

## Logbuch – Operation Engel

18.04.2585

[04.02.10]

Holgi

Nach langer beschwerlicher Reise bin ich, *Alfonso Orsini*, gerade ernannter Emissär aus *Domstadt* zurückgekehrt in meine alte Heimat. Mein Onkel *Nevio* war sehr froh mich begrüßen zu können. Als er von meiner Ernennung zum Emissär erfahren hatte, wurde schnell eine Feier für den heutigen Tag geplant. Ich war überrascht, da einige Gäste bereits anwesend waren – anscheinend war meine Ernennung und auch mein Wunsch zurück zu meiner Familie zu gehen bereits meinem Weg vorangeeilt. So war ich dann nicht weiter verwundert, dass an dem Festtag auch der Spitalier anwesend war, der mich vor Jahren im Balkankrieg wieder zusammengeflickt hatte.

Alle Reisenden wurden von meinem Onkel eingeladen an diesem Fest teilzunehmen. Mir wurden viele bekannte und unbekannte Personen vorgestellt. Auch *Enrico*, ein einarmiger Orgiast wurde mir bekannt gemacht. Seine Fähigkeiten mit der Waffe, trotz seines Handicaps, waren sogar mir schon zu Ohren gekommen. Mein Onkel hatte keine Mühen und Kosten gescheut, sogar Spielmannsleute hatte er eilig einbestellt. Im Frühling in *Purgare* kann man auch noch zu den Abendstunden im Freien sitzen und feiern. Wie habe ich das den Winter über im kalten *Domstadt* vermisst. Das Fest war im vollen Gang, Wolken zogen auf. Ich spürte ein Zucken. Wie ein Blitz durchführ es meinen Körper, brennend und beißend. Es waren Ungläubige unter uns! Die Eingebung meines Gottes ließ mich vorsichtig sein, im Augenwinkel sah ich Gestalten hinter einem Haus im Dorf.

Die Warnung war angekommen, ich musste die Gesellschaft, die zu meinen Ehren sich versammelt hatte, davon in Kenntnis setzten, was um uns herum vorging. Eine Rede könnte mir dabei helfen: „Liebe Gäste und Freunde, ich freue mich, dass ihr alle gekommen seid, doch unter uns sind auch Gäste, die wir nicht eingeladen haben. Mein und euer Gott hat mir die Erkenntnis gebracht, dass wir zu den Waffen greifen und die Ausgeburten des Demiurgen vernichten müssen. Den Ungläubigen rufe ich zu, dass sie aus ihren Verstecken kommen und nicht feige in der Nacht aus dem Hinterhalt einen Angriff durchführen sollen.“

Kurz nachdem ich meinen Satz beendet und die Anwesenden noch nicht ganz den Sinn der Worte Gottes verstanden hatten, gab eine unbekannte Person den Befehl uns anzugreifen. Sie verunglimpften unseren Glauben und brüllten, dass alle Ungläubigen niedergemacht werden müssen. Es waren viele, Bauern und Ritter, und ihr Zeichen war das Kreuz. Einige von ihnen trugen die gleichen Rüstungen und Zeichen. Am auffälligsten war aber ein mächtiger Ritter auf einem Pferd, der mit sonorer Stimme die Seinen nach vorne peitschte.

Schnell kommt es zu einem Scharmützel. *Enrico* zieht sein Schwert und stürmt auf den nächsten Ritter zu. Mit einem gezielten Schlag trennt er dem Armseligen den Oberschenkel ab. Zwei weitere Bauern greifen ihn an, aber können nichts ausrichten. *Alfonso* geht auf zwei Bauern zu, der erste fällt dem Bidehänder des Emissärs sofort zum Opfer, der Zweite wird kurze Zeit später durch einen göttlichen Schlag niedergestreckt. *Enrico*, der ein gutes Stück in die Linien der Angreifer hineingestürmt ist, wird weiter von den Bauern bedrängt. Ein weiterer Ritter rennt auf ihn, zu, doch bevor er ihn treffen kann, wird auch dieser mit einem heftigen Hieb zur Strecke gebracht. Die unbekanntes Glaubensritter haben den Angriff gut vorbereitet. Auf dem Balkon des Hauses meines Onkels erscheinen mehrere Armbrustschützen und nehmen die Kämpfer auf dem Schlachtfeld unter Beschuss. Der Anführer der Glaubensritter hat sich jetzt entschlossen seine volle Aufmerksamkeit auf *Alfonso* zu richten. Er verhöhnt und schüchtert ihn ein, dass er diesen Tag nicht überleben wird und reitet sofort einen Angriff gegen den Wiedertäufer. Sein Speer trifft den jungen Emissär voll auf der Brust. Keine Plattenrüstung, die ihn schützen könnte. Der Schmerz ist unvorstellbar, doch *Alfonso* stürzt nicht! Sein Glaube ist stark genug, um den Angriff wegzustecken. Einen Augenblick später trifft ihn aber noch ein Bolzen am Oberarm. Ohnmächtig vor Schmerz und fast orientierungslos steht er zwischen zwei Häusern und erwartet den todbringenden Angriff des Kreuzritters. Der berittene Streiter will gerade sein Pferd wenden, als der Spielmann ihn aus dem Hinterhalt angreift. Diesen Umstand kann *Alfonso* nutzen, um sich in die Nähe des Eingangs des Hauses zu bringen. Der Spielmann hat durch seinen Angriff das Leben des jungen Emissärs gerettet, muss aber einen schweren Hieb mit der Lanze des Kreuzritters einstecken. *Enrico* bewegt sich unterdessen weiterhin durch die feindlichen Linien der Angreifer, wie die Sense durch das hohe Gras. Ein Ritter und drei weitere Bauern fallen seinen Hieben zum Opfer. Der Einarmige erkennt, dass es besser ist, die Ritter anzugreifen und kehrt zurück auf den

<p>[21.02.10] Holgi</p>	<p>Platz auf dem das Fest abgehalten wurde. Dort erwarten ihn die beiden Leibwachen des Kreuzritters. Der eine verhöhnt <i>Enrico</i> auf Grund dessen, dass er nur einen Arm hat. Dies waren seine letzten schändlichen Worte. Blut quillt aus seinem Hals und einen Wimpernschlag später schlägt der Wiedertäufer dem zweiten Ritter einen Arm ab. Doch die Übermacht der Angreifer ist zu groß. <i>Enrico</i> wird jetzt wieder von einem Ritter und dem Kreuzritter auf dem Pferd angegriffen. Er kann sich nicht gegen beide Angriffe gleichzeitig verteidigen. Doch anscheinend will man ihn nicht töten, denn man versucht ihn nur kampfunfähig zu machen. Schlussendlich wird der Einarmige unter einem schweren Tisch und anderen Dingen begraben und kann sich trotz mutiger Gegenwehr nicht mehr befreien.</p> <p>In der Zwischenzeit ist <i>Alfonso</i> ins Haus gekommen, sieht seine tote Tante und eine Magd auf dem Boden liegen. Voller Wut stürmt er die Treppe hinauf, dicht gefolgt von dem Spielmann, der den Angriff des Kreuzritters besser überstanden hat, als anfänglich gedacht. Im ersten Stock kommt es zu einem weiteren Kampf, doch die Verletzungen von <i>Alfonso</i> sind zu stark. Er kann den unbarmherzigen Attacken nichts mehr entgegen setzen. Beim Rückzug wird der Ritter dann durch den Spielmann abgelenkt und <i>Alfonso</i> schafft es noch in die Küche, die von innen durch eine Magd verriegelt wird. Der Spielmann folgt kurze Zeit später.</p> <p>Der Kampf im Freien scheint langsam zum Erliegen zu kommen. Einige Minuten nachdem der Kampflärm abgenommen hat, hört der einarmige Wiedertäufer wieder das Pferd des Anführers der Abtrünnigen. Er stellt sich bei ihm als Kreuzritter <i>Michael</i> vor und bietet ihm an, sich seinem Gefolge anzuschließen, da Michaels Gott der wahre und einzige sei und er so mutige und fähige Kämpfer immer gerne in seinen Reihen habe. <i>Enrico</i> lehnt entschlossen und unbeirrt ab. Niemals würde er den falschen Glauben annehmen. Als <i>Michael</i> und die anderen ihn verspotten, nimmt er alle Kraft zusammen und schleudert den Tisch und alle Gegenstände, die über ihm aufgetürmt waren, bei Seite und steht nun unbewaffnet vor dem berittenen Feind. Beide schauen sich an. Der Wille des Orgiasten ist ungebrochen und eine unheilvolle Stille liegt in der Luft. Aus dem Hintergrund hört man eine weitere Stimme eines Mannes, der sich bei <i>Michael</i> bedankt, und dass man sich immer auf ihn verlassen könne. <i>Enrico</i> hatte zuvor den Namen der Person schon einmal vernommen. Nun kann er auch sehen, wer dieser <i>Vincent</i> ist. Es muss ein reicher Adliger sein, denn seine Kleider sind aus gutem Stoff und vor allem ist auch er beritten. <i>Michael</i> lässt <i>Enrico</i> am Leben und reitet gemeinsam mit dem Adligen davon.</p> <p>Der Spielmann kümmert sich unterdessen in der Küche um die Wunden von <i>Alfonso</i>. Nachdem er sie so gut wie möglich verbunden hat, schreitet <i>Alfonso</i> auf den Balkon des Hauses und überblickt das Schlachtfeld, die Toten und Verletzten. Der einzige Kämpfer, der noch auf den Beinen ist, ist der einarmige <i>Enrico</i>. <i>Alfonso</i> gibt den Dorfbewohnern die ersten Befehle, geht dann zu <i>Enrico</i> und dankt ihm für seinen Einsatz. Doch es soll noch schlimmer kommen. Ein junger Stallbursche übergibt dem Emissär die Nachricht, dass die Kreuzritter seinen Onkel hingerichtet haben. <i>Alfonso</i> suchte die Stelle auf und sieht, dass man dem Onkel mit dem Spreizer des Spitaliers, wie in <i>Mulhouse</i> bei den Absonderlichen, den Kopf vom Hals gerissen hat. Den Spitalier hat man anscheinend zuvor überwältigt und getötet.</p> <p>Um sie herum wütet das Feuer in den Häusern des Dorfes, doch Gott hat <i>Alfonso</i> nicht vergessen. Die Sünden der Anhänger des Demiurgen werden durch den Regen der aufkommt hinweg gespült und die Flammen können so nicht noch Schlimmeres anrichten. Aber wie soll es nun weiter gehen? <i>Vincent</i> war sicherlich ein armseliger <i>D'Abruzzo</i>, aber dies würde man in den nächsten Tagen herausbekommen.</p> <p>Es ist ein großes Durcheinander. <i>Darian</i>, der Sohn des ermordeten Bürgermeisters, versucht, so gut es geht, die Dinge zu regeln. Zum Glück ist er am Leben geblieben. Es ist kein Arzt mehr da und der Spielmann hält sich zurück. <i>Darian</i> lässt die ersten Wachen aufstellen, doch viele sind nicht mehr in der Verfassung, dieser Aufgabe nachzukommen.</p>
<p>19.04.2585</p>	<p>Gegen Vormittag trifft der Zahnreißer aus dem benachbarten Dorf ein und versucht dort zu helfen, wo es möglich ist. <i>Alfonso</i> wird bevorzugt gepflegt. Leider ist über Nacht ein Drittel der Verletzten an ihren Verletzungen gestorben. <i>Enrico</i> wird auf Grund seiner Unterstützung im Kampf weiterhin von den Orsinis eingeladen und kann beim Hufschmied übernachten. Er wird dort auch versorgt. Leider sind auch einige der Wiedertäufer an ihren Wunden gestorben. Der Einarmige versucht sich zu schonen, will aber doch wissen, was jetzt weiter gemacht wird. Von <i>Alfonso</i> erfährt er, dass</p>

	<p><i>Bartolomie</i>, ein Emissär für den <i>Alfonso</i> gearbeitet hat, in den nächsten Tagen vorbeikommen wird und man abwarten sollte, was er über diese komischen Ungläubigen weiß. Die Toten wurden auf dem Marktplatz aufgebahrt, die Klageweiber trauern. Insgesamt sind es 15 Tote, die das kleine Dorf zu beklagen hat.</p> <p>Am Nachmittag kommt <i>Dizembre</i> in das Dorf. Er hatte einen Auftrag für die Orsinis durchgeführt und will nun seinen Lohn von 500 Wecheln abholen und einen Schlüssel, den er gestohlen hat, überreichen. Er wird ebenfalls beim Hufschmied untergebracht, da <i>Darian</i> keine Zeit für ihn hat, die Geschäfte im Augenblick abzuschließen. <i>Enrico</i> und <i>Dizembre</i> kommen sich beim gemeinsamen Essen näher, soweit wie es der vorsichtige <i>Dizembre</i> zulässt.</p> <p>Am Nachmittag macht sich <i>Dizembre</i> auf die Spuren der Angreifer zu verfolgen, um festzustellen, ob sie vollständig abgezogen sind oder sich noch in der Nähe aufhalten. Die Spuren zu finden ist für ihn kein Problem und er verfolgt sie bis fast zum Sonnenuntergang. Auf einem Hügel hat er einen guten Überblick auf das weitere Umland und kann in weiter Ferne ein Lager sehen, das zweifelsohne von den Angreifern sein muss. Sie sind bereits sehr weit entfernt und eine Rückkehr schließt der Scout aus. <i>Matteo</i>, der Spielmann, versucht von allen möglichen Bewohnern aus dem Dorf Informationen zu bekommen, wer die Angreifer waren. <i>Enrico</i> erzählt er die Geschichte, dass er gehört hat, dass diese grünen Kämpfer die Reichen bestehlen und die Beute den Armen geben. Am Abend wird der Spielmann gebeten die Überlebenden zu unterhalten und eine kurze Zeit die Trauer durch Heiterkeit zu ersetzen, damit man wieder auf andere Gedanken kommt.</p>
<b>20.04.2585</b>	<p><i>Darian</i> kommt schließlich zu <i>Dizembre</i> und spricht über die Aufgabe, die er für seinen Vater zu erledigen hatte. Da er in die Geschäfte offenbar nicht eingeweiht wurde, möchte er von <i>Dizembre</i> die vereinbarte Bezahlung erfahren. Ebenfalls bittet er den Scout noch weiterhin im Dorf zu bleiben, da man jeden Mann für die Verteidigung benötigt, falls wieder ein Angriff stattfinden sollte.</p> <p>Am Nachmittag bekommt <i>Dizembre</i> seine Belohnung und weitere 100 Wechsel für seine Zusicherung das Dorf zu unterstützen, falls es zu einem weiteren Angriff kommt. Er hält Wache und beobachtet die Umgebung. Am Abend werden die Leichen verbrannt oder begraben, je nach dem aus welcher Schicht der Tote kommt.</p>
<b>21.04.2585</b>	<p>Gegen Mittag erreichen sechs Wiedertäufer das Dorf, drei davon sind beritten. Es ist <i>Bartolomie</i>, der Emissär, mit seiner Rotte. Sie befragen <i>Darian</i> und auch <i>Alfonso</i> was vorgefallen ist. Der weise Wiedertäufer beschließt sofort einige seiner Leute zu Pferd fortzuschicken um Nachrichten an weitere Heerlager zu senden. Wachen werden vor dem Herrenhaus aufgestellt.</p>
<b>22.04. bis 26.04.2585</b>	<p>Die Zeit verstreicht ohne außergewöhnliche Ereignisse und bietet den Trauernden und Verletzten ein wenig Zeit zur Erholung. Die Dorfbewohner versuchen die Schäden durch den Angriff zu beseitigen.</p>
<b>27.04.2585</b>	<p><i>Alfonso</i> wurde durch die Kraft Gottes geheilt und kann sich jetzt auch wieder an den Dingen des täglichen Lebens beteiligen.</p>
<b>28.04.2585</b>	<p>Am Mittag treffen eine Menge berittener Wiedertäufer und eine Kutsche im Dorf ein. Insgesamt sind es erneut sechs Wiedertäufer und ein Kutscher. Aus dem vierrädrigen Gefährt steigt ein hagerer Wiedertäufer aus, den <i>Alfonso</i> als <i>Sergei</i>, den Schlächter erkennt, ein sehr alter und erfahrener Emissär, der sich nie um die Belange von <i>Borca</i> gekümmert hat. Für ihn war und ist immer <i>Purgare</i> das Wichtigste. Seine Präsenz ist sehr furchteinflößend, er ist alt, seine Augen sitzen in tiefen, dunklen Höhlen und man spürt alleine durch seine Anwesenheit, welche Macht er besitzt. Seinen Namen hat er durch seine Einsätze erhalten: Er hat noch nie in seinem Leben Gefangene genommen. Wenn er eine Rotte angeführt hat, wurden alle Feinde niedergemacht, ohne Ausnahme. <i>Sergei</i> und <i>Bartolomie</i> machen sofort nach der Ankunft einen langen Spaziergang außerhalb der Stadt. Der alte Emissär scheint sich alle Vorkommnisse im Detail erklären zu lassen, denn erst am Nachmittag beenden die Beiden ihren Spaziergang. Im Anschluss bespricht <i>Sergei</i> mit <i>Darian</i> die weiteren Details. Zuletzt wird auch <i>Alfonso</i> zu <i>Sergei</i> gerufen und der alte Orgiast erklärt ihm, dass <i>Alfonso</i> mit einer kleinen Gruppe den ersten Schlag gegen die Feinde durchführen wird. Er soll entscheiden, wem er vertrauen kann und wen er mitnehmen möchte. <i>Alfonso</i> möchte gerne <i>Enrico</i> dabei haben – und den Spielmann, nachdem er erfährt, dass kein Spitalier die Gruppe begleiten wird. <i>Alfonso</i> unterrichtet <i>Enrico</i>, dass eine Entscheidung getroffen wurde und man sich zur genauen Besprechung am Abend im Herrenhaus treffen werde. Auch geht <i>Alfonso</i> zu <i>Matteo</i> und fragt, ob er Interesse an dieser Mission hat. Er könne bei dieser</p>

<p>[25.03.10] Nagi</p>	<p>Mission viele Informationen erlangen, aber sie sei sicherlich auch nicht ganz ungefährlich. Der Spielmann schreckt vor einem Racheakt erst zurück, so gewährt ihm <i>Alfonso</i> noch etwas Bedenkzeit. Wenn er mitmachen will, soll auch er am Abend in das Herrenhaus kommen.</p> <p>In der Zwischenzeit hat <i>Darian</i> mit <i>Dizembre</i> gesprochen, ob er nicht bei dem Auftrag mitmachen möchte. Es geht um die Ehre der Orsini, und wenn er sich bereit erklären würde, erhält er von <i>Darian</i> hier im Ort Land und ein Haus. Wenn er sich anschließen möchte sollte er auch am Abend in das Herrenhaus kommen.</p> <p>Am Abend sind dann <i>Alfonso</i>, <i>Enrico</i>, <i>Dizembre</i> im Herrenhaus, gemeinsam mit <i>Darian</i>, <i>Sergei</i> und <i>Bartolomi</i>. Kurz vor Beginn der Besprechung kommt dann auch noch <i>Matteo</i> hinzu und <i>Sergei</i> beginnt zu erklären, um wen und was es sich bei den Aggressoren gehandelt hat.</p> <p>Es gibt einen falschen Propheten mit dem Namen <i>Moses</i>. Es ist nicht bekannt wer er ist oder wo er sich aufhält. Es werden immer wieder feige und hinterhältige Angriffe durchgeführt. <i>Michael</i> ist einer der Offiziere des falschen Propheten. Diese Sekte vertritt eine falsche Glaubensrichtung und möchte hier in <i>Purgare</i> den Wiedertäufern schaden. In <i>Borca</i> interessiert die Hohen des Eden-Konzils diese Sekte nicht, aber diese sitzt wie eine Spinne in <i>Purgare</i> und verströmt ihr Gift ins Volk und breitet sich aus. Ihr Netz webt sie beständig weiter. Dies muss verhindert werden. Der <i>D'Abruzzo Vincent</i> ist unwichtig, er ist ein Händler, der derzeit die Apostel, wie sie sich selbst nennen, unterstützt. Man wird die Sekte ausrotten, die Hintermänner vernichten und dann auch die Unterstützer zur Rechenschaft ziehen. Die Engel, wie die Sektenmitglieder von den Wiedertäufern genannt werden, werden in den letzten Wochen immer aktiver. Es gibt im Süden bereits einige Dörfer, die zu der neuen Sekte übergelaufen sind. Sie machen die Wiedertäufer bei dem einfachen Volk schlecht. Die Bedrohung ist mitten in <i>Purgare</i> und sie versuchen das Land zu spalten. <i>Moses</i> muss so schnell wie möglich eliminiert werden. Aus diesem Grund muss er aus seinem Bau gelockt werden. Hier in der Nähe gibt es ein Hof, der bekannterweise mit den Apostel, kooperiert. Die Aufgabe der Gruppe ist es dort hinzureisen, den Hof anzugreifen und alle dort Lebenden zu vernichten. Man solle aber in dem Fall eine Ausnahme machen und auch einen Gefangenen nehmen, um ihn zu verhören. Wenn man aber alle Informationen hat, darf niemand überleben. <i>Sergei</i> überreicht <i>Alfonso</i> noch einen goldenen Siegelring mit dem die Gruppe in den Heerlagern Unterstützung bekommt. Wenn kein schnelles Eingreifen notwendig ist, soll man wieder zurück hier ins Dorf kommen. Aber <i>Alfonso</i> kann als Emissär selbst entscheiden was das Beste ist. <i>Sergei</i> legt der Gruppe nahe in Zukunft das Reiten zu erlernen, da man sicherlich einige Reisen unternehmen muss und dies die Geschwindigkeit erhöht.</p> <p>Am nächsten Morgen soll die Gruppe bereits aufbrechen. <i>Sergei</i> wird uns zwei seiner Wiedertäufer mitgeben, die uns begleiten und unterstützen sollen. Der Spielmann scheint seine Entscheidung zu bereuen, sich an dieser Sache beteiligt zu haben.</p> <p>Am späten Abend trifft ein Spitalier namens <i>Roberto</i> ein. Zu spät, um an dem Fest teilzunehmen, aber rechtzeitig genug, um als eine „göttliche Fügung“ erkannt zu werden. Der Spitalier macht recht bald Bekanntschaft mit <i>Alfonso</i>, da er nach seiner Ankunft gleich in das Haus des Bürgermeisters geführt wird. Auch <i>Darian</i> lernt er bald kennen. Und obwohl die meisten Leute, die in diesem Ort leben, schon zu Bett gegangen sind, stößt auch der greise <i>Sergei</i> zu der Gruppe, dem sich sofort offenbart, dass der Spitaler von Gott gesandt wurde, um bei der Durchführung der bevorstehenden Aufgaben hilfreich zur Seite zu stehen. Auch wenn der Spitalier sich zurzeit eigentlich vom Kampf erholen soll, so wird ihm von den Emissären schnell einsichtig gemacht, dass diese Aufgabe von höchster Dringlichkeit ist. <i>Darian</i> verspricht, dass auch dieser Streiter des rechten Glaubens mit Nahrung versorgt werden wird. Als man <i>Roberto</i> über das schreckliche Geschehen und den bevorstehenden Rachefeldzug informiert, betont dieser, dass vor allem der Spreizer und sonstige Insignien des feige dahin geschlachteten Spitaliers wieder aus den Händen der selbsternannten Engel zurück geholt werden müssen. Auch der Hinweis, dass das Eigentum des Spitals wohl nicht an jenem Ort zu finden sein wird, der den Krallen des Demiurgen als erstes entwunden werden muss, hält den tapferen Spitalier nicht davon ab, sich der Gruppe anzuschließen.</p>
<p>29.04.2585</p>	<p>Am nächsten Morgen trifft wie Gruppe sich wie vereinbart, um zu dem Hof aufzubrechen. Während das Maultier bepackt wird, treffen die Teilnehmer der Expedition ein. <i>Dizembre</i> ist so ruhig und unauffällig, wie man ihn kennen gelernt hat,</p>

	<p><i>Matteo</i> ist das krasse Gegenteil – aber eben auch so, wie man ihn kennt. Auch <i>Enrico</i> zeigt sich hoch erfreut, über den Spitalier, der sie begleiten wird. <i>Alfonso</i> und <i>Roberto</i> treffen auch rechtzeitig und wohl gestärkt ein. Die beiden Wiedertäufer, die <i>Sergei</i> für die Mission abgestellt hat, heißen <i>Tomasso</i>, ein großer und eher grobschlächtiger Kerl, und <i>Samuel</i>, eher von kleiner Gestalt und starkem Willen. Im vielerlei Hinsicht verkörpert <i>Samuel</i> das Urbild eines Purger, der sich seiner Kultur und Tradition bewusst ist.</p> <p>Als man aufbricht, übernimmt <i>Dizembre</i> wie vereinbart die Spitze. Die ganze Reise über wird er immer ein wenig vorauslaufen, dann zurückkehren und die Gruppe auf den rechten Weg führen. Das eine oder andere Mal erlegt er auch ein kleines Tier und sammelt Beeren. Aber es wird sich zeigen, dass man kaum einen Besseren für die Aufgabe hätte wählen können, die Gruppe an ihr Ziel zu führen. Die Reise gestaltet sich allerdings wegen der zahlreichen Hügel als recht anstrengend. Aber immerhin kann man einem Weg folgen.</p> <p>Am Abend erfreut <i>Matteo</i> die Gruppe mit seinen Gesangskünsten – und wieder einmal wählt er den richtigen Ton und findet die richtigen Worte. Die Lieder, über die landschaftliche Schönheit Purgares durch die ein Trupp Kämpfer zieht, gefallen den Reisenden.</p> <p>Um deren spirituelles Wohlergehen kümmert sich der frisch ernannte Emissär. Immer wieder lädt <i>Alfonso</i> zu einem gemeinschaftlichen Gebet. Von dieser Gelegenheit machen alle Wiedertäufer gerne Gebrauch. Man merkt ihnen schnell an, dass sie wahre Männer des Glaubens sind. Der Spitalier schließt sich den Ritualen an, auch wenn er nicht alle Riten kennt. Während <i>Matteo</i> die Gelegenheit zur Besinnung auf den einen wahren Gott zumindest zum Teil nicht ungenutzt verstreichen lässt, hält <i>Dizembre</i> ein wenig Distanz.</p>
<p><b>30.04.2585</b></p>	<p>Am zweiten Tag der Reise wird das Wetter schlechter. Ein leichter Regen setzt ein. Ab Mittag gelangt die Gruppe zu einem neuen, breiteren Weg, der jedoch eine böse Überraschung bereit zu halten scheint. Zuerst bemerkt <i>Roberto</i> ein Fangnetz, das über der Straße angebracht ist sowie fünf Menschen, die nicht allzu gut getarnt am Wegesrand in einem kleinen Wäldchen lauern. Während <i>Roberto</i> die anderen warnt, kehrt auch der Fährtenleser unauffällig zur Gruppe zurück, da auch ihm die Falle nicht entgangen ist. Man fragt sich, wer so vermessen sein kann, eine Gruppe von Wiedertäufern in Begleitung eines Spitaliers zu überfallen – und <i>Alfonso</i> gibt die Anweisung, in der bewährten Tradition eines Ordens, der den bewaffneten Konflikt nicht scheut, dafür Sorge zu tragen, dass diese unverschämten Wegelagerer dies nicht noch einmal wagen. Und so nähert man sich unerschrocken dem Ort des geplanten, feigen Hinterhaltes – zwei Wiedertäufer jeweils mit der Anweisung, auf Kommando nach links und rechts zu stürmen. Doch kurz bevor die Gruppe die Falle erreicht, ist ein Tuscheln in den Büschen am Wegrand zu hören und plötzlich schreit jemand: „Wartet! Wartet!“ – ein älterer, armseliger Mann mit einem ebensolchen Gewehr verlässt sein Versteck: „Wiedertäufer! Spitalier! Leck mich am Arsch!“ Er habe Glück gehabt, lässt ihn <i>Alfonso</i> wissen. Aber da ist auch schon ein junger Kerl dem alten Wegelagerer zur Seite getreten und entschuldigt vielmals den Versuch, Reisende aus der eigenen Not heraus zu überfallen. Man habe natürlich niemals vorgehabt, Wiedertäufer und Spitalier anzugreifen.</p> <p>Und so kommen die beiden ungleichen Gruppen ins Gespräch. Bei den Wegelagerern handelt es sich um einfache Bauern, welche zu keiner Familie gehören wollten und nun ohne den Schutz einer Adelsfamilie zwischen die Fronten zweier Familien geraten sind. <i>Alfonso</i>, den das Schicksal dieser Menschen anrührt, überlässt ihnen zwei Tagesrationen an Nahrung, worauf sich drei weitere Mitglieder der Farmerfamilie zu erkennen geben, darunter ein vielleicht 14-jähriges Mädchen und ein großer Kerl, den der eine Gott mit Kraft gesegnet zu haben scheint. <i>Alfonso</i> scheint kurz mit dem Gedanken zu spielen, die Menschen für die bevorstehende Aufgabe anzuwerben, doch <i>Enrico</i> signalisiert mit einem Kopfschütteln, dass diese Menschen weder über das Maß an wahren Glauben, noch über das nötige Kampfgeschick verfügen.</p> <p>Die Wegelagerer berichten auch noch, dass sie vor gar nicht allzu langer Zeit, zwei der in Grün gewandeten Reiter gesehen haben – und sind entsetzt als ihnen berichtet wird, zu welche Untaten diese verblendeten Anhänger des Demiurgen fähig sind. Am Ende des Gespräches bittet <i>Enrico</i> die armseligen Gestalten noch, niemandem zu berichten, dass sie ein Trupp Wiedertäufer gesehen haben. Dann setzt man die Reise fort, auch wenn Zweifel über deren Geschichte bestehen.</p>

	<p>Je näher die Gruppe ihrem Ziel kommt, umso unwohler wird <i>Matteo</i> bei dem Gedanken an das bevorstehende Blutbad, welches die Wiedertäufer fast schon begeistert erwarten. Die Gespräche über den Nutzen von Brennern, die von <i>Samuele</i> und <i>Tomasso</i> abgelehnt werden, weil sie das Blut ihrer Gegner schmecken wollen, mögen dazu beigetragen haben. <i>Matteo</i> sucht das Gespräch mit dem Spitalier, doch <i>Roberto</i> scheint sich eher zu fragen, über welche Werkzeuge, Werkstätten und Handelsbeziehungen die selbsternannten Engel verfügen.</p>
<b>01.05.2585</b>	<p>Am nächsten Tag teilt <i>Dizembre</i> der Gruppe mit, dass man am späten Nachmittag wahrscheinlich den Hof erreichen werde. Offensichtlich hat der geheimnisvolle Fremde es geschafft, eine Abkürzung zu finden, welche schneller zum Ziel führte. Es wird daraufhin beschlossen, dass im Laufe des Tages ein Lager errichtet werden und <i>Dizembre</i> dann die Brutstätte der vom Demiurgen fehlgeleiteten Seelen erkunden soll. Der letzte Abschnitt der Reise führt die Gruppe durch ein unbewohntes Gebiet mit unbestellten Feldern, in denen kleine Baumgruppen und Wäldchen wie Inseln aus einem braunen See hervorstechen. <i>Dizembre</i> führt die Männer von Insel zu Insel, um dem Feind ihre Ankunft nicht zu früh zu verraten. Als die Sonne schon zu sinken beginnt, zeigt er den Reisenden in einem kleinen Wald einen geeigneten Platz für das Lager. Denn verschwindet er und kommt erst gegen Mitternacht wieder, um von dem Hof zu berichten: es gebe ein Hauptgebäude mit drei Stockwerken, in denen mindestens 12 Personen, davon wahrscheinlich zwei Frauen, leben würden. Auf dem Gelände befänden sich zudem ein Stall und ein kleineres verfallenes Gebäude – und der Hof sei bewacht. Er habe auch einen der grünen Bewaffneten gesehen. Bereits in der Nacht beginnt man einen ersten Plan zu schmieden: Man werde die Chance nutzen, sich dem Hauptgebäude durch ein Waldstück zu nähern.</p>
<b>02.05.2585</b>	<p>Am nächsten Tag bespricht die Gruppe sich erneut. Auf die Nachfrage von <i>Enrico</i>, ob wirklich niemand aus dem Haus entkommen dürfte, wird ihm versichert und der Gruppe in Erinnerung gerufen, dass die Anweisung des Emissär <i>Sergei</i> eindeutig gewesen sei: Nur einer dürfe überleben, den man zu befragen habe und der die Botschaft verkünden soll, dass die Wiedertäufer den Kampf gegen die Heerscharren des Demiurgen nicht scheuen und kein Massaker ungesühnt lassen. Deshalb sei es von höchster Wichtigkeit, dass einige tapfere Kämpfer außerhalb des Hauses blieben, um Sorge dafür zu tragen, dass sich niemand durch feige Flucht seiner gerechten Strafe entziehe.</p> <p><i>Enrico</i> nimmt daraufhin <i>Alfonso</i> zur Seite und weist ihn darauf hin, dass er nicht glaube, dass <i>Dizembre</i> und <i>Matteo</i> im Glauben stark genug seien, um das Notwendige und als notwendig Befohlenes zu tun. <i>Alfonso</i> spricht hernach mit den Beiden und tatsächlich erklärt <i>Matteo</i>, dass er mitgekommen ist, um zu heilen, nicht um zu töten. Man wird seinen Wunsch berücksichtigen und verpflichtet ihn nur dazu, die Komplizen des Massakers an den Dorfbewohnern an der Flucht zu hindern. <i>Dizembre</i> versichert seine Unterstützung.</p> <p>Nachdem <i>Dizembre</i> den Hort der selbsternannten Engel noch einmal näher beschrieben hat, beginnt eine Diskussion darüber, wie man den heiligen Auftrag am besten ausführen kann. Eine Treppe, die an der Hinterseite des Hauses auf einen Balkon im dritten Stock führt, scheint dazu einzuladen, hier Feuer zu legen, das zum einen die Flucht derjenigen verhindern sollen, die sich keinem ehrenhaften Kampf stellen wollen, und zum anderen um das Dach des Hauses in Brand zu setzen, um so die verblendeten Seelen schneller in die Arme der Ordensbrüder zu befördern. Diese Aufgabe sollen <i>Dizembre</i>, <i>Roberto</i> und <i>Matteo</i> übernehmen, während die Wiedertäufer die direkte Konfrontation in der Brutstätte suchen werden. <i>Alfonso</i> weist die Seinen dabei noch darauf hin, dass sie nicht vergessen mögen, dass die Bidenhänder für die Auseinandersetzung auf dem Feld und nicht in beengten Räumen geschaffen wurden. Dann beginnt das Warten, denn <i>Sergei</i> hatte ja einen Angriff im Schutz der Nacht angeordnet. Der Tag wird genutzt, um zu Beten und auch einige weltliche Vorbereitungen für den Kampf zu treffen. Wem es gelingt, der schläft ein wenig oder ruht sich aus. Als es dunkler wird, lassen die Wiedertäufer ihre Waffen durch den Spitalier berühren. Ein altes Ritual, das die Wirksamkeit der Waffen erhöhen soll – <i>Roberto</i> ist hiermit nicht vertraut, kommt der Bitte der Gläubigen aber gerne nach. Schließlich kann es nicht schaden, wenn er die Waffen kurz berührt. Und viel Mühe kostet ihn die Geste auch nicht.</p> <p>Als sich die Nacht schützend über die Gruppe gelegt hat, setzen sich die Streiter für den einen Gott und ihre Unterstützer in Bewegung. Zunächst folgt man weiter dem Weg, verlässt ihn an einer Stelle, die <i>Dizembre</i> benennt und sieht schließlich in der Ferne</p>

<p>[08.04.10] Holgi</p>	<p>einen Lichtschein. Man bewegt sich im Schutz von Hügeln und Bäumen – mal sieht man das Licht, dann verschwindet es wieder. Und plötzlich scheint der Hof sehr nahe zu sein. Und da weist <i>Dizembre</i> auch schon darauf hin, dass man nun sehr leise sein müsse, um nicht die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich zu ziehen. <i>Dizembre</i>, <i>Enrico</i> und <i>Matteo</i> gelingt es tatsächlich in dem dichten Unterholz sich sehr geschickt zu bewegen. Den anderen drei Wiedertäufern gelingt dies leider nicht.</p> <p>Der Wald wird in der Nähe des Hofes sehr dicht und seine Blätter schlucken das letzte Licht, das der Mond noch spendet. Deshalb kommt die Stimme auch sehr überraschend, die in der Nähe auf einmal brüllt: „Ist da jemand? <i>Salvatore</i>, bist du das? Bist du endlich mit dem Scheißen fertig?“ Die Gruppe hält augenblicklich an und versucht kein Geräusch von sich zu geben. Die Antwort von <i>Salvatore</i> trägt dazu bei, dass alle sehr, sehr ruhig stehen bleiben. Denn offensichtlich hat man soeben die Latrine passiert. Doch in der Dunkelheit scheint auch <i>Salvatore</i> die Gruppe nicht wahrgenommen zu haben.</p> <p>Wie am Tag beschlossen, trennt sich die Gruppe. Die Wiedertäufer warten im Wald, während <i>Dizembre</i>, <i>Roberto</i> und <i>Matteo</i> sich aufmachen, das Hauptgebäude zu umrunden. Es gelingt ihnen tatsächlich, dorthin zu gelangen. <i>Dizembre</i> macht sich sogleich daran, vorsichtig die Treppe zu erklimmen und Pech auf dem hölzernen Balkon des Hauses auszugießen, auf dem man das Haus fast vollständig umrunden kann und der die Flucht aus dem dritten Stock ermöglichen würde. Kaum, dass <i>Dizembre</i> wieder am Fuße der Treppe angekommen ist, hat der mit Hilfe des Pechs entzündete Brand auch schon das Strohdach ergriffen.</p> <p>Das Leuchten des Feuers auf dem Dach ist das Signal, auf das die Wiedertäufer gewartet haben. Ganz still haben sie dort ausgeharrt und waren sehr erleichtert als sie beide Wachen wieder sehen können – <i>Salvatore</i> hat also sein Geschäft beendet, ohne sie zu entdecken. Doch nun ist die Zeit gekommen, wo man sich nicht mehr verstecken braucht! Nun ist es Zeit, dem Feind zu zeigen, dass Wiedertäufer den Kampf nicht scheuen! Und so verlassen sie das schützende Dunkel. In diesem Augenblick bemerkt auch eine der beiden Wachen das Feuer – und beide beginnen sofort damit, Alarm zu schlagen. Die Wiedertäufer beginnen unverzüglich auf das Haus zuzustürmen.</p> <p>Plötzlich ist ein seltsames Geräusch zu hören. Das dumpfe Brummen einer Maschine. Und dann wird es im und um das Haus herum sehr hell. Alle Fenster des Hofes sind hell erleuchtet. Man kann sehen, wie die Tür im dritten Stock geöffnet wird und einer der grün gekleideten Männer mit einer kreuzförmigen Armbrust den Balkon betritt. Doch er beachtet nur das Feuer und kehrt ins Haus zurück.</p> <p>Die Wiedertäufer, die kurz gewartet hatten, als der Mann den Balkon betrat, stürmen nun weiter auf das Haus zu, in das die beiden Wächter bereits verschwunden sind. Als der umsichtige <i>Alfonso</i> bemerkt, wie viel Bewegung nun im Haus herrscht, verweigert er seinen Begleitern den notwendigen Ansporn nicht.</p> <p>Auf der Rückseite des Hauses beobachtet <i>Roberto</i>, wie eine Frau mit einem Eimer den Balkon betritt und Wasser in das Feuer gießt. Ein vergeblicher Versuch, fast schon rührend anzusehen. Als die Frau wieder im Haus verschwunden ist, begeben sich <i>Dizembre</i> und <i>Roberto</i> zur Treppe, um Fliehende in Empfang zu nehmen. Es ist ihnen freigestellt, sie zu töten – nur entkommen darf keiner.</p> <p>Die Wiedertäufer haben inzwischen den Eingang des Hauptgebäudes erreicht. <i>Alfonso</i> wirft sich als Erster gegen die massive Tür, hinter der sich die Brut des Demiurgen verschanzt hat. Doch es gelingt ihm nicht, sich Einlass zu verschaffen. Als nächstes wirft sich <i>Enrico</i> sehr kraftvoll und geschickt dagegen. Dieses Mal gibt die Tür nach – der Wiedertäufer stürzt in das Haus. Das Letzte, was er kurz sieht, ist ein Mann mit einem Gewehr. Es folgt ein sehr lauter Knall. Dann sehen <i>Alfonso</i> und die beiden andern kampferprobten Wiedertäufer wie der blutüberströmte Körper des einarmigen Helden von der Wucht des Aufpralls des Geschosses wieder aus der Tür zurückgeworfen wird.</p> <p>Kurz nach dem Schuss springt der erste Apostelier vom Balkon herunter und greift <i>Samuele</i> an. An verschiedenen Stellen lassen sich jetzt weitere Kämpfer vom Balkon herab. <i>Alfonso</i> und <i>Tomasso</i> nehmen sie in Empfang. <i>Tomasso</i> wirft <i>Enrico</i>, bevor er sich in den Kampf stürzt, ein kleines Fläschchen mit den Worten zu: „Es ist von den Spitaliern und enthält Gottes Kraft“. <i>Matteo</i> rennt so schnell er kann zu <i>Enrico</i> und hilft ihm das Fläschchen zu öffnen und schaut wie es ihm geht. In der Zwischenzeit schleicht sich der Spitalier an die Rückseite des Gebäudes, um die Treppe hinaufzukommen. <i>Tomasso</i> und <i>Alfonso</i> machen die ersten beiden Kämpfer jeweils mit einem Schlag</p>
-----------------------------	--

nieder, ein weiterer greift *Tomasso* an. *Samuele* hat größere Schwierigkeiten mit dem grün gekleideten Apostelier, doch kann er den Angriffen standhalten. Mit einem weiteren lauten Schlag wird der Emissär schließlich durch das Schrotflintengewehr getroffen. Der Schmerz zieht durch seinen ganzen Körper, er strauchelt, aber fällt nicht. Im gleichen Augenblick erschlägt *Tomasso* den nächsten Widersacher. Die Schmerzen sind nicht zu ertragen, doch durch Gottes Kraft hat *Alfonso* schnell wieder Kontrolle über seine Sinne, er dreht sich um und schüchtert den Träger des Gewehres so ein, dass dieser zurück ins Haus flüchtet. Gleichzeitig bewegt er sich langsam in Richtung des Eingangs und erschlägt einen weiteren Kontrahenten.

Die drei anderen Ungläubigen, die den Gewehrschützen gedeckt haben, gehen auch zurück zur Tür. Dies gibt *Enrico* die Möglichkeit, nachdem er alle Kraft aufbietet, einen Angriff gegen den Engel auszuführen, der mit *Samuele* kämpft. Mit einem mächtigen Schlag trennt *Enrico* ihm die Schädeldecke ab und skalpiert ihn mit einem Schlag – Gehirn und Knochen werden weit über den Hof verteilt. Die erste Welle der Angreifer wurde besiegt.

Im Hintern Teil des Gebäudes ist der Spitalier jetzt am Eingang. Er sieht gerade noch eine Frau, die einen Eimer in die Küche trägt und dann sofort wieder verschwindet. Im nächsten Moment verschwindet der Famulant im Haus. *Dizembre* bleibt in seinem Versteck und wundert sich über das Verhalten. Die Orgiasten haben unterdessen ein wahres Blutbad angerichtet. *Alfonso* und *Enrico* machen sich auf, die Tür des Bauernhauses zu stürmen, als *Samuele* von einem Bolzen getroffen wird und auch *Tomasso* zu Boden stürzt. Die Lage sieht nicht gut aus: Zwei schwer verletzte Orgiasten gegen eine gut verschanzte Einheit im Haus.

Auf der anderen Seite erkennt *Dizembre*, dass zwei weitere Soldaten aus dem Haus heraus kommen, anscheinend will man die Fluch vorbereiten. Kurze Zeit später flüchten vier Personen in die entgegengesetzte Richtung des Scouts. Die beiden Wachen bleiben noch auf ihrem Posten, haben anscheinend *Dizembre* und auch den Spitalier im Gebäude nicht bemerkt.

Einer der Kämpfer stellt sich *Enrico* in den Weg, als dieser nach *Tomasso* schauen will – dies war die letzte Aktion des Bauern und mit einem schnell Hieb fällt er unter der Wucht des Schwertes auf die Knie und haucht den letzten Atemzug aus. *Roberto*, der sich durch das Gebäude geschlichen hat, will unterdessen den Anführer vom Balkon stoßen, doch sein Hinterhalt wird bemerkt und der Apostelier kann den Angriff abwehren. Auf dem Balkon befinden sich noch drei weitere Ungläubige, und der Spitalier ist jetzt in einer schlechten Ausgangslage.

*Alfonso* schreitet auf die beiden Gegner am Eingang zu, keiner der Beiden will sich zurückziehen und so greift er den mit der Sense an. Ein kräftiger Schlag reicht aus um ihn zu Boden zu schlagen. Im Hintergrund kommt der andere Kämpfer mit der Schrotflinte und schießt diesmal von vorne auf *Alfonso*. Auch diesmal kann der Emissär den schweren Angriff wegstecken, doch er taumelt, geht kurz auf die Knie und kämpft darum, wieder die Kontrolle über seinen Körper zu erlangen. *Enrico* greift in der Zwischenzeit den zweiten Unheiligen an, dem auch die letzte Ehre zuteilwird, durch das Schwert des Orgiasten von seinem Körper erlöst zu werden.

*Dizembre* erkennt einen günstigen Augenblick, eine der Wachen auszuschalten. Er schleicht sich schnell von hinten an und schneidet ihm den Hals auf. Durch den schnellen Angriff kann dieser nicht einmal mehr schreien und *Dizembre* kann ihn leise in das tiefe Gras ablegen. Kurze Zeit später flüchten weitere sieben Personen in die andere Richtung. Unter den Flüchtlingen sind eine alte und eine junge Frau mit Kind – der Trupp wird von zwei Wachen begleitet.

*Roberto* kämpft unterdessen weiter auf dem Balkon mit dem Apostelieranführer. Sein Spreizer trifft nicht das Ziel und man kann deutlich das Schnappen der Klingen hören – eine Warnung für jeden. Im Hintergrund wird er aber durch die anderen Balkonstreiter angegriffen und man versucht, ihm mit einer Schlinge die Arme fest zu binden, damit er sich nicht mehr wehren kann.

Der Einarmige geht in den ersten Raum des Hauses, wo einer der Streiter um sein Leben winselt. *Enrico* holt aus, doch diesmal scheint er keinen tödlichen Schlag auszuführen. Er will seinem Feind, nachdem er ihn angefleht hat, nicht das Leben nehmen, sondern nur betäuben. Gleich danach geht er zu *Alfonso*, der immer noch Schwierigkeiten hat, wieder einen klaren Gedanken zu fassen. Er reicht seinem Anführer das Fläschchen und kurze Zeit später wird auch er von der Allmacht Gottes durchflutet und kann wieder mit klarem Kopf trotz starker Schmerzen mit *Enrico* das

<p>[17.04.10] David</p>	<p>Haus betreten. Auf dem Balkon geht der Kampf mit ungezügelter Härte weiter. Anscheinend hat der Spitalier es aufgegeben den Apostelier mit dem Schnappmechanismus des Spreizers zu verletzen. Ein wuchtiger Stoß auf die Brust ist die beste Antwort auf den schmerzhaften Angriff des grünen Soldaten. Die anderen Kämpfer können die Schlinge immer noch nicht festziehen. Matteo hat unterdessen einen der Balkonwachen ausgeschaltet und kommt von hinten an den Anführer angeschlichen. Er greift diesen mit seinen zwei Messern an und schafft es eines der Klingen in den Hals des Anführers zu bohren. Aber dies scheint ihm nur wenig auszumachen. Dieser schlägt im gleichen Augenblick auf den wehrlosen Spitalier ein und dreht sich dann dem Spielmann zu. Der Spitalier wird entwaffnet. Gleichzeitig schleicht <i>Dizembre</i> weiter um das Haus und erkennt eine komische Gestalt im Schatten des zerfallenen Schuppens. Der Scout bleibt vorerst in Deckung. <i>Enrico</i> und <i>Alfonso</i> durchsuchen unterdessen die einzelnen Räume und kommen erst nach oben auf den Balkon, als die Kämpfer über den Hof geflüchtet sind. Matteo hat es anerkennend geschafft, den Angreifer zu überwinden. Der Spitalier hat eine schlimme Wunde abbekommen und man kann ihm scheinbar nicht mehr helfen. Der Rauch im Haus wird immer stärker. Man geht gemeinsam auf den Hof, um zu versuchen, die Verletzten zu versorgen. In einem Raum hat man Papier gefunden, auf dem geschrieben wurde. Ketzerische Schriften werden es sein, so viel ist sicher. Man wird einige der Unterlagen mitnehmen. <i>Dizembre</i> und <i>Matteo</i> versuchen die gefallenen Wiedertäufer zu versorgen, aber es scheint, dass nur der Spielmann Erfolg hat. <i>Tomasso</i> hat den Angriff nicht überlebt. Während der Behandlungen brennt das Haus langsam nieder. Die Wiedertäufer machen keine Anstalten die Verfolgung der Flüchtlinge aufzunehmen. Nach dem erfolglosen Versuchsversuch macht sich <i>Dizembre</i> an den ebenfalls schwer verletzten <i>Matteo</i>. Unterdessen nähert sich ihnen eine unbekannte Gestalt und fällt vor ihnen auf die Knie. Sie scheint den Wiedertäufern wohlgesonnen zu sein. Angeblich handelt es sich um einen Heilkundigen – mit Messern und Nagelkeule. <i>Alfonso</i> ist entzückt: Seine „Gebete“ wurden wohl erhört. Der Neuankömmling stellt sich als <i>Francesco</i> vor und ist eher von schmächtiger Statur. Als Erstes soll er sich um den Emissär kümmern und stellt sich dabei nicht ungeschickt an. <i>Dizembre</i> behandelt unterdessen den übel zugerichteten <i>Enrico</i>. Glücklicherweise kommt ihm aber der Heilkundige zur Hilfe. <i>Alfonso</i> schickt den Scout los, den Esel zu holen, aber erst nachdem er ihn für seine Aktionen gelobt hat. <i>Francesco</i> erzählt, dass er aus einem nicht unweit gelegenen Dorf kommt. Dieses wurde vor kurzem niedergemetzelt und er hat die Angreifer bis zu dem Hof hierher verfolgt. Der Emissär bespricht mit <i>Dizembre</i> das weitere Vorgehen. Der Kundschafter bietet an, eine der flüchtigen Gruppen zu verfolgen und am nächsten Tag zu den Wiedertäufern zurück zu kehren. <i>Alfonso</i> lässt ihn Jagd auf die kleine Vierergruppe machen, die sich als erste aus dem Kampf abgesetzt hatte. <i>Francesco</i> kümmert sich den Rest der Nacht hingebungsvoll um den schwer verletzten <i>Samuele</i>. Der Emissär bedankt sich bei <i>Matteo</i> und <i>Enrico</i> für ihr Engagement in dieser Nacht und auch <i>Francesco</i> wird gelobt. Dann errichten sie Zelte auf und um <i>Samuele</i> herum, der nicht bewegt werden darf. Der bewusstlose Gefangene wird gefesselt. Bevor der sich zusammenbauende Sturm losbricht, kann <i>Alfonso</i>, dank der fackelnden Reste des Hauses eine Lichtreflexion im Dunkeln ausmachen. Seine Einschüchterungsversuche verhalten jedoch wirkungslos im Wind. Als er Anstalten macht, sich der Bedrohung entgegen zu stellen, schließt sich ihm <i>Enrico</i> an. Trotz der Proteste des Heilkundigen stapfen die Beiden los. <i>Francesco</i> hört auf einmal Schritte im Lager hinter sich und ein Angreifer stürzt sich aus dem Hinterhalt auf ihn. Er kann gerade noch einen Keulenhieb auffangen, kassiert jedoch beim Weglaufen einen zweiten Schlag ins Kreuz. Im allgemeinen Gebrüll entsteht Chaos und Kampfgetümmel. <i>Enrico</i> bekommt einen Bolzen in die Brust geschossen, was ihn jedoch nicht davon abhält auf seinen Feind los zu stürmen und diesen zu Boden zu dreschen. <i>Alfonso</i> erledigt derweilen <i>Francescos</i> Verfolger mit einem gewaltigen Hieb. Daraufhin kehrt ein wenig Ruhe ein und <i>Francesco</i> erblickt einen Flüchtenden. Nach seinem Zuruf macht sich der Emissär an die Verfolgung. Als er die Zelte passiert kann er den Spielmann am Boden liegend erkennen – mit aufgeplatzttem Schädel. Da er den Feind im dunklen Wald nicht ausmachen kann, bricht er die Verfolgung ab und seine Wunden auf. Für <i>Matteo</i></p>
-----------------------------	--

	<p>kommt jedoch jede Hilfe zu spät.</p> <p>Ganz woanders nähert sich <i>Dizembre</i> einer Kuppel und hört plötzlich den Schrei eines vermeintlichen Raubvogels. Die billige Nachahmung täuscht ihn nicht und er erwidert diesen und lässt sich zu Boden fallen. Trotzdem erwischt ihn ein Bolzen, richtet aber keinen Schaden an. Er kriecht los, um seine Feinde zu umrunden.</p> <p>Drei Gestalten bewegen sich in seine Richtung. Zwei davon werden mit einem Steinwurf in die falsche Richtung gelockt und der Dritte macht Bekanntschaft mit dem scharfen Messer des Kundschafters. Die Leiche verschwindet unter einem Busch und er kriecht weiter um das Lager, das mittlerweile zu erkennen ist. Anscheinend haben die beiden flüchtigen Gruppen wieder zusammen gefunden.</p> <p>Nach seiner Umrundung erwischt er einen zweiten Wächter alleine. Dieser hat <i>Dizembre</i> wohl gehört und kann zumindest noch kurz aufbrüllen bevor er abgestochen wird. <i>Dizembre</i> merkt sich die Stelle des Lagers und tritt den Rückweg an, da sich die Flüchtigen vermutlich zurückgezogen haben.</p> <p>Bald darauf beginnt es zu regnen und der Scout sucht sich einen Unterschlupf und macht die Augen zu.</p> <p>Ein Stück weiter schläft auch der Rest ein, während der arme Spielmann noch immer tödlich getroffen und in fruchtbarer Verzerrung neben ihren Zelten im Dreck liegt und – ebenso wie der tote <i>Tomasso</i> – seinem Schicksal überlassen wird. Hat Gott diesen Ort vielleicht doch verlassen?</p>
03.05.2585	<p>Am nächsten Morgen sind noch alle da und kein weiterer Verlust ist zu vermeiden. <i>Francesco</i> stellt sich einem verwirrten <i>Samuele</i> vor. <i>Alfonso</i> bringt ihn dann auf den neusten Stand.</p> <p>Danach beginnt der Emissär mit dem Verhör des Gefangenen. Er fragt nach <i>Moses</i> und den Aposteliern, doch der Gefangene beteuert davon nichts zu wissen. Bei der Erwähnung <i>Michaels</i> meint er den Namen schon einmal gehört zu haben – die Apostel haben ihn erwähnt. Die Leute im Haus haben auch gelegentlich mit Farben auf Papier gemalt – Häuser und Städte. Der Einzige, der Lesen konnte, war ein Mann der <i>Luzifer</i>, <i>Lichtbringer</i> oder der <i>Erleuchtete</i> genannt wurde.</p> <p><i>Alfonso</i> fragt nach dem Verhältnis des Gefangenen zu den Falschgläubigen. Dieser bezeichnet sie jedoch als Gäste. Die ganze Demiurgen-Ausrüstung stammte nur zum Teil von den Gästen, ein Gerät namens „Gänätorr“ war schon immer im Haus. Es war beschädigt und wurde von den Gästen repariert und mit Petrol versorgt. Die Falltür neben dem Haus sei nur ein Notausstieg. Von einem deformierten Absonderlichen wisse er aber nichts. Er beteuert immer wieder, die Gäste und Herren nur bewirtet zu haben. <i>Alfonso</i> scheint recht unbefriedigt mit seinen Antworten.</p> <p><i>Francesco</i> versucht unterdessen <i>Enrico</i> ruhig zu halten, damit des Wunden ordentlich heilen können. <i>Alfonso</i> bespricht kurz die Situation mit <i>Enrico</i>, dann geht das Verhör weiter. Der Gefangene scheint verwirrt zu sein, nachdem er von den Angriffen auf andere Dörfer erfährt. Er bittet sogar um die Namen der Dörfer, da er angeblich Verwandte in der Nähe hat. <i>Alfonso</i> fragt <i>Francesco</i> nach dem Namen seines Dorfes: <i>Sasco</i>. Das einzige Sinnvolle das dem Gefangenen noch einfällt ist, dass <i>Luzifer</i> schon länger nicht mehr hier war.</p> <p>Jedoch waren vor Kurzem <i>Vincent</i> und <i>Michael</i> mit viel Geld und Gefolge anwesend. Sie zogen jedoch weiter, da sie auf einer wichtigen Mission waren. Er meint noch, dass seine Tochter vielleicht mehr wüsste, da diese einem Soldaten hübsche Augen gemacht hätte. In unregelmäßigen Abständen kamen Boten und seltener Lieferungen zum Hof. Es war ihm jedoch verboten mit den Leuten zu sprechen. <i>Alfonso</i> bindet die Beine des gefangenen Schrotflintenschützen los und sie umrunden einmal das Gebäude. Er kommt dabei wieder auf die Glaubensfrage zu sprechen. Wieder beteuert der Gefangene nicht den Glauben der Apostel angenommen zu haben. <i>Alfonso</i> bohrt und droht weiter, bekommt jedoch keine weiteren Antworten. Der Anblick der Toten, die in Scharen um sein verbranntes Haus herum liegen, hat ihm wohl die Sprache verschlagen. Die Wiedertäufer dann aber als Feiglinge und Mörder zu bezeichnen, stellt sich für ihn als ungesund heraus: Er findet sich mit blutiger Lippe am Boden wieder. <i>Alfonso</i> schleift ihn an den Haaren zum Karren und stößt wieder Drohungen aus. Er beginnt dem Gefangenen daraufhin nach und nach die Finger zu brechen. <i>Francesco</i> zieht sich auf die andere Seite des Hofes zurück – Kräuter sammeln und geistige Gesundheit bewahren. Zwei schmerzliche Stunden später erschlägt <i>Alfonso</i> den Mann. Der verstörte <i>Francesco</i> findet sich mit einer Klinge am Hals wieder: <i>Dizembre</i> ist zurück mit einer Lektion in Sachen Aufmerksamkeit. Der Kundschafter erstattet <i>Alfonso</i></p>

<p>[06.05.10] Georg</p>	<p>Bericht – der Anblick des geschundenen Gefangenen ist sogar für den abgehärteten Kundschafter zu viel – er verfällt die nächsten Stunden in brummeliges Schweigen. Es ist trüb und kalt. Der Regen der Nacht verwandelte das Schlachtfeld in ein Matschfeld. <i>Dizembre</i> schaut sich noch ein wenig um und fleddert Haus, Hof und Leichen. Es lohnt sich. Eine große Menge Petrol, Beinschienen, Geld, Schwerter, Patronen, ein kleines Kästchen aus Metall, zwei edel aussehende Messer, einen Wasserschlauch und vergammelte Blumen fallen in seinen Besitz. Der Wasserschlauch wird mit Petrol gefüllt. <i>Francesco</i> findet inzwischen <i>Robertos</i> Spreizer. Der Emissär entscheidet, diesen mitzunehmen und den Spitaliern zurückzubringen.</p> <p><i>Alfonso</i> bläst – entgegen der Empfehlung des Heilers – zum Aufbruch. Nachdem der Esel bepackt, noch mehr bepackt, überpackt und sowieso vollständig überladen ist, sieht die Gruppe ein, dass sie wohl vieles selbst zu tragen hat. Das Petrol wird nahe dem Hof im Wald versteckt. Es könnte sich noch als wertvoll erweisen, in der einen oder anderen Weise. Danach brechen wir auf, um endgültig die recht langsame Verfolgung der Apostelien aufzunehmen.</p> <p>Nicht, dass der Wind schon genug wäre, zu allem Überfluss fängt es auch noch an zu nieseln. Die Kälte macht es nicht besser. Sollten wir die Apostelien überleben, sterben wir bestimmt an Lungenentzündung. <i>Francesco</i> sammelt irgendwelches Grünzeug.</p> <p>Gefühlte Stunden später straucheln und humpeln wir langsam über ein offenes Feld. Unser Fährtenleser entdeckt eine seltsame Gestalt auf einer noch seltsameren Kutsche aus Metall. <i>Francesco</i> meint, den Demiurgen erkannt zu haben und flüchtet so schnell ihn seine Beine tragen. Zwei Bidehänder werden schneller gezogen, als man blinzeln kann. Doch der vermeintliche Demiurg flüchtet. Er ist schnell. Zunächst fällt er <i>Dizembre</i> etwas abseits der Gruppe auf die Nerven. Er stellt sich als <i>DaVinci</i> vor, seine infernale Kutsche heißt <i>Gonzo</i>. Ein lächerlicher Name für einen infernalischen Dämon. <i>DaVinci</i> ist viel kleiner und hässlicher, als man sich den Demiurg vorstellt. Er hat die Apostelien wohl vor wenigen Tagen gesehen, gehört aber anscheinend nicht dazu.</p> <p>Danach versucht <i>DaVinci Francesco</i> zu nerven. Doch dieser Feigling schafft es aus lauter Angst nicht einmal, ein paar Worte mit <i>DaVinci</i> zu wechseln. <i>Francesco</i> hält ihn für einen derjenigen, die sein Dorf <i>Sasco</i> überfallen hatten. Liegt wohl am Helm ... Schließlich fährt der kuriose Zwerg auf seinem <i>Gonzo</i> zum Rest der Gruppe. Dieser hat sich feige hinter dem Esel versteckt. <i>Alfonso</i> ist überzeugt, dass <i>DaVinci</i> nicht der Demiurg ist – wie unrecht er doch behalten wird. Er überredet den halbwüchsigen Fremden, für uns zu spionieren. Im Gegenzug verspricht er ihm ein neues Leben als Wiedertäufer. Um in Kontakt zu bleiben, gibt <i>DaVinci</i> dem Emissär ein seltsames, vor-Eshatonales Ding. <i>DaVinci</i> entfernt sich ein wenig und dreht sich weg. Danach begeht er ein Hexenwerk: Er zaubert seine Stimme von seiner Position in das Ding. Nun ist es eindeutig: Er ist vom Demiurg besessen. <i>Samuele</i> erinnert den geschwächten <i>Alfonso</i> an die Lehre der Wiedertäufer. <i>DaVinci</i> hat <i>Samueles</i> Vortrag trotz der Entfernung mitbekommen und kommentiert ihn als „Blödsinn“. Daraufhin platzt dem Wiedertäufer der Kragen. Er schreitet mit gezückter Waffe in Richtung <i>DaVinci</i>. Dieser zieht kreischend und in Panik im letzten Moment einen Feuerstock und zerfetzt <i>Samuele</i> mit einem lauten Knall den Arm, während er selbst nur einen Atemzug später von <i>Enrico</i> mit einem einzigen Streich niedergestreckt wird. Das Gute hat wieder einmal gesiegt.</p> <p><i>Francesco</i> will sich nach einem kümmerlichen Versuch der Leichenschändung um <i>Samuele</i> kümmern. Doch leider hat dieser schon den Tod gefunden. <i>Dizembre</i> gibt dem Zwerge unterdessen den Gnadenstoß. Nach einer Pause gehen wir weiter.</p> <p>Am Abend erreichen wir den Hügel, an dem die Apostelien in der Nacht zuvor ihr Lager aufschlugen. Wir tun selbiges. Nur <i>Dizembre</i> spaltet sich von der Gruppe ab und sucht sich eine Übernachtungsmöglichkeit abseits des Lagers. Lange bleibt keiner mehr wach. Es regnet in Strömen.</p>
<p>04.05.2585</p>	<p>Auch am nächsten Morgen regnet es weiter und weiter. So bleiben wir in den Zelten. Keine gute Idee. Eine Gruppe Apostelien hat nichts Besseres zu tun, als uns hinterrücks anzugreifen. Während <i>Alfonso</i> und <i>Enrico</i> aus ihrem Zelt stürmen, wird <i>Francesco</i> in seinem Zelt eingeschnürt. Es müssen mindestens vier Angreifer sein, davon ein Fernkämpfer. <i>Enrico</i> schlachtet zwei Nahkämpfer ab, bevor er von einem Bolzen niedergestreckt wird. Auch <i>Alfonso</i> fällt dem Fernkämpfer zum Opfer. Der Heiler kann sich zwar aus seinem Zelt befreien, sich aber seines Gegners nicht erwehren. Auch er sinkt zu Boden. <i>Dizembre</i> ist unsere einzige Hoffnung. Doch er wird entdeckt. In der Not gibt er sich als Wanderer auf dem Weg nach <i>Sasco</i> aus. Nach Überprüfung durch einen weiteren Scout kommt er mit dieser Lüge durch und schließlich frei.</p>
