

# Hintergrund, Lore, Antworten...

Nur für NSC und SC, die es genauer wissen möchten. Niemand MUSS das hier wissen:

Du spielst eine super weise alte Hexe, einen klugen Priester, eine Wissenschaftlerin oder eine Hawakani? Nur dann könnten die Infos für dich spannend sein. Ansonsten: lies nicht weiter! Dein Char weiß kaum was davon – und kann sich das Wissen lieber erspielen:

## 1. Hawakani

Die Insel wurde erst im 13. Jahrhundert von den Hawakani besiedelt. Diese waren ursprünglich eine von den Azteken ausgestoßene Sippe. Ihr Oberhaupt, die Shamanin Lai hatte mit der Sitte der Menschenopfer gebrochen – und sie und ihre Sippe mussten den Stamm verlassen.

Nur auf Kanus erreichten sie wie durch ein Wunder eine kleine Insel westlich von Kanada: Sie nannten die Insel „Fledermaus Knochen“: Hawak-Ani (Aufgrund der Form einer Bucht? Aufgrund der fossilen „Drachen-Knochen“?). Erst später nannten die Spanier die Sippe bzw. den Stamm fälschlicherweise Hawakani. Sie selbst hatten sich bis dahin keinen eigenen Namen gegeben.

Noch vor Ankunft der Hawakani schien eine andere Gruppe die Insel zu „beseelen“:

## 2. Mad Faces:

*„Sie schlafen nicht, es gibt keine Siedlungen, sie haben keine Kinder und hinterlassen keine Toten. Es sind sicher keine Menschen. Geister...oder Dämonen!“*

So wirklich gesehen wurden sie auch noch nicht. Und die wenigen, die behaupten, dass sie sie gesehen hätten, nehmen sich später das Leben. Zuvor stammelten sie ziemlichen Unsinn: Von „schwarzen Höhlen“ und fehlenden Gesichtern bis hin zu „mehrere Fratzen auf einem Kopf genäht“ widersprachen sich die Geschichten. Besonders unsinnig war die Mär über „Ich habe das Antlitz meiner toten Mutter gesehen. Sie sprach auch mit ihrer Stimme... nur der Körper...“

Viele ignorante Siedler behaupten oft, dass es nur besonders wilde Hawakani seien. Doch die Hawakani fürchten sich vor den Mad Faces.

Die Mad Faces scheinen nur auf dem Geisterpfad wandern zu können. Doch einer von ihnen kann den Pfad verlassen:

### 3. Der einäugige Mad Face

Er wird auch als „Grüner Jäger“ bezeichnet und verbreitet immer wieder Angst unter den Menschen von Hawakani Island.

Vor einem Jahr hatte er das Moor besucht. Sein „grüner Blick“ durchbohrte seine Opfer. Einige schrien wie Menschen im Grunde nicht schreien sollten und bissen sich selbst ihre Finger ab. Andere wurden ganz stumpf und saßen nur leblos da. Nur um später bitterlich zu weinen.

Die Moorer konnten aber schnell Schutz finden. Der Blick konnte keine Baumstämme durchbohren – und so versteckten sich viele vor dem Einäugigen.

Die alten Kannibalen im Moor sagen: „Man fühlte den Blick sehr schnell. Schon bevor er dich ansah. Manche versuchten sich hinter den Leibern der anderen zu verstecken. Wir konnten aber ein paar retten, die vom Blick berührt wurden. Die Überlebenden sagten später, es fühlte sich an, als ob etwas von ihnen herausgezogen wurde. Nein... eher, als ob etwas von dir getauscht wurde.“

### 4. Hawakani Island

Obwohl die Insel nicht besonders groß ist, wechselte sie oft den Besitzer: Sie ist von besonderem strategischem Wert – wer die Insel besitzt, kontrolliert den Handel zwischen Asien und dem Norden Amerikas. Zur Zeit dominiert die Britische Krone. Allerdings hat eine kleine Siedlung eine Sonderstellung: Friedheim.

### 5. Friedheim

Wurde nie von den Kolonial-Mächten in Anspruch genommen – noch von den Mad Faces oder Huntsmen angegriffen. Die kleine Siedlung gilt als sicher Ort.

Warum greift hier niemand an? Es könnte an der Flunker-Kirche liegen: Diese scheint mit diversen Parteien zu paktieren. Und scheint wohlhabender und mächtiger zu sein als die scheinbar gutmütigen Nonnen und Mönche nach außen wirken.

Oder es liegt an dem Ort: Genau dort, wo die Kirche erbaut wurde, fand man schlichte Steinplatten. Die Hawakani nannten diesen Ort „Kural-Mrogu“, was Sonnen- oder Feuer-Steine heißt. Dieser Ort sollte bewahrt werden, für die „Hexen aus anderen Welten“. Sie pflegten diesen Ort mehr als 100 Jahre. Und kein Hawakani sollte eine Hütte dort errichten: *„Erst, wenn die heiligen Hexen und Hexer die Steine bewegen...“*.

Nur, wenn es zu Gewalt kam, flüchteten die Alten und die Kinder zu diesem Ort. *„Kein Hass und kein Blut kann uns dorthin folgen. Kein Mad Face wagt es, diesen Boden zu betreten.“*

Die Hawakani verachten zwar die meisten Menschen in James Town – mit den Flunkernden scheinen sie keine Probleme zu haben. Einige haben sogar ihren ursprünglichen Glauben bereitwillig mit dem Flunker Glauben vereint:

## **6. Flunker-Kirche**

Die Kirche lässt sich mit anderen Religionen gut „kombinieren“, weil sie recht offen ist und keinen „Einen Gott“ hat. Viele James Towner, sogar Leute aus dem Moor erscheinen gelegentlich zur Messe. Worum geht es?

- Lebe! In dem Bewusstsein, dass DU Teil der Gemeinschaft und der Natur bist.
- Ehre! Das Licht – aber kenne auch die Dunkelheit. Denn nur wer das Zwielight sieht, kann den Tag von der Nacht scheiden.
- Feiere! Jede Erkenntnis, die neu in dein Leben tritt. Aber auch dich selbst mit Speis und Trank!

GOTT: „Wir haben keinen Gott / keine Göttin. Es ist das „dazwischen“: Der Weg, die Suche. Aus diesem Grund ist das „Licht“ unser höchstes Gut und unser Zentrum, da es alles belebt und gedeihen lässt. Es ist ein Prozess, ein Katalysator, ohne selbst aktiv etwas zu sein.“

TOD „Wir bestatten die Asche unserer Toten, sodass sie in einem letzten Licht, einer letzten Flamme, ihren weiteren Weg antreten.

Nach dem Tod? Wer nach den Geboten gelebt hat, erreicht EINES der Paradiese:

Fühlst du dich mit dem Meer verbunden? Dann reist du mit deinen Liebsten auf der Knochen-Karavalle, ein gigantisches weißes Schiff. Dort triffst du deine Liebsten wieder – und Ihr reist gemeinsam auf einem Fluss so groß wie ein Meer. Die schönsten Lieder werden gesungen, es ist immer warm, der Laderaum ist voller frischer Früchte, Wein und Gebäck...

Und wer im Leben Unrechtes tut? Das Licht nicht geehrt, zu wenig getanzt und geliebt hat? Landet im Tinten-Wasser-Meer. Und ertrinkt wieder und wieder...

Fühlst du dich mit der Kunst verbunden? Oder der Forschung? Mit der Natur? So kannst du dir sicher DEIN Paradies vorstellen..., aber auch deine persönliche Hölle!“

BESONDERE ORTE - den Flunkernden sind zwei Orte besonders wichtig:

Der Friedhof: Denn hier, vor vielen Jahren, lagerten die neu gegründeten Flunkernden zum ersten Mal. Es war der Lichtstrahl der aufgehenden Sonne, der diesen Platz nahe des glitzernden Creeks auserkor: Eine Macht und Hoffnung schien von diesem Ort auszugehen.

Doch bereits nach ein paar Tagen begann das Leid: Grauen tauchten des nachts aus der Dunkelheit auf. Viele Flunkernde starben, wurden krank oder wahnsinnig. Die Verbliebenen flüchteten sich daraufhin den Hang hinauf – konnten die Besonderheit dieses Ortes aber nicht ganz hinter sich lassen. Sie errichteten in sicherer Entfernung den zweiten, besonderen Ort:

Friedheim. Dort, wo heute noch das Versammlungszelt steht, nahe eines blühenden Baumes, stand auch damals die erste Bettstatt. Heute umringen diesen Platz feste Holzbauten, weitere Zelte und fröhliches Treiben. Doch weiterhin geht der Blick der Flunkernden gen Friedhof: einstige und erste Heimat. Noch immer, trotz aller Gefahren, werden dort alle Toten bestattet. Und dort liegt auch jene erste Flunkernde begraben, die einst die Gemeinschaft hierhin führte: B. C. Grimberus

## **7. Friedhof**

Bevor die Siedler den Friedhof errichteten, hatten die Flunkernden versucht, hier ihr Kirch-Zelt aufzustellen (siehe oben, die Flunkernden wurden krank). Als Friedhof eignete er sich trotzdem gut: Zwar bewegt man sich zwischen den Siedlungen und im Wald nur zu dritt (oder weniger), aber auf dem Friedhof selber können viele verweilen. Ja, tagsüber sogar singen und predigen. Für Bestattungen ideal!

Hier liegen Friedheimerinnen, Hawakani, James Towner...sogar Moorer!

Nachts verändert sich der Ort: zum einen können scheinbar nur bei Dunkelheit „Schätze“ (auch Wókpa) geborgen werden. Man kann Dinge sehen, für die man tagsüber blind ist. Leider stolchen nachts aber mehr Huntsmen und andere Wesen über das Gräberfeld.

## **8. Maximal nur zu dritt?**

Freunde der Hawakani haben schon früh den Rat bekommen, sich lieber in kleinen Gruppen zu bewegen: Zwischen den Siedlungen, auf den Feldern, am Creek, vor allem auf dem Geisterpfad. Doch die spanischen Conquistadores bekamen keine Ratschläge und stolzierten in großen Gruppen auf den verbotenen Feldern und Wäldern. Am Ende kamen nur noch wenige wieder – und diese waren nicht mehr bei Sinnen.

Inzwischen haben auch die ignorantesten Siedler gelernt, dass kleine Gruppen sicherer sind. Zu zweit oder zu dritt scheint bewegt man sich am besten.

Es soll Orte geben, an denen man sich schon mit mehreren Treffen kann, z.B. auf dem Friedhof oder im Moor. Der Weg dorthin wird nur in Kleinst-Gruppen begangen.

Die Forscherin Lumira Frabinella hatte 1801 versucht die Ursachen zu ergründen:

*„Es schien, als ginge es vor allem um Bewegung und Lautstärke. Einmal konnte sogar eine Vier-Köpfige Gruppe das Moor erreichen. Dabei waren sie sehr langsam – und still wie eine Gruppe Mäuse, die an einem schlafenden Kater vorbeischiebt. Auf der anderen Seite soll es zwei Soldaten gegeben haben, die sich auf dem Geisterpfad die Schädel eingeschlagen hatten. Diese beiden waren nach einer Feier über den Pfad gepoltert. Die Hexen und Eingeborenen glauben, dass es ein Fluch ist (oder gar Geister). Ich glaube eher an das Phänomen des Stromes, wie bei Zitterrochen oder Blitze: Hawakani Island scheint voller Stromfallen zu sein. Manche Opfer zuckten nach ihren Wanderungen durch den Wald. Der Strom könnte die Gehirne geschädigt haben und die Opfer hatten so ihre Kontrolle verloren. Ab einer gewissen Anzahl – wahrscheinlich 3 – potenziert sich der Strom...“*

Professora L. Franinella verstarb noch 1802 (sie ertrank im Hawakani Creek).

## **9. Nachts eine Laterne?**

*„Bist du kein Huntsmen, trägst du nachts eine Laterne!“* Daran halten sich wirklich alle Menschen. Innerhalb der Siedlungen scheint diese Regel nicht so wichtig zu sein. Aber außerhalb rettet sie Leben! Ein Licht scheint den eigenen Geist zu schützen! *„Man sieht nicht wirklich viel mehr – und nein, Mut bekommt man dadurch auch nicht. Es schützt dich aber vor dem Wahnsinn!“*

Sollte dein Licht einmal erlöschen oder du deine Laterne verlieren, so versagen deine Beine. Sie gehorchen dir nicht mehr. Auch hier wurde das Phänomen mit Hilfe von „zu viel Strom“ versucht zu erklären, während die Flunkernden überzeugt sind, dass das Licht die Schatten vertreiben kann. Die Moorer haben ganz eigene Erklärungen: Frag sie mal!

## **10. Huntsmen**

Die „Weidmänner“ und Frauen waren ursprünglich Franzosen, die aufgrund ihrer Glaubensrichtung (Spättäufer) ihr Mutterland verlassen hatten (1738). Sie sprechen schon länger kein „richtiges“ Französisch mehr – eher ein Mix aus Bretonisch und etwas Eigenem. Als die Briten James Town übernommen haben (1744), kam es zu Auseinandersetzungen. Schließlich verbannte man die Huntsmen. Seitdem leben sie im Wald und von Raubzügen. Der Wald veränderte sie immer mehr. Sie scheinen sich zu Mad Faces zu entwickeln:

Der letzte erschossene Huntsmen hat 16 Kugeln im Körper – viele davon alt. Normale Menschen hätten solche Kugeln nicht so lange überleben können. Sie sind unglaublich robust! Außerdem scheinen sie inzwischen über den Geisterpfad wandeln zu können – ohne ihre Augen abzuschirmen (das konnten sie 1825 noch nicht). Die Mad Faces akzeptieren sie. Gleichzeitig beobachtet man, dass sie orientierungsloser werden: waren ihre Fährtensuch-Qualitäten früher berücksichtigt, verirren sie sich in letzter Zeit. Da steht dann ein Huntsmen allein auf dem Friedhof und zielt mit seiner Muskete auf imaginäre Gegner. Einige scheinen nachts fast blind

zu sein. Sie sehen zwar die Lichter der Laternen – aber nicht mehr die Menschen hinter den Lichtern.

1825 wurde die Anführerin Nolwyn und der „Nebelmann“ von den James Towners erschossen. Für Monate hatte man Ruhe von den Huntsmen. Seit 3 Monaten sind sie wieder zurück, seitdem wurden die Veränderungen belegt. Vor 3 Monaten hatten zwei Friedheimerinnen ein nächtliches Ritual am Friedhof beobachtet. Dort waren sehr viele Huntsmen vom Einäugigen Mad Face „berührt“ worden – doch kein Huntsmen schrie. Nein, sie knieten sich nieder...

## **11. Narune**

Narune bedeutet „Seelensauger“ auf Hawakani. Die Hawakani behaupten, diese Hexen wären nicht mit den Europäern gekommen – gehörten aber auch nicht zu den Hawakani. Eine blinde Alte vom Moor hat erzählt, dass die Seelen der Narunen nicht zu den Körper gehören würden. Manche Narune sehen aus wie Männer – doch sie sprechen miteinander als seien sie alle weibliche Hexen. Und, wenn sie Angst bekommen, nutzen sie eine Sprache, die weder zu den Hawakani noch zu den Einwanderern passt.

Die Seelensauger findet man nur nachts in ihrem schwarzen Zelt. Wer vorher das Zelt betritt, fängt sich einen fieseren Fluch ein: Du kannst nur noch Flüstern und nichts trinken, was dir schmeckt.

Im letzten Jahr konnte man die Narunen noch im Wäldchen zwischen James Town und dem Moor finden. Jetzt sind sie umgezogen, dorthin, wo damals das Lager der Huntsmen war. Und auch dort würden sich nicht länger als ein Jahr bleiben können. Sie brauchen einen besonderen Boden. Und dieser muss frisch sein, um die Kranken zu heilen.

Du suchst die Narune auf, wenn du ein Problem hast: wenn du z.B. von einer Hexe verflucht wurdest, eine schlimme Krankheit hast – oder an deinen Wunden verrecken würdest. Dann, wenn die Heiler und Hexen im Moor nicht mehr weiterhelfen können, bittet man die Seelensauger um Hilfe.

Biete ihnen bloß keine Pfund Noten an! Besorge dir am besten vorher etwas, was sie als Währung annehmen: Geschenke, Finger oder auch Gold-Augen (schwere, alte Amulette). Suche sie nicht allein auf, nimm ein oder zwei Vertraute mit! Deinen Gefährten wird viel abverlangt werden – stellt Euch darauf ein!

## **12. Geisterpfad**

Der Geisterpfad hat mehrere Eingänge: Einen sieht man direkt von Friedheim aus. Er führt über einen gewundenen Pfad fast bis zum Moor. Vom Moor aus erkennt man den Eingang gut – bis gestern hingen da noch 3 eingewickelte Leichen. Drei Soldaten der „Blood Hounds“ sind zwei Wochen zuvor verschwunden. Ihr Auftrag war es, sich

nachts am Friedhof auf die Lauer zu legen und mindestens einen Huntsmen gefangen zu nehmen.

Es soll aber noch einen dritten Eingang geben, etwas versteckter. Diese liegt in der Nähe der Narunen.

Sobald du in der Nähe des Geisterpfades bist, bereite dich vor! Auch innerlich. Werde ruhiger und langsamer. Die Mad Faces – und wer weiß, was noch für Geister auf dem Pfad wandeln – hassen lautes Trampeln, Gelächter oder gar Gesang. Betritt erst den Pfad, wenn du deine Augen abgeschirmt hast. Schummle nicht! Du darfst unter keinen Umständen einen Mad Face anschauen! Dann wird nur noch der Tod eine Erlösung sein.

Die Hawakani behaupten, den Geisterpfad hätte es auch schon vor ihrer Ankunft gegeben. Aber der Pfad hätte sich immer wieder leicht verändert. Um ihn leichter und sicherer zu schreiten, haben zunächst die Hawakani (und später Moorer) den Pfad mit Kerzen auf den Boden gekennzeichnet. Blicke nur auf den Boden, schirme dir die Augen zur Sicherheit noch ab, folge den Kerzen – und dämpfe deine Stimme. Schreite langsam und erzürne nicht die Geister.

Warum sollte man diesen gefährlichen Pfad überhaupt bestreiten? Die meisten wollen gar nicht nur hindurch gehen, sie wollen etwas ernten: Dort gibt es abgetrennte Finger, die eine beliebte Zahlungsquelle für Hexen ist. Und Wókpa, die kostbarste Droge der Insel. Außerdem käme man so „sicherer“ zu den Narunen.

### **13. Inselblatt**

Neuigkeiten, alte Geschichten, Anzeigen, Ankündigungen... das Blatt ist voll! Merkwürdig an dieser „Zeitung“: es gibt immer nur EINE vollständige Ausgabe. Diese liegt im Frieds Inn – und verbleibt auch dort. Ein jeder Mensch hat das Recht in diesem Blatt zu lesen. Da einige Lower James Towner und Moorer nicht lesen können, gibt es Vorlese-Stunden.

Die feineren Damen und Herren lesen die Zeitung gemeinsam und trinken – je nach Stunde – Tee oder Whiskey dabei.

### **14. Weg zwischen James Town und dem Moor**

Der Hauptweg zwischen der Siedlungen James Town und dem Moor sollte nicht passiert werden. Dies gilt für alle James Towner, aber auch Friedheimer. Probiert man es doch, fängt man an zu starren und bleibt einfach stehen. Für lange Zeit. Befreit man diese „Stehenbleiber“, haben sie Erinnerungslücken. Nicht nur von der Zeit, in der sie standen. Auch schöne Ereignisse, sogar Freunde werden schon mal vergessen.

Die Moorer scheinen irgendwie geschützt zu sein und wurden schon häufiger dabei beobachtet, wie sie doch diesen Weg nutzten. Sind sie alle schon so verdorben und

verrückt, dass es ihnen nichts mehr ausmacht? Oder ein besonderer Zauber liegt auf diesen kaputten Seelen...

Der Gouverneur hat schnell ein Gesetz erlassen und „für die Bürgerinnen und Bürger die Benutzung des Weges verboten“ (Moorer zählen ja nicht dazu). Es gab keinen Widerstand – eher Erleichterung in der Bevölkerung.

Wer also zum Moor will, um... wer weiß was zu wollen, geht den weiten Weg außen herum. Oder nutzt den Geisterpfad.

### **15. Blood Hounds**

So werden die neuen Rotröcke genannt. Neu aussehen tun sie nicht: ihre Uniformen wirken sehr mitgenommen und äußerst ungepflegt. Die Blood Hounds sind die neuen Spürhunde der Krone auf Hawakani Island – sie soll zum einen für mehr Ordnung im Barrel und Schutz für ganz James Town sorgen.

Zuvor wurden sie in Indien und in Singapur eingesetzt – und haben sich auf „übernatürliche“ Gegner spezialisiert. Sie haben schon häufiger Dinge erschnüffelt, die andere vorher übersehen hatten und kamen so zu ihrem Spitznamen.

Ob sie wirklich für die Sicherheit von James Town sorgen, ist sehr fragwürdig: Sie scheinen einige Expeditions-Aufträge bekommen zu haben und wurden bisher mehr am Creek und im Wald gesehen als in den Siedlungen.