



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

23

Inhalt

Impressum

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

Autor

Meliosu (Totentanz); Wandler (Nokturnen); Belfionn (Limmericks)

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.

Splittermond Abenteuerskizze

Totentanz

Kurzbeschreibung:

Die Abenteurer befinden sich in einem kleineren Ort am Waldrand. Es ist Ende Herbst / Anfang Winter und das Wetter wird langsam kälter. Bei ihrer Rast werden die Abenteurer zu einem Dorffest am Lagerfeuer eingeladen. Es wird eine Geschichte erzählt und kurz darauf ist eine Dorfbewohnerin verschwunden. Können die Abenteurer sie wiederfinden?

Start:

Die Abenteurer halten sich in einem kleinen Dorf am Waldrand auf, welches frei in Lorakis platziert werden kann. Die Dörfler haben die Gruppe zu einem kleinen Fest am Lagerfeuer eingeladen. Es gibt gegrilltes und geräuchertes Fleisch, sowie Teigfladen, welche am Feuer erwärmt werden. Der Duft verschiedener Gewürze liegt in der Luft und neben alkoholischem, gibt es ebenfalls duftenden Kräutertee zu trinken. Es herrscht trotz der kühlen Temperaturen eine ausgelassene Stimmung. Einer der Jungen erzählt den anderen Kindern und Jugendlichen des Dorfes eine Gruselgeschichte.

„Es heißt, dass unweit unseres Dorfes ein verlorener Friedhof mit einer kleinen Kapelle inmitten des Waldes steht. Man munkelt, dass dieser nur in der Nacht des ersten Raureifes jedes Jahr gefunden werden kann. Und auch nur dann, wenn man weiß wie. Angeblich kennen nur die Hexen den Weg zum Friedhof auf dem eine seltene Blume wachsen soll. Die Frostblüte. Diese Blume heilt angeblich Krankheiten und lässt alle, die ihren Sud trinken länger leben. Ganz ungefährlich ist die Suche nach dieser Blüte jedoch nicht. Es heißt, dass einst eine sehr mächtige Hexe diese Pflanze erblühen ließ, indem sie einen Teil ihrer Seele für immer in der Erde des alten Friedhofes einschloss. Doch durch die Magie erschuf sie gleichzeitig mächtige Wächter, die ihre wertvolle Frostblüte beschützen sollten. Der Ort selber hüllte sich in Kälte und undurchsichtigen Nebel und verschwand bis er jedes Jahr zur ersten Raureifnacht erneut für wenige Stunden bis zum Morgengrauen erscheint.“

Die Dorfgemeinschaft sitzt noch eine Weile beisammen bis die ersten Bewohner wegen der späten Stunde ins Bett gehen. Plötzlich fällt dem jungen Geschichtenerzähler das Fehlen seiner jüngeren Schwester auf. Wird der betreffende Jugendliche, sowie die weiteren Dörfler befragt, können die Abenteurer erfahren, dass die Gruselgeschichte für viele der jungen Dörfler als Mutprobe dient. So mancher kam schon in einer kalten Nacht verängstigt wieder aus dem Wald oder hatte sich gar darin verlaufen und konnte erst am nächsten Morgen gefunden werden. Der Junge ist verzweifelt und bittet die mutigen Abenteurer ihm bei der Suche zu helfen. Angeblich wohnt etwas abseits des Dorfes eine Hexe. Vor vielen Jahren hatte man sie vertrieben. Den Grund kennt keiner der Dörfler mehr. Der Junge setzt seine Hoffnung darauf, dass diese – wie in der Geschichte beschrieben – über den mysteriösen Friedhof Bescheid wisse, den seine Schwester vermutlich versucht zu finden.

Szene 2: Die Hexe

Nachdem die Abenteurer sich ausgerüstet haben und losgelaufen sind, finden sie etwas abseits des Dorfes tatsächlich noch eine Hütte am Waldrand, die von einem großen Kräutergarten umgeben ist. Es riecht sehr würzig und weißer Rauch steigt aus der Hütte auf. Es scheint tatsächlich jemand da zu sein. Auf ihr Klopfen hin reagiert zunächst niemand. Doch schließlich schleicht eine schwarze Katze um die Beine der Abenteurer, setzt sich anschließend vor die Tür und maunzt. Die Tür zur Hütte öffnet sich und ein kleines Mädchen schaut heraus. Dieses spricht mit einer Stimme, die eher zu einer alten Frau als zu einem kleinen Mädchen gepasst hätte. Sie lässt die Katze herein und beäugelt die Abenteurer argwöhnisch. Zunächst ist sie über den Besuch nicht sehr begeistert. Da sie allerdings erkennt, dass es sich nicht um Angehörige der Dorfbewohner, sondern um Reisende handelt, hört sie sich zumindest das Anliegen an. Das Mädchen ist vom Anliegen der Abenteurer ebenso wenig begeistert wie von deren Besuch und nicht gerade positiv gestimmt den Dörflern einen Gefallen zu tun. Auf Nachfrage können die Abenteurer erfahren, dass es sich bei dem Mädchen um die Hexe Alma handelt, die vor vielen Jahren aus dem Dorf vertrieben wurde, weil sie angeblich Unheil bringen könnte. Das Mädchen lässt sich allerdings auf einen Handel ein. Sie erzählt den Abenteurern, was sie weiß, wenn sie sie in einem Spiel besiegen.

Das Spiel – Hexenknobelei

Was wird benötigt? Ihr benötigt 1W10 und 1W6 oder alternativ 3W6. Wichtig ist, dass die Augenpaare zusammen die Möglichkeit ergeben eine 13 zu würfeln.


Wie funktioniert das Spiel? Ziel des Spiels ist es eine 13 zu würfeln oder möglichst nahe an diese Zahl heranzukommen. Dabei gilt, dass wer eine höhere Zahl (14, 15, 16, 17 oder 18) würfelt, automatisch ausgeschieden ist. Jeder Spieler muss seine gewürfelte Zahl zunächst geheim halten. Denn nach der ersten Runde – solange die Ergebnisse geheim sind – gibt es die Möglichkeit einen weiteren Wurf zu versuchen. Zu beachten ist, dass der zweite Wurf in jedem Fall gilt. Ein Zurück gibt es nicht.

Es kann jeder Spieler an dem Spiel teilnehmen. Um die Hexe zu schlagen reicht es, wenn einer der Abenteurer sie besiegt. Die Hexe wird vom SL gewürfelt. Haben die Spieler allesamt verloren liegt es am SL entweder einen neuen Versuch zu erlauben oder die Spieler auf anderem Wege (z.B. durch Empathie o.ä.) die Informationen erhalten zu lassen.

Die Hexe wird den Abenteurern mitteilen, wie sie durch den Wald zu gehen haben. Dabei müssen sie dem Pfad hinter ihrem Haus folgen. Die Bäume haben jeweils nur einen rechtwinkelig gewachsenen Ast. Der Richtung des Astes müssen sie durch den Nebel folgen. So geht es mal links, mal rechts, nochmal rechts, wieder links usw. Alternativ wäre es auch möglich den Weg mit links, rechts, rechts, links etc. zu beschreiben und anschließend von der Gruppe abzufragen. Außerdem teilt die Hexe ihnen mit, dass die Wächter des Friedhofes Freunde guter Unterhaltung seien. Zudem sollen die Abenteurer ihre Nasen schützen.

Szene 3: Der Friedhof

Sobald die Abenteurer am Friedhof ankommen, lichtet sich der Dichte Nebel des Waldes, die Sicht ist jedoch immer noch trüb und es ist dunkel und kalt. Auf dem Friedhof steht



zwischen verwitterten Grabsteinen und schiefen Holzkreuzen eine kleine Kapelle. Wenn die Abenteurer sich umsehen, können sie im weichen Boden des Geländes Fußspuren erkennen und sehen, dass die Tür zur Kapelle leicht offensteht.

In der Kapelle leuchten schwach ein paar Kerzen, die im Windhauch flackern. Weitere Spuren sind zunächst nicht sichtbar. Versteckt an einer Wand lässt sich jedoch ein Mechanismus finden mit dem sich eine verborgene Tür öffnen lässt (hier bietet sich z.B. auch eine Probe auf Schlösser & Fallen an). Hinter der Tür verbirgt sich eine schmale Treppe, die nach unten führt.

Szene 4: Das Gewölbe

Unten angekommen entpuppt sich der Gang als ein Gewölbe mit langem Gang und zahlreichen verwinkelten Räumen. Die Suche wird nicht leicht. Wie groß die unterirdischen Gänge und Räume gehalten werden, wie verwinkelt sie sind und was sich alles finden lässt, überlasse ich den jeweiligen Spielleitern. Vielleicht haben sich einige mutige Rattlinge hierher verirrt? Oder eine mächtige Hexe will die Blume für sich? Tobt euch entsprechend des Heldengrades eurer Gruppe aus. ;)

Grundlegend sei zum Gewölbe gesagt, dass einige der Skelette auf dem Boden anfangen zu zittern und sich zu knöchigen Kriegern mit scharfen Säbeln zusammensetzen. Die Skelette streifen durch die Gänge und Räume des Gewölbes. Sie können bekämpft (Werte siehe GRW S.279) oder wie von der Hexe als Tipp erläutert auch auf anderem Wege beschäftigt werden. So ist es möglich, die Skelette zum Tanz zu bewegen, indem man z.B. erfolgreich eine Probe auf Darbietung würfelt. Das Mädchen ist in einem der hinteren Räume des Gewölbes und bewusstlos. Die Frostblüte wächst in diesem Raum und verströmt einen verführerischen Duft mit ihren Pollen. Dieser sorgt jedoch für Schläfrigkeit und bewirkt u.a. auch Halluzinationen. Die Abenteurer können die Blume pflücken und sicher verpacken, sofern sie entsprechende Ausrüstung oder eine unempfindliche Nase haben. Wenn das Mädchen nicht mehr der geballten Ladung der Pollen ausgesetzt ist, wird dieses Erwachen. Es ist verwirrt und verängstigt, wird sich jedoch von den Abenteurern leicht beruhigen lassen.

Zurück im Dorf freut sich der Junge sehr, dass ihr seine Schwester gefunden habt. Das Ansehen unter den Dorfbewohnern steigt und zum Dank bieten sie den Abenteurer einige Rationen Proviant für ihre Reise an. Zudem sind sie im Dorf jederzeit willkommen.

Die Frostblüte kann behalten oder auch an die Hexe Alma aus der Hütte verkauft werden. Ggf. wurden Säbel von den Skeletten als Beute erworben oder Gegenstände (alte Grabbeigaben wie z.B. Dolche, Heiltränke etc.) gefunden.

PS.: Über Feedback zum Abenteuer freue ich mich im Forum sehr.

Nokturnen – Kleine Rituale

Regelerweiterung für Splittermond von Wandler

Diese Regelerweiterung bezieht sich auf magische Rituale (Splittermond Die Magie = MAG, Kapitel Ritualmagie, Seite 158 ff.).

Hintergrund: Zwischen mächtigen Sprüchen Grad 5 (inklusive Riten) und Ritualen Grad 0 scheint eine Lücke zu bestehen. Wie prägt Magie eine Welt, wenn man nicht davon ausgeht, dass allzu viele Leute Sprüche sprechen und kanalisieren können?

Nokturnen schließen einen Teil dieser Lücke. Sie sollen den lorakischen Alltag, aber auch Abenteuer beleben und neue Möglichkeiten schaffen. Der Macht von „Großen Ritualen“ sollen sie auf keinen Fall Konkurrenz machen.

Entstehungsgeschichte: Die meisten lorakischen Gelehrten sind sich darin einig, dass die ersten Nokturnen durch Priester entwickelt und gewirkt wurden. Sie erlauben es einen Tempel zu verschönern oder eine bestimmte Stimmung auf religiösen Festen zu unterstützen. Diese „Vorbereitungen über Nacht“ haben den 'Kleinen Ritualen' oder auch 'Alltagsritualen' ihren Namen gegeben. Er wird auch für Kleine Rituale gebraucht die nichts mit einem Tempel oder Priestern zu tun haben.

Spielwerte (beziehen sich absichtlich auf das Buch und sind nicht direkt angegeben):

- Ritual Stufe 0
- Schwierigkeit (vier weniger als normal für Stufe 0), Fortschrittspunkte (Einer weniger als normal für Stufe 0)
- Pflicht Schwachpunkt (meist die Notwendigkeit eines sichtbaren Musters, Schmucks, Anwesenheit des Ritualleiters oder ähnliches). Der Schwachpunkt senkt in diesem Fall nicht die notwendigen Komponentenpunkte
- Wirkungsdauer 7 Tage
- Auswirkung passend zu Ritualstufe 0
- Komponentenpunkte (6, untereinander austauschbar):
 - Dauer: Ein paar Stunden: 1 Stunde + 1 Stunde + 5 Minuten
 - Fokuskosten: (siehe MAG S. 162)
 - Material: Erschwinglich
 - Ort: Geeigneter und zum Ritual passender Ort den das Ritualteam kontrolliert
 - Unterstützer: 3+
 - Zeitpunkt: Festgelegt, nicht notwendigerweise nachts

Nokturnen eignen sich nicht als Gegenrituale. Bei Nokturnen sind die Gegenmaßnahmen aufgrund des eingebauten Schwachpunkts ohnehin einfacher zu bewerkstelligen als ein Ritual, und gegen ein normales Ritual kann keine Nokturne als Gegenritual eingesetzt werden. *Bannmagie* kann eine Nokturne nicht beenden, aber für einzelne Gegenstände, Personen oder Bereiche die aktuelle Wirkung unterdrücken.

Dafür sind Nokturnen erlernbar und in Grenzen anpassbar, wenn man *Ritualkunde 0* (Arkane Kunde Schwelle 1) beherrscht. *Ritualkunde 1* (das *Ritualkunde 0* nicht voraussetzt) würde natürlich auch ausreichen. Ritualteilnehmer, auch solche die Fokus spenden brauchen keine Meisterschaften, sondern nur mindestens 6 Punkte auf *Arkane Kunde* bzw. eine passende Magieschule (wenn sie Fokus spenden) oder mindestens 6 Punkte auf eine der beim Ritual angegebenen Fertigkeiten, wenn sie keinen Fokus beisteuern. Die für „normale“ Rituale benötigte Meisterschaft *Ritualband* ist für Nokturnen in keinem Fall eine Voraussetzung, auch wenn Ritualteilnehmer Fokus spenden.

Wie ein Ritual Grad 0 lassen sich Nokturnen relativ einfach erlernen. Um eine Nokturne durchzuführen braucht es die Ritualformel – diese sind oft seit Generationen in Gebrauch und somit tradiert.

Beispiele für Nokturnen:

Nokturne des Reinen Wassers (*Arkane Kunde, Natur, Wasser*): Ort: Brunnen, Material: Wein oder reines Wasser, 3+ Unterstützer mit geeigneten Fähigkeiten (wie oben, *Darbietung, Edelhandwerk* oder *Handwerk*), Nächtliches Ritual → Der Brunnen liefert für eine Woche reines Wasser, auch wenn es vorher verunreinigt oder vergiftet war (Gift bis Stufe 2, bei einem zusätzlichen Komponentenpunkt bis Gift Stufe 3). Ein ausgetrockneter Brunnen fängt jedoch nicht an zu sprudeln.

Nokturne der Blutigen Spiele (*Arkane Kunde, Heilung, Kampf*): Ort: Abgegrenzter Ring in einer Arena, Material: Schmuck für Arena und Ring, 3+ Unterstützer mit geeigneten Fertigkeiten (wie oben, *Darbietung, Edelhandwerk, Kampffertigkeiten*), Nächtliches Ritual → Bei Kämpfen die in dem Ring ausgetragen werden fängt jeder Treffer mit Schaden gleich oder höher einer *Lebensenergiestufe* an zu bluten (*Blutend 1*).

Nocturne der Gesegneten Werkstatt (*Arkane Kunde, Erkenntnis, Feuer, Stärkung, Stein, Verwandung*): Ort: Werkstatt oder abgegrenzter Bereich im Freien, Material: Schmuck, Vorzeigestücke, 3+ Unterstützer mit geeigneten Fertigkeiten (wie oben, *Darbietung, Edelhandwerk*), Nächtliches Ritual → Handwerker die das Zeichen der Werkstatt sichtbar tragen erhalten einen positiven Umstand (+4) auf ihre Handwerks- oder Edelhandwerksproben. Das Zerstören des Schmucks oder die Verwüstung der Werkstatt heben das Ritual auf, die Handwerker können jedoch ihr Zeichen ablegen und später wieder tragen ohne dass ihnen dadurch Nachteile entstehen.

Nokture der Schönen Gäste (*Arkane Kunde, Beherrschung, Illusion, Stärkung, Verwandlung*):

Ort: Villa oder Festplatz, Material: Schmuck des Orts und Geschenke des Gastgebers, 3+ Unterstützer mit geeigneten Fertigkeit (wie oben, *Darbietung, Edelhandwerk*), Nächtliches Ritual → Alle Gäste die das Geschenk des Gastgebers (Schleife, Münze, Abbild, ...) erhalten haben haben einen leicht positiven Umstand (+2) auf alle Proben ihre Schönheit oder Ausstrahlung zum Ausdruck zu bringen. Wenn wertvolle Geschenke eingesetzt werden (oder ein weiterer Komponentenpunkt aus einer anderen Quelle hinzugefügt wird) ergibt sich ein positiver (+4) Umstand.

Schwachpunkt: Die massive Störung der Feier als solcher reicht aus um das Ritual zu beenden, und für jeden Gast dessen Geschenk abhandenkommt endet das Ritual ebenfalls. Nur ein weiteres (neues!) Geschenk des Gastgebers kann die Person wieder in das Ritual einbeziehen. Ein gestohlenen Geschenk kann nur mit einer Probe auf Arkane Kunde oder einer passenden Magieschule (26) „verwendet“ werden.

Limmericks

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

Der Padishah von Farukan
ist ein würdevoller Mann.
Er trägt am Revers
sechs Federn der Ehr',
und tut so, was außer ihm keiner kann.