



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

BoggyB (Die Drachlingsvilla); Belfionn (Limmericks)

Illustrationen

BoggyB

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.

Die Drachlingsvilla


Von BoggyB

Kurzbeschreibung: Die Abenteuergruppe durchsucht die Ruinen einer Drachlingsvilla auf der Suche nach einem Artefakt. Doch dort lauern manche Gefahren, die ihre Aufgabe erschweren... Schwerpunkte: Kampf, Erkundung, Grusel, omnipräsente Gefahr, kleine Rätsel. Aufgrund der mitgelieferten Karten besonders geeignet für einen virtuellen Spieltisch. Heldengrad: Gedacht für eine kampfstarke 5-Personen-Gruppe am Beginn von Heldengrad 2, kann durch eine Anpassung der Kampfgegner aber leicht variiert werden. Tödliches Gefahrenniveau.

Hintergrundgeschichte der Villa: Die Villa liegt irgendwo in Dragorea, der genaue Ort spielt keine Rolle. Vor dem Mondfall lebten dort die beiden reichen Drachlingherrscher Vazyr und Reso, die ihre Liebe zueinander durch ihre gemeinsame liebste Freizeitaktivität fanden: die Züchtung verschiedener magischer Kreaturen. Ihr größter materieller Schatz war das Zepter des Eises, das seit Generationen in Vazyrs Familie weitergegeben wurde. Noch hundert Jahre vor dem Mondfall starben die beiden Drachlinge eines natürlichen Todes, doch ihre Geister (ebenso wie der einer ihrer Bediensteten) bewohnen noch immer die Ruinen der Villa. Das Zepter des Eises liegt weiterhin im Keller der Villa, wo es von einem Rudel Qiqirn, langlebiger Eiswölfe, bewacht wird. Heute steht die Villa in der Lichtung eines dichten Waldes, der in den letzten tausend Jahren um sie herum gewachsen ist und von einer Reihe gefährlicher Kreaturen bewohnt wird. Neben den Nachfahren der Züchtungen Vazyrs und Resos sind darunter auch einige Wesen, die nicht ganz in diese Welt zu gehören scheinen, was dem Wald bei den Ansässigen den Namen Geisterforst eingebracht hat. Viele Generationen von Abenteuergruppen haben in den letzten tausend Jahren ihr Glück in der Villa gesucht, insbesondere in den Jahren nach dem Mondfall, bevor der Wald die Zugänglichkeit der Villa verschlechtert hat. Dabei haben sie einiges von Wert mitgenommen (und manche ihr Leben dort gelassen), doch niemandem ist es bisher gelungen, das Zepter des Eises zu bergen.

Zepter des Eises: Das Zepter stellt die wichtigste Belohnung des Abenteuers dar, sollte die Gruppe es schaffen, es zu bergen. Seine genauen Fähigkeiten werden hier nicht genau festgelegt und sollten von der Spielleitung in einer für die Gruppe angemessenen Größenordnung bestimmt werden. Grundsätzlich sollte das Zepter aber etwas mit Eis(magie) zu tun haben: Denkbar wären zum Beispiel verschiedene Talismaneffekte in Wassermagie (Magieband S. 171), ein Zauberspeicher für Wassermagie (Magieband S. 172), eine oder mehrere Zauberverankerungen als Strukturgeber (GRW S. 254) oder ein Bonus auf (einen Schwerpunkt in) Wassermagie. Wichtig ist aber, dass die Macht des Zepters erst reaktiviert werden muss, indem es in einer bestimmten Mondkonstellation ans Mondlicht gebracht wird (siehe "Abenteueraufhänger" und "Mondkonstellation").

Abenteueraufhänger: Ob durch Recherchen in Bibliotheken und Archiven, den Hinweis von Gelehrten oder im Auftrag einer mächtigen Instanz: Irgendwie hat die Abenteuergruppe



davon erfahren, dass tief im Geisterforst in einer alten Drachlingsresidenz ein mächtiges, aber der Gruppe nicht genauer bekanntes Artefakt liegen soll. Weiter weiß die Gruppe, dass die Kräfte dieses Artefakts im Moment aufgrund der jahrhundertelangen Ruhe "eingeschlafen" sein müssen und erst wieder aktiv werden, wenn das Artefakt in einer bestimmten Mondkonstellation ins Mondlicht gehalten wird. Diese Mondkonstellation wird in wenigen Tagen (mit einer Dauer von ein paar Tagen) zum ersten Mal seit vielen Jahren auftreten.

Start des Abenteuers

Recherche (optional): Der Gruppe steht, bevor sie sich auf den Weg in den Geisterforst macht, eine Rechercheprobe (*Geschichte und Mythen*, Schwierigkeit 20) zu, um zu versuchen, ihre Wissenslücken über das Artefakt, die Villa und den Geisterforst zu schließen. Bei erfolgreicher Probe erhält sie eine der folgenden Informationen sowie eine weitere je Erfolgsgrad:

- Das Artefakt wird "Zepter des Eises" genannt. Die Gruppe erfährt alle oder Teile seiner Fähigkeiten. Es soll angeblich im eisigen Keller der Villa verborgen sein.

- Die früheren Besitzer des Artefakts waren zwei Drachlinge, die viele verschiedene magische Kreaturen gezüchtet haben.


- Die früheren Bewohner der Villa sollen viel Wert auf Etikette gelegt haben. Ein in ihrer Kultur übliches Zeichen der Wertschätzung ist es, zur Begrüßung den Hut zu ziehen, sich zu verbeugen und sich danach mit dem Hut zweimal auf die Brust zu klopfen, bevor man ihn wieder aufsetzt. (Werden die Drachlingsgeister auf diese Weise begrüßt, erhalten alle folgenden sozialen Proben einen Bonus von 3.)

- Der Geisterforst ist verspukt. Man sollte sich vor Geisterwölfen in Acht nehmen: Diese verstehen sich darauf, sich beinahe lautlos fortzubewegen, und können ihre Ziele daher überraschend angreifen. Glücklicherweise sind diese Tiere jedoch relativ selten.

Die Gruppe hat die Gelegenheit, sich auf Basis dieser Informationen vorzubereiten, indem sie z.B. bestimmte Einkäufe tätigt.

Reise durch den Geisterforst: Da die Gruppe den genauen Ort ihres Ziels nicht kennt, muss sie insgesamt etwa eine Woche durch den Geisterforst irren, bis sie ihr Ziel erreicht. Dies wird kurz erzählerisch abgehandelt, denn der Fokus des Abenteuers liegt auf der Durchsuchung der Villa. Zu Beginn der Reise erscheint der Wald wie ein gewöhnlicher Wald mit gewöhnlichen Tieren, doch mit jedem Reisetag werden der Wald dichter, die Tiere mystischer und die Stimmung unheimlicher. Die Gruppe muss sich zwar gegen die Angriffe einiger Kreaturen wehren bzw. zur Nahrungsversorgung auf die Jagd gehen, aber es gibt keine Begegnungen, die der Gruppe gefährlich werden. Auf Wunsch der Spielleitung kann die Reise durch folgende Proben abgewickelt werden:

- Einer der Charaktere übernimmt die Wildnisführung der Gruppe (*Überleben*-Probe, Schwierigkeit 25). Bei Erfolg erhalten alle Gruppenmitglieder einen Bonus von 1 + 1 pro Erfolgsgrad auf die folgende *Zähigkeit*-Probe, bei Fehlschlag einen Malus in Höhe der negativen Erfolgsgrade. Werden fünf Erfolgsgrade erreicht, so können alle Gruppenmitglieder die folgende *Zähigkeit*-Probe überspringen.



- Jedes Gruppenmitglied legt eine *Zähigkeit*-Probe mit Schwierigkeit 20 ab, die entscheidet, wie gut es die schwierige Reise durch die Wildnis verkraftet. Die Stärke *Ausdauernd*, die z.B. alle Vargen besitzen, gibt hier einen Bonus von 3. Bei Fehlschlag erhält es bis zur nächsten Ruhepause eine Stufe des Zustands *Erschöpft* und je eine weitere Stufe pro negativem Erfolgsgrad. (Dies entspricht den Erschöpfungsregeln bei Gewaltmärschen oder anstrengenden Reisen, siehe GRW S. 151.) Pro Tag Rast wird eine Stufe des Zustands abgebaut, was für dieses Abenteuer aber keine Rolle spielt (siehe "Mondkonstellation"). Hinweis: Ein *Patzer* bei der *Zähigkeit*-Probe, der neben dem schlechten Würfelergebnis noch zusätzlich drei negative Erfolgsgrade liefert, kann bei der Anwendung der obigen Regeln dazu führen, dass ein Charakter für das gesamte Abenteuer beinahe handlungsunfähig wird. Dies sollte vermieden werden. In dieser Situation können Sie entscheiden, eine gewisse Anzahl von Zustandsstufen durch andere Zustände zu ersetzen, z.B. je zwei Stufen *Erschöpft* durch eine Stufe *Benommen* oder den Zustand *Lahm* oder eine Stufe *Erschöpft* durch 4 kanalisierte Schadenspunkte, die erst nach dem Abenteuer wieder verheilen. Alternativ können Sie auch festlegen, dass maximal eine bestimmte Höhe des *Erschöpft*-Zustands erreicht werden kann. Wie genau Sie damit umgehen, sollte anhand der individuellen Spielweise der Gruppe entschieden werden. Bedenken Sie bei der Entscheidung jedoch, dass auch hohe Stufen von *Erschöpft* für eine gut vorbereitete Gruppe kein Problem darstellen sollten, da dieser beispielsweise durch Alchemika geheilt (GRW S. 144) und durch den Heilzauber *Erfrischung* (GRW S. 227) unterdrückt werden kann. Wenn Erschöpfung in Ihrer Gruppe normalerweise keine Rolle spielt, sollten Sie die Gruppe gegebenenfalls vorwarnen und auf diese Vorbereitungsmöglichkeiten hinweisen.

Mondkonstellation: Die Gruppe kommt in der letzten Nacht an, in der die für die Reaktivierung des Artefakts nötige Mondkonstellation vorliegt, und weiß dies auch. Daher muss dieses Abenteuer vollständig in einer Nacht absolviert werden und es sind keine Ruhepausen möglich - zumindest nicht, ohne die Kraft des Artefakts zu verlieren. Somit ist es nicht möglich, die gegebenenfalls bei der Reise angesammelten *Erschöpft*-Zustände ohne Hilfsmittel zu heilen.

Ankunft vor der Villa: Die Gruppe tritt in der nordwestlichen Ecke auf die beigefügte Karte. Von diesem Moment an kann die Gruppe sich frei auf dem Gelände bewegen und mit ihm interagieren. Bevor es richtig losgeht, sollten Sie jedoch folgende Punkte beschreiben:

- Beschreiben Sie die Sicht der Gruppe auf die Villa, den Schuppen und das Gehege, vor denen sie stehen (siehe Beschreibungen weiter unten).
- Stellen Sie sicher, dass der Gruppe die Situation der Mondkonstellation klar ist (siehe "Mondkonstellation").
- Es ist Nacht (etwa 20-22 Uhr), doch die Sterne und Monde bieten etwas Licht. Es herrscht leichte Dunkelheit (d.h. Dunkelheitsstufe 3, Malus von 6 auf entsprechende Proben). Selbstverständlich können Fackeln oder Lichtzauber die Dunkelheit reduzieren.
- Optional: Aus der Villa sind Hilferufe zu hören. Die Stimme ist die einer Person, die der Gruppe oder zumindest einem Gruppenmitglied viel bedeutet. Siehe "Feenwesen Ismald" im Obergeschoss.
- Sollten Sie solche Effekte am Spieltisch einsetzen, bietet sich das Abspielen von Wolfsgeheule als "Hintergrundmusik" an.

Beschreibung des Geländes

Viele der folgenden Beschreibungen enthalten Hintergrundinformationen für die Spielleitung. Entscheiden Sie nach eigenem Ermessen, welche Informationen für die Abenteuergruppe ersichtlich sind, und verlangen gegebenenfalls passende Proben zur Untersuchung.

Grundsätzliches

Bemerkung zu den mitgelieferten Karten: Die Spielleitungs-Version der Karte enthält zusätzliche Texte als Erinnerungsstützen. Dabei stehen grün unterlegte Texte für Fallen o.Ä., blau unterlegte Texte für Lebewesen, gelb unterlegte Texte für mitnehmbare Gegenstände und alle übrigen Texte sind rot unterlegt.


Fallen: In der Villa sind einige Fallen versteckt, für diese gelten die Regeln in GRW S. 128. Die Drachlinge haben im Haus Magie verankert, die dafür gesorgt hat, dass die ausgelösten Fallen sich nach einigen Tagen von selbst wieder in Position bringen. Dies erklärt, dass alle Fallen im Haus aktiv sind, obwohl hier bereits frühere Abenteuergruppen unterwegs waren.

NSOW-Rätsel: Auf dem Gelände sind vier Ketten verteilt, die jeweils die Inschrift des Anfangsbuchstaben einer Himmelsrichtung tragen (N auf dem Dach, O östlich der Villa im Gras, S im See im Keller, W im Obergeschoss unter den Spinneneiern, siehe Karten). Sie glänzen auffällig und werden ohne Probe entdeckt, wenn man in Sichtweite ist. Werden die Ketten den der jeweiligen Himmelsrichtung entsprechenden Statuen auf dem Dach umgehängt, so öffnet sich die Truhe im Erdgeschoss.

Verschnaufpausen: Da die Gruppe einige Stunden Zeit hat, bis die Nacht und damit die wichtige Mondkonstellation endet, ist es grundsätzlich möglich, während des Abenteuers Verschnaufpausen einzulegen. Ziehen Sie dann jedoch in Erwägung, die unter "Gefährliche Umgebung" beschriebenen Werkzeuge einzusetzen.

Gefährliche Umgebung (optional): Die Umgebung ist nicht lebensfreundlich und Zeitverschwendung kann teuer werden. Nutzen Sie nach eigenem Ermessen folgende Werkzeuge, wenn es Ihnen angemessen erscheint:

- Ein einzelner Geisterwolf greift die Gruppe (wenn möglich ein einzelstehendes Gruppenmitglied) an. Wenn mindestens einem Gruppenmitglied eine Probe auf *Wahrnehmung* (Schwerpunkt Hören oder Sehen, Schwierigkeit 25, Lichtverhältnisse berücksichtigen) gelingt, kann es den Rest der Gruppe rechtzeitig warnen, bevor es zum Kampf kommt. Andernfalls gilt der Angriff als *Hinterhalt* (siehe GRW S. 158).
- Die Umgebung ist verspukt: Völlig von selbst oder durch einen Blitzeinschlag fällt ein Baum plötzlich um. Alle darunter stehenden Gruppenmitglieder müssen eine *Akrobatik*-Probe gegen 20 bestehen, sonst werden sie unter dem Baum begraben und erhalten jeweils 2w6 rüstungsignorierenden Schaden.



- Die Villa wehrt sich: Plötzlich bricht der Boden unter den Füßen der Abenteurer weg. Gruppenmitglieder, die eine *Akrobatik*-Probe mit Schwierigkeit 20 bestehen, können sich rechtzeitig in Sicherheit bringen. Alle anderen stürzen nach misslungenen Versuchen, sich festzuhalten, etwa 5 Meter ins nächsttieferen Stockwerke und erleiden dadurch Fallschaden, der aufgrund der nur knapp gescheiterten Festhalteversuche um eine Stufe reduziert ist (also $2w6 + 6$ Schaden und *Verwundet 1*).

Garten

Gehege: Die Überreste eines drei Meter hohen Holzzauns markieren eine Art Gehege, in dem die beiden Drachlinge früher verschiedene Kreaturen gehalten haben. Von dem Zaun ist nicht mehr viel übrig und er kann problemlos überquert werden. Mit einer *Naturkunde*-Probe (Schwierigkeit 20) können die zwei Tierskelette als Qiqirn, eine Art riesiger Eiwölfe, identifiziert werden. Jeder Erfolgsgrad liefert eine zusätzliche Informationen über Qiqirn (z.B. einen Widerstandswert oder einen bedeutenden Fertigkeitswert).

Brunnen: Der Brunnen ist etwa 7 Meter tief und endet in einem Loch in der Decke auf der Kellerkarte. Er ist über dem dortigen See platziert.

Schuppen: Ein etwa 5 Meter hoher Schuppen, in dem die Drachlinge verschiedene Geräte gelagert haben. Das meiste wurde inzwischen geplündert, aber folgendes ist von Interesse:

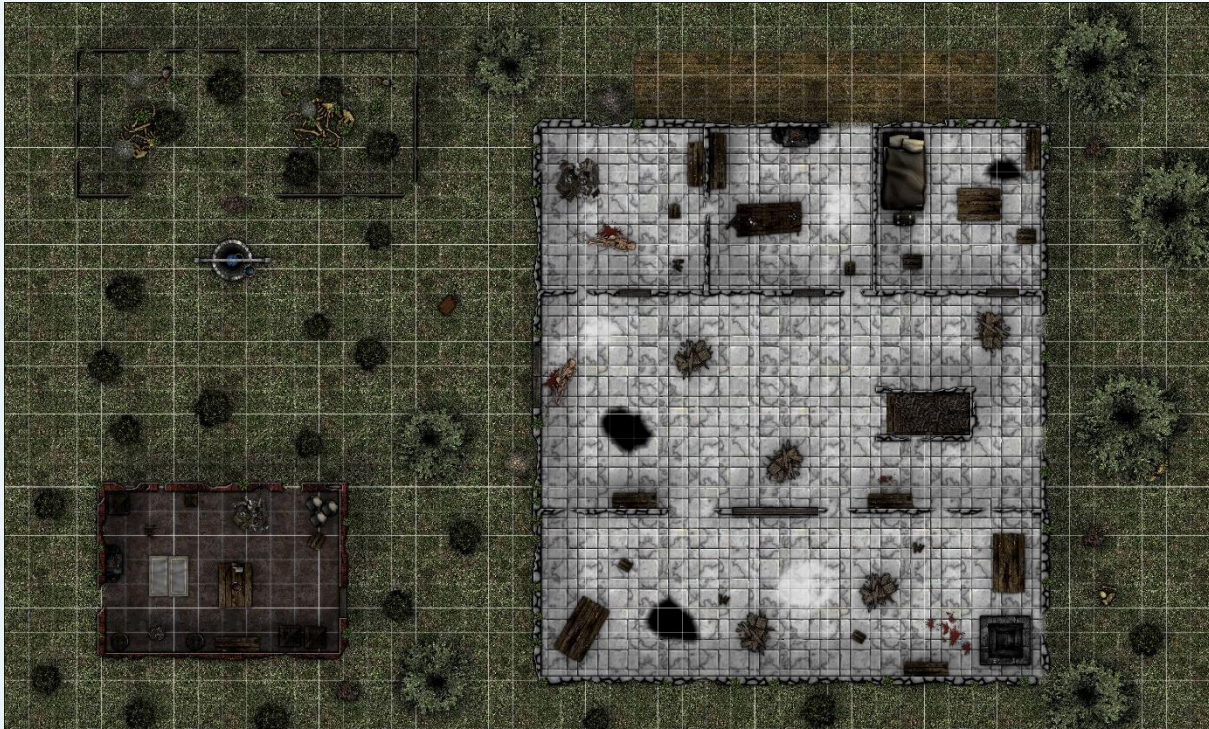
- Eine Giftratte ist aufgrund ihrer grellen grünen Farbe ohne Probe zu entdecken. Eine *Naturkunde*-Probe identifiziert sie als Giftratte. Es kann geflohen werden oder die Ratte unschädlich gemacht werden (Fertigkeit je nach Methode, Schwierigkeit 20). Wenn nicht schnell agiert wird oder die Probe fehlschlägt, beißt die Ratte zu, was einen Punkt rüstungsignorierenden Schaden verursacht und den Effekt des Gifts auslöst (Grad 3, d.h. $2w10 + 12$ gegen den KW des Charakters, bei Erfolg für 30 Ticks *Blutend 1* plus 1 pro Erfolgsgrad).
- Ein Paar Schlittschuhe liegt herum.
- Unter dem Teppich versteckt sich unter einer Falltür ein Geheimgang in den Keller. Die Falltür ist verschlossen und kann geknackt werden (siehe GRW S. 127): Schwierigkeit 22, 3 Fortschrittspunkte nötig, bei fehlgeschlagener einzelner Probe ein Punkt Elektrizitätsschaden pro negativem Erfolgsgrade (Einbruchsicherung).

Außenbeschreibung der Villa: Mindestens 15 Meter hoch. Unter dem Erdgeschoss ist ein Keller, darüber ein Obergeschoss und ein Dach (zunächst Schrägdach, darauf ein Flachdach mit etwa der halben Grundfläche der Villa). Die Höhe der Stockwerke (etwa 5 Meter) zeugt von der hohen Körpergröße der Drachlinge (bis zu drei Meter). Das Mauerwerk ist löchrig und kann an manchen Stellen sogar passiert werden (siehe Karte), aber die Grundstruktur des Gebäudes ist stabil. Es ist nicht schwierig, an der Wand zu klettern (Schwierigkeit 15).

Geist einer Bediensteten: Sie ist nicht mehr bei Verstand und sagt nur noch, immer wieder, folgenden Satz: "Geht zum Himmel und ihr werdet belohnt werden". Dies ist ein Hinweis auf

die Statuen auf dem Dach (siehe NSOW-Rätsel). Es wird jedoch der Zauber *Geistersprache* (GRW S. 231) oder ein ähnliches Hilfsmittel benötigt, um sie zu verstehen.


Erdgeschoss



In der Villa ist unheimliche Klaviermusik zu hören, die eine *Entschlossenheit*-Probe erzwingt (siehe "Vazyr am Klavier" im Obergeschoss). Es liegen einiges an Trümmern und die Überreste vergangener Abenteuerlustiger herum. Die weißen Punkte markieren Löcher in der Decke.

Fallen:

- Wurfspeere: Entdecken 20, Entschärfen 20, Fortschrittspunkte 2. Auslöser: Druckplatte auf dem Boden direkt hinter der Tür. Effekt: Wurfspeere mit $2w6+6$ Schaden (Durchdringung 4) an einzelner Person. Hinweis: Auf der Druckplatte liegen die Überreste eines Abenteurers, der von der Falle erwischt wurde. Wird dieser Zusammenhang von der Gruppe erkannt oder vermutet, erhalten Proben auf das Entdecken dieser Falle einen stark positiven Umstand.
- Schlingfalle: Entdecken 20, Entschärfen 25, Fortschrittspunkte 2. Auslöser: Druckplatte auf dem Boden (etwa ein Quadratmeter Fläche). Effekt: Zustand *Ringend* (Schwierigkeit zur Befreiung: 25) und Angriff der Untoten (siehe unten), sofern noch nicht geschehen. Hinweis: Wenn nicht nach einer Falle gesucht wird, liegt es in ihrer dramaturgischen Entscheidung, ob und wann diese Falle ausgelöst wird, da die Bewegungen der Gruppe vermutlich nicht metergenau definiert werden.
- Geld: Auf dem Tisch im Schlafzimmer liegt ein kleiner Haufen Goldmünzen. Dabei handelt es sich jedoch um eine Illusion (Zauber *Trugbild*, GRW S. 248, Zauberschwierigkeit 21). Wer nach den Münzen greift, löst eine Beißfalle aus und erleidet $1w6+2$ rüstungsignorierenden Schaden.



Untote: In den Schränken verstecken sich insgesamt zwei Geisterhafte Krieger, die die Gruppe zusammen mit den zwei Skeletten im Raum (zu Beginn des Kampfes *Liegend*) attackieren. Auslöser: Öffnen eines der Schränke oder Auslösen der Schlingfalle, ansonsten nach dramaturgischer Entscheidung der Spielleitung. Mindestens ein Gruppenmitglied muss eine *Wahrnehmung*-Probe (Schwierigkeit 22) bestehen, sonst gilt der Angriff als Hinterhalt (siehe GRW S. 158). Das Gruppenmitglied, das den Schrank geöffnet hat, gilt immer als überrascht, sofern es seine eigene *Wahrnehmung*-Probe nicht besteht.

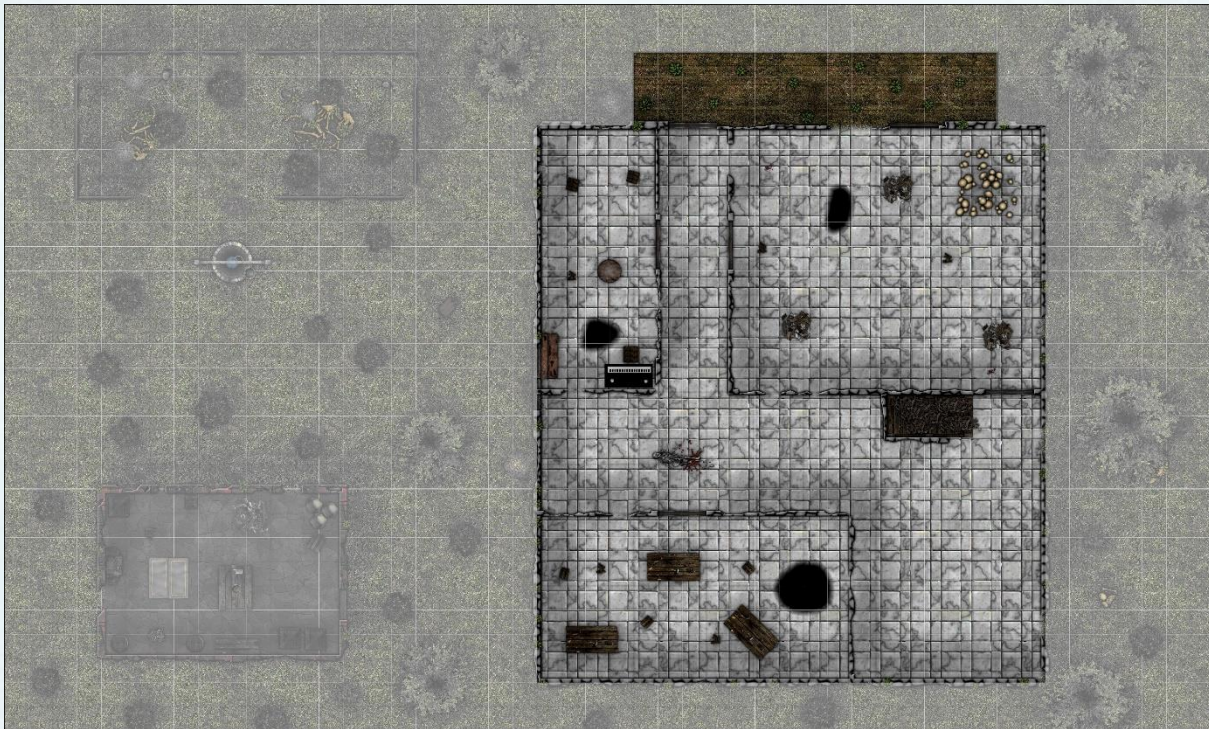
Gang in Keller: Dieser ist offen sichtbar, aber verschlossen. Schloss-Schwierigkeit 25, 3 Fortschrittspunkte nötig, bei fehlgeschlagener Einzel-Probe 2 Elektrizitätsschaden pro negativem Erfolgsgrad (Einbruchsicherung).

Truhe im Schlafzimmer:

- Die Buchstaben N, S, O und W sind auf ihr eingraviert.
- Kein knackbares Schloss vorhanden. Öffnet sich, sobald das NSOW-Rätsel abgeschlossen wurde.
- Kann mit passendem Werkzeug (z.B. einer Axt) und einer Probe auf *Athletik* (Kraftakt) gegen Schwierigkeit 30 gewaltsam geöffnet werden, doch der Inhalt wird dabei (je nach Methode) demoliert oder gar zerstört.
- Inhalt: Ein Messer (Qualitätsstufe 4: Bonus von 2 auf den Schwerpunkt Verarbeitung in *Jagdkunst*), ein Rosentrunk und ein Lederarmband (Strukturgeber mit dem Zauber "Freund der Tiere", GRW S. 230).

Treppe ins Obergeschoss: Diese Treppe ist vollkommen zerstört. Die Gruppe wird einen anderen Weg ins Obergeschoss finden müssen.

Obergeschoss




Vazyr am Klavier:

- Vazyr ist unsichtbar und spielt unheimliche Musik. (Wenn Hintergrundmusik am Spieltisch eingesetzt wird, z.B.: [Luigi's Mansion](#))
- Alle Gruppenmitglieder: Probe auf *Entschlossenheit* (Schwierigkeit 20). Bei Fehlschlag erhält das Gruppenmitglied einen Malus von 1 plus 1 pro negativem Erfolgsgrad (maximal 3) auf alle Proben, solange es die Musik hört (also in der Villa). Ab 3 negativen Erfolgsgraden erhält es den Zustand *Angsterfüllt*. Wird die Villa verlassen und wieder betreten, gilt wieder die alte *Entschlossenheit*-Probe.
- Wenn das Klavier zerstört wird, wird Vazyr sichtbar und attackiert die Gruppe.
- Wenn auf eine weniger aggressive Art mit dem Klavier interagiert wird, wird Vazyr sichtbar und es kann mit ihm geredet werden (siehe "Drachlingsgeister").

Gasfalle: Entdecken 25, Entschärfen 20, Fortschrittpunkte 2. Auslöser: Das Herunterdrücken des Türgriffs. Effekt: Ein Giftgas strömt aus (Grad 4, d.h. 2W10 + 16 gegen den KW des Charakters, bei Erfolg 1w6 rüstungsignorierender Schaden und für eine Stunde *Benommen* 1 plus 1 pro Erfolgsgrad), das alle in zwei Metern Umkreis betrifft.

Riesenspinnen (optional - dies ist die am wenigsten interessante Begegnung und kann auch ausgelassen werden): Drei ausgewachsene Riesenspinnen und zwei Jungtiere haben sich hier eingenistet. Sie greifen nicht automatisch an, verteidigen aber ihr Territorium. Im Prinzip kann die Gruppe die Tiere ignorieren, aber die Eier haben einen Wert von 20 Lunaren und dort liegt auch die W-Kette (siehe "NSOW-Rätsel", am Glänzen auch ohne Probe sofort zu sehen).

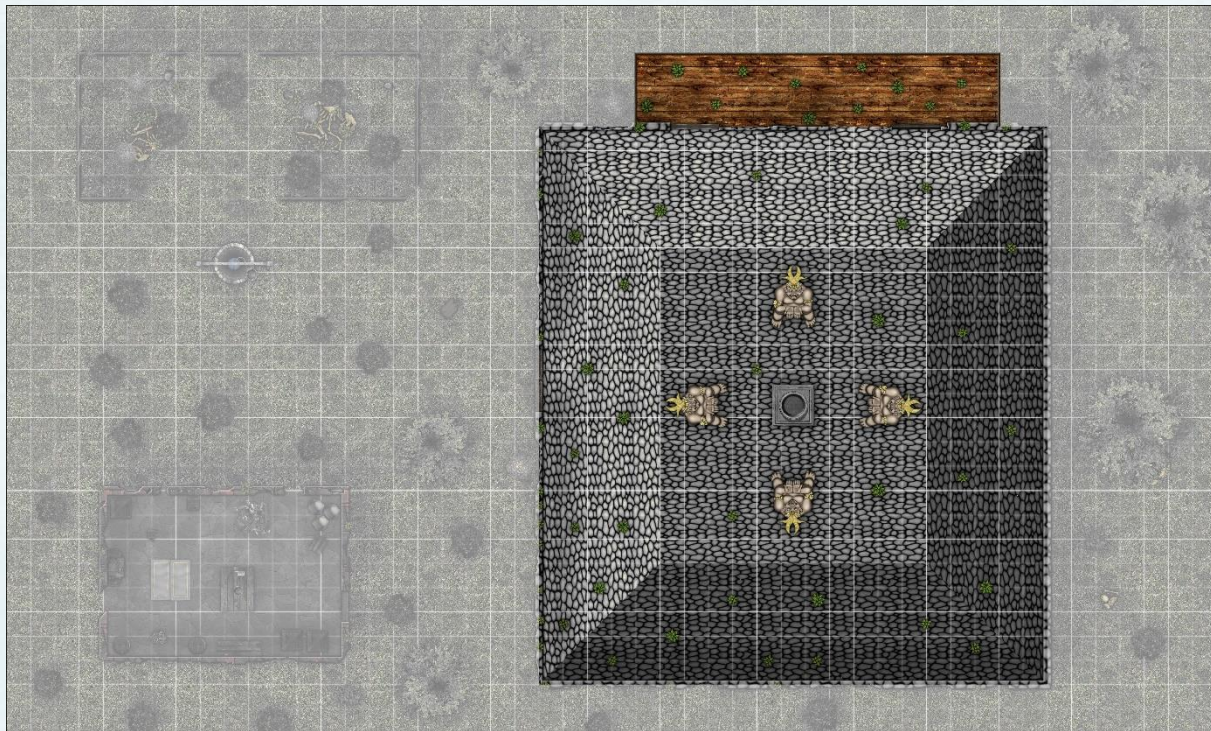


Feenwesen Ismald (optional): Ein in Illusionsmagie begabtes Feenwesen namens Ismald hat (mithilfe der verstärkten Version des Zaubers *Maskerade*, GRW S. 238) die Gestalt einer Person angenommen, die der Gruppe oder zumindest einem Gruppenmitglied viel bedeutet. Es soll grundsätzlich wenig plausibel sein, dass diese Person sich hier aufhält, ein Restzweifel darf aber bestehen bleiben. Mit Beherrschungsmagie hat Ismald eine Riesenspinne dazu gebracht, ihn mit ihren Beinen zu fesseln. Ismald ruft um Hilfe und will von der Gruppe "gerettet" werden. Was genau Ismald erreichen will, müssen Sie selbst entscheiden, denn es soll sehr persönlich auf die Gruppe bzw. eines ihrer Mitglieder abgestimmt sein. Die grundsätzliche Idee ist, dass Ismald einen "Handel" (je nach Ausgestaltung ein Feenpakt) anbietet, der mit der Rolle der von Ismald dargestellten Person im Leben der Gruppe bzw. des konkreten Gruppenmitglieds zu tun hat. So könnte Ismald beispielsweise eine verflossene Liebschaft darstellen, die einen letzten Kuss oder eine letzte gemeinsame Nacht anbietet, oder aber ein lange nicht gesehenes Familienmitglied, das eine Aussöhnung anbietet. Durch eine Probe mit Schwierigkeit 30 (auf *Empathie* für all jene, die die dargestellte Person gut kennen, und/oder auf *Wahrnehmung* für alle jene, die eine Täuschung vermuten oder den Zauber *Wahrer Blick* gewirkt haben) kann die Illusion entlarvt werden. Ismald wird die Illusion dann nicht abstreiten, aber weiterhin sein Angebot mit folgenden Worten vorlegen: "Ist eine Illusion nicht auch Realität, solange du an sie glaubst?". Die Gegenleistung, die Ismald verlangt, soll ebenso persönlich sein, etwa die Preisgabe einer Erinnerung. Grundsätzlich soll dieser Handel sich auf der erzählerischen Ebene abspielen und keine regelmechanischen Werte betreffen. Wenn die Gruppe nicht am Handel interessiert ist, wird Ismald untätig verschwinden.

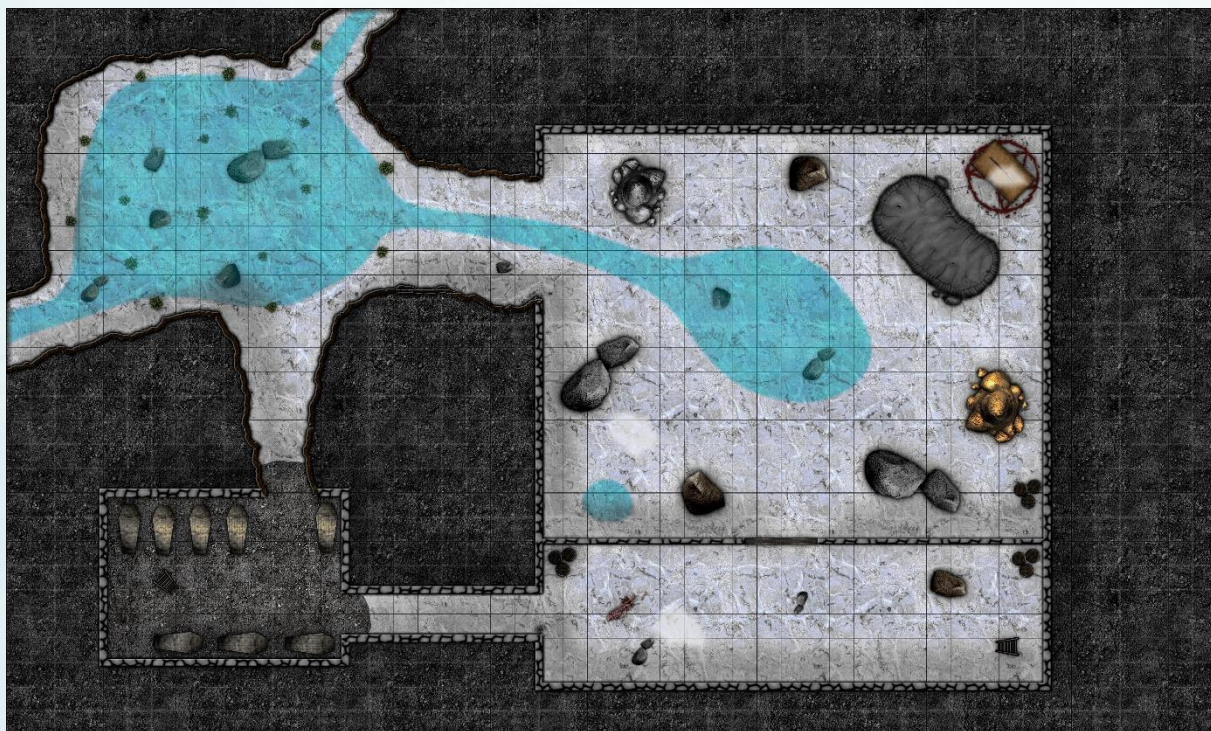
Balkon: Ein Balkon auf Höhe des Obergeschosses.

Dach


Das Dach läuft zunächst schräg in die Luft, endet aber in einer flachen Plattform mit etwa der halben Grundfläche der Villa. Dort stehen vier Statuen von Drachlingen, in deren Zentrum eine Feuerschale steht. Alle Statuen blicken auf das Podest. Wird jeder Statue die zu ihrer Himmelsrichtung gehörende Kette umgelegt, entzündet sich ein Feuer in der Feuerschale und das NSOW-Rätsel ist gelöst. Außerdem befindet sich auf dem Dach die N-Kette.



Keller



Auch hier markieren die weißen Punkte Löcher in der Decke (d.h. im Boden des Erdgeschosses).



Schlittschuhe: Am Eingang durch die Villa liegt ein Paar Schlittschuhe.

Reso: Ist in Gedanken vertieft, bemerkt die Gruppe aber sofort, wenn sie in der Nähe ist und sich nicht explizit verbirgt. Ansonsten siehe "Drachlingsgeister".

Eisboden: Die weißen Flächen auf der Karte sind Eisboden, auf denen die Fortbewegung gemäß der üblichen Regeln (GRW S. 102) stark erschwert ist: Eine *Akrobatik*-Probe mit Schwierigkeit 20 ist nötig, um nicht hinzufallen, und auch dann ist eine Fortbewegung nur mit *Geschwindigkeit* 1 möglich. Diese Probe sollte erst dann abgelegt werden, wenn die Gruppe in eine zeitkritische Situation kommt (z.B. Beginn eines Kampfes). Werden Schlittschuhe getragen (zu finden im Schuppen und am Kellereingang) und eine *Akrobatik*-Probe bestanden (Schwierigkeit 15 bzw. 20 fürs *Sprinten*), so kann sich mit der normalen *Geschwindigkeit* fortbewegt werden (entsprechend Mondstahlklingen S. 61).

Qiqirn: Sind extrem aggressiv, da sie nie den Keller verlassen konnten. Beim Erstkontakt kann eine *Naturkunde*-Probe (Schwierigkeit 20) abgelegt werden, die bei Erfolgsgrade eine nützliche Information (plus eine weitere je Erfolgsgrad) über Qiqirn liefert (z.B. einen Widerstandswert oder einen bedeutenden Fertigkeitswert).

Zepter des Eises: Es liegt auf einem Altar und kann mitgenommen werden - man muss nur lebend an den Qiqirn vorbeikommen...

See und Fluss: Ein unterirdischer Fluss fließt durch den Keller, doch der Durchgang ist selbst für Gnome zu klein, um ihm zu folgen. Im See liegt leicht sichtbar die S-Kette (siehe "NSOW-Rätsel").

Grabkammer: Hier stehen die Särge einiger Mitglieder der Drachlingsfamilie. Entgegen der üblichen Erwartungen werden sie nicht von selbst zum Leben erwachen.

Werte und Beschreibung der anzutreffenden Gestalten

Drachlingsgeist

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	1	3	1	3	1	1	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	4	5	37	25	6	22	25

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	5	1W6	9	7-1W6	Stumpf

Typus: Geisterwesen, Magisches Wesen I

Monstergrad: 0/0-

Fertigkeiten: Akrobatik 3, Athletik 3, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 4, Bewegungsmagie 9, Illusionsmagie 20, Beherrschungsmagie 24

Zauber: Bewegung 0: Stoß; I: Gegenstand bewegen; Illusion 0: Geräuschhexerei, Lichtertanz; V: Unsichtbarkeit; Beherrschung I: Furcht; II: Mentaler Schlag; IV: Befehlswort

Merkmale: Betäubungsimmunität, Dämmersicht, Fliegend, Furchterregend (10), Geist, Giftimmunität, Hitzeresistenz 3, Kälteresistenz 3, Körperlos, Schmerzimmunität, Schwächlich

Anmerkungen:

- Auch ohne den Zauber *Geistersprache* kann mit ihnen kommuniziert werden.
- Wird die besondere Begrüßungsgeste ausgeführt (siehe "Recherche" am Anfang), so erhalten alle sozialen Proben mit diesem Geist einen Bonus von 3. Außerdem sollte die Ressource *Stand* bei allen sozialen Proben positiv berücksichtigt werden.
- Zu Beginn der ersten Interaktion eine Probe auf *Diplomatie* (Schwierigkeit 23), um zu bestimmen, ob der Geist die Etikette des/der Sprechenden als ausreichend empfindet. Schlägt die Probe fehl, wird der Geist sich relativ schnell der Konversation entziehen (unsichtbar machen) und nicht wieder auftauchen.
- Reagieren grundsätzlich ablehnend auf Abenteuergruppen, die ihre Villa plündern wollen.
- Werden sie extrem verärgert, so verschwinden sie in den Keller in den Zepterraum und unterstützen die Qiqirn gegebenenfalls bei einem Kampf, um ihr Artefakt zu schützen.
- Mit beeindruckendem Charme oder Argumenten (Probe auf *Redegewandtheit* oder *Diplomatie*, Schwierigkeit 30, es müssen einigermaßen plausible Argumente vorgebracht werden) lassen sie sich überzeugen, das Zepter gehen zu lassen. Sie unterstützen dann die Gruppe gegen die Qiqirn.

Qiqirn

Ausgewachsen

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	5	3	4	5	5	3	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
8	14	9	28	30	1	32	28

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	20	1W6+5	8	7-1W6	–

Jungtier

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	5	2	3	4	4	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	14	7	18	22	1	24	20

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	14	1W6+3	8	7-1W6	–

Für ausgewachsene und Jungtiere

Typus: Tier, Magisches Wesen III

Monstergrad: 3 / 2 (Jungtier 2 / 1)

Fertigkeiten: Akrobatik 15, Athletik 14, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 14, Wassermagie 21 (Jungtier 15)

Zauber: Wasser I: Einfrieren, Wasserstrahl; II: Eislanze

Merkmale: Erschöpfungsresistenz 2, Kälteresistenz 5, Resistenz gegen Eisschaden 10, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden

Besonderheiten: Nahkampfangriffe von Qiqirn richten Eisschaden an; kann ohne Proben mit GSW 8 auf Eis laufen.

Beute: (gegen Probe auf *Jagdkunst*, Schwerpunkt Verarbeitung, pro Beutestück separate Probe):

- Nur vom ausgewachsenen Tier: Qiqirn-Zahn, Last 1, besonderes Material (siehe Mondstahlklingen S. 94): Materialqualität 1, Aufpreis 10 Lunare pro Last, positiver Umstand (Artefakt), Effekt: +1 auf Wassermagie.
- Fell im Wert von 15 Lunaren bei ausgewachsenem Tier, 10 Lunare bei Jungtier.

Anmerkungen:

- Weiße Eiswölfe von der Größe eines Eisbären, die einige hundert Jahre alt werden und nur an Füßen, Mund, Ohren und Schwanz behaart sind (<https://en.wikipedia.org/wiki/Qiqirn>). Die im Keller lebenden Qiqirn sind Nachfahren der von den Drachlingen abgerichteten Tiere und haben selbst nie das Tageslicht gesehen. Sie ernähren sich aus dem See im Keller und seinen Fischen.
- Nutzen Fernkampfmagie, um ihren Bewegungsvorteil auf dem Eis auszunutzen.

Geisterwolf: Wie in GRW S. 271.

Geisterhafter Krieger: Wie in GRW S. 271. Vergessen Sie nicht das Merkmal *Furchterregend (15)*.

Skelett: Wie in GRW S. 279. Vergessen Sie nicht das Merkmal *Furchterregend (10)*.

Riesenspinne: Jungtiere wie in GRW S. 277. Ausgewachsene Tiere haben einen um 5 Punkte erhöhten Angriffswert und ein um 2 Grade stärkeres Gift.

Kartenwerk

- [Karte: Villa Keller \(Hex Grid\)](#)
- [Karte: Villa Keller \(Square Grid\)](#)
- [Karte: Villa EG \(Hex Grid\)](#)
- [Karte: Villa EG \(Square Grid\)](#)
- [Karte: Villa OG \(Hex Grid\)](#)
- [Karte: Villa OG \(Square Grid\)](#)
- [Karte: Villa Dach \(Hex Grid\)](#)
- [Karte: Villa Dach \(Square Grid\)](#)



Limmericks

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

Die Ordensmagier von Nuum
haben nicht viel zu tun.
Sie leben gemütlich
denn unermüdlich
schaffen Golems ohne zu ruh'n.