

Script Sonderrollenspiel „Nebelhaus“

(VOR BEGINN: CHATRAUM NEBELHAUS EINRICHTEN!!!)

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg1.png>

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg2.png>

Die Stimmung unter euch Rumtreibern ist mehr als gedrückt. Ihr habt seit fast zwei Wochen weder von Nordolf noch von Aberforth eine Nachricht erhalten. Der Naturwarenhändler ist von seinen Arbeiten im Steinbruch zurückgekehrt, hat euch aber eindringlich angewiesen, vorläufig keinen Kontakt zu ihm aufzunehmen. Ob er die Liste wirklich an die Auroren weitergereicht hat, wisst ihr nicht, doch bislang habt ihr euch noch keinen unbequemen Fragen der Schulleitung oder des Ministeriums stellen müssen. Dennoch macht ihr euch Sorgen. Irgendetwas Düsteres geht da draußen vor sich...

Kein Wunder also, dass bei diesem Spieleabend, zu dem ihr euch getroffen habt, keine vergnügte Stimmung aufkommen will. Ihr seid nun schon bei der dritten Partie Koboldstein, aber eure Gedanken kehren immer wieder zu den Ereignissen der letzten Wochen zurück....

/f Connor Anweisung: Schau aus dem Fenster. Du siehst dann, wie Hagrid aus der Schule zurück in seine Hütte stapft. Er macht ein verärgertes Gesicht. Du kannst dir damit auch noch ein paar Minuten Zeit lassen, aber nicht zu lange.

Notfalls:

Anweisung: Wäre es nicht eine gute Idee, Hagrid zu besuchen? Ablenkung kann ja nicht schaden und vielleicht hat er Neuigkeiten aufgeschnappt....

Ihr beschließt, Hagrid zu besuchen, um euch abzulenken und vielleicht Neuigkeiten zu erfahren.

Hagrids Hütte befindet sich auf dem sicheren Schulgelände und die nächtliche Ausgangssperre beginnt erst in einer Stunde. Kein Grund zur Sorge also... oder?

Schon bald lauft ihr übers Gelände, wobei ihr euch vorsichtshalber im Schatten der Mauern und Bäume haltet. Hagrids Hütte ist hell erleuchtet.

HAGRID:

/me reißt die Tür auf

Was wollt ihr'n hier? Is' ja schon reichlich spät....

Na, kommt erst ma rein. Man sollt' sich im Dunkeln nich zu lange draußen aufhalt'n. Nich mal hier aufm Schulgelände.

/me wirkt immer noch schlecht gelaunt.

Ach... nix besonderes. Geht euch eigentlich auch gar nix an.

War bei Tofty oben. Und so 'n paar komische Leute vom Ministerium war'n auch da. Wollt'n nochmal alles haarklein wissen, wegen der Sache von damals. Ihr wisst schon, die Fallen im

Wald und so....

Was die alles gefragt haben... das glaubt ihr gar nicht. Dabei hab ich denen schon vor Wochen alles erzählt. Ne, keine Sorge, von euch hab ich kein Wort gesagt. Hätt ja grade noch gefehlt, dass da Schüler mit reingezogen werden in die Geschichte...

....

Ich hoff', dass nun langsam wieder Ruhe is. Sind sowieso alle so nervös. Wollte die Tage Nordolf auf'n Met in die Drei Besen einladen, aber der wollte am liebsten gar nicht die Tür aufmachen. Und der Eberkopf is ja auch schon ewig dicht. Sind alle so nervös. Obwohl's doch eigentlich ruhig is. Hab auch schon lang keine Fallen mehr gefunden. Naja, bis auf die eine gestern.

/me zuckt die Achseln

Ach, macht euch ma nich verrückt. Die is bestimmt bloß übersehen worden damals. Naja, obwohl sie ziemlich deutlich auf'm Weg lag. Fast, als wollte jemand, dass man sie sieht. Und dann hätt sie ja nich mal funktioniert, weil jemand was draufgeworfen hat. War also ganz ungefährlich. Hab sie auch gleich draußen auf den Schutthaufen geworfen. Hätt ja grade noch gefehlt, dass sich die Leute noch mehr verrückt machen. Habs auch den Ministeriumsleuten nich gesagt.

Reicht schon, dass die jetzt Auroren ausschicken wollen, um alles abzusuchen. Und weswegen? Zentaurenfallen? Dass ich nich' lache... Is ja auch nich der Rede wert. Wahrscheinlich ist es im Unterholz übersehen worden und jetzt hat ein Tier mit dem Ding gespielt und es is so auf'm Weg gelandet.

Hätte mir grade noch gefehlt, dass deswegen hier wieder die Thestrale aufgeschreckt werden. Nee nee, man muss nix heißer kochen als... äh... also essen... ach, ihr wisst schon....

Jetzt hört ma auf mit eurer Fragerei. Ihr seid ja schlimmer als die vom Ministerium. Da is echt nix dran an dieser Sache von gestern abend. Und außerdem wird's jetzt sowieso Zeit für Euch. Is schon dunkel draußen. Abmarsch ins Schloss! Bevor's noch heißt, ich stifte euch dazu an, euch draußen rumzutreiben!

Könnt morgen nachmittag auf'n Tee kommen, wenn ihr wollt. Will mal probieren, ob sich Flubberwürmer gut mit Wellhornschnecken verstehen... damit sie ma Abwechslung haben...

Hagrid scheint sich keine allzu großen Sorgen zu machen. Aber euch ist gar nicht wohl bei dem Gedanken, dass sich vielleicht doch noch einmal jemand in den Wald gewagt haben könnte, um Fallen aufzustellen.

Als ihr schon einige Schritte von der Hütte entfernt seid, fällt euer Blick auf einen Haufen Unrat, den Hagrid im Schatten eines Baums aufgestapelt hat.

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg-bild1.png>

Hagrid hatte Recht. Irgendjemand hat etwas auf die Falle gelegt, so dass sie zugeschnappt ist. Zufall? Was ist das überhaupt? Sieht aus wie eine Art Stofffetzen....

(Lösung: Relaschio)

Kaum habt ihr den Lösezauber gesprochen, schnappt die Falle auf. Endlich haltet ihr den seltsamen

Fetzen in euren Händen und könnt ihn auseinanderfalten...

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg-bild2.png>

(Lösung: Enthüller oder Specialis Revelio)

Tatsächlich! Es leuchten Buchstaben auf!!! Was steht da..?

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg-bild3.png>

Ihr erkennt entsetzt, dass Ab wohl in Umbridges Gewalt ist. Sein Leben ist ernsthaft bedroht. Und wer kann ihm helfen?

(Erzähler wird an dieser Stelle dafür sorgen, dass keine Erwachsenen um Rat gefragt werden. Weder Hagrid, noch Nordolf, noch die Auroren, noch sonst jemand. Notfalls folgender Text:

Halt Rumtreiber! Denkt nach! Erwachsene können euch helfen, das ist wohl wahr! Aber sie könnten die Sache noch gefährlicher machen, denn sobald eure Feinde merken, dass man ihnen auf der Spur ist.... nun, den Gedanken wollen wir lieber nicht zu Ende spinnen. Und bedenkt auch, dass ihr dann alles erzählen müsstet, was ihr wisst. Von dem Geheimgang zum Eberkopf. Von euren Streifzügen durch den Verbotenen Wald. Von all den Geheimnissen, die ihr gemeinsam gelüftet habt...

Und von all dem einmal abgesehen... wie lange wird es wohl dauern, bis ihr überhaupt diejenigen verständigt habt, die euch wirklich helfen können? Wisst ihr, wo Nordolf sich aufhält? Kennt ihr das Passwort zum Büro des Schulleiters? Denkt ihr, die Auroren würden euch glauben?

Und Hagrid... seid ihr sicher, dass er eure Befürchtungen ernst nehmen würde? Im schlimmsten Fall bringt er euch selbst in die Schule zurück und ihr sitzt dort fest, ohne die Chance, noch etwas unternehmen zu können...

Gerüchte bringen euch dazu, zu vermuten, dass die Spur ins Hinterland von Hogsmeade führt.

Seid ihr wirklich sicher, dass ihr dieser gefährlichen Spur nachgehen wollt? Das Hinterland ist nicht geheuer...

Atmet kurz durch, bevor ihr euch in diese unheimliche Gegend begeben. ... Wir treffen uns in 10 Minuten im (Chatraum) „Hinterland“....

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg3.png>

(KURZE PAUSE. Alle treffen sich in wenigen Minuten im „Hinterland“).

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg4.png>

Hogsmeade ist hinter den letzten Hügeln verschwunden. Wie ausgestorben war das Dorf, kein Mensch ließ sich auf den Straßen blicken und auch in Nordolfs Hütte waren die Fenster dunkel. Niemand, der euch beobachtet, aber auch niemand, der euch helfen oder einen Hinweis auf euren

Verbleib geben könnte, wenn ihr nicht zurückkehrt.

Stattdessen breitet sich vor euch nun das Hinterland aus – jene Landschaft, die ihr nur aus der Ferne und durch Gerüchte kennt und die ihr noch nie eingehender erkundet habt. Vertrauenserweckend wirkt sie nicht gerade... Es ist dunkel und in den Senken zwischen den Hügeln liegen dichte Nebelschwaden. Nun seid ihr auf euch allein gestellt...

Nach einer Weile gelangt ihr an eine Wegkreuzung. Die Schilder sind so verwittert, dass ihr sie kaum erkennen könnt, doch ein Pfeil, der in die Richtung weist, aus der ihr kommt, teilt Verirrten mit, dass sie auf diesem Weg nach Hogsmeade gelangen. Ein andere zeigt nach Westen, einer nach Nordwesten und einer nach Nordosten.

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg-bild4b.png>

(Richtig: Nordwesten. Falls falsch: Eine Weile Irrweg, dann weist Erzähler darauf hin, dass es wohl besser ist, umzukehren:)

Westen:

Gelände wird immer steiniger und steiler. Schon bald ist euch klar, dass ihr geradewegs aufs Bergland zumarschiert – und das ist, wie ihr wisst – ein ganzes Stück von eurem eigentlichen Ziel entfernt... Wahrscheinlich wäre es besser, umzukehren und zur Wegkreuzung zurückzugehen.

Nordosten:

Nach einer Weile stoßt ihr auf merkwürdige, metallisch glänzende Linien. Nein, es sind ... Schienen! Schienen, die im Boden eingelassen sind. Das muss die Eisenbahnstrecke sein, die von Hogsmeade nach Strathpeffer führt. Oje.... Das Muggeldorf liegt ein ganzes Stück von eurem eigentlichen Ziel entfernt... Wahrscheinlich wäre es besser, umzukehren und zur Wegkreuzung zurückzugehen.

Der Nebel wird immer dichter. Manchmal könnt ihr kaum mehr euren Vordermann erkennen, obwohl ihr schon dicht beisammen bleibt.

Manchmal habt ihr den Eindruck, dass der Nebel sich etwas lichtet, nur um gleich darauf wieder vor einer dichten weißen Wand zu stehen. Einmal glaubt ihr sogar, am Rand einer morastigen Pfütze einige Büschel Flussgras zu erspähen...

So ein Mist! Das vermeintliche Flussgras erweist sich als giftiges, dorniges Kraut, an dem ihr euch blutige Finger holt !

Alle, die sich darauf gestürzt haben, sollten schleunigst mit einem Bezoar oder mit Murtlapessenz behandelt werden! Murtlapessenz heilt einen Rumtreiber, ein Bezoar kann in diesem Fall 3 Rumtreibern helfen! Andere Heilmittel sind bei Gift leider wirkungslos!

Kein Heilmittel zur Hand? Dann wird der Verletzte seine Hände eine Weile nur sehr ungeschickt bewegen können und dadurch 2 Galleonen aus seinem Goldbeutel verlieren.

Es ist eine kalte Nacht. Ungewöhnlich kalt und klamm, selbst für diese Jahreszeit. Und auch der Halbmond scheint nicht freundlich wie sonst, sonst wirkt kühl und abweisend. Immer wieder verbirgt er sich hinter dichten Wolken.

(Sollte jemand seinen Zauberstab entzünden:

Kaum glimmt der Lumos-Zauber an der Zauberstabspitze auf, scheint die Umgebung zum Leben zu erwachen. Ein Rauschen, ... ein Rascheln.... ihr könnt ganz deutlich spüren, dass jemand in der Nähe ist... Ihr glaubt sogar ein unheimliches Glucksen zu hören, als würde sich etwas in den morastigen Senken im Schlamm suhlen...

Der Lichtstrahl des Stabs lässt die Nebelwände vor euch nur noch blendend weiß erscheinen, doch erkennen könnt ihr immer noch nichts. Nur ihr selbst... ihr werdet nun umso besser gesehen...

/f Alexa Anweisung:

Wenn du möchtest, darfst du gern über eine Wurzel o. ä. stolpern. Wenn du dich dabei verletzen möchtest, achte darauf, dass es nur eine leichte Verletzung wie z. B. ein aufgeschlagenes Knie ist, so dass du in jedem Fall auch ohne heilende Magie weiterwandern kannst.

Mehrfache Anweisung:

Du fühlst, wie die Angst in dir hochkriecht. Am liebsten würdest du sofort umkehren, aber du hast Angst, dass die anderen dich auslachen. Du darfst dich also gern ängstlich und verunsichert verhalten, aber versuche, nicht allzu panisch zu werden.

/f Shaunee Anweisung:

Da! Hast du das gesehen? War das nicht ein Schatten, direkt vor euch? Jetzt ist er weg... Aber du bist dir ganz sicher, dich nicht getäuscht zu haben.

Mehrfache Anweisung:

Du bist dir sicher, dass irgendjemand in der Nähe ist. Wenn es still wird, also niemand spricht, glaubst du sogar, einen Atem zu hören. Ein Atem ganz in der Nähe, der aber sicher nicht von den Rumtreibern stammt. Oder ... wirst du allmählich verrückt?

/f Karima Anweisung:

Du erinnerst dich an die Spukgeschichten, die man sich über diese Gegend erzählt. Ruhelose Tote, die umherwandern...

/Morgana Anweisung:

Du erinnerst dich, dass du davon gehört hast, das Alte Nebelhaus sei verflucht. Niemand, der hineingeht, kommt je wieder lebend heraus....

/commentall Chhhhhhrrrrr..... Chhhhhhrrrrr.....

/commtall ZZZZZZZZ.....

/commentall Uhhhhhhh.....

Anweisung an so ziemlich alle:

Kalt... Dir wird plötzlich eiskalt.... Angst erfüllt dich... panische Angst... und.... Hoffnungslosigkeit.

(an Gastrollenspieler flüstern):

/f Alexa Dementor jetzt!!! (Logge bitte jetzt deinen Dementor ein! Solltest du das bereits erledigt und ihn in einem Nebenraum „geparkt“ haben, wechsele jetzt mit ihm ins „Hinterland“!)

/f Leo Dementor jetzt!!! (Logge bitte jetzt deinen Dementor ein! Solltest du das bereits erledigt und ihn in einem Nebenraum „geparkt“ haben, wechsele jetzt mit ihm ins „Hinterland“!)

Dementoren kommen herein. Angriff auf Rumtreiber, Patroni kommen zum Einsatz

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg-bild5.png>

** ACHTUNG! Mit Dementoren ist nicht zu spaßen! Dieser Angriff wird euch alles abverlangen! Denkt daran, dass Angriffszauber auch eure Freunde gefährden können! Schützt euch, so gut es geht, aber vergesst nicht: Nur sehr wenige Zauber sind überhaupt gegen Dementoren wirksam! Und manch ein Zauber muss erst in Toftys Büro erlernt worden sein, um ihn überhaupt benutzen zu können! Eine gute Verteidigung ist oft genauso viel wert wie ein mächtiger Angriff!**

Evtl. /pfail1 (Patronus wirkt nicht, dann:

*Verflucht! Dieser Dementor scheint sehr mächtig zu sein und **Zehirs** Patronus verblasst. Konzentriere dich und versuch es noch einmal! Dein Leben und das deiner Freunde hängt davon ab!!!*

***Morganas** Patronus schlägt den Dementor zur Seite, doch noch kann er ihn nicht ganz vertreiben!*

Ein einzelner Patronus ist gegen diesen mächtigen Dementor zu schwach!

***Hrimnir** hat sich an einem Patronus-Zauber versucht, obwohl diese Magie zuvor nicht vom Schulleiter erlernt wurde. Der Dementor schlägt daraufhin den schwach zitternden Zauberstab aus der Hand! Du musst ihn erst mühsam im Morast suchen, bevor du wieder weiterzaubern kannst!*

Merlin sei Dank!! Die tödliche Gefahr scheint abgewehrt - ... vorerst. Doch der Nebel ist immer noch da... und ihr seid noch längst nicht in Sicherheit. Ihr fühlt euch geschwächt und die eisige Hoffnungslosigkeit ist noch nicht so recht von euch gewichen...

(Wenn jemand auf die Idee kommt, Schokolade zu opfern, wird er dafür am Ende eine Belohnung erhalten!)

Da soll nochmal einer sagen, Süßigkeiten wären überflüssig. Euch helfen sie in diesem Fall wieder auf die Beine. Wenn ihr euch gestärkt fühlt, könnt ihr weitergehen... doch der Dementorenangriff geht euch nicht aus dem Kopf.....

Den Weg, dem ihr seit der Kreuzung gefolgt seid, habt ihr durch das Dementorenchaos allerdings aus den Augen verloren.

/commentall KNIRSCH

/commentall OOOOUUUUUUUUUUUUUHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH!!!!

/commentall UUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUHHHHHHH!!!!

/commentall TAPP TAPP TAPP TAPP

Anweisungen:

/f HrimnirThorgilsson Anweisung: Du glaubst etwas Dunkles zu erkennen, das sich im Nebel vor euch erhebt. Es bewegt sich nicht.

/f ZehirMephisto Anweisung: Du hast den Eindruck, dass der Boden fester wird. Ob ihr wieder den ursprünglichen Weg gefunden habt?

/f Karima Anweisung: Du bist sehr nervös und bist dir sicher, dass jemand um euch herumschleicht.

/f Tom Anweisung: Du entdeckst den Weg wieder, doch er ist als solcher kaum noch zu erkennen, weil er völlig von Unkraut überwuchert ist.

Irgendetwas in der Umgebung verändert sich. Ihr habt das Gefühl, dass etwas Großes und Bedrohliches direkt vor Euch liegt. Und dann... endet der ohnehin kaum noch sichtbare Weg.

Ihr stoßt auf eine mannshohe, bröckelige Mauer, die wohl ein größeres Grundstück umschließt. Irgendwo muss ein Durchgang sein...

/f Leo Anweisung:

Du entfernst dich ein wenig von den anderen Rumtreibern und ertastest schließlich das Ende der Mauer. Ein schmiedeeisernes Tor ist hier eingelassen.

/commentall QUIIIIIIIIIIIETSCH

Das Quietschen des rostigen Tores fährt euch durch Mark und Bein und scheint meilenweit zu hören sein. Doch der Nebel scheint plötzlich nicht mehr ganz so dicht.

Hier und da könnt ihr erkennen, dass seltsame Gebilde vor euch aufragen. Unbewegliche, starre... ja, was genau ist das? Säulen? Steine?

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg-bild6.png>

Lenyca:

Du wagst dich einige Schritte nach vorn und siehst dir eines der Gebilde näher an. Es ist... ein Grabstein. Die Schrift darauf ist allerdings so verwittert, dass man sie nicht mehr entziffern kann.

Bei Merlins Bart... Ein Friedhof! Ihr seid tatsächlich auf einem Friedhof gelandet! Weit hinten, am anderen Ende des mauerumwehrten, verwilderten Platzes ragt die finstere Silhouette eines großen, heruntergekommen Herrenhauses auf.

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg-bild7.png>

Es läuft euch eiskalt den Rücken herunter... und nicht nur wegen des entsetzlich laut heulenden Windes, der eure Stimmen fast verschluckt.

/f tom sobald ein langes RRRRRRRRRRR ertönt, halte dich bereit. gleich danach erscheint ein bild, dann kannst du als fenrir reinkommen

Anweisungen:

/f Connor Anweisung: Du entdeckst eine verwitterte Inschrift: Des Nachts wandert der Grimm, um die Lebenden zu den Toten zu holen.

/f Morgana Anweisung: Da ist etwas!

/f Karima Anweisung: Dich überkommt eine unerklärliche Angst.

/f Alexa Anweisung: Da! Ein Schatten! Ein vierbeiniger Schatten hinter einem Grabstein! Du hast ihn deutlich gesehen!

/commentall RRRRRRRRRRRRRRRR!

Und plötzlich seht ihr es alle.... ein Schatten, der durch die Gräber streicht.... Was ist es??? Ein Mensch? Ein Tier? Oder etwa der Grimm?????

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg-bild9.png>

--- ANGRIFF FENRIR GREYBACK --- (Ablauf mit Zehir und Tom absprechen)

avada gegen hrimnir, zehir,

Vorläufig hat Greyback das Weite gesucht. Aber euch ist klar, dass ihr hier alles andere als sicher seid. Ihr schwebt in tödlicher Gefahr und Fenrir Greyback wird sich auch nicht einfach so geschlagen geben! Allerdings... fürs Erste seid ihr ihn los. Ohne Stab ist auch ein Greyback machtlos...

Mit rasendem Herzen geht ihr nun durch den langen Friedhof auf das Herrenhaus zu. Viel Zeit bleibt euch nicht, aber wer weiß schon, welche Gefahren noch....

/commentall AAAHHHHHHH!

Schreie! Das sind Schreie, die direkt aus dem Herrenhaus kommen!

/commentall Antworten! Ich will Antworten! CRUCIO!!!!!!!!

/commentall AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHH!!!!

/commentall Noch nicht genug, alter Mann? Immer noch nicht genug?

/commentall Kein Wort kriegst du aus mir heraus, du alte Sabberhexe!!!

/commentall Was du nicht sagst! Das werden wir noch sehen! Du hast mich lange genug zum Narren gehalten! Also, wie gelangt man ungesehen in die Schule? CRUCIO!

/commentall Niemals! Ich.... AAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHH!

/commentall Wo ist das geheime Versteck dieser vermaledeiten Kinderbande? Sag es mir! Los! CRUCIO!!!!

HALT!

Ihr habt keine Ahnung, was genau Euch im Woodcroft-Anwesen erwartet! Seid gut vorbereitet! Ihr wollt einem Freund zur Hilfe eilen und natürlich auch selbst mit heiler Haut davon kommen. Sammelt euch für einen Moment....

Und seit in 10 Minuten bereit, das „Alte Nebelhaus“ zu betreten....

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg5.png>

```
<style type="text/css">body{background-image: url("http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/nebelhaus4.jpg");background-attachment:fixed; background-repeat: no-repeat;-webkit-background-size: cover;-moz-background-size: cover;-o-background-size: cover;background-size: cover;}</style>
```

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg6.png>

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg-bild8.png>

Die Tür ist – ihr habt es fast befürchtet – verschlossen. Und der eiserne Knauf in Gestalt eines Drachenkopfs mit einem großen Ring im Maul lässt vermuten, dass der Erbauer des Hauses eine ähnliche Vorliebe für Passwörter hatte, wie die Gründer von Hogwarts.

Plötzlich grollt eine leise, tiefe Stimme aus der Kehle des Drachenkopfs:

**<i>Die Erben Hengists erschufen dies Haus,
nun liegen sie zu euren Füßen.
So wache ich hier, jahrein, jahraus,
Um diese Heimstatt fest zu verschließen.
Ich änd're die Losung für jeden aufs Neue -
Und prüfe jeden, der Einlass begehrt.
Auf dass ich die off'ne Tür nicht bereue,
Schon manchem hab' ich den Zutritt verwehrt...**

<i>So höret:

**<i>Blutroter Tropfen, im Becher gefangen -
er wurd' von den blauen Perlen vergossen.
Siehst du, an welchem Zweige sie prangen,
ist diese Aufgab' zur Hälfte beschlossen.
Denn willst du dieses Rätsel bestehen,
musst du das Gewächs erst im Spiegel sehen....**

(Lösung: EBER)

Der Drache bleibt stumm und die Tür geschlossen.

Beim Klang des Worts „Eber“ lässt der Drache ein zufriedenes Grollen ertönen und die Tür schwingt auf.

/move Nebelhaus

Im ersten Moment erinnert euch das Innere des Anwesens an die Heulende Hütte, auch wenn es viel

größer und weitläufiger ist. Die Fenster sind von außen vernagelt und die alten, fleckigen Tapeten schälen sich bereits von den Wänden. In den Ecken hängen dichte Spinnweben und auf den Kommoden und Tischen liegt eine dicke Staubschicht.

Ihr befindet euch in einer Art Eingangshalle, von der eine Treppe nach oben in eine Art Galerie führt. Die Stimmen und Schreie, die ihr von draußen gehört habt, schienen aus dem oberen Stockwerk zu kommen. Hier unten ist zumindest keine Menschenseele zu sehen...

Seltsam, dass der Tumult, den ihr draußen veranstaltet habt, niemanden sonst aufgeschreckt hat. Doch wahrscheinlich hat das Geschrei hier drinnen und der heulende Wind jeglichen Kampfärm einfach übertönt...

Kaum benetzen die Wassertropfen die Schale, verdichten sie sich auch schon und nehmen eine tiefrote Farbe an. Wenn du ein Kristallfläschchen besitzt, kannst du die Flüssigkeit auffangen und erhältst eine Phiole Drachenblut. Gleich darauf löst sich die Schale in Luft auf und kann kein weiteres Mal verwendet werden.

Das Blut versickert ohne Wirkung.

Das Blut tropft nur zögerlich in die Schale. „Blut bringt Schmerz“ steht darüber an die Wand gekrakelt und du bist dir nicht sicher, ob dieses „Opfer“ wirklich eine gute Idee war. Schmerzen willst du eigentlich nicht erleiden....Bitte sagt mir JETZT, wer an der Schale steht und die "Wirkung" erhält.

Dann leuchtet das Blut flammend rot auf und dir schlägt das Herz bis zum Hals. Du wagst kaum hinzusehen, doch dann...

... riskierst du doch einen Blick in die Schale. Ein einziger, winziger Tropfen ist zurückgeblieben. Klar und strahlend.

** HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH! DU HAST EINE PHÖNIXTRÄNE ERHALTEN!!!**

Doch schon holen euch laute Stimmen wieder in das Hier und Jetzt zurück.

**UMBRIDGE
ABERFORTH**

/me 's Stimme dringt nun unverkennbar aus dem oberen Stockwerk. Leise, böartig, ...bedrohlich...

Ich habe viele Fragen an dich. So viele und du willst mir keine davon beantworten, ja? Du willst mir nicht sagen, welchen Blutstatus diese vorlaute Nova Lean wirklich hat? Oder diese Shaanee Cole, die sich schon vor Jahren mit den Aufrührern verbündet hat? Du willst mir nicht sagen, wo sich dieser Abschaum von einem Werwolf in den Vollmondnächten aufhält? Wo versteckt er sich? In der Schule??? Du weißt es! Du weißt es, ABERFORTH DUMBLEDORE!!!! CRUCIO!!!!

NEIIIN! NEIIIIIIIIIN! KEIN WORT WIRST DU.....AAAAAHHH!

Da windest du dich nun und schreist wie ein kleines Kind! Sag mir doch einfach, was ich wissen will! Sag mir, wie ich an diese Bälger herankomme! Sag mir, was ihr der Welt draußen verschweigt! Welcher Abschaum dort in Hogwarts unterrichtet wird und die magische Gemeinschaft verseuchen! Halbmenschen! Gesindel! Regelbrecher! Schlammblüter!

Aufrührer!

<i> keucht und stöhnt </i> Und du? Bist du selbst besser, du alte Vettel? Ist nicht Greyback dein Handlanger?

Greyback?

/me lacht gehässig

Er ist ein Mittel zum Zweck!!! Er jagt und zerfleischt und manchmal... manchmal lässt er auch den einen oder anderen am Leben, um seinen Fluch weiterzugeben. Er ist nützlich, das will ich nicht bestreiten. Nützlicher Abschaum. Man wird mir zu Füßen liegen, wenn ich ihn ans Ministerium ausliefere! Ich werde diejenige sein, die die Zaubererwelt von den wahren Gefahren befreit! Gefahren, die auch deine kleinen Freunde mit sich bringen!

Es sind Kinder, verdammt! Und Greyback... was sagt er dazu? Was sagt er dazu, dass du ihn im richtigen Moment an die Auroren übergeben willst? Er wird kaum....

Auroren? Du bist ein Narr, Aberforth! Hast du immer noch nicht erkannt, dass ich keine Auroren brauche, um die wahren Zauberer und Hexen von diesem Abschaum zu befreien? Sie werden alle zu mir aufsehen! Die Auroren sitzen im Ministerium und rätseln, was hier vor sich geht, aber ich bin die, die handeln wird! DAS wollen die Leute sehen! Und du, ... du wirst der erste sein, auf den sie spucken, wenn erst einmal bekannt wird, was du so in deinem Hinterzimmer treibst!

Woher...?

ICH stelle hier die Fragen! Und ich will Antworten!!! JETZT! CRUCIOOO!!!!

Aberforth's Schreie werden immer unerträglicher. Lange hält er wohl nicht mehr durch!

/commentall SCHEPPER

Bei Merlins Bart! Kaum befindet ihr euch alle auf der Treppe, rasen Gitter herunter! Die Eingangstür, die vernagelten Fenster... sogar der Weg die Stufen hinab --- Jegliche Fluchtmöglichkeit scheint versperrt zu sein! Und die schreckliche Stimme von Dolores Umbridge hallt plötzlich vielfach verstärkt von allen Wänden wider:

** KOMMT NUR ZU MIR, ... IHR... DIE IHR EUCH DIE „RUMTREIBER“ NENNT! KOMMT UND LEISTET EUREM GROSSEN FREUND GESELLSCHAFT!**

Am oberen Ende der Treppe schwingt eine große Flügeltür auf. Der Raum dahinter ist in ein seltsam grünliches Dämmerlicht getaucht....

NEIN! Du lügst! Sie sind nicht hier! Sie sind nicht hier!

DUMMKOPF! Natürlich sind sie das! Deine kleinen, dummen Freunde sind der Spur gefolgt, die ich für sie gelegt habe. Leichtsinnig, edelmütig, dumm und arrogant wie sie sind, dachten sie, sie könnten dich retten.... DU hast sie zu mir gebracht, Aberforth! Ich danke dir! INCARCERUS!!!!

Fesseln schießen aus dem Nichts hervor, umschlingen euch und zerren euch geradewegs in das düstere Zimmer, ohne dass ihr etwas dagegen unternehmen könnt!!! Ihr hört Aberforth schreien, ihr schreit selbst....

...und dann ist alles still. Nur ein unheilvolles Sirren vibriert in der Luft. Es stammt von einer unheimlich wabernden grünlichen Nebelwand am anderen Ende des Raumes. Und dahinter liegt, zusammengekauert und mit schmerzverzerrtem Gesicht – Aberforth. Er ist noch am Leben, ringt jedoch nach dem letzten Folterfluch noch nach Atem und reagiert kaum. Nur wenige Meter von ihm entfernt sitzt Dolores Umbridge auf einem ausladenden Sessel, als wäre sie eine Herrscherin auf einem Thron...

KEINE BEWEGUNG! EXPELLIARMUS!

Eure Zauberstäbe gleiten euch aus den Händen und kommen klappernd vor Umbride's Füßen zum Liegen, während sich eure Fesseln immer fester um eure Gelenke schlingen.

/me lächelt zuckersüß

Herzlich Willkommen!

Ich hoffe doch sehr, dass ihr euch als ein wenig gesprächiger erweist als dieser störrische Dummkopf dort! Aber wenn ich es mir so recht überlege... einige Fragen haben sich ja schon fast erübrigt, nicht wahr?

Freche Bälger! Na, wir werden ja sehen, ob ihr ein bisschen höflicher werdet, wenn ihr dem Verderben ins Auge blickt! GREYBACK! Wo steckst du? Los, komm her und zeig diesen Gören, wie wir mit ungezogenem Pack umgehen! GREYBACK!

/me verzieht das Gesicht

So so.... Ihr wollt mich reinlegen, hm? Ich weiß es! GREYBACK? Hörst du schwer?

/me funkelt euch zornig an.

Auf solche billigen Tricks falle ich nicht herein! Na wartet! Gleich komme ich mit ihm zurück und dann werdet ihr um euer Leben betteln! Und mit dir fange ich an, du Missgeburt!

/me deutet auf Morgana

/me stapft zornig in die Eingangshalle und ruft weiter nach Fenrir Greyback.

Jetzt ist es an euch, Rumtreiber! Ihr habt keine Zauberstäbe, ihr seid gefesselt und die Zeit läuft euch davon! Lasst euch etwas einfallen!

(Die Ratten können Fesseln durchnagen! Zauberstäbe schnappen!)

/me regt sich ein wenig.

Ihr Dummköpfe! Ihr hättet nie herkommen dürfen....

Die Barriere? <i> schnaubt abfällig </i> Vergesst das! Nur der Stab, der sie erschaffen hat, kann sie verschwinden lassen. Ihr müsst sie... entwaffnen... oder den Stab zerstören...dann

bricht auch dieser Bann...

/me ruft von Weitem: GREYBACK! Du nutzloser, rüudiger Köter! Wo steckst du??? Na warte, wenn ich dich in die Finger kriege!

Ihr müsst sie überraschen. Sie... darf nicht merken, dass ihr frei seid. Wenn sie sieht, dass ihr eure Stäbe wiederhabt... ist sie gewarnt.

(Lösung: fertigt aus Holz ein paar schlichte Stabkopien. Legt euch wieder auf den Boden und tut, als wärt ihr noch gefesselt. Wartet auf Umbridges Rückkehr.)

Wartet, bis sie unaufmerksam ist! Sie ist eine clevere Hexe, die man nicht so einfach entwaffnen kann. Ihr habt wahrscheinlich nur einen Versuch. Wenn sie merkt, dass ihr sie angreift, wird sie womöglich sofort den Todesfluch einsetzen!

/me ruft von Weitem: GREYBACK! Du nutzloser, rüudiger Köter! Wo steckst du??? Na warte, wenn ich dich in die Finger kriege!

/me stapft wieder die Treppen hinauf.

Dann eben anders! Wer braucht schon einen Werwolf? Der Cruciatufloch wird euch genauso gut gefallen, ihr Rotzören!

/me marschirt in den Raum und hält dabei den Zauberstab fest umklammert.

Und nun... werden wir ein bisschen Spaß haben, nicht wahr?

VORSICHT! Achtet genau darauf, was Umbridge tut! Im schlimmsten Fall könntet ihr mit eurem Angriff sogar einen anderen Rumtreiber verletzen! Wartet ab, bis sie am unvorsichtigsten ist, genau wie Ab es euch geraten hat!

/me grinst böartig.

/me hält ihren Stab direkt vor Alexas Gesicht.

Du zuerst, du vorlautes Gör?

/me hält den Stab auf Hrimnir

Oder du, du verzogener Bengel?

/me wendet sich mit dem fest umklammerten Stab an Leo

Eigentlich könnten wir das alles hier ganz schnell erledigen. Ich brauche keine Antworten mehr... Wozu also die Spielereien? Es ist besser, euch gleich ganz zu erledigen. Angeblich tut es nicht einmal weh...

Wer möchte den Anfang machen? Auf wen können wir am besten verzichten?

/me mustert alle Rumtreiber der Reihe nach und deutet schließlich mit ihrem Stab auf Tom

...

/me grinst breit und lässt den Stab nun sehr locker schwingen.... er liegt ganz lose in ihrer Hand....

AVADA....

(JETZT ENTWAFFNEN!)

/bild <http://news.ozo.com/dotclear/public/AWMN/big-bang.png>

Zahlreiche Flüche prasseln auf Umbridges Stab ein, der mit einem gräßlich lauten Splittern in tausend Stücke zerspringt!!!!

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHHHHHHHHHHHH!

Im selben Moment leuchtet die grüne Barriere um Aberforth grell auf. Das Licht blendet euch so hell, dass ihr überhaupt nichts mehr sehen könnt!!! Doch um euch herum scheinen die Wände zu zittern... Der Boden bebt... Fast scheint es, als würde das ganze Haus einstürzen....

IHR BASTARDE!!! ICH TÖTE EUCH ALLE!!!!

2x Anweisung:

/f Morgana Anweisung: Du siehst nichts, aber du fühlst wie jemand dir brutal deinen Zauberstab entreißt!!!!

/f Karima Anweisung: Du siehst nichts, aber du fühlst wie jemand dir brutal deinen Zauberstab entreißt!!!!

CRUCIO! IMPEDIMENTA! STUPOR!!!

Um euch herum tobt das pure Chaos!!! Aus der Decke und aus den Wänden brechen Steine und Holzbalken, die euch zu erschlagen drohen. Versucht euch so gut es geht zu schützen!

PROTEGO! PROTEGO TOTALUM!!!!!!

Die Trümmer prallen wie von einer unsichtbaren Wand ab und treffen euch nicht, aber nach dem grellen Licht seid ihr nun von einer dichten Staubwolke umgeben...

/commentall :plopp

/commentall :plopp :plopp

/commentall :plopp

/commentall ARRESTO! FINITE!!

Eine fremde Stimme dröhnt durch das Chaos und sofort herrscht absolute Stille um euch herum. Keine Trümmer, die herabfallen. Keine Flüche, die umherschließen... Für einen Moment glaubt ihr, die Zeit sei einfach angehalten worden...

/commentall KEINE BEWEGUNG!!! NIEMAND RÜHRT SICH!!! Das Haus ist von Auroren umstellt!

Neiin! Ihr sperrt mich nicht wieder ein! Mich nicht! STUPOR!

/commentall Haltet sie auf! Sie darf nicht entkommen! Henry, pass auf! Sie ...

:plopp

/commentall VERFLUCHT! Wo ist sie?

AurorHenry

AurorWalt

Langsam legt sich der Staub und ihr erkennt die Silhouetten einiger Ministeriumszauberer, die zornig mit ausgestreckten Zauberstäben den Raum absuchen.

/f tom .

Disappariert... Tut mir leid, Chef, ich konnte einfach nichts machen...

Der Minister wird uns umbringen! Verdammt noch mal! ... Ach,....Aberforth! Schön, dich lebend zu finden...

Ihr habt euch verdammt viel Zeit gelassen, Walt....

Hättest du uns mehr Informationen gegeben, wären wir schneller dahinter gekommen, wo du steckst. Aber he.... Sind das ... Hogwarts-Schüler? DAS hast du uns verheimlicht, Ab? Das nenn' ich mal ein starkes Stück... Seid ihr verletzt?

/f tom .

He, was ist das... da liegt was...

Hat Umbridge wohl fallenlassen. Ein Zauberstab. Weißbuchenholz, wie es aussieht....

Ach ja... da war noch was... Wem gehört der hier? Vogelbeerenholz? Ich hab mir den erstbesten geschnappt, den ich kriegen konnte... nix für ungut....

/me gibt Karima den Zauberstab zurück.

Ab, du wirst uns eine Menge Fragen beantworten müssen. Und ihr auch!

Lasst mal die Kinder aus dem Spiel, Walt. Die haben heute schon genug mitgemacht. Wollten mir nur helfen und sind in eine Falle getappt... Kein Grund, sie zu verhören!

Das überlass mal lieber uns, Ab. Diese Sache muss vollständig aufgeklärt werden. Außerdem ist es kein Verhör. Und ich werde die Befragung auch nicht selbst durchführen.

Ach nein? Wer denn dann?

Es sind Schritte auf der Treppe zu hören.

KINGSLEYSHACKLEBOLT

Ich werde das tun, mein lieber Aberforth.

/me wendet sich an Henry und Walt.

Das war gute Arbeit. Auch wenn uns Umbridge entkommen ist. Und leider fehlt auch von Greyback jede Spur. Walt, du wirst mit deinen Leuten die Gegend absuchen. Es ist nicht anzunehmen, dass sie noch hier sind, aber wir müssen sicher sein. Henry, schnapp dir ein paar Männer und stell das Haus hier auf den Kopf. Uns fehlen immer noch handfeste Beweise, wenn wir eine neue Anklage auf die Beine stellen wollen.

/f tom .

Ja, Sir. Natürlich, Sir!

Sehr wohl, Herr Minister!

/me dreht sich wieder zu Ab und den Rumtreibern.

Und nun zu Euch...

/me hebt die Hand.

Einen Augenblick, Kingsley. Ich war wirklich lang genug in diesem Loch hier eingesperrt. Und wir sind den Auroren hier jetzt sowieso nur im Weg. Können wir nicht... woanders hingehen?

/me nickt verständnisvoll.

Das ist wohl besser, du hast recht, Ab. Wie sieht es aus? Fühlst du dich im Stande, uns im Eberkopf etwas zu trinken zu servieren?

/move eberkopf

Dank eines Portschlüssels, den der Zaubereiminister Kingsley Shackbolt höchstselbst heraufbeschworen hat, sitzt ihr bald darauf im immer noch recht chaotischen Eberkopf. Der Minister ist sehr verständnisvoll und freundlich und erstaunlicherweise gibt er sich mit der Erklärung zufrieden, dass Umbridge euch nur deshalb in eine Falle gelockt hat, weil ihr Freunde von Aberforth seid.

Gut möglich, dass er mehr von euren Rumtreibereien ahnt, als er zugibt, doch offenbar hat er beschlossen, dass das Ministerium Besseres zu tun hat, als Schülerstreiche aufzuklären...

Nun, dann scheint zumindest in der Gegend um Hogwarts wieder alles in Ordnung zu sein. Umbridge und Greyback werden sich hier so bald nicht mehr blicken lassen und die Auroren tun natürlich alles, um sie aufzuspüren.

Wird man sie wieder anklagen?

/me scheint unschlüssig.

Das wird nicht leicht. Natürlich, ihr alle könnt bezeugen, dass sie Aberforth entführen ließ und auch, dass sie Unverzeihliche Flüche angewandt hat. Aber ihr Zauberstab wurde zerstört und somit fehlt ein klarer Beweis. Das Wort eines Menschen kann man immer anzweifeln, wenn ihr versteht, was ich meine. Fürs Erste müssen wir darauf hoffen, ihrer habhaft zu werden. Alles andere liegt dann beim Zaubergamot. Heute nacht wird da sicher nichts mehr entschieden.

/me steht auf und trinkt seinen Feuerwhiskey leer.

Ihr solltet jetzt erst einmal durchatmen. Vorläufig ist das hier wieder eine sichere Gegend. Ab, wäre es dir möglich, morgen in die Schule zu kommen? Ich denke, ein gemeinsames Gespräch mit dir, Professor Tofty und vielleicht auch den Hauslehrern wäre wohl angebracht. Und ich möchte auch dass Hagrid dazugeholt wird. Vielleicht haben wir auch an deine jungen Freunde noch Fragen...

/me nickt ernst.

Ich werde mich darum kümmern.

Gut. Dann muss ich mich nun leider von euch verabschieden. Und ihr solltet euch dringend ausruhen. Alle. Das war ein schwerer Schock für euch und auch für uns, das will ich nicht verhehlen.

/me winkt zum Abschied.

/me disappariert.

:plopp.

Tja... dann ist das also wohl ein „gutes Ende“, wie man so schön sagt. Aber eigentlich sollte ich euch die Ohren langziehen! Einfach blindlings ins Hinterland zu rennen. Wie oft habe ich euch gesagt, ihr sollt in der Schule bleiben?

/me winkt ab

Schon gut.

/me zögert

Ich mag so etwas nicht. Bin nicht der Typ dafür. Aber ich denke, ich sollte mich trotzdem bei euch bedanken.

/me unterdrückt ein Lächeln.

Wie Kingsley schon sagte – wir reden wohl lieber morgen weiter. Ist schon spät. Und jetzt Abmarsch mit euch ins Bett! Oder wollt ihr das Porträt im Hinterzimmer ewig aufstehen lassen?

Ein gutes Ende... so nannte Aberforth es. Ist es das wirklich? Natürlich... ihr seid am Leben. Ihr habt Aberforth gerettet und ihr könnt auch wieder unbeschwert durch die Gegend um Hogsmeade streifen. Aber dennoch lastet ein Schatten auf euch.

Umbridge und Greyback wurden nicht gefasst. Sie sind noch immer irgendwo da draußen und wahrscheinlich sind sie weder auf euch noch auf Aberforth gut zu sprechen. Und wer weiß schon, ob nicht auch sonst noch böse Kräfte schlummern, die nur darauf warten, zu erwachen, um die „Guten“ herauszufordern?

Dieses Mal jedoch könnt ihr beruhigt schlafen gehen. Die große Gefahr, die euch und Aberforth bedrohte, ist gebannt. Und ihr habt mutig und entschlossen euer Leben aufs Spiel gesetzt, um einem

Freund zu helfen, der bereits dem Tod ins Auge sah. Ihr habt gezittert und gekämpft, aber keinen Moment gezögert! Auch Aberforth, obgleich kein Mann großer Worte, weiß das und wird das nie vergessen. Einst hat er euch vor den gefährlichen Acromantulas gerettet und heute endlich konntet ihr ihm dafür danken.

Es war ein großartiger, spannender Abend! Klopft euch selbst auf die Schulter und freut euch über euren Sieg, aber vergesst nicht, dass ihr noch nicht endgültig gewonnen habt. Aber... ein wenig Nervenkitzel kann wohl auch nicht schaden, oder?

Für heute heißt es jedoch:

/bild <http://die-rumtreiber.beepworld.de/files/srpg7.png>