

1W8 Hausgeister

1. Herdwicht. Dürres, aschfarbenes Männchen. Zuständigkeit: Hält Herd und Rauchfang sauber und schützt das Haus vor Feuer. Forderung: Ein Teil jeder Mahlzeit muss in das Herdfeuer geworfen werden. Abenteueridee: Der Herdwicht wurde so stark verärgert, dass er nun als Flammenunhold Brände legt und den Hof terrorisiert.

2. Urna. Altes, kleines Mütterchen. Zuständigkeit: Sie erheitert mit ihren Geschichten jung und alt gleichermaßen. Am liebsten singt sie die Kinder in den Schlaf. Forderung: Für jede Geschichte muss ihr ein Geheimnis gebeitet werden. Abenteueridee: Urna kennt diverse Geheimnisse der Feen. Damit diese nicht in die falschen Hände geraten, machen einige Elfen Jagd auf sie.

3. Der Rufer. Glänzender Turmfalke. Zuständigkeit: Warnt den Haushalt vor nahenden Gefahren und Stürmen. Tabu: Grausamkeit gegenüber Tieren. Insbesondere Vögeln. Abenteueridee: Ein Vogelfänger/Zauberer hat den Rufer in seine Fänge bekommen und möchte ihn für selbstsüchtige Zwecke nutzen.

4. Der Puk. kleines Wichtelwesen - Schützt das Haus und seine Bewohner vor Unfällen, Krankheit und Feuer. Forderung: jeden Abend muss ein Teller Getreide-Milchgrütze für den Puk rausgestellt werden und man darf ihn/sie nicht beobachten oder festhalten. Abenteueridee: Jemand oder etwas klaut jeden Abend den Teller Grütze und erzürnt damit den Puk, der die Bewohner erst mit Schlaflosigkeit, später mit Unfällen und Krankheit bestraft.

5. Schaktomai - erscheint als (geisterhaftes) Haustier, das nicht altert (ewig ein Kalb/Fohlen/Küken...) - Tabu: Tierquälerei (Hungern lassen, Gewalt, ...) - Abenteueridee: Nachdem ein Magier/eine Hexe durch das Dorf reiste, scheint der Schaktomai verschwunden und die Tiere erleiden Fehlgeburten, magern trotz Futter ab oder es kommt zu Fehlgeburten.

6. Gesellin Feinhand. Spinne mit menschlichem Gesicht. Zuständigkeit: Repariert und verbessert Kleidung und Werkstücke des Haushalts. Tabu: Hochmut und Geringschätzung von Fleiß und Geschick. Abenteueridee: Eifersüchtige Nachbarn haben den Hausgeist bemerkt und provozieren den Haushalt zum Tabubruch.

7. Gardaíus, kleiner Gnom mit Huflattichblatt als Hut. Zuständigkeit: Pflügt

Kräutergärten sowie Beete und schützt sie vor Fressfeinden; sorgt für besonders reichhaltigen Ertrag. Forderung: Jede Woche muss ein kleines Geschenk gemacht werden. Das kann z.B. ein besonders schöner Stein, Nüsse oder Beeren sein. Abenteueridee: Wegen einer Auseinandersetzung zwischen einem Heiler und einem Mann, dessen Krankheit nicht geheilt werden konnte, hat dieser dem Gnom aufgelauert und ihn verärgert. Daraufhin geht ein Großteil der Pflanzen in der Gegend ein, ein Teil wird giftig und Gärten stehen in Brand.

8. Fíona, mal eine junge schöne aber leichenblasse Frau mit rot geweinten Augen, mal eine vom Alter gebeugte Großmutter mit nur einem Nasenloch. Man sieht sie nur selten und wenn, dann oft bei der Erledigung der Wäsche der Familie. Zuständigkeit: Ankündigung des Todes von Familienangehörigen durch lautes Klagen und Weinen (das bleibt aber für die betroffene Person unhörbar), Hilfe im Haushalt - gerade bei der Wäsche und Näharbeiten. Hält Unheil von der Familie und wacht über die Familie. Forderung: Ihr muss zu jedem Vollmond Dank ausgesprochen werden und ein Glas Schnaps ins Herdfeuer gegossen werden. Abenteueridee: Die Familie wird seit einigen Wochen durch nie enden wollendes Wehklagen in der Nachtruhe gestört. Allerdings scheint niemand gestorben zu sein. Allerdings ist die Großmutter seit einer Weile ausgesprochen Lichtscheu und verschläft den Tag...

Autoren: McBlavak, Puklat, Pertina, Moonmoth