SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

22

Impressum

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

Autor

Lukas

Illustrationen

Stella
Das Cover zeigt Kaede

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.

Nesträuber

Ein Splittermond-Szenario für 2-4 Abenteurer auf Heldengrad 1

Kurzübersicht:

Die Abenteurer werden beauftragt, eine Gruppe von Tunichtguten daran zu hindern, geraubte Greifeneier bei deren Auftraggeber abzuliefern. Dabei müssen sie sich außer mit den Schurken noch mit dem aufgebrachten Greifenelternpaar auseinandersetzen und am Ende entscheiden, was sie mit den Eiern machen wollen.

Ort und Zeit:

Das Szenario kann prinzipiell in jeder ländlichen Gegend im Vorgebirge in ganz Dragorea angesiedelt werden, z. B. in Selenia an den südöstlichen Ausläufern der Kyngeszinnen (Eisinger Mark).
Die Zeit des Geschehens ist nicht weiter relevant, denkbar wäre z. B. 991 LZ.

Hintergrund:

Baron **Horst von Dünkelstein** möchte die Gunst der lokalen Gräfin erringen. Dazu lässt er gedungene Schergen auf dem Territorium seines Rivalen Greifeneier beschaffen, um sie der Gräfin für ihre Menagerie zum Geschenk zu machen. Die Schergen wiederum arbeiten mit einem Alchemisten zusammen, der sie zum Greifennest führt. Mit einem Schlafgift werden die Eltern ausgeschaltet und die Eier geraubt, dann macht sich die Truppe auf dem Heimweg.
Horsts Rivale, Baron **Friedbert von Eich**, hat jedoch von diesem Plan erfahren und lässt über seinen Mittelsmann die Abenteurer anwerben, um das rechtzeitige Eintreffen des Geschenks zu verhindern.

Einstieg:

Über passende Ressourcen wie Kontakte, Ansehen, Mentor o. ä. werden die Abenteurer zu einem Treffen mit ihrem Auftraggeber **Horwyn** (Zwerg, Ränkeschmied, geb. 901 LZ, gepflegt, Beinverletzung) ins **Gasthaus Sommerglück** im Dorf **Dreilinden** bestellt.
Horwyn erklärt die Hintergründe soweit notwendig und bittet die Abenteurer, zu verhindern, dass die Lieferung ihr Ziel innerhalb der nächsten Woche erreicht. Dafür bietet er ihnen 10 L pro Person (oder eine andere angemessene Bezahlung). Außerdem verdoppelt er die Summe, wenn sie das für die Gräfin bestimmte Geschenk zu ihm bringen (zu diesem Zeitpunkt weiß er nicht, um was es sich dabei handelt). Horwyn verweist die Abenteurer außerdem an seine Spitzelin, die **Bettlerin Anselma** im Dörfchen **Dryffel**.

In Dryffel:

Die Abenteurer erreichen das verschlafene Dörfchen zur Mittagszeit und machen **Anselma** (Mensch, geb. 930 LZ, blind, lange schmutziggraue Haare, viele Amulette und Talismane) ausfindig. Diese verrät ihnen, dass die Schergen in einer Scheune genächtigt haben und früh aufgebrochen sind, allerdings hat sie die Achse der Kutsche angesägt und so die Weiterreise sabotiert.

Der Greif:

Während der Nacht in Dryffel ist von den Schergen unbemerkt das erste der vier Eier geschlüpft und das Greifenküken hat sich im Stroh der Scheune versteckt.
Die Greifeneltern suchen rasend vor Sorge nach ihren Eiern und der Vater ist der Spur nach Dryffel gefolgt. Hier greift er wahllos Dorfbewohner an und versucht dann, in die Scheune einzudringen (Bestien & Ungeheuer, S. 53, ggf. mit Aufsatz „Tollwütig“, S. 169). Die Abenteurer müssen den Greifen besänftigen, vertreiben oder

unschädlich machen und das Küken bergen. Anselma könnte einen Strukturgeber-Talisman mit dem Zauber *Schlaf* bei sich tragen (Splittermond – Die Regeln, S. 242).
Optional: In dem Tumult hat die dreijährige Elsa das Küken gefunden und trägt es freudestrahlend quer über den Dorfplatz.

Die Schergen:

Dank Anselmas Sabotage gelingt es den Abenteurern, die Schergen einzuholen. Während **Dalbert** (Gnom, Dieb, geb. 942 LZ, ängstlich, Armbrust mit Schlafgift) und **Hol'Garr** (Varg, Söldner, geb. 975 LZ, grobschlächtig, einfältig) die Kutsche reparieren, lässt Anführerin **Tasha** (Mensch, Schurkin, geb. 966 LZ, blond, aggressiv) ihre schlechte Laune lautstark an ihren Gefährten aus, so dass Anschleichen problemlos möglich ist.
Es ist nicht allzu schwer, die beiden nächsten Eier zu bekommen, entweder durch List, Diebstahl oder Überwältigung der Schurken. Die Abenteurer erhalten hier außerdem entweder durch Belauschen oder Verhör die Information, dass der Alchemist **Firion** bei Dryffel für seine Hilfe das vierte Ei für seine Experimente beansprucht hat.
Optional: Die Truppe lässt sich problemlos um 1-2 Räuber (Splittermond – Die Regeln, S. 276) aufstocken.

Die Höhle des Alchemisten:

Ab hier ist der weitere Verlauf offen. Die Schergen haben nun keine Eier mehr in ihrem Besitz und können ihren Auftrag nicht rechtzeitig erfüllen. Wenn die Abenteurer nun noch das vierte Ei erlangen möchten, finden sie die Höhle des Alchemisten einen halben Tag von Dryffel entfernt im Gebirge.
Firion Dämmerschwinge (Alb, geb. 870 LZ, Jäger und Alchemist, schwarze Haare, verschlagen) hat sich in einem verzweigten Höhlensystem eine Wohnstatt und ein Labor eingerichtet, das er mit Fallen gesichert hat. Das Greifenei hat er in eine Apparatur eingespannt, von der dunkle Flüssigkeit darauf tropft. Firion lässt sich überzeugen oder überwältigen, und auch ihm kann das Ei gestohlen werden.
Optional: Firion hat einen Uhu als tierischen Begleiter (Bestien & Ungeheuer, S. 136), was heimliche Aktionen stark erschwert. Sollten die Abenteurer Firion das Ei nicht abnehmen, könnte der alchemisch veränderte Greif in einem späteren Abenteuer wieder auftauchen.

Verbleibende Schergen:

Sollten Tasha oder andere ihrer Gefolgsleute überlebt haben, könnten sie auf Rache aus sein und den Abenteurern nachstellen. Ein Hinterhalt außerhalb von Dryffel bietet sich an, vielleicht tun sie sich auch erneut mit Firion zusammen.

Die Greifenfamilie:

Die Greifenmutter ist noch auf der Suche nach ihren Kindern und wird auf die Abenteurer aufmerksam. Übergeben sie ihr Eier und Küken freiwillig, wird sie überglücklich und friedlich wieder abziehen, andernfalls kommt es zu einem erbitterten Kampf. Sollte der Greifenvater noch am Leben sein, können die beiden auch zusammen auftreten (Bestien & Ungeheuer, S. 53).
Optional: Besonders dramatisch könnte ein Greifenauftritt beim Showdown mit den Schurken wirken.

Ende des Szenarios:

Horwyn zahlt die Abenteurer für den erfüllten Auftrag erfreut aus, und hält sich bei eventuellen Greifeneiern oder -küken an den versprochenen Bonus.