



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

17

Inhalt

Impressum

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

Autor

Garro (Lorakis' Pflanzen); Loki (Lorakisches Ambiente); 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.

Pflanzen in Höhlen und im Tiefdunkel

Das Teufelsmoos

Das Teufelsmoos ist eine Pflanze, die nur an dunklen und feuchten Orten gedeiht. Wenn man das Moos in im Schein der Fackeln sieht, dann wirkt es wie ein weicher roter Teppich. Wenn es jedoch seine volle reife erreicht, fängt es an rötlich zu leuchten und gibt, für Lebewesen die Katzenaugen oder ähnliche Fähigkeiten haben, genügend Licht um sich zu orientieren, daher kommt aber auch der Name und wenn es reif genug ist verströmt es einen leichten schwefeligen Geruch.

Wachstumsareal: Höhlen Boden und Wände, selten mal die Decke.

Verbreitungsart: Das Teufelsmoos leuchtet rötlich, wenn es Sporen trägt, dann bekommen alle Lebewesen, die es berühren Sporen ab und wenn diese an anderer Stelle in Höhlen abgestreift werden, wuchert es nach einer gewissen weile dort.

Wirkung: Die Wirkung auf Humanoide Lebewesen ist bekannt und meistens sehr stabil. Wenn das Opfer die Sporen einatmet, wird es ruhig, bei höherer Dosis kann es einschläfernd bis hin zum Koma führen. Ein Opfer das Zuviel der Sporen einatmet kann sich verkrampfen und sterben*.

*=Es ist noch nicht bewiesen aber der Sumpfgnom Verrox Uhrwasser forscht derzeit an dieser und anderer Höhlen Flora. Er ist der Meinung das sich die die Sporen in den Lungen festsetzen und wenn man nicht schnell wieder an die Oberfläche kommt, dann fängt das Moos an zu wuchern und nährt sich vom Opfer, bis es tot ist.

Der Blauwasserpilz

Der Blauwasserpilz ist ein gern gesehener Höhlenbewohner da diese nützliche Pflanze nicht nur bläuliches Licht spendet, sondern auch heilende Wirkung hat und auch ein sehr schmackhafter Pilz ist. Er findet sich in ganz Lorakis auf diversen Speisekarten wieder. Was ihn aber auch sehr besonders macht, er leuchtet blau und wuchert wie Unkraut. Es gibt in Lorakis einige Siedlungen, die im Felsen oder unter der Erde zu finden sind. Dort wird dieser Pilz regelrecht kultiviert und als Straßenbeleuchtung gebraucht. Als das Reich Kesh noch in voller Blüte stand gab es noch andere gezüchtete Farben von diesem Pitz, allerdings hat bisher nur der Blauwasserpilz den Sturz des Reichs überdauert. Verros Uhrwasser unternimmt immer wieder illegale Expeditionen nach Turubar um andere Exemplare zu finden und weiter zu verbreiten.

Wachstumsareal: meist an Höhlendecken und Wänden, Tropfsteine sind auch gern gesehen. Und besonders feucht muss das Areal sein sonst siedelt der Pilz nicht.

Verbreitungsart: durch Sporen die vom Wind oder Lebewesen weitergetragen werden.

Wirkung: Eine nahrhafte Speise, aber auch gut bei Atembeschwerden. Hat auch eine leicht deifizierende Art und somit ideal zum Behandeln bei Blutungen. Und natürlich kann man den Pitz auch eine gewisse Zeit als Leuchtmittel verwenden, wenn man den Pilz feucht genug hält aber nicht ertränkt, hält er sich bis zu vier Wochen.

Lorakisches Ambiente

Die Hütte im Wald

Intro

Eine Hütte im Wald ist ein Stereotyp, fast schon ein Klischee. Das heißt aber auch, dass eine solche Hütte auf viele unterschiedliche Weisen eingesetzt werden kann. Ist sie verlassen oder bewohnt? Hat sich ein Feenwesen ihrer bemächtigt oder lastet ein schrecklicher Fluch auf ihr? Trägt der ursprüngliche Bewohner vielleicht ein dunkles Geheimnis mit sich herum? Oder wohnt hier bloß die Kräuterfrau, die man im Dorf nicht haben will? Eine Hütte im Wald bietet viel Spielraum für eine Vielzahl von Szenarien an vielen verschiedenen Orten. Drei davon werden im Folgenden vorgestellt.

Aufbau, Stimmung und Erscheinungsbild

Die Art der Bäume sollten Sie an der Region festmachen, in der er sich befindet: So wird man in den karstreichen, dichten Wäldern Selenias eher Erlen, Lorbeer, Steineichen und Buch finden und in den großen Mischwäldern Kintais eher Kiefern, Fichten, Lärchen, Birken und Ahorn. Je nach Szenario sollte eine eher düstere (zum Beispiel durch das Rufen von Käuzchen oder unheilvollem Knacken im Gebüsch) oder eher heitere Stimmung (zum Beispiel durch fröhliche Gauklermusik) vermittelt werden.

Orte

1 – Die Hütte

Die Hütte ist quadratisch aufgebaut und misst 4x4 Meter. Sie hat ein Fundament aus Stein (was auf einen Keller schließen lässt), das etwa auf einer Höhe von einem halben Meter in ein Holzgerüst übergeht, auf dem letztlich auch das strohgedeckte spitze Dach ruht. An Nord- und Ost-Seite der Hütte begrenzt ein einfacher Zaun aus Holzlatten einen Garten (mit nochmals knapp 50 m² Fläche). Ein kleiner Feldweg führt vom Zaun zur hölzernen Tür.

2 – Der Brunnen

Folgt man dem Weg zur Hütte etwa bis zur Hälfte, kommt man an einem Brunnen vorbei. Die Steine des Schachtes haben große Ähnlichkeit mit denen, die das Fundament der Hütte bilden. Der Schluss liegt also nahe, dass beides zur gleichen Zeit erbaut wurde.

3 – Der Baumriese

Ein riesiger Baum thront an der Gabelung, die den Weg zu Brunnen und Hütte mit dem Hauptweg verbindet. Das Holz wirkt älter als der umliegenden Bäume und einige der Äste des Baumriesen reichen weit über den Weg und hängen besonders großen Wanderern gerne auch ins Gesicht.

4 – Das Gauklerlager

Hier befindet sich das (ehemalige) Lager einiger Gaukler. Zelte aus buntem Tuch stehen kreuz und quer auf einer großen Lichtung, der Geruch eigenartiger Kräuter liegt in der Luft.

5 – Die Karren

Einige Karren geben Hinweise darauf, womit die Gaukler Zelte und Waren transportiert haben.

6 – Die Höhle

In die nahe Felswand hinein führt ein tiefschwarzes Loch. Es ist ungefähr so hoch wie ein aufrechtstehender Varg und noch breiter.



Szenario I – Feenmorde (HG I-II)

In diesem Szenario gehörte die Jagdhütte einst einem örtlichen Potentaten (Namensvorschläge s.u.), der sie für die freizeithliche Jagd und den Wald ausgiebig als Holzvorrat nutzte. Zu ausgiebig nach Meinung eines Baumwandlers, der sich deshalb auf der Kreuzung (3) niederließ und den Baron kurzerhand erschlug. Da der Baumwandler sich außerordentlich gut tarnen kann, wurde der Mord nie aufgeklärt und keiner der Nachkommen des Potentaten teilte die Neigungen des Ahnherrn, sodass die Hütte, ebenso wie der mysteriöse Todesfall, in Vergessenheit geriet. Heute steht die Hütte leer und der Garten ist gänzlich verwildert. Doch der Baumwandler wurde vor kurzem in seiner Wacht gestört: Einige Spielleute hatten auf ihrer Durchreise im Wald Halt gemacht und ihre Zelte aufgebaut, um die eine oder andere

Münze zu verdienen. Um genug Platz zu haben, schlugen sie einige Bäume. Da seit langem niemand mehr Interesse an dem kleinen Waldstück zu haben schien, wähten sie sich sicher. In der Nacht kamen jedoch die Rattlinge aus ihrer Höhle und erschlugen die Spielleute in seiner Wut, ehe er wieder zu seinem Platz zurückkehrte. Mittlerweile haben sich in der nahen Höhle (6) Rattlinge angesiedelt, die zu zahlreich sind, um sie auf lange Sicht zu bekämpfen.

Plot-Aufhänger

1. Die Abenteurer erfahren im nahen Dorf von der Anwesenheit der Spielleute und wollen/sollen
 1. sich ein wenig unterhalten lassen
 2. ein wertvolles Familienerbstück zurückerlangen, das ein verliebter Dorfbewohner einem Mitglied der Gauklertruppe geschenkt hat
 3. einen oder mehrere Dorfbewohner durch den gefährlichen Wald zu den Gauklern begleiten
2. Die Charaktere stoßen auf den unaufgeklärten Mordfall am Potentaten, weil
 1. sie im Dorf den Geschichten eines alten Mütterchens lauschen, in denen er erwähnt wird
 2. der aktuelle Nachfahr des Potentaten endlich Gewissheit erlangen will und die Abenteurer beauftragt, nachzuforschen
3. Die Abenteurer werden wegen der Rattlinge zur Hilfe gerufen und stellen fest, dass die das kleinste Problem sind.
4. Der Brunnen im Dorf ist zugefroren und die Abenteurer werden gebeten, Wasser vom Brunnen im Wald zu holen

Kleine Auswahl möglicher Lösungen

1. Die Abenteurer können dem Baumwandler im Kampf gegenüberreten (**Splittermond: Die Regeln**, S. 266), ggf. mit Hilfe der Rattlinge.
2. Die Charaktere können versuchen, den Baumwandler davon zu überzeugen, sich einen anderen Wald zu suchen (oder in seine Feenwelt zurück zu kehren). Hierfür müssen sie die Rattlinge beseitigen (und ggf. einen passenden Wald oder ein passendes Tor finden)
3. Die Splitterträger belassen die Situation so wie sie ist und verhandeln eine Sperrung des Waldes mit dem Verantwortlichen

Namensvorschläge

Potentat (Kaiserreich Selenia): Baron Hartmut von Wangenfels (aktueller Nachfahre: Salinde von Wangenfels), Gräfin Brunhilde von Bogenschütz (aktueller Nachfahre: Waldemar von Bogenschütz)

Potentat (Kintai): Kasuga Abe (aktueller Nachfahre: Masahito Abe), Konihito Mononobe (aktueller Nachfahre: Shigeko Mononobe)

(Verliebter) Dorfbewohner (Kaiserreich Selenia): Bron, Hilda, Lyf, Rena

(Verliebter) Dorfbewohner (Kintai): Okanari, Kannabi, Yohito, Uchiko

Szenario II – Das Mädchen aus dem Brunnen (HG I)

In diesem Szenario gehörte die Hütte einst dem Baron *Raphar von Starenfels*, einem glühenden Anhänger und Wegbereiter des Neolunarismus, und steht irgendwo in der Arwinger Mark. Neolunarismus ist eine besondere Kunstform, bei der Mondstaub in die verwendete Farbe gemischt wird, was zu ganz besonders realistischen optischen Effekten führt. Der Baron nutzte die Hütte als eine von vielen, in denen er regelmäßig junge Frauen tötete, um seine Farben mit deren Blut zu „verfeinern“. Hier geht es um eines der wenigen Opfer, die dem mordlüsternen Baron entkamen (Wenn Sie mit Ihren Spielern gerne die Geschichte der armen Seelen spielen wollen, die ihm nicht entkamen, empfiehlt sich das Abenteuer „Die Hütte im Sumpf“ von Aşkın-Hayat Doğan, auf dem dieses Szenario basiert). Das Mädchen, Stella, schaffte es, aus der Hütte des Barons zu entkommen und in den Wald zu rennen. In seiner Eile stürzte es dabei aber in den Brunnen und fand so trotzdem ihr Ende. Der Baron ist nun schon lange tot, aber die Seele des Mädchens findet keinen Frieden, solange die Hütte noch existiert, und in ihr all die schrecklichen Instrumente des Barons – leider ist sie inzwischen nicht mehr unbewohnt. Da sie selbst nichts ausrichten kann, versucht sie, andere Wesen dazu zu bringen, die Hütte zu zerstören (etwa indem sie ihnen Angst einjagt und sie in Richtung der Hütte treibt, was natürlich dazu führt, dass immer weniger Lorakier sich dorthin trauen).

Plot-Aufhänger

1. Der Wald gilt als verflucht. Dorfbewohner erzählen von Geistererscheinungen, die ihr Leben bedrohen, wovon die Abenteurer erfahren
2. *Stella* zeigt sich den Abenteurern aus eigenem Antrieb, als sie den Wald durchqueren und will sie zur Hütte treiben
3. Der aktuelle Bewohner der Hütte (z.B. eine alte Kräuterfrau oder ein junger Holzfäller, ein Nachfahre des Barons) bittet die Abenteurer, ihn von den Geistererscheinungen zu befreien, die ihn regelmäßig heimsuchen, seit er die Hütte bewohnt
4. Die Abenteurer haben bereits *Die Hütte im Sumpf* gespielt und haben ein weiteres Bild des Barons gefunden, das genau diese Hütte zeigt. Ihnen kann die Ähnlichkeit von selbst auffallen oder sie stoßen im Laufe von Recherchen darauf
5. Ein Nachfahre *Raphar von Starenfels'* taucht in Begleitung einer Eskorte auf, um die Habseligkeiten seines Vorfahren zu bergen und dem Spuk im Wald ein für alle Mal ein Ende zu machen

Kleine Auswahl möglicher Lösungen

1. Die Abenteurer befreien *Stella*, indem sie die Hütte (oder zumindest die Folterwerkzeuge, Farbe, etc.) zerstören (kann natürlich eine Einigung mit dem derzeitigen Bewohner erfordern)
2. Die Charaktere stellen sich *Stella* im Kampf (Werte wie Spuk, **Splittermond: Die Regeln**, S. 280). Das macht ihrem Treiben zwar kein Ende, lässt sie aber für eine Weile von der Bildfläche verschwinden

3. Die Splitterträger überzeugen Stella, dass der Baron schon längst tot ist und den anderen Mädchen keine Gefahr mehr vor ihm droht.

Namensvorschläge

Nachfahren des Barons: Sieglinde von Starenfels, Siegfried von Starenfels, Timon von Starenfels, Fione von Starenfels

Dorfbewohner: Wolfgar, Finn, Severius, Severina, Fenja, Rulana

Kräuterfrau: Daria, Birma

Jäger: Welff, Jorgan

Szenario III – Dunkle Kultisten (HG I-II)


In diesem Szenario handelt es sich bei den Gauklern keineswegs um normale Spielleute, sondern um Anhänger einer dunklen Gottheit (Iosaris zum Beispiel), die in den Wald gezogen sind, weil der Wald auf einem uralten Heiligtum dieser Gottheit liegt, zu dem man durch den Keller der Hütte (1) Zugang bekommen kann. Denn die Hütte wurde einst von einem Priester der besaten Gottheit errichtet, um in deren Keller ungestört finsternen Zeremonien nachkommen zu können. Zum Leidwesen der Gaukler ist die Hütte derzeit nicht unbewohnt. Eventuell haust hier das alte Kräuterweib (vielleicht eine Priesterin der Hekaria) oder der etwas vereinsame und sozial ausgegrenzte, aber wehrhafte Jäger mit seinen Kampfhunden. So oder so scheinen die Kultisten von einem direkten Angriff erst einmal abzusehen, oder zumindest noch zu zögern. Dieses Szenario lässt sich am leichtesten an den gewünschten Schwierigkeitsgrad anpassen, da hierfür nur die Anzahl der Gaukler erhöht werden muss.

Plot-Aufhänger

1. Die Abenteurer werden von den Dorfbewohnern angesprochen, weil in letzter Zeit vermehrt Vieh gestohlen wurde. Die Ursache dafür sind die Gaukler, die sich auf Kosten der Dorfbewohner ernähren. Möglicherweise sind sogar Dorfbewohner verschwunden, die von den Kultisten geopfert werden sollen.
2. Die Charaktere werden vom aktuellen Bewohner der Hütte um Hilfe gebeten, weil er oder sie mehrfach von den Gauklern bedroht wurde und immer wieder verdächtige Gestalten vor der Hütte herumlungern.
3. Die Splitterträger werden von den Kultisten beauftragt, den Bewohner der Jagdhütte zu vertreiben. Sie können dazu gefälschte Dokumente (Besitzurkunden), Magie (Suggestion, Einstellung verbessern, etc.) oder schlichte Überredungskunst einsetzen.
4. Die Abenteurer sind aufgrund einer Prophezeiung auf dem Weg in den Wald, die ein dunkles Schicksal für einige Dorfbewohner voraussagt. Möglicherweise werden sie auch von einem gutmeinenden Feenwesen (per Traummagie zum Beispiel) auf diese Fährte gesetzt

Kleine Auswahl möglicher Lösungen

1. Die Abenteurer können (nachdem sie die wahren Hintergründe aufgedeckt haben)



den Kultisten im Kampf begegnen (3 Räuber und 1 Söldner, **Splittermond: Die Regeln**, S. 276 bzw. 280)

2. Die Charaktere können versuchen, den derzeitigen Bewohner der Hütte zum Verlassen des Waldes zu bewegen
3. Die Splitterträger können versuchen, beide Parteien an einen Tisch zu bringen und eine Einigung zu erzielen (falls sie den Gauklern noch nicht auf die Schliche gekommen sind)

Namensvorschläge

Gaukler: Pit, Rikon, Sali, Ula, Peta, Liundra, Sebud, Niab

Dorfbewohner: Wolfgar, Finn, Severius, Severina, Fenja, Rulana

Kräuterfrau: Daria, Birma

Karten in Originalgröße:

- [Karte \(kein Grid\)](#)
- [Karte \(Grid\)](#)
- [Karte \(Grid, beschriftet\)](#)

Limmericks

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

Zwischen Jadesee und Schimmermeer
liegt der Stromlandinseln großes Heer.
Durch zahllose Scherben
schützt vor Verderben
Yiella, drum bringe ihr Ehr'.