



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

18

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 (Der Spielzeugdieb); Franck Old Christmas Carol (Sindaja)

Illustrationen

Meliosu

Layout

Daniel Bruzmeier

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.

Der Spielzeugdieb

Kurzabenteuer

Story:

Der Holzfäller und Schreiner Rupert fertigt seit einigen Jahren Holzspielzeug für die Kinder an, welches er ein paar Tage nach der Wintersonnenwendfeier an diese verteilt. Dieses Jahr ist ihm eines der Spielzeuge verloren gegangen. Die Abenteurer sollen sich auf die Suche nach dem Spielzeug machen.

Ortsbeschreibung:

Dunkeltann ist ein etwas größeres Dorf, welches frei in der Arwinger Mark anzusiedeln ist. Das Dorf besteht aus einem zentralen Markt- und Festplatz, sowie vorwiegend Handwerks- und Bauernhäusern. Das Dorf liegt zwischen der Gabelung eines kleinen Flusses. Die Dorfbewohner leben hauptsächlich vom Gemüse- und Getreideanbau. Nur wenige Höfe halten sich Vieh. Die Handwerker stellen eher einfache Dinge aus Pflanzenfasern, Holz und Leder her. Am Marktplatz liegen sowohl das Haus des Ortsvorstehers und seiner Familie, sowie der einzige Gasthof des Ortes, Gasthof „Dunkeltann“. Man lebt in diesem Dorf eher bescheiden. Reisende verirren sich selten hier her. Das Haus von Rupert liegt am nördlichen Rand direkt in Flussnähe. Von hier aus gelangt man über eine Brücke direkt in den nahegelegenen Wald. Eine Karte der Map findet ihr weiter unten in diesem Dokument.

Gasthof Dunkeltann:

Der einzige Gasthof des Dorfes ist recht beschaulich und klein. Er besteht aus einem Schankraum mit wenigen Tischen, einem Gemeinschaftsschlaflsaal und zwei Doppelzimmern. Vorwiegend wird hier Haferbrei, einfaches Brot und Bier ausgeschenkt.

Wirtin: Lelay (Zwergin / klein, aber stämmig, äußerst trinkfest, mittleres Alter)

Haus des Ortsvorstehers:

Eines der größeren Gebäude im Dorf. Hier lebt eine Vargen-Familie, welche die Ortsvorsteher des Dorfes sind.

Ortsvorsteher: Yordis (Varg / männlich, mittleres Alter, dunkelgraues Fell, Oberhaupt)

Frau des Ortsvorstehers: Ilene (Vargin / weiblich, mittleres Alter, braues Fell)

Tochter des Ortsvorstehers: Nita (Vargin / weiblich, jung / Kind, graues Fell)

Haus von Rupert:

Rupert's Haus ist eine einfache Holzhütte am Rand des Dorfes. Durch die Nähe zur nördlichen Brücke gelangt man von hier aus schnell in den nahen Wald.

Holzfäller und Schreiner: Rupert (Mensch / alt, kräftiger Körperbau, langer Bart, Witwer, kinderlos, stellt im Winter handgeschnitztes Holzspielzeug für die Kinder her)

Weitere Personen:

Bauer: Archibald (Mensch / bereits etwas älter, Getreidebauer, Kero ist bei ihm angestellt)

Die Frau des Bauern: Mathilde (Mensch / bäckt das beste Brot der Stadt und zu Feierlichkeiten stets das 'Festbrot' mit Sonnenblumenkernen)

Rattling: Kero (Rattling / arbeitet als Tagelöhner auf dem Hof von Archibald, lebt mit seiner Familie in einer Höhle im Wald)

Frau vom Rattling: Maru (Rattling / misstrauisch gegenüber Fremden)

Tochter vom Rattling: Fellis (Rattling / schüchtern und kränklich)

Ausgangssituation:

Die Abenteuerer machen auf Reisen Rast im Dorf Dunkeltann. Die Wintersonnenwendfeier ist gerade vorbei und es steht direkt schon das Lichterfest, sowie der Spielzeugtag vor der Tür. An diesem Tag verteilt der Holzfäller Rupert Spielzeug an die Kinder und es werden überall Lichter angezündet. Die Abenteuerer treffen Rupert verzweifelt im Gasthaus. Er grübelt und murmelt vor sich her. Spricht man Rupert im Gasthof an, so wird er den Abenteuerern von seiner Tradition Spielzeug zu verschenken erzählen. Er teilt den Abenteuerern mit, dass ihm eines der Spielzeuge verloren gegangen ist, was noch nie vorkam. Er bietet den Abenteuerern für ihre Hilfe eine Belohnung von 3 Lunare pro Kopf.

Die Suche:

Im Gasthof:

Lelay (Wirtin): Sie erzählt, dass Rupert zum Mittagessen in das Gasthaus kam, um sich Essen zu holen. Er ging wieder Heim, kam jedoch kurze Zeit später schon zurück und suchte eines seiner handgefertigten Spielzeuge. Seitdem sitzt er hier und grübelt. Lelay selbst war den ganzen Tag im Gasthof.

Yordis (Ortsvorsteher): Von ihm erfährt man, dass er die Festvorbereitungen im Auge behalten hat. Er war so beschäftigt, dass er auf nichts sonst geachtet hat.

Archibald (Bauer): Er berichtet, dass er zum Mittag die ersten Brote zum Gasthof bringen wollte. Eigentlich sollte ihm der Rattling Kero helfen, welcher sich bei ihm einen geringen Tagelohn verdient. Dieser bat jedoch darum heute bereits früher gehen zu dürfen. Er fühle sich nicht wohl.

Im Dorf:

Ilene (Ortsvorsteherin): Sie war ebenfalls den ganzen Tag unterwegs. Sie hat allerdings bemerkt, dass der Rattling Kero gen Mittag Richtung Norden unterwegs war.

Nita (Kind der Ortsvorsteher): Sie ist sehr neugierig und hat im Dorf gespielt. Sie schaut Rupert gern beim Arbeiten zu. Als dieser Pause machte, war auch sie auf dem Weg Heim zum Mittag. Ihr kam der Rattling Kero entgegen. Er wirkte ziemlich nervös.

Sollten die Abenteuerer sich auf den Weg zum Bauernhof machen, erfahren sie von Mathilde (Bäuerin) nur, dass sie den ganzen Tag Brot gebacken hat. Sie bestätigt ebenfalls Kero's früheren Feierabend.

Schauen sich die Abenteuerer in der Hütte von Rupert um, werden sie bei einer Wahrnehmungsprobe gegen 15 feststellen, dass Kratzer an der Tür und an den Fenstern zu finden sind, die auf einen Einbruch hindeuten. Haben die Abenteuerer mindestens 1 Erfolgsgrad, stellen sie zudem fest, dass der Einbrecher sich wohl verletzt hat. Eine Blutspur führt von der Hütte zum Wald.

Der Wald:

Der Wald ist ziemlich dicht bewachsen. Eine Probe auf Überleben oder Wahrnehmung gegen 20 kann hier den Weg weisen. Die Abenteuerer sollten im Wald auf jeden Fall auf Kero stoßen, der gerade Kräuter sammelt. Die Abenteuerer können sich ihm vorsichtig nähern oder ihn angreifen.

Version 1: Der diplomatische Weg

Gelingt es den Abenteuerern sich Kero friedlich zu nähern, wird dieser zunächst versuchen die Flucht zu ergreifen. Man kann ihn mit einer vergleichenden Probe auf Athletik einfangen. Kero hat eine Athletik von 11. Kero wird um Gnade betteln, wenn er geschnappt wird. Hat er sich beruhigt (Redegewandtheit oder Empathie Probe gegen 15) wird er die Gruppe bitten ihn zu seiner Höhle zu begleiten, um ihnen alles zu erzählen.

Version 1.2: Die Flucht gelingt

Gelingt Kero die Flucht verfolgen ihn die Abenteuerer bis zu seiner Höhle im Wald. Dort trifft man seine Familie Maru (Frau) und Fellis (Tochter). Spätestens hier wird Kero seine Geschichte erzählen.

Version 2: Der Kampf

Kommt es zum Kampf wird Kero maximal bis zur Hälfte seiner Lebenspunkte kämpfen, da er eigentlich kein Krieger ist. Danach wird er spätestens aufgeben. Sobald er aufgibt, wird er die Abenteuerer bitten ihn zu seiner Höhle zu begleiten.

Kampfwerte: GK 3 / GSW 8 / LE 15 (8) / FO 4 / VTD 19 / SR 0 / KW 13 / GW 13


Waffen: Waffenlos / Wert: 8 / Schaden IW6 / WGS 5 Ticks / Ini 7

Fertigkeiten: Athletik 11, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 9

Kero's Höhle:

Sobald die Abenteuerer in Kero's Höhle ankommen, wird der Rattling sie seiner Familie vorstellen. Seine kleine Tochter Fellis ist krank. Sie hat eine starke Erkältung. Mithilfe von Heilkräutern, Heilkunde (gegen 20) oder einem entsprechenden Zauber kann man dem jungen Rattlingsmädchen helfen. Kero wird euch zum Dank etwas von dem Brot (sein Tageslohn) schenken.

Zudem holt der Rattling eine kleine geschnitzte Holzfigur aus seiner Tasche. Kero fängt nun an zu erzählen. Er wird ebenfalls berichten, dass er auf dem Feld bei Archibald arbeitet. Er sucht keinen Streit. Da er arm ist und seine Tochter so krank, wollte er ihr eine Freude machen. Er hat von den Kindern im Dorf gehört, dass sie im Winter mit Spielzeug von einem



netten alten Mann beschenkt werden. Er hat gewusst, dass damit der alte Holzfäller Rupert gemeint sein muss. Da er nicht wusste, wie er den Alten für seine Dienste bezahlen wollte, hat er in seiner Verzweiflung die Holzfigur gestohlen. Er gibt diese bereitwillig an die Abenteurer zurück und entschuldigt sich für seine Taten – er schämt sich sehr. Er bittet die Abenteurer ihn nicht zu verraten, da er keinen Ärger möchte.

Das Ende:

Version 1: Ohne Verrat

Wenn die Abenteurer beschließen Kero nicht zu verraten, kehren sie in das Dorf Dunkelmann zurück und geben Rupert seine Figur wieder. Er gibt ihnen den versprochenen Lohn von 3 Lunare pro Person. Die Abenteurer erleben, wie Rupert am Abend die Figuren an die Kinder verteilt. Die gestohlene Holzfigur ist für Nita, die Tochter des Ortsvorstehers.

Version 2: Der Bericht

Sollten die Abenteurer sich entschließen Kero zu verraten und Rupert alles zu erzählen, kehren sie wie in der ersten Version ins Dorf zurück und übergeben Rupert die Holzfigur. Nachdem sie dem Alten die Geschichte erzählt haben, ist dieser den Tränen nahe. Er hat Mitleid mit Kero und seiner kleinen Tochter. Er wird zusätzlich noch eine kleine Rattlingsfigur aus Holz schnitzen und sie zu Kero und seiner Familie in den Wald bringen, nachdem er die anderen Geschenke verteilt hat. Zudem fertigt er für den Edelmut der Helden jedem von ihnen eine eigene kleine Holzfigur.

Die Belohnung:

Ohne den Verrat erhält jeder Abenteurer die zu Beginn vereinbarten 3 Lunare. Mit dem Verrat bekommt jeder zusätzlich noch eine kleine Holzfigur.

Die Erfahrungspunkte setzen sich wie folgt zusammen:
5 EP für das Finden von Kero + 1 EP wenn Fellis geholfen wurde

Ich wünsche viel Spaß beim Spiel!



Franck Old – Christmas Carol

Von Sindaja

G Moll: https://splitterwiki.de/mediawiki/images/Franck_Old_Christmas_Carol_g_moll.mp3

D Moll: https://splitterwiki.de/mediawiki/images/Franck_Old_Christmas_Carol_d_moll.mp3