

# FANPRODUKT



*Die Schneekugel*

## Kurzbeschreibung für den MEISTER!

Die Heldengruppe hat auf ihrem letzten Abenteuer eine Schneekugel erbeutet.

Diese entpuppt sich nun als Einbahnstraßen-Portal in eine Globule, in der der Weihnachtsmann entführt wurde und finstere Kräfte Weihnachtselfen korrumpieren.

Können die Helden Weihnachten retten?

### Hinweise:

Dieses Abenteuer wurde für eine Heldengruppe von drei Spielern mit wenig Erfahrung plus einem NPC geschrieben.

Gegner und Rätsel sind frei austauschbar, Bezug zu aventurischer Geschichte besteht keiner.

Abenteuer und Kartenmaterial wurden erstellt von:

Draco Phönix (Orkenspalternickname: knochenkrieger) im Dezember 2020

Dieses Abenteuer wurde unter Verwendung von Grafiken zusammengestellt, die der offiziellen Lizenzvereinbarung von **Ulisses Spiele Medien & Spiel Distribution GmbH** unterliegen. Hiermit wird ausdrücklich auf diese verwiesen.

Ich möchte mich hiermit bei allen bedanken, die mir bei der Erstellung dieses Abenteuers mit Rat und Tat zur Seite standen.

## **Prämisse:**

Auf ihrem Abenteuer haben deine Helden eine Schneekugel gefunden, die ein kleines Dorf enthält.

Am Sockel der Kugel ist eine Inschrift: „Fröhliche Weihnachten“.

Während die Helden noch Rätseln (kein Adventurier kennt Weihnachten) was dieses Weihnachten sein soll gibt es einen grellen Blitz, die Helden werden geblendet/werden bewusstlos o.ä.

Als sie ihre Sinne wiederfinden bietet sich Ihnen ein obskurer Anblick.

Sie sind mitten in einer Winterlandschaft.

## **Beginn:**

Eure Abenteurer wurden auf ihrer Reise in eine mysteriöse Glaskugel gezogen.

Als ihr wieder zu euch kommt bemerkt ihr als erstes die schneidende Kälte.

Es ist kalt. Sehr kalt. Euer Atem kommt in dicken weißen Wolken aus euren Mündern.

Es ist Nacht und ihr erkennt nur relativ wenig. Auf der einen Seite ist nichts außer Schnee soweit das Auge reicht

Auf der anderen Seite sehen sie den Ort, an dem sie in die Kugel gezogen wurden, allerdings scheint alles riesengroß zu sein. Wenn die Helden sich genauer umsehen bemerken sie zuerst eine Glaswand.

Diese ist massiv und nicht zu durchdringen egal was sie versuchen.

Wenn ein Held die Umgeben genauer erkunden möchte, kann er mit einer gelungenen Probe auf Sinnesschärfe (erleichtert um +3) ein Licht in der Ferne ausmachen.

Man sollte den Helden klar machen, dass es sinnvoll wäre auf das Licht zuzugehen, um nicht zu erfrieren, wenn sie nicht selbst auf diese Idee kommen.

Wer möchte kann auf dem Weg dorthin einen (oder mehrere) Angriff(e) von Schneelaurern oder Wölfen einbauen.

## Das Weihnachtsdorf

Je mehr sich die Helden dem Lichtschein nähern, umso klarer wird es, dass etwas nicht stimmt.

Der Lichtschein nimmt überproportional stark zu, der Geruch von Rauch liegt in der Luft und Hilfe. Und Schmerzensschrei sind zu hören.

Als auf einem Hügel stehen (x) bietet sich ein schrecklicher Anblick. Das kleine Dorf wird angegriffen. Das Dorf besteht aus fünf kleineren, einem mittelgroßen Haus und einem langgezogenen Haus.



Eines der kleinen Häuser und der riesige, festlich geschmückte Baum in der Mitte des Dorfes stehen in Flammen.

Kleine menschenähnliche Wesen (ca. 1,10 Schritt hoch; man denke an die Weihnachtselfen aus zahlreichen Filmen) in grün/roter Kleidung rennen schreiend durch die Gegend, liegen leblos im Schnee, versuchen den Brand zu löschen oder versuchen sich ihrer Angreifer zu erwehren.

Die Angreifer sehen den Angegriffenen sehr ähnlich, allerdings tragen diese schwarze Kleidung und ihre Gesichter wirken monströs und verzehrt. (ich habe hier als Basis Ghule genommen, allerdings ohne den Zusatz Giftig und Krankheit).

## Die Gebäude

Die drei kleinen Gebäude in Blau sind die Baracken der Weihnachtselfen. In jedem dieser Häuser stehen 20 kleine Bettchen mit je 20 kleinen Kisten davor.

In den Kisten finden sich nur persönliche Gegenstände ohne größeren Wert (Kleidung, Schuhe, kleine Glücksbringer, eventuell ein paar Kekse oder Obst)

Das in Rot dargestellte Haus ist etwas größer und ist das Haus des Weihnachtsmannes.

Den Helden wird auch ohne Probe sofort klar, dass hier ein heftiger Kampf stattgefunden hat.

Hier können die Helden in den Schränken eine Vielzahl an roten Mänteln, Zipfelmützen und Kleidung in Übergröße finden. Sie scheinen einem großen, übergewichtigen Mann zu gehören.

Im Badezimmer kann man außerdem eine Dose mit Bartwachs finden.

Das in schwarz dargestellte Langhaus ist die Werkstatt des Weihnachtsmannes. Hier finden sich unzählige verpackte und unverpackte Spielsachen, ein großer Schlitten steht im hinteren Bereich.

Die Helden können hier Werkzeuge aller Art finden. An den Wänden befinden sich außerdem mehrere (weitestgehend leere) Vorratsschränke

### **Alternative 1; Kampf:**

Die „Ghule“ greifen die Helden nicht an bevor die Helden die Ghule attackieren und haben 16 LeP (fliehen bei 8 LeP).

Sie lassen sich außerdem über zwei gelungene Proben auf „Einschüchtern“ einzeln verjagen (die erste zieht die Aufmerksamkeit der Kreatur auf sich, diese wirkt verwirrt, bei der Zweiten flieht sie).

Wenn die Helden einen W6+Anzahl an Feinden getötet oder in die Flucht geschlagen haben ertönt ein Hornstoß und alle „Ghule“ fliehen.

Die kleinen überlebenden Wesen sind den Helden automatisch dankbar und bringen ihnen Vertrauen entgegen.

### **Alternative 2; Abwarten/Plündern:**

Nach zwei Stunden ertönt ein Hornstoß und die Ghule. Eine Handvoll Elfen hat es geschafft sich in der Werkstatt zu verbarrikadieren. Die Helden nehmen auf Grund der Kälte bei einem Misslungenen Wurf auf KO 1W6 Schaden, wenn sie keine Möglichkeit hatten sich warm zu halten.

Die kleinen Wesen sind außerdem äußerst misstrauisch was die Helden angeht und es bedarf einer gelungenen Probe auf Überreden/Einschüchtern/etc. damit die Wesen sich mit den Helden unterhalten.

*In beiden Fällen können die Helden mit einer Probe auf Sinnesschärfe sobald sich die Angreifer zurückziehen in der Richtung (weit entfernt), in der sich diese zurückziehen in der Ferne zwei Gestalten erkennen, welche in dunkle Kapuzenumhänge gehüllt sind. Eine ist groß (ca. 2,50) die andere klein (ca. die Hälfte). Sobald sie bemerkt wurden ziehen sie sich zurück.*

## **Die Weihnachtselfen**

Das können die Helden erfahren:

- Gestern Nacht ist Santa Klaus, der Weihnachtsmann, nachts verschwunden. Die Weihnachtselfen haben davon nichts mitbekommen bis zum nächsten Morgen. Offensichtlich gab es einen Heftigen Kampf. Im Laufe der letzten Wochen seien immer wieder Elfen verschwunden.

- Die einige Weihnachtselfen haben die Spuren verfolgt. Nach einigen hundert Schritt wurden sie aber von denselben Wesen angegriffen, welche die Helden gesehen haben.
- Bei diesen Wesen handelt es sich um die verschwundenen Elfen. Allerdings scheinen diese von irgendeiner dunklen Macht korrumpiert worden zu sein und reagierten nicht auf Verhandlungsversuche.
- Die Helden können sich auf Nachfrage erklären lassen was Weihnachten ist. Die Weihnachtselfen wissen nichts über Aventurien.
- Der Weihnachtsmann hat seit hundert Jahren einen guten Freund und Geschäftspartner, den Krampus. Vor kurzem hat der Weihnachtsmann einen Brief von dessen Ehefrau erhalten, dass dieser Wohl verschwunden sei. Auf Nachfrage wie dieser Freund ausschauen würde zeigen die Weihnachtselfen auf ein Bild an der Wand, welches den Weihnachtsmann mit dem Krampus zeigt. Der Weihnachtsmann sieht aus wie der Weihnachtsmann. Der Krampus ist ein hochgewachsener, gutaussehender Mann in dunklem Anzug mit kleinen Hörnern, die aus der Stirn ragen. Zwischen den beiden gab es nie Streit.
- Wenn die Helden nachfragen wie sie nach Hause kommen wissen die Elfen, dass es Wohl Portale gibt. Allerdings weiß nur Santa wie man diese öffnet. Die Schneekugel, durch die die Helden angekommen sind, war ein Versuch der Weihnachtselfen Hilfe zu holen. Irgendwas scheint dabei aber schiefgegangen zu sein.
- Der einzige Ort an den Santa gebracht worden sein könnte ist eine alte, nicht mehr genutzte Mine im einzigen Berg in der Globule. Diese ist seit Ewigkeiten verlassen. Sie liegt einen halben Tagesmarsch entfernt im Norden und ist nicht zu verfehlen.
- Wenn die Helden nachhaken, erinnert sich ein alter Elf an den Grundriss der Mine und zeichnet Ihnen eine Karte. (Anhang; Karte Spieler)
- Die Elfen können den Helden nichts als Belohnung anbieten, sind sich aber sicher Santa würde sie bei seiner Rettung belohnen.
- Sollten die Helden nachfragen ob es gefahren auf dem Weg zur Mine gibt, so Wissen die Elfen, dass alle Kreaturen in der Globule eigentlich friedfertige Wesen sind.
- Die Helden können warme Mäntel und Proviant bekommen (falls sie keinen haben), für die Mäntel holen die Elfen welche aus dem Haus des Weihnachtsmannes und nähen diese in Windeseile um.

Abhängig vom letzten Abenteuer sollten die Helden die Möglichkeit sich auszuruhen. Die Elfen geben jedem Helden einen starken Heiltrank (1W6+4 LeP)

## Der Weg zur Mine

Verläuft ereignislos. (alternativ können ein paar „Ghule“, Wölfe oder Schneelaurer angreifen, für unerfahrene Spieler nicht empfehlenswert.)

### Die Mine

Die farbigen Treppen führen jeweils zu ihrem Gegenstück



#### Der Hebel

Dieser Hebel öffnet den Käfig der Wolfsechse.  
An dem Hebel ist ein einzelner Tannenbaum eingraviert.



#### Höhlenspinne

Die Helden können sich beim Untersuchen des Hebels in den Netzen verfangen und eine Höhlenspinne anlocken.



#### Drei Yetis

Die drei Yetis braten angeregt einen Ochsen und unterhalten sich lautstark (auf bayrisch).  
Solange sie von den Helden nicht angegriffen werden, sind sie überaus freundlich.



#### Elementarrätsel

In diesem Raum befinden sich vier Säulen. Mit einem Wurf auf Sinnesschärfe können die Helden auf jeder der Säulen das symbol für Ein Element erkennen (Feuer, Wasser, Erde, Luft). Wird das jeweilige Element auf der Säule platziert, beginnt das Symbol zu leuchten. Leuchten alle vier, öffnet sich der Geheimgang (in dem Raum am Ende des Ganges finden die Helden ein sicheres Versteck);  
Alternativ: Wenn die Helden garnicht drauf kommen was sie machen sollen könnten Mindergeister des jeweiligen Elementes auftauchen und um die Säule sausen.



#### Falltür

Die Falltüren führen über eine Rutsche in den Käfig (der in den Raum der zur Wolfseidechse angrenzt hin aufgeht); hochklettern nicht möglich; Schlossknacken schon, kann aber eine blöde Idee sein.



#### Geist der Weihnacht

Stellt folgendes Rätsel: Wenn eine Horde Orks deine Mutter und deine Geliebte entführt hat, eine stirbt und eine kannst du retten, wen würdest du retten? Es darf nur ein Held antworten.  
Knackpunkt: es gibt hier keine richtige Antwort auf diese Frage. Beides wäre falsch und der Geist würde wütend verschwinden.  
Für mich akzeptable Antworten: Schweigen, erobost sein (weil es keine richtige Antwort gibt)  
Die „richtige“ Antwort öffnet den Eingang zur Schatzkammer (1W10 Dukaten pro Held);

Falls nötig Ausrüstung für den Finalen Kampf.



### Küche

Die Helden können hier Kochgeschirr und Proviantbeutel finden (evtl. auch für jeden eine Tasse heißer Schokolade?)



### Aufenthaltsraum

Hier befinden sich (Anzahl Helden) grünen goblinartigen Wesen (als Stat-Werte Goblins) (sehen aus wie der Grinch), die die Helden angreifen.

Sie bewachen den Eingang zum Hauptraum.

Bei Befragung können die Helden von Ihnen erfahren dass das Schalterrätsel neben der Küche irgendetwas mit Symbolen zu tun hat die man im ganzen Dungeon finden kann.

### Das Schalterrätsel

An der Wand befindet sich eine Schalttafel mit fünf Symbolen (auf der Karte kann man diese in rot finden).

Drückt man diese in der richtigen Reihenfolge, öffnet sich die Tür.

Die Reihenfolge in welcher diese von rechts nach links angeordnet werden können, ist die Höhe der Anzahl, in der Sie gefunden werden konnten.

(am hebel ist ein Tannenbaum, am Boden in der Mitte des Labyrinthes sind 4 Zuckerstangen als Muster, an der Tür zur Küche sind drei Lebkuchenmänner, auf dem Fußboden beim Käfig sind fünf Glöckchen und am Fußboden des Käfigs sind 2 Geschenke;

Die richtige Reihenfolge ist deshalb: Tannenbaum, Geschenk, Lebkuchenmann, Zuckerstange, Glöckchen;

Lösung öffnet Durchgang.

Im Vorraum zum „Bossraum“ kann man die Helden evtl noch verschiedene Gegenstände finden lassen wie Heiltränke oder Pfeile falls nötig. Ansonsten ist hier nur eine Treppe.



### BBEG

### The big bad evil Guy

Hier erwartet die Helden der finale Kampf in der Mine.

In dieser überaus geräumigen Höhle hält der Bösewicht gerade eine fulminante Rede

## Der finale Raum

In der finalen Höhle/Kammer befindet sich eine Bühne, auf der sich die Große und die kleine Kapuzengestalt befinden, welche die Helden schon vom Weihnachtsdorf aus erblicken konnten.

Vor dieser Bühne befinden sich zahlreiche unweihnachtliche Kreaturen.

Den Großteil davon stellen korruptierte Elfen, vereinzelt sind auch grüne Goblins dazwischen.

Durch Felsen und Geröll am Boden sollte es den Helden mit einer gelungenen Probe auf Verbergen möglich sein sehr nahe an die Gruppe oder an die Bühne zu kommen.

- Sind sie nahe genug erkennen sie auf der Bühne hinter den Kapuzengestalten den an die Wand geketteten und verwundeten Weihnachtsmann.
- Die Große Kapuzengestalten nehmen die Kapuzen ab. Es sind ein Grolm und der Krampus (in meiner Version hat er alles menschliche abgelegt und hat nun einen Totenkopf mit monströsen Hörnern, die Bildvorlage kann ich aus Copyrightgründen nicht mit einfügen)
- Der Krampus hält eine große Rede wie:  
„Jahrhunderte lang haben wir für den Fettsack gearbeitet ohne Gegenleistung/haben gelebt wie Sklaven/Die Zeit der Geschenke ist vorbei, kein Kind ist das ganze Jahr artig, und alle unartigen Kinder sollen bezahlen/ Es wird Zeit aus Weihnachten das Geschäft zu machen das es schon immer sein sollte/Deswegen habe ich mich mit meinem Partner hier zusammen getan um uns alle reich zu machen/etc.“
- Der Grolm reibt sich aus Vorfreude auf den Gewinn die Hände
- Möglicherweise foltert Krampus währenddessen den Weihnachtsmann

Denkbar wären hier mehrere Möglichkeiten:

- Die Gruppe entschließt sich zum sofortigen Angriff:  
der Grolm versucht ebenfalls zu fliehen; Während das Fußvolk in Panik flieht beschwört der Krampus drei große, schwarze Wölfe\*, zwei greifen die Helden an, einer setzt dem Grolm nach („Verräter!“). Der Krampus hat bei mir die Werte eines Ogers, beherrscht ansonsten keine Magie und kämpft mit einem Streitkolben.  
Besiegen die Helden den Krampus verschwinden die Wölfe (falls nicht besiegt) und alle Korruptierten Kreaturen der Globule werden wieder friedlich.

*\*Dazu benutzt er einen magischen Stein (meine Helden erhalten als Belohnung ein magisches Hundehalsband, deswegen ist das bei mir wichtig gewesen)*

- Die Helden verbünden sich mit Krampus  
*Was soll ich sagen... könnte passieren. In dem Fall öffnet der Krampus ein Portal und lässt die Helden ziehen.*
- Die Helden warten bis das Fußvolk verschwindet  
Hier könnte man ein Ritual starten um dem Weihnachtsmann die Kräfte zu entziehen damit die Helden eingreifen müssen. Oder der Krampus gibt den Kreaturen den Befehl auszuschwärmen und das Dorf anzugreifen und bleibt mit dem Grolm auf der Bühne zurück

*Alternative:*

*Sollten die Helden sich mit den Yetis im Dungeon angefreundet haben und sie davon überzeugen können die Gruppe zu unterstützen, so könnte auch eine Horde Yetis durch den Ausgang gestürmt kommen und die Rede des Krampus unterbrechen und für Ablenkung sorgen. Eine Meute Yetis mischt das Fußvolk auf, während die Helden sich um den Krampus kümmern.*

### **Der Kampf endet:**

*Wenn alle Helden besiegt sind*

*Die Helden den Krampus besiegen*

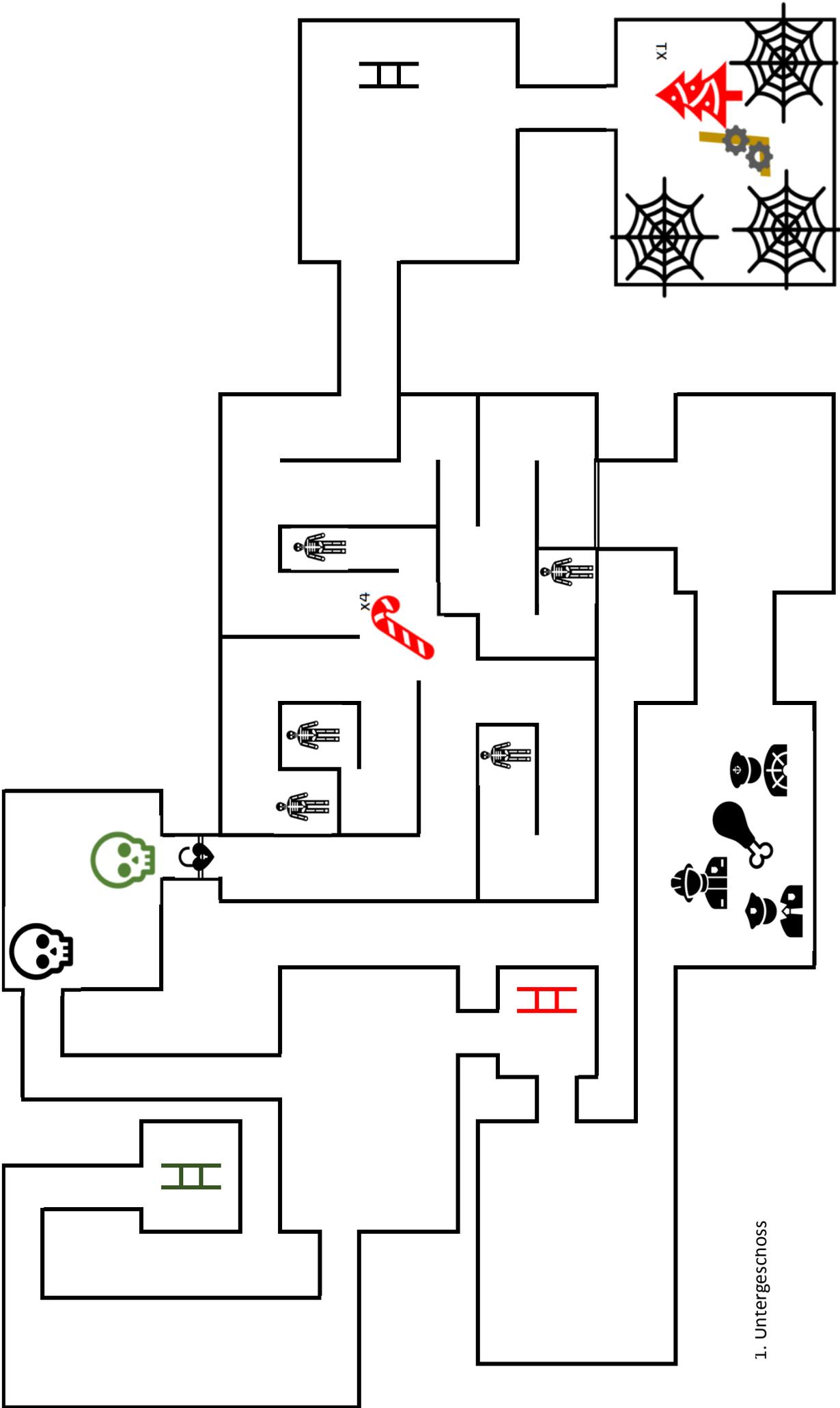
*Der Weihnachtsmann befreit ist (möglicherweise hat er magische Kräfte und schafft es so dem Krampus den Rest zu geben?)*

### **Santa ist gerettet:**

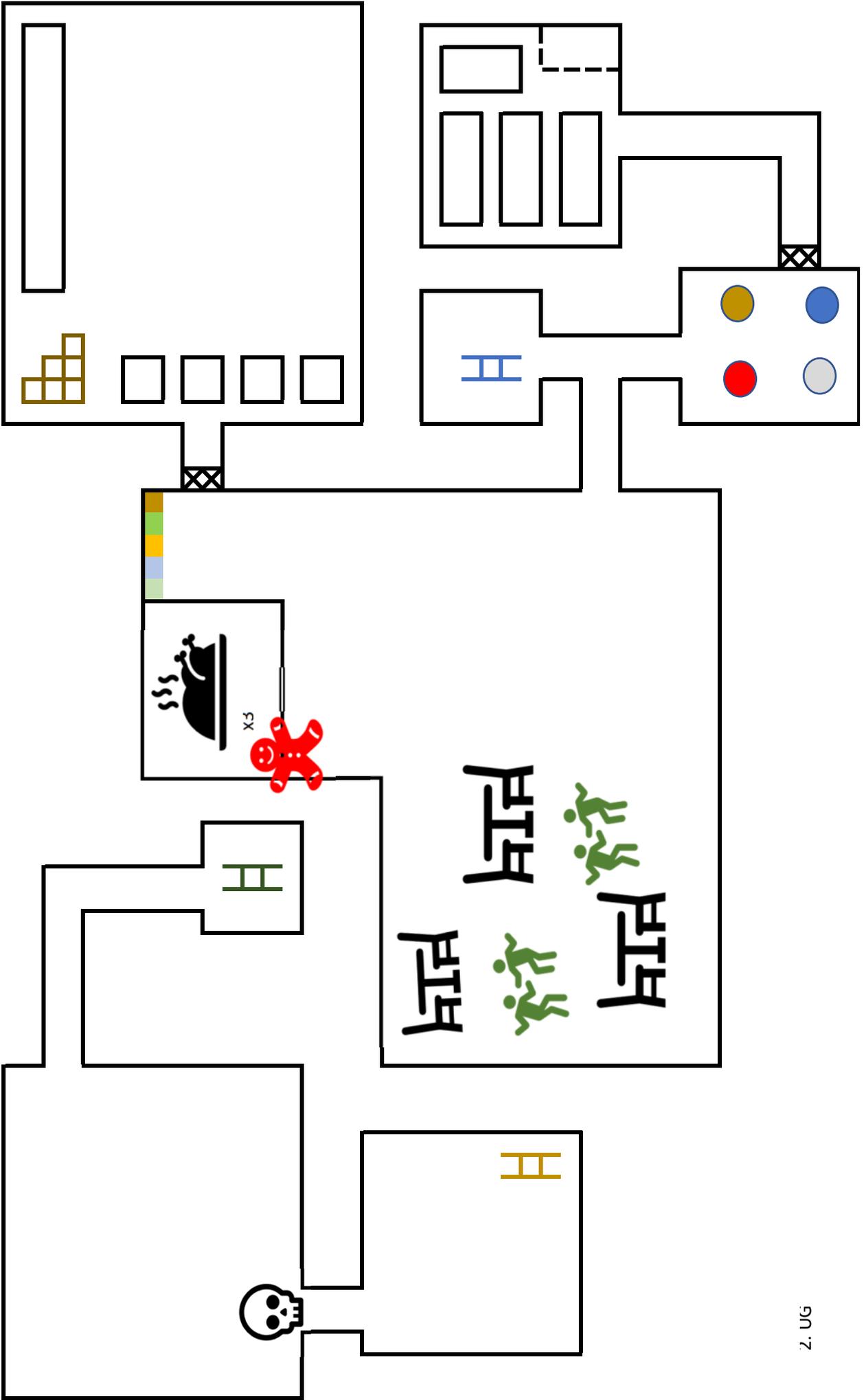
*Hurra!*

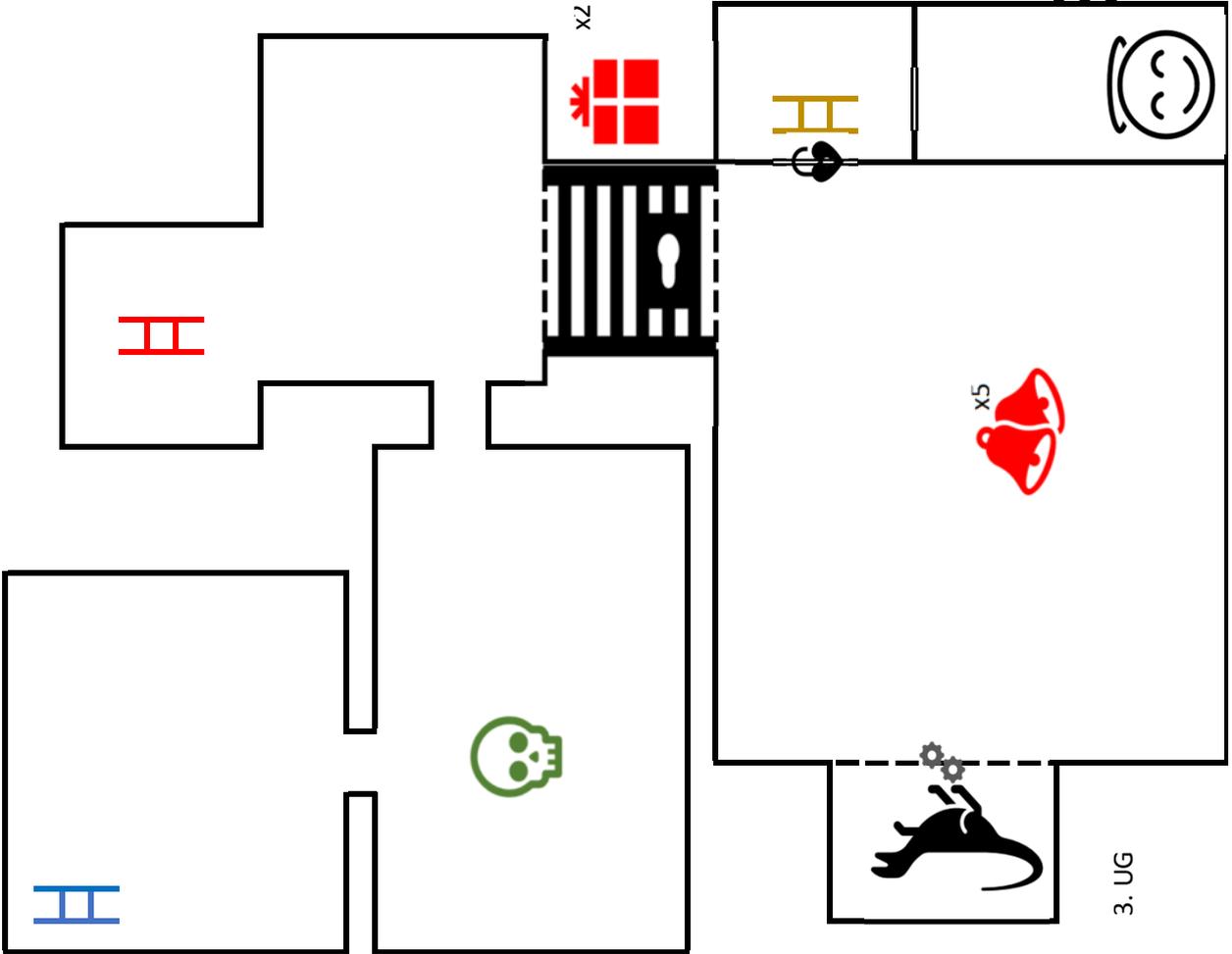
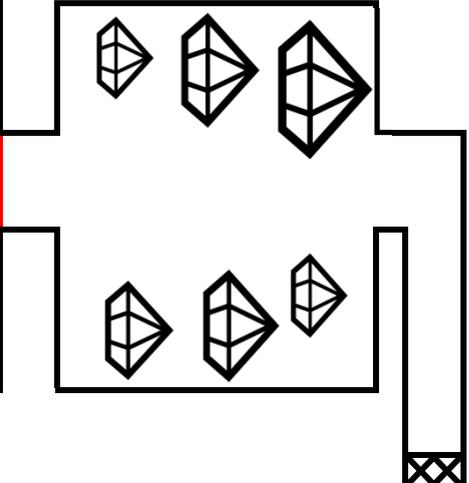
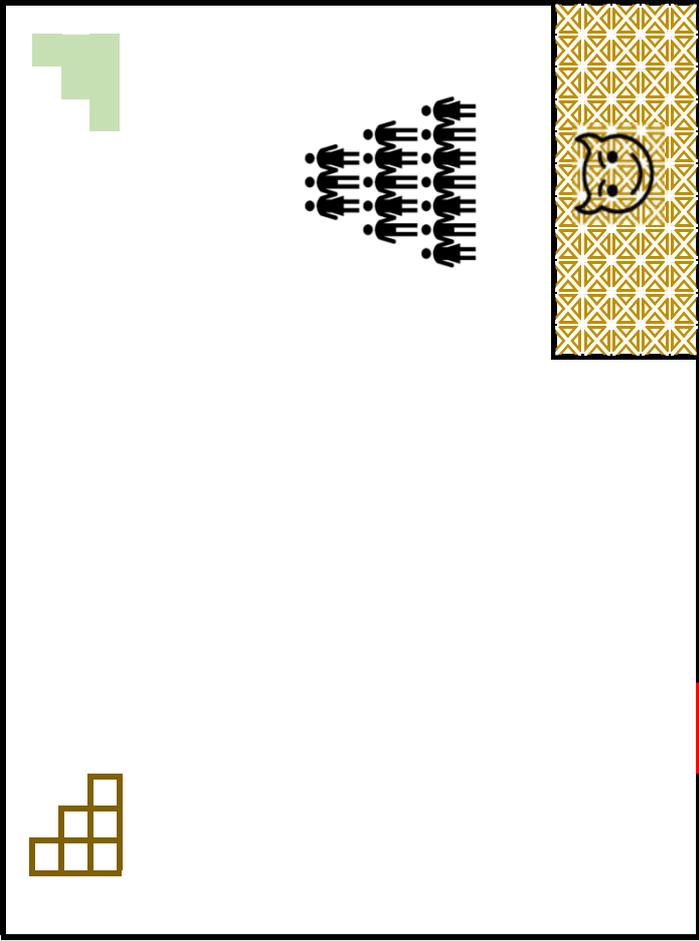
*Die Helden kehren ins Weihnachtsdorf zurück. Rauschendes Fest, der Weihnachtsmann gibt reichlich Belohnungen und öffnet den Helden ein Portal zurück nach Aventurien.*

*Hinweis: Die Belohnungen sollten angemessen sein und auf die Spieler zugeschnitten.*



1. Untergeschoss







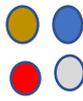
Wolfsechse



Netze einer Höhlenspinne



3 Yetis die einen Ochsen braten



Elementarrätsel



Falltür



Pfeilfalle

1W6+2 Schaden beim auslösen



Hebel; groß; öffnet Käfig der Wolfsechse (schlecht)



Käfig; rechts und Links Massive Steinwand, nach vorne und Hinten Gitterstäbe; Tür richtung Raum mit Wolfsechse



Schloss



Geist der Weihnacht; öffnet Durchgang nach Rätsel



Gitterstäbe



Tür



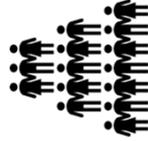
Schatzkammer



Tür; kann nur von Innen geöffnet werden ist von außen nicht sichtbar



Küche



Gruppe von korrumpierten Weihnachtselfen und anderen Gefolgsleuten



Skelett



Schalttafel, Gibt treppe zu Vorraum Boss frei



BBEG

Geheimgang; öffnet sich nur bei Lösung des jeweiligen Rätsels



Anzahl Heiden an grünen Goblins



Bunne



