

Ein Licht in dunkler Nacht

Ein Splittermond-Weihnachtsgeschenk von Lars Reißig und Stefan Unteregger

Layout: Kathrin Dodenhoeft

Überblick über die Handlung

Im selenischen Dorf Waldengrin (das frei in den nördlichen Randgebieten des Kaiserreichs zu positionieren ist) können die Abenteurer an einer Feier anlässlich der Wintersonnenwende teilnehmen, bei der die Dörfler sich ausgelassen als andersweltliche Unholde kostümieren - Assoziationen in Richtung der Perchtenspiele, des Knecht Ruprecht oder des Krampus aus irdischen Legenden sind durchaus beabsichtigt.

Mit allerlei Schabernack erfüllen die Dörfler die längste Nacht des Jahres symbolisch mit Schrecken und Unheil, um den neuen Morgen umso fröhlicher zu begrüßen. Diesmal aber wird aus dem alljährlichen Spaß Ernst, und es kommt zu einem Angriff auf einen der Dörfler, den die Abenteurer aufklären sollen.

Anforderungen

Damit das Szenario sowohl mit Schnellstarter- als auch mit Betatest-Regeln gespielt werden kann, wird vielerorts auf konkrete Probenangaben verzichtet. Der Spielleiter kann bei dieser Gelegenheit direkt überprüfen, ob in entsprechenden Situationen die richtige Fertigkeitsschwierigkeit schnell und intuitiv zur Hand ist oder hier größere Vorbereitungen nötig sind. Entsprechendes Feedback über die üblichen Kanäle ist wie immer sehr willkommen!

Einstieg ins Abenteuer: Die Sonnwendfeier

Es ist tiefer Winter im Kaiserreich Selenia. Der kürzeste Tag geht zur Neige und die längste Nacht des Jahres steht bevor, während die Abenteurer auf ihren Reisen durch das verschneite Dorf Waldengrin kommen, das zur Rast einlädt. Die diesjährige Ernte war gut, die Vorratskeller sind mehr als ausreichend gefüllt. Den örtlichen Köhlern sei Dank sind die guten Stuben der wohlhabenderen Bauern und Handwerker behaglich warm, doch auch die ärmeren Dörfler konnten vor dem Schneefall genug Klaubholz sammeln, um jetzt nicht allzusehr frieren zu müssen. Der Wirt der einzigen Gaststube am Ort hat seinen Keller geöffnet und schenkt ein schweres, dunkles Bier, Honigwein sowie selbstgebrannten Obstler aus, während seine Kinder Bratäpfel mit Nüssen und eingemachten Früchten füllen. Die niederadlige Herrin dieses Lehens hat ein Wildschwein gestiftet, das bereits seit Stunden in einem Erdofen am Dorfplatz vor sich hinschmort und zum späten Abend gar sein soll. Die Stimmung ist ausgelassen, denn das Sonnwendfest steht an. Die Abenteurer werden herzlich zum Bleiben und Mitfeiern eingeladen.

Das Dorf Waldengrin

Waldengrin ist eine vornehmlich von Menschen bewohnte Ortschaft von etwa 100 Einwohnern. Der Weiler liegt an einer bestenfalls mäßig befahrenen Straße (die Abenteurer werden schon einen Grund gehabt haben, der sie in diese Gegend geführt hat...) und einem


gerade noch nicht gänzlich zugefrorenen Bächlein namens Grinne. Man lebt von Ackerbau, hält etwas Hofgeflügel und betreibt Kohlenmeiler im nahen Wald. Eine Albenfamilie hat sich am Rande der Dorfschaft niedergelassen und hält trotz Schnee und Eis ihren Garten mit Naturmagie nicht nur am Leben, sondern kann sogar noch im Winter Herbstgemüse ernten, um das Festessen zu bereichern. Der Wirt ist ein Zwerg in den besten Jahren, der einst als Abenteurer halb Dragorea bereist hat und sich aus Liebe zu einer Menschenfrau in Waldengrin zur Ruhe setzte. Das Paar hat zwei Waisenmädchen an Kindesstatt angenommen, deren Eltern vor Jahren einer schweren Krankheit zum Opfer gefallen sind. Die meisten Dorfbewohner sind recht umgängliche Leute. Fremde sind den meisten sehr willkommen, bringen sie doch Nachrichten und Geschichten von anderswo, die gerade im Winter rares Gut sind. Wer singen, musizieren oder auf andere Weise unterhalten kann, ist gerade an diesem Feiertag ein besonders geschätzter Gast. Abenteurer, die sich auf die Heilkunst verstehen, können sich gegen Nachtlager, neuen Reisevorrat oder gar klingende Münze jener Zipperlein annehmen, die sich von den Hausmittelchen und Alltagszaubereien der Dörfler bislang nicht kurieren ließen.

Einen Tempel hat das Dorf nicht, lediglich einen kleinen Schrein am Dorfplatz, den Wanderpriester für ihre Predigten nutzen können. Abenteurer, die sich einer in Dragorea verehrten Gottheit verschrieben haben, werden unter Umständen um geistlichen Beistand gebeten - sei es, dass ein im Herbst geborenes Kind, eine Werkstatt, oder die neue Tür des Gasthauses noch keinen Segen trägt, ein Grab zu weihen ist oder eine junge Maid ihrem Liebsten vor den Göttern die Ehe versprechen will. Die Herrin des Dorfes würde sich freuen, wenn die Feier selbst unter den Segen eines Licht- oder Lebensgottes gestellt würde. Bekannt sind den Dörflern vor allem die Götter Drugon (Handwerk), Flaedyne (Frühling, Erneuerung), Gunwar (Geburt und Tod) und Dornius (Ackerbau), die alle in hohen Ehren gehalten werden. Der Segen anderer - wohlmeinender - Mächte wird jedoch ebenso respektvoll empfangen, solange er keine Abkehr von den eigenen Göttern erfordert.

Das Sonnwendfest

Die Dörfler feiern die ganze Nacht hindurch, um die Furcht vor der längsten Nacht zu bekämpfen und danach die wieder länger werdenden Tage zu begrüßen. Zur Wintersonnenwende ist es Tradition, sich - symbolisch! - den Schrecken der Dunkelheit zu stellen, nur um das Licht und die Gemeinschaft umso mehr wertzuschätzen. Die Dörfler versammeln sich an großen Feuern, für die über Tage Holz herbeigeschafft wurde, zünden in ihren eigenen Häusern Lampen an oder tragen sogar stets eine kleine Laterne oder Kerze bei sich, die bis zum Morgen nicht verlöschen darf, um das letzte Licht des alten ins neue Jahr 'zu retten'. Thunni, eine alte Häuslerin, hält aus dem gleichen Grund seit dem letzten Sonnenaufgang einen kleinen Lichtzauber aufrecht und hat nur Sorge, dass sie vor dem Morgen einnicken und damit den Zauber beenden könnte.

Ein weiterer Brauch neben dem Erhalten oder Mitführen von Licht ist 'die Heimsuchung'. Geboren aus der anderswo oder in frühe-



ren Zeiten sicher durchaus realen Bedrohung durch andersweltliche Kreaturen, symbolisiert die Heimsuchung das, wovor man sich im Dunkeln eigentlich fürchtet. Einige Dörfler, die bereits seit Monaten ihre Vorbereitungen dafür getroffen haben, kostümieren sich im Laufe der Nacht als wilde und tierhafte Feenwesen, um ihre Nachbarn zu erschrecken, Speis und (vor allem) Trank zu fordern und zu fortgeschrittener Stunde – obwohl das nicht unbedingt Teil der Tradition ist – wohl auch die eine oder andere Jungfrau, den einen oder anderen Burschen bis zur nächsten Scheune zu 'entführen' (einer der Köhler, dessen Zeugung auf eine solche Sonnwendfeier zurückdatiert werden konnte, wird heute noch scherzhaft von den Älteren "Wechselbalg" gerufen, als habe er tatsächlich eine Fee als Elternteil). Die Kostüme der Dörfler sind mit Hingabe gefertigt worden, teilweise innerhalb der Familie vererbt und durchaus furchterregend. Zottelige Tierfelle, Gehörn, Rabenfedern, Wolfs- oder Stierköpfe, Ketten aus Vogelschädeln, grelle Schminke und dergleichen mehr lassen die Darsteller der Heimsuchung absolut unmenschlich wirken. Da sich die Darsteller jeden Jahres einen Spaß daraus machen, ihre Kostüme heimlich zu tauschen, können zudem selbst Verwandte nie ganz sicher sein, wen sie wirklich vor sich haben. Die Unholde heulen, grollen und zischen mehr als sie reden, sie jagen Vorwitzige, die ihnen zu nahe kommen, mit Ruten (die Hiebe gelten als glückbringend und fruchtbarkeitssteigernd), und gebärden sich wild. Kinder, die bis dahin genossen haben, länger als je zuvor aufbleiben, schmausen und tanzen zu können, flüchten kreischend vor den vermeintlich dämonischen Unholden in die Arme ihrer Eltern, die sich teils das Lachen verkneifen müssen, um das Spiel weiter mitzuspielen. Für die Jugendlichen des Dorfes ist es eine beliebte Mutprobe, die Vermummten zu necken und herauszufordern, was sie – ebenso wie fremde Besucher, die hoffentlich Spaß verstehen – zu besonders beliebten Opfern der Unholde macht.

Die Abenteuer auf dem Fest

Die Figuren der Spieler werden kaum eine andere Wahl haben, als sich dem wilden Treiben der Feier anzuschließen, denn etwas anderes lässt die Dorfbewölkerung in ihrem Überschwang nicht gelten. Außerdem, so sagt man lachend, bringe es Unglück, in dieser Nacht zu schlafen. Man isst, trinkt, singt, tanzt zwischen den Feuern bäuerliche Kreis- und Springtänze, musiziert, erzählt Geschichten und neckt sich in allerlei bierseligen Wetten, Scherzfragen und Geschicklichkeitsspielen, um sich die Zeit bis zum Morgen zu vertreiben. Die Abenteuer sollten Gelegenheit bekommen, sich zu amüsieren und mit einigen Dorfbewohnern bekannt zu machen. Es schadet keinesfalls, wenn sie dabei als gewiefte Problemlöser bekannt werden, die andernorts bereits Heldentaten begangen haben, oder zumindest als anständige Leute, die das Herz am rechten Fleck haben. Später sollen sie immerhin zu Ermittlungen hinzugezogen werden. Vielleicht machen sich ja sogar die Darsteller der Heimsuchung einen Spaß und lassen einen oder mehrere Abenteuerer in die Rolle eines Unholdes schlüpfen, um so die Dorfbewohner besonders gut zu narren („Aber wenn du hier stehst, wer trägt dann dort dein Kostüm? Und warum ist es in diesem Jahr ein Unhold mehr als sonst?“).

Die Heimsuchung

Wenn am späten Abend die ersten Darsteller der Heimsuchung auftreten, verläuft sich die Feier ein wenig vom zentralen Dorfplatz, da die vermeintlichen Feen-Unholde die Feiernden unter allgemeinem Gejohle auseinandertreiben und an den Häusern allerlei Unfug anstellen, der die Besitzer auf den Plan ruft. Generell gilt für die Heimsuchung eine Art stillschweigende Narrenfreiheit: Was in der Nacht der Sonnwendfeier geschieht und nicht die Grenze eines Streichs überschreitet, wird in unausgesprochener Übereinkunft am nächs-

ten Tag 'den Feen' zugeschrieben. Auch wenn vielleicht die Hühner einer Familie mit Bier trunken gemacht werden, ein Maskierter der Tochter des Hufschmieds einen Schreck einjagt oder jemand ein paar glückbringende Rutenhiebe auf den Allerwertesten kassiert, kommt doch in aller Regel niemand wirklich zu Schaden. Selten genug übertreiben es die 'Unholde', so dass später echter Streit entsteht. In dieser Nacht aber kommt es anders.

Die (Un-)Tat

Weit nach Mitternacht zieht sich der Bauer Aleno, einer der 'Unholde' aus der Heimsuchung, an den Waldrand zurück, um sich nach einigen Humpen Bier abseits der Feiernden zu erleichtern. Dabei wird er angegriffen und sehr schwer verletzt. Im Dorf fällt sein Fehlen lange Zeit nicht auf. Selbst dann noch nimmt man zunächst an, dass er betrunken den Weg zur eigenen Kate nicht mehr gefunden habe und macht sich Sorgen, dass er bei der nächtlichen Eiskälte unter freiem Himmel eingeschlafen sein könnte. Schnell finden sich Freiwillige für eine Suche. Wenn die Abenteuerer nicht zufällig über ihn stolpern, weil sie sich ihrerseits abseits der Feier die Beine vertreten wollen, wird Aleno erst etwa zwei Stunden vor Sonnenaufgang gefunden – bewusstlos, mit hohem Blutverlust und völlig verfroren.

Was wirklich geschah

Das Wesen, das Aleno angegriffen hat, stammt aus der Anderswelt, genauer einem wilden und urtümlichen Feenreich des Lichts, dessen Bewohner im ewigen Zwist mit einem benachbarten Reich der Dunkelheit liegen. In dieser besonderen Nacht sind die Grenzen zwischen den Welten dünn genug gewesen, um ihm den zufälligen Übergang in die Welt der Sterblichen zu ermöglichen. Verwirrt und angesichts der tiefen Nacht scheinbar 'in Feindesland' geraten, stolperte das Lichtwesen über den vermeintlichen Unhold Aleno. In ihm meinte es irrtümlich einen Jäger der verfeindeten Nachtfeen zu erkennen, den es seiner feischen Natur folgend umgehend in einer furchtbaren Bestiengestalt mit Klauen und Zähnen angriff – nur um sich schnell über den mühelosen Sieg zu wundern und seinen Irrtum zu erkennen. Die Lichtfee verwandelte sich in eine fliegende leuchtende Kugelgestalt, floh vom Kampfplatz und fuhr durch den Rauchabzug in den brennenden Kamin eines nahen Hauses ein – die nächstgelegene Schutz verheißende Lichtquelle in der schrecklichen Nacht. Dort hält es sich seither vor den anderen sterblichen Wesen im Feuer verborgen, das ihm nicht zu schaden vermag, und grübelt darüber, wie es nach Hause zurückkehren kann.

Böses Erwachen - und eine Bitte um Hilfe

Aleno lebt, bedarf jedoch sofort heilkundiger Hände, damit das auch so bleibt. Seine Wunden müssen versorgt und sein Körper langsam wieder auf Temperatur gebracht werden. Da er sehr geschwächt ist, empfiehlt es sich selbst nach der Gabe eines Heiltranks oder entsprechender Zauberei nicht, ihn zu rasch zu wecken, sondern im Schlaf nahe dem Kaminfeuer seiner Kate wieder zu Kräften kommen zu lassen. Die Dörfler sind außer sich und wollen herausfinden, was geschehen ist. Wenn die Abenteuerer in Gesprächen auf der Feier bereits als Helden mit entsprechenden Erfahrungen auffallen konnten, werden sie vermutlich direkt um Hilfe gebeten. Ansonsten hilft vielleicht spätestens ein Hinweis darauf, wie ungezielt die aufgeregten Freunde und Verwandten des Opfers bei der Spurensuche vorgehen (und dass sie dabei eher Hinweise vernichten als nutzen dürften), um die Abenteuerer von sich aus zu Ermittlungen zu bewegen.

Spurensuche

Das Opfer

Die Verletzungen, die Aleno zugefügt wurden, liefern die ersten Hinweise auf den Angreifer: Zahlreiche Klauenhiebe haben seine Haut aufgerissen, starke Prellungen weisen auf die Kraft hin, mit der auf ihn eingeschlagen wurde. Seiner Körperhaltung nach wurde er mit großer Wucht umgerissen, als habe ihn ein wildes Tier angesprungen. Wenn sich ein Varg unter den Abenteurern befindet, kann der hier schnell in Verdacht geraten, sofern kein Alibi für die ganze Nacht besteht. Von marodierenden Vargen in der Region ist den Dörflern nichts bekannt, auch hungrige Bären wurden in den letzten Wochen nicht gesichtet. Wölfe sind in der Region bekannt, allerdings passen die Verletzungen nicht, und der Winter ist eigentlich auch nicht hart genug, dass die Tiere einen unverletzten Menschen so nahe einer lauten, feiernden Siedlung angegriffen hätten. Erfahreneren Heilkundigen mag auffallen, dass die Wunden wie von heißen Klingen zugefügt scheinen – die Klauen des Feenwesens waren beim Angriff von Licht- und Feuermagie durchdrungen. Dieser Hinweis engt das Täterspektrum deutlich ein.

Der Tatort

Der Winter kommt den Abenteurern zugute: Im Schnee sind Spuren selbst im Licht von Fackeln und Laternen leicht zu entdecken, und etwa ab Mitternacht ist kein Neuschnee gefallen, so dass sich sogar auf die Zeit des Angriffs Rückschlüsse ziehen lassen. Im Dorf selbst ist durch die Feier der Boden natürlich im Übermaß mit Fußabdrücken übersät, die einander bis zur Unkenntlichkeit überlagern. Am Tatort hängt es ein wenig davon ab, wieviele Dörfler bei der Entdeckung des bewusstlosen Aleno zusammenkommen und unabsichtlich Spuren verwischen, bevor die Abenteurer sich einen Überblick verschaffen konnten. Am Wald hingegen lassen sich die Spuren sehr gut verfolgen und voneinander unterscheiden. Neben Alenos eigenen Spuren (ein gelber Schneefleck unter einem Baum zeigt zudem den ursprünglichen Grund seines Hierseins) sowie denen seiner Finder lassen sich große, denen eines Vargs nicht unähnliche Fußspuren entdecken, die seltsamerweise sehr unvermittelt im Wald beginnen und ebenso abrupt unweit des Tatorts im Nichts enden. Der Angreifer muss also einen Weg kennen, seine Spuren zu verwischen (hat den aber seltsamerweise nicht durchgehend genutzt), zwischen Diesseits und Anderswelt wechseln können (zu Beginn der Spur korrekt, wo das Feenwesen durch einen gespaltenen Baum aus der Anderswelt überwechselte) oder auf die eine oder andere Art flugfähig sein (am Ende der Spur korrekt, wo sich das Wesen in eine schwebende Lichtkugel verwandelt hat). Da diese Lichtkugel auch Wärme ausstrahlt, kann ein aufmerksamer Beobachter, der die ursprüngliche Richtung der Spur weiterverfolgt, hin und wieder etwa auf Brusthöhe eines Menschen Zweige und Blätter entdecken, die nicht mit Schnee, sondern mit klarem Eis bedeckt sind: Hier schmolz der Schnee, als das Wesen vorbeiflog, und das Wasser gefror rasch wieder. Diese etwas undeutliche Spur führt auf das Dorf zu.

Folge dem Licht

Wenn sich die Abenteurer gezielt umhören, ob jemand auf der Seite des Dorfes, auf die die Spur zuführt, etwas aufgefallen ist, können sie neben zahlreichen erheiternden, aber belanglosen Anekdoten aus den Feierlichkeiten (der alte Cingon ist betrunken ausgerutscht und fast bis zur Viehtränke geschlittert, im Haus der Bereks gab es mächtigen Streit, der vierzehnjährige Hilvar hat sich bei seiner Mutprobe wohl den falschen Unhold ausgesucht und ist nun auf der Suche nach seiner Hose und seiner Würde) auch herausfinden, dass es zur

fraglichen Zeit ein paar merkwürdige Erscheinungen am Waldrand gab: Der kleine Tonje, der schon längst schlafen sollte, hat durch die Fensterritzen ein gelb-rotes Glühen wahrgenommen, die volltrunkene Mirina schwört, dass eine Laterne aus dem Wald geflogen wäre und dann zum Himmel aufgestiegen sei, und Pettar, ein Miesepeter, der trotz der allgemeinen Ausgelassenheit noch erstaunlich nüchtern ist, beschwert sich über einen Guss eiskalten Wassers, der ihn aus heiterem Himmel in den Nacken traf, als er am Dorfrand abseits des allgemeinen Radaus spazieren ging.

Folgt man diesen Hinweisen, erreicht man die Kate der alten Thunni, die hell erleuchtet ist. Auf dem Dach des Häuschens ist auf der dem Wald zugewandten Seite ein handbreiter, bis zum Dachfirst führender Streifen Schnee weggeschmolzen – dies geschah, als das Feenwesen zum Kamin hochzischte, und ist auch die Erklärung für den eiskalten Wasserguss, der Pettar traf.

Licht ist in der kleinsten Hütte

Die Tür der Hütte ist nicht verschlossen. Drinnen ist es auffällig warm und ziemlich hell, wobei Letzteres die Abenteurer vielleicht zunächst nicht überrascht, da Thunni ja die Nacht über einen Lichtzauber aufrechterhalten wollte. Allerdings ist die alte Frau, wie sie es befürchtet hatte, inzwischen eingeknickt und sitzt in sich zusammengesunken, aber selig schnarchend, in ihrem Lehnstuhl. Trotzdem ist das Innere der Hütte in ein warmes Licht getaucht, das, wie eine einfache Probe auf Arkane Kunde verrät, keines natürlichen Ursprungs ist. Es kommt, genauso wie die ungewöhnliche Wärme, aus dem Kamin, in dessen Flammen eine glühende, orangefarbene Kugel aus reinem Licht schwebt. Wenn sich jemand der Kugel nähert, flackert sie noch heller auf.

Das Lichtwesen ist erzürnt und verängstigt, aber an sich weder böse noch blindwütig. Um sich mit ihm auseinanderzusetzen, gibt es zwei Alternativen (Werte und eine genauere Beschreibung der Kreatur befinden sich im untenstehenden Kasten):

☞ Jede Handlung, die das Wesen provoziert – ein Angriff, ein Kampf-, Wasser- oder Dunkelheitszauber, zu viele Leute, die ihm zu nahe kommen, plötzliche laute Geräusche oder Ähnliches – lässt die in die Enge getriebene Kreatur zum Angriff übergehen. Sie nimmt ihre Bestiengestalt an und springt gleißend und heulend aus dem Kamin. In der beengten Hütte besteht die Gefahr, dass ein Brand ausbricht, die Abenteurer sich gegenseitig behindern oder Thunni verletzt wird, so dass es weise wäre, das Feenwesen nach draußen zu locken und es dort zu bekämpfen. Wenn es nicht wieder besänftigt werden kann und im Kampf besiegt wird, löst es sich in verglimmende Funken und weißlichen Nebel auf, der rasch von der Dunkelheit der Nacht verschlungen wird.

☝ Eine gütliche Einigung kann herbeigeführt werden, wenn die Abenteurer vorsichtig und behutsam versuchen, mit dem Wesen zu kommunizieren. Es versteht menschliche Sprachen hinreichend gut, kann aber komplizierten Erklärungen nicht wirklich folgen. Gut sind Argumentationen auf emotionaler Ebene (mit Konzepten wie Hunger, Angst, Schmerz, Glück, Freude und dergleichen kann es durchaus etwas anfangen). Das Feenwesen spricht mit einer wispernden, leisen Stimme und verwendet einfache Wörter und kurze Sätze. Es gibt keinen Namen preis, sondern bezeichnet sich als „einer vom Licht“ oder „eins mit dem Licht“. Jede Art von Kälte, Schatten und Dunkelheit lässt es zumindest misstrauisch, wenn nicht gar feindselig reagieren. Wenn es zu der Gruppe Vertrauen fasst, verlässt es zunächst das Feuer, dann sogar das Haus und attackiert niemanden. Entsprechend redegewandte Abenteurer können ihm sogar vermitteln, dass es durch seinen Angriff einen Unschuldigen verletzt hat und es davon überzeugen, Wiedergutmachung zu leisten. In diesem Fall streicht es (immer noch in Form einer Lichtkugel) über den Kopf des verletzten Aleno und strahlt dabei in einem sanften, weißen

Licht. Die Wunden des Bauern schließen sich daraufhin weitgehend (die Wirkung ist mit einem Heilzauber vergleichbar). Um die gütliche Einigung vollkommen zu machen, benötigt das Wesen dann nur noch eine Lichtquelle (bevorzugt magisch, aber ausreichend hell genügt), in der es die Morgendämmerung abwarten kann. Dann, im Übergang zwischen Nacht und Tag, gleitet es aus der Lichtquelle und schlüpft in die Anderswelt zurück.

Das Feenwesen (Bestienform)

Werte nach Schnellstarter-Regeln:

Initiative: 8-W6	Verteidigung: 21
Körperlicher Widerstand: 19	Geistiger Widerstand: 17
Lebenspunkte: 10	Geschwindigkeit: 10
Schadensreduktion: 2	Fokus: 20

Waffe	Wert	Schaden	WGS
Klauen	13	1W6+2	4

Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 10, Entschlossenheit 9, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 10

Meisterschaften: Vorstürmen (Stärke 5), Umreißen

Zauberschulen: Stärkung 10, Feuer 12

Zauber: Eiserne Ausstrahlung, Aura der Entschlossenheit, Schutz vor Feuer, Flammende Klinge*, Flammenherrschaft

* In diesem Fall wirkt der Zauber auf die Krallen des Feenwesens.

Werte nach Beta-Regeln:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL	GK	GES
3	4	2	4	4	5	2	3	6	10
LP	FO	VTD	SR	KW	GW				
10	20	21	2	19	17				

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Reichw.	INI
Klauen	13	1W6+2	4	-	8-W6

Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 10, Entschlossenheit 9, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 10

Meisterschaften: Handgemenge (Halten, Umreißen, Binden)

Zauberschulen: Licht 15, Stärkung 10, Heilung 12, Feuer 8

Zauber: Blenden, Lichtkugel, Waffe des Lichts*, Eiserne Ausstrahlung, Aura der Entschlossenheit, Leichte Heilung, Schmerzresistenz, Schutz vor Feuer, Flammenherrschaft

* In diesem Fall wirkt der Zauber auf die Krallen des Feenwesens.

In seiner Bestienform gleicht das Wesen einem zotteligen, aufrecht gehenden Raubtier (eher ein Bär als ein Wolf) mit gleißenden Augen, einem weißlich leuchtenden Fell und Klauen aus glühendem Silber. Es kann sich in eine faustgroße Lichtkugel verwandeln. In dieser Form behält es seine Zauberkünste und kann fliegen (GES 10), jedoch nicht mehr physisch angreifen. Seine Schadensreduktion steigt als Lichtkugel auf 5. Die Verwandlung bzw. Rückverwandlung dauert 6 Ticks (kontinuierliche Handlung) und verbraucht keinen Fokus.

Ausklang

Wie auch immer die Abenteurer das Geschehen – hoffentlich – aufklären, sie haben sich den Dank der Dörfler verdient. Man wird ihnen noch weitere Gastfreundschaft anbieten, solange sie bleiben wollen, ansonsten ihre Reiseausrüstung nach Kräften auffüllen (mit Proviant und einfachen Alltagsgegenständen, die ihnen fehlen mögen), und sie werden das Dorf bei ihrem Aufbruch zu neuen Abenteuern keinesfalls hungrig oder durstig verlassen. Wenn die Abenteurer sich gütlich mit dem Feenwesen einigen konnten, haben sie bei ihm gegebenenfalls auch einen Gefallen gut, den der Spielleiter gewissermaßen als 'Joker' im Gedächtnis behalten kann. Wenn die Gruppe einmal – egal an welchem lorakischen Ort – an der Grenze zwischen Licht und Dunkelheit in Schwierigkeiten gerät, kann ein kurzes Auftauchen und Eingreifen des Wesens (durch Ablenkung eines Feinds, einen kleinen Zauber oder einfach ein wärmendes Licht der Hoffnung) die Schuld begleichen.

Die Episode der unerwartet verlaufenen Sonnwendfeier ist zudem 5 Erfahrungspunkte für jeden Abenteurer wert.

Wir wünschen allen *Splittermond*-Freunden eine lichterfüllte Sonnenwende, schöne Weihnachtsfeiertage, einen ruhigen Jahreswechsel und ein aufregendes, spaßiges und spannendes *Splittermond*-Jahr 2014!