



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

6

Inhalt

Impressum

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

Autor

Drauß' vom Walde von Sascha Schnetz

Illustrationen

Nomen Nescio

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Li-



zenz:

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.



Drauß'vom Walde

Willkommen zu einem kurzen lorakischen Weihnachtsabenteuer für frische Helden. Ein Dorf wurde plötzlich von einem unnatürlichen Wintereinbruch überrascht und benötigt die Hilfe tapferer Abenteurer um die Ernte

vor dem Erfrieren zu retten. Und als wäre das nicht genug, ist auch noch die Tochter des Bürgermeisters verschwunden.

Hintergrund

Schuld an dem plötzlichen Wintereinbruch ist die junge Liebe zwischen **Iona**, der Tochter des Bürgermeisters, und **Kergan**, dem Metzgersohn. Als die Beiden eines Abends vor Ionas Vater standen, um seinen Segen zu erbitten, kam es zu einem furchtbaren Streit zwischen Vater und Tochter. Der Sohn eines Metzgers sei nicht der angemessene Mann für seine Tochter. Darüber hinaus habe er schon einen geeigneten Kandidaten gefunden. Ein attraktiver Kaufmannssohn aus gutem Hause habe sein Interesse an Iona verkündet. Im Affekt floh das junge Paar in den nahen Wald. Wegen der Dämmerung und den erhitzten Gemütern verloren die beiden allerdings die Orientierung und suchten in einer kleinen Höhle Schutz vor der Nacht. Darin fanden sie einen großen, bläulich schimmernden Edelstein auf einem runenverzierten Sockel. Die beiden beschlossen, ihn mitzunehmen, um mit dem Erlös ein neues Leben zu beginnen. Nachdem der Stein jedoch vom Sockel gehoben wurde, froren die beiden auf der Stelle ein und ein darin gefangenes Feenwesen, eine Reifjungfer namens **Bryonna**, wurde befreit und hüllte die ganze Gegend in ewigen Winter ein.

Das Abenteuer beginnt

Die Helden kommen nachmittags in dem verschneiten Dorf **Hirmelsheim** an. Binnen weniger Stunden ist die Temperatur drastisch gesunken und wie aus dem Nichts sind viele Zentimeter Schnee gefallen. Verwirrte Dorfbewohner schreiten durch den frischen Schnee und schauen sich ungläubig um, andere holen ihre kälteempfindlichen Pflanzen herein. Ein verwirrter älterer Mann fällt auf, welcher mit Müh und Not versucht, das Chaos zu regeln. Bei dem Mann handelt es sich um **Edgar Borsch**, dem Bürgermeister von Hirmelsheim. Wenn die Helden das Gespräch mit ihm suchen, wird er sie auf kurz oder lang darum bitten, ihm zu helfen. Er ist mit der Situation sichtlich überfordert. Sollten sie nicht mit ihm sprechen, so wird der Bürgermeister die Helden im Laufe des Abends aufsuchen.

Edgar ist verzweifelt. Nicht nur, dass das Überleben seines Dorfes von der Ernte abhängig ist, welche gerade draußen zu erfrieren droht. Nein, gerade heute musste auch noch seine Tochter Iona in den Wald gehen und ist noch nicht zurück. Er macht sich ernsthafte Sorgen um ihr Wohl und bittet die Helden nach ihr zu suchen. Es ist bereits später Abend und der Bürgermeister fürchtet, dass seine Tochter bei dem plötzlichen Wintereinbruch draußen im Wald erfrieren könnte – ganz zu schweigen von den vielen anderen Gefahren, die draußen im Wald lauern. Gerade die Wölfe dürften durch die neuen Wetterbedingungen verwirrt und dementsprechend aggressiv sein. Das ganze Dorf, er selbst eingeschlossen, muss versuchen die Ernte vor der Kälte zu schützen und Hirmelsheim winterfest zu machen. Er bietet den Abenteurern für ihre Hilfe eine erholsame Nacht in dem besten Gasthaus seines Dorfes, ein üppiges Festessen und eine angemessene Menge Lunare an.

Sollten sich die Helden vor ihrem Aufbruch noch im Dorf umhören, so können sie mit einer Probe auf Straßenkunde gg. 20 einige nützliche Gerüchte aufschnappen. Bestimmt hat jemand den Streit zwischen Vater und Tochter mitbekommen und der Metzger vermisst ebenfalls seinen Sohn. Wenn sie vorher noch einkaufen möchten, so steht

der kleine Dorfhändler Myranus Wallace zu ihren Diensten. Die Helden sollten sich aber schleunigst auf den Weg machen. Die Zeit drängt. Für das Sammeln von Informationen bekommen sie **eine Zeitmarke**.

Im nahen Wald

Die Helden müssen aufpassen und sich geräuschlos durch den Wald bewegen (Probe **Heimlichkeit gg. 15**). Im weißen Schnee fallen sie schnell auf und die hungrigen Wölfe könnten sie entdecken. Sollte das passieren, so werden sie von drei Wölfen angegriffen (Splittermond: Die Regeln, S. 286). Das hält die Helden auf und sie bekommen **eine Zeitmarke**. Der Schnee macht die Spurensuche schwierig. Eine entsprechende Probe auf **Spurenlesen gg. 20** lässt aber einen Kleidungsfetzen an einem Ast finden, welcher den Weg weist. Sie kommen dadurch nach einer knappen Stunde bei der Höhle an, die Fee ist gerade nicht da. Sollte das Spurenlesen nicht gelingen, so zieht der Zauber der Fee die Helden ebenfalls unbewusst in die richtige Richtung, allerdings brauchen sie etwas länger und bekommen **eine Zeitmarke**.

Der eisige Wächter

Der Eingang zur Höhle ist komplett vereist. Davor ist ein sehr lieblos gestalteter, geradezu entstellter Schneemann errichtet worden. Zwei krumme Äste bilden seine Arme, ein Tannenzapfen seine Nase. Mund und Augen sind durch herumliegendes Geröll geformt. Kommen die Helden näher, so dringt eine dumpfe Stimme durch ihre Köpfe: „*Seid willkommen, Wanderer. Die Herrin der Höhle ist nicht zugegen, doch wollt ihr dennoch die Höhle betreten, so müsst ihr zunächst drei Fragen begegnen.*“ Die Helden müssen die Fragen korrekt beantworten, um den Eingang zur Höhle zu öffnen.

- ❖ „*Im Winter halt' ich dich schön warm,
im Frühling nimmst du mich auf'n Arm.
Im Sommer willst du von mir nichts wissen,
im Herbst wirst du mich anzieh'n müssen.
Was bin ich?*“ (Lösung: **Ein Mantel / Eine Jacke**)
- ❖ „*Was grünt im Sommer und im Winter,
erfreut zur Weihnachtszeit die Kinder?
Was ist das?*“ (Lösung: **Der Tannenbaum**)
- ❖ „*Hat ein weißes Röckchen an,
freut sich, dass es fliegen kann.
Fängst du's mit den Händen ein,
wird es bald geschmolzen sein.
Was ist das?*“ (Lösung: **Die Schneeflocke**)

Zerstören die Helden den Schneemann oder lösen eine der Fragen falsch, dann alarmiert das die Fee welche kurz darauf bei der Höhle erscheint. Schaffen sie das Rätsel, so entgehen sie zunächst einer Konfrontation mit ihr und können in das Innere der Höhle.

Die Höhle der Fee

Falls die Fee noch am Leben ist finden die Helden das vereiste Liebespaar in der Höhle. In der Hand der jungen Frau befindet sich ein blauer Edelstein. Brechen die Helden den Kristall heraus und setzen ihn auf den Sockel, so durchdringt ein lautes Heulen die Höhle und die Fee wird aus der Ferne bis in die Höhle zurück in den Stein gezogen wo sie wieder verbannt wird. Der Schnee fängt an zu schmelzen und auch Iona sowie Kergan tauen auf.

Sollten die Helden nicht auf die Idee kommen, so kommt kurz darauf die Fee zurück und ist über den unerwarteten Besuch nicht gerade erfreut. Die Fee greift die Helden grundsätzlich ohne lange Diskussionen an. Sollte ein Abenteuerer während des Kampfes auf die Lösung mit dem Siegelstein kommen, so kann er versuchen, diesen während des Kampfes in den Sockel zu setzen. Damit ihm das unter diesen Umständen gelingt, muss er eine Probe auf **Fingerfertigkeit gg. 20** schaffen. Ist die Fee besiegt, so zerbirst der Sockelstein und der ewige Winter endet. Mit dieser Variante können die Liebenden den Edelstein behalten und ihrem Plan weiter nachgehen.

Falls die Helden völlig ohne Kampf auskommen möchten, so können sie versuchen, die Fee zu überreden. Auch sie hat vor langer Zeit einen Liebsten verloren und ihr Herz erwärmt sich bei der Geschichte der beiden. Je mehr die Helden über die Liebesgeschichte der Eingefrorenen wissen, desto eher lässt sich die Fee überreden (falls Würfeln erwünscht kann auf **Redegewandtheit gg. 25** gewürfelt werden. Das im Dorf gesammelte Wissen über das Paar kann die Probe um 5 erleichtern). Schaffen es die Helden, dann werden sie von der Fee gebeten, den Sockelstein zu zerstören (sie selbst kann weder den Edelstein noch den Sockelstein berühren) damit sie nicht erneut in den Stein gefangen genommen werden kann. Sie wird sich dann in ihre Welt zurückziehen können und die Liebenden sowie die schneebedeckte Landschaft tauen auf.

Ist die Fee bereits vor der Höhle besiegt worden, so finden die Helden in der Höhle das verwirrte Liebespaar in einer Wasserlache sitzend auf dem Boden. Der Sockelstein ist zerbrochen und die junge Frau hält den blauen Edelstein in Händen.

Zurück im Dorf

Die Helden haben das Liebespaar gerettet. Sollte es im Besitz des Edelsteines sein, wird es die Helden nicht begleiten und einen Neuanfang in einer nahen Stadt versuchen. Ist der Edelstein vernichtet worden oder wieder auf dem Sockelstein, dann begleitet das junge Paar die Helden zurück ins Dorf. Dort angekommen ist ihnen der Dank des Bürgermeisters sowie des gesamten Dorfes gewiss. Er lässt ein großes Fest zu Ehren der Helden ausrichten. Wenn die Tochter und der Metzgersohn mit den Helden zurück ins Dorf gegangen sind, wird der Bürgermeister zur Feier des Tages ihre Liebe akzeptieren und seinen Segen vor dem ganzen Dorf aussprechen. Ist das nicht der Fall, so können die Helden ihn aufklären und ihm versichern, dass es ihnen gut geht und sie vorerst alleine zurechtkommen möchten. Auch hierfür zeigt der Bürgermeister nach kurzem murren Verständnis. Die Feier reicht über den ganzen folgenden Tag hinweg bis die letzten Fässer Bier und Wein geleert wurden und der letzte Schnee dahin schmolz.

Frohe Weihnachten!

Anhang

Zeitmarken

Während des Abenteuers können die Helden an mehreren Stellen „Zeitmarken“ erhalten. Diese Zeitmarken notiert sich der Spielleiter. Je länger die Abenteurer brauchen, desto mehr Zeit hat Bryonna, um sich Wölfe als Begleiter zu suchen. Für jede Zeitmarke erhält sie einen zusätzlichen Wolf.

Bryonna, die Reifjungfer

Bryonna wurde durch einen Bann in einem alten Ritualstein gefangen gehalten. Durch das Entfernen des Siegelsteins ist sie freigekommen und hat das Gebiet in ewiges Eis gehüllt, da sie eine kalte Umgebung bevorzugt. Es ist ihr unmöglich den Ritualstein zu vernichten, weshalb sie in der Nähe der Höhle bleibt um andere daran zu hindern, sie erneut zu verbannen.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 | 2 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 5 | 7 | 7 | 26 | 20 | 1 | 21 | 23 |



| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-------|-------------------------|
| Körper | 11 | 1W6+2 | 7 | 7-1W6 | Scharf 3, Umklammern |

Fertigkeiten: Diplomatie 13, Heimlichkeit 10, Jagdkunst 12, Redegewandtheit 7, Wahrnehmung 12, Wassermagie 19

Zauber: Wasser I: Einfrieren; Wasser II: Eisglätte, Eislanze, Kälteschild; Wasser III: Nebel rufen

Merkmale: Feenblut, Resistenz gegen Kälteschaden 4, Verwundbar gegen Feuerschaden

Begleiter: Die Fee hat einen Wolf bei sich, welcher sie im Kampf unterstützt. Sollten die Helden inzwischen Zeitmarken gesammelt haben erhält Bryonna **für jede Zeitmarke einen zusätzlichen Wolf** als Begleiter