

Die Nacht des Julfestes

Das Tanelorn-Weihnachtsabenteuer 2016

Dieses Szenario wurde von den Mitgliedern des Tanelorn Forums zwischen dem 26.11. dem und 24.12.16 geschrieben: <http://www.tanelorn.net/index.php/topic,100688.0.html>

Vielen Dank an alle Teilnehmer! Die Struktur des Szenarios stammt von Stefan Droste und Daniel Neugebauer.

Es ist die Zeit des Julfestes und Schnee bedeckt das Dorf. Gelb erleuchtet sind die Fenster. Das Kaminfeuer prasselt lebendig, während draußen die Nordwinde heulen. Am nächsten Morgen werden die Dorfbewohner reiche Geschenke vorfinden, denn sie haben die alten Julbräuche vollzogen. Gespannt wartet man auf die Dämmerung, doch die Nacht scheint kein Ende nehmen zu wollen ...

Dieses Szenario spielt in der Nacht des Julfestes und gibt dem Spielleiter alle Werkzeuge um ein schnelles, weihnachtliches Szenario mit nordischer Stimmung zu gestalten. Mit leichten Änderungen kann es auch für keltische oder angelsächsische Hintergründe verwendet werden.

Die alten Bräuche

Das Julfest ist ein uralter Ritus um die Dunkelheit des Winters zu vertreiben. Wenn die Dunkelheit vertrieben ist, so heißt es, wird ein freundliches Wesen dem Dorf Geschenke bringen.

1W20 Wer oder was bringt die Geschenke?

- 1 Ein großer einäugiger Mann namens "Oski" mit einem braunen Umhang und einer Schar freundlicher Tiere die ihn begleiten und die Geschenke (Früchte und Nüsse) verteilen.
- 2 Die kleinen Völker (Kobolde, Gnome, Feen...), welche in der Natur leben und diese Schützen, belohnen in dieser Nacht all jene die mit dem heiligen Julfest Ritus den uralten Bund erneuern.
- 3 Der Herr der Rauhen Nacht, ein großer Mann mit blutrotem Mantel, der von einem Eisbären begleitet wird.
- 4 Eine uralte zerstreute Hexe verteilt ihre misglückten Tränke und Pülverchen als Naschwerk getarnt.
- 5 Odins Raben: Hugin und Munin.
- 6 Die Helden-Zwillinge Hreg und Tagr, die in dieser Nacht stets aus der Unterwelt entkommen und mit ihrem magischen Hundeschlitten durch die Lande reisen um die gesammelten Schätze, Leckerbissen und Merkwürdigkeiten ihrer Abenteuer unter den Leuten zu verteilen und somit vor der gierigen Weltenschlange zu verstecken, die die beiden kurz vor der Dämmerung stets wieder einfängt.

- 7 Der weißen Frau Hulda, welche die Schaar der verstorbenen und totgeborenen Kinder anführt. Neugierige Kinder, welche in dieser Nacht nach draußen gehen und Frau Hulda begegnen, nimmt sie mit in ihre Schaar auf.
- 8 Snaemand, der König der Riesen, in seinem Langboot, das durch die Winterstürme fliegt.
- 9 Die Jólaveinar, alte Weise aus den Bergen, die Tag für Tag einer mehr werden bis es dreizehn sind, und dem Dorf nach einer guten Behandlung reichhaltige Geschenke da lassen.
- 10 Der kleine Troll Julenissen - mit Kniebundhose, Lodenjacke und schwerem Pelzmantel. Er klopft an die Türen und bringt denjenigen Geschenke, die ihm ein Schälchen Reisbrei in die Scheune stellen. Wenn er nichts bekommt, dann kommen vielleicht seine großen Brüder vorbei, um Ärger zu machen.
- 11 Die Wühler, kleine buddelnde Feenwesen mit großen Händen und schmutzigen Bärten. Die buddeln sich von unten in Häuser. Stellt man ihnen Brot und einen Krug Bier hin, gibt's Geschenke. Lässt man es, suchen sie sich buddelnd was anders Essbares im Haus. Darum gibt es auch in jedem Haus einen Flecken, wo man direkt auf den natürlichen Untergrund schaut.
- 12 Die Reifprinzessin, Tochter des grimmen alten Winterriesen.
- 13 Niemand bringt die Geschenke. Ein alter Feenzauber sorgt dafür, dass alle Einwohner am Julfest über Nacht einen ihrer Gegenstände vergessen. Diesen halten sie am nächsten Morgen für ein Geschenk.
- 14 Die Verstorbenen der letzten Jahre steigen des Nachts aus ihren vereisten Gräbern und beschenken all jene die ihnen zu Lebzeiten gut getan und nach ihren Ableben ihrer gedacht haben.
- 15 Die Katzen des Dorfes dürfen einmal im Jahr sich ins Feenreich begeben wenn sie dafür ihren Teil des Paktes einhalten. Der Übergabe befindet sich im Dorf und kann nur in dieser Nacht genutzt werden. Doch dafür müssen die Menschen abgelenkt werden.
- 16 Die Geschenke kommen von den Eltern, den Kindern erzählt man aber eine frei erfundene Geschichte, die durch einen weiteren Wurf auf dieser Tabelle ermittelt wird.
- 17 Die Eichhörchen des Waldes, verwandeln sich durch die Magie der Julnacht in Wereichhörchen, diese verstecken ihre eigentlichen Wintervorräte in den Häusern der Menschen und vergessen dies am nächsten Morgen natürlich sofort wieder, da die Magie der Julnacht verflogen ist.
- 18 Könguló, die fleißige Spinne, bedankt sich in der Julnacht dafür, dass sie das ganze Jahr mit im Haus wohnen durfte. Am nächsten Morgen findet jeder Bewohner einen Gegenstand, den er vorher verloren hatte, in Spinnweben verpackt über seinem Bett. Wer Spinnen etwas antut oder keine Spinne im Haus hat, vor dem soll man sich hüten.
- 19 Waldo Snick, König der Ratten! Aelderman von Käse und Speck, Mundschenk des Erhabenen Gottes und hoffnungsloser Romantiker.
- 20 Freya, die Göttin der Liebe und Ehe hat ein wachsames Auge auf das Dorf beschenkt es in den kalten Tagen.

1W16 Wer hat den Überbringer der Geschenke schon einmal gesehen?

- 1 Rane, der blinde Sänger. Er erklärt seine Blindheit damit. Alle halten die Geschichte für erfunden, aber sie ist wahr ...
- 2 Die alte Na, mittlerweile Dorfälteste und schon etwas verirrt, wurde schon jedes Kind des Dorfes in den letzten dreißig Jahren von ihr einmal betreut und kennt ihre Geschichten - auch ihre Weihnachtsgeschichte.
- 3 Ben, der immer betrunkene, aber herzengute Kesselflicker, hat ihn schon mehrmals getroffen, aber in seinem Dauerrausch hält er ihn für einen Kollegen, über den er nur Gutes zu berichten weiß.
- 4 Ahreld, der für seine Übertreibungen und Flunkereien bekannte Barde. Er hat aus der Begegnung sogar ein Lied gemacht, welches er aus unbekanntem Gründen bisher aber nur ein einziges Mal vorgesungen hat.
- 5 Der alte Baron/Graf/Jarl/Häuptling hat ihn als junger Mann gesehen. In seiner Anwesenheit sollte niemand an der Geschichte und der Existenz des Überbringers zweifeln.
- 6 Ugla, die alte Eule, die in der Dorfblinde wohnt, sieht alles, was nachts vor sich geht. Aber es kommt nur selten vor, dass sie es jemandem erzählt.
- 7 Die schweigsame Dunya / Der schweigsame Bjorson. Und bisher hat Sie / Er es nur der eigenen Familie erzählt.
- 8 Die kleine siebenjährige Julika, Tochter des Schusters, hat im letzten Jahr unbemerkt von ihren Eltern in der Julnacht in einem Versteck auf den Überbringer der Geschenke gewartet. Erfolgreich. Seitdem ist sie stumm.
- 9 Das kleine blinde Waisenmädchen, das im letzten Jahr im Wald gefunden wurde.
- 10 Ein Hexenschüler (vielleicht ein Spielercharakter?) als er wie in Tance erwachte. Allerdings tut er sich schwer die Bilder und Erlebnisse von anderen Träumen und Visionen zu trennen. Die Frage, ob das Gesehene Wirklichkeit oder Symbolbilder sind, verfolgt ihn genauso wie die Frage nach der Bedeutung. Auch die Fragen, ob das Sehen "erlaubt war", ob darüber zu sprechen erlaubt ist und ob er irgendwelche Konsequenzen zu befürchten hat, machen ihm Angst.
- 11 Das liegt schon Generationen zurück. Vielleicht findet sich dazu etwas in der Dorfchronik, oder doch eher in der Ruine der schwarzen Festung, die einst mal auf dem Hügel jenseits des Dorfes über die Lande gewacht haben muss?
- 12 Zum Glück können nur Gänse den Überbringer der Geschenke sehen, da ihre Augen weitaus besser sind, als die des Menschen, und sie eine intensivere Farbwahrnehmung haben. Die Gänse werden zuerst hektisch, dann panisch und machen durch lautes Geschnatter auf den Überbringer aufmerksam. Allerdings machen sie damit auch auf sich aufmerksam. Die Gänse, die am lautesten schnattern landen als Weihnachtsbraten auf dem Tisch.

13

14

15

16

Eine Finsternis liegt über dem Dorf

In diesem Jahr heulen die Nordwinde laut um die Häuser und die Dunkelheit trägt etwas Böses in sich. Irgendetwas ist anders als in den anderen Jahren und die Nacht findet an diesem Julfest gar kein Ende. Die Finsternis wurde an einem düsteren Ort beschworen, weit außerhalb des Dorfes, und nur dort kann sie vertrieben werden.

1W16 Was ist das Herz der Finsternis und wo liegt es?

- 1 Das Herz der Finsternis ist eigentlich ein biotechnologisches Artefakt von Wesen jenseits der Sterne. Ihr Schiff musste notlanden und konnte repariert werden. Den dabei entstandenen Schrott liest man achtlos zurück - dieser vergiftet/verstrahlt/mutiert seine Umgebung. Mittlerweile liegt es in der Mitte eines gewaltigen Dornenlabyrinths, dessen Aussehen, könnte man von oben aus großer Höhe draufschauen, an eine Leiterplatte erinnert. Es versucht, sich zu reparieren ...
- 2 Das Herz der Finsternis liegt auf dem Gipfel der Nebelzinne, von dort kriecht die Finsternis wie zäher, satter Nebel zu Tal. Das Herz selbst sind neun mannshohe Obelisk, kreisförmig angeordnet, erschaffen von verdorbenen Bergzwerge. Man munkelt auch von Menschenopfern...
- 3 Die alten, vergessenen Götter rühren sich in ihren Gräbern, weil ein Stein zu ihren Ehren unerkannt versetzt wurde und jetzt Teil des Fundamentes des neuen Wachturms an der Handelsstraße ist. Die Wächter sind die Ersten, die unter seinen vollen Einfluss geraten...
- 4 Der alte Sternendeuter, Oveskaer, der den Steinkreis der Altvorderen benutzt um die Bewegungen des Nachthimmels zu berechnen, hat mit seiner Nachahmung eines alten Jul-Rituals eine lichtlose, hungrige Wesenheit von jenseits der Sterne auf die Welt gelockt (anstatt eines Segens für das Dorf). Panisch sucht Oveskaer jetzt jemanden, der sich aufmacht den Stern zu finden der vorletztes Jahr vom Himmel fiel, denn was von jenseits dieser Welt kommt kann nur mit einem Schwert/Ritual gebannt werden das ebenfalls nicht von dieser Welt ist.
- 5 Die Vettel Mirka hat die eisige Gruft des Kalten Wanderers gefunden und geöffnet. Solange sie nicht wieder verschlossen wird, schleicht dieser dunkle Gott durch die nicht endende Nacht und sät Neid und Missgunst in den Herzen der Dorfbewohner. Die Gruft liegt etwa 10 Meilen vom Dorf entfernt, am Talschluss einer tief einschneidenden Schlucht in den Bergen.
- 6 Es liegt an der Quelle des Flusses, in einer Höhle in den Bergen. Diener eines dunklen Gottes haben eine weitere Quelle geöffnet, aus der Finsternis in den Fluss fließt.
- 7 Weit, weit im Norden regiert eine kalte Königin in ihrem Palast aus Eis und Sternenlicht. Die Dunkelheit und die Winterstürme, die die Länder der Menschen heimsuchen sind nur Ausdruck ihres frostigen Herzens, wenn es sich nach einem Sterblichen sehnt.
- 8 In ihrer Hütte hinter dem Nordwind schreibt Mütterchen Winter das Julfest mit Ruß auf eine Rentierhaut, wie es war, wie es ist, wie es sein wird. Doch in diesem Jahr ist

die Julkatze von der kalten Feuerstelle auf das Werk gehopst und hat überall auf dem Julfest dunkle Flecken hinterlassen. Jemand müsste den Streich bemerken und das Julfest wieder ordentlich hinschreiben.

- 9 Oben in den Bergen hausen Naturgeister. Mit List und Tücke wurden ihnen der Nachwuchs geraubt. Die Trauer, Verzweiflung & Wut bringen Kälte & Finsternis über das Land.
- 10 In der Julnacht muss das Sonnenrad gedreht werden, damit ein neues Jahr und damit ein neuer Tag beginnen kann. Der Zugang zum Sonnenrad liegt in einem nahen Bergtal und steht nur in der Julnacht offen. Der Auserwählte ist auf seinem Weg zum Sonnenrad verunglückt und daher kann die Sonne nicht aufgehen.
- 11 Ein Zauberer hat das "Alte Jahr", ein mystisches Wesen (das zu dieser Zeit als alter Greis auftritt), in seiner Höhle in den Bergen in seine Gewalt gebracht und lässt es nicht sterben (weil dem Zauberer prophezeit wurde "Im nächsten Jahr wirst du sterben"). Solange das alte Jahr aber nicht tot ist, kann auch die Finsternis nicht vergehen...
- 12 Das Herz der Finsternis liegt im Abbild des Dorfes in einem düsteren Feenreich2 begraben. Es ist das Grab eines früheren Dorfältesten, der einst das Dorf zu gewissem Reichtum gebracht hatte. Dafür wird er heute geschätzt. Dass seine Erfolge ihren Grund in Betrug an reisenden Marketendern, umliegenden Dörfern und bösen Feenpakten hatte, ist heute unbekannt - auch wenn es noch Legenden von unkonventionellen Methoden gibt. Bekannt ist nur, dass der Leichnam des verstorbenen Dorfältesten am Julfest vor 200 Jahren und vor der Beerdigung auf mysteriöse Weise verschwand. Dieses Julfest gedachten die Dorfbewohner - entgegen der Bedenken der Alten - der Wohltaten des Verstobenen, dem sie ihren "Reichtum" verdanken. Das erlaubt den bösen Feen - gemäß eines Paktes - die Finsternis des Herzens ehemaligen Dorfältesten über das Dorf zu bringen. Die Lichtlosigkeit ist nur der Anfang.
- 13 In den Ruinen der schwarzen Festung, die einst mal auf dem Hügel jenseits des Dorfes über die Lande gewacht haben müssen liegt ein altes Artefakt, ein Spiegel, welches einen mitten in das Herz des teleportieren kann.
- 14 Das Herz der Finsternis ist ein Fluch. Es besteht aus all den bösen und gemeinen Worten, die einem im Laufe des Jahres an den Kopf geworfen wurden und die man sich zu Herzen genommen hat. Es liegt zw. den Gedärmen, wächst und wächst, wird schwerer und schwerer, härter und härter, bis der Mensch verbittert stirbt.
- 15 Ein vom Eis eingeschlossenes Schiffswrack, am Eisschollenstrand.
- 16 Eine uralte, kalte Höhle weit im Norden, in deren weite Tunnel niemals auch nur ein Licht schien.

1W6 Was lauert in der Dunkelheit des Winters?

- 1 In der Dunkelheit des Winters, so sagt man, lauert der dreizüngige Drehhorn-Krampus: berührt er dich mit der 1. Zunge, musst Du 1 Tag immer die Wahrheit sagen, berührt er Dich mit der 2. Zunge, musst Du 1 Tag immer lügen. Wenn er Dich mit der 3. Zunge berührt, musst Du ihm 1 Tag lang dienen (auswürfeln mit W6 1/2).

- 2 Der mehrgeweihiige Rudolph. Aus seinem roten, dritten Augen an der Nase kann er Zauber schießen.
- 3 In den Rauh Nächten zieht die Wilde Jagd übers Land, ein geisterhaftes Gefolge, das von dem Fürst der Jagd angeführt wird, der ewig vergebens versucht, die Waldfrau Huldra zu fangen. In der langen Dunkelheit haben sich diesmal allerlei Garste, Bilwisse, Mannwölfe und andere Unholde der Jagd angeschlossen und durchstreifen nun die Gegend.
- 4 Im Dunkeln lauern die Geister der vergangenen Julfeste, die Manifestationen aller unerfüllten Wünsche und Versprechungen der vergangenen Jahre. Sie ziehen die Dörfler ins ewige Dunkel und rauben ihnen die Erinnerungen an das vergangene Jahr.
- 5 Eine riesige dämonische Tanne, die sich als perfekter Julbaum tarnt um ihre Opfer anzulocken. Möchte sie dann jemand schlagen um mit ins Dorf zu nehmen, verschlingt sie ihre Opfer. Sie ist von einem Dämon des Hasses beseelt, der die Liebe und den Frieden des Julfestes stören will, um sich an der Enttäuschung der Kinder zu laben.
- 6 In der Dunkelheit des Winters lauert die riesige Julfest-Katze, welche das Land um das Dorf durchstreift, um diejenigen zu verschlingen, die sich dieses Jahr nicht anständig verhalten haben.
- 7 Der Hungermann, Kinderlied aus dem Welchenfortgebirge:

Was lauert im Dunklen der Winternacht?
Der Hungermann, der Hungermann!
Wer hat die Scheite aus dem Feuer gebracht?
Der Hungermann, der Hungermann!
Wer hat über das Knacken des Eises gelacht?
Der Hungermann, der Hungermann!
Wer hat das Zugpferd umgebracht?
Der Hungermann, der Hungermann!

Der Hungermann ist hocheufreit,
kann er erst naschen von des anderen Leid!

Wer hat'n Husten in die Brust gelassen?
Der Hungermann, der Hungermann!
Wer kann dich kalt am Nacken fassen?
Der Hungermann, der Hungermann!
Wer zerbricht die gefüllten Tassen?
Der Hungermann, der Hungermann!
Wer hat den Beisser von der Leine gelassen?
Der Hungermann, der Hungermann!

Der Hungermann ist hocheufreit,
kann er erst naschen von des anderen Leid!

Das Lied wird von den Kindern abwechselnd improvisiert, wobei die erste Zeile den Reim vorgibt. Vom Abend des Julfestes bis zum Neujahrmorgen ist das Lied verboten, sagt man doch es beschwört den Hungermann zwischen den Tagen... manchmal kommt der Hungermann aber auch ungerufen, und kündigt so Jahre voller Leid und Unheil an.

8. In der Dunkelheit des Winters lauern die Finstersplitter auf unvorsichtige Leute, die sich zu weit von den Lichtern des Julfestes fort wagen. Übriggeblieben aus der Großen Finsternis vor der Erschaffung der Welt hassen sie alles was nicht tot und dunkel ist. Die Berührung ihrer substanzlosen Finger entzieht einem Körper alle Wärme. Sie meiden generell das Licht, aber eine Flamme, die am Julfeuer entzündet wurde, bereitet ihnen körperliches Unbehagen. In der unnatürlichen Finsternis huschen sie wispernd, zischend und knurrend über das Land auf der Suche nach Lebendigem. Ein tiefgefrorener Hirsch (oder ein anderes Tier) auf dem Weg, könnte ein erster Hinweis sein, dass sie in der Nähe sind.
- 9 In der Dunkelheit des Winters lauern die untoten Kinder der Winterhexe auf ihren Festtagsschmaus. Wer im eisigen Dunklen der Julnacht dem kläglichen Weinen eines Kindes folgt, kann sich plötzlich unversehens von kleinen, zerlumpten Gestalten umringt wiederfinden, die versuchen ihm den Garaus zu machen.
- 10 In der Dunkelheit des Winters heult markerschütternd ein Wolfsrudel bestehend aus 1W8 Wölfen, die von einer riesigen weißen Wölfin angeführt werden.
- 11 In einem Grabhügel ist ein Draugr erwacht, der nach dem Leben dürstet und versucht die Helden in seinen Grabhügel zu locken, damit sie ihm dort ewige Gesellschaft leisten. Er ist ein gefährlicher Zauberer und durch normale Waffen nicht zu besiegen. (You can not kill, what doesn't live.) Erst wenn man gezielt seinem Leichnam den Kopf abschlägt und ihn pfählt, gibt er Ruhe. Er kann nur in einem Bereich von ca. 500 m Radius um seinen Hügel in einer geisterhaften, blutverschmierten Erscheinung agieren. In seinem Grabhügel, der nur von untotem Licht erfüllt ist, fährt er in seinen mumifizierten Körper.
- 12 In der Dunkelheit des Winters lauert ... Nichts! Alle, vom Kind bis zum Alten, vom Oger bis zur Fee, von groß nach klein ... ALLE glauben, dass in der Dunkelheit etwas lauert, und darum bleiben auch ALLE zu Hause. Und so ist die Dunkelheit des Winters leer, kalt, einsam und ... dunkel.
- 13 In der Dunkelheit des Winters lauert das Heer der Dämonen des Eises. Angeführt durch einen Ritter in vereister Rüstung auf einem schneeweißen Hirsch, zieht der Tross von Siedlung zu Siedlung in ständiger Sehnsucht nach der Wärme und Geborgenheit des Feuers und des Lebens, das für sie so unerreichbar scheint.
- 14 In der Dunkelheit des Winters lauert... nichts. Gar nichts. Nur DAS Nichts. Schnee, Wind, Finsternis und Kälte bringen mit dem Weiß erst Verwirrung, dann das süße Vergessen und die Wärme vor dem Erstarren. Nur ein Leichentuch. Alles ist WEISS.
- 15 In der Dunkelheit des Winters lauert...die Schar der Bleichen Kinder. Zuerst mögen sie wie abgemagerte blasse Kinder aussehen, doch ihre scharfen kalten Klauen und ihre unzähligen kleinen scharfen Zähne können furchtbare Wunden reißen, welche nur langsam wieder heilen. Und ihr Wehklagen lässt selbst gestandenen Recken das Blut

in den Adern gefrieren. Sie kommen und gehen im Schutz von Dunkelheit, Nebel und Schneegestöbern, seid vorsichtig.

16 In der Nacht verfolgt die Eishexe Kinder und stiehlt ihre warmen Herzen um ihr kaltes Herz nicht erfrieren zu lassen.

1W14 Wer ist der Beschwörer der Finsternis und was ist seine gefährlichste Waffe?

1 Die böartige Erdfee Vinialiola hat den elementaren Zorn in sich aufgenommen und kann ihn gebündelt abgeben, um mörderische Wut in den Sterblichen auszulösen. Dabei verliert sie mehr und mehr ihre Gestalt und Persönlichkeit, und wird mehr und mehr zu einem reinen Monster ohne Verstand.

2 Der Beschwörer der Finsternis ist ein introvertierter, sechs-jähriger, weiss-blonder Junge, der an selektivem Mutismus leidet und von allen nur schikaniert und drangsaliert wird. Er nennt sich selbst Tetepte, da er von den anderen Kindern immer "Du Depp, Du." gerufen wird. Seine gefährlichste Waffe ist ein Kinderbuch. "Der Struwelpeter", dessen Geschichten er auf andere zu projizieren vermag. Zuerst passierten den Opfern nur kleinere Missgeschicke, scheinbar willkürlich. Doch die 'Unfälle' nehmen an Intensität immer mehr zu...

3 Der Beschwörer der Finsternis ist die vom Dorf vor 20 Jahren ausgestoßene Kräuterhexe, die wegen ihrer üblen Tränke verjagt wurde. Sie lernte in der Zwischenzeit schwarze Magie und ihre gefährlichste Waffe ist der Kessel der Finsternis, wo sie die "Dunkelheit der Trostlosigkeit" braut.

4 Der Beschwörer der Finsternis ist die unattraktive Magd Annika, die in letzter Zeit zum Erstaunen der Dorfgemeinschaft seltsamerweise von den beliebtesten Jünglingen umworben wird. Was allerdings niemand weiß: Annika hat beim Pilzesammeln im Wald ein geheimnisvolles verwünschenes Amulett gefunden hat welches sie unwiderstehlich gegenüber dem anderen Geschlecht macht (schon immer ihr größter Wunsch). Dieses verlangt ihr aber allerlei Aufgaben und düstere Rituale ab, die zu der Finsternis führen die das Dorf umfängt. Annikas gefährlichste Waffe ist das Amulett selbst, welches in Menschen die ihm entgegentreten Wahnvorstellungen über ein drohendes Unglück hervorrufen kann. Annika ist ein schwacher aber kein schlechter Mensch, allerdings vom den Amulett schon so verdorben, dass es schwer wird sie in den Kreis der Dorfgemeinschaft zurückzuführen.

5 Ein Eisdrache und sein Odem ist von solch klirrender Kälte und Schwermut, dass man seine Schicksalspunkte nicht einsetzen kann, um dem Odem zu entkommen.

6 Der Beschwörer der Finsternis ist die Dämonin 'Gullweig', welche vom Magier des Dorfes (ggf. auch ein SC) bei einem schief gegangenen Beschwörungsritual Besitz ergriffen hat, ohne dass dieser sich der Tatsache bewusst ist. Sie will mit dem Herzen der Finsternis Neid und Misgunst in die Herzen der Dorfbewohner streuen, um so ihre Macht in der Domäne der Menschen zu festigen. Ihre gefährlichste Waffe ist das Unwissen der Dorfbewohner über ihre Existenz: Sie sieht und hört alles, was auch der Magier hört und sieht, kann nach belieben seine Handlungen kontrollieren, ohne dass dieser sich daran erinnert.

7 Der Beschwörer der Finsternis ist der senile, einstige Erzmagier Duncan „Donnerschag“ Durloin, der einmal mehr aus dem Magierseniorenstift ausgebüchst

ist, um in Ruhe ein neues Rezept für Julpunsch auszuprobieren. Unglücklicherweise hat er statt „Rezepte für 100 Heißgetränke zu allen Jahreszeiten“ das NAMENLOSE BUCH DER FINSTERNIS aus dem Regal gezogen, dessen Anweisungen er nun munter pfeifend befolgt. Seine gefährlichste Waffe ist - neben zahlreichen halberinnerten Zaubersprüchen in seinem Kopf - ein hölzerner, magischer Kochlöffel, den er in der Küche des Magierseniorenstifts hat mitgehen lassen. Auf Befehl erzeugt der Löffel einen großen Schwall warmen, klebrigen und honigsüßen Haferbreis.

- 8 Die Beschwörer der Finsternis sind (unabsichtlich) die schemenhaften Bewohner des Spiegeldorfes, das man erreicht, wenn man genau zur Mitternacht in den Dorfbrunnen springt. Indem sie ihr Schattendorf vor einer schrecklichen Gefahr gerettet haben, haben sie spiegelbildlich das Unheil über das diesseitige Dorf gebracht. Ihre gefährlichste Waffe sind die jungen, mutigen Schemen, die ihr Dorf beschützen wollen.
- 9 Beschwörer der Finsternis ist ein böser Fuchsgeist, der in die Leere geschlüpft ist, die die geizige und verbitterte Großbäuerin Rika in sich trägt, seit ihre einstige Liebe sie am Traualtar versetzt hat. Der Fuchs ist ein neidischer Geist, der alles zerstören will, was die Menschen im Dorf an Wert und Glück besitzen. Seine gefährlichsten Waffen sind Geld wie Heu und Schuldscheine von fast jeder Familie im Ort.
- 10 Der Beschwörer der Finsternis ist ein Vater mit seinem sterbenden Knaben. Nur solange die Nacht währt, bleibt sein vom Alp berührtes Kind am Leben. Der Weg, den sein Pferd reiten muss ist noch sehr weit. Ehe die ersten Strahlen der Sonne die Nacht vertreiben, muss der Vater das Dorf erreicht haben. Dort gibt es eine Person, die den Fluch brechen kann. Seine gefährlichste Waffe ist die pure Verzweiflung eines Vaters, der das Leben des Sohnes um keinen Preis der Welt verlöschen lassen will. Um Keinen!
- 11 Der Beschwörer der Finsternis ist der ältere Sohn des Regenten, welcher von seinem jüngeren Bruder während eines Ausflugs hinterrücks ermordet wurde. In seinem verzweifelten Totenkampf ging das Opfer einen Pakt mit dunklen Mächten ein. Seine gefährlichste Waffe ist der Böse Blick, welcher Missgunst & Zwietracht in den Menschen sät.
- 12 Der Beschwörer der Finsternis ist der alte Sternendeuter Oveskaer, der einen Steinkreis der Altvorderen benutzt um die Bewegungen des Nachthimmels zu berechnen. Leider hat er während seiner Nachahmung eines uralten Jul-Rituals einen Fehler gemacht und versucht jetzt panisch eine Lösung zu finden. Seine gefährlichste Waffe ist sein tiefes magisches Wissen, gepaart mit seiner aktuellen Panik. Er ist kein böser Mann, aber er wird wirklich alles versuchen um die Finsternis aufzuhalten, die er entfesselt hat, egal welche Kosten das für den Rest des Dorfes hat.
- 13 Der Beschwörer der Finsternis ist der umtriebige Barde Jaromir, der vor einiger Zeit wegen eines Tächtelmächtels mit einigen Töchtern der Dörfler mit Schimpf und Schande aus dem Dorf verbannt wurde. Seine gefährlichste Waffe ist das Lied der Zuneigung, das die Seele seines Zieles verdirbt und zu einen willenlosen Opfer des Barden macht, sollte es einmal erklingen.

- 14 Der Beschwörer ist der alte Priester des Rabengottes und seine gefährlichste Waffe sind "die Flügel der Götter", ein Schwarm aus gefährlichen, mit scharfen Schnäbeln und spitzen Krallen bewehrten Eulen, Raben und Schwarzmöwen.

Ereignisse während des Spiels

Zu Beginn des Spielabends, während die Charaktere versuchen herauszufinden, was passiert, gibt es eine unvorhergesehene Komplikation im Dorf. Du solltest dies nach etwa 15 – 30 Minuten Spielzeit einbringen. Man kann dieses Ereignis auch ignorieren, wenn der Spielabend zügig anläuft, aber man kann es auch noch später einsetzen, für den Fall, dass der Spielabend ins Stocken gerät.

1W6 Mitten in der Nacht schreckt ein lautes Geräusch das Dorf auf! Was ist es?

- 1 Ein Eulenbär ist auf der Suche nach Nahrung im Dorf!
- 2 Eine Bande Goblins stiehlt Feuerholz aus dem Schuppen.
- 3 Ein Vampir ist auf der Suche nach einem Opfer.
- 4 Eine Wetterhexe will einen gewaltigen Eissturm beschwören.
- 5 Nicht allen bekommen die langen, finsternen Tage und es kommt zu einer Schlägerei in der Taverne.
- 6 Ein Oger wurde vom Geruch des Gänsebratens angelockt.

Haben sich die Charaktere dem Problem angenommen, gilt es die Finsternis zu vertreiben.

Eine Winterreise

Die Charaktere machen sich auf das Dorf zu retten. Sie reisen ins Herz der Finsternis und nehmen es mit dem Beschwörer der Finsternis auf. Doch zuvor gilt es die Gefahren der Reise zu überwinden!

1W6 Die Charakter treffen jemanden der ihre Hilfe benötigt. Wer ist es und was braucht er?

- 1 Der Geist von Roryk, ein langer verstorbener Meldereiter, der seine letzte Nachricht nie übergeben konnte. Er weiß nicht wirklich dass er tot ist, bzw. weigert sich das zu akzeptieren, aber er bietet den SCs an, sie eine Weile zu begleiten wenn sie ihm helfen, die gesuchte Meldereiterstation zu finden (die nur noch als vergessene Ruine abseits der Handelsstrasse existiert). Sollte Roryk bis zur Ruine gelangen, verrät er den SCs als Belohnung wie sie sein geisterhaftes Pferd in Notsituationen zur Hilfe rufen können, dann begibt er sich zur letzten Ruhe.
- 2 Die SCs treffen eine Familie der Wald- und Wurzelwichtel (Wawusel). Eine zwar nicht böartige sondern eher egoistische und nicht besonders helle Feenart. Durch einen dummen Zufall haben die Helden das Heim der Wawusel zerstört. (Z.B. ist ein

Held mit seinem Bein in einer Schneewehe steckengeblieben. Dumm nur, dass der Stiefel (mit Held am anderen Ende) jetzt mitten im unterirdischen Wohnzimmer der Familie Wawusel hängt. Diese nutzen die Gelegenheit und funktionieren den sich windenden Stiefel in eine prima Hängewiege für Baby Wawusel um.) Die Wichtel sind über die Zerstörung ganz empört und fragen beständig nach dem Grund für diese sinnlose Zerstörung ihres Heims. (Wiesu denn blus? Wiesu tun sie su? Pfui! Pfui Pfui!) Die Helden sollten einen Weg finden, der durch ihre Schuld in Not geratene Familie zu helfen. Wenn sie es zu deren vollen Zufriedenheit schaffen (was nicht ganz einfach sein wird, nutzen die Wawusel doch bestimmt die schuldbewussten Helden gnadenlos aus), werden sie sich bei den Helden revanchieren. Sollten die Helden andererseits das Leid der Wichtel ignorieren... Nun, die Wawusel sind zwar nicht sehr intelligent, aber dafür umso zaubermächtiger und sie haben die Angewohnheit ihnen entstandenes Leid dreifach zurückzuzahlen. (Gerne auch erst Tage und Wochen später. Bestimmt aber zum ungünstigsten Zeitpunkt für die Helden.)

- 3 Sie treffen den umherirrenden und halb erfrorenen Sven Toemerson aus dem Dorf. Sven wollte für seine Familie einen schönen Baum zum Julfest schlagen, hat aber nicht Acht gegeben und seine Axt in das Holz einer von einer Dryade beanspruchten Tanne geschlagen. Zur Strafe hat sie ihm die Orientierung geraubt. Seit Stunden irrt Sven auf der Suche nach dem Heimweg durch die Winternacht und ohne die Hilfe der Charaktere wird er sicherlich erfrieren.
- 4 Die Charaktere treffen auf den halb erfrorenen Reiseschriftsteller Krahl Majen, der sich beim Notizen machen für sein neues Buch "Durch die Eiswüste" in der Dunkelheit verirrt hat. Leider hat er das Buch verloren, aber im Buch war eine Karte, auf der das Herz der Finsternis markiert war. Retten die Charaktere den Schriftsteller, wird er ihnen eine Karte aus dem Gedächtnis zeichnen.
- 5 Ein wohlbeleibter, älterer Herr mit einem weißen Rauschebart ist mit seinem (zu) schwer beladenen Rentierschlitten in einer Schneewehe stecken geblieben. Laut fluchend, aber vergeblich versucht er den Schlitten frei zu bekommen. Helfen die SCs dem alten Mann, drückt er jedem von ihnen zum Dank ein kleines Päckchen in die Hand, das etwas enthält was sie im Moment des Auspackens gut brauchen können. Freudig lachend verschwindet der Alte auf seinem Schlitten in der Dunkelheit. Noch eine ganze Weile hört man sein HO! HO! HO! und das leiser werdende Klingeln von Glöckchen.
- 6 Das Herz der Finsternis ist einsam und hungrig. Es beseelt die Gegend um das Dorf, verschleiert die Fenster, verglast die Seen und macht die Stimmen sichtbar. Jede Schneeflocke sucht nach Wärme - menschlicher Wärme. Man versucht sich zu erinnern, wie es vor dem Winter war. Jeder Schritt eine knirschende Überwindung - eine Qual - eine Last. Jeder Atemzug ein ätzendes Stechen in den Lungen. Abermilliarden kleinster Diamanten lassen die Augen fast erblinden und wischen das Gefühl für Raum und Orientierung hinfort, machen die Umgebung konturlos, bis kein Horizont mehr erkennbar ist. Die Winde fauchen, winden sich über Berge und durch Täler, stets auf der Suche nach dem Traum des Sommers. Und sie lassen mit jedem Hauch ihrer eisigen Finger die Spatzen tot aus dem Geäst fallen. Selbst die weissen Wölfe schweigen, um kein Gramm der kostbaren Wärme zu verschwenden. Die Haut

juckt und kribbelt, wird erst warm dann Heiß, errötet, wird erst blass, dann schwarz. Schwarz wie das Herz der Finsternis. Der Weg führt ins Leere, in eine Sackgasse, windet sich im Kreis und endet. Das Weiß bleibt ruhelos, hallt an den Wänden des Nichts wider und sucht weiter. Ein Schneemann mehr. Ein Schneemann, den die Kinder gebaut haben. Eine Zierde des Winters. Doch noch fehlen ihm Mohrrübe, Hut und Schal.

- 7 Janne, die Tochter der Schusterin, irrt mit einer kleinen Lampe auf einem zugefrorenen See herum. Wegen der Dunkelheit wurde sie zum Reiserklauben hinausgeschickt und hat bei ihrer Abkürzung ihr Spiegelbild im dicken Eis auf dem See verloren. Das Lampenöl geht langsam zur Neige und das Mädchen ist hier draußen in Gefahr. Aber sie ohne ihr Spiegelbild nach Hause zu schicken kann auch nicht gut sein, oder?
- 8 Ein kleines Mädchen, welches nur noch ihr Hemdchen anhat, dafür für eine Menge Goldmünzen bei sich trägt. Sie sagt das Gold wäre vom Himmel gefallen, nachdem sie ihre ganzen Sachen verschenkt hatte.
- 9 Eine schneeweiße Schreckensbärin mit einem Speer in der Schulter, die eher verängstigt als aggressiv zu sein scheint... Sie trägt ein rosa Halsband mit einem goldenen Herzchen.
- 10 Es ist ein kleines Mädchen auf dem Weg zu ihrer Großmutter um ihr Wein und Kuchen zu bringen. Sie wurde von einem aggressiven Wolfsrudel verfolgt und ist daher etwas vom Weg abgekommen. Wenn die Gefährten sie sicher zum Haus der Großmutter begleiten, ist dort W6:
 - 1 der böse Werwolf, der gerade dabei ist die Großmutter aufzufressen
 - 2 der böse Werwolf, der gerade im Bett ein Nickerchen macht, nachdem er die Großmutter aufgefressen hat
 - 3 der Waldläufer, der soeben den Werwolf erlegt hat und die Großmutter gerettet hat
 - 4 der Waldläufer, der soeben den Werwolf erlegt hat und die Großmutter aus dem Bauch herausschneiden muss
 - 5 die Großmutter, die soeben den bösen Werwolf mit ihrer Schneiderschere erstochen hat
 - 6 die Großmutter, die alle gleich zu Tee, Wein und Kuchen einlädt

1W12 An welchem unsicheren Ort müssen die Charaktere vor einem Schneesturm Schutz suchen?

- 1 Im Haus des Menschenfressers. Menschenfresser hin oder her, er muss sich an die uralten Gesetze halten, wenn er nicht auf ewig verflucht sein will. Drei Tage muss jeder Wandernde, der vor der Witterung Schutz sucht aufgenommen werden. Aber wehe, er bricht eines der ungeschriebenen Gesetze der Gastfreundschaft... und der Menschenfresser schaut sehr genau hin! Und die Suppe schmeckt komisch...
- 2 Der heulende Eissturm peitscht Tannen wie Grashalme und türmt im Handumdrehen die dichten Flocken zu hohen Schneewehen auf, während unablässige Blitze die Szene in unwirkliches Licht tauchen. Die Gruppe braucht dringend Unterschlupf! Da steht in dem stiebenden Weiß plötzlich eine Huldra vor ihnen und winkt sie zu ihrer Höhle.

Von den schönen Waldfrauen erzählt man sich, dass sie ihre Opfer verführen und töten, aber auch, dass sie oft Menschen helfen. Und welche Wahl bleibt nun schon?

- 3 Die einzige Zuflucht weit und breit ist der alte Krähenturm auf einem nahen Hügel. Da soll es nicht geheuer sein, seit sie dort damals die Schwarze Marthe und ihre grausame Räuberbande aufgeknüpft haben. Inzwischen sind davon nur noch die vermoderten Seilfetzen an den alten schwarzen Balken zu sehen, aber man sagt, dass seitdem stets dreizehn Krähen den Turm umflattern und noch kein Reisender eine Nacht dort überlebt hat. Natürlich ist das Gemäuer inzwischen so wacklig und verfallen, dass es dazu keinen Spuk braucht...
- 4 Nur das alte Gasthaus "Zu ewigen Ruh" ist in der Nähe, als der Schneesturm kommt. Doch dort wohnt schon lange niemand mehr, der Wirt hat sich aus Liebeskummer aufgehängt und spukt dort - so heißt es es. Doch warum brennt dann eine Kerze in der Schankstube?
- 5 Als die SCs an der Steilseite eines Hügels Schutz vor dem Sturm suchen, stehen sie unversehens vor dem mit Balken und Brettern vernagelten Eingang des vor langer Zeit aufgegebenen Silberbergwerks. Bevor man den Eingang verschlossen hatte, waren immer mal wieder bleiche, chitingepanzerte Abscheulichkeiten aus den weitläufigen Stollen hervorgekrochen. Im Schein des wenigen Lichts, das ihnen zur Verfügung steht, sehen sie, dass manche Bretter vor kurzem zersplittert sind und Balken verschoben wurden...
- 6 Zufall, Schicksal oder etwas anderes hat die Schritte der SCs zu einer schlichten Reisejurte geführt. Obwohl der Sturm tobt, steht das Zelt da, als wäre es windstill und keine Schneeflocke wagt es sich auf dessen Dach niederzulassen. Über dem Eingang ist als einzige Zierde das Symbol des Ordens des Toten Gottes angebracht, dem allgemein Misstrauen entgegengebracht wird. Der Orden hat nur wenige Brüder, die einsiedlerisch in abgelegenen Klöstern leben. Einen dieser Brüder zu sehen wird bei den Menschen der Gegend als schlechtes Omen gedeutet und hier steht ein Zelt, das Platz für ein halbes Dutzend Brüder bietet.
- 7 Fast jeder weiß dass hinter dem kleinen Wasserfall, wo der plätschernde Bach sich über Felsbrocken stürzt bevor er friedlich in Richtung der Felder weiterfließt, eine Höhle verbirgt. Ein bleichhäutiger Fischmensch wohnte eins dort, erzählen die Alten, und grabste mit seinen Krallenhänden nach Fischen und neugierigen Wanderern entlang des Baches bis ihn ein tapferer Jäger erschlug. Jetzt, im Winter, ist der Bach gefroren und der Wasserfall ist eine Wand aus klarem Eis, die zwar keine Wärme spendet aber ausreichend Schutz vor dem Schneesturm bietet. Auf dem Boden der Höhle liegen jedoch frische Knochen, abgenagt und sauberlich sortiert...
- 8 Ein verlassenes Kinderheim, dessen Dach eingestürzt ist und dessen Fenster blind aus dem leerstehenden Gebäude in die Landschaft starren. Zuerst wurden hier Pest- und Cholerakranke einquartiert und behandelt. Die Kranken verstarben fast gleichzeitig und landeten in Massengräbern in der Nähe. Danach wurden hier verwaiste Kinder betreut. Doch nachdem immer wieder Kinder spurlos aus dem Gebäude verschwanden wurde die Institution aufgegeben.

- 9 Eine einsame Hütte auf Hühnerbeinen, welche momentan verlassen herumsteht. Man munkelt, sie gehört einer bösen Hexe. Diese ist allerdings die Verursacherin des heftigen Schneesturms, wenn der Sturm abflaut, wird sie in ihre Hütte zurückkehren.
- 10 Eine kleine abgelegene religiöse Gemeinde. Diese heißt die Reisenden herzlich willkommen. Doch was die Neuankömmlinge nicht wissen, diese Gemeinde pflegt seit ihrer Gründung den Brauch des Menschenopfers.
- 11 Der unsichere Ort, an dem die Charaktere vor einem Schneesturm Schutz suchen müssen, befindet sich auf einer kleinen Insel in Mitten eines zugefrorenen Sees. Allerdings ist das Eis nicht so dick, wie es den Helden zunächst scheint...
- 12 In der alten Festung, die den Barbaren heilig ist und von ihren tapfersten Kriegern bewacht wird.

1W10 Was für Steine legt der Herr der Finsternis den Charakteren in den Weg?

- 1 Die Zeit selbst. Auf ihrem weiteren Weg vergeht die Zeit schneller als normal. Viel, viel schneller, bis sie schließlich rast. Wunden verheilen rasant. Doch die Charaktere sind auch früh ausgelaugt und ermüden recht schnell. Der Proviant wird schimmelig und verrottet. Metall setzt Rost an. Leder wird brüchig. Es wird Zeit... Zeit, zurückzukehren. Dorthin zurück, wo alles begann. Die Tage vergehen immer schneller. Wenn der Mond ein drittes Mal aufgeht, ohne dass sich die Chars für den Rückweg entscheiden haben, ist ihr Schicksal besiegelt. Dann sind sie ab sofort Teil des Nichts. Entscheiden sie sich GEMEINSAM für eine Umkehr, dann reichen ihnen drei Schritte, um dorthin zurück zu kehren, wo alles begann.
- 2 Der Weg zum Herz der Finsternis führt über die Brücke der Phantome. Die Brücke ist unsichtbar und nur dann existent, wenn man tatsächlich auch glaubt, dass sie existiert. Wer genügend Intelligenz oder Weisheit aufbringt, wird es hinüber schaffen. Alle anderen müssen zurückbleiben oder mit verbundenen Augen geführt werden.
- 3 Was für Steine legt der Herr der Finsternis den Charakteren in den Weg?# Der Herr der Finsternis schickt kleine Teufelchen, die den Charakteren falsche Informationen zuspieren und versuchen, ihnen falsche Gedanken einpflanzen sowie die Gruppe zu zerstören. Diese sind unsichtbar, aber aufmerksame Charaktere können sie aus den Augenwinkeln einen Augenblick erhaschen.
- 4 Auf dem Weg zum Herz der Finsternis müssen die SCs einen gefrorenen See oder Fluss überqueren. Der Herr der Finsternis lässt das Eis brechen wenn die SCs grade mitten drauf sind, und es beginnt ein gefährliches Ballett der treibenden Eisschollen. Der See/Fluss mündet natürlich in einen nahen tosenden Wasserfall...
- 5 Der Weg zum Herz der Finsternis ist eine lange, ewige Nacht, gespickt mit den schlimmsten Alpträumen der SCs. Der Verlobte, der die Heldin wegen einer jüngeren und hübscheren Rivalin verlässt; ein geliebter Mensch, der vor den Augen des Helden stirbt; ein SC wird lebendig beerdigt usw. Jeder Alptraum ist real und muss ohne Aussicht auf Rettung durchlebt werden. Erst wenn die SCs nichts mehr zu verlieren haben, können sie sich dem Herrn der Finsternis stellen.
- 6 Eine unnatürliche Kälte geht vom Herz der Finsternis aus. Eis- und Schneemassen sind zu überwinden, ein zugeschneiter Pass, ein vereister Steilhang, vielleicht eine

Lawine. Wesenheiten der Eisebene schützen das Herz: Eismephiten, Eiselementare und ein riesiger Eisbär.

- 7 Die Charaktere müssen die sieben Schwarzen Wächter überwinden, bevor sie zum Herz der Finsternis gelangen. Die Wächter durchstreifen die von Finsternis bedeckten Lande und werden nicht immer "in Reihenfolge" angetroffen. Die Wächter verhalten sich unterschiedlich, aber immer aggressiv: offene Duelle, gestellte Rätsel oder Angriffe aus dem Hinterhalt sind alle denkbar. Sie lesen Geheimnisse aus den Gedanken ihrer Gegner und verwenden das Gelernte um einen Gegner zu verunsichern oder bloßzustellen. Wenn ein Charakter von einem Schwarzen Wächter berührt wird, verliert er an Substanz, gewinnt aber an Spürsinn was die Schwarzen Wächter und die Lage des Herzens der Finsternis angeht. Nach drei Berührungen braucht der Charakter das Herz der Finsternis, um selbst nicht zu einem Schemen in der Nacht zu werden, und wird sich am Ende gegen seine Freunde wenden wenn es gilt das Herz der Finsternis zu vernichten.
- 8 Die größte Gefahr ist die Finsternis selbst - eine lichtschluckende Schwärze, die über dem Land liegt und in der selbst der Schein der größten Laterne keine Armeslänge weit reicht. Damit wird jeder Schritt der Reise zur halsbrecherischen Gefahr und die größte Herausforderung ist, weder die Gruppe noch den Weg zu verlieren. Die Diener der Finsternis haben natürlich nicht dieses Problem...
- 9 Der Herr der Finsternis ist gerade schwer beschäftigt und hat keine Zeit sich mit ein paar dahergelaufenen Dorftölpeln abzugeben. Er schickt stattdessen seinen entbehrlichen Diener Faad, um die SCs aufzuhalten. Faad wird alles tun, um diesen Auftrag zu erfüllen. Leider kann er nicht viel mehr als Tee kochen, dumm im Weg rumstehen und schlechte Witze erzählen. Aber einen guten Tee, um sich ein wenig aufzuwärmen werden die SCs bei dem Wetter kaum ausschlagen können, oder?
- 10 Er lässt ein gewaltiges Eislabyrinth aus gefrorenen Eisschollen entstehen. Nur die klügsten werden den Weg hindurch finden ohne vom Frostriesen all ihrer Herzenswärme beraubt zu werden.

Endlich kommt das Herz der Finsternis in Sicht und die Charaktere können den Beschwörungsort betreten. Doch der Ort ist durch die Beschwörung schrecklich verändert und der Beschwörer ist nicht allein. Doch vielleicht ist das ein gutes Zeichen ...

1W6 Was hat die schwarze Magie diesem Ort angetan?

- 1 Alle Farben haben den Ort verlassen, Pflanzen, Steine und auch Lebewesen sind nur noch grau... die Abwesenheit der Farben hat aber auch die Stärke der Gegner geschwächt, Pflanzen lassen die Köpfe hängen, Tiere sind kränklich, selbst die Felsen sind weniger stark und zerbröckeln bei starker Beanspruchung, was sich auch auf Gebäude auswirkt...
- 2 Alles Leben hat diesen Ort verlassen, Es ist hier nicht möglich, Lebensenergie (Trefferpunkte) zu regenerieren, keine magische Heilung, Heiltränke usw. funktionieren hier nicht.
- 3 Die Magie hat alles in ihrem Einflussbereich zu grotesken Zerrbildern ihrer selbst gemacht, die jeweils nur das Schlechteste und Widerwärtigste zeigen. Alle Liebe,

Zuneigung und Zusammenhalt sind hier verloren gegangen. Dies wirkt auch auf die Charaktere, welche nun mit ihren inneren Dämonen ringen und langsam aber sicher verlieren sie den Zusammenhalt der Gruppe, bis sie letztlich drohen sich gegenseitig zu bekämpfen.

- 4 Auf einer hell erleuchteten Lichtung, tief im Wald, spielt sich eine bizarre Szenerie ab. Ein Komet erhellt den Himmel. So viel ist klar; die Apokalypse naht. Kleine fette, nackte Zwerge flattern mit ihren kleinen Flügeln im Wald umher und quälen mit ihren Trompeten und Schalmeien die Menschen. Diese sitzen im Kreis um eine Art Höllenfeuer, die Arme miteinander verknötet und intonieren dabei abscheuliche Kakophonien, während sie sich ihre Bäuche rösten lassen. Trunken besingen sie einen brennenden, heidnischen Baum, der grotesk und widernatürlich geschmückt wurde, so dass er nicht wiederzuerkennen ist und an dessen Ästen Opfergaben geknüpft wurden. Ein übergewichtiger, ungepflegter Greis sitzt auf einem hölzernen Thron, an den Tiermenschen gekettet wurden. Diese Wesen haben Klauen und Hufe, zottiges Fell, die Hörner von Ziegen und Widdern, sowie ein Raubtier Gebiss. Einer unter ihnen hat sogar eine glühend rote Nase. Der Alte scheint von dem Treiben amüsiert zu sein, denn er hält sich den Bauch vor Lachen und ruft höhnisch "Ho! Ho! Ho!" während ständig neue, unbedarfte Menschen, wie Motten, vom Licht des Feuers angezogen werden. Der Greis hört auf den Namen Satan Klaus.
- 5 Die schwarze Magie ausgeübt am Julfest kollidierte mit dem ganz eigenen Zauber des Julfests. Als Resultat kam es zu magischen Verwerfungen, die alle Inkarnationen des Julgeists im Multiversum nach und nach hier stranden lässt. Schon jetzt wimmelt es von verwirrten Rentieren, desorientierten Kobolden, dicken bärtigen Männern in Pelzmänteln um nur die gängigsten Verkörperungen des Julgeists zu nennen. Aber egal in welcher Gestalt, der Julgeist ist sauer, denn jemand verpfuscht gerade seinen eh schon komplizierten Terminkalender...
- 6 Eine unirdische Kälte geht von dem Ort aus. Sie reißt die Wärme aus jedem lebenden Körper, macht Stahl spröde wie Glas und lässt selbst offene Flammen klirrend erstarren. Im Herz der Finsternis gefriert selbst die Zeit.

1W10 Welcher Lakai des Beschwörers hat eigentlich ein gutes Herz?

- 1 In Zeiten von Dunkelheit und Kälte sind gute Herzen rar. Ein kleines rothaariges Mädchen, das dem Bösen immer sein Haar kämmt, hat ein gutes Herz. Sie hat es gefunden - achtlos wurde es weggeworfen. Und sie trägt es um den Hals, denn es ist aus Lebkuchen. Seitdem wird sie von allen verspottet, gehänselt und ausgelacht weil darauf mit Zuckerguss geschrieben steht "ich hab' Dich lieb."
- 2 Als der Unterteufel Usulfuz vom Beschwörer mittels Zauberformeln eingefangen wurde, verhaspelte sich dieser an einer Stelle und beschwor die Träne eines Einhorns im Herzen des Teufels. Seitdem ist dieser abwesend und unaufmerksam und träumt von warmen Sommernächten unter dem Vollmond. Er hat vor zu fliehen und sich als Satyr auszugeben... aber dazu muss er den Zauber des Beschwörers brechen, ohne zurück in die Hölle geschickt zu werden. Ein nicht unerhebliches Problem, vor allem, da er deswegen den Tod des Beschwörers auf jeden Fall verhindern muss.

- 3 Die Hexe Gwillo wollte einst ihre Macht nutzen um, zusammen mit ihrer Gelibten Tira, die Welt zu einem besseren Ort für alle Lebewesen zu machen. Doch skrupellose Gegenspieler kosteten Tira das Leben. Getrieben von Wut, Trauer und Schmerz paktierte Gwillo mit dunklen Mächten um Rache zu nehmen. Diese dunklen Mächte haben ihren Teil der Abmachung erfüllt und nun Besitz von Gwillo ergriffen.
- 4 Der böse Brutus, erster Folterknecht und Leibwächter des Beschwörers, war eigentlich ein durchschnittlicher Kneipensänger und er ist nur zu seiner derzeitigen "Anstellung" gekommen weil er sich für sehr sehr chaotisch böse ausgegeben hat und seinem Arbeitgeber furchtbare Schauernmärchen seiner Taten erzählt hat. In Wahrheit hat er ein weiches Herz und wendet sich jedesmal mit Grausen ab wenn sein Herr eine seiner Gräueltaten begeht.
- 5 Der missgestaltete Igor natürlich. Er ist zwar so doof, dass er nicht mal aus dem Rauch rausgeht wenn seine Augen anfangen zu brennen ("Meister, Meister, Igers Augen brennen!"), aber eigentlich eine sanfte Seele, die nur etwas Zuneigung und ein paar nette Worte möchte.
- 6 Eine kleine Horde gelber, (fast) haarloser, dicker Wichtel mit knallgelber Haut und einer Vorliebe für blauen Klamotten, die ständig unverständlich brabbeln (man die Intention doch immer irgendwie versteht). Eigentlich wollten sie nur dem verabscheuungswürdigsten Wesen auf der Welt dienen, aber sie lassen sich einfach viel zu leicht ablenken - insbesondere von Dingen in ihrer Hautfarbe, die sie sehr überschwänglich kommentieren. Und auch, wenn sie eine gewisse Form von Größenwahnsinn an den Tag legen, haben sie am Ende immer ein weiches Herz.
- 7 Der freundliche Lakai ist die Hexenkatz Jenni, die in der Regel böse faucht und wütend dreinschaut, aber eigentlich nur gutes Futter und ein trockenes Plätzchen zum Schlafen möchte. Und der Beschwörer isst vegan, das mag sie überhaupt nicht!
- 8 Seine Großmutter, welche ihrem rotzfrechen und ungezogenen Bengel eine Lektion erteilen möchte, ihr dafür aber die Mittel fehlen. Gerne hilft sie daher den Helden, wenn diese im Gegenzug versprechen, ihn am Leben zu lassen. Sobald er seiner Macht beraubt ist, wird sie dem Rotzbub schon gehörig die Leviten lesen.
- 9 Der Vater des Beschwörers hat zu seinen Lebzeiten stets versucht beschwichtigend auf seinen Sprössling einzuwirken und ihn von den Verlockungen der Dunklen Seite abzuhalten. Dieses wurde als Gängelung und Geringschätzung interpretierte. Aus Rache hat der Nachkomme nach dem Tod des Vaters dessen Körper zu untotem Leben erweckt, ihm das Herz entnommen und zwingt seinem Vater mit dem gestohlenen Herzen seinen Willen auf.
- 10 Die kluge Tochter des Beschwörers hat ein gutes Herz. Darum wurde es in einer winzigen Nadel versteckt und die Nadel in einem unzerbrechlichen Ei und das Ei in einer fliegenden Ente und die Ente in einem flüchtenden Hasen und der Hase in einer schweren Eisentruhe und die Truhe unter einem Baum im Wald und der Wald auf einer verlorenen Insel im Meer.

Die Straße gleitet fort und fort ...

Für gewöhnlich wäre das Besiegen des Beschwörers und die Vertreibung der Finsternis sicher befriedigend genug für die Spieler. Allerdings sind da die Charaktere ja überhaupt erst wegen der Geschenke aufgebrochen! Und wer freut sich nicht über ein heiteres Julfest um das Weichen der Dunkelheit zu feiern? Die folgenden Tabellen geben dir einige Ideen, welche Gaben das freundliche Wesen den Charakteren bringt?

1W12 Was für Geschenke erhalten die Charaktere?

- 1 Eine aus rotbraunem Holz gefertigte Seilrolle, in die wundersame Runen eingebrannt wurden. Sobald die Rolle losgelassen wird, schwebt sie an Ort und Stelle in der Luft und fällt nicht herunter. Sie rollt Seil genauso schnell ab wie es der erste Kletterer gerade braucht, aufrollen muss man sie jedoch wieder von Hand. Den Gebrauchsspuren nach ist die Rolle schon durch viele Hände gegangen, aber das aufgerollte Seil ist scheint nagelneu zu sein.
- 2 Die Charaktere erhalten einen armlangen Holzschlitten, vor den ein ebenfalls hölzernes Rentier gespannt ist. Singen sie zusammen ein Julfestlied, wachsen Schlitten und Rentier auf "Normalgröße", das Rentier wird lebendig und kann den Schlitten mit den Charakteren 1 Tag lang durch die Winterlandschaft ziehen.
- 3 Socken, was sonst?
- 4 Einen Beutel, der eine eiserne Ration für eine Person enthält. Sobald er leer ist, füllt er sich beim nächsten Sonnenaufgang wundersamer weise wieder auf. Sollten der Charakter diesen Beutel an jemand Bedürftigen (z.B. einem Bettler) weiterverschenken, enthält der Beutel plötzlich drei sehr wohl schmeckende Mahlzeiten, statt einer eisernen Ration. Zudem liegt wundersamer weise ein gleicher Beutel bei ihm im Gepäck.
- 5 Saure Drops. Sie sind so sauer, dass sich bei den Chars alles zusammenzieht. Sind sie zu schwach, dann stehen sie bibbernd vor Kälte im Schnee. Sie haben Sahne auf der Nase, gekrönt mit einer dicken, roten Kirsche. Außerdem haben sie Tannenzweige hinter den Ohren und sind nur mit einer einzigen Socke bekleidet. Sind sie stark genug und verziehen keine Miene, dann dürfen sie noch ein weiteres Geschenk aufmachen. Eigentlich sollten die Charaktere die Socke ja am Fuß tragen... Aber vielleicht ist es doch besser, wenn sie mit der Socke ihre Scham verhüllen würden.
- 6 Kleine Säckchen mit (W6) - 1 - einer Eichel; 2 - einer Haselnuss; 3 - einem Myrtenzweig; 4 - einem Apfelkern; 5 - einem Tannenzapfen; 6 - einer Buchecker. Wenn die Charaktere diese Baumfrüchte in ihrem Dorf anpflanzen, ist nach nur einem Monat der jeweilige Baum voll ausgewachsen und gibt einen wundersamen Segen für das Dorf (ein dreimal im Jahr Früchte tragender Apfelbaum, eine Buche in dessen Schatten jeder Zwist verschwindet, eine Eiche unter der man doppelt regeneriert im Schlaf, ewig glückliche Hochzeitspaare die mit diesen Myrtenzweigen bekränzt sind etc.)
- 7 Ruhm und Aufmerksamkeit. Jeder in der Gegend wird sie als die Julhelden kennen, ihre Geschichte wird immer wieder erzählt, sie bekommen freie Getränke spendiert

und unter Umständen das Interesse der heiratsfähigen Dorfbewohner... Alle außer einem zufällig bestimmten, der wird immer vergessen.

- 8 Jeder Charakter erhält einen Julblock, ein mit Wein geweihtes und mit Efeu umwundenes Eichenscheit. Wird es verbrannt, heilt die wohltuende Wärme kleinere Wunden und verbreitet Frieden selbst unter Feinden. Jedes auf dem Feuer gekochte Essen wird zum Festmahl und der helle Flammenschein vertreibt eine ganze Nacht Dunkelheit und böse Geister. Aber wenn sich ein Charakter irgendwie gegen das Julfest versündigt hat, bekommt er stattdessen nur eine Rute aus dürrem Reisig...
- 9 Das freundliche Wesen ist untröstlich. In dem durch das Herz der Finsternis verursachten Chaos sind ihre Geschenke verlegt worden. Es überreicht ihnen stattdessen handgeschriebene Gutscheine für ein unvergessliches VIP-Deluxe Dorffest, dankt ihnen überschwänglich, drückt sie einmal fest an seine Brust, Bussi links, Bussi rechts, dann muss es auch schon weiter, um das Durcheinander zu beseitigen.
- 10 Ein Buch, das auf Reisen davon erzählt, wie es den daheimgebliebenen Lieben ergeht.
- 11 Eine reich verzierte Kerze, mit 6 Anwendungen Die Kerze spendet nicht nur angenehmes Licht, sondern auch erstaunlich viel Wärme und einen beruhigenden Wohlgeruch. Dadurch hält die Kerze in einem Umkreis von 10m (?) Böses fern.
- 12 Eine Walnuss, in deren Inneren eine Fee lebt, die drei Fragen beantworten kann.

Vielleicht möchtest du deinen Spielern einen Hinweis auf ein zukünftiges Szenario hinterlassen. Das erlaubt der Spielrunde die Handlung mit denselben Charakteren fortzuführen. Falls das der Fall ist, kann auf nachfolgender Tabelle gewürfelt werden, und du kannst auf diese Weise einen Hinweis am Ende des Abenteuers einstreuen.

1W8 Was führt die Charaktere ins nächste Abenteuer?

- 1 Ein Erpresserbrief des Bösen, Satan Klaus. Er ist entkommen. Noch lange hallt sein höhnisches Lachen in den Ohren der Charaktere nach, während er am Himmel eine schwarze, rußige Spur hinter sich her zieht, die nach Schwefel stinkt. Wo er hin will ist klar. Wenn nicht alle Geschenke sofort zurückgegeben werden, dann sprengt er mit den Knallfröschen, welche er aus Herrn Silvester's Teich entführt hat, die Höhlen des Osterhasen.
- 2 In einem der Geschenke ist eine Spieluhr. Wenn man ihre Melodie hört, hat der Charakter eine Vision von einer fremden Stadt oder einem fremden Dorf, in dem ein junges Mädchen mit blonden Zöpfen wohnt, das den Charakter um Hilfe anfleht.
- 3 Zwischen zwei Gegenständen flattert ein Brief hervor. Es handelt sich um einen Wunschzettel. In kindlicher Handschrift bittet ein Mädchen darum, dass es ihrer Familie, der großes Leid geschah, bald besser geht. Offenbar hat der gute Geist der Julnacht diesen Brief übersehen. Nun wird dem enttäuschten Kind sein Wunsch wohl nicht mehr erfüllt werden - oder?
- 4 Unter den Gegenständen des Beschwörers finden die Charaktere eine Schneekugel, in denen das Nachbardorf als Miniatur dargestellt ist. Man sieht, das Nachbardorf ist völlig eingeschneit, die Bewohner sind am Verhungern und flehen um Hilfe, und draußen lauern furchtbare Grimmwölfe.

- 5 Beim Öffnen eines Geschenkes entwich mit lautem Gebrüll ein bizarres, langbeiniges Dämonenwesen. Es springt in das Gesicht eines liebgewonnenen Nichtspielcharakters und klammert sich fest. Das Opfer liegt katatonisch da. Es atmet noch. Wie werden wir es los? Und wer verschickt so etwas? Und warum?
- 6 Als die Finsternis endlich vom Dorf und vom Umland abfällt, sind darum herum inzwischen viele Jahrzehnte vergangen. Wie hat sich der Rest der Welt in all der Zeit verändert und wie wird er das seit Menschengedenken gemiedene "Verfluchte Dorf" aus dem "Land der Finsternis" aufnehmen?
- 7 Eine Schatzkarte... die mitten auf dem Marktplatz des Dorfes der SC ein großes schwarzes Kreuz trägt und die Notiz: "Bringt Seile und Fackeln mit!"
- 8 Als sich die Finsternis zurückzieht, sind alle Dorfbewohner in einen tiefen Schlaf gefallen. Wer oder was ist dafür verantwortlich? Wer kümmert sich um die Häuser und Tiere? Wer schützt das Dorf und seine Bewohner vor Räubern, der Kälte und anderen Bedrohungen?

Kürzliche Ereignisse: Wunschzettel

Die vorherigen Tabellen helfen alle dir, einige Ideen zu entwickeln, wie man das Abenteuer um die Julnacht gestalten kann. Die folgende Tabelle *Kürzliche Ereignisse* unterstreicht nun den Geist des Julfests. Zu Spielbeginn sollte jeder der Spieler auf *Kürzliche Ereignisse* würfeln, um zu sehen, an welchem Geschenk er in den letzten Wochen gearbeitet hat.

Der Spieler zur rechten erhält das besonderen Geschenk, das der Charakter vorbereitet hat. Der Spieler zur linken ist in der Lage, entweder mit einer relevanten Fertigkeit oder dem Ausgeben eines Schicksalspunkts zu helfen.

Sollte ein Spieler ein doppeltes Ereignis würfeln, findet es nicht statt, sondern es wird eines der besonderen Ereignisse am Ende der Tabelle benutzt. Zum Beispiel lässt du, für den Fall, dass ein Spieler schon eine 7 gewürfelt hat und diese Nummer wieder auftritt, stattdessen das erste * Ereignis geschehen. Sofern ein weiterer doppelter Wurf auftritt, gehe zum nächsten ** Ereignis und so weiter.

1W6 Welches Geschenk hat der Charakter für seinen Freund vorbereitet?

- 1 Du hast für deinen Freund einen schönen Lederbrustgurt gebastelt. Mache eine Stärke-Probe (Gerben kann helfen).
Erfolg: Der Gurt passt perfekt, er hat +1 RK für das nächste Abenteuer
Misserfolg: der Gurt ist sehr unkomfortabel, INI -1 für das nächste Abenteuer
- 2 Du hast für deinen Freund einen schönen Stechginsterkranz geflochten. Mache eine Geschicklichkeits-Probe (Kräuterkunde kann helfen).
Erfolg: wenn er ihn trägt, erhält er CH+1 für das nächste Abenteuer
Misserfolg: alle sozialen Proben (überreden & so) sind um 2 erschwert
- 3 Du hast für deinen Freund einen köstlichen Trank gebraut. Mache eine Konstitutions-Probe (Brauen kann helfen)

Erfolg: In der Tat! Er beginnt das nächste Abenteuer mit 1W6+1 zusätzlichen Trefferpunkten.

Misserfolg: Ihm wird übel, er beginnt das nächste Abenteuer mit 1W4+1 Trefferpunkten weniger.

4 Du hast für deinen Freund ein kleines Büchlein mit magischen Zeichen gebastelt. Mache eine Intelligenz-Probe (Verbotenes Wissen kann helfen).

Erfolg: Alle Zauber wirken eine Woche lang doppelt so stark.

Misserfolg: Dein Freund ist verwirrt, sein Rettungswurf gegen Zauber hat eine Woche lang einen Malus von -2.

5 Du hast für deinen Freund einen Armreif aus seltenem Gestein gebastelt. Mache eine Weisheit-Probe (Handwerksfähigkeit kann helfen)

Erfolg: Es fühlt sich mystisch an, er beginnt das nächste Abenteuer mit einem zusätzlichen Schicksalspunkt.

Misserfolg: Es fühlt sich verflucht an, er verliert einen Schicksalspunkt.

6 Du trägst für deinen Freund eine Heldenballade in der Schänke vor. Mache eine Charisma-Probe (Singen kann helfen)

Erfolg: Er erhält 1 Monat lang Freibier.

Misserfolg: Deine Ballade sorgt für Ohrenweh unter den Gästen, zahle eine Lokalrunde (6 SM) um sie wieder zu beruhigen

* Der Charakter hat als Geschenk eine besonders schmuckvolle, ausbalancierte Handaxt geschmiedet, mit eingravierten Schutzrunen und einem mit Leder umwickelten Griff. Mache eine Stärke-Probe (Athletik, Waffenspezialisierung Axt oder Mächtiger Schlag können helfen).

Erfolg: Du verschenkst eine tolle neue Handaxt im Wert von 12 SM und einem Bonus von +1.

Misserfolg: Beim Üben mit der Axt verletzt sich der Beschenkte mit W6+1 Waffenschaden und redet 3 Tage lang kein Wort mehr mit Dir.