

Nacht über Tannhag

Ein Kurzabenteuer für Splittermond von Chris Gosse

Mit dieser kurzen Abenteuerskizze halten Sie das erste Ergänzungsmaterial zum Schnellstarter in der Hand, den Sie auf unserer Website splittermond.de herunterladen können. Mit *Nacht über Tannhag* kann Ihre Spielrunde nach *Die Bestie von Krahorst* ein weiteres Abenteuer erleben. Das vorliegende Abenteuer eignet sich aufgrund seiner kurzen Spielzeit vor allem auch für das Spiel auf der Convention selbst. Schnappen Sie sich ein paar Neugierige, ein **Schnellstarter**-Heft, verteilen Sie die Archetypen und legen Sie los!

Ein letztes Wort noch: Wir vom Splittermond-Team sind für Hinweise und Verbesserungsvorschläge aller Art dankbar. Legen Sie also gerne ein leeres Blatt auf den Tisch, damit jeder Mitspieler alles notieren kann, was beim Spielen positiv oder negativ auffällt. Wir sind unter feedback@splittermond.de erreichbar und freuen uns über jede Mail. Und nun viel Spaß beim Spielen!
Chris Gosse

Zum Inhalt und Aufbau

Der Plot ist schnell erzählt: Die Abenteurer finden sich in einem Gasthaus am Rande der Zivilisation ein, als sich mitten in der Nacht plötzlich ein unheimliches Naturschauspiel ereignet. Die Abenteurer gehen der Ursache auf den Grund und finden einen Ort, an dem ein Durchlass zwischen Lorakis und den Anderswelten entstanden ist und so ein Monster heraus entspringen konnte. Sobald sie das Ungeheuer besiegt haben, ist das Abenteuer bestanden.

Eröffnung: Gestrandet in Tannhag

Tannhag ist ein kleines Dorf im Nordwesten der Arwinger Mark, eine Durchgangsstation für Reisende, die den großen Handelsweg Richtung Arwingen oder Sarnburg erreichen wollen. Das Dorf liegt in einem bewaldeten Gebirgstal und besteht nur aus ein paar Gehöften und Stallungen sowie einem Gasthaus, dem *Eichelhäher*, wo das Abenteuer seinen Anfang nimmt.

Die Abenteurer sitzen in Tannhag fest, da anhaltender Regen zu einem Erdbeben geführt hat, das den weiteren Weg blockiert. Während die Dorfbewohner seit Tagen schwer arbeiten, treffen nach und nach alle Abenteurer sowie ein paar Nichtspielerfiguren im *Eichelhäher* ein.

Der Eichelhäher: Ein Fachwerkhaus mit zwei Gästezimmern und einem Gemeinschaftssaal unter dem Dach. Das Bier und die Küche sind unterdurchschnittlich und halten den Wunsch nach baldiger Abreise aufrecht.

Zogrim Beskel: Schütteres Haupthaar, das er mit einer Wollmütze bedeckt, wohlgekämmter brauner Bart. Zwergischer Händler aus Arwingen, der vor allem Eisenwaren anbietet und seinen Vorrat an Schaufeln bereits an die Dorfbewohner verkauft hat. Er ist redselig und neugierig und an den Geschichten der Abenteurer interessiert.

Umbrius: Menschlicher Sternkundler mit weißem Rauschebart, trägt eine Gelehrtenrobe mit steifem Kragen und eine lederne Kappe. Befindet sich seit vier Tagen im *Eichelhäher* und studiert täglich Pergamentrollen, abends betrachtet er den Himmel. Sichtlich unzufrieden mit der Situation, die Abenteurer können ihn lamentieren hören: „Ausgerechnet heute Nacht, und ich sitze hier in diesem Kaff fest!“

Umbrius' Geschichte: Wird der Gelehrte gefragt, was ihn so grämt, erläutert er anhand einiger beschrifteter Sternkarten, dass er für heute Nacht eine seltene Konjunktion der drei Monde erwartet und eigentlich zu Studienzwecken auf den *Kahlen Haken* reisen wollte, einem nahe gelegenen Berg. Nach den Thesen alter ionicischer Sternkundler bedeutet diese Himmelskonstellation, dass die „diesseitige Welt“ und die „andere Welt“ besonders nah zusammenstehen. An diesem Abend gibt er sein Studium des Nachthimmels enttäuscht auf, weil die Wolkendecke die Sicht versperrt.

Donnern in der Nacht

Ein paar Stunden nachdem im Gasthaus auch das letzte Licht verlöscht ist, erschüttert auf einmal ein gewaltiger Knall das Dorf. Hunde bellen, die Pferde scheuen, auch die Abenteurer sind sofort wach.

Die Herkunft des Donnerknalls ist unklar, ein Gewitter ist nicht in Sicht. Aber ein fahlrotes Leuchten lässt die Bergkuppen und Baumwipfel als dunkle Silhouette vor dem Himmel erscheinen. Es ist kein Feuer, es lodert nicht, es flackert nicht, es ist blassrot, und während die Abenteurer es beobachten, wechselt es allmählich in dunkles Violett.

Auch die anderen Bewohner des Gasthauses sind geweckt worden. Umbrius läuft im Nachthemd vor die Tür und start in den Himmel. Seine Vermutungen haben sich bestätigt, er ermuntert die Abenteurer, dem seltsamen Leuchten auf den Grund zu gehen und ihm ausführlich zu berichten. Auch Zogrim lockt die Abenteurer: Wenn sie irgendetwas von Wert finden, kauft er es ihnen gerne für einen guten Preis ab. Eine **Probe auf Empathie (Schwierigkeit 20)** lässt erahnen, dass dieses Angebot offenbar auch für zwielichtige Dinge gilt.

Befragen die Abenteurer die Dorfbewohner nach Besonderheiten, bringen sie in Erfahrung, dass nordwestlich von Tannhag ein alter, fensterloser Turm auf einem Felsen steht. Niemand weiß, wer ihn erbaut hat, aber er muss sehr alt sein.

Durch die Dunkelheit

Die Abenteurer können sich problemlos orientieren, da die Lichtquelle den Weg weist: Nordwesten, in Richtung des alten Turmes. Zwischen der Quelle und dem Wirtshaus befinden sich jedoch ein dunkler Wald und jede Menge unebenes, teils felsiges Gelände. Deswegen muss die Gruppe einen Anführer bestimmen, der eine **Probe auf Überleben (Schwierigkeit 20)** ablegt.

Am Zielort angekommen finden die Abenteurer ein karg bewachsenes Tal vor, in dessen Mitte ein großer Felsen steht, der der Länge nach gespalten ist. Auf diesem Felsen erhebt sich der besagte Turm mit quadratischem Grundriss – auch sein Mauerwerk ist geborsten bis hoch zu den Zinnen. Aus dem Spalt dringt das weithin sichtbare violette Licht.

Am Fuß des Felsens befindet sich ein provisorisches Lager, Seile erleichtern den Aufstieg. Das Lager ist verlassen, denn seine einstigen Bewohner, **6 Rattlinge**, haben sich ängstlich tiefer ins Tal zurückgezogen und im dichten Gebüsch verkrochen.

Suche nach der Lichtquelle: Überleben (Schwierigkeit 20)

Erfolgsgrad negativ: Die Gruppe stolpert durch die Dunkelheit und nimmt den anstrengendsten Weg. Jeder Abenteurer erleidet Schaden in Höhe der negativen Erfolgsgrade, die er mit Erfolgsgraden aus einer Probe auf *Zähigkeit* (Schwierigkeit 15) verringern kann. Die Rattlinge am Zielort sind gewarnt und bereiten einen Hinterhalt vor.

EG 0: Ohne größere Probleme erreicht die Gruppe den Zielort und bemerkt die Anwesenheit einiger Rattlinge am Zielort. Mit einer vergleichenden Probe auf *Heimlichkeit* gegen *Wahrnehmung* der Rattlinge wird bestimmt, ob die Abenteurer entdeckt werden.

EG positiv: Geschickt und vorsichtig kann sich die Gruppe dem Zielort und den Rattlingen nähern. Die Erfolgsgrade gelten als Bonus für die vergleichende Probe *Heimlichkeit* gegen *Wahrnehmung*.

Die Rattlinge überraschen: Vergleichend *Heimlichkeit* gegen *Wahrnehmung* der Rattlinge

Erfolgsgrad negativ: Der Abenteurer wiegt sich in falscher Sicherheit. Der Betrag der Erfolgsgrade muss zum Initiative-Würfelwurf hinzuaddiert werden.

EG 0: Bei der Ermittlung der Initiative zieht der Abenteurer 3 Punkte von seinem Würfelwurf ab.

EG positiv: Bei der Ermittlung der Initiative werden auch die Erfolgsgrade vom Würfelwurf abgezogen.

Die 6 Rattlinge: Die Rattlinge begleiten die Zauberin *Mherine* als Schergen, aber haben sich verzogen, nachdem der Felsen mitsamt dem Turm darauf barst. Sie sitzen in Gebüsch in der Nähe, und warten, was passieren wird. Sie sind jedoch noch mutig genug, Eindringlinge zu attackieren – vorzugsweise per Hinterhalt. Für die **Werte** verwenden Sie bitte den **Schnellstarter S. 24** und ergänzen Sie lediglich die Fertigkeit *Heimlichkeit* mit dem Wert 9.

Der Turm

Der Turm ist ein moosbewachsenes Bauwerk ohne jegliche Fenster. Der einzige Zugang wurde gewaltsam geöffnet. Aus dem Spalt, der den Turm und den Felsen durchzieht, stammt das mittlerweile bereits tief-violette Licht, das die Abenteurer hierher geführt hat. Um den ca. 8 Meter hohen Felsen zu erklimmen, muss jeder Abenteurer eine Probe auf **Athletik (Schwierigkeit 18)** ablegen.

Neu: Hier können die Abenteurer die Regeln zum **Zusammenarbeiten** einsetzen.

Im Innern des Turms

Der Turm selbst hat nur einen einzigen Raum, in dem ein großer Sarkophag steht, der ebenfalls in der Mitte gespalten ist. Runen

Den Felsen erklimmen: Athletik (Schwierigkeit 18, vorhandene Seile sind bereits eingerechnet).

Zusammenarbeiten: Abenteurer können einem ihrer Gefährten helfen. Diese müssen dazu eine zusätzliche Probe auf *Athletik* (Schwierigkeit 15) ablegen, jeder Erfolgsgrad bringt einen +1 Bonus, jeder negative EG einen Malus auf die Probe. Maximal 2 Helfer. Muss angesagt werden.

Erfolgsgrad negativ: Der Abenteurer rutscht ab und erleidet so viel Schaden, wie die Erfolgsgrade betragen.

EG 0: Das Klettern gelingt.

EG positiv: Der Abenteurer kann von oben als dritter Helfer eingreifen, er darf für einen Gefährten eine zusätzliche Zusammenarbeiten-Probe ablegen.

zieren den Deckel, der in Trümmern liegt. Ein violetter, nicht greifbarer Lichtstreif durchzieht die Luft. Im Sarkophag hockt eine halb durchscheinende Gestalt mit sichtbarem Knochengerüst, ein zweiköpfiges gehörntes Monster. Eine zweite Gestalt, in weiten Umhängen verhüllt und maskiert, lässt magische Energie aus dem Lichtstreif in den Körper der Gestalt fließen.

Mherine, Nekromantin

Werte wie Selesha Marabeh (Schnellstarter S. 35) mit anderen Magieschulen:

Fertigkeiten: Luft 11, Schatten 12, Zerstörung 13

Meisterschaften: Arkane Kunde (Arkane Verteidigung), Zerstörung (Fernzauberer)

Zauber: Windstoß, Nachtaugen, Schattenmantel, Blitzstrahl, Magischer Schlag.

Monster aus den Anderswelten

Initiative: W10-1

Körperlicher Widerstand: 18

Lebenspunkte: 10

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 12, Entschlossenheit 5, Handgemenge 14, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 15

Meisterschaften: Kopfnuss (wie Schmettertschlag)

Verteidigung: 22

Geistiger Widerst.: 19

Geschwindigkeit: 7

Waffe

Fausthieb

Kopfstoß

Schaden

1W6+4

2W6+2

Geschwindigkeit

4 Ticks

6 Ticks

Besonderheiten: Wegen seiner zwei Köpfe reagiert das Monster besonders schnell und spart bei jeder Aktion 1 Tick im Kampf, sofern möglich.

Epilog

Mherine, die Nekromantin, hat die seltene Mondkonstellation genutzt, um eine vor vielen Jahrhunderten im Turm in die Anderswelt verbannte Kreatur zu befreien. Das geht aus ihren Aufzeichnungen hervor, die die Abenteurer im Lager finden können. Sie besitzt einige Schriftrollen, Folianten und Wertsachen, für die Umbrius bzw. Zogrim den Charakteren 20 Lunare zahlen können.

An Erfahrungspunkten hält dieses kurze Szenario für die Abenteurer jeweils 3 Punkte bereit.