Der Zauberwürfel

Ein kleines Weihnachtsabenteuer für Aborea von Gerd Winkler

Vorwort

Eigentlich wollte ich eine kleine Weihnachtsgeschichte schreiben, dann wurde irgendwie ein Kurzabenteuer daraus. Es ist für niedrigstufige Charaktere gedacht, aber man kann die Werte natürlich anpassen. An und für sich kommt es aber ganz ohne Kampf aus. Es ist ja schließlich Weihnachten, da soll man nicht streiten. Und schon gar nicht rumprügeln! Ach, Scherz beiseite, ich hatte Spaß beim Schreiben und hoffe den jetzt mich euch zu teilen. Frohe Weihnachten!

Hintergrund

Klaas ist ein Einsiedler, der schon lange in den Wäldern nördlich von Leet lebt. Er lässt sich zwar selten im Dorf blicken, aber wenn er kommt, freuen sich die Leeter. Er ist ein seltsamer Kauz, aber sehr freundlich und alle haben ihn gern. Es hat sich schon lange zu einem kleinen Brauch entwickelt, dass er Spielzeuge und Mitbringsel aus Holz für die Kinder des Dorfes bastelt. Daran arbeitet er das ganze Jahr und besucht zu Weihnachten dann das Dorf um mit den Leetern zu feiern.

Vor einiger Zeit hat er sich mit einem der Goblins, die in der Nähe leben, angefreundet. So schenkte er der Grünhaut eines seiner Werke, einen „Zauberwürfel“, der sich öffnen lässt, wenn man ihn nur richtig dreht. Der Goblin Pukki war außer sich vor Freude und zeigte seine Dankbarkeit auf echte Goblinsart. Seitdem wurde Klaas´ kleiner Garten nicht mehr geplündert und auch seine Ziegen, die ihm immer wieder ausrissen, fanden auf mysteriöse Weise von selbst wieder den Weg in ihre Umzäunung. Kurzum, der Handel hatte sich für beide Seiten gelohnt.

Der kleine Goblin hielt seinen „Schatz“ einige Zeit verborgen, doch irgendwann hielt er es nicht mehr aus und begann bei seinen Stammesgenossen zu protzen. Er behauptete, der Würfel sei ein Zauberwürfel und nur er kenne seine Geheimnisse. Zu allem Unglück stellte er in Folge Krampu, den Schamanen des Stammes, bloß. Dieser schaffte es nämlich nicht, den Würfel zu öffnen und behauptete deshalb kurzerhand, dass der Würfel böse Magie sei. Durch diese Geschichte verlor er einiges an Ansehen, wofür er Pukki verantwortlich machte und sich vornahm, den kleinen Unruhestifter bei Gelegenheit zu beseitigen. Krampu bestand darauf, den Ursprung des Würfels zu erfahren und nahm Pukki seinen Gegenstand ab. Unter Androhung von Folter zwang er ihn auch, ihm zu verraten, wo er ihn herhatte. Darauf wurde Klaas kurzerhand von den Goblins entführt und all sein Spielzeug „konfisziert“. Er wurde mit ins Lager der Goblins geschleppt und muss dem Schamanen nun die Funktionen seiner Werke erklären.

Skroog, der Häuptling der Goblins, ahnt schon, dass den Holzartefakten gar keine magische Macht innewohnt. Er findet, dass es ein Fehler war, den Menschen zu entführen, denn er fürchtet Vergeltungsmaßnahmen der Menschen. Trotzdem ist er recht angetan von den Gegenständen. Wenn sie schon nicht magisch sind, dann sind sie zumindest interessant und er sieht immerhin die Möglichkeit, mit einigen von ihnen vor anderen Stammeshäuptlingen anzugeben. Im Moment entwickelt sich aber ein Machtkampf zwischen dem Häuptling und seinem beschämten und zornigen Schamanen. Krampu will die „unheiligen Dämonenwerke“ zerstören, bevor sie den Stamm ins Unglück stießen und Klaas töten. Insgeheim setzt er bereits Hebel in Bewegung um den Häuptling durch jemand anderen zu ersetzen, der ihm mehr ergeben ist.

Pukki ist zwar feige und wagt es nicht, sich dem Schamanen offen zu widersetzen, aber sterben lassen will er Klaas auch nicht. Deshalb macht er sich trotz seiner Furcht vor den Menschen im Dorf ganz allein auf nach Leet.

Goblin ante portas

Es schneit und Leet bietet eine idyllische Winterkulisse. Die Spieler_innen werden sich wahrscheinlich nur allzu gerne im Brandkessel neben dem gemütlich warmen Kaminfeuer aufhalten. Irgendwann stürmt der kleine Sinter, ein etwa zehnjähriger Junge herein, und bittet sie aufgeregt, mit ihm nach draußen zu kommen.

Er hatte mit ein paar anderen Kindern im Schnee gespielt, als er einen einzelnen Goblin ausgemachte, der sich zaghaft immer näher an das Dorf heranwagte. Es scheinen auch keine weiteren Goblins in der Nähe zu sein. Der Goblin schleicht nur draußen herum und wartet.

Natürlich werden sich die Helden gleich auf den Weg machen. Wenn Sie als Spielleiter_in Glück haben, dann wollen sie herauszufinden, was der Goblin hier macht und ihn nicht nur einfach prophylaktisch massakrieren. Ansonsten bremsen Sie sie ein wenig ein und weisen darauf hin, dass der Goblin allein ist und sehr ängstlich wirkt.

Sobald sie sich ihm nähern, weicht er zwar etwas zurück, aber komischerweise flieht er nicht. Stattdessen hebt er die Hände nach oben und fleht die Helden an: „*Nicht töten! Nicht töten, auch nicht hauen! Bitte helfen! Ja, helfen!*“

Wenn sie fragen, was los ist und wobei sie helfen sollen, werden sie folgendes zur Antwort bekommen:„*Klaas weg, Klaas weg! Böse Goblins mitgenommen. Wegen Zauberwürfel! Ihr schnell helfen, Krampu macht tot Klaas!*“

Bei weiterer Befragung kann er folgende Auskünfte geben:

Zu Krampu: „*Krampu schlecht, bäh. Krampu böse. Nicht mag. Krampu dumm Zauberer aber viel Macht!*“

Zu Klaas: „*Klaas Freund. Mensch. Klaas Freund in Wald. Klaas gibt mir Zauberwürfel. Du helfen? Jetzt? Schnell?*“

Auf die Frage wo Klaas ist: „*In Höhle, wo Stamm wohnt.*“

Auf Fragen nach dem Zauberwürfel: „*Geschenk von Klaas! Mein Würfel! Krampu genommen, aber nicht weiß Zauber!*“

Wenn die Charaktere ihm nicht helfen wollen, wird er weinen, noch ein paarmal „*Klaas Freeeuuund! Du helfen!*“ rufen und sogar an ihren Hemden ziehen. Für einen Goblin, der allein ist, scheint er recht mutig zu sein. Die Spieler_innen sollten langsam ein weiches Herz bekommen.

Wenn sie einwilligen ihm zu helfen wird er freudig auf- und abhüpfen, die Charaktere aber nochmal warnen: „*Goblins Klaas mitgenommen. Viel Gefahr, viel Goblins in Höhle. Und Krampu. Krampu böse und mächtig. Klaas Gefangener von Krampu. Müsst holen Klaas.*“

Befragen sie den kleinen Sinter (oder eines der anderen Kinder, die sich in der Nähe aufhalten und neugierig genug waren, den Charakteren ein Stück weit zum gefährlichen Goblin zu folgen), so kann er ihnen von Klaas berichten. Der alte Mann lebt allein im Wald und kommt Leet nur selten besuchen. Aber bei der Weihnachtsfeier ist er immer da. Die Kinder mögen den Mann sehr gern, er scheint sehr beliebt zu sein. JedeR andere Dorfbewohner_in kennt Klaas ebenso und wird ob der Entführung geschockt sein. Klaas muss unbedingt befreit werden.

Optional: Klaas' Hütte

Wenn die Spieler_innen vermuten, dass es eine Falle sein könnte, so können sie natürlich vorher noch bei Klaas' Hütte vorbeischauen. Das ist auch ohne den Goblin möglich. Zumindest der Händler Thomaso und Einauge können den Weg zur Hütte beschreiben.

Der Weg zu Klaas' Hütte führt ein gutes Stück in den Wald hinein und wenn es auch einen kleinen Trampelpfad gibt, so haben die Charaktere mit Schneewehen und schlechter Sicht durch den Schneefall zu kämpfen. Im Großen und Ganzen kommen sie eher schlecht als recht zurecht. Eventuell können die Charaktere Manöverproben auf Natur ablegen um zu sehen, wie sie vorankommen. Es ist zwar Tag, aber bei dem Wetter ist der Wald relativ ungemütlich und es wimmelt hier ja auch von Wölfen.

An der Stelle kann die Gruppe von Wölfen angefallen werden. Wenn der Goblin dabei ist, dann sollten sie den kleinen Grünling schützen, schließlich kennt nur er den Weg zu den Höhlen.

Wolf (SG 3):

TP 12, INI +2, Maul, Schaden +1, KB 4, Rüstung 1

Sobald sie bei der Hütte ankommen, bemerken sie (*sehr einfaches* Manöver auf *Wahrnehmung*), dass trotz der Kälte kein Rauch aus dem Kamin steigt. Es scheint niemand hier zu sein.

Im Haus selbst finden sich Spuren eines kurzen Kampfes (Möbel umgeworfen, Unordnung) aber kein Blut. Bei einem Wurf auf *Wahrnehmung* finden sie auch Goblinhaar. Ansonsten befinden sich allerlei Werkstücke und kleine Werkzeuge in der Hütte. Klaas scheint viel mit Holz zu arbeiten. Jedenfalls sollte jetzt klar sein, dass der Goblin die Wahrheit gesagt hat. Klaas wurde zweifelsohne entführt.

In der Höhle des Lö… äh, des Goblins

Auf zu den Goblinhöhlen. Pukki führt die Gruppe zwei Stunden lang unermüdlich durch den Wald. Zum Glück ist der Schneefall zwischen den Bäumen nicht so stark und der Teil des Gebirges, in das sie der kleine Goblin nun führt, ist auch stark bewaldet. Bei der Geländelage ist durchaus eine Manöverprobe auf *Athletik* oder *Geschicklichkeit* angebracht um nicht zu stürzen.

Nach einiger Zeit bedeutet Pukki der Gruppe leise zu sein. „*Leise jetzt. Lager nah.*“ Er möchte nicht vorzeitig entdeckt werden. Er führt sie so nahe er kann an die Höhle heran, wird jedoch draußen bleiben, da er nicht unbedingt so offen als Verräter in Erscheinung treten will. Er möchte auch nicht, dass seinem Stamm wirklich Schaden zugefügt wird, er will nur Klaas wieder frei sehen. „*Nicht töten Goblins. Krampu schon. Vielleicht Handel mit Häuptling?*“

Sollten sie ihn zum Inneren der Höhle befragen, so kann er ihnen sagen, dass Klaas in Krampus Räumlichkeiten gefangen gehalten wird. Nach dem Höhleneingang führt ein kleiner Gang in eine größere Vorhalle, in der sich ein paar Goblins aufhalten könnten.

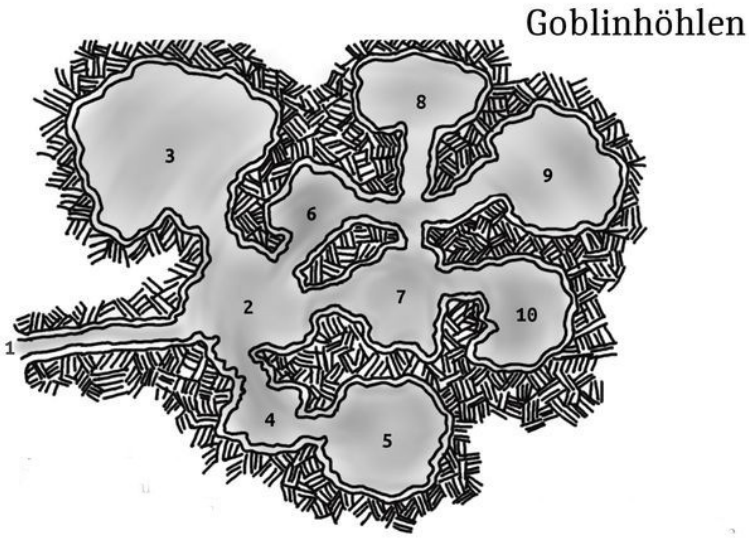
Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich in die Höhle zu begeben. Die Goblins rechnen zwar nicht mit einem Überfall, trotzdem hat Skroog zwei Krieger als Wache am Eingang postiert. Die beiden Goblins sind aber nicht besonders aufmerksam und denken mehr daran in die warme Höhle zurückzukehren als ihre Umgebung zu beobachten. Zudem trübt der starke Schneefall ihre Sicht und ermöglicht ein leichteres Anschleichen (*einfacher* Wurf auf *List*).

Wie die Spieler_innen nun weiter vorgehen, bleibt ihnen überlassen. Die drei offensichtlichsten Möglichkeiten sind Angriff, Heimlichkeit und Diplomatie.

Offener Angriff: Entschließen sich die Helden trotz Pukkis Bitte, den Goblins keinen Schaden zuzufügen, für einen Sturmangriff auf die Höhlen und sind sie willens ein Weihnachtsmassaker anzurichten, so sollen sie auch selbst Blutzoll zahlen. In der Höhle befinden sich genügend Goblins um zumindest niedrigstufige Helden mühelos zu massakrieren. Skroog ist kein schlechter Kämpfer und Krampu ein kompetenter Schamane. Außerdem wird Krampu bei einem direkten Angriff alle Bemühungen zunichte zu machen und Klaas kurzerhand töten bevor sie ihn befreien können.

Heimlichkeit: Die Helden können versuchen, sich durch den Tunnelkomplex zu schleichen. Mit einigen erfolgreichen Würfen auf *List* (Schwierigkeit nach Ermessen des/der Spielleiter_in, von *schwer* (am Rand einer Höhlenkammer) bis *absurd* (mitten durch eine Gruppe Goblins)) und eventuell magischer Unterstützung ist es durchaus möglich, bis zu Klaas vorzudringen. Krampu ist aber anwesend und wird die Charaktere bemerken, sobald sie seine Kammer betreten. An diesem Kampf kommen sie nicht vorbei. Ist Krampu tot, werden die anderen Goblins keinen Widerstand leisten. Häuptling Skroog dankt den Charakteren insgeheim sogar für die Beseitigung seines „Problems“.

Diplomatie: Die eleganteste Möglichkeit ist der Versuch mit den Goblins zu verhandeln. Häuptling Skroog steht dem sehr aufgeschlossen gegenüber. Er möchte Probleme mit den Menschen in Leet lieber vermeiden und auch wenn sein Stamm diese hier überwältigen könnte, so ist er sich sicher, dass ihnen nur mehr folgen würden. Hier ist also das Verhandlungsgeschick der Charaktere gefragt. Sie könnten z.B. versuchen den Häuptling einzuschüchtern, indem sie ihm mit Vergeltung drohen oder einfach versuchen den alten Klaas freizukaufen. Die Verhandlungen werden im großen Versammlungsraum (3) der Goblins rund um einen Feuerplatz stattfinden. Krampu wird sich sträuben, aber letztendlich hat auch er keine Wahl. Vorher wird er allerdings noch einige Flüche ausstoßen und sich die Gesichter der Charaktere einprägen. Sie haben sich einen sehr nachtragenden Feind gemacht.



1. Höhlenöffnung

Nach der Öffnung führt ein schmaler Gang 5 Meter tief in den Berg hinein. Groß gewachsene Abenteurer_innen haben etwas Mühe und müssen sich bücken um sich nicht zu stoßen.

2. Eingangshalle

Nach dem schmalen Gang öffnet sich die Höhle sowohl in der Breite als auch in der Höhe. Die relativ große Eingangshalle wird ständig von ein paar Goblins bewacht um eventuelle Angreifer daran zu hindern, tiefer in die Höhlen einzudringen. Die Anzahl der Goblins sollte der Gruppenstärke angepasst werden, mindestens aber 4 Goblins.

3. Versammlungsraum

Der große Versammlungsraum wird als Aufenthaltsraum und Esszimmer genutzt. Hier halten sich ebenfalls mehrere Goblins auf, diese sind jedoch nicht besonders wachsam.

4. Vorraum

Im Vorraum, der zu den Gemächern des Schamanen führt, befinden sich ein paar wenige Lagerplätze. Sie scheinen nicht benutzt zu sein, anscheinend schläft niemand gerne so nahe bei Krampu.

5. Krampus Gemächer

Die Goblins haben den Schamanen so abgelegen wie nur möglich untergebracht. Zum Glück bleibt er meistens in seinen Gemächern. Sollten die Abenteurer hierher vorstoßen, so befindet er sich in seinen Gemächern. Wenn sie viel Krach gemacht haben, schmettert er ihnen einen seiner Zaubersprüche entgegen. Wenn sie leise waren, ist er über ein kompliziertes Experiment vertieft, das aus einen toten Frosch auf einem Holztisch zu bestehen scheint. Mehr können sie nicht erkennen, bevor er sie bemerkt und angreift. Klaas liegt gefesselt am Boden.

6. Rumpelkammer

In der Rumpelkammer bewahren die Goblins ihr „wertvolles“ Gerümpel auf. Hier findet sich alles, was Goblins für nützlich und wertvoll halten können. Rostige Waffen, einfache Werkzeuge und eine ganze Menge nutzloser Tand.

7. Wohnhöhle

In dieser Wohnhöhle befinden sich ein paar Lager der Goblins. Nach Ermessen des/der SL, die Höhle ist groß genug für 10 Lager.

8. Skroogs Gemächer

Der Häuptling hat eigene Gemächer. In einer kleinen Truhe bewahrt er seine größten Schätze auf. Einen funkelnden, fast nagelneuen Dolch und 2 Triontaler.

9. Wohnhöhle

In dieser Wohnhöhle befinden sich wie in den anderen Wohnhöhlen Lager der Goblins. Nach Ermessen des/der SL, die Höhle ist groß genug für über Lager.

10. Wohnhöhle

In dieser Wohnhöhle befinden sich wie in den anderen Wohnhöhlen Lager der Goblins. Nach Ermessen des/der SL, die Höhle ist groß genug für an die 10 Lager.

Ende gut, alles gut

Die Spieler_innen haben Klaas hoffentlich unbeschadet aus den Klauen des Krampu befreit und können sich jetzt wieder auf den Weg nach Leet machen. Auch Pukki, der kleine Goblin ist außer sich vor Freude. Sie begleiten Klaas zurück zu seiner Hütte und jedeR bekommt von ihm ein Päckchen, das sie erst am Festtag öffnen sollten. Der genaue Inhalt bleibt deshalb vorerst ein Mysterium, sollte sich aber am Tag des Festes aufklären.

Zurück in Leet wird Enri Mereno den Charakteren für die geglückte Rettung des alten Klaas danken.

„Ich danke euch. Ihr habt mehr getan, als ihr vermutet. Ihr habt das Julfest gerettet. Der alte Klaas ist nicht nur ein alter Mann. Er ist mehr für das Dorf als es scheint. Er lebt schon viele Jahre allein dort draußen und war schon dort, bevor ich nach Leet kam. Woher er kommt und warum er allein lebt, das weiß niemand hier. Aber jedes Jahr kommt er um mit uns das Julfest zu feiern. Und mit ihm bringt er einen ganzen Haufen Geschenke für die Kinder. Das ist schon so etwas wie eine kleine Tradition und ohne ihn wäre es ein trauriges Fest geworden.“

Klaas' Geschenke

Die Charaktere sollten etwas, das auf den ersten Blick nutzlos erscheint, bekommen. Vorschläge:

Zauberer: Ein kleiner Holzanhänger, in den unbekannte Runen eingebrannt sind.

Barde: Eine kleine Holzflöte.

Waldläufer oder Schamane: Eine kleine, geschnitzte Statue in Tierform.

Dieb: Ein Holzschlüssel.

Krieger: Ein Anhänger, an dem ein kleines Miniaturschwert oder eine kleine Miniaxt baumelt.

Priester:Ein hölzernes Symbol einer Gottheit.

Wer weiß, vielleicht wohnt diesen kleinen Geschenken ja ein besonderer Zauber inne oder sie sind sogar Aufhänger für ein weiteres Abenteuer?

Die Darsteller dieser Mär

Durchschnittlicher Goblin (SG 1)

TP 4, INI +0, Dolch, Schaden -2, KB 2, Rüstung 1

Skroog (SG 3)

TP 20, INI +0, Kurzschwert, Schaden -1, KB 6, Rüstung 1

Der Häuptling des Clans der Rotbommel ist nicht ganz so dumm wie er aussieht. Nur fast. Was für einen Goblin aber auch schon beachtlich ist. Vielleicht ist er aber ein klein wenig gieriger als seine übrigen Artgenossen. Er hat seine liebe Not mit seinem Schamanen Krampu, der ihm in letzter Zeit offen widerspricht und an seiner Macht rüttelt. Wenn der Schamane nicht so mächtig wäre, würde er ihn nur allzu gerne aus dem Clan werfen.

Krampu (SG 6)

Schamane Stufe 5; TP 24, INI +0, Dolch, Schaden -2, KB 2, Rüstung 1, MP 30, Talent: Weg der Magie (*eingerechnet*), 7 Ränge Spruchlisten, Zauberresistenz 1, Gezielte Sprüche 2

Krampu ist ein besonders widerwärtiger Goblin. Da er aber ein sehr fähiger Schamane ist, hat sein Wort einigen Einfluß und sein Name ist unter den Goblins westlich des Ghalgrats wohlbekannt und gefürchtet. Sie ziehen es alle vor, ihm aus dem Weg zu gehen. Er plant schon einige Zeit Skroog zu stürzen und glaubt, dass es jetzt bald soweit wäre.

© 2015 Gerd Winkler, Verwertungsrechte übertragen an: 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH Düsseldorf.
Aborea™ ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann. Die Nutzung wurde bis auf Widerruf autorisiert.
Die in diesem Abenteuer beschriebenen Charaktere und Ereignisse sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit zwischen Charakteren und lebenden oder toten Personen ist rein zufällig.