

# Geschenke unterm Baum

## Weihnachtsabenteuer 2001 von Frank Hübner

### Kapitel 0 - Für den Spielleiter

Die Charaktere kommen auf ihrer Reise durch das Reich der Halblinge durch das kleine Dorf Wildersen. Dort warten die Einwohner ungeduldig auf eine Karawane, die die alljährlichen Geschenke der Herrscherfamilie bringen soll. Doch dieses Jahr ist einiges anders. Einmal soll es diesmal keine Schmuckstücke oder ähnliche Kostbarkeiten geben, sondern ein Gebäck, das gerade groß in Mode am Fürstenhof der Halblinge ist, und die Karawane hat sich verspätet, da nicht alle Zutaten rechtzeitig eingetroffen waren. Und zum anderen gab es während der Reise einen Unfall. Dabei ging einer der Wagen vollständig zu Bruch und der andere wurde schwer beschädigt. Aus letzterem bauten die Halblinge einen provisorischen Schlitten und beschlossen eine zwar beschwerliche aber deutlich kürzere Strecke direkt durch die Berge zu nehmen.

Die Charaktere werden von den Halblingen Wildersens gebeten der Karawane entgegenzugehen. Wenn sie diesen Auftrag annehmen, als Belohnung sollen sie von den „wertvollen“ Geschenken was abbekommen, werden sie der Straße nach um die Bockshornberge herum folgen, bis sie nach einer Weile an die Unfallstelle kommen. Der erste Eindruck ist der eines Kampfes. Hinzukommt, dass die SC die Spuren von Orks finden. Eine Gruppe von Orks hat den Krach des Unfalls vernommen und sich auf den Weg dorthin gemacht, wobei sie am Ort des Geschehens alles zurückgelassene kurz und klein schlugen. Dann machten verfolgten die Orks die recht deutliche Schlittenspur. Wenn die Charaktere den Spuren folgen, kommen sie gerade rechtzeitig, als die Orks ihren Hinterhalt auf die Karawane durchführen. Es kommt zu einem Kampf, in dessen Verlauf die Orks vertrieben werden. Die Charaktere begleiten die Karawane heim und werden als große Helden gefeiert.

Am nächsten Morgen sind die Zutaten gestohlen und eine große Fährte, auf den ersten Blick von einem Drachen, führt in den nahegelegenen Wald, von dem die Halblinge munkeln er sei verflucht. Die SC werden der Spur folgen, die an einer Lichtung mit einem kleinen Wäldchen endet. Die Lichtung ist in Wirklichkeit ein zugefrorener See mit Insel. Auf der Insel lebt eine Gruppe von Feengeistern. Sie haben die Zutaten gestohlen und in einer verlassenen Druidenhütte deponiert. Auf der Insel gibt es dann wieder Spuren, die zu eben dieser Hütte führen. Der Weg zur Hütte wird von den Feenwesen mit „Angriffen“ begleitet. Sollten

sich die Charaktere extrem aggressiv verhalten, könnte das Abenteuer böse enden. Ansonsten bekommen die SC die Zutaten zurück. Leider wurden sie mit allerlei Gewürzen vermischt, so dass ein völlig neues Gebäck entsteht (Brownies/Lebkuchen/Spekulatius), das aber noch viel mehr Anklang bei den Halblingen findet als das fade Original.

### Kapitel 1 – Die Karawane

**Seit Tagen seid ihr unterwegs durch das Reich der Halblinge. Euer Weg führt entlang der „Bockshornhügel“. Im letzten Dorf, wo ihr die Nacht verbracht habt, hat man euch gesagt das nächste Dorf heißt „Wildersen“. Es soll nur ein paar Stunden entfernt sein. Die letzten Tage war es trübe und über Nacht hat es geschneit. Doch heute ist der Himmel strahlend blau und ein wenig blendet der Schnee. Der Weg liegt unberührt vor euch, trotzdem könnt ihr der Straße gut folgen. Tatsächlich kommt ihr nach drei Stunden in ein kleines Dorf. Eine Palisade umschließt die kleinen Hütten, die sich an die sanften Hügel der Gegend drängen.**

Die Palisade wird von einem Wachturm unterbrochen. Auf diesem stehen 6 Halblinge. Zwei von ihnen wenden sich an die SC und befragen sie nach ihrem Begehrt. Ein Wurf auf *Entdecken* (SG 15) sieht man, dass 4 der 6 abgelenkt sind und nach Westen starren.

Am zentralen Dorfplatz befindet sich das Gasthaus „Zum goldenen Hirsch“. Es ist sogar groß genug für Menschen.

**Als ihr das Gasthaus betretet, seht ihr, dass es gut gefüllt ist. Trotzdem ist es eigenartig ruhig. Die Gäste sind alles Halblinge und sie sehen ziemlich betroffenen aus.**

Wenn man sie anspricht, erklären sie, dass sie sehnsüchtig eine Karawane aus Totivis erwarten. Diese soll wie jedes Jahr Geschenke von der Herrscherfamilie aus der Hauptstadt bringen. Sie versuchen die Charaktere zu überreden, der Karawane entgegen zu gehen um nachzusehen, ob was passiert ist. Die Karawane wird für gewöhnlich von Söldnern begleitet und bleibt auf der Straße.

Beispielgeschenke: Röhre für Schriftrollen, Armreif, goldener Kamm, Würfel aus Elfenbein, Mantelnadel/Fibel, Ohrring

Die Halblinge versprechen den Charakteren, dass sie was von den Geschenken abbekommen, wenn sie der Karawane entgegen gehen.

Wenn sich die SC bereit erklären loszuziehen, werden sie von den aufgeregten Halblingen verabschiedet. Eine große Halblingsmasse hat sich dazu vor dem Gasthaus eingefunden. Sie begleiten die Helden bis zum Stadttor. Wenn diese dann der Straße weiter folgen, kommen sie nach ca 2 ½ Stunden an den Unfallort.

## Der „Kampfplatz“

**Vor euch auf der Straße bietet sich ein schlimmes Bild. Ihr seht einen umgestürzten und teilweise unter Steinen begrabenen Wagen. Um ihn herum ist alles breitgetrampelt. Vom Platz führt eine breite, deutlich sichtbare Schleifspur weg.**

Ein Wagen liegt teilweise unter schweren Steinen begraben. Die Steine stammen vom Hang nördlich der Straße. Der Abhang ist extrem steil, daher kann man nicht einfach nachsehen ob ein Anschlag dahinter steckt.

Rund um den Wagen sind Unmengen von Spuren. Es finden sich auch Blutspuren. Der Wagen ist mit Kampfspuren übersät. Unter den Spuren sind auch Orkspuren

### Hintergrund:

Der Wagen hatte einen Unfall. Die Halblinge bauten sich einen provisorischen Schlitten und wählten eine Abkürzung, die zwar beschwerlicher, aber deutlich kürzer ist. Orks kamen vom Krach angelockt und verfolgen die Halblinge. Sie kommen schneller voran und werden sie einholen.

### Auf der Spur

Die Spur zieht sich ziemlich deutlich durch den Wald. Nach etwa einer Stunde Marsch gehen einige Spuren seitwärts ins Dickicht.

Die abgehenden Spuren sind von etwa einem halben Dutzend Orks. Sie versuchen sich von der Seite an die Karawane anzuschleichen.

### Der Hinterhalt

Je nachdem wo die SC lang gehen.

auf der Schlittenspur – sie holen den Schlitten ein

**Zwischen niedrigen Büschen und dichtem Unterholz folgt ihr der breiten Spur. Gerade als ihr das Gefühl habt, das die Spuren extrem frisch sein müssen, hört ihr etwa 30m vor euch, hinter dichtem Unterholz ein wildes Geheul.**

auf einer Orkspur – können sich anschleichen

**Die gut sichtbare Spur führt direkt in einen kleinen Busch 12m vor euch.**

*Lauschen* (SG 15) – um Orkstimmen aus dem Busch zu hören. Falls einer der SC orkisch kann hört er eine Angriffsplanung. Anschleichen (KFW gegen Lauschen +2).

Gerade als die Charaktere die Karawane erreichen, beginnen die Orks mit ihrem Überfall.

**Orks (6+1pro SC);** HG ½; mittelgroßer Humanoid; TW 1W8; TP ; INI +0; BR 6; RK 14 (+5 Schuppenpanzer); A +3 Nahkampf (1W8+3, Langspeer) oder +1 Fernkampf (1W6 +2, Wurfspeer); BE Dunkelsicht 18m, Lichtempfindlich; GES CB; RW Ref +0, Will -1, Zäh +2; ST 15, GE 10, KO 11, IN 9, WE 8, CH 8.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +2, Lauschen +2; Wachsamkeit.

*Lichtempfindlich (AF);*

**Halblinge, Begleiter (6) Krieger 1. Stufe;** HG ½; kleiner Humanoid; TW 1W8; TP 4; INI +1 (GE); BR 6; RK 15 (+1 GE, +1 Gr., +3 beschl. Lederrüstung); A +2 Nahkampf (1W6 +1 (krit. 19-20), spez. Armbrust) oder +1 Fernkampf (1W8 (krit. 19-20), spez. Armbrust); GES RN; RW Ref +2, Will +0, Zäh +2; ST 13, GE 12, KO 11, IN 10, WE 11, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Lauschen +1, Entdecken +2, Einschüchtern +1, Reiten +2, Umgang mit exot. Waffen (Bajonettarmbrust)

*Besitz:* beschlagene Lederrüstung, spezielle Armbrust (leichte Armbrust mit Kurzschwertklinge als Bajonett), 1W6 SM

**Halblinge Kutscher (2) Bürger 1. Stufe;** HG ½; kleiner Humanoid; TW 1W4; TP 2; INI +1 (GE); BR 6; RK 12 (+1 GE, +1 Gr.); A -1 Nahkampf (1W4 -1 (krit. 19-20), Dolch); GES RN; RW Ref +2, Will +1, Zäh +1; ST 8, GE 12, KO 11, IN 10, WE 11, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Klettern +1, Springen +1, Entdecken +2, Lauschen +6, leise bewegen +3; Wachsamkeit.

*Besitz:* normale Kleidung, Peitsche, Dolch, 1W6 SM

## Pferde

**Kampftaktik:** Die Orks kennen nur eine Taktik. Geschrei und drauf, Daher gibt es auch keine Überraschungsrunde. Sie stürmen aus den Büschen auf den Schlitten zu. Die erste Kampfrunde machen sie also einen Sturmangriff.

Die Halblinge schießen zuerst mit der Armbrust. Wenn die Orks auf Nahkampfdistanz heran sind, greifen sie mit ihren „Bajonetten“ an.

Die Orks fliehen, sobald sie mindestens die Hälfte ihrer Trefferpunkte verloren haben (jeder für sich).

Die Halblinge freuen sich über die Ankunft und Unterstützung der Helden. Gemeinsam ziehen sie ins Dorf

## Die Ankunft der Karawane im Dorf

**Als ihr zum Dorf kommt, seht ihr das sich auf den Türmen die Dorfbewohner drängeln. Als ihr ankommt kommen sie herausgelaufen. Der Schlitten wird vor ein Haus gezogen. Zwei Wächter und die Kutscher laden die Kisten und Säcke aus. Die anderen vier überwachen das ganze mit gespannter Armbrust.**

Am Abend gibt es ein rauschendes Fest. Der Wein und Bier fließen in Strömen und am Spieß dreht sich ein fettes Schaf. Gesang und Tanz dauern bis weit nach Mitternacht.

## Kapitel 2 - Der nächste Morgen

**Es ist noch dämmerig, als es ganz aufgeregt an eurer Tür klopft. Schwer sind die Lider von dem bißchen Schlaf, den ihr in dieser Nacht bekommen habt. Herein kommt ein aufgeregter Halbling. „Die Geschenke sind weg!“**

Am nächsten Morgen kommt ein Halbling aufgeregt in die Herberge. Die Geschenke wurden gestohlen. Eine breite Spur geht vom Haus weg in Richtung Wald. Die Spur besteht aus riesigen Krallenabdrücken und einer Schleifspur dazwischen. Die Spur führt direkt zur Palisade, endet kurz davor, um ein Stück dahinter wieder zu beginnen. Sie führt direkt in den Klopfwald.

Falls sich die SC's im Haus ein wenig umsehen, bemerken sie das ein Fenster im oberen Stockwerk offen steht. Ansonsten sind keine Spuren zu finden. Das Haus hat eine große Küche mit einem großen Herd.

Die SC werden gebeten den Dieb zu verfolgen und die Geschenke zurückzubringen.

Die Halblinge behaupten zwar, das es im Klopfwald spukt, aber von Drachen haben sie noch nichts bemerkt.

## Die Verfolgung

Ein aufmerksamer Beobachter (*entdecken/suchen/Fährten lesen* – SG 15) bemerkt, das die Spur nur auf dem Boden ist. Es gibt keine abgeknickten Äste oder vom Schnee befreites Unterholz wie man bei einem Wesen mit diesen Füßen erwarten würde. Und die Schleifspur sieht auch eher wie von einem Sack, als von einem Schwanz aus.

Ihr kommt an eine Lichtung. Die Spur endet hier. Vor euch liegt eine absolut ebene unberührte Schneedecke. In der Mitte der Lichtung seht ihr ein kleines Wäldchen mit einem auffällig großem Baum in der Mitte.

Die Ebene rund um das Wäldchen ist in Wirklichkeit ein See mit einer Insel darin. Das Eis ist dick genug um die Charaktere zu tragen. Wenn jemand die Temperatur erhöht, z.B. durch einen Feuerzauber, könnte sich das schnell ändern. Durch den Schnee ist es auch nicht zu glatt um bei normalem Gehen auszurutschen. Um los zu rennen, muß vorher eine GE-Probe mit SG 18 geschafft werden oder man fällt hin. Um wieder aufzustehen, braucht man eine volle Kampfrunde.

Drei Pixie haben die SC bereits den ganzen Weg beobachtet. Wenn die sie die Insel erreicht haben, fliegt einer von ihnen ins Baumhaus, um die „Ankunft“ anzukündigen. Äußerst aufmerksame Charaktere können an Zeichen wie fallender Schnee oder merkwürdige Geräusche bemerken das sie verfolgt werden. (SG 22) *Entdecken* oder *Lauschen*

## Das Wäldchen

Die Insel ist ca. 70m im Durchmesser. Auf ihr stehen ein Dutzend große (30m hoch, 6-8 m Durchmesser) Bäume, zwei Dutzend normale Bäume und eine kleine verschneite Hütte.

### Baumhäuser:

Zwei der Bäume sind bewohnt von den Feengeistern der Insel. Dichter Schnee bedeckt die Behausungen. Ein aufmerksamer Beobachter - *Entdecken* (SG 18) – sieht Licht hinter einigen verschneiten Astlöchern. Hier wohnen die Diebe. Auch ist leise Musik zu hören (Lauschen SG 18)

### die verlassene Hütte:

Spuren (sehr kleine Füße) führen vom Ufer bis zum Haus. Wenn die SC die Hütte untersuchen erzeugen die Feengeister die Illusion eines weißen Drachens, der aber nur bedrohlich faucht.

In der Hütte haben die Feengeister die Zutaten deponiert.

### Taktik:

Auf dem Weg zur verlassenen Hütte versuchen die Feenwesen die SC unblutig aufzuhalten. Sie nutzen dabei ihre natürlichen Fähigkeiten (*Unsichtbarkeit, Verstricken, Illusionen*).

Die Pixie versuchen die SC unsichtbar mit dem Zauber *Verwirrung* anzugreifen. Direkt am Haus versuchen sie sie im Unterholz/Efeu zu *verstricken*. Die SC sollten sich möglichst nicht allzu zerstörerisch wehren.

Die SC können das Haus mit einer Schneelawine der Baumkronen zeitweilig „abriegeln“. Diese Taktik finden die Feengeister witzig und die SC können damit Punkte sammeln. Damit können sie auch den Nachschub um 1W6+4 Runden verzögern.

Wenn die SC extrem aggressiv werden, wenden die Grig ihre Fähigkeit *fiedeln* an oder die Pixie schießen mit Schlaffeilen

### Kreaturen

**Pixie (3/28);** HG 4; kleines Feenwesen; TW 1W6 ; TP 3; INI +4 (GE); BR 6, 18 Fliegen (gut); RK 16 (+1 Größe, +4 GE, +1 nat.); A +5 Nahkampf (1W4-2, Dolch) oder +6 Fernkampf (1W6, Komposit-Kurzbogen); BA zauberähnliche Fähigkeiten, spezielle Pfeile; BE ZR 16, natürliche Unsichtbarkeit; GES NG; RW Ref +6,

Will +4, Zäh +0; ST 7, GE 18, KO 11, IN 16, WE 15, CH 16.

*Fertigkeiten und Talente:* Bluffen +7, Konzentration +4, Handwerk +7, Entfesselungskünstler +8, Heilkunde +6, Verstecken +12, Entdecken +8, Lauschen +8, Leise bewegen +8, Reiten +8, Suchen +9; Ausweichen, Waffenfinesse (Dolch), Präzisionsschuß, Schnelles schießen, Waffenfokus (Kurzbogen)

*zauberähnliche Fähigkeiten*  
*natürliche Unsichtbarkeit*  
*besondere Pfeile*

**Grig (32);** HG 1; sehr kleines Feenwesen; TW ½ W6 +1; TP 2; INI +4 (GE); BR 6, 12 Fliegen (schlecht); RK 18 (+2 Größe, +4 GE, +2 nat.); A +6 Nahkampf (1W4-3, Dolch) oder +6 Fernkampf (1W4, Komposit-Kurzbogen); BA zauberähnliche Fähigkeiten, fiedeln; BE ZR 17; GES NG; RW Ref +6, Will +3, Zäh +1; ST 5, GE 18, KO 13, IN 10, WE 13, CH 14.

*Fertigkeiten und Talente:* Handwerk +4; Entfesselungskünstler +8, Verstecken +16, Springen +9, Entdecken +4, Lauschen +7, Leise bewegen +8 Auftreten +6, Suchen +3; Ausweichen, Waffenfinesse (Dolch)

*zauberähnliche Fähigkeiten*  
*fiedeln*

### Entwicklung:

Die Feengeister haben die Zutaten mit einigen Gewürzen aus ihren eigenen Beständen vermischt. Die Zutaten sind nun alle in mehreren Säcken zusammengekippt. Daraus ist Lebkuchenteig geworden. Die Feengeister holen einen Schlitten, helfen mit beim Verladen und begleiten die SC's zurück nach Wildersens. Dort werden sie freudig empfangen. Die Halblinge sehen endlich was, oder besser wer, da im Klopfwald spukt.

Die Kutscher backen die Plätzchen und sind zuerst ganz entsetzt. Das Entsetzen schlägt aber bald in Freude um, da das Originalgebäck ziemlich fad schmeckt.

Einer der Halblinge, die die Karawane begleitet haben, hat noch ein Stück „Original-Gebäck“ das fad schmeckt. Begeistert von den neuen Keksen werden sie diese an den Fürstenhof bringen. Dort erwartet die SC eine fürstliche Belohnung. Die Charaktere können gerne mitgehen. Von den Einwohnern Wildersens bekommen die SC zum Dank für das gerettete Fest kleinere Schmuckstücke.

Anhang:  
Namen einiger Feengeister  
Tip, Zakki, Pompo, Kappa, Flipp, Bong

Namen einiger Halblinge:

Bruno (Wirt), Sammo, Minko, Maria, Salvi,  
Tarnell,

