

VAETERCHEN FROST

3. Sieger im Abenteuerwettbewerb Der Goldene Becher 2000 ausgetragen von Hannover Spielt!

Ein Szenario für 3 - 5 Helden gleich welcher Stufe
und einen Spielleiter

von **Kolja Marold**



20  00

Das Abenteuer (Meisterinformation):

In Arsingem im orkischen Svellttal nehmen sich die Helden eines Mädchens namens Dawina an, die von einem Dämon aus dem Gefolge des Erzdämonen Nagrach besessen scheint. Sie fliehen vor den aufgebrachten Bürgern ihres Heimortes, um einen Exorzisten zu finden. Die Suche ist bestimmt von Kälte, Eismanifestationen und bössartigen Elementargeistern. Doch der Exorzismus, welcher Form er auch sein mag, treibt die Unkreatur nicht aus, denn es gibt keinen Dämon! Das Mädchen ist schizophran, gepaart mit übermäßiger Zauberkraft projiziert sich ihre Psychose nach außen. Doch ist das noch längst nicht die ganze Wahrheit. Dawinas Halluzinationen werden zur lebensgefährlichen Bedrohung, der Verlauf der Krankheit ist schnell fortschreitend und nach neun Tagen bilden Dawinas Alpträume eine eigene Welt! Nach kosmologischer Gesetzmäßigkeit muß sich diese Globule von Dere trennen. Diese Globule manifestiert sich in einem Kegel aus Eis. Mit Hilfe des polyphrenen Erzmagiers Dakorius und der Eismagierin Lysira, die selbst einst aus Eis war, entdecken die Helden, daß hinter Dawinas Fluch niemand geringerer als der Herr des Eises steht (**Macht und**

Wahn). Durch den Eiskegel gelangen die Helden in Dawinas Alpträumwelt, um das Mädchen zu befreien. Doch die Errettung sieht am Ende anders aus als erwartet (**Im frost'gen Traume**).

Davon abgesehen, daß Rondrianer, Praiosdiener und allzu forsche Orkhasser in dieser Gegend fehl am Platze sind, können alle Heldentypen zugelassen werden, unter der Voraussetzung, daß sie wahren Heldenmut im Herzen tragen und für ihre Ehre das vom Schicksal geschlagene Mädchen erretten wollen, denn Gold gibt's hier nicht zu holen, wiewohl der Tod sie schnell ereilen kann. Im Idealfall setzt sich die Gruppe aus einem besonders einfühlsamen (intuitiven-charismatischen) Charakter, einem Magietheoretiker, einem in der Wildnis erfahrenen Helden und einem furchtlosen Kämpfer zusammen, die allesamt ausgestattet sind mit einem Sinn für einen aussichtslosen, aber gerechten Kampf! Für niedrige Stufen ist das Abenteuer wenig geeignet, desgleichen nicht für Überhelden. Spieler und Spielleiter sollten über einige Rollenspiel-Erfahrung verfügen.

KAPITEL I: EIN MÄDCHEN NAMENS DAWINA

Um was es geht (Meisterinformation):

In Arsingem, einem überaus unangenehmen Ort im Svellttal, werden die Helden auf ein sonderbares Mädchen namens Dawina aufmerksam, das eine seltsame Aura umgibt. Dawina ist die Tochter einer heruntergekommenen Dirne und gehört gemeinsam mit ihrer Mutter und anderen Leidensgenossen zu einer fahrenden Schaustellertruppe. Auf einer Tanzschau

zeigt das Mädchen plötzlich eine dämonische (?) Besessenheit durch ein Wesen namens „Barbegatzi“, die sich jedoch nach einem kurzen, heftigen Spektakel wieder verliert. Die Arsingem sind durch die unheimlichen Vorfälle so sehr in Aufruhr versetzt, daß sie das Kind und seinesgleichen am liebsten lynchen wollen ...

Arsingem im Jahre 16 nach dem Orkensturm (30 Hal), Anfang Herbst

Arsingem, eine heruntergekommene Grenzsiedlung zwischen dem Svellttal und dem Orkland, beherbergt etwa 350 Seelen und ist zu gut einem Drittel (!) bevölkert von Orks. Hölzerne Blockhütten reihen sich entlang der Straßen nach Tiefhusen und Lowangen, letztere wenig mehr als ein Knüppeldamm durch die Sümpfe. Es gibt nur wenige Steingebäude (Schmiede, Kommandantur), außerdem einige orkische Zelte. Schweine und Hühner laufen herum, es riecht nach Dung und Unrat, Holzbohlen machen die morastigen Wege oft erst betretbar. Struppige Köter achten auf den Einfall von Sumpfrantzen und anderen Neuankömmlingen. Das Zentrum allen Lebens ist der Marktplatz, wo sich die Wege nach Tiefhusen, Khezzarra und Lowangen kreuzen. Dort decken Händler ihre Planen von den Wagen, um ihre Waren anzupreisen, aber viel zu gewinnen gibt es hier nicht.

Arsingem war 17 Hal einer der ersten Orte, die von den Orks besetzt worden waren, um das nahe Lowangen zu belagern. Doch gab es nie die Absicht, es zu zerschlagen. Der Aikar Brazoragh hatte damals bereits weiter gedacht: „Verbünde dich mit dem Feind, den du nicht besiegen kannst!“ Die Orks haben den Krieg gegen das Menschenreich verloren, zudem eine große Anzahl guter Krieger, doch es war gelungen, die Stämme zu vereinen! Man hatte bewiesen, daß Zusammenhalt stark macht! Dem jungen Volk Mensch Respekt beigebracht in einem groß-

artigen Krieg! Und Land zurückgewonnen, daß seit Urzeiten den Orken gehört hat! Mehr als ein Jahrzehnt nach dem Krieg haben Mensch und Ork gelernt, miteinander zu leben. Hier und da sogar relativ harmonisch. Trotz unterschwelligem Hasses waren die Svellter Bauern nie in der Lage gewesen, sich ohne Kriegsvolk gegen den Feind zu erheben. Und so fügte man sich in sein Schicksal. Auch die Schwarzpelze haben gelernt, daß man von den schwächlichen Blankhäuten auch etwas lernen kann. Doch handelt es sich lediglich um eine relative Harmonie: eine gegenseitige Anpassung bedeutet eine Weiterentwicklung für die Orken, eine Zurückentwicklung in Moral und Wissenschaft für die Menschen.

Persönlichkeiten:

Typischer Mensch:

Ungepflegt; halblanger, wilder Haar- und Bartwuchs, schlechte Zähne, trägt meistens Arbeitskleidung, arbeitet als Rinderhüter, Torfstecher, Holzfäller, Bauer o.ä., riecht dementsprechend, ist stolz im Gemüt, aber „einfach“, ist abergläubisch, fürchtet Magie, liebt seine „Stadt“, hat wenig Manieren, streitet und prügelt sich gerne, aber mit „svellt'scher Ehre“.

Typischer Ork: Ist schwarz-struppig, etwas schwer von Begriff, spricht gebrochene Menschensprache (auch wegen der Hauerzähne), trägt nicht selten Menschenkleidung, riecht streng, kaut

Kautabak, ist chauvinistisch, flucht viel, ist jähzornig, aber von eigentümlicher Ehrenhaftigkeit, hat Ehrfurcht vor Geistern und Magie.

Besondere Einwohner: Die Haupteinnahmequelle liegt vor der Stadt auf den weitläufigen Rinderkoppeln. Die meisten Dukaten streicht der „**Rinderfürst**“ **Bartholomäus Ochsenfuß** ein, der entfernt wohnt und selten in Erscheinung tritt. Man munkelt, es wäre ein wahrer Adeliger, der sich nicht mit dem Dreck des Svellts umgeben will. Seine ständige Vertretung im Ort allerdings ist geradezu aus dem Dreck geboren: die „**fette Ralla**“, eine laute, herrschsüchtige Furie mit der Vorlieben für junge Knaben; ihre Moral wird von Egoismus, Geld und dem Rinderfürsten bestimmt.

Das Sagen indes haben die Orks, wie in den meisten anderen Siedlungen im Svell. Der für Recht und Ordnung sorgende **Marschall Braggaborrh** ist ein noch recht junger Wichtigtuer mit aufbrausendem Stolz und wenig guten Manieren. Reibereien sind zwar an der Tagesordnung, doch die Verbindung zwischen der alten svell't'schen Ehre und der Ehre der Orken schafft Kumpelhaftigkeit und Nachsicht im Streit.

Für den seelischen Beistand der Menschen gibt es nicht viel, nur Hausaltäre und verschwegene, im Wald abgehaltenen Götterdienste. Doch scheint das den Arsingern zu genügen. Für die Orks gibt es **Umpa'ak** dem Orkschamanen. Obwohl er mehr als eine Tagesreise entfernt im Nassen Wald haust, ist er doch mit Arsingern verwachsen. Die Orks brauchen ihren Schamanen in ihrer Stammesgemeinschaft, nicht nur als Medizinmann, sondern auch für ihre Lebensrichtlinien. Der Schamane predigt eine für den gewöhnlichen Schwarzpelz erschreckend milde Auslegung des orkischen Seins und doch hält seine große Macht selbst vor Eifer schwellende Hitzköpfe zurück, ihn zurechtzustutzen. Umpa'aks Wirken ist es zu einem Gutteil zu verdanken, daß (in Arsingern gebürtige ...) Mensch und Ork das gemeinsame Dasein in Arsingern als „erträglich“ beschreiben würden.

Das Zentrum allen wichtigen Geschehens ist das **Gasthaus „Urukchitsch“ (Orknase)**, dessen Wirt der kleine, schmerbäuchige, ständig schwitzende **Herbalump** ist, der durchaus in der Lage ist, sich in dem rauen Flecken zu behaupten. Unweit der Kneipe findet sich die Schmiede des orkischen Schmiedes **Gruuorgh**, Ein sehr muskulöser Ork, dessen Amboß wohl den ganzen Tag zu klingen scheint. Seine Werke zeichnen sich durch ihr urtümliches Aussehen und ihre außergewöhnliche Stabilität aus, die ihn über Arsingern hinaus bekannt gemacht haben.

Ärger gibt es regelmäßig, wenn eine frische Kriegerschar aus dem Herzen des Orklands als Verstärkung ins Svellttal kommt, die zeigen sich nicht minder abgestoßen von dem zweckgebundenen Miteinander zwischen Ihresgleichen und den Blankhäuten als mittelreichische Schwertkämpfer bei ihrem ersten Besuch in diesen Gefilden. Können es nicht verstehen, wollen es nicht verstehen und stören so immer wieder die mühevoll gewährten Abkommen.

Als besondere Attraktion hat vor einem Tag „**Der große Donatello**“ mit seinen Fahrensleuten hier Halt gemacht: Dahinter verbirgt sich eine ganz und gar erbärmliche Schaustellertruppe, insgesamt sieben Leute, die sich auf allerlei Gaukelstückchen, Tanz und Instrumentenspiel verstehen. Hauptgeschäft aber ist der Badekarren, wo neben Zubern mit warmem, parfümiertem Wasser auch fleischliche Freuden feilgeboten werden.

Was wollen die Helden bloß hier? (Meisterinformation:)

Als Wachen von Händlern, zum Vertragsschluß mit dem Rinderbaron, auf der Durchreise nach Lowangen, nachdem sie sich im Sumpf verlaufen haben, um eine der Waffen des berühmten Grruorgh zu erwerben. Vielleicht auch intuitiv, noch ohne zu wissen, daß hier ein Mädchen ihre Hilfe braucht. Sicher ist nur, daß sie nicht viel Lust haben werden, lange an diesem schmutzigen Ort zu verweilen ...

Es bietet sich außerdem an, die Helden im Dienste des Fürsten von Friedland nach Arsingern zu bringen. Friedland ist an gutem Einvernehmen mit den Schwarzpelze interessiert, ist begierig auf Handelspartner, auch im fernen Khezarra. Vielleicht gilt es einen Unterhändler zu einem Treffen in Arsingern zu begleiten oder sogar selbst Verhandlungen zu führen. Vielleicht ist ein Friedländer Dienstmann aber auch auf dem Weg ins Orkland verschollen gegangen. Dero Möglichkeiten gibt es viele.

Heut' ist Tanzschau! (Allgem. Information)

„Heut' viel thanznde Glatthaut! Beim Wirt! Hi-äh-hh!“ Das tonlose brüchige Lachen eines Orks namens Muokh klingt nicht gerade verlockend. Heute abend wird hier nicht so früh Ruhe einkehren, und die Bewohner fiebern schon lange darauf. Man geht zum Barbier oder nutzt schon jetzt den Dienst der fahrenden Bader.

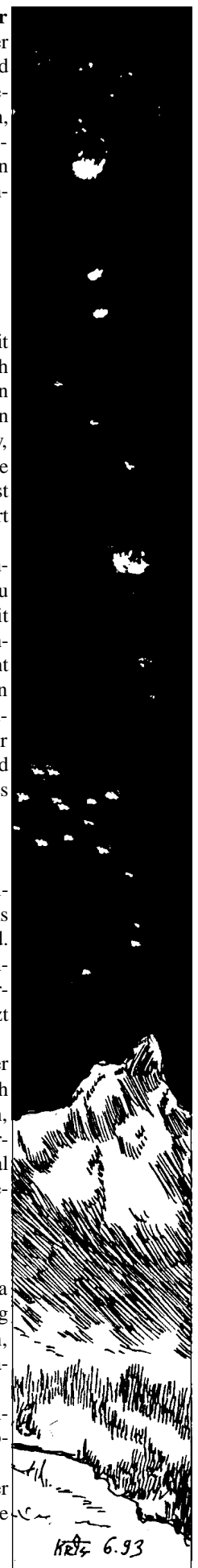
Die Orks verstärken ihren Körpergeruch mit einer Fettpaste, einige arme Schlucker versuchen noch irgendwie an Geld für das Spektakel zu kommen, die Huren machen sich zurecht, während vielerorts eifersüchtiges Gezeter erschallt, wie auch mal eine Ohrfeige, was die Straßenkinder um so gereizter werden läßt ...

Die erste Begegnung mit Dawina

Am Rande des Treibens werdet ihr eines etwa 14-jährigen Mädchens gewahr, auffällig schön anzuschauen, mit mandelförmigen, schwarzen Augen und schwarzen, verfilzten Haaren.

Ihre blasse Haut ist schmutzig wie die all der anderen Kinder - nur ist sie ernsthafter, leiser, obwohl sie gehänselt wird mit Zurufen wie:

„Gerufen hat er sie-ie, der Barbe-gat-zi-ie“ oder „Tanz, Dawina, tanz den Freierstanz!“ „Ich höre was, was du nicht hörst!“



KRF 6.93

Meisterinformation:

Dawina läuft vor Fremden davon, außer jemand hat eine sanfte Ausstrahlung. Doch werden die Helden von ihr nicht viel erfahren, sie ist wortkarg, antwortet gelassen und nadelspitz („Der Barbegatzi ist ein häßlicher Herumtreiber, so wie du!“- „Was ich höre? Gerade dich und dein Gewäsch!“- „Wenn du was von Freiern hören willst, dann mußt du nur die Straße rauf zu dem Haus, aus dem Frauen schreien, da bist du genau richtig“). Zudem kommt kurz darauf ihre Mutter, eine traurige Gestalt von



Nivesenenfrau, eine dem Alkohol verfallene Dirne, die sich niemals für ihre ungezogene Tochter entschuldigt und diese an den Haaren in das Kneipenbordell wegzerrt. Leider können die Helden ihnen nicht folgen, denn der Wächterork gewährt ihnen keinen Zutritt. Nach der Begegnung mit Dawina haben die Helden deutlich das Gefühl, daß das Wetter umgeschlagen ist, ihnen fröstelt ...

Dawinas Biographie

In ihrem kurzen Leben ist Dawina schon sehr viel Übles widerfahren. Ihr Vater wurde getötet als sie zwei Jahre alt war, ihre Mutter Na'nok, eine Nivesin, verdient ihren Lebensunterhalt seitdem als Hure. Nirgendwo ein leichtes Schicksal, schon gar nicht im Sumpfland des Svellt, verfiel Dawinas Mutter dem Brannt. Dawina mußte sich in diesem widrigen Umfeld Schutz suchen, um ihr Leben ertragen zu können. Schon früh hatte sie geheime Wichtel, die mit ihr spielten und ihr zuhörten. Es kam sogar dazu, daß diese aufdringliche Freier verscheuchten, die sich am nächsten Morgen an nichts mehr erinnern konnten. Ihre Helfer verschwanden, als sie ungefähr 10 war. Mittlerweile schützt sie sich anders: Sie ist zurückhaltend und undurchsichtig, verwendet beißenden Spott in ihrer Wortkargheit. Ernsthaft und angespannt sind Mimik und Gestik, verhalten lauern, immer „auf dem Sprung“; sie hat eine hohe Reaktionsfähigkeit, läuft bei Gefahr schnell davon.

Im letzten Winter, als ihr ein Freier nachstellte, rannte sie blindlings davon und brach ins Eis ein. Längst hatte der Kälteschock ihre Glieder gelähmt und ihre vollgesogenen Kleider sie wie ein Stein versinken lassen. Panik überkam sie, ihre Lunge barst

schier vor Schmerzen und riß sie damit aus dem Bewußtsein - in ein anderes... Kälte, tödliche Kälte wurde zu Klarheit in ihrem Herzen, das jegliche Angst verlor; zur Sicherheit, die sie nie gekannt, zu einer Umarmung von Kraftlinien, gleich ihrem vermißten Vater, der sein Kind beschützt, der ihr Leid hinfort trug. Als sie erwachte, lag sie trocken neben dem Tümpel und fühlte sich erschöpft, aber wohl.

Doch das Leben ging auf unbarmherzige Art weiter, und ihre Wichtel kamen wieder zurück. Nur diesmal böse! Wie Fiebertäume grimassierten sie mit Eiszapfengesichtern unterm Bett, im Schrank oder hinter der Tür mit hämischem Gelächter - und niemand sonst konnte sie sehen noch hören. Doch waren sie nur Vorboten. In ihrem Kopf meldete sich eine Stimme, tief grollend und eisig knarzend: „Du gehörst mir! Ich besitze dich! Du bist schwach! Du widerstehst mir nicht!“ Kommentierend und befehlend redete er fortan auf sie ein. Für Dawina war er ein Dämon in ihrem Kopf, der sich „Barbegatzi“ nennt; er gönnt ihr nur wenige Stunden Pause am Tag. Inzwischen umgibt sie Kälte, ihr Atem bringt bisweilen weiße Wölkchen, Wasser wird zu Eis, Fenster bilden Eisblumen, Pflanzen werden welk - und das selbst im Sommer. Sie hat nur noch eine dünne Fassade, ihre Verzweiflung dringt schneller nach außen als ihr lieb ist und dann weint sie viele Tränen, die als vereiste Tropfen zu Boden fallen; denn sie muß befürchten, daß der Barbegatzi sich erstmalig in der Welt zeigen wird ...

Das Märchen von den Eiswichteln (Spezielle Information)

Es wird die Sage von einem Volk von Wichteln mit Eisbärten erzählt, die in Gebirgen nur oberhalb der Baumgrenze in Schnee und Eis wohnen. Sie gehören zu den guten Geistern, denn sie warnen den Wanderer mit Heulen wie Wind und Pfiffen ähnlich dem eines Pfeifhasen vor Stürmen und Lawinen und führen den Verirrten auf den richtigen Weg ...

Was führt die Helden in die Orknase? (Meisterinformation:)

Wahrscheinlich haben die Helden eher das Bedürfnis, sich vom Pöbel fernzuhalten. Aber es wäre für den Handlungsablauf besser, würden sie Zeuge der kommenden Vorfälle. Vielleicht hat Dawina ihre Aufmerksamkeit bereits gewonnen? Zudem haben sie sich wahrscheinlich in dem Gasthaus eingemietet (das einzige Quartier am Ort), ein Freibier hat auch seinen Reiz, oder gar die Lust selbst treibt sie, nach einem knackigen Jüngling oder auch nur nach Abwechslung nach langen einsamen Tagen auf den schlammigen Straßen ... Wenn sie aber partout nicht Gast in der Orknase sein wollen, spätestens bei der kommenden Aufruhr werden sie neugierig werden.

Ein großer Abend im „Urukchitsch“

(Allgemeine Information:)

Der Abend bringt Unwetter mit sich, noch bevor Praios' Licht hinter den Wäldern versunken ist. Hastig drängen die draußen Wartenden nach drinnen. Girlanden schmücken das Innere und man hat ein niedriges Podest aufgebaut, wofür die Tische und Bänke beiseite geräumt wurden. Zur Küche ist der Eintritt verwehrt, ein breitschultriger Ork mit beeindruckenden Fäusten bewacht den Zugang, wo die Schausteller sich eine behelfsmäßige Garderobe eingerichtet haben. Es dauert keine 50 Atemzüge, da ist der Wirtsraum bereits schwülwarm und stickig, der Lärm vieler Stimmen füllt den Raum. Gedrängt stehen die Leute und ihre Anspannung ist vibrierend spürbar.

Spezielle Information:

Feuer, Met und Bräu fließen in Strömen zu gepferten Preisen, eine dreiköpfige Spielmannsgruppe plärrt zotiges Liedgut und hält die wollüstigen Gäste hin, kassiert dafür aber auch mal ein faules Ei oder einen Apfel. Zwischendurch geben die Schaulustler ihre Kunststückchen zum Besten, jonglieren mit Äpfeln, Eiern und Messern, machen kunstvolle Verrenkungen und Sprünge oder üben sich im Messerwerfen - nicht ganz ungefährlich in dieser Gesellschaft, muß man doch befürchten, daß einer der angetrunkenen Orken auch mal sein Geschick zeigen möchte. Die Atmosphäre ist gespannt, der Alkohol setzt Menschen und Orks gleichsam zu und hier und da kommt es zu Rangeleien. Ein falsches Wort, eine unbedachte Geste, das ist gewiß, und die Situation eskaliert ... Die Tanzschau beginnt schließlich mit lautem Getöse, die Musiker legen sich mächtig ins Zeug und in schnellen volkstümlichen Rhythmen spielt man auf, begleitet vom Johlen der Menge. Mit Gepolter stürzen sich die Darsteller auf das

Götterläufe wirklich gelohnt haben! Hier kommt sie, die schöne Da-wi-na!“ Wie ein Rudel auf Jagd heult die Wirtsstube auf und es will kein Ende nehmen. Die Musikanten aber spielen eine sanfte Weise, säuseln die Menge ein, geben Dawina Spielraum für ihren ersten Tanz.

Spezielle Information:

Wunderschön sieht sie aus, selbst ihre Überschminktheit und ihr unsägliches Kleid kann nicht darüber hinwegtäuschen. Das schlechte Schauspiel des bisherigen Abends wird schon bei ihren ersten Hüftbewegungen aufgehoben. Als ob ihre Jugend die Gemüter erfrischt, weht ein kühler Wind durch den stickigen Raum. Einer Schlange gleich schmiegt sie ihren Körper zu den jammernden Laute der Fiedel. Vulgäre Zwischenrufe erklingen seltener, ihr Bann läßt offene Münder stumm schweigen. Perfekt spielt das Kind die Rolle der Frau, in die sie hineingezwängt wurde, und es ist schwer, sich ihrer Ausstrahlung zu entziehen. Die Melodie steigert sich



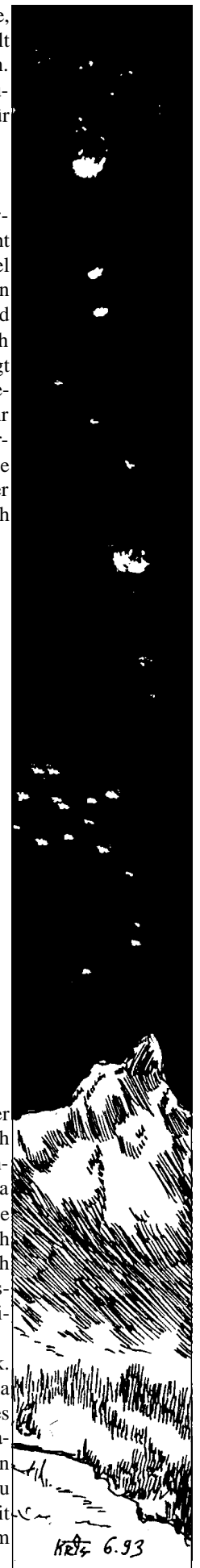
Podest, gewandet in bauschige Kleider und beginnen auch sogleich ihren Reigen des Beine-in-die-Luft-Schwingens, spitzen(!)bestückte Unterwäsche zeigend und possenhaftes Po-Backen-Präsentierens.

Dawinas Tanz

Es ist ein grobes, albernes Gehampel, was an diesem Abend über die Bühne fegt: Viel nackte Haut mit schrillum Pomp bekommen die Gäste vorgeführt, aber wenig Eleganz. Dem Pöbel sagt es sichtlich zu, der Wirt macht viel bare Münze. Schließlich ist der Abend schon weit fortgeschritten und die berauschten Tänzer haben deutlich an Geschwindigkeit verloren, als der Wirt sich auf die Bühne begibt, um schnaufend und hochtrabend anzukündigen: „Jetzt, werte Gäste, habe ich noch etwas besonderes für Euch, etwas, auf das Ihr sicherlich schon lange gewartet habt, und ich verspreche nicht zuviel, wenn ich behaupte, daß sich die 14

nun zu ihrer Körperspannung. Immer hektischer suchen ihre Füße nach Stand, ihre Hände nach Selbstberührung. Die Fiedlerin muß ihr Tempo anziehen, verspielt sich im Takt, während Dawina weiter die Spirale nach oben dreht, wilde Kreise tanzt, hörbar und sichtbar keucht, ihre Haare nach vorne und wieder in den Nacken wirft, um plötzlich brutal in die Menge zu blicken, aus leuchtend eisblauen Augen! Dann schreit sie schrill auf, zweistimmig!

Alle Anwesenden schrecken unwillkürlich zurück. Der Ausdruck auf dem Gesicht der schönen Dawina ist beängstigend und faszinierend zugleich. Sind es unvorstellbare Schmerzen oder grenzenlose Ekstase, die das Mädchen erfährt? Gerade als die Helden ihr Erstaunen überwinden und dem Mädchen zu Hilfe eilen wollen, überzieht sich deren Körper mit einer dünnen Schicht Eis. Die Temperatur im Raum fällt spürbar ab.



VAETERGHEH FROST

Dawina öffnet ihren Mund und spricht mit einer fremden, sehr tiefen und sehr erzürnten Stimme: „Wohlan ihr geiles Gewürm, jetzt spielt der Barbegatzi zum Tanze!“ Mit ausholenden Schritten stampft das Mädchen zur Fiedlerin und reißt ihr das Instrument aus den Händen. Augenblicklich werden Holz und Saiten zu Eis, als der Bogen kreischend darüber fährt. Gewaltsam erzwungene Töne bilden sichtbaren Wind, der schneidend frostig über die Köpfe der noch erstarrten Leute hinwegfegt, sich mitten unter ihnen wütend zusammenballt zu einer zimmerhohen Windhose, die Hagelkörner ausspeit. Wie Feuer brennen die Geschosse auf der Haut, Glas zerspringt, splitttriges Eis kriecht die Wände hoch, dort wo die Körner fallen. Und über allem tönt eine höhnisch schräge Melodie!

Spätestens jetzt gibt es für die Gäste kein Halten mehr, kopflos sich gegenseitig niedertrampelnd fliehen sie hinaus aus dem verfluchten Raum - in ein Schneetreiben! Wo es gerade erst Anfang Herbst ist und es soeben noch regnete ...

Was werden die Helden während der Besessenheit tun? (Meisterinformation)

Ihr gesunder Menschenverstand mag den Helden raten, gleichwohl ihr Heil in der Flucht zu suchen, ich nehme allerdings an, daß sie anderes versuchen werden.

Angriff: Dawina pariert nicht, wird aber durch die Eishaut wie durch einen Panzer geschützt. Man kann das Mädchen durch einen Schlag zurückschleudern, bloß echot diese Krafteinwirkung in einem eisigen Wind wieder, der den Helden mit unsichtbarer Faust packt und mit gleicher Wucht in die entgegengesetzte Richtung schleudert. Ein Blick genügt, um Gegenständen eine unaushaltbare Kälte zu geben, etwas oder jemanden festfrieren zu lassen. Feuer gegen Eis zeigt durchaus Wirkung, doch es bedarf mehr als des Lichtes einer Fackel, um dem Hagelsturm Einhalt zu gebieten! Und wem außer einem Feuermagier mag dies in der Eile gelingen? Eine Feuerlanze raubt ihr die Kraft, doch gilt zu bedenken, daß das Mädchen starken Schaden nehmen könnte, trotz alledem: der Barbegatzi hat Angst vor Feuer ...

Analyse: Es ist fraglich, ob es angesichts des Wirbels möglich ist, sich auf eine genaue Analyse zu konzentrieren. Zumindest eines Eis-Elementaristen bedürfte, um nur annähernd zu entschlüsseln, welche Mächte hier wirken. Die Eis-Astrale haben einen atypischen Verlauf, nicht klar, sondern verwirrend ungeordnet. Stechend helle Astralfäden sind im Begriff sich zu bündeln; der Ursprung ist deshalb schwer auszumachen: Heißt Chaos gleich dämonisch? Müßten die Linien dann nicht von weit brutalerer Struktur sein? Ohne Frage sehen die Anordnungen krank aus ... und mächtig. Ein Gedanken- oder Gefühle lesen wird dem Zauberkundigen unvergeßlich bleiben, denn die Gedanken des Quälens und das sich Ergötzen an Angst und Schmerz anderer, ach so viel niederer Kreaturen, wirkt wie eine Vergewaltigung auf ihn, und wahrscheinlich wird Panik ihn überkommen.

Antimagie: Für einen BEHERSCHUNGEN BRECHEN fehlt das Wissen um die Art. Und für GEISTER AUSTREIBEN oder den PENTAGRAMMA fehlt schlicht die Vorbereitungszeit. Beherrschung: Beruhigungszauber können Wirkung zeigen, wenn es gelingt, Dawinas erhöhte MR zu durchbrechen. Einfaches Zureden ist hier am Sinnvollsten: Je mehr Angst und Aggressionen Dawina begegnen, desto weniger kann sie sich gegen den

Barbegatzi behaupten. Mit Frieden hat sie eine Chance, den Dämon zu beeinflussen.

Werte für Dawina

MU 11 (8*); KL 11; IN 15; CH 13; FF 10; GE 13; KK 8; MR -3 (16*) AG 4 (8*); HA 3; RA 7; TA 6; NG 3; GG 3; JZ 5; LE 25; AE 24**; AT/PA 9/11; TP 1W6 (*Raufen*); Ausweichen 12

* Wert gilt, solange Dawina vom Barbegatzi besessen ist

** Dawina ist eine überaus begabte Magiedilettantin, die ihre Gabe aber nicht gezielt einsetzen kann

Auf die Angabe von LE, MR und AE haben wir verzichtet. Der Barbegatzi ist nicht wirklich besiegbare - außer durch den Tod des Mädchens. Die Unkreatur zaubert, solange und in solcher Art, wie es ihm (und dem Spielleiter) gefällt, aber seine Kraft manifestiert sich ausschließlich durch Eis und Kälte.

Arsingen in Aufruhr

Nach einigen Minuten ist der Spuk mit einem Mal zu Ende: Dawina fällt die Fiedel aus der Hand, die mit einem letzten schiefen Krächzen in Stücke zerspringt, dann sackt das Mädchen in sich zusammen, wobei ihre Eishaut in großen Platten von ihr abplatzt und zu schmelzen beginnt. Die Schmelze setzt gleichzeitig mit dem Verschwinden der Windhose ein, daß sich Rinnsale bilden und durch die Fugen im Fußboden abtropfen, während von draußen erneut Regen gegen die Fenster plattert, das leise Schluchzen eines zusammengekauerten Kindes mit dem Klirren ihrer Eistränen übertönend.

Spezielle Information:

Dawina kann sich an ihren Tanz nur wie in einem fernen Traum erinnern, der aus Wut und Bösartigkeit bestand. Sie steht unter Schock und friert. Die Arsingener haben große Angst vor Magie, so ist es nicht erstaunlich, daß Dawina durch ihre „Vorstellung“ schlimmsten Argwohn und Furcht hervorgerufen hat, der in Haß umzuschlagen droht. Vor der „Orknase“ sammelt sich indes der Mob - darunter erkennen die Helden auch Dawinas völlig hysterische Mutter-, unsichere Stimmen machen jedoch



deutlich, daß noch niemand den Mumm besitzt, die Schenke zu stürmen, um Dawina zu lynchen. Doch wie lange noch?

Meisterinformationen:

Ohne das Eingreifen der Helden würde Dawina innert der nächsten halben Stunde aufgeknüpft, und ohne daß der Barbegatzi sich noch einmal zeige, stürbe sie einen tragischen Tod. Doch wie stehen die Helden selber dazu? Es ist nicht damit getan, daß die AG-Probe mißlingt. Die Helden sollten sich in einen wirklichen Gewissenskonflikt begeben. Wie groß ist die eigene Angst vor Dämonen? Was wissen sie über Besessenheit? Wieviel Hoffnung haben sie auf Heilung? Sind sie bereit, das Mädchen zu töten, wenn es um das eigene Leben geht, oder um der Befreiung ihrer unschuldigen Seele willen? Fürchten sie, daß beim Tod des Mädchens der Dämon auf eine andere Person überspringt?

Vor letzterem haben die Bewohner Arsingens große Angst, was einer der wenigen Gründe ist, das Mädchen nicht sogleich zu töten. Als Sprecher des Mobs können die Helden von der fetten Ralla nicht viel Feingefühligkeit erwarten. Bestenfalls, daß man sie samt dem Mädchen aus der Stadt jagt.

Und damit befindet sich Dawina unter der Helden Obhut. Allerdings wird man Dawinas und damit auch die Anwesenheit der Helden nicht länger dulden. Dem Marschall Braggaborrh fällt auch nichts anderes ein, als: „Umpa’ak wird eine Lösung wissen!“ Sollten die Helden es vorgezogen haben mit Dawina zu fliehen, bevor der Pöbel anrückt, sollte man ihnen nicht so viele Steine in den Weg legen.

Am übelsten wäre die Variante, wenn sich die Helden im Hause verschanzten - in Folge würde man sie nämlich schlicht ausräuchern ...

KAPITEL II: NEUN TAGE

Um was es geht (Meisterinformation):

Die Helden haben nun freie Hand - wenn man einmal von der Metamorphose absieht, die Dawina durchleidet ...

Eine Überlandreise durch das sumpfige Svellttal ist unausweichlich, um zu einem Exorzisten zu gelangen. Es bieten sich folgende Alternativen (je nach Gusto und Kenntnisstand der Helden):

- **Die intuitive, naturverbundene Variante**, durch eine Hexe, einen Druden oder auch Umpa’ak den Orkschamanen
- **Die gottesfürchtige**, durch einen Vertreter der Zwölfgötter (wie durch z.B. die Inquisition in Gashok, den Firuntempel zu Tiefhusen).

- **die arkan-gelehrte Variante** durch den Hesindetempel in Lowangen (weiß), die Akademie der Verformung (grau) oder die Halle der Macht zu Lowangen (schwarz).

Soweit geschult, kann man sich auch selbst daran versuchen, auch wenn das eine gewaltige Aufgabe darstellt.

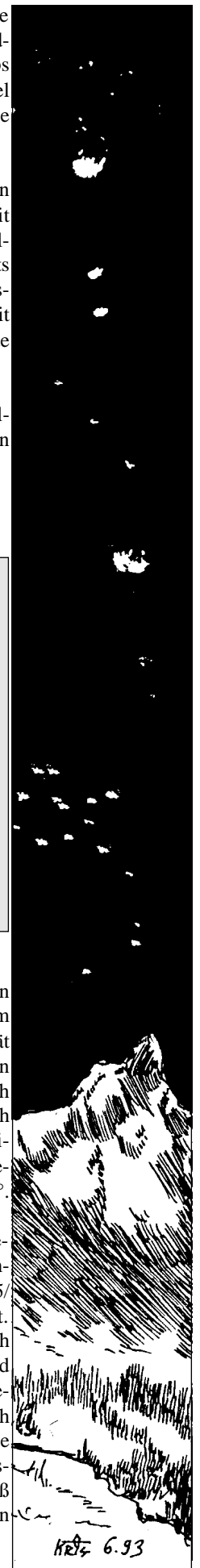
Dawinas Besessenheit schreitet jedoch allen Bemühungen zum Trotz unaufhaltsam fort, so daß es am neunten Tage nach dem ersten Auftreten des Barbegatzi zur Bildung einer Eisglobule kommt, in der Dawina gefangen wird ...

Dawinas Metamorphose in 9 Tagen (Meisterinformation):

In den **ersten zwei Tagen** strahlt Dawina eine Kälte aus, die sehr unangenehm ist, etwa bei 0° bis -5°. Der Regen geht dann und wann in Schnee über. Auf Wasserflächen bildet sich ein dünner Eisfilm, verweilt das Mädchen länger an einem Ort, festigt sich das Eis. Ihr Schweiß und ihre Tränen gefrieren. Dawinas Frostaura hat einen Durchmesser von anfänglich 5 Schritt, wobei der Kern sie selbst ist und er zum Rand hin immer schwächer, sprich wärmer wird. Im Verlauf der beiden Tage vergrößert er sich auf 20 Schritt. Helden, die sich ständig in Dawinas Aura aufgehalten haben, erleiden einen Kälteschaden von 1W/Tag. Innerhalb des Eiszirkels ist keine Regeneration möglich. Dawina selbst zeigt mißtrauische Angepaßtheit, möchte am liebsten fortlaufen. Sie zittert vor Kälte, vor Angst und vor Schwäche. Ihre Lippen sind spröde, sie kann nur erhitze Nahrung zu sich nehmen, sonst erbricht sie Eis. Die Eiswichtel (s.u.) belasten sie sehr, doch sie klagt nicht, verrät es nur sehr vertrauensvollen Personen (CH-Proben oder entsprechendes Rollenspiel). Sie hat einen wiederkehrenden Alptraum: eingeschlossen in einem Eisklotz kann sie sich weder

mit Reif, ihre Augen verfärben sich von warmen Schwarz in eiskaltes Blau. Sie wird sehr geplagt vom Barbegatzi, den jedoch nur sie hören kann. So gerät sie in Raserei, schreit, schlägt um sich; bei diesen starken Gefühlsausbrüchen bilden sich plötzlich mehrere meterhoch aufschießende, und gefährlich scharfkantige Eisgebilde aus dem Nichts. Ihr frostiger Einfluß auf die Umwelt breitet sich auf 100 Meter aus, die Temperatur sinkt auf - 10° bis - 15°. Kälteschaden 2W+1/Tag.

Am **fünften Tag** braust ein schneidend kalter Gegenwind heran (ca. -15° bis - 20°), der das Fortkommen schwer macht. Der Kälteschaden beträgt 2W+5/Tag, die Zone hat sich auf 250 Schritt vergrößert. Der Barbegatzi tritt im Laufe des nachmittags nach außen, verhöhnt die Helden mit fieser Lache und rollenden Augen. Die Helden bekommen das Gefühl, ihm ausgeliefert zu sein, da er übermenschlich kräftig ist. Dawina schüttelt ihn nach einer Stunde ab. Daraufhin versucht sie sich heimlich die Pulsadern aufzuschneiden (ihr Blut gefriert, kaum daß es ihre Hautoberfläche erreicht), was von den Wichteln schadenfroh belacht wird ...



VAETERGHEIN FROST

Der **sechste Tag** bleibt ruhig, wenn man vom frostigen Wind und dem immer böseren Spuk der Wichtel absieht. Dawina ist inzwischen so schwach, daß sie kaum mehr alleine gehen kann, doch wer könnte diese unerträgliche Kälte tragen? Ihre Berührungen führen bei Firunskälte inzwischen zu Frostbeulen. Die Kältezone mißt nun 500 Schritt, sie führt zu einem Schaden von 2W/4 Stunden(!), da können selbst dickste Decken den eisigen Hauch kaum mehr eindämmen.

Der **siebte Tag** beginnt mit Hagelschlag und dem Barbegatzilachen, beides wird an diesem Tage auch nicht mehr verschwinden, von einer kurzen, halbstündigen Ausnahme abgesehen. Dawinas Verzweiflung ist grenzenlos; spätestens jetzt ist es notwendig, das Mädchen zu fixieren, damit sie sich nichts antut. Im Umkreis von 800 Metern geht der Hagelschlag hernieder, der bei - 30° einen rauhen Panzer auf jedem Gegenstand und jedem Stück schmerzender Haut erschafft, die unter einem Kälteschaden von 2W/ 2 Stunde zu leiden hat. An eine Weiterreise ist kaum mehr zu denken, es gilt sich und andere zu schützen.

Der **achte Tag** ist Chaos: Der Eisdämon Dawina nicht mehr an die Oberfläche des Bewußtseins. Die Eiswichtel dringen in großer Zahl auf die Helden ein, werden bösartiger denn je. Zwar sind die Wichtel bekämpfbar, doch nicht zu besiegen. Eisgebilde werden zur tödlichen Falle, das Wetter ist unerträglich. Auf 1000 Schritt ist die Zone des Eises gewachsen, die Temperatur erreicht - 40°. der Kälteschaden beträgt 2W/ 1 Stunde.

Der **neunte Tag**: Über eine Meile Durchmesser hat die Zone nun schon und Dawina strahlt Grimmfrost (-50°) aus, der einen Schaden von 2W+2/ 3 Spielrunden ausmacht. Allerdings müssen die Helden das nicht lange ertragen: Dawinas Alpträume verdrängen die Wirklichkeit und gipfeln in einer gewaltigen elementaren Manifestation. Es bildet sich ein Kegel aus Eis, eine Globule, die Dawina und die Helden einzuschließen trachtet ... (s.u.)

Die Eiswichtel (Meisterinformation):

Die böartigen Wichtel erreichen ungefähr eine Elle, sind unersetzelt und seltsam proportioniert: ein übergroßer Kopf sitzt auf einem dünnen Hals; Arme, die fast bis zum Boden reichen, enden in langgliedrigen Händen; und krummnagelige Füße haben die Länge der kurzen Beine. Ihre häßlichen Gesichter sind ganz und gar mit Eiszapfen überzogen, die wie Igelstacheln emporragen und nicht minder spitz sind. Die riesigen Augen glotzen in irisierendem Blau böse kullernd neben der lila gefrorenen Knollennase. Wie ein Strich schneidet der Mund das Gesicht in zwei Hälften, mit Zähnen wie scharfe Eissplitter. Die Kreaturen krächzen mit piepsigen Stimmchen, die vor Häme nur so triefen. Sie sind lausige Kämpfer und hat man sie erst einmal gepackt, kann man ihnen schnell den Garaus machen, aber ihr Reiz liegt in gemeinem Schabernack.

Beispielhafte Wichtelscherze:

Sie lauern in dunklen Ecken, so daß man nur das Funkeln ihrer Augen erahnen kann, sucht man sie gezielt, wird man doch nicht mehr als eine huschende Bewegung erahnen können, und ihre fiese Lache von einer ganz anderen Stelle vernehmen. Dann, wenn man es am wenigsten erwartet, ist einer plötzlich da, um jemanden mit lautem Brüllen zu erschrecken, auch der unerwartete Griff in ein stachelbewehrtes Haupt kann zu einer - überaus schmerzhaften - Überraschung geraten. Die Unholde löschen Feuer, sie stehlen, machen wertvolle Gegenstände unbrauchbar, vereisen Rüstungen oder Waffen, daß sie brüchig werden. Sie lieben es, spitze Eisstücke in Kleidung zu verstecken oder in den Ausschnitt fallen zu lassen, oder jemanden mit Eiswasser zu übergießen, dem bereits besonders kalt ist. Sie werfen auch gerne mit Schneebällen in denen Steine eingebettet sind oder mit Eiszapfen (1W3 SP). Wenn sie kämpfen, dann klammern sie sich am Opfer fest, beißen in Waden, stechen in Augen oder ziehen an Haaren, und das niemals allein, denn sie treten nur in Gruppen zu mindestens 5 Wichteln auf!

Werte für die Eiswichtel:

MU 8; **KL** 12; **FF** 13; **GE**: 16; **KK** 6; **MR** 10; **LE** 9; **AE** 15; **AT/PA** 13/0; **TP** je nach Art des Angriffs zwischen 1 W3 - 1 W6; **Ausweichen** 14; **RS** 2



Die Eisgebilde (Meisterinformation):

... bilden sich als Ausdruck des Kampfes zwischen Dawina und dem Barbegatzi. Aus einer kleinen Pfütze kann so eine meterhohe und kaum zu umfassen- de Eissäule emporwachsen, mit scharfen Kristallen wie Speerspitzen und Nadeln und Kanten wie Sägeschnitten und Rasiermesser, die aber rasch wieder in sich zusammenfällt. Man meint in dem diffusen Gebilde für einen Augenblick schreiende Gesichter und ringende Hände zu erkennen, bevor der unheimliche Spuk wieder vorbei ist.

Glaube ist Macht (Meisterinformation):

Je weniger Dawina sich allein und ausgeliefert fühlt, je mehr sie daran glaubt, daß die Fremden ihr helfen können, desto eher ist sie - denn niemand sonst ist es - in der Lage, den Barbegatzi in die Schranken zu weisen. Je überzeugender die Helden sind, sei es, daß sie ihr mittels Magie, guten Worten, ihrem Glauben oder auch nur einer überzeugenden Lüge zu helfen versuchen, desto eher gelingt es, den Barbegatzi zu begrenzen - eine reine Glaubenssache. Metall vermag die Urmacht ihres Widersachers nicht einzudämmen, Humus als Antagonist von Eis ist zu schwach, Feuer zeigt noch immer die beste Wirkung, Dawinas Peiniger zeigt tatsächlich Furcht davor - aber das Mädchen verletzen?

Ein Geheimnis zu ergründen

Es gilt, Dawina möglichst behutsam Informationen über das, was ihr widerfahren ist, zu entlocken. Das Mädchen ist nach all seinen bitteren Erfahrungen, zusätzlich verängstigt durch die Geschehnisse, verstockt, furchtsam und verschlossen, es gehört einiges an Einfühlungsvermögen dazu, ihr Vertrauen zu gewinnen. Erschwerend kommt hinzu, daß das Mädchen nicht wirklich versteht, was mit ihm geschieht, es ahnt weder etwas von seiner Gabe noch von Vä- terchen Frost und seinem Wirken. Es kann die Eis- wicthel nicht einordnen und auch nicht die seltsa- men Ereignisse in den letzten und kommenden Ta- gen und ahnt schon gar nichts von seinem Leiden (s.u.). Insofern werden die Informationen, die sie gibt, bruchstückhaft und alptraumartig sein, betrach- tet durch einen verwirrten, verängstigten Geist. Hellsichtmagie mag den Helden erfolgversprechend erscheinen, doch verfügt das Mädchen nicht zuletzt durch die Macht des Barbegatzi über eine schier un- überwindliche Magieresistenz, die dem Zaubern- den wie ein Wall vorkommt, den er kaum überwinden, geschweige denn durchbrechen kann. Bisweilen aber, wenn Dawina ganz Herrin ihrer selbst ist - was selten genug vorkommt - mag es ge- schehen, daß sich für Momente kleine Lücken in der Mauer aus Willenskraft auftun, durch die ein hell- sichtiger Geist spähen kann. Es gilt für Dich abzuwägen, wie viele Informa- tionen du der Gruppe zur Verfügung stellst. Zum einen sollen die Hintergründe wegen der Stimmung mög- lichst mysteriös bleiben, zum anderen solltest du deine Helden aber durch stetige Frustration auch nicht vollends demotivieren.

Der Barbegatzi: (Meisterinformation)

Der Eisunhold ist sehr spielerisch, seine Überlegenheit verführt ihn dazu, sich Zeit zu lassen: Anfangs begnügt er sich damit, als unheimliche Erscheinung im Schneetreiben, eine gräßliche Fratze aus Eis, mit den Augen zu rollen und schaurig mit den Zähnen zu knirschen, aber das wird ihm bald zu langweilig. Mit seinen Augen kann er Firnskälte an einem Fixpunkt erzeugen, mit Musik (und er singt gerne melancholische Melodien) läßt er Frostwinde tanzen, die die Helden mit Eisplittern beschießen, vielleicht aber malt er auch nur ein wunderschönes Eisblumenmuster. Was er anfaßt, bekommt eine Eishaut, auf seinen Handflächen kann er waffengleiche Eiszapfen wachsen lassen, mit denen er im einen Moment jongliert, im nächsten Moment jemandes Hals zu treffen versucht; und selbst bei einem mißglückten Versuch lacht er schallend los mit schrecklicher, heiserer, tiefer Stimme, weidet sich am Schrecken. Er hat übermäßige Kräfte und ist schmerzunempfindlich, was es um so schwerer machen, ihn dingfest zu setzen, doch wehe, er bleibt frei, dann wird er spielen bis zum Tod ...

Werte für den „Barbegatzi“

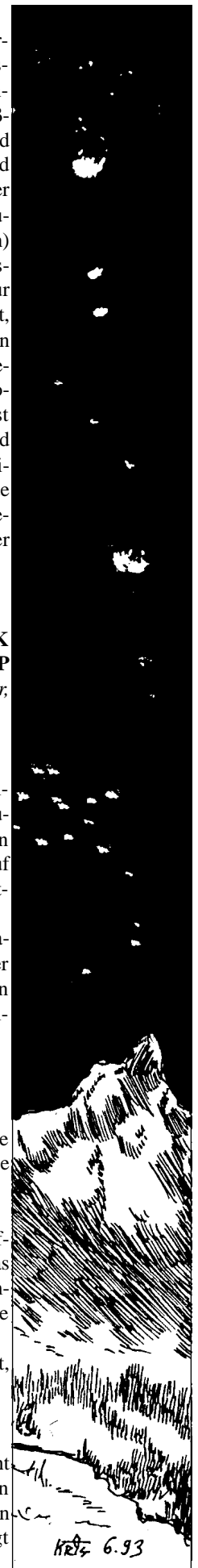
MU 21; KL 17; IN 20; CH 5; FF 10; GE 16; KK 30; MR ??; JZ 9; LE ??; AE ??; AT/PA 17/16; TP je nach Manifestation zwischen 1W3 (*Eissplitter, Hagelkörner*) und 3W6 +6 (*eisiger Griff, Hieb*)

Die Überlandreise in den Svelltsümpfen

Die gängigen Gefahren einer Sumpfreise sollten hier einmal in den Hintergrund treten, zumal Dawinas frostige Aura Sumpflöchern den Schrecken nimmt. Im wesentlichen kommt es auf die Wandlung des Mädchens an. Dafür ist es notwendig, Alltag auszuspielen: Wer ist Wegfinder im Schneetreiben? Warum machen die Sumpfrantzen einen so großen Bogen? Wer jagt und wie reagiert er, wenn ein piepsiges Lachen das Wild verschreckt? Wenn er denn überhaupt welches findet. Wer sammelt Brennholz und - allein? Wer kocht Essen, das nicht warm werden will? Wer kann in nagrachhöllischer Kälte schlafen? Wie erschreckend ist es für die Helden, wenn sie herausfinden, mit welcher Schnelligkeit die Frostaura von Dawina wächst? Wessen Gesundheit kann dem Frost widerstehen? Wer wacht in der Nacht? Wer kann Vertrauen aufbauen zu einem mißhandelten Kind, um Dawinas Geschichte zu erfahren? Wie ist die Strategie im Umgang mit diesem lebensgefährlichen Mädchen? Wie hält man das Feuer im Gang? Und was, wenn das Feuer mit einem Mal erlischt, und der Barbegatzi heiser lacht ...?

Der Barbegatzi in Ortschaften...

... kann äußerst gefährlich werden, denn es macht ihm Spaß, mit wehrlosen Sterblichen zu spielen. Von den Eiswictheln einmal ganz abgesehen, die allein schon einen ziemlichen Tumult anstellen, erzeugt



VAETERGHEIN FROST

der Barbegatzi nicht weniger als eine Massenpanik. Und er wird es darauf anlegen, nur zu seinem Vergnügen ...

Kleidungsstücke zum Erwerb:

Da es sich um eine sehr frostige Reise handelt, werden die Helden schnell auf die Idee kommen, sich dick einzukleiden, dafür hier eine Liste möglicher Kleidungsstücke, ihre Preise und ihr Kälteschutz:

- Wollmütze (3 H; Kälteschutz 1)
- Fellmütze (3 S; Kälteschutz 2)
- Schal (5 H; Kälteschutz 1)
- Wollhemd (3 S; Kälteschutz 1)
- Schwere Wolljacke (7 S; Kälteschutz 2)
- Pelzweste (1 D; Kälteschutz 3)
- Pelzfäustlinge (3 S; Kälteschutz 1)
- Wollene Beinkleider (5 S; Kälteschutz 2)
- Lederne Beinkleider (7 S; Kälteschutz 1)
- Wollenes Kleid (9 S; Kälteschutz 3)
- Langer Wollmantel mit Kapuze (15 S; Kälteschutz 3)
- Pelzmantel lang mit Kapuze (80 S; Kälteschutz 5)
- Stiefel pelzgefüttert (5 D; Kälteschutz 2)
- Wollsocken (5 H; Kälteschutz 1)

Wo nur, wo gibt es Hilfe?

Es ist nicht vorherzusehen, an wen sich die Helden wenden werden, um Hilfe für Dawina zu erbitten. Deshalb folgt hier eine Aufzählung einiger Möglichkeiten, die sich ihnen bieten. Dabei ist zu bedenken, daß die meisten Ziele kaum vor Ablauf der neun Tage zu erreichen sind, die den Helden bleibt, bevor sich die Globule um Dawina bildet:



1. Der intuitive, naturbezogene Exorzist

Der nasse Wald

Iark! Iark! ein fremdartiger Vogel kündigt eure Anwesenheit an im Nassen Wald südlich Arsingens.

Vom Svellwasser fast vollständig geflutet (*selbstverständlich muß die Beschreibung daran angepaßt werden, an welchem Tag die Helden den Schamanen erreichen. Möglicherweise ist der Sumpf dann bereits zugefroren und der Schamane eilt der „Störung im Fluß des Lebens“ neugierig und wütend zugleich entgegen*), erreichen die langstieligen Bogenwurzeln der moosigen Bäume erst unter einer etwa hüfttiefen Wasserschicht das Erdreich. Flechtenbärte hängen vom Geäst und Schwaden fauligen Sumpfgases kriechen zwischen ihnen hindurch. Im Zentrum des Waldes, so sagte man euch, sei ein Haus in den Bäumen, bewohnt vom Ork, der mit den Geistern spricht. Nach fast einem Tag Reise tut sich vor euch ein lichtiges Rondell auf: Rundherum von Wasser umgeben ragt ein wild umwucherter Hügel empor auf dem ein krumm gewachsener Eichenbaum steht.

Erst auf dem zweiten Blick wird die Hüttenform erkennbar; wie dort gewachsen thront ein hutzeliges Bauwerk im Geäst von dem eine dünne Linie grauen Qualms in den Himmel aufsteigt.

Umpa'ak, der Orkschamane

„Rrrraah!“ ein wütender Schrei ertönt, kaum daß ihr euch nähert und zerreißt die glucksende Stille des Sumpfes. Verschreckt steigt ein Schwarm Moorhühner empor. Noch einmal macht es „Rrrraah!“, diesmal etwas näher, „Bei Blut von roter Stier! Fluch auf Eindringling!“ Eine gebeugte, kleingewachsene, schwarzbeapelte Gestalt mit kahlgeschorenem Schädel hüpfte in gebückter Haltung vor einem Baumhaus umher. Wütend fuchtelte der Ork mit einem krummen Stab in der Luft. Unzählige Amulette und anderer Tand begleiten sein verärgertes Grunzen mit lautem Geklimper. „Eeee! Was ist das für Schar? Frisch Blut und Fleisch! Kommt ihr zu Finden oder zu Fressen?“

Meisterinformationen:

Es ist schon eine merkwürdige Gestalt, mit Liebe zur Theatralik. Umpa'ak bauscht sich gern auf wie ein Sumpfrantzenweibchen, doch sollte man ihn nicht unterschätzen: seine magischen Fähigkeiten sind beachtlich und sein Hang zum Kannibalismus ist nicht sein freundlichster Zug. Er steht mit Geistern in Kontakt und behandelt die Zwölfe genauso respekt-

voll wie Tairach und Brazoragh, nämlich als Götzen. Umpa'ak verfügt über eine scharfe Beobachtungsgabe

und eine starke intuitive Wahrnehmung, er findet sehr schnell heraus, um wen und was es hier geht, manchmal ahnt er das Anliegen bereits, bevor es ausgesprochen wurde. Seine Lösungen orientieren sich an den unbarmherzigen Gesetzen der Natur, zur Wissensfindung gelangt er auf Traumreisen durch Rauschmittel und allerlei Schamanen-Riten.

Es ist unfraglich ein spannendes und einmaliges Erlebnis, seiner Art von Exorzismus beizuwohnen. Die Helden wird besonders erfreuen, daß er großen Wert auf ihr Mitwirken legt. Daß nur die wenigsten der Helden zauberkräftig sind, ficht den Ork nicht weiter an, rituelle Trance läßt sich auch ohne die astrale Gabe erlangen und Blut ist immer ein ganz besonderer Saft ... Umpa'ak schöpft die Kraft für das anstrengende Ritual aus dem Lebenssaft - bevorzugt der Helden, wenn die sich sträuben notgedrungen auch von Opfertieren.

2. Der Exorzist mit Gottvertrauen

Meisterinformation:

Dawina ist nicht in der Lage, einen Tempel freiwillig zu betreten; sie glaubt fest daran, götterverflucht zu sein, so daß sie sich hysterisch gebärdet, sobald man sich nur einem Tempel nähert, geschweige denn Anstalten macht, ihn zu betreten. Zwingt man sie, hyperventiliert sie, rollt mit den Augen, ihr Körper windet sich in Krämpfen, bis sie das Bewußt-

sein verliert. Das Theater erlaubt keinem gebildeten Aventurier auch nur den Zweifel daran, daß er es mit einer Besessenen zu tun hat.

Der Tempel des Firun in Tiefhusen:

Wie eingeschneite Tannen stehen die drei Geweihten des Firuntempels vor Euch, hünenhaft, langmähig und in Leder und Pelze gehüllt. Sechs klare Augen mustern Euch in starrer, nichts verratender Mimik, bis schließlich der erste seine Augen ruhig schließt und sagt: „Hm hommm“ dabei unmerklich nickt, und die anderen sogleich in seine Zustimmung einfallen mit „Hm“ und „Hommm“...“

Meisterinformation:

Die drei Geweihten des Firun, Sor (Mann), Nur (Mann) und Sur (Frau), verlieren keine überzähligen Worte an die Helden, und ein Brummen, Knurren oder Summen scheint ihnen selbst als Verständigung untereinander auszureichen. Mit festgemeißelten Gesichtszügen und zottelig wehenden Haaren werden sie alles für einen Exorzismus vorbereiten und ihre Sache sicher und gut durchführen, doch erklärende Worte werden sie nicht äußern ...

Der Praiostempel zu Gashok:

Gashok wird bewohnt von etwa 950 freudlosen Seelen mit Gedanken so schwarz wie brackisches Sumpfwasser. Ihre Moral halten sie hoch wie die Praiosscheibe, doch genau so wenig, wie die Sonne das Land hier oben erleuchten kann, erlaubt sich die Bevölkerung sich das Leben durch Lachen und Freude zu erhellen. Das Leben besteht aus dreckiger Arbeit, bis der finstere Boron dich von deinen Geliebten hinfort reißt. Der Orkenkrieg wurde als vom Totengott gegebene Naturkatastrophe hingenommen, ohne den Gedanken an Gegenwehr, völlig schicksalsergeben. Und vorbei gerauscht sind die Orks, doch nicht mal dafür empfanden man Freude; denn das Leben stinkt hier wie der nasse Torf. Die Gashoker sind ihrem Dualismus streng verhaftet: Praios ist das Gute und Boron verkörpert das Böse, doch ist das Gute nicht wirklich so gut als daß es zur reinen Freude gereichte und das Böse... ist halt so, wie die ganze Welt. Ein solcher Pessimismus läßt die Gefühle faulen wie Sumpfleichen, so daß ich nicht hoffe, daß die Helden Dawina zur einzigen Praiospriesterin im ganzen Sveltland bringen werden.

Die inquisitorische Halsgerichtsordnung zu Gashok:

In der Mitte der Ortschaft gleich neben dem reich besuchten Marktplatz findet sich der sporadisch güldenen verzierte, klotzige Praiostempel mit einem großen Holzportal als Eingang.

Die züngelnden Flammen der Feuerschalen brennen wider aus den tief liegenden Augen der Goldberobten. Mit ihren spinnengliedrigen Fingern streicht sie während Eurer Erzählung über ihre

schwitzige Glatze, um ihr Fingerspiel an ihrem verknöchertem Kinn fortzuführen. Manchmal treffen lodernde Blicke die geschundene Dawina und dann zuckt eine rote Zunge kurz über die schmalen, blutlosen Lippen. „Arme Seel’ in Not...“ heiser kommt die Stimme tief aus dürrem Halse, „Willst frei sein? Der dunkle Boron hat dich besonders verflucht, armes Madel, doch komm nur, komm; kannst frei sein! Praios zeigt dir das weiße Licht!“ ...“

Meisterinformation:

Es geht hier um die radikalste Form der Dämonen-austreibung: Es gibt eine Besessene; die Beweislast ist vorhanden. Das Mädchen ist nicht in der Lage abzuschwören, weil sie dem Dämon ausgeliefert ist; das erspart ihr die Folter. Doch um wahre Befreiung zu erlangen, müssen die reinigenden Flammen die geheiligte Erlösung bringen! In Windeseile wird es eine Menge Gashoker geben, die ganz erpicht darauf sind, eine Dämonenbesessene auf dem Scheiterhaufen zu sehen, und die Helden werden alle Hände damit zu tun haben, diesem Orte zu entinnen!

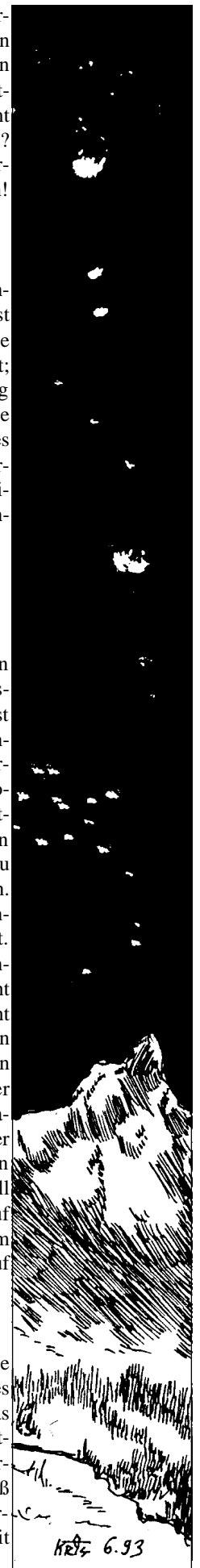
3. Der akademische Exorzist

Lowangen, die Stadt am Svelt:

Die größte Stadt des zerschlagenen Sveltischen Städtebundes befindet sich ungefähr 3 Tagesmärsche von Arsingem entfernt - zumindest bei passablem Wetter! Lowangen liegt in der Talenge zwischen den Thasch-Bergen und dem Finsterkamm mitten im Svelt auf 2 Flußinseln. Die großen Wehranlagen verhinderten im Krieg die Besetzung durch die Orks, doch sind die Bürger den Schwarzpelzen tributpflichtig - der einzige Weg, zu einem Leben in relativem Frieden zurückzufinden. Und doch ist die Stadt bis auf den heutigen Tag unerreicherbar weit vom einstigen Wohlstand entfernt. Die einzelnen Stadtteile - Altlowangen (Menschenviertel), Eydal (Zwergenviertel) und Bunte Flucht (Elfenviertel) - können nur über Brücken erreicht werden. Zentrum der Stadt ist der Marktplatz in Altlowangen. Hier finden sich auch die meisten Gebäude öffentlichen Lebens. Einst blühten hier Handel, Kunsthandwerk und Bürgerstolz, heute dagegen schuffet man für den Tribut an Khezarra. Der Krieg, die langen Jahre der Tributzahlungen haben dem Verfall Einlaß geboten, er spiegelt sich überall in Mauern und Brücken, Häusern und Straßen, auf Körpern und Gesichtern, in Köpfen und Herzen. Im Gegensatz zu Arsingem sollte sich hier kein Ork auf offener Straße sehen lassen ...

Meisterinformation:


Es ist wenig wahrscheinlich, daß die Helden die Stadt vor Ablauf der neun Tage erreichen. Sollte dies doch der Fall sein, wäre es verantwortungslos, das Mädchen - und mit ihm den Barbegatzi - in die dichtbevölkerte Stadt zu schmuggeln. Die Helden werden ohnedies mit einer Besessenen keinen Einlaß erhalten, auch wenn man den plötzlichen Winter-einbruch nicht unbedingt in Zusammenhang mit



VAETERGHEIN FROST

Dawina bringt. Die Wachen erklären sich immerhin bereit, einen aus der Gruppe einzulassen, um nach einem Magier zu schicken - gegen die Zahlung eines erhöhten Torgelds, versteht sich. Was nicht heißt, daß sie sich nicht noch anders einen Zugang ermöglichen können; z.B. gibt es einen geheimen Tunnel in die Stadt, der vielleicht jemandem in Erinnerung geblieben ist... Selbiger führt direkt in die Ordensburg der Grauen Stäbe (s.u.).


Der Tempel der Hesinde in Lowangen:

 Die Herrin der Weisheit wird hoch gehalten in den Mauern der gepeinigten Stadt. Ihr ist ein großer Tempel geweiht, den der Hesindegeweihte Saskrino Vendigam mit großem Eifer und mitreißendem Feuer führt. Der junge idealistische Geweihte ist der Ansicht, daß Wissen Wege schafft, um Entscheidungen aus Wut und Verzweiflung zu vermeiden.

Meisterinformation:


Der Geweihte wird sich sofort in der Pflicht fühlen, das Mädchen zu erretten. Er wird dafür sorgen, daß Dawina (auch gegen den möglichen Widerstand der Torwachen) in ein Turmzimmer des Tempels verbracht wird, um sich an einem Exorzismus zu versuchen. Doch es ist geradezu eine Zitterpartie gegen den böseartig verspielten „Dämon“ anzutreten, wenn man unerfahren ist und erst einmal im Nachschlagewerk „Dämonenaustreibung leicht gemacht“ blättern muß ...

Die Akademie der Verformung zu Lowangen:

 Diese vorbildliche Zauberschule genießt hohes Ansehen, was man durch einen weißen Prachtbau nach außen trägt. Die Akademie stellte sich in den Dienst der Stadt, als die Orks vor den Toren standen und dem Dank der Stadt ist es zuzuschreiben, daß der allgemeine Verfall an der Akademie fast unbemerkt vorüberzog. Auf der Suche nach Hilfe platzen sie direkt in eine Unterrichtsstunde: Im Kreise um den Dozenten auf Kissen sitzend schauen die Scholaren zum Lehrmeister auf, der gerade darüber philosophiert, wie es ist, sich als Regenwurm zu fühlen. Magister Elcarna ist ein Magier wie aus dem Märchen, mit weißem Rauschbart und Sternenumhang, Spitzhut und verwirbeltem Stab. Sein Gesicht strahlt Freundlichkeit aus, mit Krähenfüßchen um die hellen Augen, seine Strenge ist von väterlicher Natur. Man verfolgt an der Schule die Gratwanderung, Verwandlung von Lebewesen zu lehren, ohne der dunklen Seite zu verfallen. Schwarze Magie ist ausdrücklich im Lehrplan enthalten, damit die Scholaren die Grenzen erkennen können. Elcarna geht außerdem ein Interesse an

intuitiver Naturmagie. Deshalb pflegt er Beziehungen zu Elfen, Hexen und Druden. Zu dem Exorzismus erklärt er sich selbstverständlich bereit. Die Austreibung macht er sicher und geradezu erbarmungslos, wenn der „böse Geist“ sich ihm allzu forsch widersetzt ...

Die Halle der Macht zu Lowangen

 Schwarz sind die Säulen, die die marmornen Treppentufen zum Ebenholztor des bedrückend hohen Gebäudes geleiten. Von drinnen erklingen in rhythmischen Abständen Kampfesrufe und Stockschläge. Der kopfgroße Türklopfer läßt ein tief dumpfes Zittern nachhallen, das den fortwährenden Ausrufen aus dem Gebäudeinneren einen dunklen Unterton verleiht. Schließlich wird ein Spalt geöffnet und ein schiefer Blick fällt zu euch herauf von einem schwarz gewandeten Zwergen mit stechend hervorquellenden Augen: „Was kann ich für Euch tun, edle Fremde?“

Meisterinformation:

Diese schwarze Akademie wird geleitet von Oschwyn Puschinske. Ein mittelgroßer Norbarde mit kurzgeschorener Stachelfrisur und einem breiten Stiernacken. Silber und schwarz ist sein edles Tuchgewand, seine rot unterlaufenen Augen hinter den schweren Tränensäcken sind es gewohnt, Scholaren in Unterwürfigkeit zu sehen. Die Halle der Macht hat sich im Laufe des Orkkrieges von einer Mensch/Tier-Beherrschung-lehrenden Akademie in eine recht praxisorientierte Kampfschule gewandelt, die sich nicht viel um Moral und Ehre schert. Es geht gar das Gerücht, daß Puschinske sich und die Seinen den Einflüsterungen Borbarads hingegeben habe. Sehr fragwürdige „Paladine“ verlassen diese Einrichtung.

Mit Magister Puschinske wird es Schwierigkeiten geben. Erst wird man den Helden nicht zuhören wollen („Was ist schon ein Mädchen bei all dem Leid auf der Welt.“), doch wenn sie weiter drängen und von des Barbegatzis Macht berichten, wird Dawina als ein interessantes Phänomen erkannt, daß man sie kunstgerecht verschnürt irgendwo in die dunklen Keller verschleppt, ohne die Helden - und von Austreibung kann keine Rede sein... Sollte es soweit gekommen sein, sehen sich die Helden einer ganzen Schule von Magiern gegenüber, gegen die sie keine Chance haben. Doch auch die „Halle der Macht“ hat nicht die Macht, die Ereignisse aufzuhalten; und hat der Barbegatzi sich in den Mauern der Akademie erst einmal ausgetobt, haben die Helden wieder einen Anknüpfungspunkt zur Handlung.

Der Exorzismus (Meisterinformation):

Gleich ob Schamane oder Gildenmagier, was das Ergebnis angeht, herrscht überdisziplinäre Übereinstimmung unter Kollegen. Einzig die Methoden unterscheiden sich entschieden, desgleichen die Worte, in die man das Ergebnis kleidet: Man kommt nach eingehender Untersuchung zum Schluß, daß Dawina von einem Dämon aus dem Gefolge der gnadenlosen Jägerin, der eisigen Nagrach, gepeinigt werde, den man durch geeignete Rituale auszutreiben sucht. In Anbetracht des Zustands des Mädchens ist Eile geboten, man verzichtet darauf, den perfekten Sternenstand abzuwarten und begnügt sich mit den Paraphernalia, die zu Gebote stehen. Die Gildenmagier werden sich daran versuchen, den Dämon mit einem komplizierten Entschwörungsritual in die Niederhöhlen zurückzuschicken; der Orkschamane Umpa'ak dagegen geht seinen

intuitiveren Weg, ohne bildliches Pentagramm, dafür mit Gesang, Tiereingeweiiden, Blutmagie und Rauschkräutern.

Doch die erzeugten astralen Muster gleichen sich letztlich sehr. Deshalb hier nur Grundsätze, entnommen aus dem Werk „Procedere exorcismi“ von Dual Nocte, 24 v. H.: „Es sind derer vier Schritte, die zur Austreibung der bösen Besessenheit führen:

Primo: Erkenntnis! Lieget eine Besessenheit denn auch tatsächlich vor? Denn nur schreien, krampfen, zetern kann auch der Tolle! Um was für einen bösen Geist handelt es sich? Seine Fähigkeiten, seine Macht gilt es vorsichtig zu ersehen, doch nur um Selbstschutz walten zu lassen! Ein Forschen und Kunden welch' Daimon wieviel Hörner ist hier fehl am Platze!

Schmeicheln wird man dem selbstverliebten Daimon und mehr Kraft geben durch dies schändlich Treiben! Seine Grenzen durch welch' göttlich Macht liegt vor? Cave: den Körper des Opfers im Aug' haben, denn ist der Besessene erst faules Fleisch sucht sich der Daimon einen neuen Corpus!

Secundo: Bannung! Laut des Daimons Schwachstellen möcht' ein Weg gefunden sein zu fesseln das Böse; unabdingbar ist auch die Corpori detecta magica. Ist der Daimon nicht dauerhaft an der Oberfläche, bedarf es der Provocation. Unbedingte Protectionen sind zu ergreifen, damit nicht stattfinden kann ein Transfer in einen neuen Corpus; entsprechend Symbole und Artefakte wollen genutzt sein! Es dürfen nur geistig Gefestigte und in Daimonologia Geschulte beiwohnen! Es dürfen keine Verhandlungen stattfinden! Höret man nicht

zu, die Macht er verliert, denn mit Gedankenlesen und Lügen will er Angst und Haß säen, um sich zu mästen.

Tertio: Austreibung! Erst wenn der Daimon durch die Bannung geschwächt, so kann er auch vertrieben werden, mittels der entsprechenden Utensiliae zum Schaffen eines semipermeablen Tores und den entsprechenden Astrales und Formulae, ihn zurückzuschleudern in seine Sphäre.“

Quarto Nachbereitung: Sei mißtrauisch! Ist der Daimon wirklich fort oder verstecket er sich nur in einem der Anwesenden? Diese bleiben noch lang unter Obacht, ob merkwürd'ge Verhaltensweisen zutage träten! Alle Toten seien schleunigst und unter strengster Wacht zum nächsten Boroni zu bringen! Alle beschmutzten Utensiliae seien zu vernichten, die anderen gründlich zu reinigen mit fließend klarem Wasser ...“

Allgemein umrissener Ablauf des Exorzismus

Ist der Barbegatzi noch nicht anwesend, will er gelockt werden mit Anrufungen und Riten - was letztlich bedeutet, daß so lange Psychoterror auf das verängstigte und gefesselte Mädchen verübt wird, bis es schließlich in sonderbarer Zweistimmigkeit zu brüllen anfängt. Es wird unerträglich kalt, niederhöllisch geradezu, Berührungen führen zu Frostschäden und die Wichtel tanzen zuckend einen grotesken, ungelenken Reigen durch den Raum, als zöge ein irrer Puppenspieler an den Fäden. Die fremde Entität keucht laut, doch ist einzig der frostige Atem sichtbar. Das Ungeheuer spricht in grausamer Ironie und Vulgarität: „Kleines Mädchen, bist du krank, daß du nicht mehr hüpfen kannst...“ „Aua, aua, paßt doch auf, daß ihr mein Püppchen nicht zerbrecht!“ „Was möchtest du jetzt wohl machen mit dieser gefesselten Hurentochter?“ „Bevor ihr mich austreibt, hab ich ihr Leben längst ausgelutscht. Und dann zu dir ...“

Der Barbegatzi hat eine gesteigerte Wahrnehmung und kann windschnell Schwachstellen an Personen ausmachen und diese gegen sie verwenden, aber selbst wenn es manchmal so scheint - er kann nicht Gedanken lesen!

In der Steigerung des Exorzismus wird auch der „Dämon“ immer nervöser und aggressiver, wie auch die Wichtel, die versuchen, das Ritual durch Attacken zu stören. Es ist an den Helden, das zu vereiteln. Eismanifestationen entstehen mitten im Raum. Die Besessene speit Eis und alle Beteiligten werden von der Macht eines ausufernden CORPOFRIGO erschüttert. Doch gelingt es, das Ritual fortzusetzen. Alle Anzeichen des „achten Tages“ treten auf, Unwetter wird durch eine der bereits bekannten Hagel speienden Windhosen selbst in geschlossene Räumlichkeiten gebracht. Dawina bäumt sich in den Fesseln, bis schließlich der Höhepunkt erreicht ist, ihr Gesicht zeigt die Spuren unendlicher Marter, sie öffnet ihre blauen, frostüberzuckerten Lippen zu einem stummen Schrei, dann sackt sie bewußtlos zusammen. Der Sturm versiegt, die Eiskristalle fallen in sich zusammen, es wird wieder wärmer. Für ein

paar Momente sollen die Helden ruhig denken, daß nun alles überstanden wäre. Dawina wird in warme Decken gehüllt, die Spuren der Austreibung werden hektisch beseitigt. Doch als sie mit einem Schluchzen erwacht, rollt eine Träne über ihre Wange und fällt eisig klirrend zu Boden ... In den nächsten 24 Stunden wird der Grad der Besessenheit wieder den Stand vor dem Exorzismus erreichen.

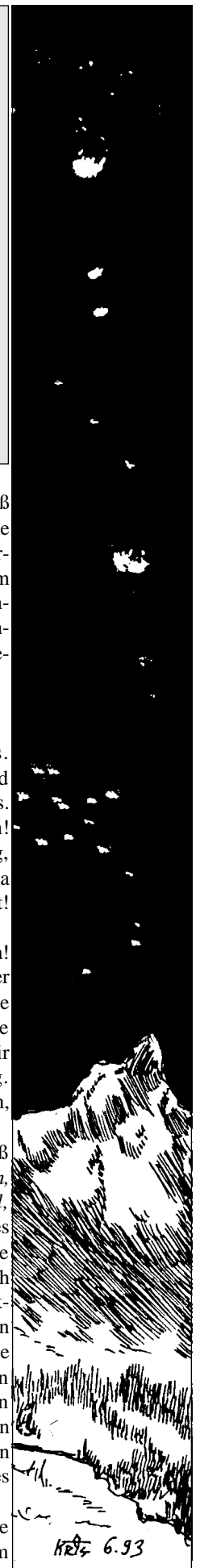
Fazit aller Mühen

Helfen wird keine Art von Exorzismus. Umpa'ak merkt das nach einer Nacht und dem darauffolgenden Tag seines Bemühens. Er drückt es folgendermaßen aus: „Nicht helfen! Alles umsonst! Großer Geist in ihr, sehr mächtig, sehr gefährlich! Besser Tod! Geist ist toll! Kann ja nicht eigen Geist verjagen! Sie selber böser Geist! Besser tot machen! Kalt hier!...“

Sor, Nur und Sur sagen es auf ihre Art: „Hmm hom! Unheilige Kälte hat sie auf sich geladen, doch der weiße Bär duldet es. Es ist sein Fluch und nicht die Zeit, um Vergebung zu bitten. Von heute an ist sie eine Gejagte, denn sie ist unabsehbar gefährlich. Wir geben ihr Vorsprung bis zum Sonnenuntergang. Dann werden wir ihrer Spur folgen und sie töten, wenn Firun es so will.“

Saskrino Vendigam, der Hesindepriester: „Ich weiß nicht ... Hab' ich was falsch gemacht?“ (blätter, such, blätter) „Äh, hier steht doch, daß ... (nuschel, murmel) ich kann's mir nicht recht erklären, aber es gibt eine sehr, sehr unwahrscheinliche und strittige Theorie, äh, also die besagt, daß in einem Kopf auch zwei Geister sitzen können, also jetzt nicht Spukgeister, na, ihr wißt schon, also und daß, selbst wenn der eine von ihnen gut ist, der andere trotzdem böse Dinge tun kann, und keiner kann was für die Taten des anderen. Soweit verstanden? Wenn also sie ein Zweigeist ist, und der eine von beiden, der böse, nun zaubern kann, und das in solcher Potenz ... dann könnte ich auch keinen Dämon austreiben, denn es gibt keinen. Alles klar?“


Magister Elcarna greift sich nachdenklich in die weißen Barthaare: „Wir haben es hier mit einem




VAETERGHEIN FROST

äußerst seltenen Phänomen zu tun. Wir sehen nur das Offensichtliche, und alles, was uns böse erscheint, schreiben wir gerne Dämonen zu. Ein Fehler, den Dawina sogar selbst glaubt; doch ist es für uns Menschen nicht immer einfacher, unser Tun fremden Mächten zuzuordnen, statt uns selbst zu sehen? Wer könnte das ertragen? Sie ist noch viel gefährlicher als mancher Dämon es sein könnte, denn sie ist es selbst: Irrsinnig mit unbeschreiblicher Gabe.“

Das Geheimnis des Barbegatzi:

 awina ist allen Anzeichen zum Trotz kein Opfer einer dämonischen Besessenheit! Weshalb auch kein Dämon ausgetrieben werden kann! Das Mädchen leidet unter einer Persönlichkeitsspaltung. Diese ist eine Reaktion auf das traumatische Ereignis des Ertrinkens entstanden, doch da war noch mehr, an das sie sich nicht erinnern will: Der Herr des Eises selbst war auf Dawinas traurige Schönheit aufmerksam geworden und wollte sie in sein Reich holen, doch war ihre Angst zu groß. So ließ er sie ziehen und schenkte ihr Kraft über das Eis, den Barbegatzi, damit sie eines Tages zu ihm zurückkehren möge. Dawina verfügte bereits über die arkane Gabe, bevor dies geschah, rein intuitiv lenkte sie ihre Zauberkräfte durch Emotionalität und Kinderphantasie (z.B. ihre kleinen Helfer). Diese Art des Zauberns hat sich auch jetzt nicht geändert, nur ist sie mächtiger und weitaus gefährlicher geworden! Denn Dawinas Geist ist zerbrochen; oftmals verletzt von der Welt war sie nicht in der Lage, diese Macht zu verarbeiten. Die Persönlichkeit, die sich von ihr abgespalte, ist nur ein Spiegel der Aggression, die sie in ihrem Leben erfahren hat, und sie läuft, wie sie es immer getan hat, weg, und gibt dem unberechenbaren Barbegatzi damit die Kontrolle über sich. Warum aber können Hellsichtzauber Dawinas Gabe nicht zutage füh-


Am neunten Tag (Meisterinformation):

 nnerhalb der ersten 6 bis 7 Tage werden die Helden es hoffentlich schaffen, wenigstens einen Exorzisten aufzusuchen und dabei zu entdecken, daß keine Dämonenbesessenheit vorliegt.

Doch danach ist kaum mehr an eine Weiterreise zu denken. Höchstens noch der Rückzug aus einem bevölkerten Gebiet, um bei den kommenden Ereignissen nicht so viel Schaden anzurichten ... das wäre zum Beispiel in einer natürlich gewachsenen (!), unterirdischen Höhle möglich, da Humus der Antagonisten von Eis ist und so Schranken weisen kann. Unaufhaltsam wird es aber am neunten Tag nach dem ersten Auftreten des Barbegatzis zu dem folgenden Ereignis kommen, egal wo die Helden sich befinden und egal mit wieviel Zauberdingen die arme Dawina traktiert wurde.


Es spielt auch keine Rolle, ob die Helden das Geheimnis bereits lüften konnten und auf dem Weg zur Lösung sind. Sollten die Helden Dawinas Geheimnis allzu schnell auf die Spur kommen, kann man den Zeitplan getrost verkürzen.

Die Entstehung der Globule

 n der Nacht bleibt es ruhig; Dawina atmet in weißen Wolken zweistimmig keuchend, sonst ist sie still. Der Sturm tobt um eure Deckung mit unverminderter Kraft, an eine Weiterreise ist nicht mehr zu denken. Die Wichtel sind nun in großer Anzahl eure Begleiter, lassen sich nicht verscheuchen, nuscheln und kichern, tummeln sich um des Mädchens Bettstatt und lassen dafür ihren Schabernack nach ... Beunruhigend! Als warteten sie auf ein Zeichen ...? Nun ist der nächste Mor-

ren? Das Mädchen weiß nichts von ihrer Begabung und schwerer noch wiegt, sie will es nicht wissen. Ihre Magie gehört für sie allein zum Barbegatzi und bei ihm läßt sich die Kraft auch zweifelsfrei erkennen, was um so eher zu dem Irrtum führt, man habe es mit einem widernatürlichen, magischen Unwesen zu tun. Es bedarf schon eines exzellenten Hellsichtmagiers und Phexens Würfelglück, um zu erkennen, daß Dawina selbst eine Magiedilettantin ist.

Der Tod als Schlußfolgerung

 ie gehen die Helden mit dieser ausweglosen und für das eigene Leben höchst gefährlichen Situation um? Ist ihr Heldenmut stark genug, um dem Mädchen bis zum neunten Tage beizustehen? Ohne effektiv, konventionell handeln zu können? Dawinas Leiden, einmal richtig eingeordnet, kann nicht mal eben in ein paar Tagen behoben werden, und seien die Seelenheilkunde-Proben auch noch so überzeugend gelungen. Dawina kann viel Erschütterndes aus ihrer Kindheit preisgeben, und der Barbegatzi wird sich kurz darauf über das schnulzige Gelaber lustig machen ...

Unzweifelhaft leidet das Mädchen unter den Heimsuchungen sehr, so sehr, daß sie versucht, Hand an sich zu legen. Und die Helden wird mehr als einmal das Gefühl der Hilflosigkeit überkommen.

Es ist deshalb durchaus denkbar, daß ihnen der Tod des Mädchens als einzige Lösung und Erlösung erscheint. Natürlich können die Helden Dawina töten und es wäre zu gegängelt, würde ein Spielleiter versuchen, seinen Spielern das auszureden oder zu verbieten. Doch Dawina hat - allem zum Trotz - einen starken Lebenswillen, der Barbegatzi wird tanzen wie nie zuvor und es sollte nicht einfach sein, sie zu ermorden. Wenn sie tot ist, hat der Spuk ein Ende, ein bitteres Ende.

gen angebrochen und die Wichtel haben Hand in Hand einen Kreis um das Mädchen gebildet, summen und lallen mit piepsigen Stimmchen eine Melodie, die euch bekannt vorkommt - schließlich reckt der Barbegatzi seinen Kopf nach oben, bäumt sich langsam auf. Ein abgründiges Lachen entweicht seiner frostigen Kehle und schmachend fällt er mit ein:

Für mich soll's Schnee und Hagel regnen

Für mich sollten alle Feuer vergehen

Die Welt wird sich umgestalten

Und meinen Klauen nicht mehr standhalten...

Mit dem Laut zweier sich aneinander reibende Eisberge steigt vor euch eine Eiswand empor, ungeachtet jeglicher Hindernisse reißt sie alles nieder, neben euch eine Zweite, noch bevor die erste in schwindelnder Höhe gestoppt ist, und eine dritte, vierte, fünfte um euch herum ... Wehe, wenn das in einem geschlossenen Gebäude passiert ...

Meisterinformation

Dawinas Wahn wird für sie zur endgültigen Realität, bedingt durch ihre durch den Eisvater potenzierte Macht kommt es zu einem Sphärensog, ihre „Traumwelt“ wird eine eigene Globule für sich. Der Barbegatzi versucht, die Helden in die entstehende Globule einzuschließen, ihnen bleibt zur Rettung nur eins: sie müssen laufen! Gefangene Helden werden vor dem Finale nicht befreit werden können, also, Spielleiter, Nachsicht! Mit Feuerlanzen kann man sich den Weg freischmelzen, doch

schließt sich die Eiswand binnen Augenblicken wieder. Gefahr geht auch vor einstürzenden Bauten, Felsen, Bäumen etc. aus, die den Eiswänden im Wege stehen!

Die Eingeschlossenen

In dem Eiskäfig setzt ein peitschender Eisregen ein, so heftig, daß ihr meint, ertrinken zu müssen. Unter dem prasselnden Ansturm brechen Stücke aus Dawina heraus, sie zerbricht, zerfällt, löst sich auf in Eiswasser, das gurgelnd emporsteigt. Das meckernde Lachen des Barbegatzi und die schrillen Rufen der Wichtel begleiten die grausige Szenerie. Das Wasser steigt euch über den Kopf, verzweifelt versucht ihr empor zu schwimmen, preßt eure Mäuler in eine kleine Luftblase an der Decke der Eiskuppel. Doch dann schlagen die Eisfluten endgültig über euch zusammen, eure stummen Schreie vermengen sich mit dumpfem Brausen, Blubbern und dem knarrenden Geräusch blitzartig gefrierender Wassermassen!

Der Eiskegel

Es hat sich eine spitz zulaufende Kuppel gebildet, die alles in ihrem Umfeld mit ihren etwa 40 m³ durchbricht und niederreißt, sich rasend schnell mit Wasser füllt, begleitet von einem Stimmenchaos des lachenden Wahnsinns. Das Innere gefriert mit fürchterlichen Knirschlauten und ist innerhalb weniger Augenblicke vollständig massiv. Alle Geräusche erstickend, wird es schlagartig still! Nun beginnt sich das Gebilde um sich selbst zu drehen, erst langsam über den Boden schmirgelnd, wird schneller und schneller, bis es mit unglaublicher Geschwindigkeit umherwirbelt ... und dabei schrumpft! Bis nur mehr ein kopfgroßer Kegel auf dem Boden holpernd ausrollt wie ein Kreisel. Das ist alles, was Dawina, dem Barbegatzi, den

Wichteln (und irgendwelchen Helden?) übrig ist. Der Kegel ist schwer wie ein Kürbis, dampft wie Eis, aber schmilzt nicht, und ist grimmfrostig kalt. Schaut man hinein in das vor Luftblasen milchige Gebilde, so vermeint man die verzweifelten, starren Gesichtszüge Dawinas (oder eines eingeschlossenen Helden) zu erkennen. Rings um jedoch läßt die grausame Kälte nach, Schnee schmilzt, Eis birst und traurig rinnen Tropfen von Eiszapfen.

Meisterinformation

Eine Analyse bringt die Strukturen einer mächtigen Kraft "batterie" zutage. Eis-Agonisten regenerieren ihre Astralenergie vollständig innerhalb von einem Tag und ihre Zauber können das vielfache ihrer Wirkung zeigen, Antagonisten (Humuszauberer, aber auch Hexen und Druide, deren Magie der Erde verhaftet ist) dagegen fühlen sich schwach und bringen kaum Magie zustande. Allerdings lassen sich durch diese einfache Analyse kaum mit Sicherheit die Zusammenhänge dieses Ereignisses ergründen, auch nicht, daß es sich bei dem Objekt um eine Globule handelt. Diesen Schluß läßt wahrscheinlich erst die Begegnung mit Dakorius zu, bewiesen wird es vermutlich erst von der fachkundigen Lysira (s.u.). Für die Helden handelt es sich einstweilen um die Verwandlung Dawinas in ein Stück magisches Eis, und sie werden hoffentlich durch ihr eingefrorenes Gesicht Zweifel an ihrem Tod und an ihrer Unrettbarkeit hegen, und weiter einen Weg zur Erlösung suchen - der nun sehr viel unbelasteter ist, denn die Verwandlung ist abgeschlossen und der Kegel hat keine Eis-Aura. Sollte jemand versuchen, das Gebilde zu zerstören, wird er feststellen, daß dies nur unter Einsatz gewaltiger Mengen astraler Energie möglich sein wird: Für den Kegel läuft die Zeit viel langsamer ab, das ist auch der Grund, warum er nicht schmilzt.

KAPITEL III: MACHT UND WAHN

Um was es geht (Meisterinformation):	
<p>Auf der Suche nach einem Heilmittel für Dawinas seltene Krankheit begegnen die Helden über den Orden der grauen Stäbe dem Erzmagier Dakorius, einem unfreiwilligen Sachverständigen in diesem</p>	<p>Gebiet, denn er selbst hat die gleiche Krankheit. Er stellt einen Zusammenhang her zu der Sage „Vom Zauberer und der Eisprinzessin“, der Legende um den Magier Zurbaran und die schöne Lysira</p>

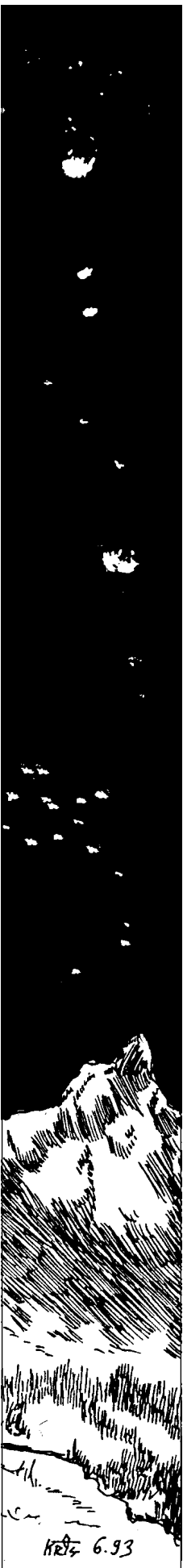
Die Ordensburg der Grauen Stäbe

Auf einer felsigen Anhöhe im Stadtviertel Bunte Flucht thront eine kleine Festung, deren grau-rote Wimpel den Wissenden willkommen heißen. Die Grauen Stäbe verstehen sich als die Beschützer der Zaubernden vor Intoleranz und Verfolgung. Ihre Mitglieder zeichnen sich durch großem Toleranz aus, man findet Erzmagier, Schamanen, Studiosi, Dilettanten und Nichtmagier gleich welchen Volkes in ihren Reihen. Jeder Zaubernde, der reinen Gewissens eine Zuflucht sucht, wird sie hier finden: Die Geborgenheit der Burg, Heilung, Ruhe zum Nachdenken, ein offenes Ohr und auch, falls erwünscht, einen Rat; in Ausnahmefällen sogar das Eingreifen der Mitglieder selbst. Meister Eolan ist

der Abt des Ordens, ein langsamer, aber messerscharf denkender Greis, der Bescheidenheit für die größte Tugend hält.

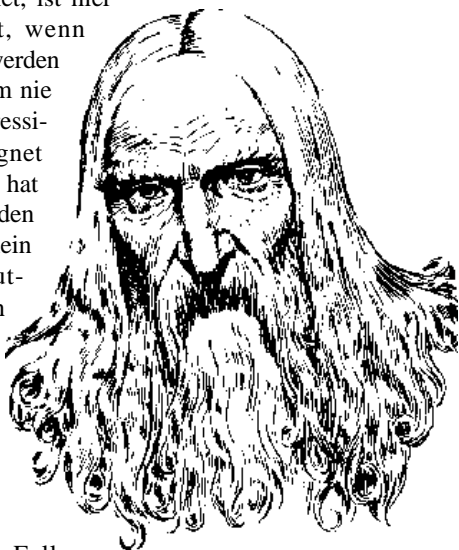
Warum wenden sich die Helden ausgerechnet an die Ordensburg der Grauen Stäbe?

Hinweise können von Tempeln oder Zauberschulen stammen, aber auch ein Wirt, an dessen Schultern sich ein Held ausweint, könnte den Gefährten den entscheidenden Tip geben. Jeder Zauberkundige, der schon mal Asyl suchte, hat den Orden in guter Erinnerung; und jeder, der hier mit den Grauen Stäben in Kontakt kam, kann auch vom alten verrückten Dakorius gehört haben, der sich seine Welt erträumt.



Der Erzmagier Dakorius

Dawinas Leiden., das Meister Eolan als „wahnhafte Halluzination mit magischer Realisierung und Sensorisierung für Unbeteiligte“ bezeichnet, ist hier nicht unbekannt, wenn auch eingeräumt werden muß, daß man ihm nie es in solcher aggressiven Macht begegnet ist. Der Orkkrieg hat Opfer von dem Orden gefordert, nicht allein einen hohen Blut-zoll, sondern auch den Geist des früheren Abtes Dakorius. Er ist dem Wahn verfallen, um seinen inneren Schmerz zu verdrängen.



Wie in Dawinas Fall werden seine Halluzinationen durch seine astrale Kraft sichtbar.

Man hat Dakorius im Keller der Ordensburg untergebracht und achtet dort auf sein Wohlergehen - und fragt ihn dann und wann um Rat, denn er gehört sicherlich zu den weisesten Männern am Svellt, und zu den Sonderbarsten ... Die besessene Dawina darf ihn nicht besuchen, die Zusammenkunft zweier „realer“ Halluzinationswelten können zu unvorhergesehenen Folgen im

astralen Gefüge führen und kein verantwortungsbewußter Magier wird ein solches Experiment wagen! Dem Eiskegel dagegen fehlt die Aura und ist deshalb unbedenklich.

Die Kellergewölbe unter der Ordensburg

... sind weitverzweigt, hier werden Nahrung und Waffen gelagert, außerdem findet sich hier ein geheimer Ausgang aus der Stadt. Meister Eolan führt euch durch viele glattgefügte Gänge in einen Zellentrakt, wo euch eine Noionitin förmlich begrüßt. Es sind nur wenige 4x4 Schritt große Abteile, und auch nur eine, die gemütlichste, ist belegt mit einem alten, wohl gepflegten Mann, der gebeugt auf seiner Pritsche hockt, ins Leere starrt, keine Notiz von euch nimmt, aber lächelt. „Tretet ruhig ein!“ sagt die Schwester als sie die Türe aufschließt, „er wird Euch willkommen heißen!“.

Kaum betretet ihr den Raum, wandelt sich die Welt um euch herum! Fackellicht wird zum Licht mehrerer großer Feuerschalen, es wird ... viel größer!

Der Raum ist nun zehn Schritt lang und sechs Schritt breit. In der Mitte der beiden kurzen Wände befindet sich jeweils ein schweres Holzportal. Entlang der beiden anderen Wände stehen insgesamt zehn steinerne Statuen, die gesichtslose Kämpfer in altertümlichen Rüstungen darstellen. Jeder dieser Krieger hält einen Speer vor sich. Die Spitzen der Speere glänzen metallisch und Energieblitze entladen sich willkürlich zwischen ihnen. Aber immer nur einer zur Zeit, als ob der knisternde Funken von einem zum anderen spränge. Keine Spur in diesem Saal von feuchten Wänden, keine Gitterstäbe, kein alter Erzmagier.

Die Begegnung mit Dakorius (Meisterinformation):

Die Portale führen nur immer wieder in denselben Raum, in dem Dakorius nur aus Energie besteht, er ist der Blitz!

Die Rüstungen in diesem Raum sind seine Medien aus denen

er spricht und mit denen er sich bewegt.

Zudem bindet jede Statue einen anderen Charakter, die Gegensätze stehen sich gegenüber:

- | | |
|---|---|
| (1) Der Fröhliche (lachend, laut, beschwingt) | (2) Der Traurige (weinend, leise, niedergedrückt) |
| (3) Der Sanftmütige (lächelnd, ruhig, harmonisch) | (4) Der Jähzornige (fluchend, grob, handgreiflich) |
| (5) Der Brüderliche (lachend, salopp, körpernah) | (6) Der Arrogante (hochnäsiger, abwertend, altklug) |
| (7) Der Tumbe (grinsend, verspielt, ungeschickt) | (8) Der Gelehrte (nachdenklich, ernst) |
| (9) Das Kind (neugierig, naiv, zapplig) | (10) Der Greis (zittrig, langsam, verwirrt) |

Die gesichtslosen Statuen bekommen erst mit dem Blitz ein Gesicht, das der zugehörigen Eigenschaft klischeehaft entspricht. Mit wem die Helden gerade sprechen ist völlig willkürlich (zufällig ausgewürfelt mit W10), für jeden Satz wandert der Geist des Magus. Beispielsweise seine erste Frage: „Was sucht ihr hier?“ klingt aus dem Mund des Kindes offen neugierig, aus dem Mund des Arroganten wie an Eindringlinge gerichtet. Hier wird den Spielern abverlangt, auf die Worte selbst zu achten und sich nicht zu sehr von ihrem Eindruck leiten zu lassen.

Dakorius erzählt nichts von sich, er kommentiert Handlungen der „Besucher“ mit Fragen, und Antworten mit Zustimmung oder Ablehnung. Er läßt sich die Geschichte um Dawina ausführlich berichten, hakt viel nach, was ihre Biographie betrifft, interessiert sich verwirrenderweise zwischendurch für einzelne Helden und ihr Leben, so daß man ihn zum eigentlichen Thema zurückführen muß. Wichtig ist die Information über Dawinas Einbruch ins Eis, den sie überlebt hat („Freunde findet man an den seltsamsten Orten.“) als Auslöser des „Fluches“ („Die Macht hat viele Seiten, was ist schon schwarz und weiß gegen blaues Eis und feuriges Begehren?“). Zu dem

Eiskegel sagt er: „Nicht erbeten und doch geschenkt, in einer geschmacklosen Verpackung.“ Auch kann er das Märchen von den Eiswichteln erzählen.

Auf das Ersuchen der Helden antwortet Dakorius abschließend (in willkürlichen Stimmen):

„Ein verfluchter Segen ist die Macht zum Geschenk / Es steht eine Bitte noch immer unbeantwortet / Sie einzulösen ist leichter als sie denkt / Ihr Dasein ist schwerer / sie muß wissen, was ihr Angst macht / Und die Angst wird sich nicht mehr gegen sie richten / Dann kann sie endlich sterben / Suchet die kalte Schönheit / Die ein Leben nach dem Tode erst hinter Mauern gefunden hat / Und hinter den Mauern Lowangens / Euer Besuch hat mich gefreut / Geht mit euren Göttern! / Und bringt mir meine Leihgabe zurück!“

Irritiert müssen die Helden feststellen, daß sie wieder die dumpfe Luft des Kellergewölbes umfängt und sie in der Zelle stehen, wo der alte Mann lächelnd wippend auf der Bettkante sitzt und sie nicht beachtet. In seinen Händen hält er einen funkelnden Gegenstand.

Dakorius' Leihgabe (Meisterinformationen)

Ohne Schwierigkeiten können die Helden den Gegenstand an sich nehmen, der Alte reagiert nicht darauf.

Das Artefakt ähnelt einer handtellergroßen, fünfseitigen Silberplatte. Ihre Unterseite ist vollkommen glatt, doch die Oberseite ist mit feinen Gravuren verziert. Das Zentrum dieses Schmuckwerkes bildet eine Rose, die ganz offensichtlich aus Gold gefertigt und dann in die etwa zwei Finger dicke Silberplatte eingelassen wurde. Diese Rose läßt sich niederdrücken, was dazu führt, daß die Ornamente um sie herum, die bisher keinen Sinn ergaben, sich neu anordnen. Nach wenigen Sekunden zeigen sie einen zu einem Kreis angeordneten Schriftzug in einer uralten Magierschrift. Kundige können diesen entziffern und erkennen, daß er nur aus einem einzigen Wort besteht, welches MATERIALISATE lautet. Wird dieses in Gegenwart des Artefaktes ausgesprochen, so bildet sich um dasselbe ein flimmern des Feld und kurze Zeit später befindet sich an der Stelle der Metallplatte ein Buch. In den Deckel dieses Buches wurde eine handtellergroße, fünfseitige Silberverzierung eingearbeitet, welche ebenfalls Gravuren und eine goldene Rose aufweist. Auch hier kann man die Rose niederdrücken, was dazu führt, daß die Ornamente das Wort DEMATERIALISATE in jener alten Magierschrift bilden. Spricht man dieses in der Gegenwart des Buches aus, so erscheint wieder das Flimmern. Sekunden später ist das Buch durch das Artefakt ersetzt worden. Schlägt man das Buch auf, so erkennt man, daß es sich hierbei um die handschriftlichen Notizen des Erzmagiers Dakorius handelt.

Auf wundersame Weise blättert sich das Buch an einer Stelle auf, wo die Sage „Vom Zauberer und der Eisprinzessin“ niedergeschrieben ist. Diese handelt von der vergeblichen Liebe des Magiers Zurbaran zu einer Frau aus Eis, die seine Liebe nicht erwidert, da sie nicht fühlen kann. In seinen verzweifelten Versuchen, ein Mittel zu finden, um Lysira menschlich werden zu lassen, begibt er sich auf abgründige Wege und findet mehr zufällig den Schlüssel zur Chimärologie. Schließlich gibt er ihr ein Heilmittel, doch die Eisprinzessin, überwältigt von dem Geschenk, das Zurbaran ihr gab - zu fühlen - verliert sich in den Emotionen, die über sie hereinbrechen. Wut und Haß erkämpfen sich die Oberhand, Lysira erklärt Zurbaran den Krieg, der, verblendet von Enttäuschung und Selbsthaß, seine Chimären gegen ihren Eispalast schickt. In dem Augenblick, als Lysira Zurbaran erschlägt, wird sie ein Mensch, Angst umfaßt sie und Liebe zu dem Mann, den sie getötet hat. Am Ende der Tragödie zieht sie aus in die rauhe Welt. Dakorius Aufzeichnungen beschäftigen sich mit seiner Suche nach der Wahrheit hinter dieser Legende. Die Helden werden verwirrt sein: Die einzige Parallele zu ihrem Problem besteht in dem Element Eis. Lesen sie weiter, so finden sie einige (gefährliche) Abschriften aus Zurbarans Werk „Chimären und Hybriden“ (Allerdings würde es Monde kosten, daraus Lehren zu ziehen, Zeit, die

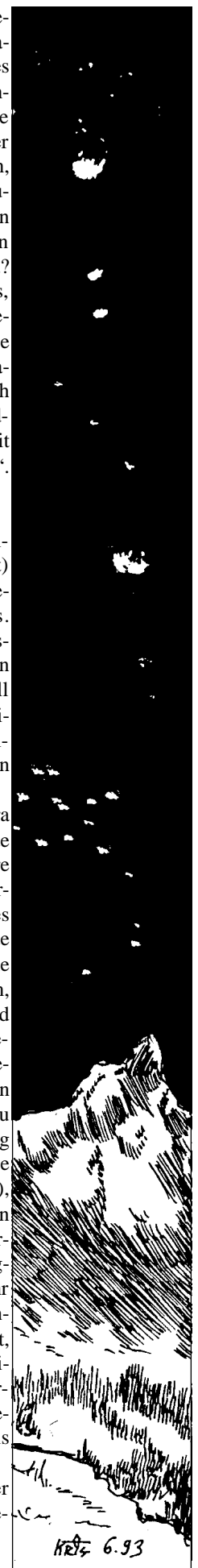
den Helden nicht zu Gebote steht.) Gegen Ende beschäftigt der Erzmagier sich mit verschiedenen Fragen, deren Inhalte dem „grauen“ Gedankengut des Ordens entsprechen, auch wenn mancher Gildenangehörige sicher schlucken würde: War der große Zurbaran nicht Täter, sondern Opfer dämonischer Einflüsterung? Hat er sein Buch selber geschrieben, oder hat jemand anderes seine Aufzeichnungen zusammengefaßt? Hieß nicht einer von seinen Dienern Abu (Terfas)? Existiert Zurbaran vielleicht noch in einem seiner Zauberbilder? Woher stammt Lysira? Welche Rolle spielen Firun, Ifirn, der Herr des Eises, Pardona in ihrem Leben? Spekulationen, deren Beschreibungen undurchsichtig wirken und für diese Geschichte keine Relevanz haben. Bis auf eine Frage: Wohin ging Lysira und wo lebt sie jetzt? „Nach langer Reise lebt Lysira jetzt zurückgezogen nördlich von Lowangen, ist eine elfengleiche Schönheit aus Fleisch und Blut und eine große Eismagierin.“.

Lysira

Lysira Gudmundsdottir (wie sie sich nach einem befreundeten Thorwaler Magus nennt) lebt zwei Tagesreisen entfernt in einem abgechiedenen Haus inmitten eines Wäldchens. Schwarzpelze, Räuber und selbst wilde Tiere wissen von der Macht der Einsiedlerin und fürchten diese. So blieb und bleibt sie unbehelligt. Lysira will keinen Besuch empfangen, ihr Diener, ein freundlicher, spöttisch funkelnder Halbelf blockt die Helden ab, nimmt aber gerne ausführliche Nachrichten entgegen.

Sie wird kurz darauf die Helden aufsuchen. Lysira trägt schlichte, lange, dunkelgraue, pelzverbrämte Kleidung, schulterlang fallen leicht zerwühlt ihre schwarz gefärbten Haare, ihre spitzen Ohren verdeckend. Tannengrün sind ihre Augen. Ihr helles Elfengesicht ist gezeichnet von einer steilen Falte oberhalb ihrer Nase, die ihren dunklen Brauen eine leichte Strenge verleihen. Ihre Mimik ist sparsam, wirkt fast maskenhaft. Ihr Denken ist bestechend klar, nicht umsonst hat sie den Magister in mathematischer Metamagie und Beherrschung des Elementes Eis. Es hat jedoch lange gedauert, bis man sich in der Halle des Quecksilbers zu Festum dazu durchgerungen hat, ihr die formelle Anerkennung zu gewähren: Sie erkennt keine Autoritäten an (sie kann sich benehmen - aber nur wenn sie will!), scheut sich nicht, ihren scharfsinnigen Gedanken prägnant-vulgären Ausdruck zu verleihen, lügt perfekt und erkennt Lügen mit eben solcher Leichtigkeit. Ihre Verletzlichkeit hat sich innerhalb der mehr als 25 Jahre (in der sie kaum gealtert ist) ins Gegenteil verkehrt: Sie hat um sich eine Mauer aufgebaut, hinter der keiner ihrer Einsamkeit Gesellschaft leisten darf. Wer es freundschaftlich versucht, den verletzt sie zielsicher mit den eigenen Schwächen. Gegen ihre Ängste setzt sie erfolgreich nüchterne bis galgenhumorige Rationalität.

Sie folgt dem sachlich vorgetragenen Hilferuf der Ordensburg, doch wird sie sich sperren, wenn jemand ihre Vergangenheit anspricht.



VAETERGHEIN FROST

Ein kleiner Exkurs in Metamagie von Magistra Lysira Gudmundsdottir

„Sieht groß aus.“ Sie kneift die Augen zusammen und betrachtet das dampfende Eisgebilde, so als ob sie durch ein Fenster schaut „Es ist geschrumpft, sagt ihr? Aber nicht von der Macht! Sonderbare Matrix... Die Fila umschließen es dicht, ziehen Grenzen, doch ich kann nicht sehen...wo führen sie hin? Zu viel Nebel... Scheiß groß muß es sein, ich seh' bloß die Spitze des Eisbergs. Der Rest ist weggesaugt von so 'ner verdammten Fovea limbica, die mir die Sicht versperrt. Wär' die nicht da, würde's hier ziemlich kalt sein ... Und langsamer? Sagt euch der Begriff „Globule“ etwas? Das würde auch erklären, warum Satinav das Eis nicht schmelzen kann ...eigenwillige Zeit! Der Eisklotz ist nicht wirklich geschrumpft, wahrscheinlich ist er sogar noch gewachsen, der Weltennebel hat ihn bloß in eine Sphärenblase gezogen und ein Limen zurückgelassen.“ Sie

blickt in eure verständnislosen Gesichter: „Euer Spielzeug ist ein Tor, versteht ihr? Zur Welt des traurigen Mädchens. Wo hat sie nur diese Macht her? Warum hat er das zugelassen? Ich hab eine beschissene Vorahnung, daß die Antwort dieselbe ist. Nein, kein Dämon waltet hier! Ich spüre, es ist der alte Väterchen Frost!“ Den Elementarherren des Eises meint die Magistra, und sie ist nicht besonders gut auf ihn zu sprechen: Sie schildert ihn als überaus besitzergreifend und starrköpfig. Sie nimmt an, daß Dawina mit ihm einen Pakt geschlossen hat, den sie verdrängt. Lysira hält es für das Beste, die beiden zu konfrontieren, Dawinas Verdrängung zu durchbrechen und den Herren des Eises zur Rede zu stellen - innerhalb der Globule! „Ich bin zwar in der Lage, die Matrices um das Limen so zu fokussieren, daß wir von der Fovea geschluckt werden. Dann stehen wir allerdings in ihrem Alptraum; wollen wir hoffen, daß wir sie finden, bevor man uns frißt ...“

KAPITEL IV: IM FROSTIGEN TRAUME

Um was es geht: (Meisterinformation)

Mit Hilfe von Magistra Lysira wird in den Gewölben unter der Ordensburg der Grauen Stäbe ein Sphärentor geschaffen, durch das sie und die Helden in Dawinas Alptraumwelt springen, während draußen die Ordensmitglieder die Aufgabe ha-

ben, bei Mißlingen der Mission das Tor zu zerstören. Derweil sich die Helden innerhalb der Globule durch eine Alptraumwelt schlagen, um Dawina zu finden und sie mit dem Eisherren zusammenzuführen.

Das Ritual

Iurch dunkle Verliese noch dunklerer Zeiten führt euch zielsicher Abt Eolan, am Stocke hinkend und mit jedem Schritt klirrend durch einen Bund mit sieben Schlüsseln - denn ihr seid auf dem Weg zur Kammer der 7 Schlösser. Begleitet von zwei Dutzend Ordensmitgliedern, die wie auf einem Zeremonienzug mit Fackeln einherschreiten. Die Tür eures Ziels ist ganz und gar mit matt spiegelndem Metall behauen, Ketten, Riegel und Verschlüsse verlangen nach ihren passenden Gegenstücken, sonst wird kein Eintritt gewährt - oder soll vielmehr die Flucht von etwas verhindert werden? Entgegen ihrer Mächtigkeit schwingt die Tür mit einem leisen Hauch auf, dahinter ist es grausig schwarz! Ein Gewölbe wird durch das flackernde Feuer der Ordensschwester und -brüder offenbar. Sie bilden einen Halbkreis, der sich zur euch gegenüberliegenden Wand öffnet. Dort ragt eine Felsbalustrade empor: flankiert von zwei geschwungenen Treppen auf einen säulengestützten Steg zu, der von keinem Geländer gesichert wird. Unmittelbar darunter liegt ein flacher, glatter Krater von ungefähr fünf Schritt Durchmesser.

Meisterinformation:

Die Helden wissen nach Gesprächen mit dem Abt Eolan und der Magistra Gudmundsdottir, was nun folgen wird:

Der Eiskegel wird in den Krater gelegt, Lysira wird, unterstützt von Ordensmitgliedern, ein Tor aufzutun, in das die Helden hineinspringen sollen.

Der Orden wird die Passage aufrechterhalten, aber auch, falls etwas schiefeht, den Eiskegel zerstören, selbst wenn die Helden noch nicht wieder zurück sind.

Es ist Aufgabe der Helden, so stellt Lysira nochmals klar, den Elementarherren davon zu überzeugen, das Mädchen freizugeben.



Das Sphärentor

Iie vibrierenden Gesänge scheinen auf dem Krater inmitten der Halle widerzuhallen und schon bald beginnt der Eiskegel wie auf einem schwingenden Trommelfell zu zittern und zu tanzen. Wieder beginnt er um sich zu kreiseln, wirbelt in verwirrenden Spiralen. Ein eiskalter Luftzug greift nach euren Kleidern. Bei euch steht die Magistra, deutlich angespannt mit weit geöffneten Augen und einer steilen Falte auf der Stirn. Der Kreisel speit aus seiner oberen Spitze einen Trichter aus eisigem Wind zum Steg herauf, auf dem ihr Position bezogen habt. Verirrte Schneeflocken suchen taumelnd den Boden, während sich unter euch der Schlund einer Windhose öffnet und mit brausendem Rauschen dem Gesang einen Wettstreit liefert - und diesen gewinnt! Als das Brausen zum übertönendem Brüllen anschwillt, hebt die Magistra die Hände und schreit euch an, daß jetzt der richtige Zeitpunkt ist, in das Maul der grimmfrostenen Windsäule zu springen!

Meisterinformation

Ein gewaltiger Wirbel - einem Auge des Limbus nicht unähnlich, erfaßt die Helden und zieht sie unweigerlich mit sich. Doch ist ihr Ziel nicht ungewiß - zumindest, wenn man Lysira trauen

kann. Und tatsächlich, nach einigen Bangen Augenblicken im Raum zwischen den Welten tut sich ein Loch auf, ein enger Durchschlupf nur ...

Drinne!

Entsetzliche Kälte! Schummrige Licht dringt vor euch durch dicke Eiswände. Hinter euch ist es dunkel. Bewegen! Die steifgefrorenen Glieder frieren sonst am glasigen Untergrund fest. Schmerzendes Atmen! Ein ovaler Raum von etwa 5 Schritt Größe ohne Tür oder Fenster.

„Willkommen in meinem Reich! Euer Tod wird eiskalt serviert!“ Des Barbegatzis meckerndes Lachen hallt scheppernd wieder, doch zu sehen ist nichts.

Meisterinformation:

Die Globule des Barbegatzis ist eine flache Scheibe, nach allen Seiten begrenzt durch eine hohle Halbkugel aus Eis. Die Helden haben sich in deren Wand materialisiert, in einer Luftblase, der es nun zu entkommen gilt. Nicht zu vergessen, die Panik, die der enge Raum auslösen mag. Mit KK-Proben ist es möglich, sich durch die Wände hin zum Licht durchzuhacken. Nun ist auch der Moment gekommen, die verloren geglaubten Gefährten zu erretten, eingefroren hängen sie in der Eiswand. Durch die verlangsamte Zeit in der Globule ist eine Wiederbelebung noch erfolgreich. Für aufmerksame Helden: Das Sphärentor schließt sich nach 5 Minuten, der Rückweg scheint vorerst versperrt...

Draußen!

Hinter der Eiswand liegt: Arsingene!? Friedlich bedeckt von säuselndem Schneetreiben! Alle Einwohner gehen ihren normalen Geschäften nach, man beachtet die Helden nicht. Es scheint auch niemanden zu stören, daß Eiswichtel umherhüpfen, nur darauf lauend, diesen Schabernack zu treiben! Mit ihrem Schabernack sind die Wichtel hier zwar lästig, aber nicht das schlimmste. Sprechen die Helden irgendeinen der Arsingene an, verzerrt sich sein Gesicht zu einer besessenen Fratze: „Deine Seele gehört mir!“ krächzt des Barbegatzis Stimme und würgt den Helden mit übermenschlichen Kräften! Nach und nach ergreift die Besessenheit mehr und mehr der Bewohner. Eine Hetzjagd beginnt! Es wäre ein leichtes, den Helden mit dieser blutgierigen Herde den Garaus zu machen, aber das Ziel ist nur, ihrer Suche Tempo zu geben - und unverbesserlichen Kämpfern ein Splatterszenario mit schier unüberwindlichem Gegner, denn die Zahl der Feinde ist Legion.

Es gilt Dawina zu finden, die einzige, die den Spuk beenden kann.

Werte für einen beliebigen Besessenen:

MU 17; KK 18; MR 0; LE 25; AT/PA 15/5; TP (Klauenhände/Zähne) 1W+2; Ausweichen 5; RS 1

Die Angst eines Mädchens

Dawina befindet sich im Obergeschoß der Schänke (sollten die Helden gar keine Idee haben, was zu tun ist, macht sie durch einen schrillen Schrei auf sich

aufmerksam), im Augenblick des Eindringens der Helden wird sie von einem schmierigen Freier mit heruntergelassener Hose bedrängt, auch er ist fratzengesichtig. Es ist ein leichtes, ihn auszuschalten, aber er hält die Helden zumindest solange auf, bis Dawina aus dem Fenster geklettert ist und rennt und rennt. Wie sie es immer macht, und wie sie es auch vor einem Jahr getan hat, denn dies ist der Tag, an dem sie vor einem Freier flüchtend auf den zugefrorenen Tümpel lief. Die Helden werden ihr wahrscheinlich folgen, doch läßt das ihre Angst nur noch wachsen. In ihrer Panik rennt sie auf das brüchige Eis des Tempels und bricht ein. Wie ein Stein sackt sie unter Wasser. Derweil die dämonenhaften Verfolger mit frostglühenden Augen auf die Helden zu stürmen ...

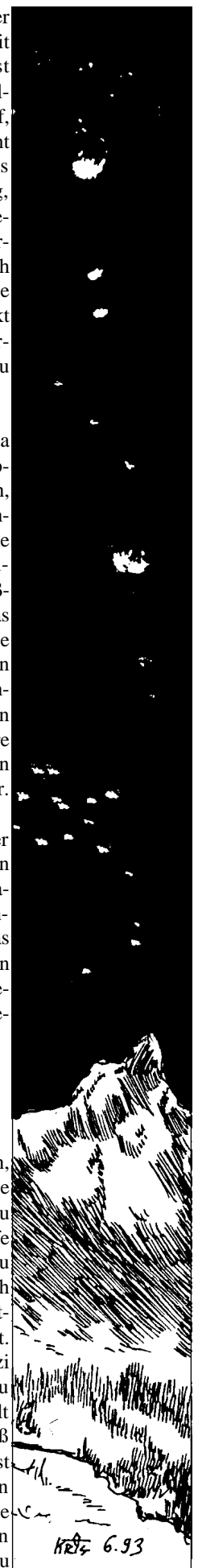
Möglicherweise werden die Helden hinter Dawina her springen. Zu ihrer großen Überraschung empfangen sie die eisigen Fluten geradezu freundlich, sie können sich mit erstaunlicher Selbstverständlichkeit darin bewegen, von Atemnot und Eiseskälte keine Spur. Mit klarem Blick erleben sie die väterliche Umarmung des Elementarherren, der in weißdurchsichtiger, bärenhaft wirkender Vatergestalt das Mädchen wieder an die Oberfläche trägt. Sollten die Helden am Rande des Eislochs verharren, werden sie Zeuge, wie Dawina von einer mächtigen durchscheinenden Gestalt, deren Leib aus wirbelnden Schneeflocken zu bestehen scheint, die froststarre Dawina behutsam ans Ufer trägt. Und als Väterchen Frost erscheint, erstarren die monströsen Verfolger.

Der Herr des Eises spricht mit frostklirrender, tiefer Stimme. Seine Worte künden von der Weisheit von Jahrtausenden und doch zugleich von einer überraschenden Naivität, wenn es um die Welt der Menschen geht. Wie das Knarren von Gletschern, das Knacken berstenden Eises klingt seine Stimme, in seiner Nähe ist es unerträglich kalt und doch geschieht den Menschen kein Harm, sie werden beschützt von seiner wohlmeinenden Aura.

VAETERCHEN FROST

Meisterinformationen

Es gilt nun, Väterchen Frost davon zu überzeugen, Dawina freizugeben, sie nicht länger mit seiner Gabe zu erdrücken, ihr den Weg zu einer freien Wahl zu eröffnen. Der Eiselementar gibt sich auf Anwürfe der Helden, was er Dawina angetan hat, geradezu unschuldig. Ein besseres Leben in seinem Reich wollte er ihr bieten, aber sie konnte sich nicht entscheiden. Und so gab er ihr noch ein bißchen Zeit. Seine Gabe, die Macht über das Eis - der Barbegatzis -, war nur dafür da, ihr den Weg in sein Reich zu erleichtern. Und sich vor all dem Übel in ihrer Welt zu schützen. Wie hätte er denn ahnen können, daß das Mädchen so zerbrechlich ist, wo sie doch sonst eine so beeindruckende Willensstärke zeigte. Hin und her geht das seltsame Gespräch. Es stellt eine besondere Herausforderung für den SL dar, wie ein Wesen aus einer anderen Sphäre zu agieren und zu



VAETERGHE FROST

argumentieren. Schlußendlich sollte es den Helden gelingen, Väterchen Frost davon zu überzeugen, daß seine wohlmeinende Güte nicht zum Besten des Mädchens und aller derer, mit denen sie zusammentraf, gewesen sei. Ein langer, schwerer Seufzer entfährt ihm, als er schließlich zugibt „Nun gut, ihr habt wohl recht...“

Dawinas Tod:

Wie ausgespuckt platscht die Gruppe auf harten Steinboden. Mühsam sammeln sie sich, sie befinden sich in dem spärlich beleuchteten Gewölbe unter der Ordensburg. Zwei dick vermummte Ordensschwwestern laufen auf sie zu - die einzigen hier? Auch Dawina ist hier. „Ihr habt wohl recht“ summt die tiefe Stimme leise im wohligen Lachen verhallend, die Worte wiederholend, während der Eiskegel mit knisternden, knackenden Geräuschen zerfällt und schmilzt. Das Mädchen liegt da mit offenen, blauen Augen, wunderschön. Kalkweiß leuchtet ihre Haut, sie ist eiskalt und steif. Ein knubbeliger Eiskobold streichelt ihr durch das aufgehellte Haar und schaut mit großen verträumten Augen zu Euch herüber, alle Boshaftigkeit ist aus seinen Zügen gewichen. Mit einem Mal zeigt sich reifiger Atem. „Ich danke Euch!“ sagt Dawina sanft, als sie sich aufrichtet. „Ich kann ihm jetzt in sein Reich folgen. Nie mehr werde ich fühlen, keine Freud und kein Leid, und keine Wärme ist in mir, für die Ewigkeit. Denn aus Eis bin ich und seine Kreatur.“ Und augenzwinkernnd fügt sie hinzu: „Aber Anstand bring' ich dir noch bei, Väterchen Frost!“ Dann sinkt sie zurück. Sie ist tot. Sie hat sich entschieden.

Das Ende des Winters: (Meisterinformation)

Dawinas Leiden sind vorüber, der Barbegatzi ist gebannt. Und dennoch, wiewohl einmal mehr „alles gut ist“, mag sich ein

Quantchen Melancholie der Helden bemächtigen.

Lysira wird dafür sorgen, daß Dawina ein angemessenes Grab bekommt, hoch oben im Norden, im ewigen Eis. Doch wiewohl ihre derische Existenz ein Ende gefunden hat, ist ihre Geschichte noch lange nicht zu Ende ...

Die Helden werden feststellen, daß seit dem Tag, an dem sie in die Globule gesogen wurden, sechs Monde vergangen sind. Eine lange Zeit des Wachens für den Orden, so daß man das Tor nicht dauerhaft aufrecht halten konnte. Mehr als einmal wollte man in dieser langen Zeit den Eiskegel vernichten, doch Meister Eolan ahnte die Zeitdifferenz und entschied sich dagegen. Nun ist's Anfang Frühling, der mit frischem Duft und wärmen-der Sonne diesem langen Winter ein Ende setzt. Und den Helden einige Frostbeulen, sechs verschwundene Monde, eine durch die Zeit veränderte Welt, eine gewisse Anerkennung bei Magietheoretikern und die Freundschaft zu einem Mädchen aus Eis verschafft, die noch von sich Reden machen wird ...

Die überaus seltene Erkrankung des Magiers Dakorius wird übrigens dereinst als „Morbus Dakorius“ festgehalten werden. Und wir gehen selbstverständlich stillschweigend davon aus, daß die Helden Dakorius' Leihgabe ohne Umschweife zurückgegeben haben.

Epilog

Es war einmal im hohen Norden, wo das Eis niemals schmilzt. Dort im eisigen Gebirge lebte in einem glänzenden Palast eine schöne Frau, die ganz und gar aus Eis war. Und die Leute achteten und fürchteten sie, spinnen viele Geschichten um sie und gaben ihr viele Namen: Frostfee, Reifschönheit, Schneekönigin, Eisprinzessin ... Sie selbst aber nannte sich Dawina ...

Der Lohn der Mühlen

Gesamt: 150 AP, außerdem erhalten alle Helden einen Freiwurf auf Wildnisleben und Magiekunde.

Für überzeugendes Rollenspiel, gute Ideen, gutes Ausspielen der Bedrohlichkeit der Lage etc.: bis zu 50 weitere AP Wer sich Dawina gegenüber besonders einfühlsam gezeigt hat: 20 AP

Teilnahme an dem orkischen Ritual: 20 AP

Teilnahme an dem Exorzismus: 10 für einen Magus, 20 für einen Nichtmagus

Die Helden zeigen sich gegenüber dem Mädchen sehr grob: - 30 AP

Die Helden schmuggeln Dawina wider besseren Wissens nach Lowangen oder eine andere Ortschaft hinein: - 50AP

Die Helden töten Dawina: -50AP

