

TRODOX

ARS ARCANNA

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 89, 38. Jg./2026
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team
Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm
Layout: Nils Rehm

Autoren: Valentina Beke-Bramkamp
Zeichner/Fotos: Pixabay, John James,
Watabou Village Generator
Redaktionsanschrift:
Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielinger
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf
Internet: www.trodox.de

eMail: Trodox@gmx.de

Copyrights: Kopien sind nur für die Verwendung im Heimrollenspiel und zum Spielen auf Cons gestattet. Für weitergehende Nutzung ist vorher eine Genehmigung der Redaktion einzuholen. Alle Urheberrechte liegen bei den Autoren der

Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen und sonstigen Produktbezeichnungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar. Das Copyright liegt beim jeweiligen Hersteller/ Inhaber der Rechte.

Der Brief

„Ich habe Angst. Angst vor dem Sterben. Uns mangelt es an allem. Die Ernte - alles weg, weggespült, die Häuser verfault, ganze Stämme weggespült, Keller geflutet, Lager überschwemmt. Das Wetter spielt verrückt. Pausenloser Regen, der Fluss tritt über die Ufer - unser kleiner Fluss. Aber alles wird noch schlimmer. Immer schlimmer. Menschen kommen. Breit gebaute Männer, bewaffnet bis an die Zähne. Sie nehmen uns unsere letzten Ressourcen. Schon vor zwei Wochen zerrten sie die kleine Ria aus ihrem Haus, stießen sie in den Dreck und besetzten ihr Haus. Alles ist verriegelt. Frauen verschwinden seitdem - verheiratet, ledig, manchmal auch Kinder - nur die Mädchen. Wir sind am Ende unserer Kräfte. Uns wurde alles genommen. Alles, was wir besitzen, befindet sich bei den fremden Männern. Unser Leben ist zerstört. Wir wollen es wieder. Wir wollen unser Saalheim wieder. Und wir werden alles dafür tun. Alles. Aber bitte - rettet uns!“

Elizabeth V

Einleitung

Die Spielercharaktere (SC) befinden sich zusammen in einem Dorf des Jahres 1643. Die gesellschaftlichen Umstände entsprechen der Zeit (30-jähriger Krieg 1618-1648). Der technologische Fortschritt passt sich dem Zeitalter an. Dabei ist zu bedenken, dass die Menschen von der Kirche kontrolliert werden und in absoluter Armut leben. Dem Spielleiter (SL) ist die Beschreibung des Ortes, der Umgebung und der Stimmung auf dieser Basis selbst überlassen. Als Spielsysteme schlage ich *Hexxen 1733* oder ein abgewandeltes D&D vor.



Hexxen jagd



Spielleiterinformation: Die SC erhalten einen Brief aus einem benachbarten Dorf, in dem sie inständig um Hilfe gebeten werden. Sie sollen, ohne es zu wissen, gegen die Inquisition arbeiten. Die Inquisition hat das Dorf besetzt, weil sie dort zu Recht eine Hexe vermutet. Diese ist für den andauernden Regen verantwortlich, was ihr selbst aber nicht bewusst ist. Das Ziel der SC wird das Sammeln von Informationen und schließlich der Kampf gegen die Inquisition sein, um die Hexe zu schützen und die Unterdrückung durch die Kirche abzuschütteln.

Der SL führt die SC frei durch das Abenteuer. Nur bestimmte Vorgaben müssen unverändert bleiben, wie die Orte, die Personen, die Gerüchte und die generellen Informationen.

Personen (NSC)

Karl Heinrich von der Gosse

Charakterbeschreibung: aufbrausend, impulsiv, engstirnig, wortkarg, simpel

Hintergrund: Seine Frau ist beim Füttern der Hühner entführt worden. Karl glaubt, dass es sich bei den Entführern um die Inquisition handelt, da er meint, das metallische Klappern von Rüstungen gehört zu haben.

Aussage: „Sie wollte nur kurz raus ... nur kurz raus. Die Hühner brauchten Futter. Alle tot nun. Aber meine Frau weg ... seitdem. Große Fußspuren auf dem Boden. Und Rüstungen waren da auch zu hören. Lautes Metall.“

Treffen: Die SC treffen Karl auf dem Marktplatz. Die Aufmerksamkeit der SC bekommt er dadurch, dass er eine Verkäuferin anschreit, die Hühner und Eier verkauft und danach unvermittelt in Tränen ausbricht.

Eduard Arnold Kolkwans

Charakterbeschreibung: Plaudertasche, Säufer, dumm

Hintergrund: Der Mann erzählt alles weiter, was er zu hören bekommt. Oftmals schmückt er seine Geschichten nach seinen Sichtweisen aus.

Aussage: „Die liefen am Fluss entlang. Ganz komische Leute. Schreie von einem Gör waren da auch. War aber zu besoffen, um zu helfen. Die Nacht war nun mal lang.“

Treffen: Die SC treffen Eduard im Gasthaus. Die Aufmerksamkeit der SC zieht er dadurch auf sich, dass er Geschichten erzählt, anstatt wie die anderen zu tanzen.

Beatrix Verla Brunhilde von Hammelmeier

Charakterbeschreibung: träumerisch, verwirrt, wirkt leicht geistig anwesend

Hintergrund: Beatrix lebt in ihrer eigenen kleinen Welt. Das ständige armutsbedingte Hungern hat sie geistig geschädigt.

Aussage: „Das Wasser lebt. Es bewegt sich gegen den Strom. Stille Pfützen ziehen sich Richtung Marktplatz. Ohne Wind. Weit kommen sie aber nie.“

Treffen: Nachdem die SC bei Rias Haus abgewiesen worden sind, läuft Beatrix versehentlich in die SC. Als Entschuldigung bringt sie hervor, dass sie das Wasser beobachtet habe.

Friedrich Weber

Charakterbeschreibung: überheblich, angeberisch, unangenehm durch seine aggressive Art

Hintergrund: Er will immer der Beste sein. Die Konsequenzen seines Handelns sind ihm dabei egal.

Aussage: „Je näher man an dieses Haus geht, desto deutlicher hört man Schreie. Unterdrückte, natürlich, aber Schreie. Ich weiß es am besten. Ich war am nächsten dran.“

Treffen: Friedrich hört, wie die SC auf dem Marktplatz Fragen stellen. Er kommt von sich aus auf sie zu, da er damit angeben möchte, dass er am nächsten an dem Haus dran war.

Magret

Charakterbeschreibung: sprunghaft, liebenswürdig, enthusiastisch, witzig, arm, sucht Schutz vor dem Wetter beim Marktplatz, hilft trotzdem armen Menschen

Information: Sie ist eine Hexe, die ihre Macht nicht kontrollieren kann. Sie zaubert unbeabsichtigt.

Ziel: Die SC müssen Magret vor der Inquisition beschützen.

Verkäuferin

Sie gibt den SC Informationen über Ria, falls danach gefragt wird.

Aussage: „Sie wird euch nicht helfen. Komplett verstört, die Arme. Damit sie nicht redet, haben sie ihr die Zunge rausgeschnitten. Reden kann sie nicht, essen kann sie nicht. Schrecklich diese Inquisition. Zum Tode verurteilt haben sie sie. Noch so jung, doch bald schon tot. Könnten wir uns wehren, würden wir es alle tun.“

Treffen: Sie wird von Karl Heinrich angeschrien.



Ria

Charakterbeschreibung: verstummt (Zunge fehlt), kann nicht schreiben

Treffen: Ria beobachtet die SC aus den Schatten der Häuser heraus. Sollten sich die SC ihr nähern, können sie noch ihre dreckige Kleidung erkennen, die von altem Blut teils bräunlich gefärbt ist.

Informationen zu den Inquisitionsschergen

- Die Wachen sind stark und schwer bewaffnet.
- Die SC können sie nur besiegen, wenn sie alle zusammen gegen eine einzelne kämpfen.
- Man kann die Waffen und Rüstungen der Wachen mitnehmen und nutzen.
- Die Wachen sind durch ihre Rüstungen nicht schnell, haben dafür aber viel Kraft.
- Sie sind sich ihrer Stärke bewusst und greifen die SC nur einzeln oder in Teams zu zweit an, wenn ein Grund besteht (verdächtiges Verhalten, Straftat/Schutz einer Hexe). Sie rufen nicht nach Unterstützung.

Schauplatze

Schauplatz 1 Einführung

Der SL liest das Handout 1 laut vor und händigt es anschließend den SC aus. Die SC begeben sich auf Geheiß von Elizabeth auf die Reise in das Nachbardorf.

Spielleiterinformation: Falls der eindeutige Hilferuf nicht ausreicht, wird den SC eine Belohnung versprochen. Wie diese aussieht, bleibt dem SL überlassen (vielleicht Artefakte).

Schauplatz 2 Die Brücke

Beschreibung: Die steinerne Brücke ist von Moos und Efeu-ranken überwuchert. Regenwolken verdunkeln die Sicht, Regentropfen fallen. Vier Wachen der Inquisition befinden sich

auf der Brücke. Zwei befinden sich unmittelbar vor ihr, die anderen stehen aufmerksam auf der Mitte der Brücke. Alle Wachen stecken in schweren Rüstungen. Sichtbar sind Breit-schwerter mit tiefschwarzen Griffen, die sicher verstaut in ihren Scheiden stecken. Sobald die SC sich auf 20 Meter nähern, werden die Wachen aufmerksam. Ab zehn Metern Distanz wandern ihre Hände langsam zu den Schwertgriffen.

Option 1: Die SC können kaum mit den Waffen und Schwertern der Wachen mithalten und würden im direkten Kampf gegen alle Wachen verlieren. Sollten die SC das Überraschungsmoment nutzen (Sturmangriff) und die Wachen geballt einzeln angreifen, ist ein Sieg möglich.

Spielleiterinformation: Wichtig ist also, dass die SC in dem Kampf nicht sterben, sondern höchstens so verletzt werden, dass sie weiterspielen können. Der SC sollte also gut beraten.

Option 2: Die SC versuchen, den Fluss zu überqueren. Durch die ständigen Regenfälle ist dieser über seine Ufer getreten und besitzt eine starke Strömung, die eine unbeschadete Überquerung unmöglich macht. Zudem ist das Wasser zu kalt, um es ohne Unterkühlung schwimmend zu bezwingen..

Spielleiterinformation: Bedenken Sie, dass es in der Umgebung keine Möglichkeiten gibt, sich aufzuwärmen.

Option 3: Die SC versuchen, mit den Wachen zu reden. Sollte dies geschehen, kommt keine verbale Reaktion von den Wachen. Sie versperren wortlos den Weg. Die Wachen lassen sich aber bestechen.

Nach dem Überqueren der Brücke ist es den SC selbst überlassen, wohin sie sich wenden möchten. Das Haus von Elizabeth oder das von Ria sind die logischsten ersten Ziele.

Schauplatz 3 Elizabeths Haus

Option 1: Nachdem es den SC gelungen ist, die Brücke zu überqueren, suchen sie das Haus ihrer Freundin Elizabeth auf.

Option 2: Nachdem die SC beim Haus von Ria abgewiesen worden sind, sollten sie nach weiteren Antworten bei Elizabeth suchen.

Option 3: die SC gehen an einen anderen Ort. Der Marktplatz wäre ein gutes Ziel für die Gruppe.

Spielleiterinformation: Es gilt zu beachten, dass die SC kaum Informationen haben. Die Dorfbewohner auszufragen, ist in diesem Fall sehr schwer. Sollten es die SC deshalb nicht schaffen, wichtige Informationen zu bekommen, kann der SL sie zu den Schauplätzen 3 oder 4 führen. Dies könnte zum Beispiel durch Gespräche mit anderen Dorfbewohnern passieren, die sie auf die Orte aufmerksam machen.

Beschreibung: Das Bauernhaus aus Eichenholzbalken und Lehm wird von einem dicken Strohdach überdeckt. Keine Fenster sind zu sehen, nur eine kleine Tür, die in das Innere



führt. Das Haus besitzt nur zwei Räume. Der Hauptraum besitzt eine zentrale Feuerstelle, an der ein Strohlager errichtet ist, eine Truhe, einen Tisch und zwei kleine Stühle. Der zweite Raum beinhaltet einen einfachen Holzeimer, der mit sauberem Wasser gefüllt ist.

Die Spieler werden nach Betreten des Hauses feststellen, dass es komplett verlassen ist. Elizabeth ist verschwunden. Sollten sie das Feuer überprüfen, werden sie bemerken, dass die Glut längst erloschen ist. Auf dem Tisch befindet sich noch benutztes hölzernes Geschirr. In der Truhe können die SC bei genauerem Suchen ein Tagebuch finden. Hier wird der SL Handout 2 ausgeben.

Spielleiterinformation: Elizabeth ist verschwunden, lebt aber noch. Die Inquisition hat sie beim Herumschnüffeln erwischt. Ziel der SC ist es, sie zu finden und zu befreien. Das geschieht jedoch ohne, dass die SC es bemerken. Sie sollten weiter den Hinweisen folgen. Das wird sie schlussendlich zu Elizabeth und den anderen verschwundenen Frauen führen.

Aufmerksame SC können feststellen, dass die Hintertür aufgebrochen worden ist. Sie hängt nur noch lose in den Angeln.

Spielleiterinformation: Die Wachen haben sich Zugang zum Haus durch die Hintertür verschafft. Die SC können daraus schließen, dass Elizabeth gegen ihren Willen aus ihrem Haus gezwungen worden ist.

Schauplatz 4 Rias Haus

Option 1: Nachdem es den SC gelungen ist, die Brücke zu überqueren, suchen sie Rias Haus auf, das in Elisabeths Brief erwähnt worden ist.

Option 2: Nachdem die SC bei Elisabeths Haus gewesen sind, können sie nach weiteren Informationen in Rias Haus suchen.

Option 3: Die SC gehen an einen anderen Ort. (Siehe Option 3 - Schauplatz 3)

Beschreibung: Auch bei diesem Haus besteht das Dach aus Stroh, während die Wände aus Fachwerk bestehen. Schon von weitem kann man die starke Bewachung des Hauses feststellen. Eine zu erkennende Hintertür ist zugenagelt worden, wird aber weiterhin bewacht. Eine Inquisitionswache patrouilliert ständig um das Haus.

Sollten die SC versuchen, in das Haus zu gelangen, werden sie scheitern. Die Wachen sind zu zahlreich und zu stark bewaffnet.

Schauplatz 5 Im Dorf

Nachdem die SC etwas Abstand zu dem Haus gewonnen haben, werden sie von Beatrix angerempelt. Sie spricht sie mit wirrem Blick wie in ihrer Personenbeschreibung (siehe *Personen: Beatrix Berta Brunhilde von Bammelmeier*) an.

Spilleiterinformation: Das Wasser bewegt sich tatsächlich, weil eine Hexe unbewusst ihre Kräfte einsetzt.

Schauplatz 6 Der Marktplatz

Nachdem die SC bei den beiden Häusern gewesen sind und Kontakt mit Beatrix gehabt haben, könnten sie sich zum Marktplatz begeben.

Beschreibung: Die fest getrampelte Erde zeigt ein paar Pfützen. Regenwolken verdunkeln den Himmel, einzelne Tropfen fallen herunter. Einzelne Marktstände werden von unterschiedlichen Personen besucht. Ein kleines Rathaus wird von einer Fahne geziert, die jedoch schlaff herunterhängt. Ein Streit um den Preis der Brote bricht bei einem Bäckerstand aus. Der Käufer, ein Inquisitionsscherge, sticht dabei unsympathisch heraus. Er bedroht die Verkäuferin (siehe *Personen: Verkäuferin*) Auf dem Marktplatz treffen die SC außerdem auf Karl Heinrich von der Gosse und Friedrich Weber. Wie die Gespräche und Treffen ablaufen, ist dem SL überlassen.

Spilleiterinformation: Durch die Gespräche sollen zum einen Informationen vermittelt werden, zum anderen sollen sie auch die Abneigung gegen die Inquisition fördern.

Schauplatz 7 Gasthaus

Als es Abend geworden ist, schließen die Stände auf dem Markt. Die Menschen bewegen sich auf das Gasthaus in der Nähe zu. Die SC können sich dazu entscheiden, dem Strom zu folgen.

Beschreibung: Das Gasthaus „Zum Kranze“ liegt nahe am Marktplatz. Von außen lassen sich drei große Fensterläden erkennen, die auf Grund der Temperatur jedoch geschlossen

sind. Im Inneren befinden sich lange Bänke an vielen Tischen. Kerzen erleuchten das Gasthaus. Die Stimmung ist seltsam ausgelassen. Trotz der Inquisition feiern die Menschen wie zum Trotz, trinken, tanzen auf den Tischen und singen. Die Luft ist stickig und qualmig. Der Geruch von Tabak erschwert das Atmen. In einer Ecke geht ein Becher zu Bruch. Die SC werden auf die Gruppe in dieser Ecke aufmerksam, da sie nicht wie die anderen feiern, sondern gespannt einem Mann lauschen, was bei dem Geräuschpegel unglaublich schwer erscheint. In der Gruppe befindet sich Eduard Arnold Rotwams (siehe *Personen: Eduard Arnold Rotwams*). Außer seinen Informationen werden die SC hier keine weiteren bekommen. Bei Gesprächen mit anderen Personen wird nur deutlich, dass alle Bürger Angst vor der Inquisition haben und sich deshalb nicht wehren. Viele haben Freunde und Verwandte verloren.



Schauplatz 8 Fluss

Die SC machen sich auf dem Weg zum Fluss. Bei Tage werden sie auf Wachen stoßen, die in schneller Abfolge vom Fluss zum Dorf pendeln. Durch das ebene, offene Gelände fehlt leider jede Deckung. Nur im Schutz der Dunkelheit können sich die SC heranschleichen.

Beschreibung: Ein einzelner kleiner Fels liegt am Weg. Er bietet gerade genug Schutz vor den Augen Neugieriger. Euch wird von tief liegenden Wolken, die das Mondlicht verschlucken, die Sicht versperrt. Die eigene Hand ist kaum zu sehen. Die Dunkelheit verschluckt jedoch nicht die Geräusche. Schwere Schritte nähern sich. Ein dunkles Lachen durchbricht die Stille. Bei genauerem Hinsehen wird ein Licht in geringer Ferne bemerkbar.

Option 1: Die SC greifen die sich nähernden Wachen an. Ein frontaler Angriff ist zu gefährlich. Sie könnten sich jedoch vorerst im Schatten des Felsens verbergen und aus dem Hinterhalt attackieren.

Option 2: Die SC verstecken sich. Hierzu könnten sie den Felsen verrücken. Die Wachen werden sie nicht bemerken und sich weiter dem Dorf nähern.

Sollten die SC an den Wachen vorbei gekommen sein, können sie ihren Weg fortsetzen.

Beschreibung: Regen tropft hinab und läuft in eure Augen. Die matschige Erde erschwert das Vorankommen erheblich. Dennoch gelangt ihr mit ein paar Schwierigkeiten zum Fluss. Mithilfe einer Wahrnehmungsprobe lässt sich ein getarnter Eingang hinter langen Grasbüscheln ausmachen. Eine einfache Holztür ziert das Loch in dem kleinen Abhang. Beim Aufdrücken knarrt diese jedoch leise. Vor euch erstreckt sich ein langer, dunkler Tunnel. Die Wände bestehen aus Erde, die von einzelnen Holzbalken stützend zurückgehalten wird. Einen soliden Eindruck hinterlässt der Tunnel nicht. Pfützen haben sich auf dem Boden gebildet.

Schauplatz 9 Der Keller

Beschreibung: Bei tieferem Eindringen in den Tunnel wird nach einiger Zeit eine weitere Tür erkennbar, wenn sich die

Augen an die anhaltende Dunkelheit gewöhnt haben oder die SC eine Lichtquelle nutzen. Die Tür ist geschlossen. Stimmen dahinter werden lauter, bleiben aber unverständlich. Sollten die SC sich entschließen, die Tür zu öffnen, wenn auch nur für ein Stück, werden die Worte verständlich. Im Anhang unter *Schauplatz 9 - Der Keller* finden Sie nähere Informationen.

Nachdem die SC die Informationen bekommen haben, entfernen sich die Schritte von zwei Personen über eine Treppe nach oben. Betreten die SC den Keller, erhalten sie folgenden Überblick.

Beschreibung: Die Tür öffnet sich geräuschlos. Licht blendet euch. Fackeln hängen in rostigen Halterungen an den Wänden. Die von ihnen geworfenen Schatten bewegen sich in unheimlicher Form über die Steinwände. Auch der Boden besteht aus robustem Stein, der fast jedes Geräusch verschluckt. In dem Zimmer stehen klapprige Pritschen, auf denen geknebelte Frauen unterschiedlichen Alters mit Brandmalen an den Händen festgekettet sind. Um die Fesseln zu lösen, braucht man jedoch einen Schlüssel, den ihr nicht in dem Raum finden könnt. Insgesamt könnt ihr 13 Pritschen ausfindig machen. Eine Person fällt euch besonders auf. In ihr erkennt ihr Elisabeth. Sollten die SC ihren Knebel entfernen, erhalten sie folgende Informationen:

Laut Elisabeth darf die Inquisition nicht gewinnen. Magret, die Hexe, ist kein schlechter Mensch, sondern ein liebes Mädchen (siehe *Personen-Magret*). Die SC müssen sie retten und vor der Verbrennung bewahren. Das ganze Dorf musste wegen der Inquisition leiden, nicht wegen der sogenannten He-

xe. Um die Frauen zu befreien, benötigt man den Schlüssel, den der Inquisitor um den Hals trägt. Das Ziel der SC ist also, die Inquisition zu besiegen, die Frauen zu befreien und die Hexe zu retten.

Spielleiterinformation: Sollten die SC das Risiko nicht eingehen wollen, kann von Elisabeth und den anderen Frauen eine Belohnung versprochen werden.

Schauplatz 10 Marktplatz 2

Nachdem die SC den Keller verlassen haben, um die Inquisition zu besiegen, treffen sie auf folgendes Szenario: Auf dem Marktplatz befinden sich Mitglieder der Inquisition, die die empörten Menschen grob zur Seite schieben, was auf großen Protest stößt. Den SC bleibt keine andere Option als der Kampf. Wie dieser verläuft, ist dem SL überlassen. Das Vorgehen der SC kann frei gewählt werden. Am besten mobilisieren sie die Bevölkerung.

Spielleiterinformation: Die Inquisition im Dorf besteht aus dem Inquisitor und zwölf Wachen. Die restlichen Wachen sind entweder schon abgezogen, weil die Hexe gefunden worden ist, oder sind von den SC eliminiert worden. Der SL sollte darauf achten, dass keiner der SC stirbt, da dies zu Unzufriedenheit führen könnte. Verletzungen können geheilt werden, der Tod jedoch kann nicht rückgängig gemacht werden.

Im Laufe der Geschichte der Hexenverbrennungen hat es öfter Aufstände gegeben, bei denen sich Bewohner selbst ein Urteil über die Hexe gemacht haben und sie schließlich freigesprochen worden ist.

Abschluss

Das Abenteuer endet, hoffentlich, mit einem Sieg der SC über die Inquisition. Wie das Ende genau gestaltet wird, ist dem SL überlassen. Er kennt die SpielerInnen am besten und kann ein passendes Ende beschreiben. Natürlich erhalten die SC eine Belohnung für ihren Einsatz - und wenn es nur der Ruhm ist, den sie durch ihr Handeln erworben haben. Die Inquisition ist besiegt, die Hexe gerettet, das Weibsvolk befreit, das Dorf glücklich und das Abenteuer beendet.



Handouts

Handout 1 Brief: benötigt ab der Einleitung

Ich habe Angst. Angst vor dem Sterben. Uns mangelt es an allem. Die Ernten - alle weg, weggespült. Die Häuser - am Verfall. Stämme weggespült, Keller geflutet, Lager überschwemmt. Das Wetter spielt verrückt. Regen ohne Ende, der Fluss tritt über die Ufer - unser kleiner Fluss. Aber es kommt schlimmer. Immer schlimmer. Menschen kommen. Breit gebaute Männer, bewaffnet bis an die Zähne. Sie nehmen unsere letzten Ressourcen. Schon vor zwei Wochen zertraten sie die kleine Riva aus ihrem Haus, schmissen sie in den Dreck und besetzten ihr Haus. Alles ist verriegelt. Frauen verschwinden seitdem - verheiratet, ledig, manchmal auch Kinder - nur die Mädchen. Wir sind am Ende unserer Kräfte. Rettet uns!

Elisabeth



Schauplatz 2 Tagebuch benötigt ab Schauplatz 3

Ich bin nicht allein. Ich war zu nah, zu nah dran.
 Sie finden mich. Ich kann sie hören. Nachts kratzen
 sie an meinen Türen. Schreie werden laut, laut, lau-
 ter, lauter. Sie verfolgen mich in meinem Schlaf.
 Die Kälte sitzt tief in meinen Knochen. Keine
 äußerliche, nein, innere Kälte. Bleibt fern von hier,
 soweit wie ihr könnt. Flieht solange ihr noch könnt.
 So weit wie es nur geht. Dieses Dorf wurde
 verflucht und mit ihm all seine Bewohner. Für mich
 ist es zu spät. Ich weiß zu viel. Gott, diese Schreie.
 Steh uns bei, guter Vater. Rette uns! Rette uns
 vor diesen Dämonen, die unser Dorf besetzen.
 Stimmen werden laut, flieht. Immer lauter, diese
 Schreie. Sie sind bei mir, direkt bei B...

Schauplatz 9 Der Keller: benötigt ab Schauplatz 9

Die Inquisition hat nach langer Suche ihr Ziel gefunden. Hierbei handelt es sich um eine Hexe, die den Namen Magret trägt. Das Ziel der Inquisition ist es, die Hexe öffentlich hinrichten zu lassen, damit sie ihre Kräfte nicht gegen die Kirche einsetzen kann, die Bürger glücklich sind und befriedigt von dem Schauspiel. Alle übrigen Frauen, die sich in dem Keller des Tunnels befinden, hat man aus dem Verkehr gezogen, damit sie nicht reden können und somit der Inquisition wi-

dersprechen. Magret wird vom Inquisitor als gefährliche Wasserhexe eingestuft. Als zwingender Beleg ihrer magischen Macht gilt das Verhalten des Wassers auf dem Marktplatz, auf dem sich Magret oft aufgehalten hat.

Dialogvorschlag

Inquisitor: Was wolltest du mir mitteilen?

Wache: Unsere Suche wurde beendet. Wir haben es gefunden, Herr.

Inquisitor: Wurde auch Zeit. Um welches Wesen handelt es sich?

Wache: Es trägt den Namen Magret. Es besitzt kein Zuhause. Deswegen hat die Suche nach der Hexe so lange gedauert.

Inquisitor: Ich will keine billigen Ausreden. Bringt mir die Hexe, wir lassen sie öffentlich hinrichten. Dann

werden die Leute endlich wieder glücklich sein, die Beweise werden vernichtet werden. Verstanden? Darum kümmern wir uns später. Was für eine Art ist es?

Wache: Wir schätzen Wasser. Es spielt verrückt in ihrer Nähe. Sie befindet sich oft auf dem Marktplatz.

Inquisitor: Gut. Schick die übrigen Wachen weg. Wir brauchen sie nicht mehr, vor allem keine unnötige Aufmerksamkeit. Zwölf Wachen sollen hier als Zeichen bleiben, das wir es ernst meinen.

Spielleiterinformation: Zwölf ist eine „heilige“ Zahl, da sie für die Vereinigung des Menschen mit Gott steht.

Valentina Beke-Bramkamp

