

Der Zirkel wurde	
1-2	durch Entkräftung ausgelöscht
3-4	von Cyaegha selbst bei einer Manifestation vernichtet
5-6	von „Hexenjägern“ ausgerottet

Der Hexenmeister verwandelte sich	
1-2	direkt hier im Moor
3-4	weit weg von hier
5-6	nach seiner Hinrichtung in ein Kriechendes Wesen

Der Monolith	
1-2	versank auf natürlichem Wege im Moor
3-4	wurde von Cyaegha ins Moor geschleudert
5-6	wurde von den Hexenjägern umgestürzt und sank danach ein

Je nach Konstellation der Vorgeschichte hat das Kriechende Wesen eine unterschiedliche Intention, sein Wissen mit König zu teilen und den Investigatoren Einblicke in die Vergangenheit zu geben. Aufgrund der Vielzahl der Möglichkeiten bleibt die konkrete Ausgestaltung dem Spielleiter überlassen.

Allen Möglichkeiten gemeinsam sind nur zwei Dinge: Johann König stieß im Moor auf den Monolithen, wonach das Kriechende Wesen Kontakt mit ihm aufnahm.

Der Fund

Johann König stieß vor etwa einem Jahr zufällig bei seiner Arbeit im Moor auf den unter den Erdboden versunkenen Monolithen. Aus Neugier legte er zunächst einen kleinen Teil von dessen Oberfläche frei. Und sobald die Sonne (wieder) direkt auf das Artefakt scheinen konnte, sonderte dieses eine eigenartige Strahlung ab, die jedem, der ihm zu nahe kam, Visionen von Macht und Kraft bescherte. Zuerst badete nur König in der Strahlung, was ihm gleich am ersten Tag den Blick auf eine Zukunft gewährte, in der er und andere Dorfbewohner zu höheren und stärkeren Wesen, gewissermaßen zu Übermenschen transmutierten.

Angetrieben von diesen Visionen, besuchte König immer öfter *seinen* geheimen Platz im Moor. Er wurde nie enttäuscht. Die Visionen wurden stärker und prächtiger, während er mühsam eigenhändig den Monolithen ganz freilegte. An einem trüben Herbstabend erhielt er unverhoffte Besuch: Das Kriechende Wesen – angelockt durch seine eigene historische Verbindung zu dem Monolithen – offenbarte sich ihm und stellte ihm sein unterstützendes Wissen in Aussicht.

Wiederum kann der Spielleiter entscheiden oder auswürfeln:

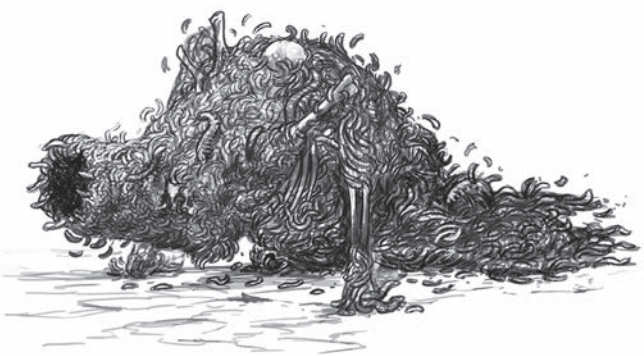
König ist zu diesem Zeitpunkt	
1-3	ein Anbeter des Cyaegha und strebt nach dessen Befreiung
4-6	ein angehender Hexenmeister mit dem Ziel, ein Übermensch zu werden und ein Volk von Übermenschen zu schaffen

Das Kriechende Wesen	
1-3	ist sein Mentor
4-6	ist sein Gefangener

Dadurch gibt es vier Varianten, wie der Spielleiter das Abenteuer ausgestalten kann:

I.	König will Cyaegha befreien und das Kriechende Wesen unterstützt ihn dabei.
II.	König will als Hexenmeister Cyaeghas Kräfte anzapfen und das Kriechende Wesen unterstützt ihn dabei.
III.	König will Cyaegha befreien und das Kriechende Wesen ist sein Gefangener.
IV.	König will als Hexenmeister Cyaeghas Kräfte anzapfen und das Kriechende Wesen ist sein Gefangener.

Je nach Sachverhalt differieren dadurch auch die Möglichkeiten, dem Kriechenden Wesen zu begegnen, und dessen Verhalten den Investigatoren gegenüber. Man bedenke dabei, dass Kriechende Wesen keine Sprachorgane haben, sich aber schriftlich verständlich machen können.



Der neue Hexenzirkel

Egal durch welche Konstellation: König war den Visionen erlegen und wollte den Monolithen mit aller Kraft seiner kompletten früheren Funktion zuführen. Dazu bediente er sich der Unterstützung einiger vertrauenswürdiger Männer aus dem Dorf, welche ihrerseits den Visionen erlagen und ihm nur zu gern halfen. Und so breitete sich der Fluch über Hubbüttel aus – und ohne es so zu benennen