Antoine Bauza

Little Wizards

Cassandra Lill

Der Zauber der alten Zeit

Rollenspiel-Abenteuer

AUTORIN	Cassandra Lill
ILLUSTRATOR	Arnü West
KOLORISTIN	Albertine Ralenti
LEKTORAT	Manfred Lill, Michael Weber
LAYOUT	Michael Weber

Little Wizards basiert auf dem französischen Rollenspiel
„Contes Ensorcelés“ von Antoine Bauza.

Copyright © 2025 Green Gorilla Michael Weber, Wiesbaden

Jede Vervielfältigung, Verbreitung, Speicherung oder Veröffentlichung von Inhalten dieser Publikation – auch auszugsweise – bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages. Gesetzlich zulässige Ausnahmen, insbesondere das Zitatrecht, bleiben unberührt. Ausnahmen sind ausdrücklich gekennzeichnet.

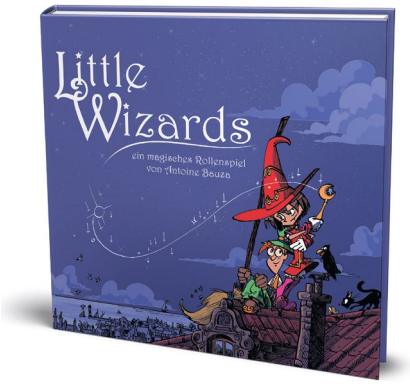
Green Gorilla Michael Weber
Buschungstraße 38a
65205 Wiesbaden
www.greengorilla.de

Inhalt

ZUSAMMENFASSUNG	*5*
KAPITEL 1: GEDRÜCKTE STIMMUNG	*9*
KAPITEL 2: POLTERN IM RATHAUS	*12*
KAPITEL 3: DAS VERZAUBERTE KÜRBISFELD	*16*
EPILOG	*20*

Willkommen auf der Münzwelt

Dies ist ein Abenteuer für das magische Rollenspiel „*Little Wizards*“ von Antoine Bauza. Wenn du die Welt und ihre Regeln noch nicht kennst, solltest du zunächst das Regelbuch von *Little Wizards* lesen. Es ist als Hardcover und PDF auf *www.greengorilla.de* erhältlich.



Mehr zu entdecken gibt es auch auf unseren *Social-Media-Kanälen* oder in unserer *Discord-Community*. Wir freuen uns zu hören, was euch am besten gefallen hat oder was ihr euch für die Zukunft wünscht.

Wenn ihr über neue Inhalte und Abenteuer der kleinen Hexen und kleinen Zauberer informiert werden wollt, dann abonniert am besten unseren *Newsletter*.
Wir verschicken nur zauberhafte Inhalte, großes Hexen- und Zauberer-Ehrenwort!

Geschlechtersensible Sprache

Dieses Buch richtet sich gleichermaßen an Mädchen, Jungen und alle Menschen, deren Geschlechtsidentität sich nicht binär abbilden lässt. Um dies zum Ausdruck zu bringen, nutzen wir eine geschlechtersensible Sprache und unterstreichen dies auch mit dem Gendersternchen. Wenn wir von den „kleinen Hexen und Zauberern“ sprechen, so beziehen wir ebenfalls alle Geschlechtsidentitäten mit ein.

In *Little Wizards* ist es unwichtig, welches Geschlecht die Person hat, die in die Rolle des Erzählers oder der Erzählerin schlüpft, oder in die Rolle einer Hexe, eines Hexers, eines Zauberers oder einer Zauberin. Viel wichtiger ist, jede oder jeder kann in diesem Buch die Rolle spielen, die ihr oder ihm Freude macht, kann Held*in in seiner oder ihrer eigenen außergewöhnlichen Geschichte sein.

Der Zauber der alten Zeit

Warnung: Wie bei allen Abenteuern, wenn du nicht Erzähler*in bist, hör jetzt auf weiterzulesen!

Zusammenfassung

In diesem Abenteuer besuchen die kleinen Hexen und Zauberer ein Halloween-Stadtfest in Kürbisheim am Flatterbach, das sehr berühmt für diese Feierlichkeiten ist. Sogar die Bewohner*innen der Schauder-Inseln reisen extra dafür an.

Es gibt eine tolle Halloween-Parade, angeführt von Pumpkin Jack (den ihr aus dem Abenteuer „Das Geheimnis von Squeakydoor Manor" kennen könntet), einen Kostümwettbewerb, viele lustige Streiche und natürlich Süßigkeiten.

Doch dieses Jahr scheint das Halloween-Stadtfest selbst verhext zu sein: Es regnet und stürmt die ganze Zeit, so dass die Parade ins Wasser zu fallen droht. Noch dazu sind die liebevoll erstellten Kostüme für den Wettbewerb allesamt verschwunden und die Süßigkeiten schmecken überhaupt nicht lecker!

Die kleinen Hexen und Zauberer müssen herausfinden, was dahintersteckt, und das Stadtfest retten.

Hinweis: Kürbisheim am Flatterbach kann auf jeder Insel liegen, auf der die kleinen Hexen und Zauberer gerade unterwegs sind.

Was ist passiert?

Hinter den Vorfällen steckt der kleine Naturgeist Glimmer, der die Zeit vermisst, in der Halloween noch zu Ehren des Jahreszeitenwechsels gefeiert wurde. Denn damals galten die Süßigkeiten und die tollen Kostüme ihm und seinen Geisterfreunden!

Doch mittlerweile haben alle den Ursprung von Halloween vergessen und das hat ihn Jahr für Jahr immer trauriger und einsamer werden lassen.

Durch einen magischen Zufall haben sich seine Gefühle ohne sein Wissen – und seine Absicht – zu magischen Zwischenfällen verselbstständigt: Dunkle Regen- und Sturmwolken bleiben über Kürbisheim hängen, die Kostüme sind lebendig geworden und verstecken sich jetzt auf dem Dachboden des Rathauses (denn eigentlich sind sie schüchtern) und alles Süße wird bitter.

„Das alte Fest Samhain“ – Wissen für kleine Hexen und Zauberer

Vor langer Zeit, bevor es Halloween gab, wurde in Irland ein Fest namens Samhain (gesprochen Sau-wen) ab der Nacht zum 1. November gefeiert. In dieser Nacht endete offiziell der Sommer und der Winter begann. Man dankte dem Sonnengott Samhain für die Ernte. Es war aber auch eine Art Abschied von der hellen Jahreszeit. Die Menschen damals glaubten, dass an Samhain die Welt der Menschen und die Anderswelt (wo Feen und die Geister der Verstorbenen wohnen) ganz nah beieinander liegen.

*Man erzählte, dass sich in dieser Nacht die Tore zwischen den Welten öffneten und manchmal Besuch von der anderen Seite herüberkam. Das klingt zwar gruselig, aber die Menschen damals hatten viele Ideen, um sich zu schützen und die Dunkelheit zu vertreiben: Sie machten große Feuer und verkleideten sich, damit die Geister sie nicht erkannten und stellten kleine Geschenke in Form von Essen oder Trinken vor die Tür, um die Besucher*innen der Anderswelt freundlich zu stimmen.*

Daraus wurde in Irland und später in Amerika das heutige Halloween mit Kürbislaternen, Süßigkeiten und Kostümen. Viele der alten Traditionen erkennst du bestimmt bei deinem Halloweenfest wieder, zum Beispiel das Verkleiden oder das Austeilen von Süßigkeiten an der Tür, um die Geister abzulenken und sanftmütig zu stimmen.

Orte & Charaktere

Hier sind ein paar Informationen über die Personen und Orte in diesem Abenteuer. Verwende diese Details, um die Schauplätze und wichtige Charaktere zu beschreiben, wenn die kleinen Hexen und Zauberer ihnen begegnen.

ORT: KÜRBISHEIM AM FLATTERBACH

Kürbisheim am Flatterbach ist ein gemütliches und freundliches kleines Dorf, das am Rand eines großen Kürbisfeldes liegt. Der Flatterbach fließt idyllisch am Feld vorbei und kann über eine Holzbrücke überquert werden, die zum Dorf führt. Im Dorf selbst gibt es viele altertümliche Fachwerkhäuser.

ORT: DAS GASTHAUS „ZUR SCHWARZEN KATZE“

Das Gasthaus „Zur Schwarzen Katze“ liegt direkt am Marktplatz von Kürbisheim. Schon von außen erkennt man es an der weißen Fassade, auf der schwarze Katzen

abgebildet sind. Innen ist es warm und gemütlich: Bunte Lampions hängen an den Holzbalken, die Möbel sind aus dunklem Holz und auf dem Tresen sitzt eine schwarze Katze, die faul mit dem Schwanz wedelt und den Trubel durch schläfrige Augen beobachtet. Der Gastwirt ist ein ebenso schläfriger und gemütlicher Mann namens Kasimir Murr, der hinter dem Tresen immer ein Schälchen warmer Milch bereithält und leckere Kürbissuppe serviert.

ORT: DAS RATHAUS

Das Rathaus liegt am Ende des Marktplatzes. Es ist ein altes, verwinkeltes Gebäude aus dunklem Fachwerk und grauen Steinen mit einem hohen Spitzdach, das fast bis in die tief hängenden Wolken ragt. In dem großen Festsaal finden viele Feierlichkeiten von Kürbisheim statt. In den langen Fluren hängen Ölgemälde, die bedeutende Momente von Kürbisheim und auch alle Bürgermeister*innen porträtieren. Das Gebäude ist schon sehr alt und verfügt über einen zugestellten Dachboden, in den es hineinregnet.

ORT: DAS ALTE KÜRBISFELD (MAGISCHES MAISFELD)

Am Rand von Kürbisheim gibt es ein Feld, auf dem früher Kürbisse angepflanzt wurden. In der Mitte liegt ein großer Hinkelstein, der alte Magie beherbergt. Das Feld ist nicht mehr in Benutzung. Zumindest denken das die Bewohner*innen von Kürbisheim. Am Tag vor Halloween wachsen dort plötzlich große Maispflanzen zu einem magischen Labyrinth, völlig unpassend zu dieser Jahreszeit.

*CHARAKTER: SCHNEIDER*IN CASSIEL COUTURE*

Cassiel betreibt eine aufregende Schneiderei in Kürbisheim und mag es außergewöhnlich. Cassiels Auftritt ist immer dramatisch, mit einer Vorliebe für hohe Schuhe, glitzernde Stoffe und viel Make-Up. Cassiel lässt jeden Outfit-Wunsch wahr werden, weswegen die Kostüme im jährlichen Wettbewerb auch wahrlich jedes Jahr großartig werden.

CHARAKTER: SCHAUERBERTA UND NEBELTRAUT

Das Schauder-Insel-Pärchen ist berühmt für ihre Halloween-Süßigkeitenmanufaktur namens "Schauer & Nebel – Süßes mit Schreckeffekt". Sie exportieren ihre Zombonbons, Kürbis-Karamell-Klunker, saure Schauder-Schlecker-Lollis und Mumien-Minis-Schokoriegel auf die ganze Münzwelt. Ihr Logo zeigt zwei Hexen: eine mit spitzer Nase (Schauerberta) und eine mit einer runden Brille (Nebeltraut).

CHARAKTER: HAUSMEISTER MORVIN

Morvin ist ein hagerer, älterer Mann mit schlohweißem Haar, das immer ein wenig zerzaust wirkt. Er trägt eine abgetragene, graue Weste, in deren Taschen Schlüssel klimpern. Obwohl er wirkt, als sei er uralt, bewegt er sich flink und lautlos. Viele Dorfbewohner*innen scherzen, dass Morvin „schon immer da war". Niemand erinnert sich daran, wann er angefangen hat, im Rathaus zu arbeiten. Er selbst weicht der Frage stets mit einem Lächeln aus.

CHARAKTER: BÜRGERMEISTERIN LINNA

Bürgermeisterin Linna ist eine kleine, aber kräftige Frau voller Tatendrang. Sie will nur das Beste für alle Bewohner*innen von Kürbisheim am Flatterbach und geht jedes Jahr zu Halloween als Hexe. Leider ist sie überhaupt nicht magisch begabt und zeigte als Kind auch keinerlei magisches Talent in der Zauberschule, warum sie Bürgermeisterin wurde. So kann sie nämlich auch Großes bewirken.

CHARAKTER: NATURGEIST GLIMMER

Glimmer ist ein kleines Wesen aus Erde und Zweigen und mit Blättern im Haar. Er wohnt auf dem Kürbisfeld und hat früher zusammen mit den Bewohner*innen von Kürbisheim den Jahreszeitenwechsel gefeiert.
Als Naturgeist kann er das Wetter beeinflussen und den Pflanzen beim Wachsen helfen. So hat er in der Vergangenheit immer aufgepasst, dass es den Kürbissen auf dem Feld gut geht und so eine ertragreiche Ernte ermöglicht. Doch mittlerweile liegt das Feld brach und niemand erinnert sich mehr an ihn. Das macht ihn so traurig, dass er die Festlichkeiten aus Versehen mit seinen negativen Gefühlen beeinflusst:
Das Wetter wird schlecht, die Süßigkeiten bitter und die Kostüme erwachen zum Leben und haben schreckliche Angst.
Gemeinschaft ist für ihn das wichtigste überhaupt, warum er während der letzten Jahre sehr einsam und darüber sehr traurig geworden ist.

Hinweis für Erzählende: Sicherheitstechniken

*Die Spieler*innen dürfen sich in diesem Abenteuer ruhig ein bisschen gruseln, sollten aber keine Angst oder Albträume davon bekommen. Führe daher am besten gleich am Anfang Sicherheitstechniken ein, für den Fall, dass ein Inhalt für jemanden unangenehm ist. Unter littlewizards.de/downloads findest du unsere Version der X-Karte und Pause-Taste zum Herunterladen und Ausdrucken.*

*Darüber hinaus dürfen die Spieler*innen natürlich zu jeder Zeit den Raum verlassen, wenn es ihnen zu gruselig wird. In diesem Fall pausiert das Spiel, bis sich alle wieder wohl fühlen. Die gruseligen Szenen im Rathaus können ganz einfach weggelassen oder entschärft werden.*

In diesem Abenteuer geht es um das Vergessen alter Traditionen und ihre Verbindung mit modernen Bräuchen. Falls du die Ursprünge von Halloween interessant findest, kannst du am Ende der Geschichte Glimmer davon erzählen lassen. Aber auch Hausmeister Morvin kennt sich erstaunlich gut mit der alten Zeit aus. Alle Informationen dazu haben wir in der Infobox auf Seite 6 zusammengefasst.

Kapitel 1: Gedrückte Stimmung

Die kleinen Hexen und Zauberer freuen sich sehr auf das tolle Halloween-Stadtfest in Kürbisheim am Flatterbach. Doch als sie dort ankommen, ist die Stimmung so schlecht wie das Wetter. Es regnet und stürmt ohne Unterlass. Sie erfahren, mit welchen Problemen sich die Kürbisheimer*innen und die Besucher*innen konfrontiert sehen.

*Den Spieler*innen vorlesen*

Es ist der Abend vor Halloween in dem gemütlichsten, gruseligsten und freundlichsten Städtchen weit und breit. Vor den Haustüren flackern kunstvoll geschnitzte Kürbislaternen, die Straßenschilder haben Hexenhüte auf und in weiter entfernten Scheunen hört man das Hämmern und Sägen von letzten Arbeiten an den Paradewagen. Der allseits bekannte Ölmaler Pumpkin Jack soll die Parade eröffnen.

Normalerweise würden jetzt schon aufgeregte Kinder durch die Gassen laufen, doch das Wetter ist so schlecht, dass sich die Menschen im Gasthaus „Zur Schwarzen Katze“ drängen. Aufgeregte Stimmen schallen aus dem Schankraum, der euch Schutz vor Regen und Sturm verspricht.

Hinweis für Erzählende: Die Geschichte starten

Welche Kostüme haben die kleinen Hexen und Zauberer für ihre Teilnahme am Halloween-Stadtfest ausgewählt? Lass sie ihre Ideen ruhig ausführlich beschreiben, auch für ihre tierischen Begleitungen. Ihre eigenen Kostüme könnten im zweiten Kapitel nützlich werden.

Zur Schwarzen Katze

In der Schwarzen Katze ist gerade sehr viel los. Im Schankraum haben sich viele Personen versammelt, die hier Schutz vor dem schlechten Wetter suchen und aufgeregt diskutieren, wie das Halloween-Stadtfest noch zu retten sei. Bürgermeisterin Linna hält sich hier ebenso auf wie die Süßigkeitenproduzentinnen Schauerberta und Nebeltraut sowie Schneider*in Cassiel Couture.

*Den Spieler*innen vorlesen*

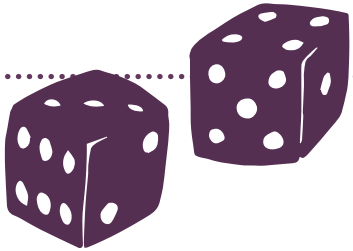
Ihr tretet durch die knarrende Holztür in das Gasthaus Zur Schwarzen Katze. Sofort umhüllt euch der Duft von warmer Suppe, gebackenen Kürbiskernen und süßem Kakao. Bunte Lampions verbreiten ein gemütliches Licht, Schüsseln voller Süßigkeiten stehen auf den Tischen. Doch niemand nascht, obwohl sich viele Menschen im Schankraum drängen. Sie reden aufgeregt durcheinander. Ihr hört Rufe wie: „Wenn der Regen und der Sturm nicht aufhören, kann die Parade nicht stattfinden! Das gab es in all den Jahren noch nie! Dabei wird morgen extra Pumpkin Jack dafür anreisen!“ und „Die Kostüme der Kinder sind weg, irgendjemand hat sie gestohlen! Dabei haben sie sich so viel Mühe für den Wettbewerb gegeben!“ und „Alle Süßigkeiten sind verdorben, was sollen wir nur machen?“ Eine Frau in einem Hexenkostüm hat sich auf einen Stuhl gestellt und versucht, die Menge zu beruhigen.

Würfel-Proben

Im Schankraum können die kleinen Hexen und Zauberer verschiedene Proben machen, um mehr Informationen zu erhalten.

*Eine „einfache“ (6) Probe auf Verstand oder Herz lässt die Bewohner*innen von Kürbisheim von ihren Problemen und den Vorkommnissen erzählen.*

Die Regeln für das Auswürfeln von Aktionen werden im Little Wizards *Regelbuch* ab Seite 41 *erläutert.*



Erste Hinweise

Als Ergebnisse der Proben können die kleinen Hexen und Zauberer unterschiedliche Informationen erhalten:

- Das Wetter ist wirklich ungewöhnlich schlecht. Normalerweise hält Regen nie länger als ein paar Stunden und so stürmisch war es noch nie. Kürbisheim ist ansonsten eher bekannt für einen goldenen Herbst mit viel Sonnenschein und bunten Blättern.

- Die Süßigkeiten werden jedes Jahr von dem fröhlichen Schauder-Insel-Pärchen Nebeltraut und Schauerberta für das Stadtfest gespendet. Die beiden sind mit Kisten voller Süßigkeiten angereist, die im Rathaus lagern. Doch dieses Jahr schmecken die Süßigkeiten bitter, obwohl sie Zuhause auf den Schauder-Inseln noch köstlich waren. Beide haben große Schüsseln mit verschiedenen Süßigkeiten mitgebracht, um zu zeigen, dass nichts davon schmeckt.

- An den Kostümen haben die Kinder wochenlang mit Schneider*in Cassiel Couture gearbeitet. Mit diesen werden sie nicht nur am Wettbewerb teilnehmen, sondern auch Teil der Parade sein. Die Kostüme wurden für den morgigen Tag im Rathaus aufbewahrt, weil dort im großen Saal der Wettbewerb stattfinden soll – doch plötzlich waren sie weg! Seitdem hört man manchmal Poltern von oben … als würde auf dem Dachboden etwas umherflattern. Aber da traut sich niemand hinauf, es klingt zu unheimlich!

Würfel-Proben

Wenn die kleinen Hexen und Zauberer an dieser Stelle schon Magie anwenden wollen, um die Ursache herauszufinden, kannst du (unter anderem) folgende Möglichkeiten wählen, um nicht schon alles zu verraten:

- *Mit einer „durchschnittlichen“ (7) Probe auf Wahrsagen ist eine magische Aura an den Süßigkeiten erkennbar, die den Zucker verdirbt. Hinter alldem steckt nichts Böses, aber eine große Traurigkeit ist spürbar.*

- *Auch Süßigkeiten, die mit einer „durchschnittlichen“ (7) Probe auf Beschwörung neu erschaffen oder ein Zuckerguss, der mit einer „einfachen“ (6) Probe auf Alchemie hergestellt und über die Süßigkeiten gegossen wird, nimmt nach kurzer Weile den bitteren Geschmack an.*

Es dauert nicht lange, da erregen die kleinen Hexen und Zauberer ihrerseits Aufmerksamkeit. Die Frau im Hexenkostüm stellt sich als Bürgermeisterin Linna vor, die sehr froh ist, dass nun echte Hexen und Zauberer bei der Rettung des Stadtfestes helfen können. Dass hier unlängst Magie am Werke sein könnte, daran hat sie noch gar nicht gedacht. Die kleinen Hexen und Zauberer sollten auf jeden Fall zuerst im Rathaus nachschauen, denn die Kinder sind untröstlich, dass ihre schönen Kostüme verschwunden sind. Außerdem poltert es so unheimlich auf dem Dachboden …

Kapitel 2: Poltern im Rathaus

Das Wetter wird immer schlechter, während sich die kleinen Hexen und Zauberer auf den Weg zum Rathaus machen. Dort werden sie aber in direkten Kontakt mit Glimmers Magie kommen und von dem geheimnisvollen Hausmeister des Rathauses von den ursprünglichen Festen in Kürbisheim hören.

Würfel-Proben

Im Regen und Sturm mit dem Besen zu fliegen, erfordert eine „schwierige“ (8) Probe auf Besenreiten.

Die kleinen Hexen und Zauberer könnten sich aber auch mit Magie gegen das Wetter schützen und beispielsweise einen Regenschirm oder Regenkleidung mit einer „durchschnittlichen“ (7) Probe auf Beschwörung erschaffen oder sich mit einer „schwierigen“ (8) Probe auf Zauberkunst selbst wasserabweisend zaubern.

Wenn sie eine „schwierige“ (8) Probe auf Verstand schaffen, erkennen sie, dass das Wetter nicht natürlich ist.

*Den Spieler*innen vorlesen*

Das Rathaus liegt am Ende des Marktplatzes. Es ist ein altes, verwinkeltes Gebäude aus dunklem Fachwerk und grauen Steinen mit einem hohen Spitzdach, das fast bis in die tief hängenden Wolken ragt. Das große Eingangsportal öffnet sich mit einem lauten Knarzen und eure Schritte hallen durch den großen Eingangsbereich, als ihr eintretet. Der Regen prasselt so laut gegen die hohen Fenster, dass er sich wie ein Klopfen anhört. Im Untergeschoss befindet sich der Festsaal, durch dessen offene Tür ihr eine bunt geschmückte Bühne erkennt, die auf den morgigen Wettbewerb wartet. Doch von den Kostümen, die hier auf Kleiderständern gelagert wurden, ist nichts mehr zu sehen. Plötzlich hört ihr hinter euch eine Stimme, die sagt: „Ah, ihr seid die Kinder, die helfen wollen, nicht wahr?“

Früher war alles … anders

Hausmeister Morvin taucht wie aus dem Nichts hinter den kleinen Hexen und Zauberern auf und weiß erstaunlich gut Bescheid. Er wird ihnen eine Geschichte von früher erzählen, wofür er auf einer alten Holzbank im Flur des Rathauses Platz nimmt, die unter einem besonderen Gemälde steht. Auf dem Gemälde ist ein Kürbisfeld zu sehen, auf dem viele Freudenfeuer brennen. In der Mitte des Feldes liegt ein großer Stein und ein schmaler Bach mit einer Holzbrücke führt an dem Feld vorbei. Viele Menschen und außergewöhnliche Geschöpfe tanzen um die Feuer herum.

*Den Spieler*innen vorlesen*

Die Schlüssel in Morvins Weste klimpern leise, als der alte Mann mit einer geschmeidigen Bewegung auf der Bank Platz nimmt. Mit einer rauen Stimme, die euch an das Knistern von Herbstlaub erinnert, fängt er an zu erzählen: „Ich habe schon viele Feste zu dieser Jahreszeit in Kürbisheim erlebt. Wisst ihr, Kinder, Halloween war nicht immer nur ein Fest der Kostüme und Süßigkeiten. Früher, vor langer Zeit, war es der Abend, an dem wir Abschied vom Sommer nahmen und den Winter willkommen hießen. Wir entzündeten Feuer, um Licht und Wärme zu bewahren und uns vor der dunklen Jahreszeit zu schützen. Denn in der Nacht von Halloween öffnen sich die Tore zwischen den Welten. Aber wir feierten gemeinsam mit den Geistern aus der Anderswelt, die in den Feldern, Flüssen und Bergen wohnen. Sie tanzten mit uns und wir dankten ihnen mit Leckereien für die Ernte. Auf diesem Feld, das ihr auf dem Gemälde sehen könnt, kamen wir am Rand von Kürbisheim am Flatterbach zusammen.

Doch mit den Jahren vergaßen die Leute diesen alten Brauch. Sie hielten nur noch Paraden und Wettbewerbe ab. Schön sind sie ja, diese Kostüme … aber die Geister, die wurden einsam … oh je, hört ihr das Poltern? Es kommt vom Dachboden!“

Und tatsächlich wird Morvins Geschichte von einem lauten Poltern von oben unterbrochen. Wenn sich die kleinen Hexen und Zauberer wieder zu Morvin umdrehen, ist er lautlos von der Bank aufgestanden. Sie sehen ihn noch kurz am Ende des Flures, wie er dort den Boden wischt und um die Ecke verschwindet. Über eine breite Treppe gelangt man ins Obergeschoss, wo lange Flure von Türen gesäumt sind, hinter denen sich Büros befinden. Am Ende hängt eine schwere Holzleiter herab, die zum Dachboden führt. Das Poltern erklingt genau von dort!

Hinweis für Erzählende: Gruselige Stimmung

Je nachdem, wie sehr sich die kleinen Hexen und Zauberer gruseln möchten, kannst du ihren Weg durch das Rathaus auch etwas unheimlich beschreiben. Die Böden knarren in den Fluren, das Licht flackert, die Türen fallen wie von Geisterhand zu.

Wenn es zu unheimlich wird, können die Kinder eine der Sicherheitstechniken anwenden. Wenn es den Charakteren zu unheimlich wird, können sie eine „durchschnittliche“ (7) Probe auf Herz machen, dabei kann die Freundschaft untereinander oder zu den tierischen Begleitungen mit jeweils +1 unterstützen. Sie können sich auch mit Magie behelfen, um wieder Mut zu finden, und beispielsweise mit einer „einfachen“ (6) Probe auf Alchemie einen Mut-Trank brauen oder sich mit einer „durchschnittlichen“ (7) Probe auf Verwandlung in ein Tier verwandeln, das im Dunkeln sehen kann.

Auf dem Dachboden

Der Dachboden ist groß und staubig, mit schrägen Balken, an denen Spinnweben hängen. Alte Truhen, zerbrochene Stühle und verhangene Bilder stapeln sich in den Ecken. Der Regen trommelt laut auf die Dachziegel und jedes Mal, wenn Wind durch ein Loch pfeift, flattern lose Stoffstücke durch den Raum.

Im ersten Moment wirkt es, als sei der Dachboden leer, doch dann bewegen sich die Stoffe plötzlich wie von selbst. Die Kostüme aus dem Festsaal sind lebendig geworden und haben sich hier versteckt. Denn eigentlich sind sie schüchtern und haben Angst, auf der Bühne ausgelacht zu werden oder nicht hübsch genug zu sein. Sie müssen nun überzeugt werden, doch am Kostümwettbewerb teilzunehmen.

Den Spieler*innen vorlesen

Ihr schiebt die schwere Dachbodenluke auf und klettert hinauf. Sofort umfängt euch Staub, der euch in der Nase kitzelt und euch niesen lässt. Ein kalter Windhauch fährt durch den Raum und irgendwo tropft der Regen durch eine lose Dachlatte herein. Zwischen den alten Kisten und Möbeln erkennt ihr Stoffberge. Doch plötzlich flattert ein Umhang von selbst davon! Aus einer Ecke hört ihr ein kicherndes Rascheln, ein gruseliges Gesicht schaut euch aus der Dunkelheit an. Es sind die Kostüme, aber sie scheinen lebendig zu sein!

WER BIST DU DENN?

Jedes Kostüm hat eine eigene Persönlichkeit und verhält sich ganz eigen:

- Das Geisterkostüm ist super schüchtern, aber sehr verspielt.
- Der Vampirumhang will unheimlich sein, macht allerdings ständig Quatsch.
- Das Zombiekostüm sieht wirklich gruselig aus, will aber eigentlich nur kuscheln.
- Das Werwolfkostüm ist total schreckhaft und fürchtet sich vor dem Sturm draußen.

Wenn die Kostüme der kleinen Hexen und Zauberer mit den schüchternen Kostümen auf dem Dachboden thematisch zusammenpassen, könnte dies die Kontaktaufnahme um +1 erleichtern. Es gibt ganz unterschiedliche Wege, wie dies gelingen könnte, zum Beispiel:

- Eine „sehr einfache“ (5) Probe auf Verstand: Sie verstehen, dass die Kostüme keine echten Monster oder Geister sind, sondern nur verzauberte Kleidungsstücke.

- Eine „einfache“ (6) Probe auf Körper: Sie bekommen eins der Kostüme zu fassen, das sich schnell wieder in der Dunkelheit verstecken will.

- Eine „durchschnittliche“ (7) Probe auf Herz: Die kleinen Hexen und Zauberer trauen sich, eins der flatternden oder sich in der Dunkelheit versteckenden Kostüme anzusprechen und näher zu kommen.

- Wenn sie vorher schon verstanden haben, dass es sich hierbei um Kostüme handelt, ist es eine „sehr einfache“ (5) Probe auf Herz, denn vor Kostümen braucht man keine Angst zu haben.

Doch auch die Kostüme wissen nicht, was sie zum Leben erweckt hat. Sie sind plötzlich im Festsaal zu sich gekommen. Sie wissen allerdings von ihrem Daseinszweck für den Kostümwettbewerb, dafür wurden sie schließlich in stundenlanger Arbeit erschaffen. Sie haben aber Angst, auf der Bühne zu stolpern, ausgelacht zu werden oder dass sie jemand nicht hübsch genug findet.

Mit etwas Mühe und Magie lassen sich die Kostüme überzeugen, doch am Kostümwettbewerb teilzunehmen:

Hinweis für Erzählende: Die Kostüme

Haben die kleinen Hexen und Zauberer vor, die Kostüme auf dem Dachboden zu lassen, kannst du sie daran erinnern, dass sich die Kinder von Kürbisheim sehr auf die Kostüme freuen.

- Mit einer „einfachen“ (6) Probe auf Beschwörung kann ein Spiegel erschaffen werden, der ihnen zeigt, wie toll sie aussehen.

- Vielleicht brauchen die Kostüme auch einfach nur einen Selbstbewusstseins-Trank, der mit einer „durchschnittlichen“ (7) Probe auf Alchemie gebraut wird.

- Eine „schwierige“ (8) Probe auf Wahrsagen kann ihnen zeigen, wie spaßig und toll der Kostümwettbewerb werden wird. Es wäre doch schade, ihn zu verpassen!

*Den Spieler*innen vorlesen*

Die vorher unheimliche Stimmung ist nun ausgelassen und die Kostüme flattern brav mit euch zusammen herunter in den Festsaal. Sie freuen sich nun richtig auf die Feierlichkeiten morgen.

Doch plötzlich heult der Sturm draußen laut auf. Daraufhin fallen die Kostüme zu Boden und bleiben reglos liegen. Die Magie ist aus ihnen verschwunden.

Dem Zauber auf die Spur kommen

Nachdem der erste Schrecken verdaut (und die Kostüme vielleicht sogar ordentlich in den Festsaal gebracht wurden), können die kleinen Hexen und Zauberer die Spur zu der eigentlichen Ursache der fehlgeleiteten Magie aufnehmen. Doch dabei wird es dramatisch, denn der Sturm nimmt noch weiter zu.

Der Wind rüttelt heftig an den Dächern und der Regen läuft mittlerweile als Sturzbach durch die Gassen. Doch am Rand von Kürbisheim scheint auf geheimnisvolle Weise die Sonne. Direkt über dem abgelegenen Kürbisfeld befindet sich das Auge des Sturms.

Kapitel 3: Das verzauberte Kürbisfeld

Am Rand von Kürbisheim, hinter einer kleinen Holzbrücke über dem Flatterbach, liegt das alte Kürbisfeld. Hier werden keine Kürbisse mehr geerntet, aber früher wurden hier die ursprünglichen Halloweenfeste mit großen Feuern, Geschenken und Tänzen zu Ehren des Jahreszeitenwechsels und der Natur gefeiert.

Hier lebt immer noch ein Naturgeist, der den alten Zeiten nachtrauert und das Feld verzaubert hat. Er heißt Glimmer und versteckt sich in einem magisch gewachsenen Maislabyrinth.

*Den Spieler*innen vorlesen*

Das Unwetter tobt draußen mit einer Heftigkeit, die ihr noch nicht erlebt habt. Doch am Rande des Dorfes, über dem alten Kürbisfeld, scheint die Sonne! Es ist, als würde der Sturm um das Feld herumwirbeln. Und ist das nicht das Feld, das ihr im Festsaal auf dem Gemälde gesehen habt? Dieser Ort scheint immer noch eine magische Bedeutung zu haben. In der Sonne seht ihr hoch gewachsene Maispflanzen golden glänzen, völlig untypisch zu dieser Jahreszeit.

Würfel-Proben

Um durch den heftigen Sturm zu fliegen, müssen die Charaktere eine „sehr schwierige“ (9) Probe auf Besenreiten bestehen. Am besten behelfen sie sich mit Magie und können die Tricks aus Kapitel 2 auf einer höheren Schwierigkeitsstufe wiederholen.

Der Weg durch das Maislabyrinth

Glimmer hat den Mais wachsen lassen und versteckt sich im Labyrinth. Er kontrolliert die Pflanzen mit seiner Magie und wird sich nicht so leicht finden lassen. Er wird es den kleinen Hexen und Zauberern nicht einfach machen und …

- … das Labyrinth von oben zuwachsen lassen, wenn die kleinen Hexen und Zauberer darüber fliegen wollen.
- … die Wege verrücken, so dass keine Orientierung möglich ist.
- … den Mais richtig dicht und es im Labyrinth dunkel werden lassen.

Die kleinen Hexen und Zauberer müssen also auch hier wieder mit Magie kreativ werden. Wenn die kleinen Hexen und Zauberer mit einer „durchschnittlichen“ (7) Probe auf Wahrsagen in die Vergangenheit blicken, werden ihnen Bilder von früher und damit von den Festen gezeigt, in denen Menschen und Naturgeister hier zusammen gefeiert haben. Spätestens da kann eine „sehr einfache“ (5) Probe auf Herz sie nachfühlen lassen, dass der Naturgeist eigentlich nur ausgeschlossen und deshalb traurig ist.

Um in das Maisfeld zu gelangen, können sie sich mit einer „schwierigen“ (8) Probe auf Verwandlung in eine Feldmaus oder ein ähnlich kleines Tier zaubern, das durch den dichten Mais schlüpfen kann. Eine „durchschnittliche” (7) Probe auf Wahrsagen zeigt den Weg durch das Labyrinth und lässt sie Glimmer sehen, der auf dem Stein in der Mitte sitzt. Auch kann ein Gegenstand mit einer „durchschnittlichen“ (7) Probe auf Beschwörung erschaffen werden, der ihnen den Weg trotz der Dunkelheit durch das Labyrinth weist.

Hinweis für Erzählende: Glimmer

Nichts, was Glimmer tut, ist wirklich böse. Sobald sich eine kleine Hexe oder Zauberer bei einer seiner Reaktionen zu doll erschreckt oder es zu gefährlich wird, wird er sofort damit aufhören.

Sollten die Charaktere aber die Pflanzen beschädigen oder die Natur in irgendeiner anderen Art zerstören, wird eine heftige Windböe sie aus dem Labyrinth tragen.

Begegnung mit Glimmer

Sobald die kleinen Hexen und Zauberer Verständnis für Glimmer aufbringen, legt sich der Sturm und sie finden spätestens dann den Weg durch den Mais zu ihm. Er hält sich bei dem großen Stein auf, der auch auf dem Gemälde im Rathaus abgebildet war. Dieser Stein ist von uralter Magie beseelt: in seiner Gegenwart hören die kleinen Hexen und Zauberer geheimnisvolles Flüstern und spüren seine Macht. Der Stein wird zu einem Portal zu der anderen Seite der Münzwelt; doch nur einmal im Jahr, in der Nacht von Halloween, wenn der Schleier zwischen den Welten am dünnsten ist.

Den Spieler*innen vorlesen

Ihr erreicht das Zentrum des Feldes. In der Mitte ragt ein alter Stein aus dem Boden, um den früher die Leute tanzten. Es ist, als ob ihr ein Echo der vergangenen Zeit bemerkt. Obwohl es hier ruhig ist, spürt ihr eine besondere Magie in der Luft. Auf dem Stein sitzt ein kleiner Naturgeist. Er ist ein kleines Wesen aus Erde und Zweigen, mit Blättern im Haar. Seine Augen sind voller Tränen. Als er euch bemerkt, huscht eine dunkle Wolke über ihn und der Wind wird noch stärker.

„Geht weg! Halloween ist nicht mehr schön. Niemand denkt mehr an uns Naturgeister! Früher haben wir den Jahreszeitenwechsel zusammen gefeiert. Es gab große Feuer und viele Gaben für mich. Und jetzt besucht mich niemand mehr auf dem Feld!“

Neues altes Halloween

Wenn die kleinen Hexen und Zauberer Verständnis für Glimmer aufbringen und sich dafür einsetzen, dass er wieder Teil der neuen Halloween-Traditionen wird, verziehen sich die Sturmwolken genauso schnell wie Glimmers Traurigkeit. Natürlich sind auch Bürgermeisterin Linna und alle anderen Bewohner*innen und Besucher*innen dafür, den Naturgeist wieder dabei zu haben. Schließlich wussten sie nichts von seiner Existenz, aber das ändert sich nun! Auch die Süßigkeiten schmecken wieder, sobald Glimmers Traurigkeit vergangen ist. Die Kostüme bleiben zwar „leblos“, aber können wieder angezogen werden, und die Kinder, denen sie gehören, einen spaßigen Kostümwettbewerb abhalten. Die Kostüme werden auch – neben Gaststar Pumpkin Jack – das Highlight der Parade.

Den Spieler*innen vorlesen

*Glimmer lächelt zaghaft, als er eure Idee eines neuen alten Festes hört. Die dunklen Wolken beginnen, sich aufzulösen, und die Maispflanzen neigen sich freundlich zur Seite. Am nächsten Tag zu Halloween ziehen die Bewohner*innen eine große Parade mit Kostümen, Musik, Lichtern und natürlich Süßigkeiten auf, die von Pumpkin Jack angeführt wird. Ziel ist das Kürbisfeld, auf dem große Feuer entfacht werden und wo wieder gemeinsam um den Stein getanzt wird. Es wird zusammen gefeiert und ein nicht mehr trauriger Glimmer läuft an eurer Seite. Er lacht zum ersten Mal seit vielen Jahren. Von nun an gehört er jedes Jahr zum Halloweenfest in Kürbisheim am Flatterbach dazu.*

Epilog

Zum Dankeschön schenkt Glimmer den kleinen Hexen und Zauberern jeweils ein Armband, das aus geflochtenen Gräsern und einem glatten Stein besteht. Der Stein ist warm und in ihm glimmt ein alter Naturzauber. Mit diesem magischen Armband kann einmal der Wind beschworen werden, der den kleinen Hexen und Zauberern helfen wird.

Außerdem offenbart sich in der Halloween-Nacht, in der sich die Tore zwischen den Welten öffnen, dass der große Stein auf dem Feld ein Portal ist. Einmal im Jahr kann durch ihn die andere Seite der Münzwelt betreten werden.

Lasst von euch hören!

Wir hoffen, ihr hattet viel Spaß mit diesem Little Wizards Abenteuer. Wir freuen uns sehr, wenn ihr uns von euren Abenteuern erzählt!

Besucht uns auf www.greengorilla.de, einem unserer Social-Media-Kanäle oder unserer Discord-Community und berichtet, was euch am besten gefallen hat und was ihr euch für die Zukunft wünscht.

Weitere Abenteuer-Ideen

Die kleinen Hexen und Zauberer haben neue Freundschaften geschlossen und weitere Abenteuer können diesem hier folgen:

- Sie können in der Nacht der Halloween-Feierlichkeiten auf die andere Seite der Münzwelt wechseln und eine neue Insel erkunden.

- Cassiel Couture möchte für die geplante Winterkollektion „Schee im Schnee“ niemals schmelzende Schneeflocken in die Stoffe einweben. Da können die kleinen Hexen und Zauberer doch sicherlich helfen? Und was ist mit den Wolken-Boots, von denen Cassiel auch schon so lange träumt? Und der Regenbogen-Umhang? Einmal in Cassiels Schneiderei, können die kleinen Hexen und Zauberer das „magische Etwas“ für die Kollektion beisteuern und zusammen kreativ werden.

- Glimmer hat schon ewig nichts mehr von Bergfried gehört, ein befreundeter Naturgeist, der in einem Berg wohnt. Früher hat der Wind noch Nachrichten von Bergfried gebracht, doch seit einigen Jahren herrscht Stille. Wenn die kleinen Hexen und Zauberer mal nachsehen könnten … ?

Vergiss nicht, 15-20 Abenteuerpunkte für den erfolgreichen Abschluss an die kleinen Hexen und Zauberer zu vergeben. Mehr dazu findest du im Grundregelwerk auf den Seiten 61-62.