



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

20

Inhalt

Impressum

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

Autor

Oschi (Escape Game); Belfionn (Limmericks)

Illustrationen

Oschi

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.

Escape-Game


von Oschi

Ich vermute ihr habt als GM auch manchmal das Problem Rätsel in eure Abenteuer einzubauen. Als Lösung wollte ich ein paar Rätsel in Form eines Escape Games in ein Abenteuer einbauen. Wie bei jedem Rätsel werden die Abenteuerer einem Teil ihrer „Freiheit“ entzogen. Meine Spieler haben das aber gut akzeptiert, obwohl sie sonst bei anderen Rätseln immer versuchen irgendwie aus der Situation zu kommen, wie z.B. die Türe zu zerstören anstatt das Schloss zu knacken. Ich vermute, dass die Spieler es akzeptiert haben, dass sie sich nicht rauswieseln können, da das Escape Game eine Form Minigame darstellt.

Zum Aufbau: jede Seite ist ein Rätsel und die Lösung ist immer eine dreistellige Zahl. Ihr könnt nur eins von den Rätseln machen, alle, oder selbst noch welche einbauen.

Ihr könnt den Abenteuerern einfach die nächste Rätselseite geben, sobald sie die Lösung haben, oder ihr verwendet Zahlenschlösser. Ich persönlich mag das haptische an Zahlenschlössern. Günstige Zahlenschlösser erhaltet ihr für ~1-2€ das Stück online.

Ich habe die Rätsel einfach auf DIN A4 ausgedruckt und der Reihenfolge nach in einen Schnellhefter gepackt. Damit man die Rätsel mit Schlössern versehen kann habe ich einfach das ganze Packet wie es war mit einem normalen Locher gelocht und dann die Zahlenschlösser durch den Ordner und das entsprechende Rätsel gepackt.



Lösungen:

Frosch 3-1-6

im Maul des Frosches sieht man diese Zahlen, man muss aber relativ sauber falten

SchrankSudoku 9-8-0

Es ist ein 6x6 Sudoku + der Schrank steht auf dem Kopf. Die Zahlen in den blau markierten Feldern sind die Lösung.

SchrankMasterMind 0-4-2

Das zugrunde liegende Spiel heißt mastermind, die Regeln findet ihr online. Probiert es am besten einfach aus. Keiner meiner Spieler kannte mastermind und haben es trotzdem auf Anhieb geschafft.

QR-code 6-2-1

die Primzahlen schwärzen und den QR code scannen. Nicht alle QR code scanner scheinen zu funktionieren, bei meinen Spielern haben 3 von 5 funktioniert.

Es folgen die Rätsel Seiten, die ihr den Spielern einfach ausdruckt und nacheinander zur Verfügung stellt.

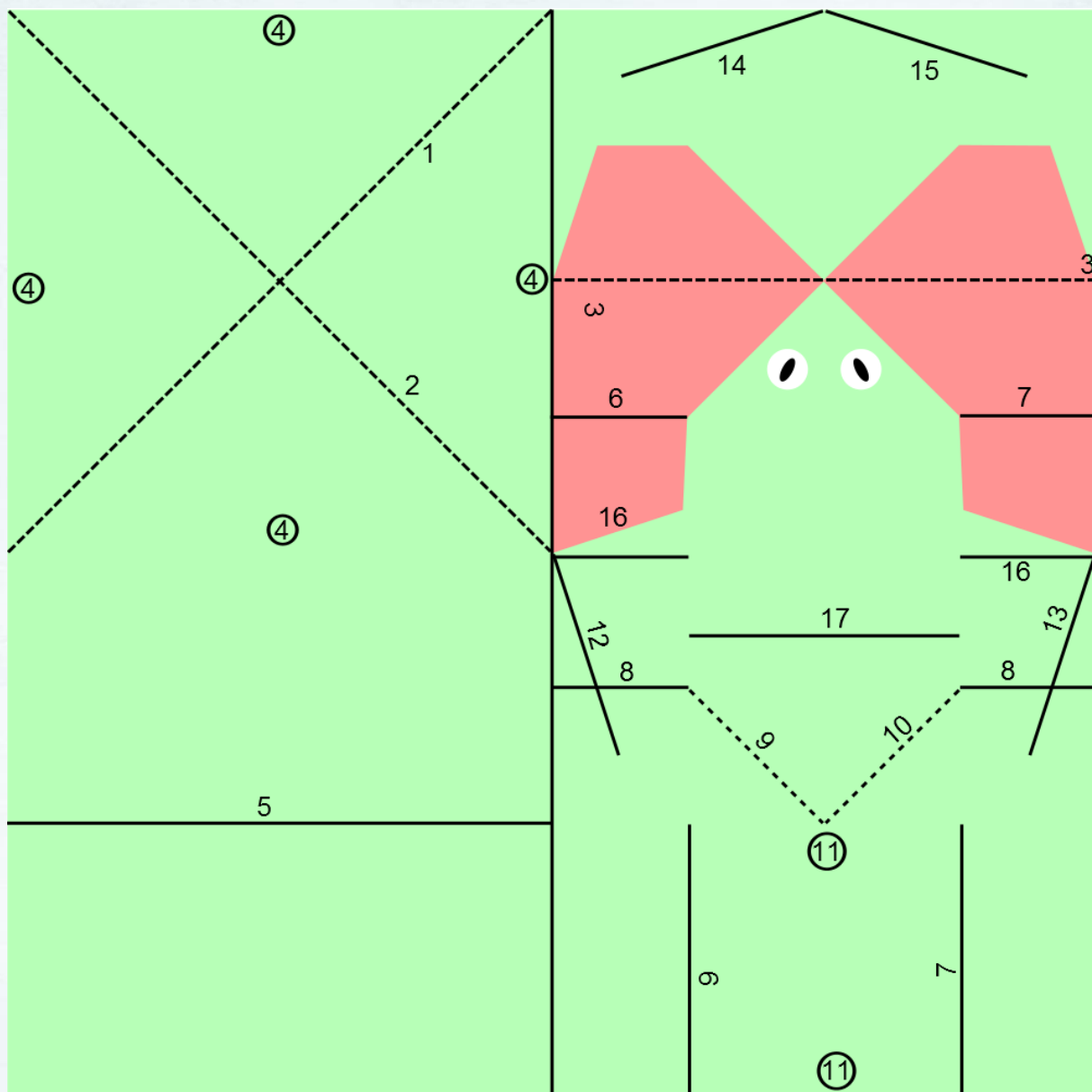
Für GMs: schneidet den Frosch aus und faltet ihn einmal in der Mitte, sodass beide Seiten grün sind.

Als Vorbereitung, solltet ihr den Frosch ein paar Mal selbst falten, wenn die Spieler hängen bleiben könnt ihr so ein bisschen nachhelfen.

Faltet auf die Linie, das heißt die Linie verschwindet quasi und ist nicht sichtbar. Das ist für die meisten leider unintuitiv, wie ich mit meinen Testläufen rausgefunden habe. Ich hab das so gemacht, da der Frosch sonst lauter Linien außen hat und blöd aussieht :O

Mehr zu dem Origami findet ihr hier:

<https://www.mittags-pause.de/origami-frosch-falten-anleitung-zum-basteln/>



Als ihr den Raum betretet, erblickt ihr einen giftgrünen Frosch, der vor einem auffälligen Wandschrank sitzt, in dem zum Glück ein Schlüssel steckt. Angeblich befindet sich ein Hinweis zu dem Durchgang in dem Schrank.

Als ihr euch Frosch und Schrank nähert, springt der Frosch plötzlich in die Luft und verschluckt den Schlüssel. Und damit es noch schlimmer wird, trifft er auch noch mit voller Wucht auf den Schrank. Mit einem lauten Krach fallen Frosch und Schrank gemeinsam zu Boden. Als ihr den Schrank anhebt, liegt der arme Frosch ganz platt am Boden – der Schlüssel ist unauffindbar, aber vielleicht steckt er noch in seinem Maul.

Zum Glück findet ihr einen Zettel für einen Froschheilzauber auf dem Boden:

Von Klein zu Groß mit viel Hirnschmalz

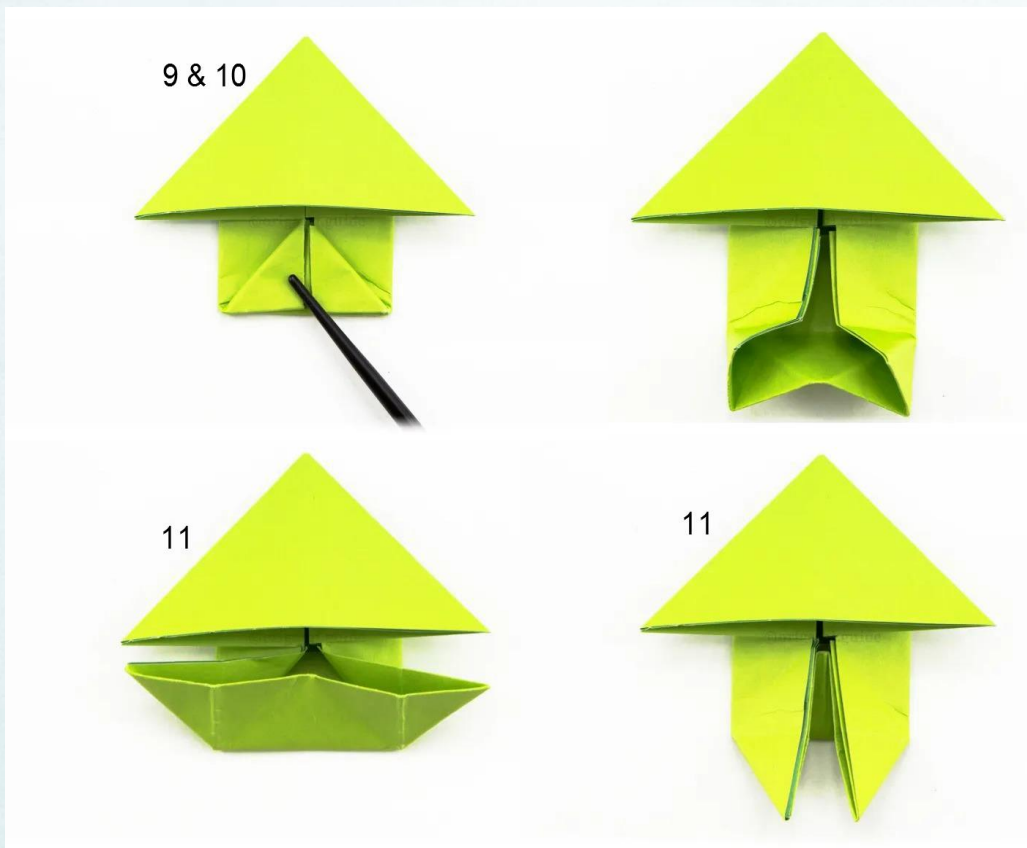
Die Linien gehen in die Falz


Die Gestrichenen - öffnen sich darauf erneut

Und Kreise - küssen sich allesamt erfreut

Schwierig sind die acht, die neun und dann die zehn

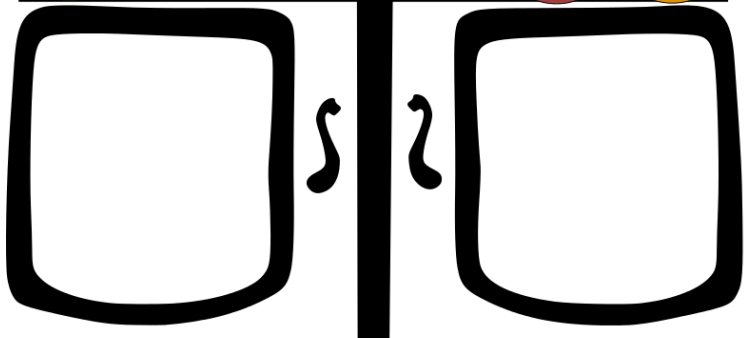
Danach wieder zurück, bis ihr könnt die elf ersehen



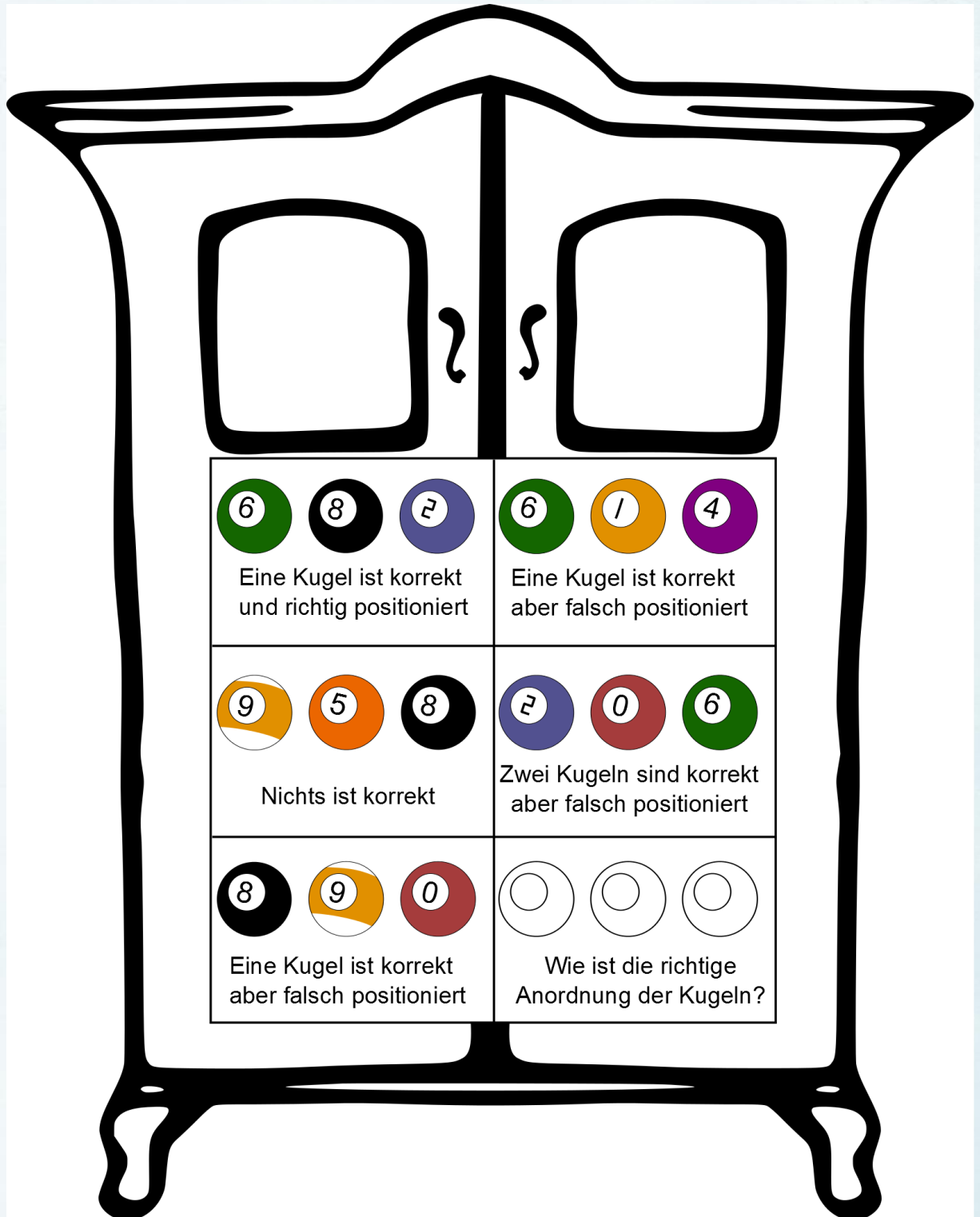


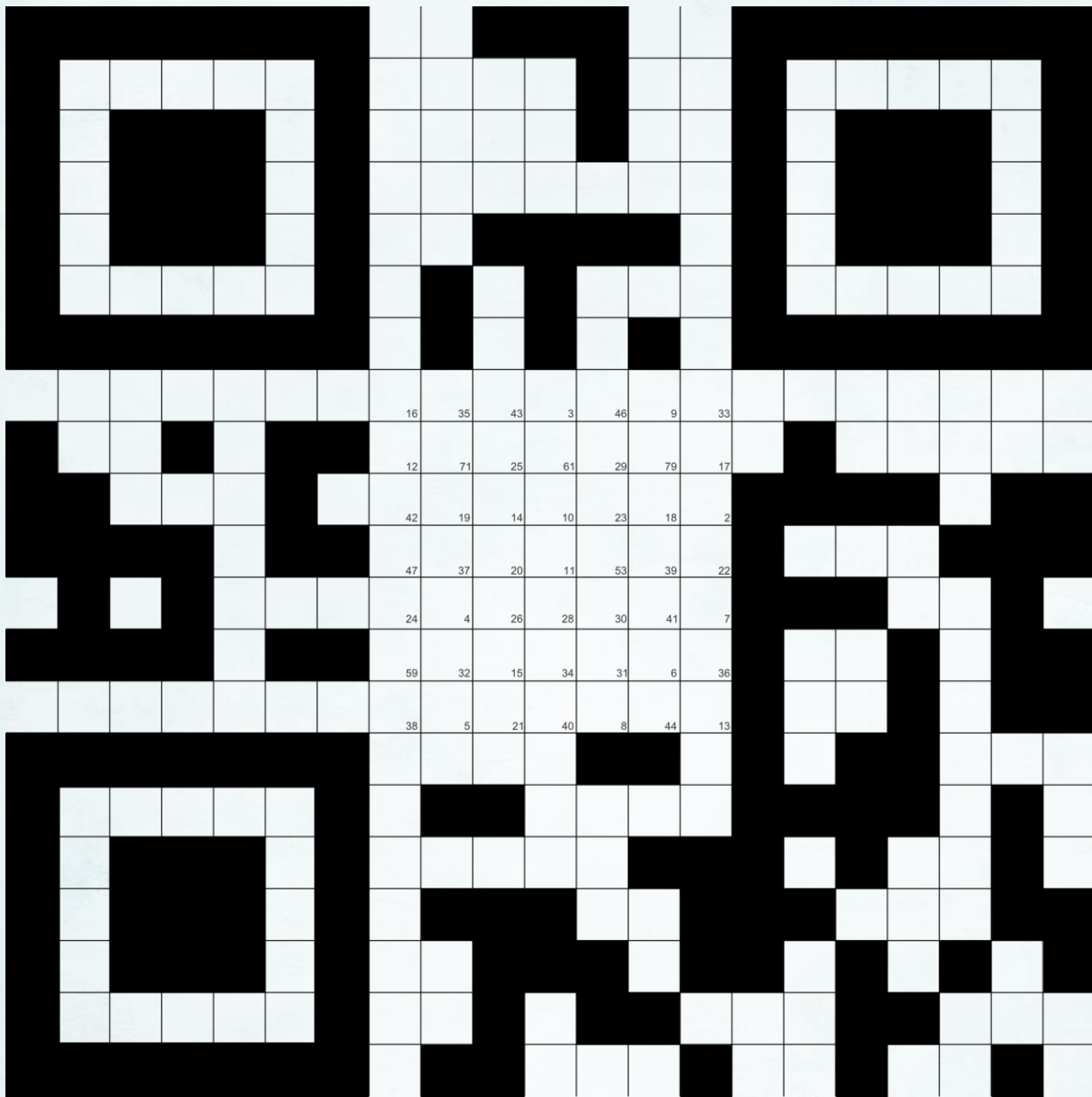
Der Schlüssel war wirklich noch im Maul des Frosches. Als ihr den Wandschrank damit öffnet, fallen unzählige Helseherkugeln heraus, anscheinend lag der ganze Schrank auf dem Kopf. Zum Glück hatte die Hexe ihre eigene Ordnung - oder eher Unordnung. Sie konnte es nicht ausstehen, wenn 2-mal die gleiche Kugelfarbe neben- oder übereinander oder auch nur in der gleichen Schublade befand. Es sind noch einige Gegenstände an der richtigen Position. Vielleicht kann man wieder die richtige Ordnung finden...

8	1				9
		9	2	1	
	8	1			0
2			1	8	
	0		6		
9				0	1



Nachdem die letzte Kugel an ihrem Platz ist, beginnen die Hellseherkugeln sich von alleine zu bewegen und es werden Schicksalssprüche unter ihnen sichtbar. Das letzte Schubfach bleibt leer, vielleicht geben die Schicksalssprüche einen Hinweis darauf, was sich in der letzten Schublade befinden sollte.





Als die Hellsheerkugeln in der letzten Schublade in der richtigen Ordnung sind, seht ihr wie sich das Mosaik am Boden des Raumes verändert und seltsam ordnet, nur die Mitte bleibt frei. Wenn ihr einen der Mosaiksteine in der Mitte berührt ändert er seine Farbe zu schwarz. Nur welche Mosaiksteine sollten wir schwärzen?

Direkt über dem Mosaik ist eine Nachricht in die Fliesen geritzt:

Ich habe unendlich viele Lieblingszahlen und die haben nur gemein, dass sie sich nichts teilen.

Um herauszufinden das Lösung richtig ist, benötigt man aber leider ein magisches Auge. Ich bin mir aber sicher, dass wir aktuell eines zur Hand haben.



Limmericks

Aus *Lorakis in Limericks* - Ein Lehrbuch von Luna Miceh, Priesterin des Eughos aus Ioria

Aus Nyrdfing kommt Gernot der Krieger.
Er macht gerne Feenwesen nieder.
Nicht sehr subtil
kommt er stets ans Ziel.
Als Nachtfalke bleibt er stets Sieger.