

MIDGARD

Der Albenstern



Abenteurer



Impressum

Herausgeber und Verlag: Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2014 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg
1. Auflage

Autor: Gerd Hupperich
Lektorat: Jürgen E. Franke
Titelbild: Folko Streese, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Lageplan: Ulf Lehmann



Gerd Hupperich

Der Albenstern

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer beliebiger Grade



Inhaltsverzeichnis

Gerd Hupperich

Der Albenstern

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
Handout	18



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 Halbfelken.“
(*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 späherendes 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 Märchen wird von ihnen berichtet, wo sie als magische Boten fremdartiger Mächte gelten, die Glück und Unglück verheißen. 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 beschäftigen 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 Abenteurers
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 Elfenprinz 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 Zauberkünften 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 Zauberkünfte)

»**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 Bretterkaleschkas 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. *Arkanum*). 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 schneeig 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 weiten 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



Köpfe zusammenstecken und eine Ausnahme machen. Sie verstehen nur die Sprache Hurritisch.

Uffu (Götterbote, Grad 13)

* LP, 30 AP - OR - St 80, Gw 60, In 50, B 18

Angriff: Kampfstab+10 (1W6+3); Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+14, RESISTENZ+16/16

»**Zaubern**+16:« *Ausrutschen, Lachanfall, Schrumpfen*

4: Gezwitscher

An diesen Stellen ist in den Gängen das Tschilpen eines Vogels zu vernehmen, das aus Richtung (5) kommt.

5: Der große Sonnensänger

In diesem Teil der Höhle hält sich der Urheber des Gezwitschers auf: ein goldgefiederter **Sonnensänger**, ein Singvogel aus Urruti, allerdings so groß wie ein Mensch. Auch bei ihm

handelt es sich um einen göttlichen Helfer Telipinus. Der große Vogel rennt mit schlagenden Flügeln auf die Spielerfiguren zu.

Großer Sonnensänger (Götterbote, Grad 8)

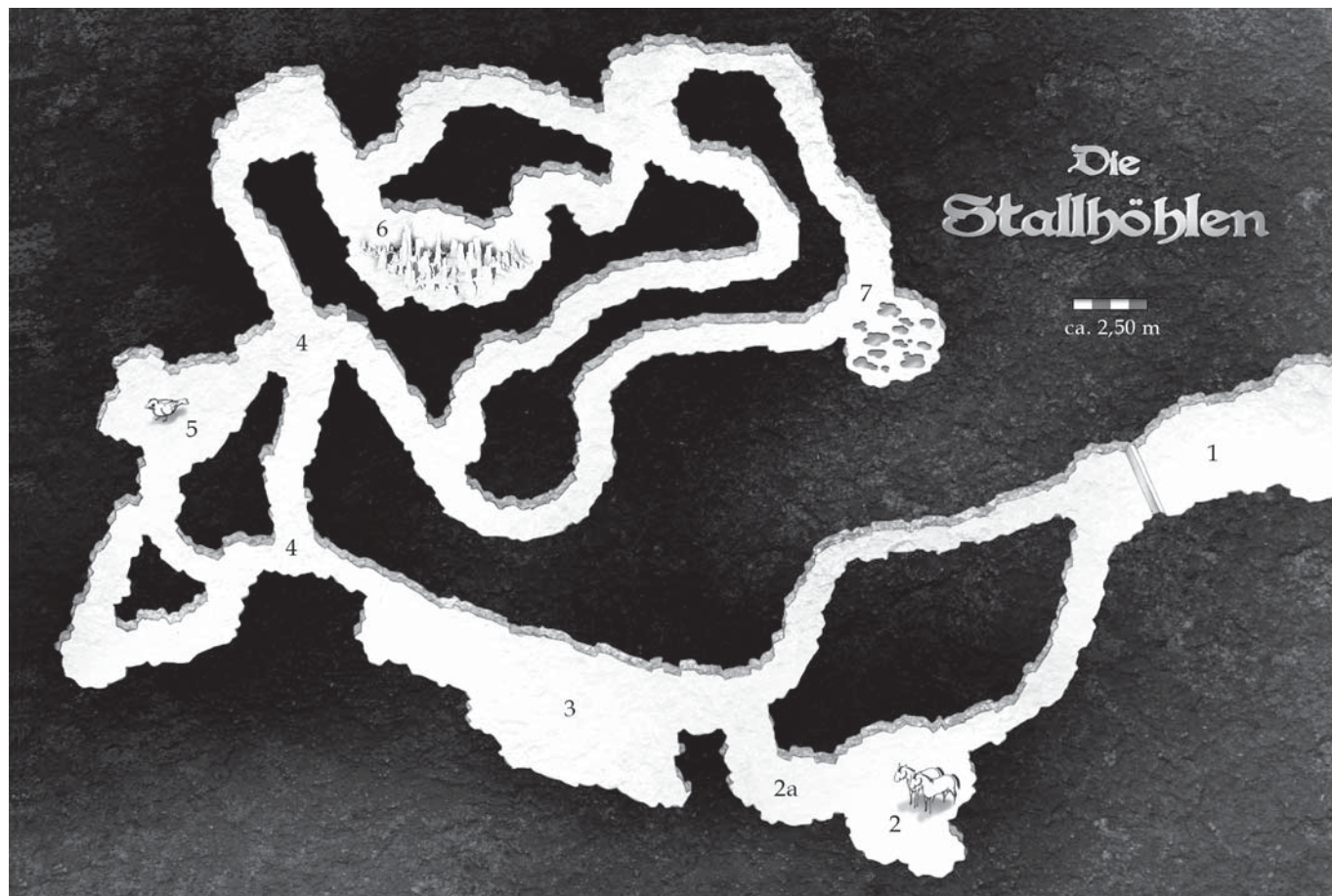
* LP, 25 AP - TR - St 70, Gw 70, In t60, B 18

Angriff: Schnabel+9 (1W6); Raufen+7 (1W6-3) - ABWEHR+14, RESISTENZ+13/15

Bes.: wird vom Boden *Midgards* vertrieben, wenn ihm alle Ausdauerpunkte geraubt werden; immun gegen Gift und Krankheiten und ähnlich wirkende Zauber sowie gegen schwache Illusionszauber wie *Angst*, *Beeinflussen* und *Macht über die Sinne*; kann auch Wesen bekämpfen, die sonst nur durch magische Waffen verletzt werden können

6: Lager

Bevor die Spielerfiguren sich dem Hauptlager bei (6) nähern, können sie kurz das Echo eines schreienden Säuglings hören. Die genaue Ortung der Geräuschquelle gelingt jedoch nicht automatisch (**EW+4:Wahrnehmung**). Die Menschen





aus Mikuzpedsch haben sich mit Nikelesch, Rasdenka und Iljuscha in die hinteren Teile der Höhle zurückgezogen. Mutig stellen sich mehrere bewaffnete Mikuzpedscher den Spielerfiguren entgegen. Ein Teil der Dörfler versucht, ihnen in den Rücken zu schleichen und sie mit ihren Bögen in Schach zu halten.

Wehrbereite Dörfler von Mikuzpedsch (Grad 1)

14 LP, 8 AP - TR/LR - St 60, Gw 60, In 50, B 24

Angriff: Handaxt+7 (1W6+1) oder Keule+7 (1W6) oder Bogen+7 (1W6), Messer+5 (1W6-1), kleiner Schild+1; Raufen+6 (1W6-3)

- ABWEHR+11, RESISTENZ+11/12

Reiten+12, Schleichen+8, Tarnen+8

Das **Hauptlager** befindet sich in einem hohen Raum mit Tropfsteinsäulen, zwischen denen Decken und Tücher aufgehängt worden sind. Der Untergrund ist mit Strohsäcken, Fellen und Schafswollteppichen ausgelegt. Der Höhlenraum erhält frische Luft durch natürliche Löcher im Gestein, die fließendes Wasser einst geschaffen hat. Hier halten sich die Mütter, die Alten und die Kinder auf und wärmen sich gegenseitig. Dazu gehört auch **Podlascha**, die eine leise Melodie auf ihrer Balalaika zupft. **Iljuscha** liegt in einer Holzwiege und plärrt. **Rasdenka** ruht halb angelehnt mit geschlossenen Augen an einer Tropfsteinsäule und ist in eine dicke Decke gehüllt. Sie ist sehr blass und atmet kaum. **Nikelesch** erwacht aus einer Meditation, erhebt sich und nimmt Iljuscha aus der Wiege, um ihn der bewusstlosen Rasdenka an die Brust zu legen. Er vollführt mit seinen Fingern Striche auf Rasdenkas Stirn und Kopf und Iljuscha trinkt.

7: Wasserstelle

Nähern die Spielerfiguren sich diesem Teil der Höhle, werden die Geräusche von fallenden Wassertropfen vernehmlich. Der Gang führt schließlich an einer runden Nische vorbei, in der von zahlreichen Steinzapfen Wasser herabtröpfelt. Der glatte Boden bildet mehrere große schüsselartige Vertiefungen, in der sich das saubere Wasser sammelt. Die Luft ist frisch und feucht.

Die Dorfbewohner benötigen die Höhle um sich mit Trinkwasser zu versorgen.



Das Dreigestirn der Winternacht

Dulgiri kann die **Nottreiber** herbeirufen, höhere Dämonen aus dem Umkreis des dunklen Gottes Yelekan, welche verschiedene Plagen verkörpern und die auf *Midgard* in beliebigen Gestalten umgehen können. Der Schwarzalb schickt nacheinander **Kälte**, **Hunger** und **Finsternis**; jede Heimsuchung hält etwa 1 Stunde lang an.

Nottreiber (Höherer Dämon, Grad 5)

* LP, 20 AP - OR - St 30, Gw 110, In 50, B variabel

Angriff: Berührung+9 (1W6-5 & *Kraft entziehen*); Raufen+7 (1W6-5) - ABWEHR+17, RESISTENZ+18/18

»Zaubern+15«: *Kraft entziehen*, *Versetzen* (sich selbst)

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; wird vom Boden *Midgards* vertrieben, wenn ihm alle Ausdauerpunkte geraubt werden; immun gegen Gift und Krankheiten und ähnlich wirkende Zauber; immun gegen schwache Illusionszauber wie *Angst*, *Beeinflussen* und *Macht über die Sinne*; immun gegen *Macht über Leben*, *Lähmung*, *Schlaf*, *Schlummer*, *Verdorren*, *Vereisen*, *Versteinern* und *Zauberschlaf*

Kälte: Es wird sehr, sehr kalt in der Höhle, in der Luft bilden sich kleine Eiskristalle und schweben herunter. Dieser Nottreiber erscheint als blaugefrorenes Mädchen mit nackten Füßen. Der Dämon versetzt sich in die Höhle und verbirgt sich zunächst unbemerkt zwischen den Menschen (EW:Tarnen+8). Wird er entdeckt, versucht er zu entkommen und sich irgendwo in der Höhle zu verstecken. Solange er sich in der Höhle aufhält, verbreitet seine Anwesenheit unmenschliche Kälte.

Die unnatürliche Kälte setzt allen Lebewesen in der Höhle ähnlich wie der Zauber *Auskühlen* zu (ausgenommen Iljuscha). Die Spielerfiguren und wichtige Nichtspielerfiguren (Nikelesch und Podlascha) wehren sich dagegen nicht mit einem Resistenzwurf, sondern mit einem **PW:Ko/2**. Eine Spielerfigur mit der Fertigkeit *Überleben im Gebirge* ist besser gegen große Kälte abgehärtet und darf vor dem Prüfwurf einen Erfolgswurf machen. Für jedes Drittel der Dorfbewohner (durchschnittliche Konstitution 50) führt der Spielleiter einen einzigen Prüfwurf durch: bei Misserfolg ist dieses Drittel (etwa 15-20 Personen) betroffen. Das Fehlschlagen von Erfolgswurf/Prüfwurf bedeutet, dass das Kälteopfer 2 AP pro Runde verliert. Ist nach 12 Runden noch ein Rest an Ausdauer vorhanden, muss es keine weiteren Nachteile befürchten. Hat das Opfer aber 0 AP (was bei den Mikuzpedschern der Fall ist), setzt sich die Auskühlung fort, und es verliert sofort und dann noch 30 min lang alle zwei Minuten 1 LP, insgesamt also 16 LP. Sinken die LP unter 0, stirbt das Opfer am Kältetod. Es ist möglich den AP- und LP-Verlusten



mit *Handauflegen*, *Heilen von Wunden*, Krafttränken usw. entgegenzuwirken. Im Unterschied zu *Auskühlen* können die Spielerfiguren mit *Bannen von Kälte* und anderer die Umgebung erwärmender Magie die Kälte ebenfalls bekämpfen.

Nikelesch kann Telipinu um ein **Großes Wunder** bitten und dazu eine seiner Wundernüsse knacken. Wenn der Kindergott hilft, lässt er mehrere friedliche Bienenschwärme entstehen, die sich auf jeden, der sich im Hauptlager befindet, setzen. Die summenden Bienenleiber formen einen dichten wärmenden Mantel. Die Bienen stechen nicht, können aber Tropfen aus blaugrünem Elfenfeuer aus ihren Stacheln abschießen, wenn man nach ihnen schlägt oder sie ärgert. Diese Angriffe wirken zusammen wie der Zauber *Feuerbienen*.

Hunger: Dieser Nottreiber wählt die Gestalt eines sehr mageren Jungen, dessen Rippen man zählen kann. Der Dämon versetzt sich in die Höhle und versteckt sich bei der Wasserstelle (7). Seine Anwesenheit löst einen grimmigen Hunger aus.

Der unnatürliche Hunger beruht darauf, dass alle Lebewesen die Energie aus der Nahrung viel schneller verbrennen und daher nicht satt werden. Mit einem **PW:Ko** kann der Körper der Spielerfiguren (und auch der von Nikelesch und Podlascha) Kraftreserven nutzen; für die Dorfbewohner wird wieder für jedes Drittel ein einziger Prüfwurf gemacht. Eine Spielerfigur mit der Fertigkeit *Robustheit* darf vor dem Prüfwurf einen Erfolgswurf machen. Bei Fehlschlagen von Erfolgswurf/Prüfwurf leidet das Opfer wie unter dem Zauber *Schwäche*. Mit normaler Nahrung kann diese Hungerschwäche nicht gestillt werden - nur sehr zuckerreiche Speisen beseitigen sie. Hilfreich sind außerdem die Zauber *Allheilung*, *Bannen von Finsterwerk* und *Lindern von Entkräftung*.

Nikelesch kann Telipinu um ein **Großes Wunder** bitten und dazu eine seiner Wundernüsse knacken. Wenn der Kindergott hilft, füllt er Nikeleschs Taschen mit Bienenwaben voll süßen Honigs, reifen Beeren und Weizenkuchen mit süßem Quark. Er gibt so große Mengen davon, dass alle ein Festessen veranstalten können.

Finsternis: Alle Lichtquellen werden trüb, färben sich schwarz und strahlen statt Licht schließlich vollkommene Finsternis aus. Dieser Nottreiber hat keine sichtbare Gestalt, sondern ist nur fühlbar (kalte Hände, kalter Atem, kalte Zunge, dünne Fühler, Berühren von etwas Klebrigem/Lehmigem/Fleischigem/Pelzigem).

Die unheimliche, unnatürliche Finsternis wirkt auf alle Lebewesen ähnlich wie der Zauber *Namenloses Grauen*. Anstelle eines Resistenzwurfs können sie mit einem **PW:Wk**

die Ruhe bewahren und die ansteigende Furcht unterdrücken; für die Dorfbewohner (durchschnittliche Willenskraft 50) kann der Spielleiter wieder einen Prüfwurf pro Drittel machen. Eine Spielerfigur (und auch Nikelesch und Podlascha) mit der Fertigkeit *Meditieren* darf vor dem Prüfwurf einen Erfolgswurf machen. Schlägt der Erfolgswurf/Prüfwurf fehl, wird das Opfer von seinen grauenhaften Ängsten gepackt. Eine ruhig bleibende Spielfigur kann versuchen, mit *Anführen* Mut einzuflößen oder mit *Beredsamkeit* bzw. *Musizieren* zu beruhigen (jeweils Abzug von -8, da äußerst schwierig). Anders als *Namenloses Grauen* hat die Finsternis keine Nachwirkungen, nachdem sie verschwunden ist. Die Finsternis und damit ihr dämonischer Verursacher kann nur mit *Bannen von Dunkelheit* vertrieben werden (Zauberduell gegen WW:Zaubern+20). Zu beachten ist, dass in der Finsternis nur Zauber angewendet werden können, bei denen der Zauberde sein Ziel berührt (Reichweite B) oder die auf den Zauberden selbst wirken (Wirkungsbereich Z). Außerdem können nur Gedanken- und Wortzauber eingesetzt werden, deren Reichweite 0 m ist (s. *Arkanum*, S. 18).

Nikelesch kann Telipinu um ein **Großes Wunder** bitten und dazu eine seiner Wundernüsse knacken. Wenn der Kindergott hilft, sendet er einen kleinen Sonnensänger-Vogel in die Höhle, der wie ein kleiner goldener Stern strahlt und ein heiteres, fröhliches Lied erschallen lässt. Das Licht und das Lied bannen die Finsternis und verwandeln das Grauen in gute Laune.

Dulgiri will mit dem dämonischen Dreigestirn die Dorfbewohner zermürben und sie dazu zwingen, Nikelesch und Rasdenka im Stich zu lassen. Am Anfang besitzen die Mikuzpedscher gegenüber Nikelesch die **Loyalität 80** (s. *Das Manual: Das Verhalten der Bewohner Midgards*): Jedes Mal am Ende von einer der drei Plagen macht der Spielleiter einen PW:Loyalität. Jedes Mal wenn ein Prüfwurf für die Dorfbewohner gegen die Folgen von Kälte, Hunger und Finsternis misslingt, wird ebenfalls die Loyalität geprüft. Wenn ein PW:Loyalität fehlschlägt, sinkt der Loyalitätswert um 5.

Durch heldenhafte Taten kann der Spielleiter die Loyalität um 5 oder (selten) 10 erhöhen, z.B. wenn die Spielerfiguren Dorfbewohnern das Leben retten oder die Plagen erfolgreich bekämpfen. Ein Großes Wunder stärkt die Loyalität auf jeden Fall um 10. Umgekehrt kann die Loyalität auch durch andere Vorfälle um den Wert 5 oder 10 zusätzlich sinken, z.B. wenn zum ersten Mal Dorfbewohner sterben oder Podlascha erschöpft ist, die Spielerfiguren zerstritten sind oder sie Hilfe verweigern.



Die Entscheidung

Mit Hilfe seiner speziellen magischen Möglichkeiten kann Dulgiri spüren, in welcher Lage sich die Verteidiger in der Höhle befinden. Nach dem dritten und letzten Nottreiber würfelt der Spielleiter einen letzten **PW:Loyalität** für die Mikuzpedscher. Gelingt der Prüfwurf, dann bleiben sie auf der Seite von Nikelesch und stellen sich zwischen Iljuscha und Dulgiri. Der Schwarzalb zeigt sich von ihrem Zusammenstehen beeindruckt und verzichtet darauf, sich mit der Übermacht anzulegen (es sei denn, der Spielleiter möchte auf den Showdown nicht verzichten). Er benutzt wieder den Albenstern als magisches *Tor*. Der Stern steigt danach in den Himmel, kurze Zeit später erlischt er, wird zu schwarzem Stein und zerbricht in viele Einzelteile. Die Sternsplitter fallen als Schauer zur Erde, richten aber nur geringen Schaden an.

Wenn der PW:Loyalität misslingt, dann sind die Mikuzpedscher durch die Ereignisse so verängstigt worden, dass sie nicht mehr für Nikelesch und Iljuscha eintreten. Sie ziehen sich zurück und verhalten sich unterschiedlich - beschämt, abwehrend, wütend. Jetzt gibt es keinen Weg mehr, sie umzustimmen. Dulgiri merkt, dass nur noch die Spielerfiguren, Nikelesch und (vielleicht) Podlascha zwischen ihm und seinem Sohn stehen. In diesem Fall wagt er einen letzten persönlichen Angriff, versucht aber eine Rückzugsmöglichkeit offen zu halten (z.B. mittels *Versetzen*). Es liegt in seiner Natur, seine Gegner möglichst mit Magie zu überwinden, beispielsweise mit *Macht über Menschen* (um sie für sich kämpfen zu lassen), *Schattenschrecken*, *Zauberschlaf*, *Graue Hand*. Er kann auch innerhalb der Höhle einen *Nebel schaffen* und anschließend *Sehen in Dunkelheit* zaubern, damit ihn der Nebel nicht stört und er Iljuscha heimlich stehen kann. Sobald er seinen Sohn hat, begibt er sich so rasch es geht zum Albenstern, um durch das *Tor* zu fliehen. Kurz danach ereilt den Albenstern das gleiche Ende wie oben beschrieben.

Der Albenstern versteinert und zersplittert auf jeden Fall, wenn seine Wirkungsdauer abgelaufen ist (etwa 1 Stunde vor Sonnenaufgang). Wenn Dulgiri dann immer noch hier ist, ist er sozusagen gefangen. Um größere Fluchtchancen durch die Wälder zu haben, gibt er sein Ziel auf und lässt Iljuscha zurück.

Rasdenka und Iljuscha

Die Zukunft von Rasdenka und Iljuscha liegt in den Händen der Spielerfiguren, wenn sie sich verantwortlich für die beiden fühlen. Iljuscha ist ein weißer Säugling mit spitzen

Ohren und schwarzem Haarflaum; seine blauen freundlichen Augen verraten aber sein wahres, noch unverdorbenes Wesen. Nikelesch würde den Spielerfiguren gern den Auftrag geben, eine sichere Heimat für Mutter und Sohn zu finden. Podlascha empfiehlt ihnen, in die Wälder zu gehen und Rasdenka und Iljuscha zu den Elfen zu bringen.

Anhang

Magischer Almanach

Albenstern (ABW -)

AURA: *dämonisch*

Der Albenstern ist ein Werk mächtiger Schwarzalben-Zauberkunst. Das sternähnliche Gebilde kann von unterschiedlicher Größe und Aussehen sein. Bei der Erschaffung pflanzt der Schwarzalb einen Teil seiner Anima ein; auf diese Weise ist der Albenstern mit seinem Schöpfer durch einen silbrig schimmernden Faden, dem *Nemargyrion*, verbunden, der für das ungeschulte Auge unsichtbar ist (vgl. den Zauber *Reise der Seele*). Der Albenstern kann eine Reihe unterschiedlicher Zauberfähigkeiten besitzen. Er kann auf eine bestimmte Person oder einen bestimmten magischen Gegenstand eingestimmt werden, um diese unablässig zu suchen und aufzuspüren. Der Erschaffer kann den Stern über den Silberfaden auch steuern und ihn als Medium benutzen, um die Umgebung zu beobachten oder zu belauschen. Außerdem kann er den Albenstern als ein persönliches magisches *Tor* benutzen, das andere Personen gegen seinen Willen nicht durchschreiten können.

Ringe der Nottreiber (ABW 3)

AURA: *finster*

(nur von Magiern, Schwarzen Hexern, Thaumaturgen, Priestern des Yelekan (PC) und Dämonenbeschwörern anwendbar)

Diese Ringe bestehen aus Alchimistenmetall, die mit magischen Zeichen verziert sind. Jemand, der das jeweilige Schlüsselwort kennt, kann einen der sogenannten **Nottreiber** rufen. Der Ring entzieht ihm dabei 10 AP. Der Dämon gehorcht dem Träger des Rings für eine Stunde und verlässt



anschließend wieder *Midgard*. Wenn der Ring ausbrennt, löst er sich in Rost auf. In diesem Fall muss der Nottreiber, nachdem er den Willen des Zauberers erfüllt hat, nicht in seine eigene Sphäre zurückkehren, sondern kann auf *Midgard* verweilen und versuchen, mächtiger und stärker zu werden.

Sonnensänger-Stab (AWB 1)

Dieser mannshohe, magische Kampfstab gewährt dem Benutzer einen Zuschlag von +4 auf seine WW:Abwehr, wenn er mit ihm Angriffe mit Nahkampfwaffen abwehrt. Das obere Stabende ist ein vergoldetes Abbild eines Sonnensängers (eines kleinen hurritischen Singvogels). Spricht Nikelesch das Schlüsselwort, so fliegt dieser Vogel für eine Stunde davon und der Priester kann mit ihm wie mit dem Zauber *Freundesauge* die Gegend erkunden und auch durch die Ohren des Vogels hören. Außerdem wirkt eine leichte Berührung (freiwillig oder durch einen leichten Treffer) mit dem Stab wie *Beeinflussen* auf Lebewesen von menschlicher Intelligenz und wie *Zähmen* auf Tiere.

Die ursprüngliche Beschreibung von Christiane Ulrich aus GILDENBRIEF 37 wurde angepasst.

Wundernuss

AURA: göttlich

Diese vergoldete Walnuss enthält göttliche Gnade vom hurritischen Kindergott Telipinu, die dieser als besondere Geschenke an Unschuldige und seine Diener gibt. Wer um ein Großes Wunder bittet und eine Nuss knackt, gewinnt **5 Punkte GG**, die alle für die Bitte eingesetzt werden. Es ist erlaubt, aber nicht notwendig, dass der Bittsteller zusätzlich Punkte von seiner persönlich gesammelten göttlichen Gnade einsetzt. Wenn der Bittende beispielsweise 1 Punkt GG opfert und dann eine Nuss knackt, kann er den Erfolgswurf mit insgesamt +6 machen.

Bestiarium

Sangiliak (Fledermaus, Grad 1)

1W6 LP, 1W6+2 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

Der Sangiliak ist ein größerer und gefährlicherer Verwandter der Vampirfledermaus, der sich wie alle Fledermausarten auch in völliger Dunkelheit mit Ultraschall orientiert und vom Blut von Säugetieren, Menschen und menschenähnlichen Wesen ernährt. Er ist ein **magisches Wesen**, besitzt eine erstaunliche Resistenz gegen Zaubersprüche und kann nur mit magischen Waffen verletzt werden. Der Sangiliak ist sehr lichtempfindlich und man trifft ihn im Freien nur nachts an, wenn das Mondlicht schwach (Myrkdag und drei Tage vorher und nachher) oder der Himmel völlig bedeckt ist. Fackel- und Laternenschein machen ihm nichts aus, aber er meidet den Wirkungsbereich des Zaubers *Bannen von Dunkelheit*.

Sangiliaks sind angriffslustig und stürzen sich auf das nächstbeste Opfer. Sie suchen gezielt nach ungeschützten Stellen des Körpers: Erzielen sie einen schweren Treffer, so haben sie sich an ihrem Gegner festgebissen und saugen anschließend pro Runde 1 LP Blut, bis sie ihrer Beute insgesamt 6 Lebenspunkte geraubt haben. Rüstungen verringern die LP-Verluste durch Blutsaugen nicht. Hat sich ein Sangiliak festgebissen, kann er ohne Abzüge angegriffen werden. Ein Treffer mit der Waffe ist aber weiterhin nötig, wenn man ihn verletzen will, ohne gleichzeitig dem Opfer zu schaden. Ein Abenteurer, an dem ein Sangiliak sich festgebissen hat, kann ihn ohne EW:Angriff packen und losreißen oder mit einer Fackel verbrennen. Er erleidet dadurch jedoch selbst 1W6 schweren Schaden. Da der Fledermausspeichel die Blutgerinnung verhindert, blutet die Bisswunde noch etwa eine halbe Stunde lang nach, wodurch der Gebissene nochmals 1 LP verliert, wenn die Wunde nicht gereinigt und verbunden wird.

Uffu (Götterbote, Grad 13)

* LP, 30 AP - OR - St 80, Gw 60, In 50, B 18

Angriff: Kampfstab+10 (1W6+3); Raufen+7 (1W6–1) - ABWEHR+14, RESISTENZ+16/16

»Zaubern+16:« *Ausrutschen, Lachanfall, Schrumpfen*

Götterboten sind Streiter wider die Mächte, die ihre Gottheit und deren Gläubige bedrohen. Die Uffu, die Spaßmacher Telipinus, sind völlig unernste Gesellen, die sich über Andersgläubige und Erwachsene lustig machen. Sie sind nicht blutrünstig, aber begeisterte Raufbolde. Das Lebenszentrum



der Uffu befindet sich nicht auf dieser Welt, daher besitzen sie keine Lebenspunkte. Sie sind unsterblich, können aber bekämpft und vom Boden *Midgard's* vertrieben werden, wenn ihnen alle Ausdauerpunkte geraubt werden. Sie sind immun gegen Gift und Krankheiten und ähnlich wirkende Zauber sowie gegen schwache Illusionszauber wie *Angst*, *Beeinflussen* und *Macht über die Sinne*. Mit ihren Kampfstäben können sie auch Wesen bekämpfen, die sonst nur durch magische Waffen verletzt werden können. Bei einem leichten Treffer, den sie mit ihren Stäben erzielen, können sie den getroffenen Gegner entweder *Ausrutschen* lassen oder mit einem *Lachanfall* anstecken. Der Gegner muss sofort einen **PW+30:Gw** machen, um nicht auszurutschen und zu Boden zu plumpsen. Das Opfer eines Lachanfalls bricht in schallendes Gelächter aus: Es erhält 10 sec lang **-2** auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe und kann sich nur mit höchstens halber Geschwindigkeit bewegen; es kann in dieser Zeit keine Wortzauber ausüben, die mehr als einen Augenblick benötigen. Bei einem schweren Treffer können die Uffu einen Gegner mit dem Zauber *Schrumpfen* zu einem Wicht machen.

Nichtspielerfiguren

Unterstrichene Zauberfähigkeiten sind in *Das Arkanum - Ergänzungen* zu finden.

Dulgiri, Yelekan-Priester (Chaos)
mittelgroß (168 cm), schlank - ?? Jahre

Gr 33

St 67, Gs 58, Gw 99, Ko 81, In 100, Zt 82
Au 95, pA 58, Wk 38 - B 25
20 LP, 97 (50) AP - LR* - SchB+1, AbB+2

Ausgeruht hat Dulgiri 97 Ausdauerpunkte. Wenn es zur Entscheidung am Ende des Abenteuers kommt, hat er noch 50 AP, da ihn das Rufen der Nottreiber u.a. entsprechend Kraft gekostet hat.

ANGRIFF: Langschwert*+14 (1W6+2), Dolch+12 (1W6); Raufen+8 (1W6-3) - ABWEHR+20, RESISTENZ+22/22

Alchimie+16, *Gute Reflexe*+9, *Lesen von Zauberschrift*+20, *Nachtsicht*+4, *Schleichen*+18, *Verstellen*+18, *Zauberkunde*+20 - *Schreiben: Dunkle Sprache*+20, *Eldalyn*+20 - beherrscht *Eldalyn*, die *Dunkle Sprache* sowie weitere Sprachen flüssig

Zaubern+19: *Angst*, *Anstacheln*, *Anziehen*, *Austreibung des Guten*, *Bannen von Götterwerk*, *Bannen von Licht*, *Bannen von Zauberwerk*, *Blendwerk*, *Böser Blick*, *Dämonenschwert*, *Dämonische Eingebung*, *Dinge wiederfinden*, *Erkennen von Zauberei*, *Graue Hand*, *Heranholen*, *Höhenblick*, *Hören der Geister*, *Hören von Fernem*, *Kälteschutz*, *Kraftraub*, *Macht über das Selbst*, *Macht über die Sinne*, *Macht über magische Wesen*, *Macht über Menschen*, *Macht über Unbelebtes*, *Namenloses Grauen*, *Nebel schaffen*, *Person wiederfinden*, *Schatten verstärken*, *Schattenrobe*, *Schattenschrecken*, *Schlaf*, *Schlummer*, *Schweben*, *Sehen in Dunkelheit*, *Sehen von Verborgenen*, *Stille*, *Tor*, *Unsichtbarkeit*, *Verbotenes Wort*, *Vergiften*, *Versetzen*, *Verwirren*, *Zauberage*, *Zauberschild*, *Zauberschlaf*, *Zauberstimme*, *Zauberzunge* - weitere Sprüche möglich

Besitz: magisches Langschwert* (+2/-), magische Lederrüstung* (-1), 1 *Maganbrot*, Ringe der Nottreiber

Dulgiri entstammt dem Schwarzalbenvolk der *Verbliebenen*, die im Erlikul-Gebirge hausen. Er hat seine verborgene Heimat schon vor langer Zeit verlassen und sich mit Yelekan, dem tegarischen dunklen Gott der Magie, verbündet. Dulgiri trägt über seiner pelzgefütterten Kleidung einen geschwärzten Lederpanzer und einen Pelzumhang. Der Lederpanzer ist mit herausgetriebenen Sternen verziert und verzaubert (Gegner erhalten -1 auf den EW:Angriff).

Schwarzalben sehen wie Elfen aus, besitzen aber eine albinoweisse Haut und schwarze Haare. Ihre Nachtsicht ist ausgeprägter als bei Elfen und man begegnet ihnen fast nie in vollem Tageslicht. Sie sind arrogant und grausam und von ihrer eigenen Vollkommenheit überzeugt, bar jeder echten Liebe und viel zu kalt und gefühllos, um dauerhafte Verbindungen untereinander einzugehen. Kinder von Schwarzalben und Menschenfrauen sind nicht selten, aber mit wenigen Ausnahmen, blüht ihnen dasselbe Sklavenlos wie ihren Müttern.

Nikelesch, Telipinu-Priester (Beschützer)
groß (187 cm), normal - 60 Jahre

Gr 28

St 96, Gs 68, Gw 72, Ko 94, In 77, Zt 72
Au 60, pA 95, Wk 88 - B 24
18 LP, 73 AP - OR - SchB+3

ANGRIFF: Kampfstab*+12 (1W6+3); Raufen+8 (1W6-1) - ABWEHR+17, RESISTENZ+19/20

Balancieren+18, *Beredsamkeit*+14, *Klettern*+18, *Lesen von Zauberschrift*+15, *Meditieren*+14, *Menschenkenntnis*+10,



Riechen-2, *Zauberkunde*+14 - *Schreiben: Hurritisch*+18, *Vallinga*+15, *Comentang*+14, *Moravisch*+12 - beherrscht verschiedene Sprachen flüssig

Zaubern+18: *Allheilung, Angst, Austreibung des Bösen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Finsterwerk, Bannen von Gift, Beeinflussen, Beruhigen, Beschleunigen, Erkennen der Aura, Erkennen von Krankheit, Erkennen von Leben, Fliegen, Geistesschild, Göttliche Eingebung, Göttlicher Schutz vor Magie, Göttlicher Schutz vor dem Bösen, Handauflegen, Heilen schwerer Wunden, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Heiliger Zorn, Heiliges Wort, Hexenstreich, Himmlischer Helfer, Reinigen, Schlaf, Segnen, Stille, Tiersprache, Unsichtbarkeit, Verjüngen, Verpflichtung, Wagemut, Wahrsehen, Zauberschild, Zauberschlüssel, Zaubersprache*

Göttliche Gnade: 10

Besitz: eine Reihe magischer Talismane, Glücksbringer und Amulette, die ihn und seine Begleiter schützen; besonders auffallend sind sein bunter, von zwei Eseln gezogener Karren, der mit zwei in die Radnaben eingelassenen *Kleinen Steinen der Lüfte* (s. *Arkanum*, S. 194) fliegen kann, sowie sein Sonnensänger-Stab; 2W3 Wundernüsse

Nikelesch stammt aus Urruti, einem vom Rest *Midgards* abgeschiedenen Land, dessen Enge seinem jugendlichen Tattendrang nicht gewachsen war. So zog er auf Abenteuer aus und verfiel dabei dem Glanz und der Pracht fremder Länder. Durch ein besonderes Erlebnis wurde aber sein verhärtetes Herz erweicht, und er erkannte, dass ihm all das Gold, das er zusammengerafft hatte, und all die Schmeicheleien seiner Mitmenschen nichts bedeuteten. Er kehrte in seine Heimat zurück und trat in den Dienst des Kindergottes *Telipinu*. Seine nicht unbeträchtlichen Mittel benutzte er, um in Not geratenen Menschen zu helfen und um Kindern eine Freude zu bereiten - nicht nur in Urruti, sondern in allen Ländern, die er früher bereist hatte (*Vesternesse, Eschar, Valian* und die Küstenstaaten, *Waeland* und *Moravod*). In *Alba* wird er beispielsweise *Nicloss* genannt, in *Erainn Niocalas*, in *Waeland* kennt man ihn als *Nikkelsge* oder *Nikleski*, die *Moraven* rufen ihn *Nikolosch* oder *Niklosor*.

Mit seiner Persönlichkeit und mit seinen Zauberkraften gelingt es ihm regelmäßig, andere Menschen für seine Ziele zu begeistern und ihre Hilfe zu gewinnen. Schon manche Abenteurergruppe hat ohne jeden Lohn die anstrengendsten und gefährlichsten Aufgaben übernommen, wenn Nikelesch ih-

nen freundschaftlich den Arm um die Schultern gelegt (und ihnen eine magische *Verpflichtung* in die Ohren geflüstert hat) oder wenn er sie leicht mit seinem Stab berührt hat.

Nikelesch hat einen massigen Kopf mit einem dichten krausen Haarschopf und einem weißen Vollbart. Er hat glänzende Wangen, freundliche braune Augen und eine gerötete verschnupte Nase, die er immer wieder an dem Stoff seines unförmigen blau-weißen Wollkittels abwischt, der bis zu den Knöcheln fällt. An den Füßen trägt er Fellstiefel.

Die ursprüngliche Beschreibung von Christiane Ulrich aus GILDENBRIEF 37 wurde angepasst.

Podlascha (Schamanin, Grad 6)

17 LP, 28 AP - TR - St 13, Gw 51, In 62, B 23

Angriff: *Magierstab*+5 (1W6-3); *Raufen*+3 (1W6-7) - *Abwehr*+13, *RESISTENZ*+15/+16

Heilkunde+11, *Hören*-2, *Meditieren*+10, *Musizieren*+16 (*Balalaika*), *Reiten*+15, *Tierkunde*+13, *Überleben*+13 (Wald)

Zaubern+14: *Bärenwut, Elfenfeuer, Erkennen der Aura, Erkennen von Krankheit, Kraftspende, Lebensrettung, Lindern von Krankheit, Zähmen*

Podlascha ist die Schamanin und *Babuschka* (Sprecherin der Dorfgemeinschaft) von *Mikuzpedsch*. Sie ist schon eine alte, gebrechliche Frau, die sich über ihre zunehmende Schwerhörigkeit ärgert, da sie die Musik liebt.

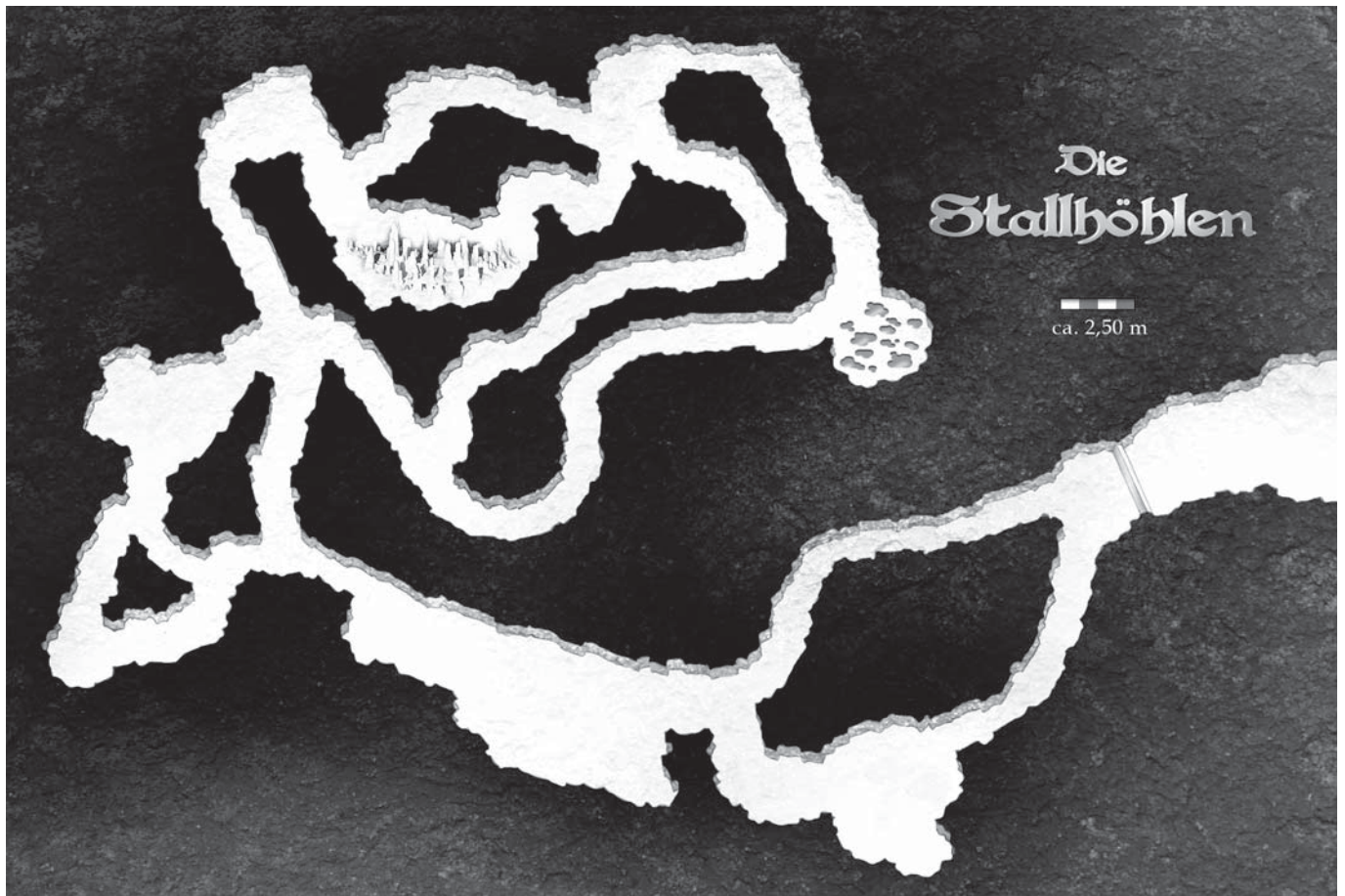
Wehrbereite Dörfler von Mikuzpedsch (Grad 1)

14 LP, 8 AP - TR/LR - St 60, Gw 60, In 50, B 24

Angriff: *Handaxt*+7 (1W6+1) oder *Keule*+7 (1W6) oder *Bogen*+7 (1W6), *Messer*+5 (1W6-1), *kleiner Schild*+1; *Raufen*+6 (1W6-3) - *Abwehr*+11, *RESISTENZ*+11/12

Reiten+12, *Schleichen*+8, *Tarnen*+8

Die Dörfler tragen wadenlange Hosen bzw. Röcke aus grobem Hanfstoff, hüftlange Jacken aus reich besticktem Ziegenleder, die mit Rosshaar oder Entenfedern gefüttert sind, sowie dicke Wollstrümpfe und Schnürschuhe aus Leder und Hornsohlen. Sie tragen ihre Haare lockig oder geflochten.



*Die Stallhöhlen
Handout für die Spieler*