



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

14

Inhalt

Impressum

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

Autor

Grinzold Löwenzahn (Elchfest)

Layout

Daniel Bruhmeier

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.



Elchfest – Ein Besuch bei den Raugarr

Von Grinzold Löwenzahn

Achtung! Dieses Kurzabenteuer ist für eine einfache, schnelle, gesellige Runde geschrieben. Es ist nicht für bierernstes, regellastiges Spielen gedacht. Das bedeutet, dass zwar die Setzungen der Redaktion zur Weltbeschreibung berücksichtigt sind, nicht aber einige Regeln – oder nur in vereinfachter Form.

Dazu gehört auch, dass wesentliche Elemente der Handlung aus Geschichten stammen, die Andere erzählt und veröffentlicht haben. Ich hoffe, Ihr habt Spaß daran.


Heldengrad: 1

Ort: Raugarr-Gebiete nahe der Grenze zu Wintholt

Zeit: 991 LZ

Wichtige Handlungselemente: Soziales, Kampf, Arkane Kunde, Alchemie

Alles ab der nächsten Seite ist nur für die Spielleitung.



Einleitung: Die Gruppe begleitet Kester Tunna (Mensch, *969 LZ, träumerisch aber geschäftstüchtig) auf einer Expedition zu den Raugarr. Der Sohn einer reichen Händlerin aus Albronnen träumt einerseits davon, die Raugarr zu zivilisieren („Wandel durch Handel“), verbindet damit andererseits aber auch handfeste Geschäftsinteressen. Als Grundlage für künftige Handelsverbindungen hat Kester einen Handkarren voll Schmiedewaren, Tuch und Tabak dabei, die er gegen Felle, Elfenbein und Erze tauschen will.

Szene 1: Eines Morgens in den Wäldern zwischen Wintholt und der nördlichen Steppe kommt es kurz nach Abbruch des Nachtlagers zum ersten Kontakt mit den Raugarr: Vorr'Kah (Vargin, *965 LZ, selbstsicher, vier Dolche im breiten Gürtel) tritt mit ihrem vierköpfigen Gefolge auf den Weg vor der Gruppe. In gebrochenem Basargnomisch fragt sie, was die Gruppe hier im Gebiet der Schwarzohren wolle. Falls von der Gruppe keine positive Reaktion kommt, drängt sich Kester nach vorn, stellt sich als Leiter der Handelsreise vor und erklärt seinen Wunsch, Handel zu treiben.

Sobald sie erfahren, dass die Neuankömmlinge in friedlicher Absicht unterwegs ist, entspannen sich die Raugarr sichtlich. Freudig laden sie zu einem großen Fest ihres Rudels ein, das heute stattfindet. Kester, der sein Glück kaum fassen kann, nimmt an.

Von den Raugarr geführt erreicht die Gruppe gegen Mittag zunächst eine Lichtung auf der eine größere Menge Zelte aufgebaut ist. Nachdem Vorr'Kah und ihre Leute kurz ihr Gepäck und unhandliche Waffen abgelegt haben, geht es entlang eines Bachlaufs ein Stück bergauf.

Szene 2: Die Gruppe betritt einen fast runden Talkessel in den Hügeln, an dessen Rand der Bach fließt. Bis auf wenige Wachposten im Zeltlager ist hier das Rudel der Schwarzohren versammelt und feiert. Am Rand des Taleingangs befindet sich eine Sitzgruppe aus Baumstämmen um einen Teekessel herum. Vorr'Kah stellt die Gruppe dort Arroa'Ro Hriss'Rarr (Varg, *960 LZ, stark und direkt) und Arroa'Ra Nurrge (Vargin, *963, autoritär) sowie den drei älteren Schaman*innen des Rudels vor. Die Fünf genießen es, einen Tag lang weniger Verantwortung zu tragen, schlürfen entspannenden Kräutertee und heißen die „kleinen Leute aus dem Süden“ herzlich willkommen. Dazu gehört jeweils eine Schüssel Elchblatt-Eintopf, der von der nahegelegenen Feuer- und Kochstelle gebracht wird. Kester bemüht sich sofort nach Kräften um gute Gespräche mit der Führungsriege des Rudels.

Hintergrundinformationen Elchfest: Das Elchfest findet beim Schwarzohr-Rudel alle 20 Jahre statt, wenn Sonne und Düsterrmond über dem Tal gemeinsam auf- und untergehen. Es gibt einige feste Traditionen, die der jeweils jüngste Schamane kennen und vorbereiten muss (aktuell: Ronirr als jüngster von vier Schamanen s.u.). Er*sie übernimmt auch die Rolle des „Großen Elches“, eines*r Zeremonienmeisters*in mit Geweih-Kappe. Weil das Rudel in den letzten Jahren stark gewachsen ist, hat niemand der Schwarzohren bisher ein größeres Elchfest erlebt (ca. 120 Personen). Das Fest geht auf einige Vorfahren zurück, die das Tal und den Elchstein an einem der Tage mit dem Himmelschauspiel entdeckten. Die hiesigen Nahrungsquellen (Bach, Elchblatt und Beeren) versorgten sie nach einer langen erfolglosen Jagd.

Hintergrundinformationen Elchblatt: Die staudenartige Pflanze wächst in diesem und einigen benachbarten Hügeltälern. Die Form der Blätter erinnert an den Hufabdruck eines Elches. Der fleischige Stengel ist essbar, aber ohne starken Geschmack. Der angebotene Eintopf ist v.a. mit den scharf-würzig schmeckenden Samen des Eichblattes gewürzt. Eine erfolgreiche

Alchemie-Probe gegen 25 ergibt, dass die Samen die Wahrnehmung des eigenen Fokus betäuben. Optionale Regeln in Anlehnung an GRW S. 176: Einnahme 4/ Fokuswahrnehmung betäubt (Gift)/ 6 Stunden. Bei betäubter Fokuswahrnehmung erhalten alle Proben zum Wirken eines Zaubers den Umstand fast unmöglich (-6); Proben auf Arkane Kunde einen stark negativen Umstand (-4). Den Schwarzohren ist dieses Phänomen bisher nicht aufgefallen, weil der Eintopf nur zum Elchfest gekocht wird und die vereinzelt missglückten Zauber mit Alkoholkonsum o.ä. erklärt wurden.

mehrere Szenen (Anzahl variabel): Die Gruppe hat Gelegenheit, sich auf dem Fest zu vergnügen. Dass sie als Gäste willkommen sind, wird vom „Großen Elch“, dem jungen Schamanen Ronirr (Varg, *979 LZ, schlaksig, eigentlich schüchtern aber stark angetrunken) von der Bühne verkündet.

Was die Raugarr durch die Wirkung des Elchblatt-Eintopfes oder aus Feierlaune nicht bemerken: Viele der Aktivitäten sind Teil eines magischen Rituals, durch das ein Portal für ein niederes Feenwesen geöffnet wird (s. letzte Szene). Dies ist mit einer Probe auf Arkane Kunde gegen 25 zu erkennen (1 EG: Zentrales Element ist der Elchstein). Die entsprechend gekennzeichneten Aktivitäten verzehren Fokuspunkte, wenn sie entsprechend der Tradition durchgeführt werden.

Ronirr kann in seiner Funktion als „Großer Elch“ durch bestimmte Ausrufe festlegen, welche Aktivität als nächstes schwerpunktmäßig begangen werden soll (siehe Stationstitel, ggf. als Mittel zur Steuerung des Handlungsverlaufs).

Stationen des Elchfestes, Anordnung grob im Uhrzeigersinn:

A) Sitzgruppe mit Arroa'Ro, Arroa'Ra und den drei älteren Schamanen (vgl. Szene 1)

B) Lagerfeuer mit Bratspieß (Wildhühner) und Eintopf-Kessel

C) natürliche Höhle in der Talwand


Ein großer Haufen Trinkgefäße und mehrere Fässer laden zur freien Bedienung ein. Mehrere Kinder des Rudels wechseln sich damit ab, denjenigen mit Pinsel und Farbe zu drohen, die ihr Gefäß wieder auffüllen wollen.

Hintergrundinformationen Trinkgefäße: Der bunt gemischte Haufen aus Bechern, Schalen, Krügen, Humpen, Kelchen und sogar Gläsern wurde seit dem letzten Elchfest zusammengetragen (pro Person und Jahr ein Gefäß), was zur Tradition des Rudels gehört.

Hintergrundinformationen Traditionen/ angemalte Gliedmaßen: Wer sich auf dem Fest gegen die Traditionen verstößt oder bei Wettkämpfen verliert, bekommt jeweils einen Arm oder ein Bein gelb angemalt. Die Kinder des Rudels freuen sich schon darauf, das zu übernehmen. Wer am Ende die meisten angemalten Gliedmaßen hat, kommt in die Spülgrube (vgl. J bzw. letzte Szene).

D) „Wen trifft der Elch?“ (Tombola/Glücksrad)

Auf einem großen flachen Stein liegen zwei alte runde Holzschilde: Unten ein größeres mit spitzem Schildbuckel; oben ein kleineres mit rundem Schildbuckel ohne Holz dahinter. Auf das Obere ist ein Elchkopf gemalt, dessen Geweih auf einer Seite bis zum Schildrand vorgestreckt



ist. Auf dem Unteren sind Unterteilungen zu sehen mit Symbolen für Gewinn, Hauptgewinn und Niete.

Gewürfelt wird ein Risikowurf ohne Fertigkeit oder Schwierigkeit. Hauptgewinn (Triumph) ist ein Mammutstoßzahn, ein Langschwert oder ein Valkarr im Wert von ca. 10 Lunaren. Wer eine Niete (Patzter) hat, geht leer aus. Alle Anderen bekommen ein kleines Schmuckstück aus Elfenbein oder Bernstein (1 Lunar).

Tradition ist es, beim Drehen des oberen Schildes zu rufen: „Wen trifft der Elch?“. Dies kostet einen verzehrten Fokuspunkt. Es verstößt gegen die Tradition, mehr als einmal zu drehen.

E) „Elchkampf!“ (spezieller Ringkampf)

In einem ebenerdigen Ring aus Holzpfosten und Seilen versuchen sich zwei Kontrahent*innen mit auf dem Rücken zusammengebundenen Händen gegenseitig umzurennen oder umzuwerfen. Dazu werden vergleichende Handgemenge-Proben gewürfelt. Ein Erfolgsgrad ist nötig, um eine*n Gegner*in ins Wanken zu bringen. Diese*r muss eine Athletik- oder Akrobatik-Probe gegen 15 (plus 5 pro weiterer gegnerischer EG aus der Handgemenge-Probe) bestehen, um nicht zu stürzen.

Verloren hat, wer hinfällt.

Tradition ist es, dass Beißen und Treten verpönt sind.

F) „Der Elch ist stärker!“ (Rodeo)

Im Norden des Tals stehen zwei Gehege mit jeweils einem (halb-)wildem Durok darin (vgl. Bestienmeister S. 44). Zwei Kontrahent*innen springen gleichzeitig vom Zaun auf den Rücken jeweils eines Tieres (Akrobatik-Probe gegen 25). Danach versuchen sie, so lange wie möglich nicht abgeworfen zu werden (vergleichende Athletik-Probe gegen den „Körper“-Angriff des Durok, Fertigkeitswert 9).

Verloren hat, wer zuerst in das Gehege fällt.

G) Der Elchstein

In einer ca. 1m tiefen Senke mit steilen Wänden liegt die Quelle des Baches, der am Rand des Tals weiterfließt. Knapp oberhalb der Quelle ragt ein ca. 1,5m hoher schmaler Findling in die Höhe. Wegen einer Ausbuchtung vorne sowie Maserungen und Kanten an den Seiten lässt sich darin der Kopf eines Elches sehen.

Tradition ist es, leere Trinkgefäße mit dem Spruch „Dem Elch zum Wohl!“ in die Senke neben den Elchstein zu werfen. Dies kostet jedes Mal einen verzehrten Fokuspunkt.

H) Bühne und Tanzfläche

In der Mitte des Tales steht eine niedrige Bühne aus Holzklötzen und kurzen Brettern. Der Elchstein befindet sich direkt nördlich von ihr. Hier spielen ein paar Schwarzohren auf Flöten, Trommeln und einfachen Fiedeln. Davor wird getanzt.

J) Waschsenke

Neben derjenigen mit dem Elchstein befindet sich eine zweite Senke, durch die der Bach läuft. Hier ist ein flaches natürliches Becken entstanden, das für das Abwaschen der Farbe von Armen und Beinen genutzt wird (s. Letzte Szene).

K) „Der Elch hat Hunger!“ (Wetttauchen)

Unterhalb eines kleinen Wasserfalls hat der Bach nahe dem Talausgang eine ca. 10m breite Senke ausgespült. Hier wachsen eine Reihe von Beerenbüschen an seinem Ufer, die wegen einer hölzernen Staumauer unter Wasser stehen. Die Aufgabe lautet, gesichert durch ein Seil hinunterzutauchen und mit dem Mund Beeren zu pflücken. Ehrlich versucht ist das durchaus schwierig (Schwimmen-Probe gegen 20). Deshalb schummeln Einige und nehmen die Hände zur Hilfe (Schwimmen-Probe gegen 15), müssen dann aber versuchen, dies zu verbergen (Heimlichkeits-Probe gegen 15).

Tradition ist es, dass Schummeln verpönt ist.

Verloren hat, wer die wenigsten oder zerdrückte Beeren im Mund hat.


Mögliche Ereignisse ohne festen Ort:

- Herausforderung zum Ohrenziehen: gegenseitiger Durchhalte-Wettkampf (erweiterte vergleichende Probe Handgemenge gegen Zähigkeit, 3 Fortschrittspunkte nötig)
- „Der Elch schreitet stolz einher!“: Laufen auf vier Stelzen, von denen zwei an die Beine gebunden werden (erweiterte Akrobatik-Probe gegen 20, 5 Fortschrittspunkte)
- Gun'Rarr der Grüne (Varg, *951 LZ, klein aber rabiat, trägt grüne Bemalung im Gesicht) fängt eine Schlägerei an, weil gelbe Farbe in sein Bier getropft ist

letzte Szene: Ronirr ruft bei Sonnen- und Dämtermonduntergang die letzte große Aktivität des Festes aus: „Der Elch singt!“ Die Menge versammelt sich auf dem Platz vor der Bühne. Mit der Frage „Welcher Elch singt denn am schönsten?“ eröffnet Ronirr den Wettbewerb, bei dem alle ihre Version von Elchlauten zum Besten geben dürfen (Darbietungs- oder Naturkunde-Probe gegen 20). Anschließend wird mit „Am schönsten singen alle Elche gemeinsam!“ die Melodie eines bekannten Volksliedes angestimmt, die von allen mitgegrunzt/ geröhrt wird. Dieser traditionelle Abschluss des Festes ist zugleich der Abschluss des Rituals, wodurch noch einmal zwei Fokuspunkte pro Kopf verzehrt werden.

Worauf die Schwarzohren warten ist aber, dass nach dem Ende des Liedes Ronirr ruft: „Gut, und jetzt runter mit dem Dreck!“ Daraufhin werden diejenigen mit den meisten angemalten Gliedmaßen hochgehoben und in die Waschenke (J) getragen. Falls niemand aus der Gruppe betroffen ist, ergeht es zumindest den Zwillingen Murr'Kah und Irr'Kah (Varginnen, *970 LZ, schlagen gern über die Stränge) so, die lachend jeweils vier gelb bemalte Gliedmaßen vorweisen. Wegen des Spektakels, dass die beiden in dem Wasserbecken machen, bemerkt von den Raugarr niemand, was sich beim Elchstein tut:

Nach dem Singen beginnt die „Nase“ des Steins rötlich zu glühen. Die Spitze flackert blendend hell auf und aus dem Stein bricht ein Elch mit gold-braun leuchtender Schnauze und Geweih hervor. Schwankend stürmt das nach Alkohol-Fahne stinkende Feenwesen auf die Menge zu, wobei es (eher wie ein Hirsch) röhrt. Die Raugarr strömen überrascht zum Ausgang des Tals. Einige von ihnen (u.a. Hriss'Rarr und Nurrge) decken den Rückzug von Kindern, Alten und Betrunknen und bilden am Talausgang eine Kette. Andere rennen zum Lager zurück um Waffen zu holen.



Das Feenwesen greift zunächst nicht aktiv an, sondern fängt an, sich auf verdrehte Art zu amüsieren: Es „tanzt“ und „singt“ vor der Bühne, „kämpft“ gegen den Ring (E), etc. Sobald längere Zeit niemand mehr mit ihm „feiert“ oder jemand ihn verletzt, wird der Elch aggressiv und greift an.

Hintergrundinformationen Feen-Elch: Wer das Phänomen magisch untersucht, kann feststellen: Das Wesen stammt aus einer Feenwelt, die sehr nah am Diesseits ist. Fleisch und Fell sind normal verwertbar. Es ist nicht vernunft-/sprachbegabt. Es ist kein Feenfürst, weshalb im Falle seines Todes keine Verwicklungen zu befürchten sind. Das Ritual könnte noch einmal funktionieren, wenn die Himmelskörper wieder günstig stehen. Um dies zu vermeiden, müssten einige der Traditionen des Elchfestes geändert werden, damit kein Fokus mehr für das Ritual verwendet wird.

einige mögliche Lösungen:

- a) Besiegen des Elches im Kampf (Werte siehe Bestien & Ungeheuer S. 136), falls sich die Gruppe Zeit lässt, kommen die bewaffneten Schwarzohren zur Hilfe.
- b) Die Gruppe feiert mit dem Elch, was ihn bei Laune hält, aber mit einigen Remplern verbunden ist (Betäubungsschaden).
- c) Wenn das Feenwesen mit Wucht auf den Elchstein trifft/fällt/... kehrt es mit einem bläulichen Blitz in seine Welt zurück.
- d) Gefangennahme, z.B. in der Höhle (C)

Sobald der Elch besiegt ist, kommen Hriss'Rarr und Nurrge bewaffnet auf die Gruppe zu und beglückwünschen sie zur erfolgreichen Jagd bzw. den klugen Einfällen. Als Belohnung machen sie Geschenke im Wert von ca. 15 Lunaren, wie z.B. Bernsteinschmuck, alchemistische Zutaten, ein knöcherner Wurfspeer oder der Kopf des Elches als Trophäe. Die vier Schaman*innen lassen sich mit guten Argumenten durchaus überzeugen, die Traditionen des Elchfestes zu ändern, wenn dies von der Gruppe angesprochen wird. Die Gruppe ist noch drei Tage lang im Lager willkommen, bis die Schwarzohren weiterziehen. Kester kann zwar ein wenig Tauschhandel betreiben, auf eine feste Vereinbarung für die Zukunft wollen Hriss'Rarr und Nurrge sich zum Wohle des Rudels jedoch nicht einlassen.

Vorschlag: 6 Erfahrungspunkte für das Abschließen des Abenteuers