20

Inhalt

Impressum

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

Autor

Schlaflos im Fuchsbau (Kurzabenteuer) von ravenking

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.

Schlaflos im Fuchsbau

Ort: Wintholt (kann aber einfach auf jede andere Gegend angepasst werden)
Zeit: beliebig
Heldengrad: beliebig

Kurze Vorbemerkung zur Spielleitung
Die NSCs in der Personenbeschreibung können als männliche oder weibliche Variante genutzt werden: in Abhängigkeit vom Geschlecht bzw. Vorlieben der Abenteurer einfach das Geschlecht vor Spielbeginn festlegen. Das Abenteuer sieht die Interaktion mit drei Abenteurern vor - der Übersichtlichkeit halber werden sie in Folge A1, A2 und A3 genannt.

Einstieg ins Abenteuer
Die Abenteurer sind auf einem Waldweg abseits der Zivilisation unterwegs und treffen auf ein einsames Gasthaus, das sich für die Übernachtung anbietet.

Das Gasthaus "Fuchsbau"
Der "Fuchsbau" ist eine große Blockhütte mit einem rustikalen Schankraum (Kamin, Jagdtrophäen) und zahlreichen gut ausgestatteten Einzel- und Doppelzimmern. Draußen gibt es einen Stall und einen Hundezwinger.
Die Anzahl der Durchreisenden ist eher gering, die gehobene Ausstattung ist der Tatsache geschuldet, dass hier in der Regel größere Jagdgesellschaften der lokalen Adeligen Quartier nehmen.
Wirt (Wielec, Mensch, 42, gutmütig) und Wirtin (Clawida, Mensch, 43, neugierig) haben einen Sohn (Tavobec, 18, schweigsam) und eine Dienstmagd (Sashima, Albin, 43, resolut).

Die anderen Gäste

Warmund / Warmunda, Zwilling von E
... verliebt sich am Abend in A1, schickt aber Zwilling E vor, da E besser im Flirten ist, um ein nächtliches Rendezvous mit A1 auszumachen.

Emleth / Emlethia, Zwilling von W
... liebt Th, tut alles für W.

Thjomir / Thjomire, Geliebter/Geliebte von E

... ist in E verliebt und reagiert recht eifersüchtig.

Olsan / Olsana, heimliche/e Verehrer/in von Th
... ist in Th verliebt, diese Leidenschaft hat aber keine Chance. Um sich zumindest einmal eine Liebesnacht zu erschleichen, plant O, E mit einem Durchfallmittel auszuschalten und Th mit einem feeischen Liebeszauber zu belegen. Der Zauber ist in Blumen gebunden, wer ihren Duft einatmet, verliebt sich für drei Stunden unsterblich in O, vergisst anschließend aber alles.

Der Abend
Wenn die Abenteurer eintreffen, sind außer ihnen noch vier weitere Gäste anwesend. Diese sind auch nur für eine Nacht dort und wollen am nächsten Tag in die Gegenrichtung weiterreisen. Man tauscht sich über Wetter, Wegbeschaffenheit und mögliche Gefahren aus.

- E flirtet mit A1 (um für W ein nächtliches Rendezvous zu verabreden)
- O schmuggelt E das Abführmittel ins Bier
- O schleicht sich kurz fort, um die Zauberblumen in Th und E's Zimmer zu bringen, verwechselt aber den Raum und präpariert A3s Zimmer.
- es wird ein feuchtfröhlicher Abend bis alle auf den Zimmer sind

Die Nacht

- W schleicht sich zum Zimmer von A1 in der Hoffnung als E Einlass zu finden.
- E geht es nicht gut, E verbringt die halbe Nacht aufgrund des Durchfallmittels auf dem Abort
- Th ist wegen der beobachteten Flirterei von E eifersüchtig und glaubt, E‘s Durchfall ist vorgeschoben, damit E sich zu A1 zu schleichen kann. Th will nachts A1 aufsuchen und mit E erwischen und zur Rede stellen - verwechselt betrunken aber die Türen und landet bei A2 im Zimmer. Es beginnt eine Prügelei.
- A3 nächtigt im von O präparierten Zimmer - der Feenzauber wirkt: A3 findet plötzlich O unglaublich anziehend. Wenn O auftaucht und die Verwechslung bemerkt, hat O jedoch keinerlei Interesse an A3.

Der Morgen

Je nach den Ereignissen der letzten Nacht wird es ein lustiges oder peinlich berührtes Frühstück im "Fuchsbau", anschließend reisen alle weiter.