



**SPLITTERMOND**  
FAN-ADVENTSKALENDER

15

# Inhalt

## Impressum

**Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.  
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.**

Autor

**Gilvan Erasante**

Layout

**Daniel Bruxmeier**

**basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger**

**Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:**



**Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.**

**Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.**



# Musik der Heimat

Ein Kurzabenteuer passend zur besinnlichen Winterzeit mit einem sehr unbesinnlichen Schurken von Gilvan Erasante

## Einleitung:

Im Jahre 927 LZ wurde das dalmarische Herzogtum Varnhal durch Farukan erobert und in das Shahirat Shahandir umgewandelt. Die Altadligen verloren ihre Privilegien. Viele flohen aus dem Herzogtum, einige wenige akzeptierten Positionen in der Verwaltung, aber ohne vererbaren Status. Freigewordene Satrapen- und Kommandanturposten wurden an verdiente Kämpfer der Eroberung gegeben. Dabei wird durch die neuen Herrscher versucht, die Kultur des Heimatlandes nach und nach einzuführen.

Hier nun geht es um das Neujahrsfest zur Wintersonnenwende. Man trifft sich zu einem Festmahl, trinkt guten Wein, erzählt Geschichten und Märchen, wagt vielleicht einen Blick in die Zukunft. Und wievielleicht jeder ahnt, kann es dabei auch zu Streitereien kommen.

Ein derartiger Streit bringt nun die Abenteuerer dazu, eine verschwundene Person zu suchen. Doch ehe es damit überhaupt erst losgehen kann, greift jemand nach verlorener Macht, und auch eine neue Partei sieht eine Chance gekommen, sich neue Pfründe zu sichern.

Region: Shahandir Schauplatz: Festung Flammenfels Erfahrung: HG 1 Zeit: Wintersonnenwende


## Was bereits geschah...

Vor einem Jahr kam es kurz vor dem Neujahrsfest zu einem Streit zwischen Anjesha Delmazir, der Tochter des (aus Farukan stammenden) shahandirischen Satrapen Purgash, und Dalyan Yurashbeh, dem Sohn des Burgzimmerers. Eigentlich war nur die Frage aufgekommen, wer für den Aufbau einer Kultur wichtiger sei, gute Magistrate oder Kunsthandwerker. Ein eher nichtiger Streit, aber diese Meinungsverschiedenheit gepaart mit jugendlicher Unvernunft und den ersten Bechern Wein zur Einstimmung auf den Feiertag ließen das Ganze eskalieren. Zornig verließ Dalyan die heimatliche Burg in Richtung des nächsten circa einen Tagesmarsch entfernten Dorfes Aschanis. Diese Festung liegt im Osten des Landes, nahe der Meerenge Zubag Dalaj, und besitzt einen Burgfried mit Signalfeuer, so dass der auch als Leuchtturm dient.

Dalyan wäre wohl zum eigentlichen Fest wieder zurückgegangen, doch stieß er im der Taverne auf einen alten Mann, Vulduin, eine erfahrene Schattenklinge aus Mertalia. Dieser bestärkte ihn in seinem Glauben, die junge Frau sei nur arrogant und wisse nichts von der Welt. Er könne ihm diese zeigen und zu einem anerkannten Zimmermanns- und Skulptur-Meister machen.

Tatsächlich ist Vulduin Pèiris aber ein Altadliger aus Dalmarien, der sich nach langen Jahren an den Usurpatoren seiner fluchtartig zurückgelassenen Heimatburg rächen möchte. Der junge Handwerker kommt ihm da gerade recht, und mit subtilen Beherrschungszaubern hat er ihn ein Jahr lang in seine Rachepläne eingebaut. Der Junge hat für ihn die Holzgolems gefertigt, mit denen Vulduin das Burgtor öffnen lassen und die Bewohner hinrichten lassen will.





Das magische Gestein Viralyn und das Ritual zur Erschaffung der Golems, wie auch die verzauberte Glaskugel (ein vermeintliches Geschenk), hat er sich durch den Lohn von Jahren harter Arbeit als Problemlöser in Nuum besorgt.

Was geschehen wird...

In der Hoffnung seinen Sohn dieses Jahr wieder am Neujahrsfest bei sich zu haben, versucht Yurash der Zimmerer Hilfe bei der Suche zu bekommen.

Die Abenteuerer begleiten ihn zur Burg und kommen dort gerade passend zu den Neujahrsfeierlichkeiten. Sie werden von Yurashs Bekannten freundlich eingeladen, den Abend und die Nacht auf der Burg zu verbringen, wo inzwischen ein Paket von Dalyan angekommen ist.

Noch in der Nacht beginnt nun Vulduins Plan. Mit einem Artefakt, das die ganze Burg einschlafen lässt und einem kleinen Holzgolem, der das Tor öffnet, will er in das Gebäude eindringen. Dort soll die eigentliche schmutzige Arbeit von seinen Helfern, ebenfalls kleine Holzgolems aus Nuum, erledigt werden. Aber mit etwas Glück hat er nicht mit Schlafenden im Gästehaus gerechnet, die eine blutige Neujahrsnacht verhindern können.

#### 1. Akt

Die Abenteuerer sind von der Hafenstadt Ardur nach Shan-Chevar gereist. Sei es um Handelswaren auf ihrem Weg in die Hauptstadt zu bewachen, oder um einige Priester der Borombri zu einem Freundschaftsbesuch beim nördlichen Nachbar zu begleiten.

Dort spricht sie in der Taverne „Glücklicher Roc“ Yurash an, und hofft von ihnen Hilfe zu bekommen. Leider haben so wenige Tage vor dem Neujahr nicht viele die Möglichkeit, ihre Festvorbereitungen zurückzulassen. Er erzählt ihnen, dass sein Sohn ohne Vorwarnung vor einem Jahr mit seinem Handwerkszeug, und ohne einen Abschied, aufgebrochen ist und seitdem ohne Lebenszeichen blieb. Niemand weiß, was ihn damals dazu gebracht hat (Anjessa hat zu der Frage immer geschwiegen). Aber gepasst hätte eine so impulsive Entscheidung eigentlich nicht zu seinem eher ruhigen Sohn. Leider kann er ihnen nicht viel an Geld bieten, nur die Kosten für die Reise und Unterkunft und 10 Lunare pro Person.


Willigt die Gruppe ein, wird er sie über einige Tage durch das winterliche Sahandir führen. Zeitlich sollte es genauso passen, dass sie am Nachmittag oder Abend vor Neujahr zum Festmahl auf der Burg ankommen.

#### 2. Akt

Yurash wird dort herzlich begrüßt, jeder dort weiß natürlich, dass sein Sohn verschwandt. Wenn der wachhabende Varg Turgar erfährt, dass der Junge noch immer verschwunden ist, bittet er ihn, gleich zum Satrapen zu gehen, dort sei etwas, das ein Gruß von seinem Sohn sein könnte. Und tatsächlich ist genau an diesem Morgen eine Kiste mit einem Kleinod angekommen, welches man hofft, von Daryan ist. Eine Botin hat es von einem Mittelsmann in Aschanis bekommen und hierher transportiert.

Im Festsaal begrüßt der Satrap die Gruppe, lädt sie zum Essen ein und möchte erst einmal jeden kennenlernen. Währenddessen ist in einer Ecke ein Egaris-Priester mit den Gästen dabei, einen





Gegenstand zu betrachten, aus dem Musik erklingt. Wer möchte, kann es sich ansehen, es ist eine Glaskugel, umschlossen von einem Holzpodest aus vier Pferdestatuetten im Kreis angeordnet. Gekrönt wird es von einer Figurine, die aussieht wie eine Tänzerin in einem weißen Kleid (und etwas Ähnlichkeit mit Anjesha hat). Die Magie in der Kugel ist sehr komplex, sie ist ein Strukturgeber für Illusionsmagie, die Melodien erzeugt. Man muss aber an der richtigen Stelle den Fokus ansetzen, um sie zum Abspielen oder zum Wechseln der Lieder zu bringen. Die Lieder sind allesamt alte dalmarische Volks- und Tanzmelodien, die alle Burgbewohner, egal ob mit dragoreischen oder farukanischen Wurzeln, gut kennen.

Versteckt ist in der Kugel der Zauber „Tiefenschlaffeld“ (eine Zonenvariante von Schlaf), der um 3 Uhr morgens durch Abspielen einer weiteren Melodie aktiviert wird. Wer diese hört, wird Opfer des Zaubers. Der Rest des Strukturgebers ist so komplex, damit dieser Zauber nicht am ersten Abend erkannt wird. Hatte die Gruppe die Möglichkeit, schneller zu reisen durch gute Pferde oder Naturmagie, kann sie auch schon am Morgen ankommen und hätte dann noch die Möglichkeit in Aschanis mit der Botin zu sprechen und rechtzeitig wieder zurück zu sein. Sie kann den Mittelsmann genau beschreiben, es war Vulduin, ein gefährlich wirkender Mann, von dem Jungen war nichts zu sehen.

Das Festmahl besteht aus gebratenem Wild mit Dattel-Pfeffer-Soße und Joghurt mit Rosinen auf süßen Fladenbrot zum Dessert. Dabei werden Märchen wie „die drei Zauberinnen aus dem Farukanland“ und Lieder vorgetragen, und jeder der Gäste darf auch etwas erzählen. Die ganze Zeit über läßt man die Melodien der Glaskugel im Hintergrund spielen.

Im Anschluss an das Festmahl gehen alle Bewohner auf den Bergfried zum Signalfeuer. Lediglich der Priester verabschiedet sich früh, um in seinen Träumen einen Blick in die Zukunft des kommenden Jahres zu werfen. Exakt um Mitternacht werden verschiedene Alchemika ins Feuer geworfen, um mit bunten Funken und aituscharischem Schaumwein das neue Jahr einzuläuten, ehe sich alle in die Schlafräume zurückziehen.


Dazu kann man auch in der Runde passend Musik spielen lassen. Viele Werke von Tschaikowsky sind passend, vor allem der Nussknacker, aber spätestens im Finale ist auch die Ouvertüre zu 1812 sehr passend.

### 3. Akt

Nachts beginnt der finale Teil von Vulduins Plan. Die Glaskugel beginnt von selbst ein Lied zu spielen und den Zauber „Tiefenschlaf“ zu wirken. Nur die Gästezimmer mit den Abenteurern sind außerhalb dieser Zone. Gleichzeitig transformiert sich die Holzkiste, in dem die Kugel kam, in einen grobförmigen Holzgolem und bewegt sich auf das Tor zu um es zu öffnen. Draußen, mit einem größeren Sicherheitsabstand wartet Vulduin mit Daryan. Dieser steht unter einem Beherrschungszauber, Vulduin will ihm am Ende seine erledigte Rache zeigen. Neben ihnen warten noch fünf Holzgolems in der Form von spannhohen Nussknackern, je mit einem scharfen Messer in der rechten Faust.

Womit Vulduin Perèis nicht gerechnet hat, er wurde belauscht, als er in den letzten Monaten Daryan unter dem Zauber „Suggestion“ seine Pläne zur Übernahme der Burg erzählte.





Nahe der kleinen Fischerhütte nahe Aschanis, in der Vulduin und Daryan sich versteckten, sind eine Gruppe Rattlinge unter Führung von „Shezzhar Felsenmut aus Biriboschs Wurf“ vorbeigekommen und haben den Plan gehört. Sie wollen nun die Burg für sich selbst übernehmen. Dazu steigen sie, zufälligerweise zeitgleich mit den Nussknackern, durch das Küchenfenster in die Festung ein.

Spätestens beim ersten Aufeinandertreffen von Rattlingen und Nussknackern kommt es zum Kampf. Dieser wird so laut sein, dass die Abenteuerer geweckt werden.

Im abschließenden Kampf sollte es sehr unübersichtlich im Gewühl zwischen Rattlingen, Helden und Nussknackern werden. Dabei sollten natürlich die Schlafenden vor den Angreifern geschützt und die Glaskugel im besten Fall zerstört werden. Sollten sich Abenteuerer im Laufe der Nacht dem Artefakt nähern, bemerken sie stark ansteigende Müdigkeit je lauter die Musik wird. Wachs in den Ohren oder eigenes lautes Singen erleichtert aber den Geistigen Widerstand gegen den Zauber.

Natürlich kämpfen Rattlinge und Nussknacker auch weiterhin gegeneinander.

Das Finale sollte der Kampf gegen Vulduin sein. Dieser wartet etwa 200 Meter entfernt auf der Straße zum Burgtor, neben ihm der noch immer in seinem Bann stehende Daryan.

Wie genau dieser Kampf abläuft, hängt davon ab, wie schnell die Abenteuerer die Gestalt vor dem Tor angehen, ob sie schon andere Burgbewohner wecken oder die Rattlinge von einer Zusammenarbeit überzeugen können.

Wenn alle Feinde der Burg geflohen oder besiegt wurden und die Glaskugel zerstört ist, kehrt langsam wieder Leben in die Burg. Yurash wird seinen Sohn hoffentlich erleichtert in die Arme schließen können und der Satrap ihn herzlich in der Burg willkommen heißen.

Es sollte schnell klar werden, dass Daryan unter Beherrschungsmagie stand.

Anjasha wird sich bei ihm entschuldigen wollen, was Daryan aber ablehnt und ebenfalls Fehlverhalten eingesteht.

Die Gruppe ist noch wochenlang auf der Burg als Gäste eingeladen.

Sie wird von Yurash die versprochenen Lunare erhalten. Zudem kann er ihnen noch einen Ausrüstungsgegenstand aus Holz persönlich anfertigen.

Je nach Erfolg kann die Geschichte den Abenteuerern zwischen 5 und 8 Erfahrungspunkte bringen.

#### Wichtige NSCs

Yurash der Zimmerer: um die 40 Jahre, schwarze lange lockige Haare und Bart, gedankenverloren

Satrap Purgash Delmazir: um die 50, leicht ergraute Haare und Bart, 3 Federn am Turban, welt-offen

Raniya Delmazir: um die 40, schwarze sehr lange Haare, goldener Schmuck, ruhig

Anjasha: circa 20, zerkraulte Haare, einfaches Kleid, zeigt vermehrt schuldbewusstes Schweigen



Turgar: um die 20, kräftiger Varg, blaugraues Fell, Wappenrock und Hellebarde, freundliches Lächeln

Hardana Reifhang: circa 40, Zwergin mit brauner Flechtfrisur, mit Wappenrock und Axt, schnippisch

Tabita Salais: circa 20, blonde lange Haare, rotes Festkleid, Freundin Anjeshas aus dalmarischem Adel

Tibora die Köchin: rundliche Frau mit braunem Zopf in ihrer besten Schürze, gastfreundlich

Zaryan Felsentief: um die 30, Egaris-Priester, schwarze kurze Haare, Robe mit Schachbrettmuster, still

Weitere Gäste und Bewohner sind nach Wunsch und geplanter Größe der Burg hinzufüßbar. Diese sollten jedoch alle im Bereich des Tiefschlaffeldes liegen und nicht in den Kampf eingreifen können.

Iselda Goldweite; um die 40, die Botenreiterin aus Ashanis, dunkelblonder Zopf, neugierig

Daryan Yurashbeh: um die 20, junges Ebenbild seines Vaters, apathisch

Vulduin Pèiris: knapp 60, harte Gesichtszüge mit kleineren Narben, weiße Haare mit Geheimratsecken, oft geflicktes Kettenhemd

Werte wie Keira Alvios, dazu dalmarische Kulturkunde und Dragoreisch. VTD, KW und GW +2

Klingenwaffen +3, dazu Meisterschaft Verteidigungswirbel

Beherrschungsmagie auf 9 (Wert 14) mit den Zaubern Einstellung verbessern, Moral erhöhen und Suggestion sowie Schlaf

Nussknacker: kleine Holzgolems, aggressiv, fragil, einer ist tarnbar als Holzkiste

Aus 2, Bew 2, Int 1, Kon 2, Mys 0, Stä 2 Ver 2, Will 1, GK 2, Gsw 4, LeP 5, VTD 18, SR 1, KW 18, GW 12, AT 7 Schad 1W10, WGS 8, INI 9 - 1W6

Akrob. 4, Athl. 12, Ents. 7 Heiml. 9, Wahrn. 7, Fingerf. 10, Zäh. 11

Rattlinge: grundsätzlich mit Werten und Ausrüstung wie im Grundregelwerk.

Shezzhar: buntbemalter Holzschmuck gemischt im Design aus ganz Lorakis

Werte wie Rattling, dazu scharfes Gehör und Kampfmagie 6 mit den Zaubern Geisterdolch, Felsgeschoß und Einfrieren