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

Fedtram Trampelpfad (Die Geister, die ich rief)

Redaktion

Loki

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 Geister, die ich rief

Splittermond-Abenteuer/Plot mit weihnachtlichem Setting in 6 Szenen

Szene 1: Auf dem Land in Selenia

Die Helden stoßen auf ihrer Reise auf eine kleine Herberge, mit 3 Zimmern.

Ein **Mädchen** (Mareca 'Maca' Kniffbrüttel) von etwa sieben Jahren kommt aufgeregt zur Tür heraus gerannt und bittet die Helden, ihrem Opi zu helfen. Er habe gesagt, dass es soweit sei.

Auf Nachfrage sagt sie aufgeregt, dass der Opi gemeint hat, dass ihn **drei Geister heimsuchen** würden. Der Opi sei nämlich **Abenteurer** und jetzt so alt, dass die Geister sich jetzt rächen könnten.

Weil **Mama und Papa schon lange unter der Erde lägen**, und der Opi schon so alt sei, dass er nur noch einen **Albenfreund** habe, der noch lebe, aber weit weg und bei seiner Familie, könnte ihm sonst keiner helfen.

Er sagt, sie solle ihre Sachen packen und schnell in die **Stadt** gehen, bevor sie kommen.

Die **Herberge** ist mit Abenteurerzierrat bestückt. (Ogerkopf, Waffen (alt), staubige Bücher, Gläser mit seltsamem Inhalt, Teppiche, Bilder etc.)

Szene 2: In der Herberge

Die Helden finden den Opi (Badobald Kniffbrüttel), einen alten Mann ("Sechsundsiebzig Jahr'..."), mit kleiner Wampe und dürren Beinen und Armen in einem Lehnstuhl, er macht ein Nickerchen, alles ist friedlich. Badobald hat sehr gute Manieren und bietet ihnen gleich ein Zimmer und warme Getränke an. Er kann langsam auf einen Stock gebeugt laufen, mit krummem Rücken – ein Abenteuerdasein hinterlässt seine Spuren – kaltes Wetter, schlechter Eintopf, zu viel Wein...

Wenn die Helden ihn wecken, dann erinnert er sich langsam, dass er noch Vorbereitungen treffen wollte und wundert sich, dass die Enkelin noch da ist. **Er wirkt besorgt, wird zwischendurch aber etwas schläfrig und wirkt auch senil.**

Er erklärt den Helden, er habe einmal in Wintholt eine **Eishöhle** erkundet, als Abenteurer, um Beute zu machen, versteht sich. Dabei habe er angeblich die Ruhe von 3 Geistern gestört, die

gesagt haben, dass sie an seinem Siebenundsiebzigsten Geburtstag kommen werden, um sich zu rächen und ihm **ein 'frostiges Grab' zu bereiten.** Der Letzte wolle ihm sein Leben nehmen.

(Die Geister nennen sich Nios, Claos, Laosus)

Plötzlich friert es ihn.

Die Kleine rennt zu Türe und ruft: "Sie sind da!"

Der Alte: "Das muss Nios sein, der Erste! Schnell Maca, versteck Opis Hose! Der will mir meine Hose klauen, ich weiß es!"

Szene 3: Draußen – die Schneemänner kommen

Draußen huscht ein Geist über das Haus und den Vorplatz/ die Straße und hüllt ihn und es in Schnee und Eis.

Dann pustet er und es entstehen **20 Schneemänner** aus dem Schnee, aus einem Fass mit Kohle und einem mit Karotten, die vor dem Haus stehen, mit Armen aus Stöcken, die auf das Haus zulaufen.

Maca ist dabei und ruft: "Oh nein! Die wollen Opis Hose! Schnell, macht sie platt! Die dürfen sie nicht haben!"

Opa Hose ist eine kurze, graubraune Stoffhose, die man mit Kniestrümpfen und hohen Stiefeln trägt und Strukturgeber für (Feuermagie:) Wärme (0); (Bannmagie:) Wahrer Blick (0), Zauberer behindern (0); (Luft:) Geruch (I) + Sanfter Fall (0); (Erkenntnismagie:) Magischer Kompass (0) Dazu ist sie unzerstörbar/reißfest aus dem Garn einer Feenkönig; außerdem scheint sie ein Eigenleben zu führen, ist manchmal nicht dort, wo sie sein soll oder heckt irgend etwas aus, deswegen sind ihre Eigenschaften manchmal (6 auf 1W6) nicht verfügbar. Opi hat sie auf einem epischen Abenteuer als Belohnung geschenkt bekommen und wird sich freiwillig davon trennen, wenn die Helden entweder einen 'Heldenschwur' ablegen, sich um 'seine Kleine' zu kümmern oder aber ihn retten, sodass er sich noch selbst um Maca kümmern kann.

Die **Schneemänner** laufen auf die Helden zu, sie haben alle eine leichte Eisaura (wie Zauber Kälteschild, je 15 Ticks Aufenthalt auf 2 Meter, 2W6 Eisschaden) und je 6 LP/ VTD 18/ KW 18/ GW 21/ Zähigkeit 8/ GK 3 Entschlossenheit 10/ GSW 5 - Die Schneemänner werden nur laufen und nicht verteidigen oder die Helden angreifen.

Sie entstehen alle etwa 15 Schritt entfernt vom Haus.

Die Schneemänner wollen Opis Hose holen. Sie bauen eine **Eismauer** aus Auren vor der Tür auf, sodass keiner mehr das Haus verlassen kann (Zauber: Wand aus Eis, kann wie der Zauber durchbrochen werden, baut sich allerdings sofort nach 5 Ticks wieder auf), wenn sie so weit kommen.

Sie hopsen mühelos mit 5 Ticks das Haus hoch und brechen durch das Fenster ins Dachgeschoss, wo sich Opis Hose befindet. Wenn sie die Hose erreichen, vereisen sie sie 5 Ticks und versplittern sie, 6 Ticks, danach zerfließen sie und die nächste Szene beginnt.

Auch wenn die Aktion misslungen ist: Der Geist verschwindet wieder – in die Geisterwelt.

Szene 4: Claos, der Kinderdieb

Als nächstes kommt **Claos, der Kinderdieb unter eisigem Gelächter in einem prächtigen Geisterschlitten herangefahren.** Die Helden können ihn entweder bekämpfen – wegen der hohen SR (10) und Verteidigung VTD 32, LP 15, Akrobatik 15 (Antäuschen II), Zähigkeit 15, Entschlosenheit 15, KW 28/ GW 25, Angriff Frostschwert – 1W+9 Frostschaden (Körperlos - also keine Gelegenheitsangriffe gegen ihn möglich; Wassermagie 15: Kälteschild kann er zaubern oder andere Frostzauber; Anführen 15 (Herausfordern)); weniger ratsam – zumal er fliegen kann: GS 13, auf wenn er meistens läuft – oder ihm etwas geben, um ihn zufrieden zu stellen. Claos hat keine Stimme mehr.
Maca ängstigt sich und versteckt sich bei der **vertrauenswürdigsten Person**.
Er nimmt alles, was für Kinder geeignet wäre, weil er selbst nie eine Kindheit hatte.

Oder aber er öffnet eine Schatulle, aus der wie Rauch eine kurze dunkle Schattenfahne wabert.

Eine Frauenstimme beginnt zu sprechen (Rätsel):

Vor langer Zeit herrschte ein König, der stets alle Gefangenen hinrichten ließ. Um deren Schuld zu beweisen, hatte er eine kleine Schatulle mit einem weißen Elfenbein-Kügelchen und einem schwarzen Ebenholz-Kügelchen. Jeder Gefangene durfte eines der beiden Kügelchen aus der Schatulle ziehen. War's das schwarze, so galt er als schuldig und wurde hingerichtet. Zog er dagegen das weiße, so kam er frei. Merkwürdigerweise gelang es aber nie jemandem, das weiße Kügelchen zu ziehen, und im ganzen Land flüsterte man sich bald zu: „Unser König, der Fiesling, hat zwei schwarze Kügelchen in seinem Kästchen." Doch niemald traute sich das laut zu sagen, und so zogen weiterhin alle Gefangenen das schwarze Kügelchen und wurden hingerichtet, bis eines Tages ein Gefangener die rettende Idee hatte.

Wie konnte er sein Leben retten?

Hinweis: Er hatte keine Möglichkeit, ein Kügelchen zu färben oder zu vertauschen. Er konnte auch nicht beide ziehen, und hätte er gar keines gezogen, wäre er ebenfalls hingerichtet worden.

1. Da immer das schwarze Kügelchen gezogen wurde, mußte er davon ausgehen, daß tatsächlich beide schwarz waren, wodurch er gar keine Chance hatte, das weiße zu ziehen. Er zog daher eines der Kügelchen und verschluckte es schnell, bevor jemand die Farbe sehen konnte. Somit konnte man nur nachschauen, welches Kügelchen noch in der Schatulle war, und dieses war natürlich schwarz. Die gezogene Kugel mußte somit die weiße gewesen sein. Der König konnte nun auch nicht sagen, daß die andere Kugel ebenfalls schwarz war, denn damit hätte er sich ja selbst verraten.

Claos wartet einfach ab. Die Helden müssen das Rätsel lösen und die Kugel verschlucken.

Wenn sie das Rätsel nicht lösen können und ihm nichts anbieten können, dann müssen sie wohl kämpfen oder ihn überreden, die Finger von Maca zu lassen.

Auch Claos vergeht (geht hinüber in die Geisterwelt), wenn die Helden ihn zufriedenstellen.

Szene 5: Laosus, der Kaltherzige

Der Geist eines gewaltigen Drachen kommt auf riesigen, prächtigen von einem Eishauch umgebenen, klirrenden Eisschwingen herbei geflogen.

Er hat einen Kälteschild (2W6, je 15 Ticks), der 6 Meter reicht.

Er spricht Basargnomisch (es wirkt aber so, als wäre es für ihn sehr ungewohnt) und fordert den Alten auf, zu ihm zu kommen, mit einer hellen Stimme, die wir Glas klirrt.

Man kann ihn überreden, er hat eigentlich kein kaltes Herz, dies wird ihm nur nachgesagt, er ist sehr Mitleidsvoll und empfindsam. Alles, was sein Herz rührt, reicht, um ihn umzustimmen.

GW 22, Entschlossenheit 14, Empathie 12

Werte: SR 12, etc., wie Vulkandrache (Bestien & Ungeheuer S. 27) + Körperlos, und alles mit

Eis/ Wassermagie – alle Flammenzauber einfach mit Eismagie.

Wenn die Helden ihn aufbringen, also ihn irgendwie wütend machen – dann wird Maca alles regeln, sie schenkt dem Drachen ein **selbstgebackenes Törtchen**, dass sie für den Opi zum Geburtstag gebacken hat.

Daraufhin ist er gerührt und vergeht (geht in die Geisterwelt zurück).

Szene 6: Der Maca-Tag

Opa Badobald Kniffbrüttel lobt die Hilfsbereitschaft der Helden und will ihnen ein Geschenk machen, sie sollen sich etwas von seinen Reisen aussuchen (das Meiste ist aber nur Kram mit Erinnerungswert).

Er bittet sie darum, den heutigen Tag gut in Erinnerung zu behalten und er will selbst auch dafür sorgen und den Reisenden berichten, was sie für ihn und seine Enkelin getan haben.

Es solle der heutige Tag, an dem er und seine Enkelin gemeinsam dank den Helden einen neuen Geburtstag feiern dürfen, als der "Kniffbrüttel-Tag" oder nein, ... der "Maca-Tag"! den Leuten von Selenia in Erinnerung bleiben; und mann soll sich Geschenke machen und sich gegenseitig für seine Hilfsbereitschaft belohnen. Ein Tag der Selbstlosigkeit, der Hilfsbereitschaft – ein Tag der Helden!

Oder besser: er soll immer dann gefeiert werden, wenn der erste Schnee des Jahres fällt! Zum Andenken an diesen einzigartigen Tag!