



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

3

Inhalt

Impressum

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

Autor

Meliosu (Die Taverne zum Tanzenden Puddingküken)
Andrej (Carans Glücksmünzen)

Illustrationen

Meliosu

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.

Taverne zum tanzenden Puddingküken

Von Meliosu

NPCs:

Anne Bach – Mensch (wobei man ihr eine Mischlingsherkunft hinterhersagt), Gastwirtin, ca. 30 Jahre alt, hat mittellanges, strubbeliges, braunes Haar und dunkelbraune Augen, eher durchschnittliche Figur)

Hanso – großer, wuscheliger, schwarzer Hund. Dient eigentlich als Wachhund, lässt sich aber nur allzu gern mit Leckereien bestechen

Mrs. Fluffelpuffel – Eine langhaarige, ebenfalls schwarze Katze, die ein paar Pfunde zu viel auf den Rippen hat. Sie zeigt deutlich, wenn sie jemanden nicht mag und pinkelt dann – buchstäblich – demjenigen auch mal ans Bein. Ansonsten liegt sie am liebsten irgendwo faul rum.

Speisekarte

Getränke

Chuprawaro Erfrischungstee

Einhorn Tränen

Kappa Schnapps

Suppen & Vorspeisen

Ankuumakrabben Eintopf

Tangwürger Salat

Hauptgerichte

Puddingküken an Schokosauce

Himmelsqualle auf Wolken

Hirsch mit Goldstaub an Preiselbeersauce

Kartoffeln mit Koboldwurzel

Nachtisch

Flambierter Spinnenkokon (Dessert)

Göttliches Schneehuhn (Dessert)

Ogeraugen (Kekse)*

*vielleicht verrät Anne das Rezept, wenn man sie lieb fragt (oder ein bisschen Geduld hat 😊)

Taverne (Beschreibung)

Die 2-stöckige Taverne besteht aus einem länglichen Gebäude (links) und einem etwas kleineren (rechts), welches in der 2. Etage durch eine Brücke verbunden ist.

Im linken, länglichen Gebäude befindet sich im Erdgeschoss ein Empfangstresen. Hinter diesem ist ein Schlüsselbrett und ein Kamin zu finden. Der Rest des vorderen Bereichs wird als Schankraum genutzt. An den Schankraum angrenzend gibt es ein winziges Badezimmer. Der hintere Teil des länglichen Hauses ist abgetrennt durch eine Tür. Hier befindet sich die Küche, in der alle Speisen für die Gäste zubereitet werden. Eine Treppe zwischen Küche und Schankraum führt in die 2. Etage.

Hier finden sich Räume mit verschiedener Bettenanzahl (Einzel, Doppel, Gruppen). Wobei das Einzel und Doppelzimmer etwas kostspieliger sind. Über die Brücke gelangt man auch in die 2. Etage des kleineren Gebäudes. Hier befindet sich ein Gemeinschaftsraum mit einem Kamin, einer Lesecke, einer kleinen Tanzfläche und einem altmodischen Klavier. Außerdem erneut ein Mini Baderaum.

Im kleinen Gebäude unten im Erdgeschoss befindet sich die Wohnung von Anne Bach. Sie beinhaltet ein Badezimmer, ein Wohnzimmer mit Kamin, eine Küche, den Flur und ein Schlafzimmer.

Abenteueransätze:

Welche Abenteuer kann man schon in einer Taverne erleben, fragt ihr euch? Dann mal Lauscher gespitzt und hergehört.

1) Pudding ist verschwunden

Pudding, das Maskottchen der Taverne ist verschwunden. Wer oder was ist Pudding? Nun, Pudding ist ein Huhn. Kein gewöhnliches Huhn, versteht sich. Wobei ihr Äußeres wohl doch eher unscheinbar ist. Pudding ist unten gelb (wie Vanillepudding) und oben braun in einer Musterung, sodass es aussieht wie mit Schokosauce übergossen. Das Besondere an diesem Huhn, es kann tanzen. Naja, zumindest reagiert es auf Musik. Außerdem frisst das Huhn, wer hätt's gedacht, für sein Leben gern Pudding. Doch nun ist das Maskottchen seit einigen Tagen verschollen. Was könnte dem Tier nur zugestoßen sein? Und wie fängt man eigentlich so ein Puddingküken, wenn auch noch der Vorrat an Pudding leer ist?

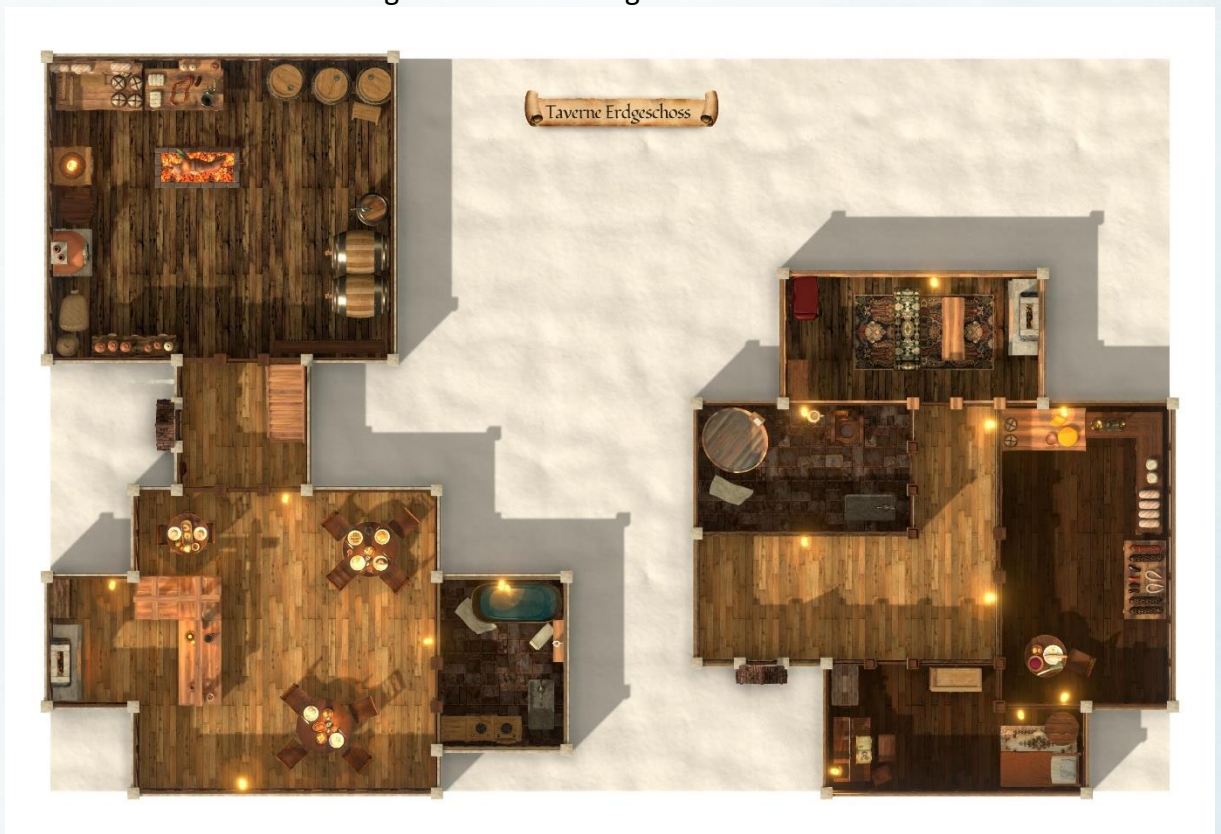
2) Der Geist des traurigen Nikolas

Man munkelt, dass der frühere Besitzer der Taverne noch immer sein Unwesen auf dem Gelände treibt. Angeblich findet er keine Ruhe, weil sein Lebenstraum unerfüllt blieb. Eigentlich wollte Nikolas nämlich gar kein Wirt werden, sondern ein begnadeter Tänzer. Doch da Nikolas von eher kleiner und zugleich noch pummeliger Natur war, lehnte man ihn überall ab. Schließlich verfiel er dem Alkohol, welchem er letztlich

erlag. Seitdem, so heißt es, sucht er übernachtende Spielleute, Tänzer, Gaukler und allerlei schaulustiges Volk, welches in der Taverne übernachtet des Nächstens in ihren Träumen auf und stiehlt ihr Talent. Einige Sänger seien zum Beispiel stumm aufgewacht, manch Gaukler konnte auf einmal nicht mehr jonglieren und die Tänzer sich nicht mehr auf den Beinen halten. Was hat es damit auf sich? Ist die Taverne vielleicht verflucht?

3) Mrs. Fluffelpuffel ist eine Miaugierin?

Jullus, ein Zauberlehrling, welcher gerade mit seinem Lehrmeister in der Taverne halt macht, starrt immer wieder die Katze Mrs. Fluffelpuffel an. Er behauptet, er könne die Stimmen der Tiere hören und die flauschige Katze hätte ihm erzählt, dass sie einst ebenfalls Zauberlehrling war. Ihre mächtige Lehrmeisterin habe mehrere Magieschulen gemeistert, stamme sie möglicherweise gar aus der Feenwelt. Leider war besagte Lehrmeisterin ebenso launisch wie ihre Schülerin. Als Mrs. Fluffelpuffel ihr einst einen Streich spielte, war die Meisterin so erbost, dass sie ihren Lehrling zur Strafe in eine Katze verwandelte. Ein geheimes Ritual, durchgeführt zu einer bestimmten Zeit mit äußerst schwierig zu beschaffenden Materialien und einer komplexen Zauberformel sei der einzige Weg die Katze wieder in ihre ursprüngliche Gestalt zurück zu verwandeln. Weiß Frau Bach, die Wirtin, etwas über die angebliche Identität ihrer Katze? Hat Jullus sich das nur ausgedacht? Und wie genau führt man nun dieses Ritual durch?



Original: [Link](#)



Original: [Link](#)

Carans Glücksmünzen

Von Andrej


Wenn du mit Caran wettest, musst du aufpassen, dass der Einsatz nicht dein Leben ist.
Selenisches Sprichwort

Beschreibung: kleine Silbermünzen, meist vom Alter schwarz angelaufen, verbogen und abgewetzt; auf der einen Seite ist immer eine lachende Maske eingraviert, auf der anderen Seite ein Dolch

Geschichte: Wie so vieles, was die Anhänger Carans und die Mysterien seines Kultes betrifft, sind diese glücksbringenden Artefakte in Geheimnisse und Vermutungen gehüllt. Nicht einmal das genaue Alter der Münzen ist bekannt. Manche meinen, sie seien nicht älter als die Mondsteinkriege. Andere vermuten eine bis in die Zeit des Mondfalls oder noch weiter zurückreichende Geschichte. Auch die Herkunft der Münzen ist umstritten. Häufig werden sie als das Geschenk Carans an eine wagemutige Trickbetrügerin oder als der Einsatz des Gottes oder eines seiner göttlichen Diener bei einem Würfelspiel beschrieben. Nach anderen, düstereren Legenden waren sie hingegen einst Talismane und Erkennungszeichen eines – angeblich doch gar nicht existierenden – „Inneren Zirkels“ der Assassinen Carans. Diesen Geschichten zufolge nutzten die Assassinen die Münzen, um über das Schicksal ihrer Opfer zu entscheiden oder um Gegner ihres Gottes zu entlarven. Nachdem Feinde Carans die Münzen einst stahlen und über ganz Dragorea verstreuten, sollen die Assassinen bis heute versuchen, die Münzen wiederzuerlangen.

Nicht einmal die Zahl der Münzen ist sicher: mal sollen es drei, mal sieben oder auch mehr Münzen sein. Manche behaupten, dass sich ihr Glück potenziert, wenn sie alle in einer Hand vereint würden.

In einem Punkt sind sich alle Gerüchte und Legenden einig: Die Münzen sind schon durch viele Hände gegangen, für die sie ebenso ein Segen wie ein Fluch sein konnten, den Trägern Glück



oder Pech brachten. Zwar behaupteten manche, die „Entscheidung“ der Münzen steuern und vorhersagen zu können. Aber letzten Endes liegt die Entscheidung alleine bei Caran – und der ist notorisch schwankend in seiner Gunst...

Anwendung: Die Münzen können einmal am Tag genutzt werden. Um das „Glück Carans“ anzurufen, wird die Münze hochgeworfen und wieder aufgefangen oder man nimmt sie kurz in die Hand und konzentriert sich (Fingerfertigkeit, Empathie o. Entschlossenheit (15)). Die Aktivierung dauert in jeden Fall 3 Ticks. Nach der Aktivierung muss die Münze nicht mehr in der Hand behalten werden, sie muss aber am Körper getragen werden, um ihre Wirkung zu entfalten.

Ist die Aktivierungsprobe misslungen, funktioniert die Münze an diesem Tag nicht.

Ist die Aktivierungsprobe gelungen, wirft der Spielleiter 1 W10:

Bei 3-10 auf dem W10 wirkt die Münze wie gewünscht. Für fünf Minuten sind alle Proben und Widerstandswerte des Besitzenden um 2 Punkte verbessert.


Ergibt der W10-Wurf hingegen eine 1 oder 2, schlägt das Pech zu. Die nächste Probe des Besitzenden ist um 2 Punkte erschwert.

Wurde bei der Aktivierung ein Patzer gewürfelt, tritt automatisch die negative Wirkung ein, bei einem herausragenden Erfolg automatisch die positive Wirkung.

Gefolgsleute von Iosaris können die Münzen in keinem Fall nutzen. In ihren Händen erhitzen sich die Münzen bis zur Weißglut und verbrennen die Träger. Solange sie eine der Münzen berühren, erhalten sie deshalb den Zustand *Brennend I*.

Die Münzen im Spiel: Da die genaue Zahl der Münzen unbekannt ist, kann eine von ihnen problemlos zeitweilig oder dauerhaft in die Hände der Helden gelangen. So kann sie beispielsweise als Belohnung für ein Caran-gefälliges Abenteuer fungieren (**Relikt 3**).

Vielleicht geraten die Helden aber auch zufällig in ihren Besitz, möglicherweise sogar ohne um die Bedeutung des Artefaktes zu wissen. Besonders in diesem Fall kann eine der Münzen Carans zum Aufhänger für ein eigenes Abenteuer werden. Denn natürlich gibt es Interessenten, die sehr wohl über die Kräfte und Herkunft der Münzen Bescheid wissen und sie in ihre Hände bekommen wollen. Das mag die Kirche des Gottes sein oder – sehr viel bedrohlicher –



einer der Assassinen Carans. Aber auch die Anhänger der düsteren Göttin Iosaris sind hinter den Münzen her. In diesem Fall kann es geschehen, dass sich die anderen Interessenten und die Helden zusammentun müssen, um sich einer tödlichen Gefahr zu stellen.

Eine Abenteurergruppe mit flexibler Moral und entsprechenden Fähigkeiten kann aber auch von einer der erwähnten Interessensgruppen angeheuert werden, um eine der Münzen zu stehlen. Alternativ muss die Münze aus einer verfluchten Ruine geborgen, nachdem ihr früherer Besitzer dort verschollen ist. Das Erlangen der Münze ist in einem solchen Fall vielleicht aber nur ein Auftakt für das Abenteuer oder sogar eine kleine Kampagne. Denn andere Interessensgruppe haben möglicherweise ebenfalls von dem Artefakt erfahren. So wird nicht nur die Jagd nach der Münze zu einem Wettlauf, auch das Überbringen des Artefakts an die Auftraggeber mag sich als riskanter erweisen als gedacht. Außerdem mag es sein, dass die Auftraggeber der Helden überhaupt nicht vorhaben, ihren Teil der Abmachung einzuhalten. Und vielleicht wollen die Helden die Münze auch gar nicht mehr hergeben, vor allem wenn ihnen Zweifel an der Motivation ihrer Auftraggeber kommen...