



**SPLITTERMOND**  
FAN-ADVENTSKALENDER

21

# Inhalt

## Impressum

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

### Autor

Wandler (Der Geheimgang im Turm); Kitty (Die Weiße Herrin); Belfionn (Limmericks)

### 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.



# Der Geheimgang im Turm

## Szenario-Generator für Splittermond von Wandler

Manchmal helfen Einschränkungen der Kreativität auf die Sprünge. Dieser Generator für einen Abenteuerabschnitt nutzt diesen Ansatz. Das Szenario kann als Einleitung oder Aufhänger für ein Abenteuer, falsche Fährte oder als Zwischenmission dienen.

Die Auswahlmöglichkeiten unten sollten Inspirationen sein und müssen nicht wörtlich genommen werden. Das Beispiel im zweiten Teil demonstriert das.

Ausgangspunkt ist „ein Geheimgang in einem Turm“. Die verschiedenen Aspekte unten helfen das Szenario genauer zu beschreiben. Für jeden Aspekt kann ein Würfel (W6) geworfen werden um einen Vorschlag zu ermitteln. Auch auf den ersten Blick widersprüchliche Vorschläge können einen Sinn ergeben.

### 1. Vergangenheit/Hintergrund: Der Turm gehörte zu einem/einer

- (1) Burg
- (2) Brückenwache
- (3) Drachlings-Ruine
- (4) Magier-Akademie
- (5) Signalanlage (am Land oder als Leuchtturm an der Küste)
- (6) Stadtbefestigung

### 2. Der heutige Zustand ist:


- (1) Bewohnt
- (2) Nur noch die Fundamente stehen
- (3) Ruine
- (4) Überbaut mit einem anderen Gebäude
- (5) Unsichtbar
- (6) Verrammelt und zugesperrt

### 3. Die geheimnisvolle Türe führt zu

- (1) Geheimgang ins Freie
- (2) Geheimgang zu bewohntem Gebäude (Diebesbande, Druiden, Kerker mit Geist, Hüter, Magier, ...)
- (3) Geheimgang zu einer Höhle (Bär, Diebesbande, Rattlinge, Schlangen, ...)
- (4) Inschrift
- (5) Schrein / Tempel
- (6) Übergang in eine Feenwelt

### 4. Es gibt dabei ein Hindernis ...

- (1) Abgrund
- (2) Brunnenschacht
- (3) Bruchige/glitschige Treppe

- 
- (4) Dämpfe oder Pilzsporen (Betäubend, giftig, Halluzinationen auslösend, heiß, ...)
  - (5) Falle (Technisch, magisch)
  - (6) Nest (Bissige, giftige, magisch begabte Tiere, Schwärme, ...)

5. Es winkt eine Belohnung:

- (1) Geheimnis
- (2) Initiationsritus (Mutprobe bestanden, Aufnahme in, ...)
- (3) Magie (neuer Zauber oder Meisterschaft)
- (4) Schatz
- (5) Trophäe (Pelz, Klauen, Zähne, Mitbringsel und Ruhm)
- (6) Zugang zu ...

6. Optional könnten folgende Nebenwirkungen eintreten:

- (1) Auftrag
- (2) In anderer Welt gefangen
- (3) Verflucht

Beispiel:

Gewürfelt: 4 – 2 – 5 – 2 – 5 (Auf Nebenwirkungen wurden verzichtet)

Das kleine Dorf Waldrast liegt einen Steinwurf entfernt von alten, überwucherten Ruinen. Die Dorfbewohner meiden sie da sie glauben, dass es dort Geister und Lichterscheinungen gäbe (nicht ganz zu Unrecht). Die meisten Gebäude sind so zerfallen, dass die Mauern kaum noch zu erkennen sind. Einzig die Turmfundamente ragen noch bis zu zwei Meter hoch auf. Die Jugendlichen nutzen den Ort für ihre Mutproben. Wer dazu gehören will nimmt einen Gegenstand mit, klettert in den Turm und in den runden Schacht. Was die Jugendlichen für einen Brunnen halten ist jedoch ein Flugschacht der Drachlinge. Von dem Schacht zweigt ein Gang ab. Hier befindet sich ein kleiner Altar für einen längst vergessenen Gott der Erleuchtung. Hier wird der Gegenstand der vorangegangenen Mutprobe mitgenommen und der neue abgelegt. Der letzte Kandidat hat sich jedoch etwas länger hier aufgehalten und das Rätsel an der Stirnseite der Kammer gelöst. Mit ein bisschen Fokus lässt sich hier Licht machen - und eine Geheimtüre öffnet sich in den eigentlichen Tempel. Leider hat es der Kandidat bisher nicht mehr heraus geschafft ...

Aufhänger:

- 1. Die Junghelden gehören zu den jungen Leuten oder konkurrieren mit ihnen
- 2. Die Helden werden von ziemlich aufgeregten jungen Leuten bei ihrer Durchreise angesprochen. Vielleicht gibt es ein oder zwei mutige Jungs und Mädels – aber alleine wollen sie nicht dorthin gehen wo einer von ihnen verschwunden ist ...

Ausbau:

- 1. In dem Tempel gibt es Hinweise auf ein größeres Heiligtum des alten Kults
- 2. Der Tempel ist der Zugang zu einem unterirdischen Labyrinth, vielleicht führt es sogar



ins Tiefdunkel

3. Wer nicht aufpasst bekommt ein magisches Zeichen verpasst. Es ist nur mit Arkaner Kunde (angemessene Schwierigkeit) zu erkennen. Anhänger des Kults (oder mögliche Nachfolger) und Feinde erkennen das Zeichen – es gilt die Ursache der Reaktionen herauszufinden und das Zeichen mit Hilfe von Bannmagie wieder loszuwerden. Nicht aufgefrischt verblasst das Zeichen nach Jahr und Tag.
4. Personen (ohne Namen, um sie an beliebige Kulturen anpassen zu können):
  1. Der Mönch wohnt im Dorf und kennt ein paar Geheimnisse der Ruinen, teilt sie aber ungern mit anderen. Er ist kein Anhänger des Kults, er betrachtet ihn vielmehr als Ketzerei an seiner Gottheit / seinem Glauben
  2. Die Anführerin der Jugendbande: Die Jugendlichen haben in den Ruinen nichts zu suchen. Erst wenn ihre Angst über den Verbleib des Jugendlichen größer wird als der vor Strafe hilft sie den Helden. Sie könnte sogar die Auftraggeberin sein

## Die Weiße Herrin

Eines Wintermorgens zog ein Jäger aus, seine Fallen zu kontrollieren. Er hoffte diesmal etwas darin zu finden, denn der Winter in diesem Jahr war besonders streng und ihre Vorräte würden sich ohne Beute bald gen Ende neigen.

Wie jeden Morgen ging er mit dem ersten Licht der Sonne auf den Weg und wie jeden Morgen fand er seine Fallen leer vor.

Als auch nach drei Tagen nichts in seine Fallen ging, zog er aus der Beute selbst nachzustellen, auch wenn er seiner Frau versprochen hatten dies diesen Winter nicht zu tun, hatte er doch letztes Jahr nur knapp seine Begegnung mit einer Frostbestie überlebt.

Besorgt betete seine Frau zu Isageir, dass er ihn die Jagd doch überleben lassen möge, war es doch seine Zeit des Jahres. Hoffnungsvoll gab sie ihrem Manne die letzten Reste ihrer Vorräte und die Bolzen für seine Armbrust, immernoch betend, dass Isageir die sieben Bolzen segnen möge.

Und so machte der Waidmann sich auf dem Weg, zuversichtlich erfolgreich und sicher zu seiner Familie zurückzukehren.


Stunden wanderte er durch die verschneiten Wälder ohne auch nur ein Tier erlegt zu haben. Wie auch, wenn nirgends auch nur ein Vogel zu sehen war und ihm viel auf, dass er sich nicht erinnern konnte wann die Vögel aufgehört hatten zu singen.

Es war totenstill. Der Schnee vor ihm war makellos, keine einzige Spur durchbroch seine Oberfläche. Angst stieg in ihm auf, merkte er doch erst jetzt wie kalt es um ihn war. Auch den Nebel der langsam aufzog, bemerkte er erst, als dieser immer dichter und dichter wurde.

Angsterfüllt versuchte er den Rückweg zu finden, doch es war zu spät. Aus dem Nebel griffen frostige Arme nach ihm. Mit zitternden Händen hielt er die Armbrust und schoss auf diese.

Als am nächsten Morgen ihr Mann immernoch nicht zurückgekehrt war, machte sie sich große Sorgen. Unruhig lief sie auf und ab. Wenn sie jetzt nach ihrem Mann suchen geht und ebenfalls





nicht zurückkehrt, wären ihre Kinder auf sich allein gestellt. Andererseits würden sie alle drei sterben, wenn niemand etwas Essbares herbeischafft.

Und so machte sie ihren Kindern einen letzten Tee damit sie wenigstens etwas im Bauch hatten, nahm sich den Dreschflegel, eine Tasche und den alten Flickermantel und machte sich auf mit Mann und Nahrung zurückzukehren.

Die Nacht war sternenklar gewesen und so verdeckte auch kein Neuschnee die Spuren des Waidmanns. Auch bei ihr waren alle Fallen leer bis auf die Letzte in der ein magerer Hase lag. Froh wenigstens etwas gefunden zu haben steckte sie ihn ein.

Stunden lief sie weiter, auf jedes Geräusch achtend, könnte doch jederzeit ihr Mann nach Hilfe rufen. Und so bemerkte sie rechtzeitig das Verhalten der Vogelrufe und das erste Aufwallen des Nebels. Sie merkte schnell, dass dieser unnatürlich kalt war. Vorsichtig sah sie sich um. Von allen Seiten kam er auf, aber am Stärksten war er im Westen. Sie könnte fliehen, Richtung Südosten nachhause laufen, aber etwas in ihr wusste, dass sie ihren Mann dann nie finden würde.

So machte sie sich auf gen Westen, der sich senkenden Sonne und dem Nebel entgegen.

Nach einer Weile des Weges konnte sie schon vage Schemen im Nebel ausmachen, aber erkennen konnte sie nichts. Sie kramte in ihrer Tasche und zog eine alte Fackel heraus, die noch drei Stunden zu brennen übrig hatte und betete zu Isageir, dass dies genügen möge. Mit vor Kälte zittrigen Fingern schlug sie mit Feuerstein und Stahl Funken bis die Fackel zu brennen begann. In dem Moment wollte gerade der erste Arm aus dem Nebel nach ihr greifen, doch das Licht der Fackel trieb ihn zurück und sie sah nur das schemenhafte Zucken im Nebel.

Sie ging immer weiter und weiter bis sie nach zwei Stunden das Herz des Nebels erreichte. Inmitten von gefrorenen Tieren und Pflanzen stand eine schneeweiße Frau, edel gekleidet, ihre Gesichtszüge höhnisch und kalt wie ihr Nebel.


"Ich bin die Weiße Herrin, Regentin von Frost und Schnee, sag was zahlst du für dein Leben," sprach das Wesen und musterte die Frau mit ihr bekannten grünen Augen, "und weshalb bist du hier?"

Unsicher machte sie einen Schritt zurück, waren es doch die Augen ihres Mannes die sie ansahen. Eisern kämpfte sie mit ihrer Furcht und sprach: "Ich gebe meinen linken Arm für mein Leben und ich bin gekommen um meinen Mann zu holen!"

"So ist das also," sie machte eine Geste nach hinten und aus dem Nebel wird ein Körper geworfen. Halb gefroren aber noch atmend liegt ihr Mann vor den Füßen der Weißen Herrin. Leere wo einst seine Augen waren, "ich kann nichts behalten was schon jemandem gehört."

Zorn kochte in der Frau auf. "Gib ihm seine Augen zurück," schrie sie das Wesen an. "Wieso sollte ich?", erwiderte die Herrin, "er hat damit sein Leben bezahlt." Zähneknirschend sprach die Frau: "Dann sollt ihr meine Stimme für die Augen meines Mannes, ein Reittier, das nur mir gehorcht und Nahrung für den Winter bekommen." "Und wieso sollte ich dir so viel für deine Stimme geben?", sprach das grausame Wesen. "Weil sie über sieben Dörfer noch hinaus zu hören ist und mein Lied das Schönste in ganz Wintholt ist," erwiderte die Frau. "Beweis es,"





forderte die Weiße Herrin und so fing die Frau aus voller Kehle an zu singen. "Genug, du hast den Wert deiner Stimme bewiesen," sprach das Wesen, gab dem Manne die Augen wieder, der mit trägen Knochen sofort zu seiner Frau kroch und beschwor ein eisiges Ross, dass einen Sack voll gefrorener Beeren, Kräuter und kleinen Wildtieren trug.

"Und nun zur Bezahlung des Preises," die Weiße Herrin schritt auf sie zu, während die Frau ihrem Mann aufs Ross half.

In wenigen Momenten brach Chaos aus, denn sie hatte nicht vor dem Wesen so beizukommen. Mit schnellen Fingern griff Sie nach der Armbrust und dem letzten Pfeil ihres Mannes, spannte diese und schoss auf das Wesen. Es schrie auf, hatte der Pfeil doch besondere Durchschlagskraft, denn beim siebten Pfeil hatte Isageir ihre Gebete um Segnung erhört.

Sie nutzte den Moment, ließ die Armbrust fallen und schwang sich aufs Pferd. Sie preschte voran in der Schneise die der Nebel durch die Fackel bildete, doch kurz bevor der Nebel lichter wurde, erlosch die Fackel, denn auch die letzte Stunde war nun um. Der Nebel umschloss das Gespann, und die Arme griffen nach ihnen, doch das Ross rannte weiter und die Arme hatten keinen Halt an den Reitern. Erleichterung zeigte sich auf den Gesichtern bis mehrere Arme nach dem linken Arm der Frau griffen und durch ihre schiere Masse Halt fanden. Mit aller Kraft stemmte sie sich dagegen und auch ihr Mann hielt sie fest. Langsam verlor sie das Gefühl in ihrem Arm und eine Eisschicht bildete sich bis die frostigen Hände die nach ihr griffen einfach ihren Arm abbrachen. Sie hatte Schmerz erwartet aber der Frost betäubte ihr Fleisch.

Der Nebel folgte ihnen weiter aber sie waren schnell genug ihn hinter sich zu lassen. Erschöpft kamen sie an ihrer Hütte an, trugen den Sack hinein und versorgten ihre Wunden.

Am nächsten Morgen drang kein Sonnenlicht in die kleine Hütte war diese doch von dichtem Nebel umgeben, doch Sorgen machten Sie sich keine, denn müsste das Wesen sich nicht an Grenzen halten, wäre es schon um Sie geschehen. Sie mussten zwar mehr Feuerholz verbrennen um nicht zu erfrieren und eine wohlige Wärme stellt sich nicht mehr ein, aber sie hielten dem Wesen in ihrer Hütte stand. Sie waren selbst froh über die kleinen Löcher im Dach, hatten sie doch keine Möglichkeit an Trinkwasser zu gelangen ohne das Haus zu verlassen. Es war hart, aber sie überlebten den Winter und mit dem ersten Lichtstrahl des Frühlings verzog sich der Nebel. Nur die Worte der Weißen Herrin erklangen in der Ferne, "Ich werde mir holen was mir zusteht."

## Limmericks

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

Ein kranker Käptn vom Seebund  
fing im Krakengrund einen Seehund.  
Der legt ab seine Haut,  
wird des Seealben Braut  
und machte den Mann wieder gesund.