



**SPLITTERMOND**  
FAN-ADVENTSKALENDER

24

# Inhalt

## Impressum

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

Autor

**Mystragon (Dharst oder Dolch)**

Illustrationen

**Mystragon**

Layout

**Daniel Bruzmeier**

**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.**

# Dolch oder Dharst?

## Kurzabenteuer zum Schlaglicht: "Spuren der Vergangenheit"

### Hintergrund

Faron von Leytal ist einer der wenigen Leytals der die "Rote Nacht" als Kind überlebte, ein Massaker an seiner Familie am Ende des dritten Mondsteinkrieges. Seitdem arbeitet Faron rücksichtslos an seiner Rache an dem Kaiserreich Selenia. Zwei Pläne sind weit fortgeschritten:

Erster Plan: Er macht sich die magischen Eigenschaften der Holm-Insel zu Nutze und bereitet seit längerem ein Ritual vor das ganze Landstriche unter Wasser setzen soll. Diesen Plan können die Abenteuerer in diesem Abenteuer durchkreuzen.

Zweiter Plan: Faron bereitet mittels alter Aufzeichnungen der Drachlinge eine Plage für die Stadt Arwingen vor. Die Vorbereitungen sind fast abgeschlossen und aktuell ist er nur noch mit dem Abtransport von Unmengen an Salz beschäftigt. Diesen Plan können die Abenteuerer später im Abenteuer "Das Geheimnis des Krähenwassers" durchkreuzen.

### Einordnung

Das Abenteuer passt zeitlich perfekt zwischen die Abenteuer "Die Bestie von Krahorst" und "Das Geheimnis des Krähenwassers" im Jahr 991 LZ. So bekommt der Antagonist Faron einen ersten Auftritt, seine Beweggründe werden klarer und die Abenteuerer haben mehr Hintergrundinformationen dazu. Außerdem bietet das Abenteuer jede Menge Möglichkeiten frischen Abenteuerern die Geschichte der Arwinger Mark näher zu bringen.

Die Beschreibungen gehen davon aus, dass die Abenteuerer sich nach dem Abenteuer "Die Bestie von Krahorst" zusammen mit Ritter Willbald, der die Gruppe für einen Tag begleitet, auf den Weg Richtung Arwingen machen.

### Abhängigkeiten/Modifikationen

- Man kann "Faron von Leytal" durch "xxx von Leytal" ersetzen, da der Name Faron im Abenteuer nicht fallen darf bietet es mehr Freiraum bei der zeitlichen Einordnung
- Möchte man das Abenteuer "Das Geheimnis des Krähenwassers" noch spielen, muss dieses Abenteuer ohne größere Anpassungen davor spielen und Faron muss überleben
- - Wenn man die geschichtlichen und regionalen Details weglässt sind Zeit und Ort des Abenteuers recht flexibel, vieles bezieht sich aktuell auf die Arwinger Mark

## Handlung des Abenteuers

(Hinweis: Die Wetterverhältnisse sollten wie beschrieben übernommen werden)

Es regnet und die Abenteurer befinden sich auf dem Arwinger Handelsweg. Im Gasthaus "Zum brennenden Torf" werden die Abenteurer Zeuge eines Streits zwischen einem älteren Herren und einem der anwesenden Torfstecher. Dabei geht es um den Dharst, einem alten Familiendolch der Leytals, den der Torfstecher bei sich trägt.

Am nächsten Morgen setzen die Abenteurer ihren Weg wieder fort und finden etwas abseits des Weges die Leiche des Torfstechers, nur der Dharst fehlt. Eine Spur führt sie zu einer ehemals umkämpften und befestigten Flussinsel auf der sich die Holm-Mühle befindet. Früher einst Schlachtfeld im Mondsteinkrieg. Derzeit nutzen Faron und seine Begleiter es als Unterschlupf. Faron gelingt die Flucht. Sollten die Abenteurer die Insel erkunden, erfahren sie mehr über die Vergangenheit dieses Ortes und haben die Gelegenheit ein Ritual zu stören das schon länger hier schlummert.

## Das Gasthaus

### Einführung

(zum Vorlesen)

Ihr reist auf dem Arwinger Handelsweg, einem Teilstück des Großen Wegs, der Sarnburg und Arwingen verbindet.

Der Weiler Krahorst, von dem aus ihr mit Ritter Willbald von Krahorst zu seinem Gut aufgebrochen seid, liegt etwa eine halbe Tagesreise hinter euch.

Die Einflüsse, des hinter euch liegenden Sumpfes auf die Vegetation, lassen langsam nach.

Mit jeder Stunde eurer Reise nimmt die Vielfältigkeit der Blumen und Bäume wieder zu, und in einiger Entfernung tauchen erste fruchtbare Auen auf.

Nur das Wetter scheint auch außerhalb des Sumpfes mit euch zu ziehen. So machen euch plötzlich auftauchende Niederschläge noch immer zu schaffen.

Die Dunkelheit setzt langsam ein, als ihr etwas abseits des Weges das Gasthaus erblickt. Ein Holzschild bewegt sich neben dem Eingang im Wind hin und her und zeigt den Schriftzug 'Zum brennenden Torf'.

### Das Gasthaus zum brennenden Torf

Der in zwei Bereiche aufgeteilte Innenraum ist recht groß und wirkt aufgeräumt.

Der westliche Bereich ist kaum gefüllt, während der andere Bereich fast überfüllt wirkt.

Stühle und Tische sind zusammengeschoben, und etwa ein Dutzend Männer mit blauen Hemden und wetterfesten Hosen sitzen dort zusammen und amüsieren sich laut.

Eine Feuerstelle befindet sich etwas abseits südlich im Raum. Dort sind verschiedene Kleidungsstücke nahe der Wand zum Trocken aufgehängt welche dem Raum nun einen eher

unangenehmen Sumpfgerauch verleihen. Außerdem liegen dort Stechschippen, Schaufeln mit einem scharfen flachen Ende, auf einem Haufen.

Je nach Kenntnisse der Region oder der Wahrnehmung fällt folgendes auf:

Jeder der Männer (und auch einige Gäste) trägt einen zumeist verzierten Dolch. Dieser Dharst, wie er in der *Arwinger Mark* genannt wird, ist meist ein Symbol der Familienzugehörigkeit oder des Glaubens.

Personen:

- Die Männergruppe sind Torfstecher die sich wie jeden Abend nach der Arbeit dort treffen.
- Die Bedienung, eine junge Frau, heißt Mara. Der Ritter Willbald und sie kennen sich schon seit Jahren. Mit einer Emphatie-Probe kann man während des Abends bemerken, dass die beiden eine Beziehung haben. Nach dem Essen würde Willbald auch einen längeren Abstecher in Richtung Küche machen...

Speisekarte:

Beerenbier, Rotwein, Tee, Torfbrand (Schnaps, ölig, torfig)

Hirsebrei, Pilzragout (Tatzenbur-Ragout, führt bei Vargen zu Magenproblemen),

Moorschlange (ähnlich wie Hühnchen, aber etwas Mooraroma). Die Speisen schmecken gut, aber wirken allesamt etwas fade da es seit Wochen keine Salzliefierung mehr gab.

Gerüchte/Themen:

- "Mein Vetter hat letztens einen merkwürdigen grauen Kerl im Gebüsch gesehen"
- Längere Probleme mit Raubüberfällen in der Gegend, im Gasthaus betrifft es die Salzliefierung
- Gerüchte einer Plage in Sarnburg die die Tiere dahinrafft.

Später am Abend

Im Laufe des Abends kommen und gehen einige Gäste, wichtig sind:

- Zwei Yonnus-Dorfpriester (älteres Ehepaar, auf dem Weg nach Sarnburg), beide in ähnliche gepflegte Umhänge gekleidet die teils mit Symbolen verziert sind. Aufmerksame Betrachter werden bemerken dass sie die einzigen Gäste sind die trocken ankamen. Grund ist ein Zauber mit dem sie ihre Kleidung trocknen können.
- Ein Mann mit nach hinten frisierten grauen Haaren, gestutzter Bart, um die 60 Jahre alt. In der Nähe nimmt man an ihm einen merkwürdigen undefinierbaren Geruch wahr. Begleitet von einem Mann und einer Frau. Beide kräftig gebaut, bewaffnet und in Lederrüstung. Bei dem Mann handelt sich sich um Faron von Leytal. Aufgrund des Namens und seiner Pläne werden sie auf kein großes Gespräch eingehen, und schon gar nicht seinen Namen nennen. Sollte es doch zu einem Gespräch kommen wird er sich meist abwertend, arrogant und knapp halten. Früher oder später kommt es zu der Konfrontation mit den Torfstechern.

## Konfrontation mit den Torfstechern


Je nach Erfolg einer Wahrnehmungsprobe kriegen die Abenteurer folgendes früher oder später mit:

- der grauhaarige Mann mustert einen der Torfstecher (kahl, Mitte 40, kräftige Augenbrauen) am Tresen der fast neben ihm steht
- Faron scheint seine Nase zu rümpfen. Als er den Dharst erblickt, der nun fast vor seiner Nase am Gürtel hängt, verfinstert sich sein Gesicht völlig.
- Der grauhaarige Mann hat plötzlich den Dolch mit der geraden Klinge in der Hand. Er hält den Dharst nicht in Kampfpose, ist aber dennoch aufgebracht als er ihn sich noch mal anschaut. Der Torfstecher schaut verwirrt an seinen Gürtel an dem der Dharst vorher befestigt war.
- "Wie kommt ihr dazu diesen Dharst zu tragen? Ich bezweifle ernsthaft dass es euer Familienwappen ist? Das ist eine Frechheit!" ruft der grauhaarige Mann so laut dass jeder im Raum es versteht. "Das geht euch doch nichts an! Gebt den Dharst wieder zurück oder..." In dem Moment als der Torfstecher einen Schritt nach vorne macht springen die beiden Begleiter des Mannes auf, scheinbar jederzeit bereit nun über den Mann herzufallen. "Juuungs" ruft der Torfstecher, in einem leicht ängstlichen Tonfall, aber sich scheinbar auch dessen bewusst dass er nicht allein ist. Die eben noch muntere Runde im rechten Teil des Gasthauses ist nun in Bewegung, und ihr hört nahe der Feuerstelle erstes Geklapper von Schaufeln.

Der Grund für Farons Wut ist das Familienwappen der Leytals (ein Iltis) auf dem Dharst. Außer ihm kann es im Gasthaus keiner zuordnen, und er würde auf Fragen dazu nur ausweichen oder mit wütenden Blicken reagieren. Aber er weiß dass dieser Dharst einst seiner engsten Familie gehörte. Und nun hängt er am Gürtel eines einfältigen Torfstechers, herumgetragen wie ein Symbol für das Massaker an seiner Familie. Der Torfstecher selbst hat ihn vererbt bekommen ohne genau zu wissen was er da herumträgt. Faron lässt sich soweit beruhigen dass er zumindest nach außen hin ruhig wirkt. Denn schon jetzt hat er den Entschluss gefasst sich den Dharst bald auf welche Art auch immer zurückzuholen.

Da Mara und Willbald seit einiger Zeit verschwunden sind, liegt es nun an den Abenteurern die Situation zu beruhigen. Möglichkeiten sind:

- Die Abenteurer versuchen selber zu schlichten
- Sie lassen sich vom Koch helfen (er kennt die Torfstecher)
- Sie bitten die Yonnus-Dorfpriester um Hilfe (sie würden mit einem Stille-Zauber die Situation erst mal beruhigen).



Die Gruppe sollte sich auflösen. Farons Begleiter und die Schlichter schaffen es in kleiner Runde dass Faron den Dolch unter Knurren herausgibt. Es macht den Eindruck als habe sich alles erledigt.

Im Laufe des Abends verlassen alle wichtigen Gäste das Gasthaus. Nur die Abenteurer, das Personal und wenige unwichtige Gäste übernachten.

## Der nächste Morgen

In der Nacht schon legen sich Faron und seine Begleiter auf die Lauer. Faron will den Dharst um jeden Preis in seinen Besitz bringen. Dabei ist der Besitz eher zweitrangig, aber für ihn ist es inakzeptabel dass jemand wie dieser Torfstecher in der Arwinger Mark damit herumläuft. Sie verfolgen den Torfstecher mit Pferden zu später Stunde und nicht weit weg von seinem Heim überfallen sie ihn. Die drei machen kurzen Prozess mit ihm, Faron erschlägt den armen Kerl mit der Schaufel. Sie nehmen nur den Dharst und verschwinden wieder.

Der Regen hat in der Nacht aufgehört und der Morgen beginnt mit klarem Himmel und Sonnenschein.

Die Abenteurer sollten nun irgendwann aufbrechen. Entweder führt sie der Weg eh am Tatort vorbei, oder sie werden durch Salzspuren auf die Fährte gebracht. Denn Faron und seine Gefährten haben unbemerkt eine deutliche Spur hinterlassen. Durch die Salzbeladung auf der Holm-Insel sind Kleidung und Pferde mit Salz bedeckt gewesen. Noch unsichtbar in der Nässe, zeichnet sich nun mit jeder weiteren Stunde eine erkennbare Spur auf trockenem Boden ab.

Je nach Wahrnehmungs-Proben können die Abenteurer erste kleine weiße Spuren im Stall ("knirschendes Stroh", "weiße Flecken") oder vor'm Gasthaus ("glänzende Ränder an Pfützen") erkennen, spätestens auf dem Arwinger Handelsweg sollten die Spuren sie zum Tatort etwas abseits des Weges führen. Es sollte nicht sofort erkennbar sein als Salz, aber wenn die Abenteurer sich an eine Geschmacksprobe wagen ist es als Salz identifizierbar.

## Der Tatort

Nicht weit weg vom Weg befindet sich die Leiche des Torfstechers.

Neben der Leiche liegt eine Schaufel an der getrocknetes Blut klebt. Sowie ein kleiner Reisebeutel mit etwas Verpflegung und 40 Telaren.

Die Leiche hat eine deutliche Kopfverletzung, getrocknetes Blut befindet sich am Kopfbereich und auf dem Boden.

Die Abenteurer sollten darauf kommen, dass Faron und seine Begleiter dafür verantwortlich sind. Hinweise darauf:

- Es ist der Torfstecher aus dem Gasthaus (zu erkennen an dem kahlen Kopf und den kräftigem Augenbrauen)
- nur der Dharst fehlt
- [Heilkunde-Probe 15]: Der Torfstecher ist mindestens sechs Stunden tot, vermutlich dürfte er gegen Mitternacht gestorben sein. Die Zeit passt.
- [Jagdkunst-Probe 15]: Man erkennt Spuren von drei Pferden. Außerdem sind dort Schuhabdrücke von vier Personen. (Farons Leute und der Torfstecher)

Die Abenteurer sollten nun versuchen die Täter zu finden. Etwa drei Meilen später führen die Spuren wieder abseits des Weges durch dichtes Gebüsch.

## Der Weg zur Holm-Mühle

Sollte Willbald anwesend sein kann er ab jetzt, je nach Ort, hier und da ein wenig von der Holm-Insel oder früheren Schlachten erzählen.

Erst nach und nach zeichnet sich ein Weg durch den dichten Wald ab. Die Pferdespuren werden zahlreicher. Ob alt oder neu lässt sich kaum noch erkennen. Dennoch wirkt es, als wurde hier vor langer Zeit eine Schneise in den Wald gehauen. Nach einer Meile etwa verdunkelt sich der Himmel wieder. Wind zieht auf und bringt den Wald in Bewegung. Kurz darauf regnet es in Strömen. An tieferen Stellen bilden sich schnell Pfützen und die letzten weißen Flecken verschwinden rasch. Nach einer Weile wird der Boden dennoch fester. Unter dem, was sich die Natur im Laufe der Zeit zurück geholt hat, bricht nun an einigen Stellen ein alter breiter Steinweg hervor. Je weiter man voranschreitet, desto öfter sieht man überwucherte Holzkisten, rostige Waffen, Holzbalken. Und waren das Knochen?

Zu Zeiten des Mondsteinkrieges war es eine viel benutzte Straße. Zuerst als Transportstrecke für die Holm-Mühle, später als Versorgungsstrecke für die Truppen.

---

## Die Holm-Insel - Auftakt

(Karte siehe Anhang "Holm-Insel")

Die Holm-Mühle liegt auf einer Fluss-Insel. Ost- und Westseite sind mit Steinbrücken zwischen den Ufern verbunden. Die Abenteurer kommen an der Ostseite an. An den breitesten Stellen ist die Insel etwa 70 Schritt (Nord-Süd) und 40 Schritt (West-Ost) breit



## Was geschah bisher?

Zu früheren Zeiten wurde die Wassermühle nur zu ihrem eigentlichen Mühl-Zweck benutzt. Als die Mondsteinkriege begannen gewann die Insel aber zusätzlich im Laufe der Jahre eine wichtige strategische Rolle. Die Insel war leicht zu verteidigen und sie lag nahe der Fronten zwischen den Truppen der Leyatanns und Selenias.

Aber im Verborgenen schlummert noch eine andere Macht von der über die Jahrzehnte nur wenige Kenntnis hatten. Durch die Insel fließt ein kräftiges magisches Feld der Wassermagie, welches die Ausübung dieser Magieart deutlich verstärkt. Dies führte nach Ansicht einiger auch zu einer erhöhten Menge Mondstein im Bereich der Insel. Der Mondstein lockte Selenia an und wurde im Laufe der Zeit durch die "Rotnebel" (einer Gruppierung die später in die "Flüsternden Brüder" aufging) abgetragen. Zum Ende des Krieges waren es auch die Rotnebel die ein Ritual ausführten welches katastrophale Folgen hatten. Sie wollten mithilfe eines Wasserelementars den Mondstein unter dem Fluss abtragen. Doch die Magie der Insel wehrte sich und verschlang alles auf der Insel und hinterließ eine Art magisches Siechtum. Von da an wurde die Insel gemieden und die genauen Kenntnisse darüber gingen fast komplett verloren. Einer der wenigen die Kenntnis davon haben ist Faron. Er investierte Jahre in die Erforschung, mit dem Ziel diese Gewalt in der Arwinger Mark erneut auftreten zu lassen. Er korrumpierte die Quelle der Wassermagie, und entzog ihr über Monate hinweg schon die Kraft. Der Prozess ist bereits eingeleitet, und das Ritual durch verwobene Magie geschützt. Und bald ist die richtige Mondkonstellation vorhanden an dem sich die angestaute Energie ausbreiten wird. Faron muss nur noch abwarten. Aktuell befindet er sich nur noch aus einem Grund auf der Insel, um die Transport-Vorbereitungen für seinen nächsten Plan abzuschließen. Durch einen unglücklichen Zufall fielen ihm in den letzten Tagen zwei Morkai-Mönche in die Hände. Er entführte die beiden in der Hoffnung etwas mehr über Drachlingsrituale zu erfahren. Von großem Nutzen waren die beiden aber nicht, und so dürfen sie für ihn noch auf der Insel Diener spielen bis er die Insel verlässt.

## Was passiert aktuell auf der Insel?

Faron befindet sich tagsüber in der Mühle. Fast immer in seiner Nähe: ein dunkelgrauer Varg mit geschwärzter Glefte. Der Sandfalke des Vargs kreist ständig über dem Gebiet der Insel. Oft stehen beide mittels Tiersinne in Verbindung.

Die beiden bewaffneten Begleiter aus dem Gasthaus (ab jetzt Aufpasser genannt) sind damit beschäftigt zwei verwahrloste Menschen (Morkai-Mönche) anzutreiben. Die Mönche (Yarden Holzbrook, schlaksig, 1,70m, dunkelblond und Baran Hardenbriek 1,80, schwarze Haare) müssen, für ihre Statur viel zu große, verschlossene Kisten und Säcke mit Salz zu einem Planwagen schleppen der nahe der Westbrücke steht. Beide Mönche machen den Eindruck als würden sie nicht mehr lange durchhalten. An der Westbrücke befinden sich drei weitere leicht bewaffnete Männer die für den Transport zuständig sind.

Tagsüber achten die beiden Aufpasser auf die Umgebung, während der Varg und Faron eher zu später Stunde aktiv sind. Mittlerweile eher selten befinden sich Personen beim Haus oder dem Lagerraum im Norden der Insel.

## Die Brücke

Die Abenteurer nähern sich von der Ostseite. Eine alte Steinbrücke verbindet beide Ufer. Trotz des Regens hört man noch das wilde Rauschen des Flusses der die Insel umgibt und das Wasser nach Norden peitscht.

Schon als die Abenteurer sich der der Brücke nähern umgibt sie ein ungutes Gefühl. Aber es sind nicht nur die blutigen Spuren der Vergangenheit die hier teilweise noch zu sehen sind. Mag es der Regen sein oder etwas anderes, aber alles wirkt zwischendurch trostloser und unklarer. Und selten scheinen auch die Augen einen Streich zu spielen. Schwache Spiegelbilder erscheinen kurz - und verschwinden genauso schnell wieder.

[Probe Arkane Kunde 15]: Die Signale sind ein Anzeichen dafür, dass hier große Mengen an Fokus in kurzer Zeit benutzt worden ist. Ein Ritual oder viele Zauber zur gleichen Zeit vermutlich. Da die Auswirkungen aber nicht so stark sind wird das schon viele Jahre her sein und sollte nur in Ausnahmen Einflüsse auf normale Zauber oder die Gesundheit haben.

Die Abenteurer werden vermutlich auf die andere Seite der Brücke kommen wollen. Durch die reißende Strömung zu schwimmen ist lebensgefährlich ohne besondere Fähigkeiten oder Vorbereitungen. Und die nächste Brücke ist eine Tagesreise entfernt. Auf der Brücke sind verschiedene große Konstruktionen aus Holzpfählen die das Reiten erschweren. Durch die hohen Steinwände und die Konstruktionen gibt es aber genug Deckung um im Regen einen Schleichversuch zu starten.

## Konfrontation

Sollte das Abenteuer mit dem Charakter Faron von Leytal gespielt werden ist es unumgänglich dass er aus diesem Abenteuer lebend fliehend kann!

Faron, der Varg und die Aufpasser sind recht erfahren und besonders Faron hat sich im Laufe der Jahre angewöhnt auf Überraschungen vorbereitet zu sein. Im Folgenden wird angenommen, dass die Abenteurer zwischen Ostbrücke und Mühle entdeckt werden.

Durch den Varg oder eigene Beobachtungen werden die Aufpasser alarmiert sein und die beiden Morkai-Mönche möglichst unauffällig in die Mühle führen.

Farons Plan war es eh, die beiden Mönche in der Mühle einzusperren und sie nieder zu brennen. Diesen Plan werden seine Gefährten nun schnellstmöglich umsetzen.

Kurz darauf tritt der grauhaarige Alte aus der Tür der Mühle heraus.

"Fahrt schon los!" ruft der Alte einfach raus. Dann seht ihr den Varg wie er mit seiner Hand über den Kopf des Alten fährt. "Danke, alter Freund." Der Varg verschwindet wieder in's Innere. Kurz darauf entsteht Bewegung an der Westbrücke und es sieht so aus als würden die Männer dort dem Befehl folgen.

Im Inneren werden Farons Leute zu anfangen Feuer zu legen.

[Wahrnehmung Probe 15] Man kann erkennen wie der Regen nun plötzlich vom Alten abprallt und ihn nicht mehr erreicht. Der Varg hat einen Schutzzauber auf ihn gesprochen. Dieser schützt ihn vor Schaden in gewisser Menge und hält Wasser von ihm fern. Ein Zauber der ihm schon beim Ritual geholfen hat, und für die Flucht wichtig ist.

Trotz der Situation scheint er sehr selbstsicher zu sein. Fast kann man ein Lächeln in seinem sonst verbissenen Gesicht erkennen. Sollten die Abenteuerer sich nicht zu aggressiv verhalten wird er sich auf ein kurzes Pläuschchen einlassen.

-- "Nun, was verschlägt euch hier her?"

-- "Ach, dieser einfältige Sumpfbauer?"

-- "Ihr seid noch ein wenig jung um wirklich feige Mörder zu kennen. Aber wie ich sehe seid ihr nicht für eine Geschichtslektion gekommen."

Er packt sein Schwert fester und bewegt sich zurück in die Mühle.

### In der Mühle

Faron wird sich ab jetzt gezielt zu einem Ausgang auf der Hinterseite der Mühle begeben. Dort befindet sich ein kleines Boot in einer Senke nahe des Flusses welches er für seine Flucht nutzen wird.

Die weibliche Aufpasserin und der Varg werden sich zwischen Faron und Abenteuerer in Stellung bringen. Der männliche Aufpasser schleudert eine letzte brennende Öllampe auf eine verschlossene Tür hinter der sich die beiden Mönche befinden, danach wird er in den Kampf eingreifen.

Der Varg kann zwei Kämpfer beschäftigen und kämpft bis zum blutigen Ende.


Die beiden Aufpasser entsprechen normalen Kämpfern, sollte es zu schlecht aussehen würden sie versuchen durch den Haupteingang zu fliehen.

Im hinteren Teil ist auch schon Feuer zu erkennen. Da die Mönche als einzige nicht zu sehen sind könnte man sie hinter der verschlossenen Tür vermuten.

Spätestens im Laufe des Kampfes werden die Abenteuerer auch Schreie hören.

Die Zeit spielt nun gegen die Abenteuerer. Das Feuer wird schnell kräftiger, Hitze und Rauch nehmen zu. Hinter der Tür aus der Faron geflüchtet ist schlagen schnell Flammen.

Die Abenteuerer sollten das Feuer hinter dem die Mönche sind als erstes löschen. Auf einem der Tische stehen einige Karaffen (4 mit Wasser, 1 mit Hochprozentigem...) und draußen regnet es und Matsch ist schnell gefunden. Je nach Zeitpunkt kann man zumindest das Feuer an der Tür soweit abschwächen um sich mit Gewalt gegen die Tür zu stürzen. Auch der Einsatz von größeren Waffen (wie z.B. der Glege eines toten Vargs) kann die Tür zertrümmern.



Beim toten Varg findet man in einem Beutel ein Schlüsselbund. Damit lassen sich alle normalen Türen auf der Insel öffnen.

## Gebäude

### Lagerhaus

Im Norden der Insel befindet sich ein kleines Häuschen welches als Lager dient. Neben Dingen die dort dem Geruch nach schon Jahrzehnte liegen kann man dort folgendes finden: 4x Reiseproviant, Wasser, Schnaps, Bier, Salz, Gewürzmischung für Fleisch, 2 Säcke mit Kartoffeln

### Farons Haus

Südlich der Mühle.

Sinn: Abenteuerer finden den Dharst, Abenteuerer sollen begreifen dass das Ritual kurz vor Vollendung steht und verhindert werden kann.

Zwei Räume: Der erste ist das Arbeitszimmer in dem sich viele Unterlagen befinden die für die Abenteuerer interessant sein könnten. Im zweiten Raum sind nur ein Kleiderschrank und zwei Betten.

Holztisch, Kleiderschrank (enthält die Kleidung der Mönche) und Schreibtisch mit Schubladen.

Einige Stellen sind mit einer dicken Staubschicht bedeckt. Andere wirken wie vor kurzem benutzt.

### **Schreibtisch mit Schubladen**

Verschiedene Pergamente liegen offen herum. Einiges ist lesbar, anderes unverständlich oder mit Symbolen ausgedrückt. Auf einem anderen Stapel sind einige Buchseiten zu sehen, scheinbar herausgerissen. Dort sind Abbildungen und kurze Beschreibungen über verschiedene Pflanzen zu sehen sowie einige Handnotizen.

[Probe Arkane Kunde 15]:

Einige Pergamente enthalten verkürzte Aufzeichnungen verschiedener Rituale, eins ist etwas mehr ausgearbeitet in Handnotizen, Zeichnung mit Elementsymbolen. Aufgrund von einigen Kommentaren und Häkchen ist das Ritual scheinbar abgeschlossen und wartet nur noch auf einen Moment der Auslösung. (im Turm könnte man es auf das Ritual im Turm beziehen)

[Probe Naturkunde/Alchemie 15]:

EG 0-1: Die meisten Pflanzen haben spezielle Gerüche an sich

EG 2+: Mit den Symbolen an den Pflanzen lassen sich Kompositionen von Parfüms ableiten. (Ein Hobby von Faron, allerdings traf er bisher nur seinen eigenen Geschmack...)

Oberste Schublade: Zwei Heiltränke +8 LP. Außerdem befindet sich hier der verzierte Dharst mit dem Iltis-Symbol, eingerollt in einem Stofftuch.

Zweite Schublade: Aufzeichnungen über Mondstände und Sterne, und grobe Skizzen die an den Turm erinnern.

[Probe Naturkunde 15]: In etwa 2 Tagen wäre Konstellation erreicht.

Dritte Schublade: scheinbar ungeordnete Notizen über Mineralien, Gesteine, alte Götter und Drachlinge. Es ist informativ, aber bei vielen Texten fehlt der Kontext oder die Zeit daraus schlau zu werden.

(Faron versuchte hier Informationen zu sammeln für seine Pläne mit Arwingen. Besonders die Kapitel über Salz und alte Drachlings-Ruinen konnten ihm weiterhelfen)

---

## Der Wachturm

Neben der Straße zwischen den zwei Brücken steht auf südlicher Seite ein dreigeschossiger Wachturm aus Stein. Auch wenn das Gebäude wohl mehrere Jahrzehnte hinter sich hat, macht es noch den besten Eindruck von den Gebäuden hier. An der Ostseite gibt es einen überdachten hohen Eingang. Es macht den Eindruck, als wäre der Eingang nachträglich vergrößert worden.

Der Eingang zum Turm ist verschlossen. Mit dem Schlüsselbund vom Varg oder einer Probe auf Schlösser und Fallen gegen 15 lässt sie sich öffnen.


## Turm Erdgeschoss

Nur das schwache Licht von draußen erhellt den Raum ein wenig. Aber in der Mitte des Raumes könnt ihr schon ein großes Loch sehen.

In dem runden Raum fällt euch als erstes auf, dass ein Großteil der Bodenbretter entfernt wurde. Mitten im Raum befindet sich ein großes Loch das tiefer in den Boden führt. Die Öffnung ist verkleidet mit einigen Holzbrettern am Rand. Hier würde sogar ein einzelnes Pferd durchpassen.

Die Fenster sind mit Holzbalken verschlossen.

An der Nordseite steht ein kleiner Tisch auf dem zwei Fackeln liegen.



Eine schmale Treppe an der Wand führt nach oben.

Das Loch führt in die Dunkelheit Richtung Osten

## Der Tunnel

### Anmerkung des Autors:

Der Tunnel war zum Teil ausführlicher ausgearbeitet, aber da es den eh schon großen Rahmen eines Kurzabenteuers sprengen würde ist er nur noch als weißer Fleck vorhanden der ansonsten einfach nach wenigen Schritten im Erdreich endet. Oder die Beschreibung vom Erdgeschoss wird angepasst.

Daher nur kurze Anregungen:

Er bietet einen alternativen Weg unter den Brücken hindurch. Diente früher den "Rotnebeln" als Mine zum Monsteindabbau. Faron könnte ihn als Fluchtweg benutzen. Skurrile Flora/Fauna. Ein vom Mondstein beeinflusster Felsing könnte von Faron gezwungen worden sein den Tunnel gegen das Wasser zu schützen. Die Abenteurer könnten den Felsing erlösen oder einen weiteren Kampf haben.

Wenn gewünscht, detaillierte Ausarbeitungen im Forum oder beim Autor erfragen :-)

## Turm Stock 1

Der Raum hat keine Tür und ist durch eine Treppe von unten zu erreichen. Am Ende einer weiteren Treppe die nach oben führt ist eine verschlossene Luke.

An den Wänden erkennt man in regelmäßigen Abständen Schießscharten. Dazwischen verschiedene alte Regale, ein Haufen Unrat und leere Waffenständer.

Gegenstände:

Wenn jemand sucht kann man mit [Probe Wahrnehmung 15] folgendes finden:

EG 0: etwas von: Bogen und 20 Pfeile, alter rostiger Dharst, 2 Wurfbeile

Held mit höchstem EG: Ein Tagebuch (siehe Anhang "Tagebuch Auszüge")


Die Luke ist magisch verschlossen. Kein Schlüssel passt. Mittels Zauber oder einer Probe auf Schlösser und Fallen gegen 20 kann man sie öffnen.

Das zweite Stockwerk ist auch von außen durch Klettern zu erreichen. Eine Leiter die von den Baumaßnahmen übrig ist ließe sich auch auf der Insel finden. Die verschlossenen Fenster lassen sich mit Gewalt öffnen.

## Turm Stock 2 – Das Ritual

Die Luke ist kaum offen, da spüren die Abenteurer wie sie etwas durchströmt. Fast schon mitreißen will, wie ein kräftiger Strom aus Wasser der sie wegspülen will von hier.

Für einen kurzen Moment schießen ihnen wilde Bilder durch den Kopf.



Es scheint als wären sie selbst ein Boot. Klein, aus Holz, gelenkt von den Launen der Wassermassen. Auf einem reißendem Fluss der schon ewig da war.

Dann nimmt das wilde Rauschen in den Köpfen wieder ab. Es ist noch da. Irgendwo so stark wie vorher. Aber Körper und euer Geist haben sich vielleicht schon daran gewöhnt.

### **Auf den ersten Blick**

Auch hier ist es dunkel, Fenster wurden mit massiven Holzverkleidungen verschlossen. Dennoch schimmert der Raum in einem fremdartigen dunklen blauen Licht. Der Großteil des Raumes scheint leer geräumt. Der Boden ist ungewöhnlich glatt und sauber. Zahlreiche Linien und Symbole sind auf dem Boden mit blauer Kreide aufgemalt worden. An einige Kreuzungspunkten stehen kleine Holzschüsseln. Ein leises Rauschen, Plätschern und die Geräusche von tropfendem Wasser erfüllen den Raum. Einiges klingt als wäre es im Raum, andere Geräusche klingen als würden sie dumpf von weit weg ertönen.

Ein erster flüchtiger Blick lässt euch zahlreiche Linien erkennen die sich durch den Raum ziehen. Scheinbar auch die Quelle des dunklen blauen Lichts.

### **Auf den zweiten Blick**

Je nach Vorgehen der Abenteurer können sie nun mehr Erkenntnisse erlangen:

[Jeder der den Raum etwas beobachtet]:

Zahlreiche wabernde fingerdicke Linien ziehen sich durch den Raum. Zumeist im Mittelteil des Raums, einzelne schlängeln sich bis an die Wand oder den Boden. An einigen Stellen, an denen sie sich kreuzen, denkt ihr vielleicht kurz ein Muster zu erkennen.


Auf dem Boden sind in einem Kreis acht blaugrüne Muscheln angeordnet. Der Großteil der Linien beginnt bei den Muscheln oder befindet sich innerhalb dieser Kreisform.

Die kräftigste Linie ist etwa einen halben Schritt breit und zieht sich ziemlich gerade von Norden bis Süden durch den Raum. Fast so als würde sich Wasser durch den Raum bewegen. Das Leuchten dieser Linie wirft das meiste Licht an die Wände. Die Lichtbilder die sie an der Wand entstehen lässt wirken so, als würdet ihr auf den flackernden flachen Grund eines Flusses oder Meeres schauen.

[Wahrnehmung Probe 15]:

EG 0: Irgendwo in der Mitte des Raumes scheinen regelmäßig Tropfen aus der kräftigen Linie zu fallen.

EG 1-2: Sie fallen nicht auf den Boden, sondern sammeln sich in einer unförmigen Kugel die im Raum schwebt.



EG 3+: Die Tropfen sammeln sich um das Zentrum der Kugel und scheinen nun ein Teil von ihr zu sein. Der äußere Teil ist weniger konzentriert. Es erinnert ein wenig an das langsame Laufen des Sandes in einer Sanduhr.

[Probe Arkane Kunde 20] (Wiederholung möglich)

EG 0-1: Ritual in fortgeschrittenem Stadium. Zum Großteil Wassermagie. Es wurde schon Fokus eingewoben.

EG 2-3: Ein starkes magisches Feld ist hier vor langer Zeit entstanden. Durch Zufall oder in einem Ritual lässt sich schwer erkennen. Es ist, als würde hier ein kleiner Tropfen schon genügen um die Magie des Wassers zu entfesseln. Es scheint als wäre es in Unordnung, aber immer noch von immenser Kraft.

EG 4+: Die meisten Linien gehören nicht zum ursprünglichen magischen Feld. Eher zu einem aufwendigen Ritual das versucht sich die unbändigen Kräfte zunutze zu machen.

Es ist schon in einem fortgeschrittenem Stadium. Es fühlt sich so an als würde der Fluss schon fließen, es fühlt sich so an als würde da noch etwas sein. Als wolle dort etwas die Linien zusammen halten wollen.

### **Hintergrund**

Die Abenteurer stehen nun vor dem Ritual. Spätestens jetzt sollten sie erkennen dass hier jemand dafür gesorgt hat die ursprüngliche Magie zu korrumpieren.

Das eigentliche Ritual ist bereits vollzogen. Mittels der Aufzeichnungen oder arkaner Kenntnisse lässt sich erkennen, dass die Wirkung in wenigen Tagen eintritt.

### **Die Muscheln**

Die acht Muscheln sind starke arkane Strukturgeber und die Verbindung zwischen Ritual und der natürlichen Wassermagie an diesem Ort. Werden sie "zerstört" löst es den Schutzzauber aus und nach kurzer Zeit sind sie wieder instand.

Werden sie entfernt scheint sie eine unsichtbare Kraft wieder zurück ziehen zu wollen. In einem Schritt Entfernung ist die Kraft so groß dass man sie kaum noch festhalten kann.

Solange eine Muschel vom Boden entfernt ist, ist an dieser Stelle in dem Moment die Verbindung unterbrochen. Die Linien zur Muschel flackern und werden solange auch schwächer. Ist die Muschel wieder am alten Platz stabilisiert sich alles in kurzer Zeit

### **Der Schutzzauber**

In den Muscheln befindet sich ein Schutzzauber.

Sollte eine Muschel zerstört werden passiert folgendes:

Die Teile der Muschel ziehen sich an der ursprünglichen Stelle am Boden wieder zusammen.

Eine feine Bruchstelle ist zu erkennen durch die eine dickflüssige durchsichtige Flüssigkeit austritt. Die Flüssigkeit formt sich schnell zu einer Art mannshohe Gliedmaße welche vom Boden her spitzer zuläuft. An einigen Stellen kann man kräftige Kreise erkennen. Es scheint zu leben, vielleicht zu lauern, aber es verhaart nun ruhig an der Position.



Jede zerstörte Muschel erschafft eine dieser Tentakeln. Die Form ist eher grob, erinnert an grün-blaues Wasser. Sollten sie verletzt werden ist es als würde man in eine weiche Masse schlagen die sich später wieder zusammenzieht. An der Verletzungsstelle tritt modrig stinkendes Wasser aus.

"Du zerteilst ihn mit deinem Schwert und unangenehm riechendes Wasser spritzt euch ins Gesicht, als würde etwas aufplatzen. Ein Teil zappelt nun mehr oder weniger aufrecht am Boden, der andere Teil hängt an deinem Arm."

Sollte sich etwas in Reichweite begeben werden sie zuschlagen oder versuchen es zu packen.

Tentakel: VTD 18, WGS 9

Zuschlagen: Wert 9, W6+2 Schaden

Umklammerung: Wert 8, W6+1 Schaden

Fester zupacken: Ist etwas umklammert kann der Tentakel sich einfach fester zuziehen und erzeugt W6 Schaden.

### **Was die Abenteurer tun können**

Jede entfernte Muschel schwächt das Konstrukt. Werden alle acht Muscheln gleichzeitig entfernt wäre das Ritual unterbrochen und die Wirkung wäre aufgehoben. Durch die Entfernung und den Kraftaufwand würden vier Abenteurer aber normal nicht nicht reichen um je zwei Muscheln zu entfernen. Eine mögliche Lösung wäre die Muscheln mit etwas stabilen daran zu hindern an ihren Platz zurück zu kehren. Einige Ziegelsteine oder Bretter aus dem 1. Stock des Turms würden beispielsweise ausreichen um sie zwischen Muschel und Boden zu klemmen.

### **Das Ritual ist gebrochen**

Die letzte Muschel ist getrennt. Die letzte Verbindung gelöst.

Wasser fällt aus den blass pochenden Linien heraus bis die meisten von ihnen verschwinden. Ihr spürt wie der unnatürliche Teil der strömenden Energie verschwindet.


Auch das Licht der kräftigen Linie über euch verschwindet langsam, dennoch habt ihr das Gefühl dass sie noch da ist. Befreit von destruktiver Energie.

Das unangenehme Rauschen in euren Köpfen verschwindet vollends, ihr spürt wie die Umgebung um euch herum förmlich aufatmet.

Dann beginnt die Kugel zu pochen. Eine Last die sich angesammelt hat versucht sich abzuschütteln.

Wie aus einer stetigen Quelle strömen Unmengen Wasser heraus. Nicht zielgerichtet gegen euch. Aber wie ein Fluss ergießt sich das Wasser nun über den Boden bis ihr knöcheltief in ansteigendem Wasser steht.

Kühl und formlos berührt das nasse Element eure Füße. Für einen kurzen Moment spürt ihr, wie ein erfrischender Schwall durch euren Geist und Körper zieht und euch Richtung Luke drückt.



Die Abenteurer regenerieren in dem Moment 2x (Mystik + Willenskraft) Fokuspunkte und 2x Konstitution Lebenspunkte.

Die Abenteurer sollten den Turm bald verlassen, denn auch wenn das Wasser nicht feindlich gesonnen ist, so ist es immer noch Wasser welches nun für eine Weile den Turm füllt und die Insel kaum zugänglich macht.

Dank der Helden geschieht dies nun aber langsam und sie konnten die Überflutung zahlreicher Dörfer abwenden.

Glückwunsch, die Helden haben einen Teil der Arwinger Mark gerettet!

## Belohnung und Folgen

Für das Brechen des Rituals erhält jeder Abenteurer 2 Erfahrungspunkte.

Zusätzlich 2 für das Retten beider Morkai-Mönche und 1 Punkt wenn sie im Gasthaus die Situation aktiv entschärft haben.

In den nächsten Tagen/Wochen (nach Meisterentscheid) kann jeder Abenteurer auf die Sprüche "Wasser finden" und "Wasser reinigen" zugreifen. Außerdem ist die nächtliche Regeneration verbessert.

Bringen die Abenteurer den Dharst zurück werden die Torfstecher in ihrer Schuld stehen. Die Familie würde den Dharst aber nun zu ihrer Sicherheit loswerden wollen.

Die beiden Morkai-Mönche würden die Kunde zunächst Richtung Sarnburg tragen.

Zumindest ihrer Dankbarkeit und Hilfe können sie sich sofort Gewiss sein.

Die Abenteurer können versuchen die Aufzeichnungen selbst noch weiter zu studieren. Aber um die Aufzeichnungen zum Ritual komplett zu verstehen dürften geeignete Einrichtungen (wie z.B. der Zirkel der Zinne) Wochen brauchen. Spätestens nach Abschluss der Untersuchungen wird aber das Ausmaß der abgewendeten Gefahr bekannt. Es ist dann wahrscheinlich dass das Kaiserreich oder andere Offizielle versuchen Kontakt aufzunehmen - für materielle Belohnungen oder Folgeaufträge.



Original: [https://splitterwiki.de/mediawiki/images/Karte\\_Holm-Insel.png](https://splitterwiki.de/mediawiki/images/Karte_Holm-Insel.png)

908 LZ

Meine Einheit wurde versetzt in den Osten Dragoreas. Die verheerten Lande sind nicht fern, aber derzeit hat der Wächterbund dort wohl alles unter Kontrolle.

910 LZ

Meine Wacht hatte gerade begonnen als der Himmel grell aufleuchtete. Es war als würden die Sterne brennend vom Himmel fallen. Ich schlug Alarm, aber was sollten wir tun?

Wir versteckten uns in einer Höhle, während es in einiger Entfernung schon einen lauten Knall gab. Dann bebte der Boden und ein Deckenteil der Höhle brach ein. Funken schossen durch die Luft, durchschlugen einfach die Brust eines Kameraden. Wir zogen ihn in Deckung, aber es war zu spät. Wir konnten nichts tun.

910 LZ

Das Land war verwüstet. Einige Orte sollen angeblich schon tagelang brennen, selbst einige Flüsse sollen einfach verdampft sein. Von hier bis zur ewigen See sollen diese brennenden Steine aufgetaucht sein. Wieder haben die Götter Dragorea bestraft...

925 LZ

Der Frieden hielt nicht lang. Der dritte Mondsteinkrieg ist wohl unausweichlich.

926 LZ

Wir konnten die Holm-Mühle nach blutigen Verlusten besetzen. Die nächsten Monate werden wir die Insel befestigen und hier die Front gegen Leyatann halten.

Original: [https://splitterwiki.de/mediawiki/images/Tagebuch\\_Ausz%C3%BCge\\_1.PNG](https://splitterwiki.de/mediawiki/images/Tagebuch_Ausz%C3%BCge_1.PNG)

929 LZ

Verhandlungen auf der Insel. Selbst Haron von Leytal nahm Teil.

929 LZ

Gegen meinen Willen haben sich Einheiten der Rotnebel im Westen der Insel niedergelassen. Sie haben nun das Kommando. Kurze Zeit später setzten sie meine Männer ein, um einen Tunnel auf der Ostseite zu bauen.

930 LZ

Es wurden wieder vermehrt Truppen der Leyatanns gesichtet. Die Rotnebel brachten einige deren Magier zur Insel. Überraschend dass sie sie nicht wie sonst üblich gleich abschlachteten.

931 LZ

Einer der Rotnebel hatte einen über den Durst getrunken. Er sprach von einem nahem Ende des Krieges und der letzten Schlacht an der Holm-Mühle.

931 LZ

Einer meiner Männer beichtete mir, dass es unter dem Fluss Mondstein gibt. Es wurde schon vor einigen Monaten gefunden, als an einigen Stellen Wasser durchsickerte. Scheinbar wollen die Rotnebel es geheim halten. Ich werde versuchen den Fürsten nun direkt zu kontaktieren.

931 LZ

Die Insel ist nicht mehr sicher. Einige unserer Magier sind in der Nacht mit Nasenbluten aufgewacht.

Das Wasser um uns herum spielt verrückt, Holzstellen verrotten und das Grün der Pflanzen verblasst vor unseren Augen. Was haben diese Fanatiker angerichtet?

Original: [https://splitterwiki.de/mediawiki/images/Tagebuch\\_Auszüge\\_2.PNG](https://splitterwiki.de/mediawiki/images/Tagebuch_Auszüge_2.PNG)