



Gerd Hupperich

Der Albenstern

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer beliebiger Grade



Inhaltsverzeichnis

Worum es geht	5
Der Ablauf des Abenteuers	6
Mikuzpedsch	8
Die Stallhöhlen	10
Das Dreigestirn der Winternacht	12
Die Entscheidung	14
Anhang	
Magischer Almanach	14
Bestiarium	15
Nichtspielerfiguren	16



Der Albenstern

„Kinder von Schwarzalben und Menschenfrauen sind nicht selten, aber mit wenigen Ausnahmen blüht ihnen dasselbe Sklavenlos wie ihren Müttern. Wenn sie bei ihren Müttern bleiben dürfen, entwickeln sie sich allerdings meist zu (zumindest körperlich) normalen Halbfelfen.“
(Das Bestiarium, 2003).

„Passend zur Jahreszeit kommt er mit seinem Eselskarren aus dem tiefen Süden heraufgeflogen, den großen Sack voller Früchte und Süßigkeiten, die einen Hauch des Sommers in die verschneiten Dörfer von Vesternesse, Moravod oder Waeland bringen: Nikelesch, der Freund aller Kinder“
(GILDENBRIEF 37)

Worum es geht

Anmerkung: Zeit und Ort ist ein kalter Winter in den Wäldern von Moravod. Der Spielleiter kann den Schauplatz leicht verlegen und die folgenden Eigennamen verändern. In Frage kommen auch Orte in Alba, Clanngadarn, Erainn, Fuardain, Ywerddon oder Waeland.

Die Hauptereignisse finden an einem Myrkdag (Neumondtag) in und bei dem moravischen Dorf Mikuzpedsch statt. Die Handlung beginnt einige Tage früher, wenn die Spielerfiguren einen magischen Stern sichten, der am Himmel entlangzieht und ihnen den Weg nach Mikuzpedsch weist. Der Stern bleibt über dem Dorf stehen und lässt einen Lichtstrahl auf den Eingang einer Höhle fallen, die die Einheimischen als Stall für ihre Pferde benutzen. Bei dem Zaubergestirn handelt es sich um einen Albenstern, den der Schwarzalb Dulgiri geschaffen hat. Der Albenstern ist Dulgiris spähes Auge am Himmel, durch welches er das Moravenmädchen Rasdenka verfolgt, die vor ihm flieht und nach Mikuzpedsch gelangt.

Dulgiri ist ein Priester des Yelekan, eines Chaosgotts der Dunklen Dreiheit, die von den Tegaren verehrt wird. Um seinem Gott in Ewigkeit zu Diensten sein zu können, hat er nach einem Weg gesucht, sein angesammeltes Wissen über die Möglichkeit seines leibhaftigen Todes hinaus zu erhalten, und Yelekan hat ihm einen Weg gewiesen. Wenn es ihm gelänge, ein Kind der Liebe zu zeugen mit einer der schwa-

chen Verachteten, wie die Schwarzalben die anderen Völker Midgards außer den Elfen und insbesondere die Menschen nennen, dann könnte er dieses Kind zu einem vollkommenen Werkzeug seines Willens formen. Unter seinem Einfluss würde es zu einem Prinz der Dämmerung werden, in dem ein Stückchen seiner eigenen Seele lebte. Sollte Dulgiri sterben, so würden seine Seele und sein alter Geist in dem Kind wiedergeboren werden wie in einem leeren Gefäß.

Dulgiri fand diese Menschenfrau, in der wahre Liebe zu ihm erblühte, in einem kleinen Dorf in Moravod. Die unschuldsvolle Rasdenka empfing den Schwarzalb hingebungsvoll. Als ihr Umgang bei ihrer Familie und ihren Nachbarn ruckbar wurde und Dulgiri sie im Stich ließ, nahm sie die Schande allein auf sich. Mit dem Sichtbarwerden der Schwangerschaft wurde Rasdenka verstoßen, und sie zog von Hof zu Hof, von Kate zu Kate. In dieser Zeit träumte sie von Dulgiri, der ihr befahl zu ihm zu kommen, aber sie spürte, dass etwas Dunkles ihren Geliebten umgab und eine unheimliche Macht auf das in ihrem Leib wachsende Kind Anspruch erhob. Sie gehorchte ihrem Traum daher nicht und ging immer weiter fort. Um die sich ihm entziehende Mutter seines Kindes aufzuspüren, erschuf Dulgiri den Albenstern am moravischen Himmel. Rasdenka lief immer weiter weg, so weit sie konnte, und versteckte sich wie eine Wildkatze, die ihre Jungen geheim zur Welt bringt. So wurde es Winter, als Rasdenka kurz vor der Niederkunft in die Nähe des einsamen Walddorfs Mikuzpedsch kam und von den Bewohnern aufgenommen wurde.

An einem Tag des Neumonds (Myrkdag) bringt Rasdenka ihren Sohn mit Hilfe der Dorfschamanin Podlascha zur Welt. Sie nennt ihn Iljuscha, bevor sie geschwächt ihren Geist aufgibt und zwischen Leben und Tod schwebt. Die Einheimischen kümmern sich um das Kind, wissen aber nicht, was sie nun tun sollen, als ein Besucher in das Dorf kommt: Nikolosch, der Freund aller Kinder, der im Winter Gaben aus dem warmen Süden Midgards bringt. Es ist kein anderer als der hurritische Telipinu-Priester Nikelesch - er erfasst das Schicksal von Iljuscha und Rasdenka. Als der Albenstern über Mikuzpedsch aufgeht, sucht Nikelesch mit Kind, Mutter sowie Podlascha und den Dorfbewohnern die schützenden Stallhöhlen der Pferdehirten auf. Er schützt die Höhlen mit seinen göttlichen Zaubern, um sie gegen die



dunkle Magie des Schwarzalben-Vaters zu verteidigen. In dieser mondlosen Nacht verwandelt Mikuzpedsch sich zu einem der normalen Welt entrückten Schauplatz, auf dem die Mächte von Licht und Finsternis sich begegnen.



Der Ablauf des Abenteuers

Als Einstieg in das Abenteuer können die Spielerfiguren an ihrem jeweiligen Aufenthaltsort das Erscheinen des **Albensterns** beobachten. Die Spielerfiguren befinden sich beispielsweise in der moravischen Stadt Slamohrad (s. das Abenteuer *Smaskrifter*), während eines Nachts im Winter ein auffälliger heller Stern am Himmel aufflammt. Das unbekannte Gestirn hat ein weißes Licht und zieht einen Schweif hinter sich her. Mit *Wahrnehmung* können sie erkennen, dass es viel tiefer am Himmel steht als die anderen Sterne. Der Albenstern bewegt sich nicht nur am Himmelszelt entlang, sondern wird heller und größer - er fällt herunter, bleibt aber einige hundert Meter über dem Erdboden stehen. Sein Licht übergießt die Dächer mit einem bleich-weißen Schein und er kreist in immer enger werdenden Bahnen über der Stadt. Er schickt dünne Lichtstrahlen nach unten, die wie Finger in Gassen und Fenster tasten. Dabei können die Spielerfiguren erkennen (**EW+2: Wahrnehmung**), dass der Stern einen mehrzackigen, kugelartigen Körper von der Größe eines Fasses hat. Die Zacken bewegen sich wie biegsame Äste oder Arme in alle Richtungen. Der Körper des Sterns ist von netzartigen dunklen Strängen umgeben. Der unbekannte Stern beendet seinen Flug über der Stadt nach etwa einer Stunde, steigt wieder in die Höhe und entfernt sich.

Nur sehr wenige Bewohner *Midgards* wissen, dass solch eine Himmelserscheinung Albenstern genannt wird (**EW-8: Zauberkunde**). Allein in alten Märgen wird von ihnen berichtet, wo sie als magische Boten fremdartiger Mächte gelten, die Glück und Unglück verheißten. Bei einem kritischen Erfolg besitzt ein Zauberkundiger das Wissen, dass ein Albenstern mit dem Volk der gefürchteten Schwarzalben in Verbindung steht.

Der Albenstern bewegt sich schnell, aber nicht zu schnell, so dass Abenteurer, die sich eilen oder reiten, ihm folgen könnten. Am Tage ist es kaum möglich, ihn zu sichten, aber nachts ist sein Licht durchaus bis zu 30 km weit zu sehen,

falls die Sicht nicht getrübt oder verstellt wird. Auch an einem dunkel bewölkten Tag ist der Albenstern auf einige Kilometer weit zu bemerken, da er unterhalb der Wolkendecke dahinzieht.

Schon vorher oder auf dem Weg, den der Albenstern weist, können die Spielerfiguren von **Rasdenkas Flucht** erfahren. Das fremde Mädchen hat sich vielleicht für einige Tage in der Stadt versteckt und im Wirtshaus als einfache Magd verdingt, die Wasser vom Brunnen holt und die Pferde versorgt. Von einem Tag auf den anderen ist sie kürzlich verschwunden. Dabei hat sie etwas zu Essen aus der Küche mitgenommen. Die Wirtsleute beschäftigt Rasdenka noch, nicht weil sie ärgerlich über „die Herumtreiberin“ wären, sondern weil sie besorgt sind. Das Mädchen ist ja hochschwanger und braucht Hilfe, aber sie wollte nicht einmal im Haus am Ofen schlafen, sondern nur im Stall bei den Pferden. Warum ist sie nur mitten im Winter weggegangen und wohin? Die Stadt hat sie verlassen, denn niemand hat sie mehr gesehen.

Der Zusammenhang zwischen Rasdenka und dem Albenstern ist natürlich eine vage Idee, die sich aber verfestigen kann, wenn die Spielerfiguren auf ihrem Weg weitere Anzeichen auf Rasdenka entdecken: Die Fußspur einer einsamen Wanderin im Schnee; der Bericht einer Bäuerin, die einer jungen Bettlerin Milch und Brot gab; ein Fallensteller, der seine Falle ausgenommen vorfand und der eine rasch fliehende Gestalt verfolgte, die ihm einen gezielten Schneeball in die Augen warf und ihm so entkam.

Wohin die Spielerfiguren auch kommen, fallen ihnen die Kinder auf, die gespannt Ausschau halten und die Wege beobachten. Erwartung und Sehnsucht liegen in der Luft. Sie freuen sich auf den Besuch des **Nikolosch** und das Erscheinen seines bunten Eselskarrens. Dieser freundliche Mann kommt mit Säcken voller Früchte und Süßigkeiten, die er unter den Kindern verteilt. Nikolosch versucht jedes Jahr wiederzukommen, aber nicht immer gelingt ihm das - manchmal schickt er Helfer, die die ersehnten Geschenke an seiner statt bringen, und mancherorts finden sich Stellvertreter, die seinem Beispiel folgen.

In Slamohrad und in vielen Dörfern spielen einige Erwachsene den Nikolosch, um den Kindern ein vergebliches Warten zu ersparen. Sie legen sich einen Mantel um, setzen sich eine Pelzmütze auf und nehmen einen großen Stab in die Hand, auf dessen Spitze ein gelber kleiner Holzvogel sitzt. Dann fahren sie mit einem von Gehilfen gezogenen Schlitten durch die Straßen und verschenken Schmalzbrötchen, Honigkuchen, Nüsse und Herbstäpfel. In diesem Jahr wird aber Nikolosch persönlich erwartet, und die Kinder fiebern ihm ungeduldig entgegen.

Wenn sie der Himmelsbahn des Albensterns folgen, erreichen die Spielerfiguren **Mikuzpedsch** und finden ein ver-



schneites, menschenleeres Dorf vor. Der Stern steht über dem Ort und taucht die Landschaft in ein bleiches Licht. Die Spielerfiguren können sich in dem verlassenen Dorf umsehen und dabei Hinweise auf den Verbleib der Bewohner entdecken. Mikuzpedsch wird von Dulgiris Vorboten, einigen Sangiliaks, heimgesucht, die die Spielerfiguren angreifen können. Schließlich schickt der Albenstern einen Suchstrahl zur Erde, der auf eine Höhle in der Nähe von Mikuzpedsch zeigt. Der Stern hat sein Ziel, Iljuscha und Rasdenka, gefunden und Dulgiri wird ungefähr zur Mitte der Nacht erscheinen, um seinen Sohn zu fordern.

Wenn die Gefährten vor dem Schwarzalben ankommen, können sie die **Stallhöhlen** erforschen. Um hinter ihr Geheimnis zu kommen, müssen sie die Schutzzauber von Nikelesch überwinden. Wenn ihnen das gelingt, erfahren sie, »*worum es geht*« und was der Albenstern bedeutet. Die Spielerfiguren können sich den Menschen zur Verteidigung der Höhlen anschließen. Je nachdem, ob sie schnell oder langsam vorangekommen sind, haben sie mehr oder weniger Stunden, in denen sie die Verteidiger kennen lernen und sich Maßnahmen überlegen können. Die Dorfschamanin **Podlascha** vertritt die Mikuzpedscher und arbeitet mit den Spielerfiguren zusammen. **Nikelesch** schont seine Kräfte, die er noch gegen den Angriff des Meisters des Albensterns (Dulgiri) glaubt zu brauchen, womit er richtig liegt.

Nikelesch kann Rasdenka noch eine Weile am Leben erhalten, aber es gelingt ihm nicht, sie von der Schwelle des Todes fortzureißen. Dies kann eine Spielerfigur mit dem Zauber *Allheilung* (Zauberduell gegen Zaubern+20) vollbringen. Auch *Die Klänge der Genesung* sind geeignet, aber die Entfaltung ihrer heilsamen Kräfte dauert zu lange, um innerhalb der kurzen Zeit eine Rolle zu spielen. Mit einem **EW-4:Heilkunde** kann eine Spielerfigur herausfinden, mit welchen **Arzneien** und **Hilfsmitteln** sie Rasdenka helfen kann. Bei einem **Erfolg** kann sie das Mädchen richtig behandeln. Für jeden Behandlungstag würfelt der Spielleiter verdeckt einen EW:Heilkunde. Gelingt der Wurf, ist Rasdenka über den Berg und erholt sich. Ohne diese Maßnahmen hat sie nach einer Frist von einigen Tagen eine Chance von 20%, dass sie aus eigener Kraft gesundet.

Dulgiri benutzt den Albenstern wie ein magisches *Tor* (s. *Das Arkanum - Ergänzungen*) und kommt etwa um **Mitternacht** vor dem Höhleneingang an. Mit spezieller Magie kann er seinen Geist unsichtbar in die Höhle aussenden und vom Körper eines beliebigen Dorfbewohners flüchtig Besitz ergreifen, um aus dessen Mund seine Forderung nach Übergabe von Iljuscha zu überbringen. Wenn er eine abschlägige Antwort erhält, kündigt er *Das Dreigestirn der Winternacht* an. Dann bezieht er draußen in der Nähe ein Versteck und schickt drei dämonische Wesenheiten, die **Nottreiber**, die

Schauplätze

MIKUZPEDSCH - ein Dorf irgendwo in den moravischen Wäldern

Die Stallhöhlen bei Mikuzpedsch

Figuren

RASDENKA - moravisches Mädchen

DULGIRI - Schwarzalb und Jünger dunkler Mächte

ILJUSCHA - Rasdenkas und Dulgiris neugeborener Sohn

NIKOLOSCH (NIKELESCH) - der Freund aller Kinder

PODLASCHA - Schamanin

Bewohner von Mikuzpedsch

Zeit

Ein beliebiger Wintermond

Myrkdag (Neumond): Rasdenka gebiert Iljuscha und der Albenstern steht über Mikuzpedsch

Vorher: Die Abenteurer erblicken den Albenstern

Erfahrungspunkte

60 EP je Person für das Bestehen des Abenteuers

Zusätzliche nach Entscheidung des Spielleiters

Kälte, Hunger und Finsternis verkörpern und den Widerstand der Verteidiger brechen sollen. Mit göttlichem Beistand kann Nikelesch diese Gegner bekämpfen, aber es kommt auch auf die Hilfe der Spielerfiguren an, da es wichtig ist, dass die Menschen von Mikuzpedsch ihren Kampfgeist behalten und nicht aufgeben. Im Zweifelsfall tritt Dulgiri den Rückzug an, bevor es für ihn zu gefährlich wird, und verlässt den Schauplatz seines Misserfolgs wieder durch den Albenstern. Dies gilt auch, wenn ihm die Zeit davonläuft, da die Wirkungsdauer des Albensterns etwa **1 Stunde vor Sonnenaufgang** abläuft. Wenn Dulgiri nicht die Rückzugsmöglichkeit mit Hilfe seines Sterns verlieren will, muss er daher die Rückreise antreten - mit oder ohne Iljuscha.

Wenn Dulgiri erscheint, bevor die Spielerfiguren die Höhlen betreten und wissen, »*worum es geht*«, kann der Schwarzalb ihnen in einer Maske vor die Augen treten. Er benutzt dafür den Zauberspruch *Blendwerk* und *verstellt* sich. Dulgiri wählt am liebsten die Rolle als vertrauenswürdige **Elfendruidin** und nennt sich **Gilgiriol**. Mit *Verstellen* täuscht er eine weibliche, besorgte Stimme vor, um die Spielerfiguren davon zu überzeugen, dass sie ihm helfen müssen. Gilgiriol erzählt, dass die Elfen in den moravischen Wäldern den Zauberstern geschaffen hätten, um einen Elfenprinzen wiederzufin-



den. Die Menschin Rasdenka hätte den Sohn des Elfenfürsten Sinfindras empfangen. Der Fürst und die Menschin seien sich in den Wäldern begegnet und Sinfindras Herz hätte sich der Sterblichen zugewandt. Doch Lasselaire, die Mutter des Fürsten, war immer gegen die Verbindung. Geschickt und heimlich hätte sie Rasdenka Zweifel und Schuldgefühle eingesprochen, bis die verunsicherte Frau davonlief. Seitdem hätte Sinfindras verzweifelt das Land nach Rasdenka durchsucht, aber ohne Erfolg. Die hohen Druiden der Elfen hätten sich zu Beginn des Winters erbarmt und den Elfenstern am Himmel aufgehen lassen, der die Geburt von Sinfindras Sohn verkündigen und anzeigen sollte. Lasselaire hätte aber nicht aufgehört, dem Fürsten Hindernisse in den Weg zu legen, und so sei es ihr gelungen, ihren Sohn jetzt von diesem Ort fernzuhalten. Gilgiriol fürchtet sehr, dass die listenreiche Lasselaire ihre Zauberkraft benutzt um das unschuldige Kind verschwinden zu lassen. (Natürlich könnte Dulgiri auch eine andere Maskerade und Lüge benutzen.)

Mikuzpedsch

Das Dorf

Das Dorf Mikuzpedsch liegt zwischen den Ausläufern einer kurzen Bergkette, die Olowlacki genannt, Wäldern und Seen. Die Bewohner sind als Züchter von **moravischen Kaltblütern** bekannt, einer kräftigen Pferderasse, die als arbeitswillige Tiere überall geschätzt werden. Die Pferde von Mikuzpedsch werden besonders zum Ziehen von Schlittenwagen eingesetzt, da sie sich auch durch tiefen Schnee gern bewegen und ein schwarz-braunes krauses Fell haben, das sie vor der Winterluft gut schützt. Außerdem sind die Mikuzpedscher gute Schlittenbauer, die die Wagen aus dem Holz der Wälder machen und mit typischen Schnitzereien verzieren. Sie verkaufen ihre **Bretterkaleschkas** an fahrende Händler und Adlige, die diese stabilen und geräumigen Wagenschlitten zu schätzen wissen.

Die **Häuser** von Mikuzpedsch sind geräumige Hütten, die in breitem Abstand mit gesägten Fichtenbrettern umzäunt sind. Die Hütten stehen weit auseinander. Die Eingangstore in den Bretterzäunen sind abgehobelte und beschnitzte Baumstämme, die in die Erde gerammt und mit einem auskragenden Dach aus Rinde und Zweigen verbunden sind. Von diesem Dach hängt an einem Strick ein Viereck aus Holz oder Blech herab, das angeschlagen wird, wenn ein Gast auf sich aufmerksam machen will. Zum Schließen werden in die Torpfosten von innen dicke Holzläden eingesetzt, die mit Zapfen in die Stämme eingelassen werden. Der umzäunte Bereich umgibt neben den Hütten Brunnen, Teiche, Holzschuppen und Ställe für Hühner und Enten. Ein großer Teil in den Hütten

entfällt auf Ställe für die Pferde und Ziegen. In den Dachgiebeln stecken herausragende ausgediente Pferdepeitschen, die aus der Entfernung an dünne Fühler erinnern. Über den Hauseingängen hängen alte Pferdeschädel, die Schutz und Fruchtbarkeit in den Hütten erhalten sollen.

Die Spielerfiguren finden das Dorf an einem späten dämmerigen **Myrkdag** (Tag des Neumonds). Es breitet sich still und verlassen, tief verschneit vor ihnen aus, und seit etwa einer Stunde fällt leichter Schnee. Der Albenstern steht genau über Mikuzpedsch und ist auch tagsüber zu erkennen, da er jetzt größer wirkt und offenbar deutlich niedriger über der Erde schwebt (aber immer noch mehr als **berghoch**). In der Dunkelheit leuchtet er blass, wie ein kleiner Bruder des Monds, und der Schnee liegt in seinem Widerschein wie harter hingegossener Marmor da, über den die klar ausgeschnittenen Schatten der Dächer, der Zäune und der kahlen Äste der Obstbäume wie gezackte Linien laufen.

Die Häuser

Alle Häuser sind verlassen; die Türen sind nicht verschlossen, da sie nur von innen verriegelt werden können. Auch die Tiere in den Ställen sind verschwunden. Aus den Hütten ist die Wärme aber noch nicht völlig gewichen, da die Einwohner das Dorf noch nicht lange vor der Ankunft der Spielerfiguren geräumt haben. Auch die Asche oder das Holz in den Feuerstellen ist noch nicht ganz erkaltet oder glimmt noch. Die Dorfbewohner haben nur das Nötigste für die Dauer einer Nacht in den Stallhöhlen mitgenommen, in erster Linie ihren lebendigen Besitz. Daher enthalten ihre Behausungen noch den zurückgelassenen Hausrat und Wintervorräte. In allen Hütten hängt prächtig geschmücktes Lederzaumzeug in verschiedenen Farben an den Wänden, das für unterschiedliche Arbeiten und Einsätze mit den Pferden benutzt wird. Die Wände sind auch mit Halterungen für Pferdepeitschen in unterschiedlichen Längen und Stärken sowie Waffen ausgestattet. Viele Halterungen sind jedoch leer.

Die Spuren der Menschen und ihrer Tiere fallen nicht ins Auge, da die Letzten am Schluss sie im Schnee verwischt haben und der neue Schneefall sie zusätzlich verdeckt. Wenn einem Suchenden ein **EW-6:Spurensuche** gelingt, vermag er eine Fährte aus zahlreichen Mulden ausfindig zu machen, die sich von den Hütten in Richtung der Olowlacki entfernen. Mit einem weiteren **EW-2:Spurensuche** kann er herausfinden, dass eine große Anzahl von Personen und Pferden zu Fuß und mit Schlitten weggegangen ist. Das Verfolgen der Fährte bis zu ihrem Ende ist möglich, wenn dem Spurenleser bei neu entstandenen Schneeverwehungen, die den Weg blockieren, zwei weitere **EW-6:Spurensuche** glücken.



Ereignisse

Die Spielerfiguren können sich im Dorf umsehen und dabei folgende Entdeckungen machen (in dieser Reihenfolge):

1. Ganz so verlassen ist das Dorf doch nicht: Der **Domovoj Priputki**n, der Hausgeist von Mikuzpedsch, ist noch da und betrachtet sich als der Verteidiger des Dorfs. Er versucht die Abenteurer, in denen er Eindringlinge sieht, mit seinen Zauberkünsten in die Flucht zu schlagen. Er ist jähzornig, kann aber mit Zurückhaltung und Gelassenheit besänftigt werden. Priputki kann den Spielerfiguren, wenn es ihm gefällt oder es zu einer offenen Begegnung kommt, natürlich mitteilen, dass an eben diesem Tag eine Fremde (Rasdenka) in Mikuzpedsch ein Kind geboren hat und später der Mann namens Nikolosch mit seinem Eselskarren angekommen ist. Alle Dorfbewohner haben, nicht lange vor dem Erscheinen der Abenteurer, ihre Häuser verlassen, um sich zu den Stallhöhlen in den Olowlacki zu begeben.

Priputki (Naturgeist, Grad 8)

29 LP, 25 AP - OR - St 40, Gw 60, In 60, B 24

Angriff: Knüppel+9 (1W6-1 - meist mit *Macht über Unbelebtes*); Raufen+5 (1W6-4) - ABWEHR+14, RESISTENZ+15/15

Bes.: empfindlich gegen Kaltes Eisen (Verlust der Zauberkünste)

»**Zaubern+17:**« *Auffrischen, Feenfluch, Flicker, Macht über Unbelebtes, Segnen, Unsichtbarkeit, Verfluchen, Vermehren, Verschmutzen, Vision*

Moravische Hausgeister sind magische Wesen und eine besondere Form der Naturgeister aus der Anderswelt. Sie leben in enger Gemeinschaft mit den Menschen, bleiben im Normalfall aber unsichtbar. Sichtbar erscheint Priputki als etwa 1 m große Gestalt, die vollständig in einem weiten weißen Mantel versinkt; auch über dem Kopf ist ein weißes Tuch gebunden und nur ein schmaler Streifen um die roten Augen bleibt frei. Der Anblick ist durchaus angetan, um sich zu erschrecken. Unter Mantel und Tuch ist der streitbare Kerl einem Menschen ähnlich, der eine graue Haut besitzt und mit zottigem dunklem Fell bewachsen ist.

2. In einer Werkstattstube, in der die Bestandteile der Bretterkalessen angefertigt werden, steht vorgerückt in der Mitte ein roher **Sarg** aus Fichtenholz auf zwei Holzschemeln. Ein flacher, offenbar in jüngster Zeit angepasster Deckel verschließt den Sarg. In den Rändern des Deckels befinden sich ganz frisch gebohrte Löcher, unter denen auf dem Boden noch die Holzlocken liegen. In die Löcher wurden lose Fichtenholzzapfen zum Anschlagen des Deckels gesteckt. Der Sarg ist leer, das Innere ist mit einer dünnen Schicht Hobelspäne ausgelegt. Auf den Spänen liegen drei Stücke Hanfseil.

Bevor Nikelesch ankam und die Sache in die Hand nahm, bereiteten einige der Dörfler schon einen Sarg für Rasdenka vor, die ihren Sohn zur Welt gebracht und dann dem Tode nahe das Bewusstsein verloren hat. Die Seile legten sie zum Fesseln der Gestorbenen in den Sarg und sie machten die Zapflöcher, um den Deckel fest anbringen zu können. Diese Vorsichtsmaßnahmen sollen dazu dienen, dass die Leiche nicht als Vampir oder Wiedergänger aufstehen kann - eine Gefahr, die nach Meinung der Mikuzpedscher bei einer im Kindbett verstorbenen Mutter gegeben ist.

3. Die Spielerfiguren bemerken **Lichtschein** oder sogar Flammen und Rauch in einer Hütte. Das im Ofen oder Kamin nicht ordentlich gelöschte Feuer wird angefacht, als sie die Tür öffnen oder der Wind einen lockeren Fensterladen aufsprengt. Die Funken fallen auf einen Schafswollteppich, der gegen die Kälte auf dem Fußboden liegt. Der Teppich brennt 6 Runden lang und verursacht bei ungeschützter Berührung 1W6 schweren Schaden. Wenn er ungehindert 6 Runden lang brennt, greifen die Flammen auf das Holz des Bodens und des Tisches über, bis nach kurzer Zeit die ganze Hütte in Brand steht.

4. Überraschend lösen sich aus der Dunkelheit bis zu 10 große geflügelte Kreaturen (wenigstens so viele wie Spielerfiguren sind) und greifen die Abenteurer aus dem Flug an. Es sind **Sangiliaks**. Diese Vampirfledermäuse können durch einen Kamin, eine geöffnete Tür oder einfach aus dem Schatten der Dächer kommen.

Sangiliak (Fledermaus, Grad 1)

4 LP, 6 AP - OR - St 10, Gw 90, In t40, B 2/48

Angriff: Biss+7 (1W6-2, nach schwerem Treffer 1 LP pro Runde); Raufen+5 (1W3-2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+16/16

Bes.: Ultraschallsonar; Gegner erhalten -2 auf ihre EW:Angriff; erleiden -1 auf Erfolgs- und Widerstandswürfe bei hellem Mondlicht, -2 bei Tageslicht; nur mit magischen Waffen zu verletzen

5. Am Himmel flattern Scharen von Sangiliaks hin und her. Der **Albenstern** beginnt zu pulsieren und sein Licht wird immer schwächer, so dass die abendliche Dunkelheit über Mikuzpedsch weiter zunimmt. Dann sendet der Stern einen weißen Suchstrahl aus, der auf die Bergausläufer in einiger Entfernung von dem Dorf fällt. Die Sangiliaks folgen dem Strahl.

Dulgiri stellt fest, dass sein Albenstern Rasdenka und Iljuscha gefunden hat und wo sie sich aufhalten. Gegen Mitternacht lässt der Schwarzalb den Albenstern in der Nähe der Stallhöhlen zur Erde sinken und nutzt ihn als magisches Tor, um den Schauplatz zu betreten.



Die Stallhöhlen

In den Ausläufern der Olowlacki gibt es zahlreiche Hohlräume, die von Tieren und Menschen genutzt werden. In der warmen Jahreszeit gehen die Bewohner von Mikuzpedsch weit hinaus, um in der rauen Wildnis ihre Pferde aufzuziehen und mit ihrer Hilfe von den Höhen der Berge die kräftigsten Baumstämme zu holen. Von alters her verwenden sie bestimmte Höhlen, die trocken sind und Trinkwasser bieten, als Pferdeställe, aber auch als Schutzräume in unsicheren Zeiten.

In die Mikuzpedsch am nächsten liegende Höhle haben sich die Dorfbewohner zusammen mit Nikelesch, Rasdenka und Iljuscha begeben, um sich hier besser gegen die Angriffe der dunklen Macht des Schwarzalben-Vaters verteidigen zu können. Der Strahl des Albensterns ist genau auf den Höhleneingang gerichtet.

1: Höhleneingang

Der etwa 5 m breite und 2,20 m hohe Eingang zur Höhle liegt im Licht des Albensterns. Nach hinten verengt sich die Höhle leicht und endet an einer geraden, weißen Wand, die von Höhlenwand zu Höhlenwand und bis zur 2,50 m hohen Höhlendecke reicht. Auf den ersten Blick scheint die künstliche Wand aus Eis zu sein, aber sie besteht völlig aus dicken Zuckerkristallen (Kandis) und ist 50 cm dick. Die Kandiswand hat eine göttliche Aura, ist nicht durchscheinend, verhält sich aber ähnlich wie eine magische Eiswand (s. *Arknum*). Hinter dem Wandhindernis teilt die Höhle sich in zwei Gänge auf.

Die Spielerfiguren können die durch ein Wunder entstandene Kandiswand auch mit Hilfe von *Bannen von Zauberwerk* verschwinden lassen. Dazu müssen sie Nikelesch im Zauberduell besiegen. Mit einer *Feuerwand* kann die Kandiswand zum Schmelzen gebracht werden (kein Zauberduell nötig).

Im Höhleneingang halten sich bis zu 10 Sangiliaks auf, die die Spielerfiguren angreifen.

Sangiliak (Fledermaus, Grad 1)

4 LP, 6 AP - OR - St 10, Gw 90, In t40, B 2/48

Angriff: Biss+7 (1W6–2, nach schwerem Treffer 1 LP pro Runde); Raufen+5 (1W3–2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+16/16

Bes.: Ultraschallsonar; Gegner erhalten –2 auf ihre EW:Angriff; erleiden –1 auf Erfolgs- und Widerstandswürfe bei hellem Mondlicht, –2 bei Tageslicht; nur mit magischen Waffen zu verletzen

2: Pferdestall

Wenn man sich dieser Stelle nähert, nimmt der Geruch von Pferdemist zu. Einer der Durchgänge weitet sich zu einem Raum mit rissigem Untergrund, der mit trockenem Ahornlaub ausgestreut ist, und einer fast 4 m hohen spitzen Decke. Hier stehen im Dunkeln zwölf schwere Kaltblüter und vier Jungtiere, die nervös schnauben und mit den Ohren zucken, sowie zwei braune Esel, die gelassen kauen und gutmütig iahen. Die Tiere sind an Eisenringen angebunden, die in die Steinwände getrieben wurden.

Im Stall stehen zudem drei Bretterkaleschkas (2a), deren Kufen noch feucht und schneelig sind, und ein auffälliger bunt angemalter, zweirädriger Karren.

Zwei Dorfbewohner aus Mikuzpedsch halten sich bei den Pferden im Stall auf, ziehen sich aber rechtzeitig vor den Spielerfiguren zurück. Die Esel und der bunte Karren gehören zu Nikelesch.

Schweres Pferd (Pferd, Grad 3)

12 LP, 20 AP - TR - St 90, Gw 55, In t50, B 36

Angriff: Hufschlag+8 (1W6); Raufen+8 (1W6–1) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13

Die erwachsenen Kaltblüter sind aufgeregt und können durch unbeachtete Bewegungen oder laute Geräusche gereizt werden.

3: Die lachenden Männer

Die Höhle wird hier zu einer langen Halle, von deren Decke schöne Tropfsteingebilde herunterhängen. Der Boden ist uneben und steigt nach hinten leicht an. Die Halle wird von einem glucksenden Lachen erfüllt, das lauter wird. Die Dunkelheit wird plötzlich von knatternden Lichtschlangen erhellt, die durch die Halle schießen. Die Spielerfiguren sehen sich 2-4 kleinwüchsigen Kerlen mit rotbrauner Haut gegenüber, die einen dünnen goldfarbenen Lendenschurz, Bastsandalen, bronzene Armreifen und gelbe Halsketten tragen. Sie haben runzlige vergnügte Gesichter mit dicken Backen und lustig funkelnden Augen. Sie haben schneeweiße Haare, in dem sie Kränze aus Weinlaub tragen, und schneeweiße kurze Bärte. In ihren Fäusten halten sie Kampfstäbe aus duftendem Sandelholz. Diese Gestalten sind die *Uffu*, übernatürliche Helfer des hurritischen Kindergottes Telipinu, die Nikelesch zur Hilfe geeilt sind. Die Uffu haben den Auftrag, den weiteren Weg in die Höhle gegen jedermann zu verteidigen. Wenn die Spielerfiguren ihnen Zeichen geben, dass sie Humor haben und es gut meinen (beispielsweise durch den Beweis einer Wundertat eines Beschützer-Priesters), könnten sie die