

Das letzte Weihnachtsfest

Es ist Weihnachtszeit im kleinen Haus von Marianne, Ingeborg und ihren 13 Katzen.

Das Haus im Wald, zu dem nur ein kleiner Weg führt, ist von Marianne geschmückt worden, wie jedes Jahr. In der Stube steht der Weihnachtsbaum, den ihr ältester Sohn Samuel, wie jedes Jahr, gefällt und ins Haus gebracht hat, Tannenzweige, geflochtene Sterne und rote und grüne Decken verschönern die Wohnung, dazu sind Lichterketten um die Vorhangstangen und Treppengeländer gewickelt und Kerzen in allen Räumen verteilt.

Die Wintersonnenwende ist für Hexen ein bedeutsames Fest, und Marianne und Ingeborg sind alte Hexen die jedes Jahr dieses Fest vorbereiten und mit ihren Kindern, Enkeln und Urenkeln feiern.

Die Familie kommt auch – die drei Töchter von Marianne, mit ihren Familien ebenso wie die Tochter, Enkel und Urenkel von Ingeborg. Es wird eng in dem Haus, aber auch gemütlich.

Die meisten Zeit ertönt leise Weihnachtsmusik: Süßer die Glocken nie klingen, Stille Nacht, heilige Nacht, Oh Tannebaum oh Tannebaum und es duftet nach Keksen und süßem Gebäck.

In der Küche stehen Teekannen auf Stöfchen in denen verschiedene Teesorten darauf warten getrunken zu werden und überall stehen Gebäck, Mandarinen und Nüsse zum Verzehr.

Marianne kümmert sich wie jedes Jahr um das Fest und die Familien, Saskia hält sich an ihren Platz auf einem warmen Kissen, wie jedes Jahr und Samuel bleibt etwas abseits des Trubels, mit einer Tasse Wintertee und ein paar Keksen, auch wie jedes Jahr. Nur Ingeborg bleibt dieses Jahr in ihrem Bett. Es geht ihr nicht gut, sie fühlt sich schwach und krank.

Es ist der 22. Dezember, und alle Mitglieder der Familien sind eingetroffen.

Die Gäste sind die Spielercharaktere. Es ist nicht wichtig, ob nun wirklich alle 14 Familienmitglieder anwesend sind oder die Zahl von der Spielleitung beschränkt wird. Zur Stimmung des vollen Hauses trägt es allerdings bei, wenn alle Nachkommen von Ingeborg und Marianne zu Besuch im Haus sind. Wichtig ist nur die Anwesenheit von Merideth und ihrer kleinen Tochter Nadja.

Ruhig und beschaulich beginnt die Zeit im Hause von Marianne und Ingeborg. Nur die Krankheit der alten Frau überschattet das Zusammenkommen.

Am 23. Dezember verlässt Saskia ihren warmen Platz auf dem Kissen. Es wird kaum bemerkt werden, dass sie nach oben geht, um auf Ingeborgs Bett am Fußende Platz zu nehmen. Auch Samuel zieht sich zurück in sein Zimmer. Er bewohnt es alleine, egal wie gedrängt die Situation im Haus ist. Samuels Zimmer ist seins, und er wird es mit niemandem teilen.

Marianne ist beschäftigt, auch eine Hexe kann nicht alles hexen, und so backt sie, kocht und kümmert sich um ihre Familie und auch um die ihrer Freundin Ingeborg.

Doch am Abend kommt Saskia herunter und Marianne eilt hinauf in das Schlafzimmer ihrer Freundin Ingeborg. Wer das bemerkt und der alten Frau folgt, kann sehen, wie sie sich an das Bett ihrer

Freundin setzt und ihre Hand nimmt. Auf der anderen Seite des Bettes steht nun eine alte, fremde Frau, die die andere Hand Ingeborgs hält (es ist Saskia in Menschengestalt). Leise sprechen die drei Frauen. Dann erhebt sich Marianne um die Tochter und Enkeltochter von Ingeborg zu holen. Sind diese anwesend und keine SC werden sie auf jeden Fall kommen um der sterbenden Ingeborg beizustehen.

Die alte Hexe schläft friedlich ein, öffnet aber noch einmal die Augen. Sie winkt ihre Tochter zu sich, zieht sie nahe an sich heran und flüstert in ihr Ohr „Halte das Tor verschlossen.“
Dann stirbt sie.

Im Raum wird es dunkel. Es ist als wäre das Licht verschluckt worden.

Langsam hellt sich das Zimmer wieder auf, von draußen scheint der Mond ins Zimmer und auch die Lampe am Bett geht wieder an. Es ist nichts weiter geschehen, nur die fremde Frau ist in der Dunkelheit verschwunden.

Langsam verlassen alle das Zimmer, gehen hinunter und es werden auch die die nicht anwesend waren über Ingeborgs Tod aufgeklärt. Es wird still.

Sollte jemand darauf achten: Samuel ist nicht anwesend, er ist weiterhin oben in seinem Zimmer.

Gerade als Marianne damit geendet hat, alle über das Geschehene zu unterrichten, wird die Hintertür zum Wohnzimmer aufgerissen. Die fremde Frau steht in der Tür, etwas Schnee weht um ihre Füße.

„*Der Rosenstock blüht!*“

„*Nein!*“ Ohne auf irgendwelche Fragen zu reagieren stürmt Marianne aus dem Haus, und rennt über die Terrasse zu dem alten, vertrockneten Rosenstock. Tatsächlich zeigt er erste Blüten.

„*Das darf nicht wahr sein, das müssen wir verhindern.*“

Sie läuft wieder ins Haus, gemeinsam mit der fremden Frau.

Die beiden Hexen werden, wenn man sie nun stoppt, sehr hektisch etwas von einem Tor zur Hölle, von Monstern und Höllenwesen erzählen. Sie haben gerade echt keine Zeit und wollen hinauf rennen ins Dachgeschoss. „*Wir müssen nach Samuel sehen.*“ erklären sie.

Doch noch ehe sie die Treppe erreichen erstarren die beiden alten Hexen und können sich nicht mehr rühren.

Spätestens jetzt muss die Gruppe wohl handeln.

Die Situation ist folgende:

Vor 60 Jahren haben die drei Hexen versucht ein Tor zu einer Märchenwelt zu öffnen. Sie haben viel darüber gelesen, wie schön diese Welt war und wollten sie nun selbst finden. So haben sie sich mit Magie und Dimensionsreisen beschäftigt und einen Weg gefunden ein Tor zu öffnen. Hierfür waren fünf besondere Orte notwendig: Ein blühender Rosenbusch, eine Wassermühle mit goldener Radachse, eine brennende Feuerstelle, ein Mond aus Silber und blühender Flieder. Diese in richtiger Reihenfolge um ein leuchtendes Kreuz angeordnet sollte genügen das Tor zu öffnen.

So geschah es auch, und sie gelangten zur Märchenwelt. Nur hat die Märchenwelt auch ihre dunkel Orte, und einen solchen fanden sie. Das Blut der Kernhexe Marianne lenkte das Tor an den dunkelsten Ort der Märchenwelt, nach Chantje, einen Ort aus dem irdische Höllenvorstellungen entsprungen. Vereint konnten die drei Hexen das Tor 60 Jahre geschlossen halten, doch der Tod von Ingeborg schwächte sie und nun suchen die Höllenwesen eine Weg auf die Erde.

Damals vor 60 Jahren gelangte nur ein Wesen auf die Erde: Samuel. Die Hexen fanden ihn verloren im Wald und hatten Mitleid mit dem kleinen, zitternden Dämonenkind und nahmen es auf.

Damals hatte Samuel etwas geklaut: Einen Topf mit Gold, einen der 12 Töpfe von Chantje. Diese Töpfe sind so etwas wie das Sinnbild der Welt, und, was die Hexen nicht wissen, den Monstern die durch das Tor wollten, geht es nicht darum auf die Erde zukommen, sie wollen schlicht den geklauten Topf zurückholen.

Samuel lebt nun also seit 60 Jahren auf Midgard. Er will nicht zurück, und er will den Topf behalten.

Es gibt also auf der einen Seite Samuel, einen alten mächtigen Magier aus einer anderen Welt, der seinen Topf mit Gold nicht rausrücken will, und auf der anderen Seite Monster, die endlich den Weg nach Midgard finden, wo sie den Topf mit Gold suchen. Sie haben einen magischen Detektor bei sich, der ihnen den Weg zum Gold zeigt.

Die Gruppe weiß davon natürlich nichts, als sie im Wohnzimmer steht und sieht, wie zwei alte Frauen mitten in der Bewegung erstarren.

Sie habe nun noch zwei Stunden Zeit, in denen der Rosenbusch immer weiter erblüht, bis die Monstren aus Chantje das Haus erreichen.

- Durchsucht die Gruppe das Haus, so finden sie die Tür zu Samuels Zimmer verschlossen. Er wird sie nicht öffnen, und sie lässt sich nicht aufbrechen. Er hat sie mit Magie versiegelt. Ansonsten gibt es unten im Keller zwei geheime Räume. In der Waschküche im Keller liegt der eine Raum hinter der Seitenwand des Schrankes. Man muss den Schrank öffnen und die Seitenwand abklopfen, dann findet man die Stelle an der man drücken kann um die Geheimtür zu öffnen. Im Gegenüberliegenden Lagerraum kann man, wenn man die Regale genau untersucht, schmale Ritzen dort finden, wo die Geheimtür ist. Hinter den Türen liegen kleine Räume in denen die Hexen ihre Aufzeichnungen aufbewahren, und auch je einen magischen Schrein. Der eine strahlt noch ein gräuliches Licht aus, der andere ist zerbrochen, als Ingeborg starb. Die Schreine halten das Tor verschlossen. Die Aufzeichnungen verraten, dass die Hexen aus versehen ein Tor zur Hölle geöffnet haben und nun verzweifelt geschlossen halten. Sie verraten auch, dass Samuel aus der Hölle stammt, und einen kleinen Topf bei sich hatte, den er wie einen Schatz hütet. Unter den Aufzeichnungen findet sich zudem ein Umgebungsplan, auf dem das Kreuz und die fünf Orte um das Kreuz herum eingezeichnet sind.
- Geht die Gruppe zu Samuel, so findet sie eine verschlossene Tür und Samuel weigert sich sie zu öffnen. *„Ich gebe ihn nicht her! Er gehört mir!“* kreischt er durch die Tür.
- Durchsucht die Gruppe die Umgebung, so kann sie alle 6 beschriebenen Orte finden. Die Kinder von Marianne und Ingeborg werden sie auch alle kennen. Das zerbrochen Mühlrad, welches sich nun wieder dreht, den verdorrten Flieder, der wieder beginnt zu blühen, die alte Feuerstelle, in der nun ein Feuer brennt und vergraben in der Erde, den silbernen Halbmond, der wieder ganz auf dem Boden liegt und im Mondlicht strahlt. In der Mitte von alledem liegt eine Lichtung, auf der schon immer vertrocknetes Gras wuchs, doch seit heute Nacht steht es frisch und hell im Schein des Mondes, fast scheint es zu funkeln.

Was die Gruppe auch tut, das Tor öffnet sich, und Monster erscheinen auf der Lichtung mit dem Kreuz im Gras, eines nach dem anderen, bis 6 Wesen dort stehen von denen keines dem anderen gleich, die aber alle aus einem Albtraum zu kommen scheinen.

- Das erste ist groß, fast drei Meter hoch, mit einem breiten Maul und langen, scharfen Zähnen. Seine Arme hängen fast bis zum Boden und seine Hände sind mit Klauen bewehrt. Grunzend bewegt es sich vor.
- Das zweite ist deutlich kleiner, dafür hat es sechs Beine und vier Arme. Sein Körper glänzt schwarz und sein Augen funkeln rot.
- Das dritte Wesen ist gedrunken, mit kräftigen Armen und einem langen Maul, das an ein Krokodil erinnert.
- Nummer vier erinnert an eine wunderschöne, hochgewachsene Frau, in einem engen, schwarzen Kleid, das ihre Kurven umspielt, nur sind ihre Augen zwei rotglühende Bälle und ihre Finger unnatürlich lang, mit spitzen, langen Nägeln.
- Das vierte Monster ist eine Mischung aus Mensch und Raubvogel, mit schwarzem Gefieder und einem spitzen Schnabel in einem menschlichen Gesicht.
- Nur das sechste Monster wirkt hübsch und sanft. So groß wie ein Kind hat es ein niedliches Gesicht, langes blondes Haar, und große kindlich wirkende Augen.

Diese Sechs sind die Delegation mit dem Auftrag den Topf zu holen.

Mit dieser Aufgabe stehen sie schließlich vor dem Haus und gehen hinein. Dort werden sie recht rabiart vorgehen, da sie davon ausgehen, dass die Bewohner des Hauses ihnen feindlich gesinnt sind. Sie dringen also in das Haus ein und beginnen es zu durchsuchen.

Was nun weiter geschieht hängt sehr an der Gruppe:

Sie können die Monster vertreiben, die Zauber wieder in Gang setzen und hier bleiben um das Tor weiter zu bewachen.

Sie können auch mit den Wesen reden (sie sprechen verschiedene Sprachen, neben Hopi und Nahuatl auch Englisch, Französisch und eines kann sogar Deutsch). Dann werden diese ihnen den Sachverhalt erklären und den Topf zurückfordern. Sie wollen auch den Dieb, aber der Topf hat Priorität. Auf der Frage, was mit dem Dieb geschehen wird, antworten sie, dass er vor Gericht gestellt wird.

Die Strafe wäre allerdings der Tod. Immerhin hat er den Goldtopf geklaut.

Sollte die Gruppe fragen, wird sie erfahren, dass der Topf ein wichtiges Wahrzeichen der Welt ist und dort bitter gebraucht wird. Es gibt 12 Töpfe, sie alles sichern das Gleichgewicht, und wenn ein Topf fehlt, so leidet ganz Chantje.

Wenn die Gruppe entscheidet, den Wesen aus Chantje den Topf – und eventuell auch den Dieb – zu übergeben, wird Samuel versuchen zu fliehen.

Wird die Tür endlich aufgebrochen so steht in dem Raum nicht mehr der leicht rundliche, etwas unbeholfen wirkende Samuel, sondern ein braunes, kreisrundes Wesen, mit langen, dünnen Armen und Beinen, mit denen einen Topf festhält. Es bewegt den freien Arm in der Luft, macht einen

Schritt und verschwindet, wenn nicht jemand schnell genug handelt und ihn festhält.

Samuel ist ein Magier, der in die Schattentunnel abhauen kann. Allerdings dauert so ein Wechsel seine Zeit, weshalb es möglich ist ihn zu packen und einfach fest zuhalten. Es muss nur jemand schnell genug handeln.

Gelingt es Samuel aufzuhalten, so kann man ihn der Delegation übergeben. Diese führen ihn nun ab um ihn der Gerichtsbarkeit seiner Welt zu überstellen. Natürlich wird Samuel betteln ihn nicht auszuliefern und überzeugend schildern, wie schrecklich es in dieser anderen Welt ist.

Die Gruppe kann auch den Topf mit Gold der Delegation übergeben und Samuel behalten. Darauf werden sich die Wesen einlassen. Der Topf ist ihnen wichtig, Samuel wird dann für immer aus Chantje verbannt.

Als Dank für den erhaltenen Topf, schenkt die Delegation jedem Charakter eine goldene Münze aus dem Topf.

Weigern sich die Charaktere irgendetwas davon rauszurücken, kommt es zum Kampf.

Es ist natürlich auch möglich, dass niemand schnell genug reagiert, und Samuel fliehen kann. In dem Fall gibt es eventuell (falls eine Magierin in der Gruppe ist), die Möglichkeit ihm zu folgen und durch die Tunnel zu verfolgen. Andernfalls wird die Delegation in die Schattentunnel eindringen, und dort ihre Jagd fortsetzen.

Das Abenteuer endet also auf verschiedene Weise, je nachdem, wie sich die Gruppe verhält.

In jedem Fall können sie aber Marianne und Saskia aus dem Bann befreien: Betritt Samuel die Tunnel oder stirbt er, so endet auch der Bann. Ansonsten wird Samuel den Bann lösen, wenn er keine Notwendigkeit mehr sieht ihn aufrecht zu erhalten, da entweder die Monster vertrieben sind, oder er seinen Topf eh nicht mehr hat.

Samuel tut die ganze Geschichte sehr leid. Als kleiner Junge hat er sich davon geschlichen und diesen wunderschönen Topf gesehen. Er nahm ihn an sich, und schlich damit davon. Doch schnell waren sie hinter ihm her. Er rannte, wusste nicht mehr wo er war und fand sich in einem Wald wieder, über dem es gar keine Decke gab. In seiner Panik hielt er nur den Topf fest, bis ihn die drei Frauen fanden. Sie waren freundlich zu ihm, nahmen ihn auf und verschlossen das Tor, das sie aufgerissen hatten. Samuel war so froh gewesen in Sicherheit zu sein.

Langsam hatte er sich dieser Welt angepasst, und nur seinen Topf aus Gold immer behalten. Er liebt diesen Topf.

Wenn die Gruppe ihm geholfen hat den Topf zu behalten, wird er ihnen zum Dank jeweils eine Goldmünze schenken.

Es sollte 8-12 Punkte geben.

Frohe Weihnachten