lacht ein wenig. „Ich hab ihm Blumen gebracht. Jeden zweiten Tag. Und die sind mir unter den Händen verwelkt, da oben vor den Steinen." Sie schließt die Finger um die goldene Blume. „Und die hier welkt nicht."

LEITUNG Wer in Leonards Zuhause Lloyds Zettel gefunden hat, hört in Rhians Satz über die Ränder ein Echo (Akt 1 · Szene 2).

8 Rhian geht.

> *Eine Weile sagt sie nichts. Dann sieht sie hinauf zum Hang, dorthin, wo hinter den Tannen die Steine stehen. „Die haben ihn gerettet“, sagt sie, mehr zu sich als zu euch. „Ausgerechnet die. Ich hab immer gedacht, die nehmen nur.“ Sie wischt sich mit dem Handrücken über die Augen, schnell, wütend auf die eigenen Tränen. „Danke. Dass ihr es mir gebracht habt. Dass ihr es mir so gesagt habt und nicht anders.“*
>
> *Sie wickelt die Blume wieder ins Leder und steckt sie vorn in ihr Kleid, an die Brust, nicht in den Korb. Dann nickt sie euch zu, einmal, und geht, quer über den Platz, die Gasse hinauf zu den Häusern, ohne sich umzusehen.*

LEITUNG Dass Feenwesen Leonard gerettet haben, löst Rhians Abneigung gegen sie.

ABWEICHUNG Sehen die Spielenden die Feenjäger zum Steinkreis aufbrechen und gehen gleich zum Anwesen, entfällt Akt 3 · Szene 2; Gareth stößt erst am Steinkreis dazu.

WERT 5 EP für jeden Spielenden für Glockenblume und Botschaft (Fortschritt).

FIGUREN IN DER SZENE

RHIAN CAROLL

SZENE Müde, beim Einkaufen auf dem Markt; fragt leichthin, wo die Spielenden die Woche über waren. Erfährt, dass Leonard lebt und nicht zurückkommen kann, nimmt die Glockenblume an sich und geht nach Hause.

AKT 3 · SZENE 2

GWYLS VERSCHWINDEN

Der aufgebrochene Laden, die Eisenkugel, Gareth am Tatort und die Goldspur

INHALT Gwyls Laden ist aufgebrochen, Gwyl ist fort. Die Spielenden finden eine Eisenkugel in der Holzpaneele und einen Goldnugget unter der Werkbank. Constable Gareth Morgan kommt an den Tatort und will wissen, wo sie die Woche über waren. Draußen liegt ein zweiter Nugget; die Spur führt über die Brücke zum Anwesen der Carolls.

ORT	Lloyds aufgebrochene Goldschmiede und die Gasse davor.
ZEIT	Tag der Tagundnachtgleiche, später Nachmittag bis Abenddämmerung.
EINSTIEG	Aus Akt 3 · Szene 1: Rhian geht, die Spielenden gehen zu Gwyls Laden.
FORTFÜHRUNG	Akt 3 · Szene 3, Das Museum: der Goldspur nach über die Brücke zum Anwesen der Carolls.

VORLESETEXT

AUFTAKT

> *Ihr bleibt nicht stehen. Gwyl muss es wissen, jetzt, nicht morgen. Der Laden liegt ein Stück den Bach hinunter, ein schmales Haus mit tiefem Fenster und der kleinen goldenen Waage über der Tür. Als ihr um die Ecke biegt, seht ihr schon von weitem, dass hinter dem Fenster kein Licht brennt. Und dass die Tür nicht geschlossen ist. Sie hängt schief in den Angeln, das Holz am Schloss hell und gesplittert.*

IM ANSCHLUSS

> *Die Tür gibt nach, als ihr dagegen drückt, und knarrt in der verbogenen Angel. Drinnen ist es dämmrig. Die Öllampen hängen kalt von der Decke, und das letzte Licht des Tages fällt durch das tiefe Fenster auf den Läufer, der verrutscht und an einer Ecke umgeschlagen ist, als wäre jemand darüber gezerrt worden. Ein Hocker liegt auf der Seite.*

Auf der Werkbank hinten, wo damals Eilwen lag, sind die Werkzeuge vom Brett gefegt, Zangen und Feilen auf dem Boden verstreut, die Lupenlampe hängt schief an ihrem Arm. Die Scheibe einer der Vitrinen hat einen Sprung, der sich quer über das Glas zieht. Dahinter liegen noch die Taschenuhren, die Ketten, die kleinen Goldbarren in ihrer Reihe. Wer hier war, wollte kein Gold. Hinten steht die schmale Tür zur Kellertreppe offen, ein schwarzer Spalt, aus dem kalte Luft heraufkommt.

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Am Morgen der Tagundnachtgleiche haben die Carolls Gwyl in Morgaéls Auftrag aus seinem Laden geholt, damit er am Abend den Zauberkreis nicht schließen kann; den Auftrag brachte ihnen ein Goblin durch Morgaéls Zauberkreis. Geschwächt von seiner Flucht vom Hof konnte er sich nicht wehren. Sie wollten nur ihn, nicht sein Gold; sie sperren ihn in ihren Keller.

Geistesgegenwärtig hat Gwyl einen Beutel Goldnuggets gegriffen und unterwegs eine Spur gelegt, vom Laden bis zur Kellertür der Carolls. Wer nach der Beerdigung einen Nugget gefunden hat (Akt 1 · Szene 2), erkennt Gwyls Gold.

SCHRITTE

1 Eisenkugel und Nugget.

Ihr lasst den Blick wandern, langsam.

PROBE **Wahrnehmung** (Attribut, Wasser), jeder Spielende einzeln. Erfolg: Eisenkugel in der Paneele und Nugget unter der Werkbank. Misserfolg: Beides bleibt unentdeckt; die Spur beginnt draußen auf der Gasse (Schritt 4).

NACH WÜRFELPROBE · WAHRNEHMUNG GELUNGEN

In der Holzpaneele neben dem Regal mit den Fläschchen, etwa in Brusthöhe, ist ein kleines, dunkles Loch, und als einer von euch mit dem Fingernagel daran kratzt, glänzt darin etwas Graues, Rundes. Eine Kugel. Kein Blei, es ist matter, rauer. Eisen. Wie die, die in Eilwens Seite gesteckt hat.

Und als ihr euch bückt, liegt unter der Werkbank, halb hinter einem Stuhlbein, ein Klumpen, der das Licht anders zurückwirft als das Holz. Ein Nugget, roh, rau, so groß wie ein Daumennagel.

WENN DIE SPIELENDEN SCHON EINEN NUGGET BESITZEN

Ihr kennt das Gewicht, bevor ihr ihn aufhebt. Es ist dasselbe Gold, das ihr nach der Beerdigung gefunden habt. Gwyls Gold.

2 Gareth.

Hinter euch knarrt die Tür noch einmal, und Schritte kommen über die Schwelle, nicht eilig, schwere Stiefel. „Erst der Gehilfe“, sagt eine Stimme, dünner, als ihr sie aus der Schule kennt, aber dieselbe, „jetzt der Meister.“

Als ihr euch umdreht, steht Gareth Morgan in der Tür, den Melonenhut auf dem Kopf, den langen grünen Mantel offen, das Notizbuch schon in der Hand. Er sieht euch an. Er sieht euch lange an, und der Bleistift bleibt über dem Papier stehen.

Er sieht euch der Reihe nach an, langsam. „Eine Woche lang fragt Alan jeden, ob er seine Gäste gesehen hat. Eure Zimmer sind bezahlt, eure Koffer stehen drin, und ihr seid weg. Und jetzt steht ihr hier, in Lloyds Laden, an dem Morgen, an dem jemand ihm die Tür eingetreten hat.“ Er tritt einen Schritt herein und lässt die Tür hinter sich angelehnt. „Ich glaube, ihr erzählt mir jetzt was.“

WENN DIE SPIELENDEN DEN NUGGET GEFUNDEN HABEN

Einer von euch hält den Nugget in der Faust.

3 Gareth fragt.

PROBE **Rhetorik** (Attribut, Luft), wenn die Spielenden Gareth belügen, für den Spielenden, der redet. Erfolg: Gareth glaubt ihnen für den Moment und fragt nicht weiter nach. Misserfolg: unten.

NACH WÜRFELPROBE · RHETORIK MISSLUNGEN

Gareth hört euch zu, ohne zu unterbrechen. Er schreibt nichts auf. Das ist das Erste, was euch auffällt. Der Bleistift bleibt über dem Papier, und seine Augen gehen von euren Gesichtern zu den fremden Westen, zu euren Stiefeln, an denen noch nasser Waldboden klebt, und wieder zurück.

LEITUNG Gareth wiederholt die Ausrede der Spielenden in wenigen Worten, etwa „Fieber. Bei Verwandten.“

Er nickt langsam, so wie man einem Kind zunickt, das einem erklärt, warum die Fensterscheibe kaputt ist. „Ihr habt blendend ausgesehen auf der Beerdigung, schmaler, aber blendend. Und jetzt seht ihr aus wie welche, die eine Woche im Wald geschlafen haben.“ Er klappt das Notizbuch zu, den Finger als Lesezeichen darin. „Gut. Lassen wir das für den Moment.“

IN JEDEM FALL

Er sieht sich im Laden um, den umgekippten Hocker, die Werkzeuge auf dem Boden, den Sprung in der Vitrine. „Wo er ist, weiß ich nicht. Heute in aller Frühe hat jemand drüben Lärm gehört, Stimmen, und dann nichts mehr. Als ich kam, stand die Tür so, wie ihr sie gesehen habt. Kein Lloyd. Nichts gestohlen, soweit ich sehe, und das ist das Komische an der Sache. Wer bricht bei einem Goldschmied ein und lässt das Gold liegen?“ Er schiebt mit der Stiefelspitze eine Feile zur Seite. „Erst verschwindet sein Gehilfe im Berg, und jetzt verschwindet er selbst aus seinem Laden. Und dazwischen verschwindet ihr.“ Er hebt den Blick. „Ich glaube nicht an so viel Zufall. Das hab ich noch nie getan.“

WENN DIE SPIELENDEN KUGEL UND NUGGET GEFUNDEN HABEN

Draußen auf der Gasse wird es dunkler. Die Eisenkugel steckt in der Paneele hinter euch, eine Handbreit neben Gareths Schulter, und er hat sie nicht gesehen. Der Nugget wiegt in der Faust.

LEITUNG Was die Spielenden Gareth zeigen, entscheiden sie selbst. Er lässt sie gehen; nehmen sie ihn offen mit, entfällt der Abschied in Schritt 4.

4 Die Goldspur.

Gareth lässt euch gehen. Er tritt sogar einen halben Schritt zur Seite, damit ihr an ihm vorbei durch die schiefe Tür kommt, aber er sagt nichts mehr, kein Bis morgen. Als ihr auf der Schwelle seid, hört ihr hinter euch, wie er das Notizbuch wieder aufschlägt.

Die Gasse ist leer. Vom Markt her kommen noch Stimmen, gedämpft, das Klappern von Brettern, die zusammengelegt werden. Das Licht ist jetzt flach und gelb, es kriecht nur noch die oberen Hälften der weißen Mauern hinauf und lässt die Schieferdächer schwarz. Ihr bleibt stehen und seht auf das Pflaster vor dem Laden, auf die Pfützen zwischen den Steinen, auf die Rinne, die zum Bach hinunterläuft.

Da. Zehn Schritte weiter, am Rand der Rinne, wo das Wasser einen kleinen Kiesfächer angeschwemmt hat, liegt etwas, das nicht dorthin gehört. Einer von euch geht hin und bückt sich. Ein zweiter Nugget, rau und schwer, genau wie der aus dem Laden. Er liegt nicht in Richtung Inn, nicht in Richtung Kapelle. Er liegt auf dem Weg hinunter zum Bach, zur Brücke, auf die andere Seite.

LEITUNG Haben die Spielenden im Laden nichts gefunden, ist dieser Nugget der erste; „zweiter“ und „genau wie der aus dem Laden“ entfallen.

5 Über die Brücke.

Und als ihr den Blick hebt und dem Weg mit den Augen folgt, über die alte Steinbrücke hinweg, seht ihr drüben am Fuß der Brückenrampe noch einmal etwas aufblinken, ein winziger goldener Punkt im letzten Licht, und dann verliert sich die Straße zwischen den Häusern der Westseite, dorthin, wo sie den Hang hinaufführt, zu den Bäumen und der langen Mauer, hinter der das große Haus der Carolls steht.

Gwyl hat euch eine Spur gelegt.

WENN DIE SPIELENDEN DIE WAFFEN VERSTECKT HABEN

Schwerter und Schilde liegen im Ginster hinter der Kapelle, auf dieser Seite des Bachs, in der anderen Richtung.

LEITUNG Ob die Spielenden der Spur gleich folgen oder zuerst die Waffen holen, entscheiden sie selbst. Gareth folgt ihnen unbemerkt und zeigt sich erst hinter der Kapelle, wenn sie ihn nicht offen mitnehmen; spätestens dort holen sie die Waffen hervor (Akt 3 · Szene 5).

FIGUREN IN DER SZENE

GARETH MORGAN

SZENE Am Tatort in Lloyds Laden; begegnet den Spielenden zum ersten Mal persönlich. Sieht noch keine Feenwesen und glaubt nicht an Zufall. Lässt die Spielenden gehen und folgt ihnen.



AKT 3 · SZENE 3

DAS MUSEUM

Die Goldspur zum Anwesen, der Einbruch, die Halle mit den Vitrinen und die Klinge

INHALT	Die Goldspur führt über die Brücke und den Hang hinauf zum Anwesen der Carolls, dem Museum für keltische Folklore. Das Haus ist dunkel und verschlossen; die Spielenden suchen sich selbst einen Weg hinein. In der Halle stehen die ausgestellten Feenwesen, in der Mitte die Vitrine mit der Klinge, die Henry Caroll tötete. Hinter einer schmalen Tür führen Stufen in den Keller.

ORT	Die Westseite von Llanebin, der Fahrweg den Hang hinauf und das Anwesen der Carolls mit dem Museum für keltische Folklore.
ZEIT	Tag der Tagundnachtgleiche, Abenddämmerung.
EINSTIEG	Aus Akt 3 · Szene 2: der Goldspur nach über die Brücke.
FORTFÜHRUNG	Akt 3 · Szene 4, Der Keller: die Steinstufen hinunter zu Gwyl.

VORLESETEXT

AUFTAKT

Ihr geht. Über das Pflaster hinunter zum Bach, wo das Wasser laut und schnell über die Steine läuft, und auf die alte Brücke, deren Brüstung grün vom Moos ist. Am Fuß der Rampe drüben liegt der nächste Nugget, halb in eine Fuge zwischen zwei Pflastersteinen getreten. Einer von euch steckt ihn zu den anderen.

Auf der Westseite wird die Stadt schnell dünner. Ein paar Häuser noch, ein Hof, ein Hund, der an einer Kette anschlägt und dann still ist, dann hören die Mauern auf, und die Straße wird zu einem Fahrweg aus Schotter, der in Kehren den Hang hinaufsteigt, zwischen Weiden, auf denen das Gras schon grau ist. Gwyls Gold liegt in Abständen am Wegrand, mal am Rand einer Pfütze, mal an einem Zaunpfahl, jedes Mal ein Stück weiter auseinander, als wären ihm die Nuggets ausgegangen und er hätte sparen müssen.

Einmal sucht ihr lange und findet ihn erst unter einem Grasbüschel. Hinter euch sinkt die Sonne in die Hügel. Von irgendwo weit drüben, von der anderen Seite des Tals, dort, wo die Tannen zum Steinkreis hinaufsteigen, glaubt ihr für einen Moment Hunde bellen zu hören. Dann trägt der Wind es fort.

IM ANSCHLUSS

Oben, wo der Wald beginnt, läuft eine lange Mauer aus grauem Bruchstein am Weg entlang, efeubewachsen und hoch genug, dass man nicht darüber sieht. Dann ein Tor. Zwei steinerne Pfeiler mit moosigen Kappen, auf jedem eine schmiedeeiserne Laterne, in der niemand ein Licht angezündet hat. Am linken Pfeiler eine dunkle Tafel, auf der ihr in der Dämmerung gerade noch die Buchstaben lesen könnt: Museum für keltische Folklore. Das Gittertor steht einen Spalt offen. Und davor, im Kies, genau zwischen den Torflügeln, liegt der letzte Nugget, den ihr auf diesem Weg findet.

Hinter dem Tor schwingt die Auffahrt in einem Bogen auf das Haus zu. Es ist groß, größer, als ihr es aus eurer Kindheit in Erinnerung habt, als ihr hier nur bis an die Mauer zu gehen gewagt habt. Graue Steinfassade, spitze Giebel, Erker, eine Reihe hoher Schornsteine gegen den dunkler werdenden Himmel, wilder Wein und Efeu, der an den Mauern hochklettert und in den Ecken schon rot wird. Rechts schließt sich ein gläserner Wintergarten an, ein Gewächshaus mit gewölbtem Dach, dessen Scheiben das letzte Licht spiegeln. Vor dem Haupteingang führen breite Stufen zu einer schweren Tür hinauf. In den meisten Fenstern ist es dunkel. Nur oben, in einem einzigen Fenster unter dem Dach, brennt ein schwaches Licht. Kein Laut kommt aus dem Haus, kein Hund, keine Stimme.

Die Haustür ist verschlossen, das seht ihr, ohne es zu versuchen; der Messingriegel glänzt unter dem Klopfer.

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Feenjäger sind mit ihren Hunden und Gewehren zum Steinkreis aufgebrochen. Das Anwesen ist leer, und es kommt zu keinem Kampf. Nur Margaret, Llywelyns Frau, schläft irgendwo im großen Haus und bekommt vom Einbruch nichts mit; sie hat in die Familie eingeheiratet und sieht keine Feenwesen.

Gwyl hatte im Haus kaum noch Nuggets. Es liegt nur noch einer, auf der obersten Stufe hinter der Kellertür.

SCHRITTE

1 Der Einbruch.

LEITUNG Die Spielenden suchen sich selbst einen Weg ins Haus: ein Fenster, der Wintergarten, die Hintertür oder ein Kellerschacht. Die Probe richtet sich nach ihrer Idee.

PROBE **Klettern** (Talent, Erde), **Fingerfertigkeit** (Attribut, Erde) oder **Körperkraft** (Attribut, Erde), für den Spielenden, der es versucht. Erfolg: Die Spielenden sind drinnen. Misserfolg: Es kostet Zeit, sie kommen trotzdem hinein.

WENN DIE SPIELENDEN DEN WINTERGARTEN NEHMEN

Die Glastür an der Seite hat einen einfachen Riegel innen, und zwischen Rahmen und Flügel ist ein Spalt, weil das Holz sich in all den nassen Jahren verzogen hat. Einer von euch schiebt den flachsten der Nuggets hinein, den mit der scharfen Kante, tastet nach dem Riegel und hebt ihn an, langsam, damit er nicht zurückfällt. Der Riegel gibt nach mit einem leisen Klacken, und die Tür schwingt auf.

Drinnen ist die Luft feucht und warm und riecht nach Erde und nach etwas Schwerem, Süßem. Palmen in Kübeln, Farne, ein Orangenbäumchen, dessen Blätter im Dämmerlicht glänzen. Eure Schritte machen auf den Fliesen kaum ein Geräusch. Am Ende des Wintergartens führt eine Flügeltür ins Haus, nicht verschlossen, und dahinter ein Gang mit dunkler Vertäfelung, ein Teppich, ein paar Gemälde von Hunden und Hirschen, die ihr in der Dunkelheit nur ahnt. Der Gang öffnet sich nach wenigen Schritten in einen hohen Raum, und ihr bleibt stehen.

2 Die Halle.

Die Halle ist lang und still, und nur eine einzige Öllampe brennt darin, niedrig gedreht, auf einem Sockel in der Mitte. Zu beiden Seiten stehen hohe Vitrinen aus dunklem Holz an den Wänden, Glas über Glas, und in ihnen schimmert es. Flügel, irisierend wie die einer Libelle, nur so groß wie eine Hand, aufgespannt und mit Nadeln festgesteckt. Eine kleine Gestalt mit spitzen Ohren und einer Haut wie Rinde, aufrecht in einem hohen Glas mit bernsteinfarbener Flüssigkeit, die Augen geschlossen. Eine winzige geflügelte Figur, aufgespießt wie ein Schmetterling auf einem Brett. Getrocknete Blumen, die noch immer schwach von innen leuchten. Ein Umhang aus Blättern, der an einem Gestell hängt. Federn, die ein Licht zurückwerfen, das nicht da ist. An jeder Vitrine ein kleines weißes Schild in sauberer Handschrift.

Für die Leute aus der Stadt, die sonntags hierherkommen, sind das Präparate, Kuriositäten, gut gemachte Fälschungen. Ihr seht sie anders. Ihr seht sie so, wie ihr Gwyl seht und wie ihr Eilwen gesehen habt. Das sind keine Puppen. Das waren welche, die hier gestorben sind, in dieser Welt, wo das Licht im Leib bleibt und erlischt, und niemand hat sie rechtzeitig hinübergebracht. Es ist sehr still in der Halle, und es ist eine schlechte Stille.

3 Die Vitrine.

In der Mitte, genau in der Achse des Raums, steht eine einzelne Vitrine auf einem hohen Sockel aus dunklem Holz, höher und feiner gearbeitet als alle anderen, und die Lampe daneben macht sie zum hellsten Punkt im Raum. Darin, aufrecht und ein wenig schräg gegen verblichenen grünen Samt gelehnt, steht ein langes Schwert. Am Sockel darunter glänzt ein kleines Schild aus Messing. Ganz hinten, neben einer Holztreppe, die ins Dunkel hinaufführt, steht eine schmale Tür einen Spalt offen, und dahinter gehen Steinstufen hinunter.

Ihr tretet an die Vitrine. Das Glas ist sauber, kein Staub darauf, jemand putzt es oft. Hinter der Scheibe steht das Schwert, lang und schlank, die Klinge grünlich wie alter Stahl, der lange im Regen gelegen hat, fleckig, an der Schneide mit kleinen Scharten. Eine schmale, sternförmige Parierstange mit spitzen Enden, der Griff mit dunklem, abgegriffenem Leder umwickelt, ein runder Knauf. Das Gold daran ist stumpf und alt.

PROBE **Wahrnehmung** (Attribut, Wasser), jeder Spielende einzeln. Erfolg: Die Klinge gleicht den Schwertern aus Leonards Schmiede. Misserfolg: Es bleibt eine alte Klinge; das Messingschild lesen die Spielenden in jedem Fall (Schritt 4).



NACH WÜRFELPROBE · WAHRNEHMUNG GELUNGEN

Ihr kennt dieses Schwert. Nicht dieses eine, aber seine Form.

WENN DIE SPIELENDEN DIE WAFFEN VERSTECKT HABEN

Ihr habt es vor einer Stunde unter einen Ginsterbusch geschoben.

IN JEDEM FALL

Dieselbe Klinge, dieselbe Parierstange, derselbe Knauf, nur dass an euren das Gold zur Hälfte frisch glänzt, weil Leonard es neu aufgelegt hat, und an diesem nicht. Und die Skelette im Verlies haben es getragen. Das ist ein Schwert der Wache von Ariánmor.

WERT Bonus 2 EP für jeden Spielenden für das Erkennen der Klinge als Schwert der Wache von Ariánmor.

4 Das Messingschild.

Am Sockel, unter dem Glas, das Messingschild, die Buchstaben sauber in Antiqua graviert, dunkel in den Furchen, das Messing ringsum matt und ein wenig angelaufen:

Klinge eines Elfenritters.
Zurückgelassen am Steinkreis über Llanebin.
Mit ihr wurde erschlagen
Henry Caroll.
Sohn, Vater, Jäger.

Henry Caroll. Ihr erinnert euch an den Namen nur dunkel, aus der Zeit, als ihr noch hier gewohnt habt, ein Mann, über den die Leute in der Stadt irgendwann nicht mehr sprachen. Rhians Vater. Ein Ritter von Ariánmor hat ihn getötet, am selben Steinkreis, an dem ihr heute Nachmittag aus dem Licht getreten seid.

5 Die Kellertür.

Ihr lasst das Schild hinter euch und geht zur schmalen Tür neben der Treppe. Auf der obersten Steinstufe, gleich hinter der Schwelle, liegt noch ein Nugget, der letzte, klein und unscheinbar, als hätte jemand im Vorbeigehen die Hand geöffnet. Die Stufen führen steil hinunter, ausgetreten und feucht, und es wird kühler mit jedem Schritt.

WERT 2 EP für jeden Spielenden für den Einbruch ins Anwesen.

AKT 3 · SZENE 4

DER KELLER

Gwyl hinter Eisen, der Schlüssel, was er hörte, und die Waffen der Feenjäger

INHALT Gwyl sitzt hinter Eisengittern, eine Kette am Knöchel. Die Spielenden befreien ihn und erzählen, was drüben geschah; er erfährt, dass Leonard lebt, und berichtet, was die Carolls über die Wiedergutmachung sprachen. Unter einer Plane liegen die Waffen der Feenjäger.

ORT	Der Keller der Carolls, ein Ziegelgewölbe mit einer Zelle hinter Eisengittern.
ZEIT	Tag der Tagundnachtgleiche, Abenddämmerung.
EINSTIEG	Aus Akt 3 · Szene 3: die Steinstufen hinter der Kellertür hinunter.
FORTFÜHRUNG	Akt 3 · Szene 5, Wenn Tag und Nacht sich gleichen: mit Gwyl hinaus ins Tal.

VORLESETEXT

AUFTAKT

Unten öffnet sich ein Kellergewölbe aus altem Ziegel. Eine einzelne Laterne hängt an einer Kette von der Decke und gibt gerade genug Licht. An der linken Wand Regale mit aufgerollten Netzen und Seilen, Kisten, Fässer, eiserne Fallen mit gezackten Bügeln. In einer Ecke lehnen lange Gegenstände unter einer Plane. Oben in der Wand ein kleines vergittertes Fenster, durch das der letzte graue Rest des Tages hereinsickert. Und rechts nimmt ein Gitter aus dicken Eisenstäben die ganze Länge des Gewölbes ein, mit einer schweren Tür und einem Schloss so groß wie eine Faust.

IM ANSCHLUSS

Dahinter, auf Stroh, an einer Kette, die von einem Ring in der Wand zu einer Schelle um seinen Knöchel läuft, sitzt Gwyl. Er sitzt mit dem Rücken an der Mauer, die Lederschürze zerrissen, die Brille schief, und er sieht kleiner aus, als ihr ihn je gesehen habt. Die goldenen Augen öffnen sich, als er eure Schritte hört, und finden euch.



FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Carolls haben Gwyl eingesperrt, nicht getötet: Der Kreis soll heute Abend frei sein, der Goldschmied stumm, mehr nicht. Solange er in Eisen liegt, kann Gwyl keine Magie wirken. Den Schlüssel hat ein Feenjäger nach dem Abschließen an den Haken neben der Treppe gehängt; er öffnet Gitter und Kette, eine Probe ist nicht nötig.

Was Gwyl im Keller gehört hat, ist mehr, als Rhian über ihre eigene Familie weiß. Ob die Spielenden es ihr sagen, entscheidet sich erst am Steinkreis.

SCHRITTE

1 Gwyl.

> *Er nennt eure Namen, einen nach dem anderen, und es klingt, als hätte er sie eine Woche lang nicht laut sagen dürfen. „Ihr seid zurück. Ich hab gedacht, ihr bleibt drüben.“ Er hebt die Hand, die Kette klirrt, und zeigt an euch vorbei. „Der Schlüssel. An der Wand, am Haken. Schnell.“*
>
> *Neben der Treppe, an einem Haken in der Ziegelwand, hängt ein großer, rostiger Schlüssel.*

2 Der Schlüssel.

> *Der Schlüssel ist schwer und kalt und rau vom Rost, und er dreht sich im Schloss mit einem Geräusch, als hätte er keine Lust dazu. Die Gittertür schwingt auf. Einer von euch kniet sich ins Stroh, und derselbe Schlüssel passt in die Schelle an Gwyls Knöchel. Als das Eisen aufspringt, zieht Gwyl den Fuß weg, schnell, wie von einer heißen Herdplatte, und die Haut darunter ist rot und wund. Er atmet aus, lang, und für einen Moment seht ihr, wie etwas in seine Augen zurückkehrt, ein goldener Grund, der vorher matt war.*

ABWEICHUNG Ist Eilwens Leib in Akt 1 · Szene 6 zurückgeblieben, liegt er hier im Keller auf einem Präparationstisch, keinen Tag gealtert, aber tot, mit ihm Phiole und Umhang. Gwyl sagt, dass sie Eilwen noch retten müssen: Nur in der Anderswelt kann ihr Licht aufsteigen, auch nicht im offenen Zauberkreis der Menschenwelt. Die Spielenden nehmen sie mit zum Steinkreis; nach dem Kampf nimmt Aldarión sie mit hinüber (Akt 3 · Szene 5).

3 Morgaél.

WENN DIE SPIELENDEN GWYL ERZÄHLEN, WAS DRÜBEN GESCHAH

Während ihr ihm aufhelft, redet ihr. Vom Thron und davon, dass der, der darauf sitzt, nicht Aldarión ist, sondern Morgaél, sein Bruder. Vom Kerker, von Aldarión hinter dem Gitter, das kein Eisen hält, sondern ein Schlüssel, den nur Morgaél trägt. Dass Morgaél heute hinüber will, nach Llanebin, wenn Tag und Nacht sich gleichen. Dass Aldarión euch aufgetragen hat, ihm die Botschaft noch einmal zu bringen: Er muss den Kreis schließen. Und dass hier eine Woche vergangen ist, wo für euch eine Nacht war, und dass heute der Abend ist.

Gwyl hat bei Morgaéls Namen nur genickt, langsam, als hätte er es geahnt und nicht glauben wollen.

4 „Der Junge lebt."

WENN DIE SPIELENDEN IHM VON LEONARD ERZÄHLEN

Und von Leonard. Dass er lebt.

Aber bei Leonard bleibt er stehen. Er hält sich an den Gitterstäben fest, ohne es zu merken, und zieht die Hand weg, als das Eisen ihn beißt.

„Der Junge lebt", sagt er. Seine Stimme bricht nicht, sie wird nur sehr leise. „Ich hab ihn in den Berg geschickt. Es war mein Berg, mein Gold, und ich hab ihn reingeschickt, und dann war da nur noch Geröll. Ich hab jeden Tag da oben gestanden." Er nimmt die schiefe Brille ab und reibt sich die Augen mit dem Handballen. „Und er lebt." Mehr sagt er nicht. Er setzt die Brille wieder auf und ist wieder der alte Mann mit den Goldaugen.

5 Die Carolls.

Dann sieht er zur Treppe hinauf. „Sie haben hier unten geredet, als wär ich ein Möbelstück. Die Männer, heute früh. Ariánmor will ihnen endlich Wiedergutmachung leisten, für Geronwy und für Henry, in elfischem Silber, heute Abend am Kreis. Und ich soll ihr Treffen nicht stören." Er lacht kurz und ohne Freude. „Silber von Ariánmor. Das verspricht kein König den Carolls. Das verspricht nur einer, der etwas anderes von ihnen will."

ABWEICHUNG Ist Gareth offen dabei, hört er Gwyls Bericht mit und weiß nun, was die Carolls vorhaben; Feenwesen sieht er erst am Steinkreis.

6 Die Plane.

Er zeigt mit dem Kinn in die Ecke, wo die langen Gegenstände unter der Plane lehnen. „Da drüben haben sie ihr Zeug. Messer, Flinten. Alles Eisen." Er weicht einen halben Schritt davon zurück, unwillkürlich. „Nehmt, was euch nützt, Menschenkinder. Nur haltet es mir vom Leib."

Durch das vergitterte Fenster oben ist der Himmel kaum noch hell.

WENN DIE SPIELENDEN DIE PLANE ZURÜCKSCHLAGEN

Darunter lehnen Doppelflinten, ein Bündel Messer, eine Holzkiste mit Patronen. Auf einem Brett daneben liegt ein Revolver, schwer und grau, die Griffschalen aus dunklem Holz, kreuzweise geriffelt.

WENN DIE SPIELENDEN DEN REVOLVER NEHMEN

Einer von euch klappt die Trommel auf. Sechs Kammern, sechs Patronen, und die Kugeln darin sind nicht bleigrau, sondern matt und dunkel. Eisen. Der Revolver kommt in den Hosenbund unter der Weste, eine Handvoll Patronen in die Tasche.

WENN DIE SPIELENDEN EIN MESSER NEHMEN

Eine breite Klinge mit Holzgriff, die Schneide fleckig vom Rost und trotzdem scharf.

LEITUNG Jeder Spielende nimmt, was er tragen will. Wie viele Revolver, Messer und Flinten unter der Plane liegen, bestimmt die Spielleitung. Den Revolver der Carolls nehmen nur die Spielenden; Gareth hat im Finale seinen eigenen (Akt 3 · Szene 5).

7 Hinaus.

Gwyl hält Abstand, bis ihr alles verstaut habt. Dann geht ihr hinauf, durch die stille Halle mit den Vitrinen, an der Klinge vorbei, hinaus in den Abend.

WERT 5 EP für jeden Spielenden für Gwyls Befreiung (Fortschritt).

FIGUREN IN DER SZENE

GWYL (WILLIAM LLOYD)

SZENE In Eisen ohne Magie; bei Leonards Namen bricht seine Schuld aus ihm heraus.

GEGENSTÄNDE



DER EISENSCHLÜSSEL

BESCHREIBUNG Großer, rostiger Schlüssel mit den Gliedern einer gebrochenen Eisenkette, an einem Haken in der Ziegelwand neben der Treppe. (Schritt 1 und 2)

WIRKUNG Keine Spielwerte. Öffnet Gitter und Kette.



REVOLVER DER CAROLLS

BESCHREIBUNG Revolver, schwer und grau, die Griffschalen aus dunklem Holz, kreuzweise geriffelt; dazu Patronen mit Kugeln aus Eisen. (Schritt 6)

WIRKUNG Fernkampf, Schaden 1W6+2, sechs Schuss. Kaltes Eisen (Hausregel 5).



EISENMESSER DER CAROLLS

BESCHREIBUNG Breite Klinge mit Holzgriff, die Schneide fleckig vom Rost und trotzdem scharf. Daneben Eisennägel, ein Beutel Eisenkugeln und Patronen in Papier. (Schritt 6)

WIRKUNG Schaden 1W6. Kaltes Eisen (Hausregel 5).



FLINTE DER CAROLLS

BESCHREIBUNG Doppelläufige Jagdflinte mit Lederriemen, die Patronen mit Eisenschrot statt Blei. (Schritt 6)

WIRKUNG Fernkampf, nur auf kurze Distanz, Schaden 2W6. Zwei Schuss, dann eine Runde Nachladen. Kaltes Eisen (Hausregel 5).

AKT 3 · SZENE 5

WENN TAG UND NACHT SICH GLEICHEN

Der Weg ins Tal, Gareth am Gatter, das Finale am Steinkreis und der Abschied

INHALT Mit Gwyl eilen die Spielenden ins Tal; unterwegs erzählt er von seiner Flucht und von Aldarións Schwert. Hinter der Kapelle holen sie ihre Waffen, und Gareth stellt sie am Gatter. Am Steinkreis kommen sie zu spät: Morgaél tritt mit Sintilith und Gefolge durch einen Zauberkreis, die Carolls empfangen ihn. Er zeigt sich als Dämon, das dunkle Flüstern greift nach allen, und Rhian läuft ihrem Großvater zu Hilfe. Im Finale kommen Aldarión und Leonard durch einen zweiten Zauberkreis; Aldarión rettet Llywelyn und führt den letzten Streich. Dann der Abschied: Aldarión, Leonard, Rhian und Sintilith gehen hinüber, und Gwyl schließt den Zauberkreis.

ORT	Der Fahrweg ins Tal, der Pfad hinter der Kapelle und der Steinkreis über Llanebin.
ZEIT	Tag der Tagundnachtgleiche, von der Abenddämmerung bis in die Nacht.
EINSTIEG	Aus Akt 3 · Szene 4: mit Gwyl aus dem Anwesen der Carolls hinaus in den Abend.
FORTFÜHRUNG	Akt 3 · Szene 6, Epilog: mit Gwyl und Gareth hinunter ins The Turned Coat Inn.
KAMPF	Finale, Morgaél als Dämon und drei Schattendämonen.

VORLESETEXT

AUFTAKT

> *Der Himmel über dem Tal ist jetzt grau und gelb, im Westen glüht noch ein schmaler Streifen. Ihr nehmt den Fahrweg hinunter, schnell, und Gwyl hält mit, obwohl er hinkt.*

IM ANSCHLUSS

> *Über die Brücke, wo der Bach jetzt dunkel rauscht, durch die Gassen der Ostseite, in denen die ersten Fenster leuchten. Am Inn brennt die Kerze.*

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Spielenden kommen zu spät, Gwyl kann den Zauberkreis nicht mehr schließen. Morgaél betritt mit Sintilith und Gefolge die Menschenwelt; die Carolls warten auf ihre Wiedergutmachung in elfischem Silber, und statt Silber bekommen sie das dunkle Flüstern. Ohne das Zwielicht der Anderswelt fällt Morgaéls Maske: Erst hier zeigt sich der schwarze Rauch ganz, und sein Gefolge verwandelt sich mit ihm in Dämonen.

Zuvor, in Ariánmor, hat Sintilith gesehen, was aus Morgaél wird. Sie hat Leonard den Schlüssel zu Aldarións Zelle und Aldarións Schwert gegeben, das sie seit jener Nacht aufbewahrt hat, und ist Morgaél trotzdem gefolgt. Die Spielenden erfahren es erst nach dem Kampf. Rhian hat die Männer ihrer Familie zum Steinkreis ziehen sehen und ist ihnen heimlich gefolgt.

SCHRITTE

1 Gwyls Flucht.

> *„Er wollte mich halten“, sagt Gwyl, ohne dass ihr fragen müsst, zwischen zwei Atemzügen. „Nach der Audienz. Freundlich, mit Wein und Fragen. Ich hab gelächelt und bin gegangen, als er den Becher hob. Der Wald war voll von ihnen, Schrate, und Schlimmeres. Ich bin hier angekommen wie ein nasser Lappen. Und dann seid ihr nicht gekommen. Einen Tag nicht, zwei nicht. Sieben nicht.“ Er sieht euch von der Seite an. „Ich hab gedacht, er hat euch behalten.“*

2 Aldarións Schwert.

> *Gwyl schweigt eine Weile, dann sagt er, leiser: „Morgaél. Ich hab es dem König gesagt, damals. Das mit ihm und der Königin. Ich war es, der es ihm gesagt hat.“ Er schüttelt den Kopf. „Und wisst ihr, was er getan hat, als er sie fand? Er hätte sie beide töten können. Er hat sein Schwert zwischen sie gelegt und ist gegangen. Sie sollten wissen, dass er es weiß.“ Ein paar Schritte, nur eure Stiefel auf dem Pflaster. „Sie hat ihn zuerst gesehen. Den anderen.“*

LEITUNG Den letzten Satz kann Gwyl auch für sich behalten.

3 Schwert und Schild.

WENN DIE SPIELENDEN IHRE WAFFEN IM GINSTER VERSTECKT HABEN

> *Hinter der Kapelle beginnt der Pfad, zwischen den Hecken, und da ist der Ginster an der Böschung. Ihr kniet euch hin, schiebt das Laub beiseite, zieht die Schilde hervor, dann die Schwerter. Das halbe frische Gold fängt den letzten Rest Licht.*

4 Gareth am Gatter.

WENN GARETH DEN SPIELENDEN GEFOLGT IST

> *„Na so was“, sagt eine Stimme hinter euch.*
>
> *Gareth Morgan steht am Gatter, ein wenig außer Atem, den Melonenhut in den Nacken geschoben. Er muss euch den ganzen Weg gefolgt sein. Er sieht euch an, die Schwerter in der einen und die Schilde in der anderen Hand, dann sieht er Gwyl an, und was er sieht, ist ein alter Goldschmied mit zerrissener Schürze und wundem Knöchel.*
>
> *„Mister Lloyd“, sagt er langsam. „Ich bin froh, dass Sie leben. Wirklich.“*

LEITUNG Dann wiederholt Gareth die Ausrede, die die Spielenden ihm im Laden gegeben haben, etwa: „Fieber. Bei Verwandten.“

> *„Und jetzt zieht ihr Schwerter aus einem Busch und geht mit dem Mann, den man heute Morgen aus seinem Laden geschleift hat, im Dunkeln den Berg hinauf.“ Er macht einen Schritt auf euch zu. „Ich komme mit. Oder ihr erzählt mir jetzt, was hier los ist. Sucht es euch aus.“*
>
> *Oben am Hang, hinter den Tannen, liegt der Steinkreis, und der Himmel wird mit jedem Atemzug dunkler.*

WENN DIE SPIELENDEN GARETH AUF MORGEN VERTRÖSTEN

> *Gareth sieht euch lange an. Dann nickt er, einmal, kurz, wie einer, der eine Entscheidung trifft, die er sich nicht erklären kann. „Morgen“, sagt er. „Ich nehm euch beim Wort.“ Er zieht den Schlagstock aus der Manteltasche und kommt durch das Gatter.*

LEITUNG Haben die Spielenden ihre Waffen nicht versteckt, fällt der Busch weg: „Und jetzt geht ihr mit dem Mann …“. Was die Spielenden ihm auch sagen, Gareth kommt mit; die Feenwesen sehen kann er erst am Steinkreis. Hat er sie schon offen begleitet oder sind sie gleich zum Anwesen gegangen, entfällt dieser Schritt; dann stößt er am Steinkreis dazu.

5 Der Aufstieg.

Ihr steigt. Durch die Weiden, wo die Schafe in der Dämmerung nur noch helle Flecken sind, dann zwischen die Tannen, wo es schon Nacht ist. Gwyl geht vorn, und er geht jetzt schneller, als ein hinkender alter Mann gehen dürfte, als zöge ihn etwas den Hang hinauf. Gareth keucht hinter euch und sagt kein Wort. Die Schwerter hängen euch an der Hüfte, die Schilde schlagen euch beim Gehen gegen den Rücken. Durch die Stämme seht ihr über euch den Himmel, ein tiefes, ausgewaschenes Blau, und an einer Stelle schon den ersten Stern.

Dann der Waldrand. Gwyl bleibt stehen und hebt die Hand, und ihr duckt euch hinter einen Felsen voller Farn.

ABWEICHUNG Ist Eilwens Leib in Akt 1 · Szene 6 zurückgeblieben, tragen die Spielenden ihn aus dem Keller mit hinauf (Akt 3 · Szene 4).

6 Die Carolls.

Die Hochwiese liegt vor euch, grau im letzten Licht, und zwischen den alten Steinen stehen Männer, die Männer der Familie Caroll. Fünf, vielleicht sechs. Umhänge über den Schultern, flache Mützen, lange Gewehre, und zwei Hunde an kurzen Leinen, die winseln und die Ohren anlegen. In ihrer Mitte, auf einen Stock mit silbernem Knauf gestützt, ein alter Mann mit weißem Bart und einem dunklen Gehrock mit bestickten Aufschlägen, ein roter Schal um den Hals. Llywelyn Caroll. Er steht sehr gerade da, den Blick auf die Mitte des Steinkreises gerichtet, wie jemand, der vor einem Altar wartet. Neben ihm, ein Stück abseits, ein jüngerer Mann, der das Gewehr nicht richtig zu halten weiß, und ihr erkennt das Gesicht. Es ist der, der geschossen hat.

„Das ist Llywelyn Caroll", flüstert Gareth. „Was macht der hier oben, mit seinen Leuten, um diese Zeit?"

Gwyl antwortet ihm nicht. Er starrt in die Mitte des Steinkreises, und seine Hände krallen sich ins Moos.

7 Morgaéls Zauberkreis.

Dort beginnt es. Kein Glimmen unter Händen, das langsam wächst wie damals unter Gwyls Fingern. Mitten zwischen den alten Steinen, flach im Gras, tut sich ein Kreis auf, ein Ring aus Licht wie ein Teich, als hätte ihn jemand von der anderen Seite aufgeschnitten. Golden, aber er wärmt nicht. Es ist das Gold einer Münze, die zu lange in kaltem Wasser gelegen hat. Kein Duft nach Honig weht herüber, kein Regen auf heißem Stein, sondern etwas Kaltes, Trockenes, wie Asche in einem Kamin, in dem seit Jahren kein Feuer gebrannt hat. Die Hunde hören auf zu winseln und ducken sich flach ins Gras. Im Wald hinter euch ist kein Vogel mehr.

„Es ist offen", sagt Gwyl, und seine Stimme ist ganz flach. „Ich komme nicht mehr dazwischen. Zu spät."

8 Morgaél.

Aus dem Ring steigen sie herauf: zuerst die Wachen, hochgewachsen, in blaugrünem Stahl mit goldenem Rankenwerk, runde Schilde am Arm, und es sind dieselben Schilde wie die an euren Rücken, nur unversehrt und strahlend. Dann eine Frau, so weißhaarig, dass das Haar ihr bis über die Kniekehlen fällt, in einem grauen Kleid, einen goldenen Reif im Haar. Die Königin. Sie sieht zu Boden.

Und zuletzt er. Weiße Schleier über Blau, eine Krone aus goldenen Spitzen, das Gesicht, das euch am Bankett gefragt hat, wie euch das Essen schmeckt, und das euch im Kerker durch Gitterstäbe angesehen hat. Er tritt aus dem Ring ins nasse Gras von Llanebin und hebt die Hand, eine schöne, langsame Geste, und Llywelyn Caroll verneigt sich tief über seinem Stock. Die Männer um ihn herum nehmen die Mützen ab.

WENN DIE SPIELENDEN GWYL FRAGEN, WAS ZU TUN IST

Gwyl dreht den Kopf nicht von der Wiese weg. „Hindurch ist er", sagt er leise. „Das kann ich nicht mehr ungeschehen machen. Aber bleiben darf er nicht. Nicht hier." Er schluckt.

9 Gareth sieht.

Gareth kniet neben euch im Farn, den Schlagstock in der Hand, und er hat sich nicht gerührt, seit das Licht aufging. Sein Gesicht ist weiß. Seine Lippen bewegen sich. Er sieht die Wachen, die Königin, den Mann mit der Krone, er sieht sie so, wie ihr sie seht, das erkennt ihr an seinen Augen, an der Art, wie sein Blick von einer spitzen Ohrmuschel zur nächsten springt und nirgends Halt findet. Dann dreht er langsam den Kopf, und sein Blick fällt auf Gwyl neben euch. Auf die spitzen Ohren. Auf die goldenen Augen.

„Mister Lloyd", sagt er tonlos. Und dann packt er den Nächsten von euch am Ärmel, fest, und seine Stimme ist ein Flüstern, das zu zittern anfängt. „Was ist das. Was sind die? Was ist er? Ihr sagt es mir. Jetzt. Nicht morgen."

LEITUNG Die Verzauberung trifft Gareth mit voller Wucht, und zum ersten Mal sieht er Feenwesen. Die Spielenden fassen die Geschichte in eigenen Worten für ihn zusammen.

10 Gareths Entschluss.

Gareth lässt den Ärmel nicht los. Einen Atemzug lang sieht er euch an, als wollte er euch schütteln, bis die ganze Wahrheit herausfällt. Dann schluckt er sie hinunter. Er sieht zur Wiese, zu Llywelyn, der noch immer gebeugt vor dem Mann mit der Krone steht, zu den Männern mit den Mützen in der Hand. „Das sind Leute aus meiner Stadt. Was immer das da ist, es steht in meiner Stadt." Er schiebt den Hut tiefer und packt den Schlagstock fester. „Gut. Dann tun wir was."

11 Die Verwandlung.

Auf der Wiese richtet sich Llywelyn auf. Er hebt das Gesicht zu dem König, und für einen Moment sieht er aus wie ein alter Mann, der endlich bekommt, worauf er sein Leben lang gewartet hat.

Und der König lächelt. Das Lächeln kommt einen Atemzug zu spät, wie im Thronsaal, nur dass es diesmal nicht kommt, um zu bleiben. Es reißt. Das Gesicht darunter wird dunkel, nicht schattig, sondern schwarz, als liefe Tinte von innen durch die Haut. Schwarzer Rauch quillt aus den Ärmeln, aus dem Kragen, aus den Spitzen der Krone, die sich biegen und wachsen und zu Hörnern werden, die sich über dem Kopf zu einer Sichel krümmen. Die weißen Schleier zerfallen zu Fetzen, die nicht fallen, sondern davonwehen in einem Wind, der sonst nichts berührt. Was da steht, ist hoch und hager und aus Schwärze geformt, glatt wie geronnener Rauch, mit langen Armen, die in Klauen enden. Aus seinem Rücken entfalten sich Schwingen, gewaltig und zerrissen, an ihren Rändern zerfasernd zu Qualm. Und in dem schmalen, spitzen Gesicht glühen zwei Augen. Rot.

Die Wachen hinter ihm verlieren ihre Gestalt im selben Atemzug. Blaugrüner Stahl wird schwarz und zerfließt, und aus ihm schnellen kleinere Wesen in die Luft, krumm, gehörnt, mit ledrigen Flügeln und Mäulern voller Zähne, und auch ihre Augen glühen. Drei. Sie kreisen über den Steinen und kreischen.

12 Das dunkle Flüstern.

Dann kommt das Flüstern. Es ist kein Laut. Es ist etwas, das sich hinter eure Stirn schiebt wie kalte Finger unter eine Tür, das euch sagt, dass es gleich ist, alles, dass es leicht wäre, loszulassen.

PROBE **Willenskraft** (Attribut, Feuer), jeder Spielende einzeln (Hausregel 10). Misserfolg: Die nächste Probe dieses Spielenden ist um 2 erschwert, oder die Spielleitung lässt ihn einen Moment zögern.

NACH WÜRFELPROBE · ERFOLG

Ihr schüttelt es ab wie Wasser.

IN JEDEM FALL

Nicht alle können das. Auf der Wiese lässt einer der Caroll-Männer sein Gewehr fallen und fängt an zu lachen, hoch und falsch, ein zweiter dreht sich mit irrem Blick zu seinem Nachbarn um und hebt den Lauf gegen ihn. Die anderen weichen zurück, reißen die Gewehre hoch, gegen das Ding, das eben noch ihr König war. Ein Schuss kracht. Die Königin ist zusammengebrochen, liegt im Gras, die Hände in die eigenen Haare gekrallt, und windet sich, als kämpfe sie mit etwas, das niemand sieht. Und Llywelyn steht mitten darin, starr, den Stock in der Hand, und das Rot der Augen über ihm spiegelt sich in seinen.

LEITUNG Einige Feenjäger werden wahnsinnig, die übrigen richten sich gegen Morgaél und sein Gefolge. Sintilith ist besessen; sie bleibt am Boden und kämpft gegen das Dämonische in sich (Kasten Finale).

13 Rhian.

> *„Großvater!“*
>
> *Am anderen Waldrand bricht jemand aus dem Dickicht. Ein langer roter Zopf, ein grünes Kleid. Rhian rennt über die Wiese auf den alten Mann zu, und einer der kleinen Dämonen über den Steinen dreht in der Luft, legt die Flügel an und stößt herab, auf sie zu, die Klauen vorgestreckt.*
>
> *Gareth ruft eure Namen und ist schon auf den Beinen. „Das Mädchen!“*

KAMPF Das Finale beginnt mit dem Dämon über Rhian. Werte und Ablauf im Kasten Finale nach den Figuren.

LEITUNG Wer Verzauberung 16 hat, kann in dieser Szene einen Novizenzauber wirken (Akt 3 · Szene 1).

14 Das Finale.

NACH WÜRFELPROBEN · EIN SPIELENDER SCHIESST DEN DÄMON ÜBER RHIAN AB

> *Der Schuss kracht über die Wiese, und die Eisenkugel trifft ihn mitten in den Leib. Er kreischt, ein Laut wie reißendes Blech, und zerplatzt in der Luft zu einem Wirbel aus schwarzem Rauch, der in alle Richtungen auseinanderweht und sich im Gras verliert. Rhian duckt sich unter den Fetzen weg, rennt weiter, erreicht ihren Großvater und reißt ihn am Arm herum, weg von dem roten Glühen.*

NACH WÜRFELPROBEN · EIN SCHILD HÄLT GEGEN EINEN DÄMON

> *Die Krallen kratzen über das alte Gold, und es klingt wie Kreide auf Schiefer.*

IN JEDEM FALL

> *Gareth ist nicht stehen geblieben. Er läuft gebückt an dem Caroll vorbei, der noch immer lachend im Gras sitzt, zieht seinen Dienstrevolver und legt an.*

NACH WÜRFELPROBEN · EIN DÄMON TRIFFT EINEN SPIELENDEN

> *Die Krallen kommen über den Schildrand. Sie reißen einem von euch durch das Hemd über die Schulter, heiß und tief. Dann kracht Gareths Revolver, und die Kugel fetzt dem Ding einen Flügel halb weg. Es taumelt in der Luft.*

IN JEDEM FALL

> *Drüben bei den Steinen haben die Caroll-Männer, die noch bei Verstand sind, sich zusammengerottet. Einer hat den zweiten Wahnsinnigen zu Boden gerungen und kniet auf ihm. Die anderen schießen. Eisenkugeln schlagen in die schwarze Gestalt in der Mitte des Steinkreises, und jedes Mal, wenn eine trifft, zuckt der Rauch an ihr, als würde Wasser auf glühende Kohle gegossen. Aber sie geht nicht zu Boden. Sie dreht nur langsam den gehörnten Kopf. Nicht zu den Jägern. Zu euch.*
>
> *„Menschenkinder“, sagt Morgaél, und die Stimme ist noch immer warm und voll, die Stimme vom Bankett, und das ist das Schlimmste daran. „Ihr habt meinen Tisch verlassen, ohne euch zu bedanken.“*

NACH WÜRFELPROBEN · EIN SCHATTENDÄMON FÄLLT

> *Die Kugel trifft, und er zerfällt euch vor dem Gesicht zu Qualm, der nach kalter Asche riecht.*

WENN MORGAÉL ANGREIFT

> *Und durch den Qualm hindurch kommt Morgaél. Er geht nicht. Er ist einfach da, eine Armlänge vor euch, die Schwingen über euch aufgespannt wie ein Dach aus Nacht.*

NACH WÜRFELPROBEN · EIN SCHILD HÄLT GEGEN MORGAÉL

> *Die Klaue fängt ihr mit dem Schild ab, und der Schlag fährt euch bis in die Zähne.*

NACH WÜRFELPROBEN · MORGAÉL TRIFFT EINEN SPIELENDEN

> *Die Krallen schlagen einem von euch in die Seite, und für einen Atemzug wird die Welt weiß.*

NACH WÜRFELPROBEN · EIN SPIELENDER TRIFFT MORGAÉL MIT DEM SCHWERT

Die alte Klinge der Wache fährt ihm in die Schulter, in die Schwärze, und dort, wo sie schneidet, wird der Rauch für einen Moment grau, wie Asche, die abfällt. Er zischt. Hinter ihm feuern die Carolls, und der dritte kleine Dämon hat sich auf Gareth gestürzt; ihr hört den Constable fluchen und den Schlagstock schwingen.

IN JEDEM FALL

Am Boden, ein paar Schritte entfernt, windet sich die Königin im Gras, die Hände in ihr weißes Haar gekrallt, und murmelt etwas, das ihr nicht versteht. Weiter hinten hält Rhian ihren Großvater fest, beide Arme um ihn geschlungen, und der alte Mann zittert und starrt mit leeren Augen in das rote Glühen, und Rhian schreit ihm etwas ins Ohr, wieder und wieder.

NACH WÜRFELPROBEN · MORGAÉL WEHRT EINEN SCHUSS AB

Er weicht aus, und die Kugel streift nur sein Horn.

15 Aldarión und Leonard.

Und dann, zwischen den Steinen, ein paar Schritte neben dem kalten Ring, aus dem Morgaél gekommen ist, öffnet sich ein zweiter Kreis.

Ihr riecht ihn, bevor ihr ihn seht. Honig. Regen auf heißem Stein. Ein Licht, das warm ist, wirklich warm, das euch über das Gesicht geht wie ein Atem. Das Gras um den Ring richtet sich auf. Und aus dem Licht kommen zwei Reiter.

Der erste auf einem hellen Pferd, in Rüstung aus silbrigem, blaugrünem Stahl, über und über mit goldenen Ranken, einen runden Schild am Arm, ein langes Schwert in der Hand und einen schmalen goldenen Reif um die Stirn. Dasselbe Gesicht wie das, was eben noch vor euch zu Rauch geworden ist. Aldarión. Und neben ihm, die Zügel in der einen Hand, die andere in die Mähne gekrallt, Hemdsärmel, dunkle Weste, das Gesicht weiß vor Anstrengung, Leonard Stone, der sich mit beiden Knien an sein Pferd klammert, weil er weiß, dass er nicht fallen darf.

Morgaél fährt herum.

KAMPF Wendepunkt im Kasten Finale: Ab hier wehrt Morgaél nicht mehr ab.

16 Aldarión und Llywelyn.

Morgaél wendet sich von euch ab, zu dem Reiter mit seinem Gesicht, und die zerrissenen Schwingen spannen sich auf. Aldarión sagt nichts. Er lenkt sein Pferd nicht auf den Bruder zu, sondern an ihm vorbei, zu dem alten Mann, der in Rhians Armen zittert, und beugt sich aus dem Sattel. Er legt Llywelyn Caroll die flache Hand auf die Stirn, und ihr hört, über das Krachen der Gewehre hinweg, eine kleine Melodie, drei Töne, vier, dieselbe, die er im Kerker gesummt hat. Das Rot in den Augen des Alten erlischt wie eine Kerze, die man zwischen den Fingern ausdrückt. Llywelyn sackt zusammen, und Rhian hält ihn. Er sieht zu dem Elfen auf, der ihn eben gerettet hat, und sein Mund öffnet sich, und nichts kommt heraus.

NACH WÜRFELPROBEN · EIN SPIELENDER TRIFFT MORGAÉL NACH DER WENDE

Die alte Klinge fährt ihm zwischen die Schwingen, und wieder wird die Schwärze grau und blättert ab. Er brüllt, und das Brüllen hat nichts mehr von der warmen Stimme. Er schlägt nach euch, ohne hinzusehen, und verfehlt, und noch einmal, und ein Schild hält, aber der Schlag wirft einen von euch zwei Schritte zurück ins nasse Gras.

17 Rhian und Leonard.

Einer seiner Flügel fegt herum, über die Wiese, und trifft Leonards Pferd an der Flanke. Das Tier steigt. Leonard rutscht, seine Hand verliert die Mähne, er hängt schief im Sattel, ein Bein schon über dem Pferderücken, die Stiefelspitze eine Handbreit über dem Boden von Llanebin. Und Rhian ist da. Ihr habt sie nicht laufen sehen. Sie lässt ihren Großvater ins Gras gleiten, fliegt über die paar Schritte und fängt Leonard unter den Armen, bevor seine Füße die Erde berühren, und stemmt ihn mit ihrer ganzen Kraft zurück hinauf. Für einen Herzschlag sind ihre Gesichter ganz nah beieinander. Dann sitzt er wieder, die Hand in der Mähne, und sie hält sein Bein mit beiden Händen fest an der Flanke des Pferdes, als wolle sie es nie wieder loslassen.

18 Gwyls Steine.

Drüben bei Gareth steigt der letzte kleine Dämon über dem Constable auf, um sich ein letztes Mal auf ihn zu stürzen, Gareth liegt halb im Gras, den Revolver in der Faust. Und Gwyl, der am Waldrand kniet, legt beide Hände flach auf den Boden. Nichts leuchtet. Er sagt nur ein Wort, das wie Kies klingt. Und aus dem Hang neben ihm löst sich ein Stein, faustgroß, rund geschliffen vom Regen, und dann noch einer, und sie fliegen, als hätte der Berg selbst sie ausgespuckt, und treffen den Dämon in der Luft, einmal, zweimal. Er taumelt herab, und Gareth reißt den Revolver hoch und schießt ihn aus einer Armlänge zu Qualm.

19 Morgaéls Ende.

Morgaél steht allein zwischen den Steinen. Aus seiner Schulter, aus seinem Rücken, aus dem Horn rieselt graue Asche, und der Rauch um ihn ist dünner geworden. Er sieht von euch zu seinem Bruder und wieder zurück, und zum ersten Mal sieht er nicht aus wie etwas, das Zeit hat.

NACH WÜRFELPROBEN · EIN SPIELENDER TRIFFT MORGAÉL MIT EISEN

Das Eisen schlägt ihm in die Brust, und er krümmt sich, und der Rauch reißt auf.

IN JEDEM FALL

Aldarión ist vom Pferd gestiegen. Er geht über das Gras auf seinen Bruder zu, langsam, das Schwert in der Hand, und Morgaél weicht nicht zurück. Er kann es nicht mehr. Aldarión hebt die Klinge, und während sie sich hebt, beginnt sie zu glühen, zuerst wie Metall im Feuer, dann heller, weißer, bis sie kein Stahl mehr ist, sondern gleißendes Licht, so hell, dass ihr die Hand vor die Augen haltet und die alten Steine lange Schatten über die Wiese werfen, als ginge mitten in der Nacht die Sonne auf. Dann fällt sie.

Morgaél sinkt auf die Knie. Die Schwärze fällt von ihm ab wie nasse Asche von einem Ast, und für einen Moment, nur für einen, seht ihr darunter das Gesicht, das dem anderen gleicht, ohne Krone, ohne Rot in den Augen, nur müde. Er sieht zu seinem Bruder auf.

„Vergib mir, mein Bruder."

Dann zerfällt er. Lautlos, zu feiner grauer Asche, die der Wind von Westen über die Hochwiese trägt, zwischen den Steinen hindurch, über das Gras, bis nichts mehr da ist. Der kalte Ring am Boden erlischt.

Es ist sehr still. Nur das Keuchen der Männer, ein Hund, der leise winselt, und irgendwo am Rand der Wiese, im Gras, hebt die Königin den Kopf. Ihr Gesicht ist nass, und ihre Augen sind grau und klar, und sie sieht Aldarión an, der mit dem Schwert in der Hand vor dem Häufchen Nichts steht, das sein Bruder war. Das Licht in der Klinge verblasst langsam zu Stahl.

Über euch, über den Tannen, stehen jetzt die Sterne.

20 Nach dem Kampf.

Ihr geht über die Wiese, und erst jetzt spürt ihr die Knie, die nicht mehr ganz tun, was ihr wollt. Leonard sitzt noch im Sattel, das Pferd tänzelt unruhig unter ihm, und Rhian steht daneben und hält sein Bein mit beiden Händen fest an der Flanke, als wäre es das Einzige auf der Welt, das nicht wegfliegen darf. Sie weint nicht. Sie lacht beinahe, und es sieht aus wie etwas, das sie lange nicht getan hat.

Leonard sieht euch kommen. Er nennt eure Namen, einen nach dem anderen, leise, als ob er sicher gehen will, dass ihr es wirklich seid.

WENN EIN SPIELENDER BLUTET

„Du blutest ja." Er streckt die Hand aus dem Sattel und packt die heile Schulter.

IN JEDEM FALL

„Geht's? Geht es allen?" Ihr nickt, und er nickt auch, und dann sieht er wieder zu Rhian hinunter, und ihr versteht, dass er die Frage eigentlich ihr gestellt hat. „Ich hab's dir nicht schöner sagen lassen", sagt er zu ihr. „Ich hab gedacht, ich seh dich nie wieder."

„Du Dummkopf", sagt Rhian. „Du hättest mir einen Brief schreiben können." Und dann drückt sie die Stirn gegen sein Knie.

21 Gareth, Gwyl und Llywelyn.

Hinter euch sitzt Gareth im Gras, den Mantel zerrissen, eine Hand auf den Unterarm gepresst, zwischen den Fingern Blut. Er starrt auf die Stelle, wo Morgaél zu Asche geworden ist, dann auf Gwyl, der sich mühsam vom Waldrand hochstemmt, dann auf euch. Er sagt kein Wort. Er ist zu beschäftigt damit, zu atmen. Gwyl kommt hinkend herüber, bleibt neben Leonards Pferd stehen und sieht zu dem Jungen hinauf, lange. Leonard sieht zurück. „Mister Lloyd", sagt er, und Gwyl legt ihm nur die Hand aufs Knie, neben Rhians, und lässt sie dort.

Die Carolls haben die Gewehre gesenkt. Zwei von ihnen halten den Mann fest, der gelacht hat; er lacht nicht mehr, er weint. Llywelyn sitzt im Gras, wo Rhian ihn hat sinken lassen, und sieht zu Aldarión hinüber, und in seinem Gesicht ist etwas zerbrochen, das sehr alt war. Er sagt nichts. Er nickt nur, einmal, zu dem Elfenkönig, und der Elfenkönig nickt zurück.

LEITUNG Ausgerechnet der König des Hofes, der seine Familie zweimal strafte, rettet Llywelyn. Danach beenden die Carolls die Feenjagd, und Aldarión hebt Geronwys Verbannung auf.

22 Sintilith.

Die Königin ist aufgestanden. Sie steht zwischen den Steinen, das weiße Haar wirr bis in die Kniekehlen, und hält die Hände vor dem Leib verschränkt, als friere sie. Aldarión geht zu ihr. Das Schwert hält er gesenkt.

„Sie hat mir den Schlüssel gegeben", sagt Leonard leise neben euch, ohne den Blick von den beiden zu nehmen. „Und das Schwert. Bevor sie Morgaél durch den Kreis folgte."

Aldarión bleibt vor ihr stehen. Er sieht sie an, wie man jemanden ansieht, den man sehr lange kennt und gerade zum ersten Mal sieht. „Du hast es mir zurückgegeben", sagt er. Mehr nicht.

„Ich hab gesehen, was er geworden ist", sagt die Königin. Ihre Stimme ist rau. „Und ich bin trotzdem gegangen."

„Ja", sagt Aldarión. Dann, nach einer Weile, in der nur der Wind durch das Gras geht: „Du bist frei, Sintilith. Geh, wohin du willst."

Sie senkt den Kopf. Und er wendet sich ab, nicht kalt, nur fertig, und kommt zu euch herüber.

ABWEICHUNG Hat Sintilith ihren inneren Kampf verloren, hat sie als halb Elfe, halb Dämon gegen die Spielenden gekämpft (Kasten Finale), und Aldarión hat sich ihr mit dem Schwert gestellt, das sie ihm zurückgab. Ihr Ende ist dann das tragische Ende der Geschichte; die Worte zwischen den beiden und ihr Weggang entfallen, und erst jetzt erfahren die Spielenden von Aldarión oder Leonard, wer ihn befreit hat.

23 Rhians Familie.

Rhian hebt den Kopf von Leonards Knie. Sie sieht zu ihrem Großvater im Gras, zu den Männern ihrer Familie, zu der Klinge in Aldaríons Hand, die dieselbe Form hat wie die in der Vitrine, und dann sieht sie euch an. Ihr wisst, was Gwyl im Keller gehört hat. Was der falsche König ihrer Familie versprochen hat, und wofür.

LEITUNG Im Kampf haben die Spielenden Rhian nichts gesagt; wenn, dann jetzt: dass der falsche König des Hofes, dessen Ritter ihren Vater tötete, ihre Familie an den Steinkreis gelockt hat, um sie zu opfern. Sonst ändert sich nichts am Ablauf.

WERT Bonus 3 EP für jeden Spielenden, wenn die Spielenden Rhian die Wahrheit über ihre Familie sagen.

WENN DIE SPIELENDEN ES AUF MORGEN VERTAGEN

Ihr seht von Rhian zu Gareth, der noch immer im Gras sitzt und sich den Arm hält, und sagt es so ruhig, wie es euch möglich ist: Morgen. Bei Alan, bei einem Pint. Dann wird über alles geredet, in Ruhe, mit allen. Wenn es dazu kommt.

Gareth lacht kurz, ein trockenes, erschöpftes Geräusch. „Bei einem Pint", sagt er. „Ich brauch ein ganzes Fass." Aber er nickt. Rhian sieht euch lange an, und dann sieht sie zu Leonard hinauf, und ihr wisst nicht, ob sie das Wenn gehört hat.

24 Aldaríons Worte.

Aldarión ist bei euch angekommen. Er steht neben Leonards Pferd, das Schwert noch in der Hand, die Spitze im Gras, und von nahem sieht er nicht aus wie ein König, der eben gesiegt hat, sondern wie einer, der etwas sehr Schweres sehr lange getragen hat und es eben abgelegt hat. Er sieht zuerst Gwyl an.

„Alter Freund", sagt er. „Du hast lange gewartet auf ein Wort von mir." Gwyl senkt den Kopf, nur ein wenig. „Bleib hier. Hüte den Kreis. Wenn wir drüben sind, schließ ihn hinter uns."

„Das tu ich", sagt Gwyl.

Dann wendet sich Aldarión euch zu. Er sieht euch an mit den Augen, die ihr durch Gitterstäbe kennt, und sie sind noch immer müde, aber sie sind nicht mehr allein darin. „Menschenkinder. Ihr habt meine Botschaft zweimal getragen. Einmal ohne zu wissen, was sie war, und einmal, als ihr es wusstet.“ Er neigt den Kopf, wie Morgaél es im Thronsaal getan hat, und es ist dieselbe Bewegung und doch eine ganz andere. „Ariánmor schuldet euch etwas. Und Ariánmor vergisst das nicht.“

25 Rhians Wahl.

Er sieht zu Rhian, die noch immer Leonards Bein festhält, und zu Leonard, der sie nicht aus den Augen lässt. „Er kann den Boden hier nicht betreten“, sagt Aldarión zu ihr, schlicht, als nenne er das Wetter. „Aber du kannst den drüben betreten. Wenn du willst.“ Rhian antwortet nicht. Sie sieht zu ihrem Großvater, der im Gras sitzt und sie ansieht, und der Alte nickt, ganz langsam. Dann sagt sie leise: „Ja.“

26 Die Einladung.

Und Aldarión wendet sich noch einmal zu euch. „Die Ewigen Lande sind weit, Menschenkinder, und sie sind schön, auch wenn ihr bisher nur ihre dunkle Seite gesehen habt. Wenn ihr mitkommen wollt, dann kommt. Der Weg ist offen, solange Gwyl ihn offen hält.“ Hinter ihm, zwischen den Steinen, schimmert der warme Ring im Gras, und der Duft nach Honig und Regen weht herüber. „Wenn nicht, dann geht nach Hause. Ihr habt es euch verdient, beides.“

Unten im Tal brennen die Lichter von Llanebin, und an einem Fenster, das ihr von hier nicht sehen könnt, brennt eine Kerze.

LEITUNG Wer mitkommen möchte, kann mitkommen; das entscheiden die Spielenden selbst.

WENN SPIELENDE SPÄTER FOLGEN WOLLEN

Aldarión sieht euch einen Moment an, und etwas in seinem Gesicht wird weich, beinahe ein Lächeln, eines, das genau zur rechten Zeit kommt. „Fragt Gwyl“, sagt er. „Er ist der Hüter. Er weiß, wann der Kreis zuhört, und er weiß, wen er hinüberlassen darf.“ Er sieht zu dem alten Kobold, und Gwyl nickt, ohne zu zögern. „Nur eines, Menschenkinder. Die Zeit drüben ist nicht eure. Kommt nicht für eine Nacht, wenn ihr hier eine Woche nicht verlieren wollt.“

27 Der Abschied.

Die Königin geht als Erste. Sie tritt allein in den warmen Ring, ohne sich umzusehen, und das Licht nimmt sie auf, und ihr weißes Haar ist das Letzte, was ihr von ihr seht. Aldarión steigt auf sein Pferd. Rhian geht zu ihrem Großvater, kniet sich zu ihm ins Gras und sagt ihm etwas ins Ohr, das niemand sonst hört, und der Alte legt ihr die Hand an die Wange. Dann steht sie auf, nimmt Leonards Hand, und er zieht sie hinter sich in den Sattel, ohne dass sein Fuß den Boden berührt.

Leonard dreht sich noch einmal zu euch um. Er sieht jeden von euch an und grinst, das alte Grinsen. „Vergesst nicht, was ich euch für Alan gesagt hab. Und sagt ihm noch etwas. Als ich das Schwert holte, stand eine Elfe an der Treppe, eine, die ich nie bei Hof gesehen hab, und hat mich gefragt, ob ich aus Llanebin komme. Sag dem Wirt, hat sie gesagt, ich sehe das Licht.“

Und dann reiten sie in den Zauberkreis, Aldarión vorneweg, Leonard und Rhian hinterher, das grüne Kleid über der Kruppe des Pferdes, der rote Zopf im goldenen Licht, und das Licht schließt sich hinter ihnen.

ABWEICHUNG Liegt Eilwens Leib am Steinkreis, nimmt Aldarión ihn mit hinüber; erst drüben steigt ihr Licht auf.

28 Gwyl schließt den Zauberkreis.

Gwyl kniet sich an den Rand des Rings und legt die Hände ins Gras. Er spricht leise, Worte wie Wasser über Kies. Das Licht wird kleiner, wird ein Glimmen, wird Glut unter Asche und ist fort. Zurück bleiben die alten Steine, schwarz gegen die Sterne, und das nasse Gras und der Geruch nach Regen, der nicht mehr warm ist.

Die Carolls sammeln ihre Leute ein. Zwei von ihnen helfen Llywelyn auf die Beine. Er stützt sich auf seinen Stock, sieht noch einmal zu der Stelle, wo der Kreis war, dann zu Gwyl. „Lloyd“, sagt er, und das ist alles. Dann führen sie ihn den Hang hinunter, die Hunde mit eingezogenen Schwänzen hinterher. Der jüngere Mann, der geschossen hat, bleibt einen Moment zurück und sieht euch an, als wolle er etwas sagen.

Gareth steht auf, mühsam, die Hand am blutenden Arm. Unten im Tal liegt Llanebin, weiße Mauern und dunkle Dächer, und irgendwo dort steht ein Inn mit einer Kerze im Fenster.

WERT 5 EP für jeden Spielenden für den Abschied am Steinkreis und den geschlossenen Zauberkreis (Fortschritt). Akt 3 ist damit bei 40 EP, zusammen 90.

FIGUREN IN DER SZENE

GWYL (WILLIAM LLOYD)

SZENE Geschwächt und hinkend; erzählt auf dem Weg von seiner Flucht und von Aldarións Schwert. Kommt zu spät, hilft im Finale mit Steinen aus dem Hang und schließt am Ende den Zauberkreis.

GARETH MORGAN

SZENE Ist den Spielenden gefolgt und stellt sie am Gatter. Am Steinkreis sieht er zum ersten Mal Feenwesen, verlangt eine Erklärung und treibt die Spielenden dann an; im Finale kämpft er mit seinem Dienstrevolver.



LLYWELYN CAROLL

WER Familienoberhaupt der Carolls, Rhians Großvater und Henrys Vater. Er führt das Museum für keltische Folklore; die Feenjäger sind seine Verwandten.

ZIEL Wiedergutmachung in elfischem Silber für Geronwys Verbannung und Henrys Tod.

HANDLUNG Seine Feenjäger wachen am Steinkreis und sperren Gwyl in den Keller. Er empfängt Morgaél und droht dem Flüstern zu verfallen; Aldarión rettet ihn. Danach beenden die Carolls die Feenjagd.

SZENE Wartet wie vor einem Altar. Nach seiner Rettung bleibt er stumm, nickt dem Elfenkönig zu und sagt zu Gwyl nur: „Lloyd."

DIE FEENJÄGER

SZENE Fünf, vielleicht sechs, mit Hunden und Gewehren; der Jüngere, der in Akt 1 · Szene 6 geschossen hat, ist dabei. Einige verfallen dem Flüstern, die übrigen schießen auf Morgaél und sein Gefolge.

MORGAÉL

SZENE Tritt mit Sintilith und Gefolge durch den Zauberkreis, lässt die Maske fallen und zeigt sich als Dämon (Bild und Werte im Kasten Finale). Seine letzten Worte: „Vergib mir, mein Bruder."

SINTILITH

SZENE Folgt Morgaél, obwohl sie gesehen hat, was er geworden ist. Liegt im Finale besessen am Boden und kämpft gegen das Dämonische in sich; schafft sie es, gibt Aldarión sie frei.

RHIAN CAROLL

SZENE Ist ihrer Familie heimlich gefolgt. Läuft bei der Verwandlung ihrem Großvater zu Hilfe, fängt Leonard auf, bevor seine Füße den Boden berühren, und geht mit ihm hinüber.



ALDARIÓN

SZENE Kommt in Rüstung mit Leonard durch einen Zauberkreis, mit dem Schwert aus jener Nacht. Befreit Llywelyn mit seiner Melodie, führt den letzten Streich gegen seinen Bruder, gibt Sintilith frei und lädt die Spielenden in die Ewigen Lande ein. Ohne Werte.

LEONARD STONE

SZENE Kommt zu Pferd und darf den Boden nicht berühren. Hat Aldarión Schlüssel und Schwert gebracht, die Sintilith ihm gab; überbringt am Ende die Botschaft für Alan. Ohne Werte.

FINALE



MORGAÉL ALS DÄMON

ANZAHL	ANGRIFF	ABWEHR
1	11 *zwei Angriffe je Runde*	10 *keine nach der Wende*
VITALITÄT	**RÜSTUNG**	**SCHADEN**
40	1	1W6+3

Endgegner, Klauen. Eisen richtet gegen ihn 2 Schaden mehr an (Hausregel 5).



SCHATTENDÄMON

ANZAHL	ANGRIFF	ABWEHR
3	11	10 *entfällt bei einem Spielenden*
VITALITÄT	**RÜSTUNG**	**SCHADEN**
7	0	1W6

Kleiner Scherge, Krallen, fliegt. Zerfällt zu schwarzem Rauch. Eisen richtet 2 Schaden mehr an (Hausregel 5).

ÜBERZAHL	Je Gegner über der Zahl der Spielenden und Gareth 1 weniger auf den Angriff: mit einem Spielenden haben Morgaél und die Schattendämonen Angriff 9, mit zwei 10, mit drei 11. Setzt die Spielleitung die wahnsinnigen Feenjäger ein, zählen sie mit.
WAHNSINNIGE FEENJÄGER	Optional, zwei; sonst binden die treuen Jäger sie erzählerisch. Fernkampf 10 mit dem Gewehr oder Angriff 11 mit dem Eisenmesser, Abwehr 10, Vitalität 7, Rüstung 0, Schaden 1W6+2 oder 1W6. Gegen die Spielenden kein Eisenbonus.
SINTILITH	Die Spielleitung legt verdeckt fest, ab welcher Runde Sintilith ihren inneren Kampf verliert (im Spieltest nach Runde 7). Fällt Morgaél vorher, hat sie es geschafft. Verliert sie, kämpft sie als halb Elfe, halb Dämon: Angriff 11, Abwehr 10, Vitalität 13, Rüstung 0, Schaden 1W6.
MITKÄMPFENDE FIGUREN	Gareth schießt einmal je Runde, wenn die Spielenden Hilfe brauchen: Dienstrevolver, Fernkampf 10, Schaden 1W6+2, sechs Schuss, Blei ohne Eisenbonus. Gwyl trifft mit Steinen aus dem Hang einen Schattendämon, ohne Werte. Die treuen Feenjäger schießen auf Morgaél, erzählerisch. Aldarión und Leonard haben keine Werte.
WAFFEN DER SPIELENDEN	Schwert der Wache 1W6+1. Aus dem Keller: Revolver der Carolls 1W6+2, Eisenmesser 1W6, Flinte 2W6 auf kurze Distanz (zwei Schuss, dann eine Runde Nachladen); Eisen richtet gegen Morgaél und die Dämonen 2 Schaden mehr an. Abwehr: Parieren, mit dem Schild der Wache um 1 erleichtert, auch gegen Fernkampf; sonst Ausweichen.
WENDEPUNKT	In Runde 5 oder sobald Morgaél auf ein Drittel seiner Vitalität fällt, kommen Aldarión und Leonard durch den Zauberkreis (Schritt 15). Ab da wehrt Morgaél nicht mehr ab.
ENDE	Aldarión führt den letzten Streich, Morgaél zerfällt zu Asche (Schritt 19). Das Finale wird mit echten Würfen gespielt; wird es kritisch, verfehlen die Gegner hinter dem Meisterschirm, und wer auf 0 fällt, steht danach mit 1 Vitalität auf (Hausregel 3).
EP	Jeder Spielende erhält 3 EP für das Finale (schwerer Kampf), 5 EP für den Zusammenhalt im Finale (Gruppendynamik) und 10 EP für Morgaéls Ende (Fortschritt).

AKT 3 · SZENE 6

EPILOG

Der Weg hinunter, das volle Glas und das Licht im Fenster

INHALT	Nach dem Abschied am Steinkreis kehren die Spielenden mit Gwyl und Gareth ins The Turned Coat Inn zurück. Alan nimmt Gareth auf, füllt das leere Glas auf Leonard und hört von den Spielenden, was Leonard ihm ausrichten lässt, und die Botschaft von Mairs Mutter. Zum Schluss fällt der Titel des Abenteuers ein zweites Mal.
ORT	Der Weg ins Tal und das The Turned Coat Inn.
ZEIT	Nacht der Tagundnachtgleiche.
EINSTIEG	Aus Akt 3 · Szene 5: Nach dem Abschied am Steinkreis gehen die Spielenden hinunter in die Stadt.
FORTFÜHRUNG	Ende des Abenteuers.

VORLESETEXT

AUFTAKT

Ihr geht mit Gwyl und Gareth hinunter, langsam jetzt, weil keiner mehr rennen muss. Gwyl hinkt, Gareth hält sich den Arm, und ihr tragt Schilde und Schwerter und spürt jeden Schritt. Zwischen den Tannen ist es Nacht, dann die Weiden, dann die Hecken hinter der Kapelle, und die Gasse ist leer und nass und still. Der Markt ist abgebaut. Nur ein paar Kohlblätter liegen noch auf dem Pflaster. Im Fenster neben der Tür des Turned Coat Inn brennt die Kerze.

IM ANSCHLUSS

Drinnen ist es warm und niedrig, das Torffeuer glimmt, die Lampen hängen von den Balken, und das Licht liegt wie Honig auf dem Holz des Tresens. Keine Gäste mehr. Die Geige lehnt noch am Stuhl beim Fenster. Mair räumt hinten Gläser zusammen und summt dabei, leise, und ihr kennt die Weise jetzt, ihr habt sie mit Harfe gehört.

Alan steht hinter dem Tresen und wischt das Holz. Als die Tür aufgeht, hebt er den Kopf. Er sieht euch, mit den Schwertern an der Hüfte und den Schilden über der Schulter. Er sieht Gwyl, und er sieht ihn so, wie er ist, das erkennt ihr an dem kleinen Nicken.

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Mairs Mutter sieht das Licht in Alans Fenster. Alan erfährt es erst jetzt, durch die Botschaft, die Leonard den Spielenden am Steinkreis mitgegeben hat; mehr wird über sie nicht gesagt. Das leere Glas auf dem Tresen gilt Leonard, und in dieser Szene füllt Alan es.

Alan und Mair waren beim Finale nicht dabei; was am Steinkreis geschah, erzählen die Spielenden ihnen in eigenen Worten. Die Spielleitung darf das Nachspiel zusammenfassen, wenn der Tisch es erzählt haben möchte. Für Spielende, die mit Aldarión hinübergegangen sind, wird der Epilog nicht erzählt. Gehen alle hinüber, entfällt er; dann bringt Gwyl Alan die Botschaften, und der Titel fällt am Steinkreis.

SCHRITTE

1. Mair.

   WENN DIE SPIELENDEN IN AKT 1 · SZENE 3 AN MAIR ETWAS BEMERKT HABEN

   An ihren Rändern schimmert es, wie damals in der Küche, nur dass ihr jetzt wisst, wonach es aussieht.

2. Gareth.

   Alan sieht Gareth, und das Gesicht des Constables, das noch immer aussieht, als hätte jemand ihm den Boden unter den Füßen weggezogen.

   Alan legt das Tuch weg, kommt um den Tresen herum und schiebt Gareth einen Stuhl hin. „Setz dich, Junge." Er drückt ihn sanft auf den Sitz, wie man ein Kind hinsetzt. „Du siehst es jetzt auch, hm?" Gareth nickt, stumm. Alan legt ihm die schwere Hand auf die Schulter. „Du bist nicht verrückt. Mair, das Verbandszeug."

3 Die Pints.

Dann geht Alan zurück hinter den Tresen und zapft, ohne zu fragen, und stellt die Pints auf das Holz. Am Ende des Tresens steht das leere Glas, sauber, an seinem Platz. Alan wischt nicht darum herum. Er sieht euch an, über die Gläser hinweg, und wartet.

LEITUNG Hier erzählen die Spielenden Alan, was geschehen ist, so viel oder so wenig sie wollen.

4 Das volle Glas.

Alan sieht euch an. Dann nimmt er das leere Glas vom Ende des Tresens, das Glas, um das er beim Wischen immer herumgeht, hält es unter den Hahn und zapft es voll, langsam, bis der Schaum über den Rand steigt. Er stellt es zu den anderen.

„Auf Leonard Stone", sagt er. „Der nicht im Berg liegt." Er hebt sein Pint. Gareth hebt seins mit der unverletzten Hand, Gwyl seins mit beiden. „Und auf Rhian Caroll, die ihn sich geholt hat."

Ihr trinkt. Das volle Glas bleibt stehen, wo es steht, und keiner rührt es an.

5 Leonards Fass.

Dann erzählt ihr ihm, was Leonard euch aufgetragen hat. Dass er das Fass nicht allein leeren soll. Alan lacht, zum ersten Mal an diesem Abend, ein tiefes, kurzes Lachen, und wischt sich mit dem Handrücken über die Augen. „Der Junge", sagt er.

6 Das Licht.

Und dann sagt ihr ihm das andere. Von der Elfe an der Treppe in Ariánmor, die Leonard gefragt hat, ob er aus Llanebin kommt. Sag dem Wirt, ich sehe das Licht.

Alan sagt nichts. Er sieht zum Fenster neben der Tür, zu der einzelnen Kerze, die dort brennt, und lange sieht er nur hin. Mair hat aufgehört zu summen. Sie steht hinten bei den Gläsern und sieht ihren Vater an, und sie weiß nicht, warum ihr die Kehle eng wird. Dann nimmt Alan das Tuch wieder auf und wischt über das Holz, und seine Hand zittert ein wenig dabei.

„Dann lass ich sie brennen", sagt er.

7 Das zweite Gesicht.

Draußen liegt Llanebin still unter den Sternen, die weißen Mauern links und rechts vom Bach, und oben am Hang stehen die alten Steine im Dunkeln und sind nur Steine. Gareth starrt in sein Pint. Gwyl hat die Brille abgenommen und putzt sie an der zerrissenen Schürze. Und ihr sitzt in der Nische beim Feuer, wo Leonard jeden Abend gesessen hat, und seht sie alle so, wie sie sind, mit dem zweiten Gesicht.

LEITUNG Zum Schluss nennt die Spielleitung den Titel ein zweites Mal: „Das zweite Gesicht oder Wenn Tag und Nacht sich gleichen."

WERT Bonus 3 bis 4 EP für jeden Spielenden für herausragendes Rollenspiel am Schluss.

LEITUNG Mit 90 EP steigen die Spielenden zum Abschluss auf Stufe 4. Ihre Erinnerung kehrt von nun an mit 1 Punkt je Tag in der Menschenwelt zurück.

FIGUREN IN DER SZENE

ALAN EVANS

SZENE Nimmt Gareth auf, füllt das leere Glas auf Leonard und hört Leonards Worte und die Botschaft von Mairs Mutter. Er lässt die Kerze weiter brennen.

MAIR EVANS

SZENE Räumt Gläser zusammen und summt das Bardenlied aus Ariánmor. Als Alan zum Fenster sieht, wird ihr die Kehle eng, und sie weiß nicht, warum.

GWYL (WILLIAM LLOYD)

SZENE Kommt hinkend mit ins Gasthaus; Alan sieht ihn, wie er ist. Er bleibt in der Stadt.

GARETH MORGAN

SZENE Sieht jetzt Feenwesen und steht noch unter dem Eindruck des Steinkreises. Alan setzt ihn hin, lässt ihn verbinden und sagt ihm, dass er nicht verrückt ist.

AUSBLICK

Was die Spielenden erlebt haben, wirkt klein: eine Stadt in Wales, ein leerer Sarg, ein Goldschmied und sein Gehilfe. Doch am Steinkreis über Llanebin geschah zum ersten Mal, dass ein Dämon der Niederhöllen in die Menschenwelt gelangte. Er kam nicht durch einen Riss, sondern in der Hülle eines Feenwesens, durch einen Zauberkreis, an einem alten Steinkreis, wenn Tag und Nacht sich gleichen.

Morgaél war ein Siófra: ein Feenwesen, von einem Dämon besessen und nie davon befreit. In der Anderswelt verbarg ihn der Schein seines Leibes; in der Menschenwelt, ohne das Zwielicht, trat der Dämon hervor. Im Tod stieg er nicht als Stern zum Firmament auf, sondern zerfiel zu Asche, wie die Siófra als Asche oder Rauch vergehen. Ob in seinen letzten Worten noch der Elf sprach, der er einmal war, bleibt offen. Den Namen Siófra hören die Spielenden nie.

Keine der beiden Welten hat davon Notiz genommen, und keine Chronik verzeichnet es. Die Spielenden aber waren dabei, als es zum ersten Mal geschah.

CREDITS

Für Musik, Geschichten und zukünftige Reisen eine herzliche Einladung auf:

WWW.JENSEITSDERKREISE.DE

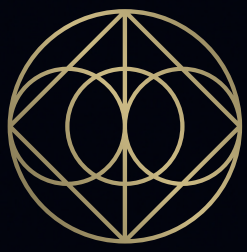
Copyright 2026 · Matthias Löwenstein · Stand: Oktober 2026

Lizenz: CC BY-NC-ND 4.0 · Teilen für den privaten Gebrauch · Keine Bearbeitung · Keine kommerzielle Nutzung.

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de

Hinweis: Das Bildmaterial wurde mit Unterstützung generativer KI realisiert.





Wenn die Grenze zwischen der Welt der Menschen und dem Zwielicht der Anderswelt schwindet, beginnt die Reise ***Jenseits der Kreise.***

Wales, um 1900. In Llanebin wird ein Jugendfreund zu Grabe getragen, verschüttet in der Mine über der Stadt. Doch der Sarg ist leer. Am Abend der Beerdigung kommt eine verwundete Fremde ins Gasthaus, mit einer Botschaft, die sie das Leben kostet. Damit ändert sich für alle Beteiligten der Blick auf ihre vertraute Welt. Und bis Tag und Nacht sich gleichen, bleibt nicht viel Zeit.

Das zweite Gesicht *oder* ***Wenn Tag und Nacht sich gleichen*** ist ein Abenteuer, erdacht für eine Spielleitung und ein bis drei Spielende. Siebzehn ausgearbeitete Szenen in drei Akten führen durch eine Geschichte von Treue und Verrat – und von einer Liebe, die die Grenzen der Welten überschreitet.