Tragig unter Tage

Ein Splittermond-One-Shot für Heldengrad 1

Für 3–5 Spielfiguren, Spielzeit ca. 2 Stunden

Inhaltsverzeichnis

Tragig unter Tage....1
Ein Splittermond-One-Shot für Heldengrad 1....1
Für 3–5 Spielfiguren, Spielzeit ca. 2 Stunden....1
Disclaimer:....2
1. Abenteuer auf einen Blick....3
2. Dramatischer Einstieg....3
3. Hintergrund und Geheimnis der Wildschacht-Mine....3
Die alte Legende....3
Die Wahrheit....4
4. Apfelhain: Der Ausgangsort....4
Die lokale Ordnung....4
Die Stimmung beim Einstieg....4
5. Wichtige NSC....5
Die alte Frau: Mara Velt....5
Der Dorfälteste: Arven Kelmar....5
Jupp....5
6. Szenenübersicht....7
Szenen in Kurzform....7
7. Szene 1: Der Abstieg....7
Ziel der Szene....7
Spielwert der Szene....7
Vorlesetext: Die Bitte um Hilfe....7
Ablauf....8
Mögliche Herausforderungen....8
Spielleitungshinweise....8
Atmosphäre....8
Zusammenfassung Szene 1....8
8. Szene 2: Die Luft der Tiefe....8
Ziel der Szene....8
Funktion der Szene....9
Vorlesetext: Tiefer hinein....9
Naturgefahr: Schlechte Luft und Druck....9
Wirkung im Spiel....9
Ereignis: Der Rückweg wird unsicher....9
Spur von Jupp....9
Eine kleine dramatische Notiz....9
Zusammenfassung Szene 2....10

9. Szene 3: Die Lebende Mine....10
Ziel der Szene....10
Funktion der Szene....10
Vorlesetext: Die Weggabelung....10
Der linke Gang: Grubengase (Sackgasse)....10
Der rechte Gang: Die Grabbeißer....10
Grabbeißer (Riesenassel)....10
Nach dem Kampf....11
Zusammenfassung Szene 3....11
10. Szene 4: Das Herz der Wildschacht-Mine....12
Ziel der Szene....12
Funktion der Szene....12
Vorlesetext: Die letzte Kammer....12
Die Situation....12
Der Gegner....12
Großer Kristallwandler (MG 2)....13
Taktische Grundidee....14
Mögliche Lösungswege....14
1. Konfrontation....14
2. Beruhigung....14
3. Rettung unter Ablenkung....14
Emotionale Komponente....14
Optionaler Twist....14
Zusammenfassung Szene 4....15
11. Auflösung und Konsequenzen....16
Bei Erfolg....16
Bei Teilerfolg....16
Bei Fehlschlag....16
12. Spielleiterhinweise....16
Das Abenteuer lebt von drei Dingen....16
Wie du das Abenteuer am Tisch straff hältst....16
Was dieses Abenteuer besonders gut kann....17
Was du vermeiden solltest....17
13. Handouts und Vorlesetexte....17
Handout 1: Die Bitte der alten Frau....17
Handout 2: Gerücht über die Mine....17
Handout 3: Letzte Kammer....17
14. Kompaktübersicht für die Spielleitung....18
Die Wahrheit hinter dem Abenteuer....18
Dramaturgische Funktion der vier Szenen....18
Was die Spielfiguren am Ende mitnehmen....18

Disclaimer:

Https://Helden.Training und dieses Abenteuer ist ein nicht-kommerzielles, inoffizielles Fanprojekt und steht in keiner Verbindung zum Uhrwerk Verlag.

Splittermond ist ein Produkt des Uhrwerk Verlags; alle Rechte an Splittermond und den zugehörigen Marken liegen dort.

1. Abenteuer auf einen Blick

Titel: Tragig unter Tage

System: Splittermond

Heldengrad: 1

Spielzeit: ca. 2 Stunden

Ton: Klassische Fantasy mit leichtem Grusel im Mittelteil, emotionales Rettungsfinale

Ort: Apfelhain, ein kleiner Weiler in Selenia, und die verlassene Wildschacht-Mine

Thema: Rettung unter Zeitdruck, Kind in Gefahr, alte Geheimnisse, Naturgefahr und eine erwachende Macht in der Tiefe

Kernidee in einem Satz:
Eine harmlose Kinderspielerei endet in einem verfallenen Minenschacht, in dem die Spielfiguren einen verängstigten Jungen retten müssen, bevor die Mine selbst zur tödlichen Bedrohung wird.

---

2. Dramatischer Einstieg

Tragig unter Tage ist ein One-Shot für Spielrunden, die in kurzer Zeit Spannung, Erkundung, eine kleine Kampfbegegnung und ein emotionales Finale erleben sollen. Das Abenteuer beginnt in einem idyllischen Weiler, der auf den ersten Blick nichts mit großen Gefahren zu tun hat. Doch als eine alte Frau die Spielfiguren panisch um Hilfe bittet, wird aus dem friedlichen Zwischenhalt eine Rettungsmission.

Der siebenjährige Jupp ist beim Spielen in einen alten, längst stillgelegten Förderschacht gestürzt. Der hölzerne Aufzug, auf dem er herumturnte, ist gebrochen und mit ihm nach unten gerauscht. Die Erwachsenen des Ortes sind auf den umliegenden Feldern bei der Weizenernte, und die wenigen verfügbaren Hände reichen nicht aus, um schnell genug zu helfen. Die Spielfiguren sind die einzige Hoffnung.

Was zunächst wie eine einfache Suchaktion aussieht, führt immer tiefer in einen verlassenen, feuchten und instabilen Stollen. Dort lauern Naturgefahren, verschüttete Gänge und eine alte, unruhige Macht. Je tiefer die Gruppe vordringt, desto stärker spüren sie: Die Mine ist nicht leer.

---

3. Hintergrund und Geheimnis der Wildschacht-Mine

Die Wildschacht-Mine wurde vor Jahrzehnten aufgegeben. Nach außen hin gilt sie als erschöpft, unrentabel und gefährlich. Im Dorf erzählt man sich jedoch noch heute eine andere Geschichte.

Die alte Legende

Vor Generationen habe der damalige Gutsherr die Mine mit großem Aufwand erweitern lassen. Dabei sei man auf einen besonders tiefen, glimmernden Adergang gestoßen, dessen Gestein im

Licht wie feuchtes Glas schimmerte. Die Mine brachte zunächst gute Erträge, doch mit dem Tiefergraben häuften sich ungewöhnliche Vorfälle:

- Werkzeuge verschwanden aus verschlossenen Kisten.
- In den Stollen hallten nachts dumpfe Schläge wider.
- Einmal soll ein Bergmann einen Steinblock berührt haben, der sich warm wie Haut anfühlte.
- Kurz darauf kam es zu mehreren Einstürzen.
- Ein ganzer Schichttrupp verschwand in der Tiefe.

Die Älteren sagen, die Erde dort unten habe „ihr Maul nicht mehr öffnen lassen wollen“. Andere behaupten, ein uraltes Wesen sei in der Tiefe geweckt worden. Seitdem meidet man den Ort.

Die Wahrheit

Tatsächlich hat sich tief unter der Mine ein Kristallwandler eingenistet. Er ist kein böses Monster im klassischen Sinn, sondern ein an die Tiefe gebundenes Wesen, das auf Erschütterungen, Lärm und Verletzung seines Reviers reagiert. Die Jahrhunderte des Bergbaus haben seinen Lebensraum immer wieder gestört. Die alte Mine wirkt deshalb nicht nur verfallen, sondern auch „wach“. Das Wesen ist zum Schutzinstinkt übergegangen und greift an, sobald die Stille gebrochen oder seine Kammer erreicht wird.

Für das Abenteuer ist wichtig: Diese Wahrheit muss nicht sofort ausgesprochen werden. Sie entfaltet ihre Wirkung am besten im Finale.

---

4. Apfelhain: Der Ausgangsort

Apfelhain ist ein kleiner, ländlicher Weiler in Selenia. Er besteht aus etwa zwanzig Häusern, ergänzt durch drei umliegende Höfe, die ihn mit Getreide, Obst und Vieh versorgen. Die Anordnung ist für ein Siedlungsbild dieser Größe völlig plausibel: ein kompakter Dorfkern mit verstreuten Gehöften im nahen Umland.

Der Ort ist einfach, freundlich und ländlich geprägt. Zwischen den Häusern stehen Apfelbäume, schmale Wege ziehen sich zwischen Zäunen und kleinen Gärten hindurch, und am Rand des Weilers liegen die Felder, auf denen die meisten Erwachsenen zurzeit bei der Weizenernte sind.

Die lokale Ordnung

Apfelhain wird von einem Dorfältesten verwaltet, der im Auftrag des Gutsherrn handelt. Der Gutsherr selbst residiert weiter entfernt und kommt nur selten vorbei. Im Alltag bedeutet das: Der Dorfälteste trägt die Verantwortung, ist aber mit der Situation überfordert, sobald etwas Außergewöhnliches geschieht.

Die Stimmung beim Einstieg

Der Kontrast zwischen friedlicher ländlicher Idylle und plötzlicher Panik ist wichtig. Die Spielfiguren sollen das Gefühl haben, dass hier eigentlich nichts Großes passieren sollte — und gerade deshalb zieht sie die Bitte der alten Frau so stark hinein.

5. Wichtige NSC

Die alte Frau: Mara Velt

Rolle: Bitte stellende Dorfbewohnerin, Auslöser des Abenteuers

Beschreibung: Mara ist eine ältere, wettergegerbte Frau mit kräftigen Händen, einer Schürze und der Art von Stimme, die im Alltag ruhig klingt, in der Not aber bricht. Sie kennt jedes Kind im Weiler und ist Jupps Großtante mütterlicherseits.

Wirkung im Spiel:

- aufgeregt, aber nicht weinerlich
- ehrlich und direkt
- denkt nur noch an Jupp

Geheimnis: Keines. Sie ist aufrichtig.

Ziel: Hilfe holen, so schnell wie möglich.

Der Dorfälteste: Arven Kelmar

Rolle: Lokale Autorität, Vermittler, Informationsquelle

Beschreibung: Arven ist ein vorsichtiger, müder Mann mittleren Alters, der seine Verantwortung sehr ernst nimmt. Er will kein Aufsehen erregen und keine unnötige Panik im Dorf auslösen.

Wirkung im Spiel:

- besonnen
- leicht überfordert
- lieber praktisch als heldenhaft

Geheimnis: Er weiß, dass die Mine früher als gefährlich galt, hat sie aber nie selbst betreten.

Ziel: Das Kind retten, ohne das Dorf weiter zu beunruhigen.

Jupp

Rolle: Kind in Gefahr, emotionaler Mittelpunkt

Alter: 7 Jahre

Beschreibung: Jupp ist klein, verängstigt und völlig überfordert. Er weint viel, ruft nach Erwachsenen und klammert sich an alles, was ihm Halt gibt. Sobald er die Spielfiguren sieht, schwankt er zwischen Erleichterung und neuer Panik.

Wirkung im Spiel:

- erzeugt Mitgefühl
- verstärkt Zeitdruck
- macht das Finale emotional

Geheimnis: Jupp hat am Schacht gespielt, weil er etwas im Aufzug funkelnd fand. Er hat das Ding später fallen lassen oder verloren — ein kleiner Kristallsplitter oder Erzsplitter kann als optionaler Hinweis dienen.

Ziel: Lebend rauskommen.

---

6. Szenenübersicht

Das Abenteuer ist für etwa zwei Stunden angelegt. Das Pacing ist absichtlich knapp gehalten. Jede Szene erfüllt eine andere Funktion:

- **Szene 1:** Einstieg und Abstieg
- **Szene 2:** Erkundung und Naturgefahr
- **Szene 3:** Rätsel, Stress und Kampf
- **Szene 4:** Finale, Rettung und Entscheidung

Szenen in Kurzform

Szene	Dauer	Schwerpunkt	Ziel
1	0:00–0:30	Einstieg, Atmosphäre, Zugang	In die Mine gelangen
2	0:30–1:00	Naturgefahr, Orientierung, Spurensuche	Jupps Spur folgen
3	1:00–1:30	Engstelle, Mechanik, Kreaturen	In den Tiefbereich gelangen
4	1:30–2:00	Rettung, Bedrohung, emotionaler Höhepunkt	Jupp bergen und Gefahr lösen

---

7. Szene 1: Der Abstieg

Ziel der Szene

Die Spielfiguren sollen in die Mine gelangen und einen ersten Eindruck von der Gefahr gewinnen.

Spielwert der Szene

Diese Szene ist die Einladung in die Tiefe. Sie zeigt die Situation, setzt den Ton und führt direkt in die Handlung. Es geht nicht darum, lange zu diskutieren, sondern rasch zu reagieren.

Vorlesetext: Die Bitte um Hilfe

> Auf dem Weg von hier nach dort kommt eure kleine Reisegruppe an einen idyllischen kleinen Weiler, umgeben von Apfelbaum-Hainen.
>
> Die Sträßchen sind recht leer, als eine ältere Frau suchend auf euch zukommt und loshechelt.
>
> „Dem Schicksal sei Dank, dass ihr hier seid! Bitte, kommt schnell mit! Der kleine Jupp ist in die Wildschacht-Mine gefallen!“
>
> Sie atmet keuchend tief ein.
>
> „Fast alle sind ja drüben bei der Weizenernte, un keiner is da, um zu helfen!“

Sie schaut euch flehentlich an, während ihre Hände den Saum ihrer Schürze kneten.

„Bitte, könnt ihr schnell mitkommen und helfen!“

Ablauf

Die Figuren werden zum alten Schacht geführt. Dort sehen sie den verfallenen Förderbereich: morsche Balken, ein schief hängendes Seil, eine halb zerstörte Holzplattform und einen offenen Schacht, der wie ein dunkler Mund in den Boden reicht.

Der Aufzug ist gebrochen. Jupp ist mit dem Korb oder der Plattform tief nach unten gerauscht. Es gibt nur noch Spuren, die den Abstieg als möglich, aber riskant markieren.

Mögliche Herausforderungen

Die Gruppe kann den Abstieg auf verschiedene Weise angehen:

- **Athletik oder Akrobatik** zum sicheren Abseilen oder Balancieren
- **Handwerk oder Mechanik** zum Stützen, Sichern oder Improvisieren eines Abstiegs
- **Wahrnehmung** zum Erkennen stabiler Stellen, Spuren und Risiken
- **Naturkunde** oder passende Wissensproben zum Einschätzen der Mine als Luft- und Einsturzgefahr

Spielleitungshinweise

Lass die Spieler nicht zu lange planen. Szene 1 soll direkt ins Abenteuer ziehen. Wenn sie einen Ansatz finden, belohne ihn, aber verlange keine vollständige Ingenieurslösung. Ein One-Shot lebt vom Tempo.

Atmosphäre

Die ersten Meter sind noch von Tageslicht geprägt, doch unten riecht es schon nach feuchter Erde, altem Holz und kaltem Metall. Das Knarren des Seils und das leise Rieseln von Staub erzeugen sofort Unsicherheit.

Zusammenfassung Szene 1

Die Spielfiguren entscheiden sich, in eine verlassene, unsichere Mine hinabzusteigen, um ein Kind zu retten. Noch ist alles möglich, aber die Zeit läuft.

---

8. Szene 2: Die Luft der Tiefe

Ziel der Szene

Die Figuren sollen tiefer vordringen, erste Naturgefahren überstehen und Jupps Spur aufnehmen.

Funktion der Szene

Diese Szene baut Druck auf. Sie trennt den einfachen Abstieg von der eigentlichen Rettungsmission. Der Weg wird enger, dunkler und gefährlicher. Die Mine wirkt nicht wie ein toter Ort, sondern wie ein Raum, der die Figuren abweist.

Vorlesetext: Tiefer hinein

> Je weiter ihr euch in den Schacht wagt, desto weniger bleibt von der Welt draußen zurück. Das Licht eurer Lampen zerhackt die Dunkelheit nur in kleine, zitternde Inseln. Die Wände sind feucht, an manchen Stellen von grünlichem Belag überzogen. Tropfen fallen in regelmäßigen Abständen auf den Boden, und irgendwo in der Tiefe antwortet ein leises, hohles Grollen.
>
> Dann bemerkt ihr es: Der Gang scheint enger zu werden. Die Luft ist schwer. Unbehagen legt sich auf Brust und Schultern, als hätte die Mine selbst beschlossen, euch zu prüfen.

Naturgefahr: Schlechte Luft und Druck

Die Mine ist schlecht belüftet. Die Luft wird stickig und schwer. Das ist kein magischer Effekt, sondern eine glaubhafte, alte Bergbaugefahr.

Wirkung im Spiel

Die Charaktere müssen eine passende Zähigkeitsprobe oder eine vergleichbare Konstitutionsprobe ablegen, um die schlechte Luft zu ignorieren. Misslingt die Probe, sind sie erschöpft oder deutlich beeinträchtigt, was sich im Finale bemerkbar machen kann.

Ereignis: Der Rückweg wird unsicher

Während die Gruppe weiter vordringt, lösen sich hinter ihnen Steine. Ein Teil des Zugangs bricht nach. Dadurch wird nicht der komplette Rückweg versperrt, aber er wird deutlich schwieriger. Das verstärkt den Zeitdruck.

Spur von Jupp

Die Helden finden ein zerrissenes Stück Kleidung, einen kleinen Schuhabdruck im Staub oder eine Kinderspur an einem Felsen. Diese Spur ist wichtig: Sie zeigt, dass Jupp noch lebt und sich selbstständig bewegt hat.

Eine kleine dramatische Notiz

Wenn die Gruppe stockt oder zögert, kann die Mine „antworten“: Ein Stein rutscht, ein dumpfes Echo wandert durch den Gang, oder eine Lampe flackert kurz auf. Dadurch bleibt die Szene aktiv.

Zusammenfassung Szene 2

Die Figuren spüren, dass die Mine nicht nur alt, sondern gefährlich aktiv ist. Jupp lebt noch. Der Weg wird enger und die Zeit kürzer.

---

9. Szene 3: Die Lebende Mine

Ziel der Szene

Die Spielfiguren treffen auf eine Weggabelung, erleben hautnah die Gefahren eines echten Bergwerks und bestehen einen Kampf gegen Grabbeißer, bevor sie Jupps Spur tiefer in die Mine verfolgen.

Funktion der Szene

Dies ist der Action- und Entscheidungsabschnitt des Abenteuers. Die Gruppe muss wählen, welchem Gang sie folgt, spürt dabei die Gefahren echten Bergbaus am eigenen Leib und gerät in einen ersten handfesten Kampf.

Vorlesetext: Die Weggabelung

> Der Stollen teilt sich vor euch in zwei Richtungen. Links führt ein schmalerer Gang leicht abwärts, die Luft von dort riecht seltsam schwer und stumpf. Rechts setzt sich der Hauptstollen fort, breiter, mit Werkzeugspuren an den Wänden.

Der linke Gang: Grubengase (Sackgasse)

Folgt die Gruppe dem linken Gang, merken sie nach einigen Metern, dass die Luft spürbar schlechter wird – hier sind Grubengase ausgetreten.

- Gehen die Helden trotzdem weiter, erhält jede Figur den Zustand Erschöpft.
- Kehren sie danach immer noch nicht um, beginnt ihnen schwarz vor Augen zu werden – ein letztes, unmissverständliches Warnsignal.
- Der Gang ist eine reine Sackgasse ohne Beute oder Fortschritt. Er soll allein die Gefahren eines echten Bergwerks erlebbar machen.

Der rechte Gang: Die Grabbeißer

Nach etwa 20 Metern sehen die Helden einen Spalt in der linken Wand. Aus diesem brechen Grabbeißer hervor – genau so viele wie Spielfiguren in der Gruppe sind – und greifen sofort an.

Grabbeißer (Riesenassel)

Monstergrad: 1 / 0 (Einzelgegner / Gruppengegner)

Größenklasse (GK): 4

Typus: Insekt, Monster, Tier

Attribute & Abgeleitete Werte

AUS 0, BEW 3, INT 3, KON 3, MYS 0, STÄ 3, VER 0, WIL 1

Geschwindigkeit (GSW): 7

Lebenspunkte (LP): 7

Fokus (FO): 2

Verteidigung (VTD): 18

Schadensreduktion (SR): 3

Körperlicher Widerstand (KW): 16

Geistiger Widerstand (GW): 13

Initiative (INI): 7 − 1W6

Angriff & Fertigkeiten

Waffe: Körperangriff (Mandibeln/Zangen)

Angriffswert (AW): 10

Schaden: 1W6+2

WGS: 8 Ticks

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 10, Entschlossenheit 2, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 5

Meisterschaften: Athletik (I: Kletteraffe; III: Freikletterer)

Besondere Merkmale

Dunkelsicht: Kann in absoluter Dunkelheit ohne Abzüge sehen.

Gift (Blut 1 / Benommen / 60 Ticks): Der Biss sondert ein lähmendes Gift ab.

Kreatur 3: Kann als Tierbegleiter gewählt werden.

Schwächlich: Verfügt über weniger Gesundheitsstufen als üblich.

Beute: Ihr Giftdrüsen-Sekret ist etwa 2 Lunare wert (benötigt eine Alchemie-Probe gegen 25).

Grundregelwerk, Seite 272

Nach dem Kampf

Sind die Asseln besiegt, ziehen die Helden weiter und finden nach wenigen Metern einen Schuh des Jungen sowie Spuren, die auf eine hastige Flucht tiefer in den Tunnel hindeuten.

Nach weiteren 100 Metern erreicht die Gruppe den letzten Abschnitt der Mine.

Zusammenfassung Szene 3

Die Helden erkennen an der Weggabelung, wie gefährlich die Mine selbst ist, bestehen einen

Kampf gegen Grabbeißer und finden eine eindeutige Spur, die tiefer zu Jupp führt.

---

10. Szene 4: Das Herz der Wildschacht-Mine

Ziel der Szene

Jupp muss gerettet werden, während die eigentliche Macht der Mine sichtbar wird.

Funktion der Szene

Die Schlussphase ist emotional, eng und gefährlich. Hier verbinden sich Rettung, Kampf und die Auflösung des Minengeheimnisses.

Vorlesetext: Die letzte Kammer

> Die letzte Kammer öffnet sich wie ein fremder, vergessener Bauch aus Stein. Unter euch gluckert dunkles Wasser. Zerborstene Stützen ragen wie gebrochene Rippen aus dem Boden. Auf einem schmalen, instabilen Vorsprung sitzt ein kleiner Junge, das Gesicht tränenverschmiert, die Hände um die Knie geschlungen.
>
> Als er euch sieht, reißt er die Augen auf.
>
> „Ich will heim!“
>
> In derselben Bewegung bebt der Boden.
>
> Aus dem Schatten auf der Rückseite der Höhle schält sich etwas aus Stein und Kristall hervor.

Die Situation

Jupp befindet sich auf einem gefährlichen Vorsprung über Wasser. Er ist verängstigt und hält still, aber seine Angst macht ihn unberechenbar. Jede falsche Bewegung kann die Lage verschlimmern.

Der Gegner

Hier erscheint der eigentliche Wächter der Tiefe: ein großer Kristallwandler

Wichtig ist nicht nur der Gegner selbst, sondern seine Wirkung auf die Umgebung:

- Erschütterungen lockern den Vorsprung.
- Lärm lässt Steine herabfallen.
- Jupp reagiert panisch auf jede plötzliche Bewegung.

Großer Kristallwandler (MG 2)

Typus: Feenwesen, Felswesen, Lichtwesen

Monstergrad: 2 / 1 (Einzelgegner / Gruppengegner)

Größenklasse (GK): 4

Einstellung: Schüchtern (territorial in seinem Revier)

Attribute & Abgeleitete Werte

AUS 4, BEW 4, INT 2, KON 5, MYS 3, STÄ 5, VER 2, WIL 4

Geschwindigkeit (GSW): 8

Lebenspunkte (LP): 14 (verteilt auf 5 Gesundheitsstufen, da Schwächlich entfällt)

Fokus (FO): 18

Verteidigung (VTD): 23

Schadensreduktion (SR): 4

Körperlicher Widerstand (KW): 25

Geistiger Widerstand (GW): 20

Initiative (INI): 7 − 1W6

Angriff & Kampf-Taktik

Waffe: Körperangriff (Kristalline Gliedmaßen)

Angriffswert (AW): 15

Schaden: 2W6+4 (je zur Hälfte Fels- und Lichtschaden)

WGS: 9 Ticks

Waffenmerkmale: Wuchtig

Meisterschaften:

Umreißen (Bowling-Kugel): Erschwert Proben zum Standhalten um 4 (GK). Schwierigkeit für Gegner: 21.

Rundumschlag: Kann alle Gegner in Nahkampfdistanz gleichzeitig angreifen.

Fertigkeiten & Magie

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 15, Entschlossenheit 12, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 16, Felsmagie 12, Lichtmagie 12.

Zauber:

Licht 0: Licht (erzeugt konstantes Leuchten).

Fels I: Gehärtete Haut (+VTD), Standfest (erschwert Umwerfen).

Licht I: Gleißende Barriere (erschafft leuchtende Wand).

Fels II: Steinwand (kann Gänge in der Mine blockieren).

Besondere Merkmale

Kristall-Leuchten: In einem Umkreis von 10 Metern um das Wesen sind die Lichtverhältnisse um 2 Stufen verbessert.

Resistenz gegen Fels- und Lichtschaden 10: Erleidet 10 Punkte weniger Schaden durch diese Quellen.

Verwundbarkeit gegen Schattenschaden: Erleidet zusätzliche Auswirkungen oder Schaden durch Schattenmagie.

Beschwörbares Wesen 8: Kann von mächtigen Magiern gerufen werden.

Feenblut: Zählt als magische Kreatur.

Taktische Grundidee

Der Kampf soll nicht wie ein normaler Schlagabtausch funktionieren, sondern wie eine Rettung unter Druck:

- Die kämpferischen Figuren binden das Wesen.
- Eine andere Figur versucht, zu Jupp vorzudringen.
- Magie, Ablenkung oder vorsichtige Bewegung können den Gegner stören oder beruhigen.

Mögliche Lösungswege

Die Szene soll mehrere Ausgänge erlauben:

1. Konfrontation

Die Gruppe besiegt oder vertreibt den Kristallwandler mit Kampf und Druck.

2. Beruhigung

Eine kluge, ruhige Handlung kann das Wesen zumindest besänftigen. Es ist kein böser Dämon, sondern ein gestörtes Wesen der Tiefe.

3. Rettung unter Ablenkung

Ein Teil der Gruppe lenkt den Kristallwandler ab, während ein anderer Jupp heimlich und behutsam sichert.

Emotionale Komponente

Jupp ist sieben Jahre alt, eingeschüchtert und weint. Er braucht klare Ansagen. Jede beruhigende Stimme hilft. Je ruhiger die Figuren mit ihm sprechen, desto eher kann er sich anweisen lassen, sich festzuhalten, nicht zu schreien und die Arme um einen Pfeiler oder Seilstrang zu legen.

Optionaler Twist

Wenn du eine stärkere emotionale Auflösung willst, kann das Kristallwesen nicht einfach „böse“ sein. Es kann sichtbar verletzt oder gereizt wirken, als würde es nur reagieren, weil der Bergbau seinen Schlaf gestört hat. Dann wird die Szene nicht nur ein Kampf, sondern auch ein kleines moralisches Dilemma.

Zusammenfassung Szene 4

Die Helden finden Jupp in der Tiefe, müssen ihn sichern und zugleich mit einer gefährlichen Macht in der Mine umgehen. Das Finale ist eine Rettung unter Druck.

---

11. Auflösung und Konsequenzen

Bei Erfolg

Jupp wird gerettet. Die alte Frau bricht erleichtert zusammen oder beginnt zu weinen. Im Dorf sind die Spielfiguren von diesem Tag an keine Fremden mehr, sondern die Gruppe, die den Jungen aus der Tiefe geholt hat.

Bei Teilerfolg

Jupp lebt, aber die Mine bleibt instabil oder der Kristallwandler zieht sich nur vorerst zurück. Vielleicht bleibt ein Hinweis zurück, dass die Tiefe nicht abgeschlossen ist. Das eröffnet bei Bedarf einen Folgerahmen.

Bei Fehlschlag

Falls Jupp verletzt oder die Lage ernst eskaliert, sollte das Spiel nicht in Trostlosigkeit enden. Splittermond-One-Shots profitieren davon, dass ein Fehlschlag die Situation verändert, aber nicht das Spiel zerbricht. Dann ist die Mine vielleicht teilweise eingestürzt, Jupp aber lebt noch — oder das Wesen zieht sich tiefer zurück und muss später erneut angegangen werden.

---

12. Spielleiterhinweise

Das Abenteuer lebt von drei Dingen

1. **Tempo**
2. **Atmosphäre**
3. **Mitgefühl**

Die Szenen sind bewusst kurz gehalten. Wenn eine Szene sich zieht, kürze ohne Skrupel. Ein One-Shot darf keinen Leerlauf haben.

Wie du das Abenteuer am Tisch straff hältst

- Gib der Gruppe klare Informationen.
- Belohne gute Einfälle sofort.
- Lass Nebenideen zu, aber zieh die Handlung immer wieder zurück zur Spur von Jupp.
- Kämpfe kurz und entschlossen halten.
- Beschreibungen lieber knapp und sinnlich als lang und komplex.

Was dieses Abenteuer besonders gut kann

- Es funktioniert sehr gut für Einsteiger.
- Es bietet ein emotionales Ziel ohne große Lore-Vorbereitung.
- Es verbindet Idylle und Bedrohung.
- Es ist einfach auf andere Orte skalierbar.

Was du vermeiden solltest

- Zu viele Nebenfiguren.
- Zu viele Erklärungen vor dem Abstieg.
- Zu lange Kampfphasen.
- Einen zu komplexen Boss mit zu vielen Sonderregeln.

---

13. Handouts und Vorlesetexte

Handout 1: Die Bitte der alten Frau

> „Dem Schicksal sei dank, dass ihr hier seid! Bitte, kommt schnell mit! Der kleine Jupp ist in die Wildschacht-Mine gefallen!“
>
> „Fast alle sind bei der Weizenernte, un keiner is da um zu helfen!“
>
> „Bitte, könnt ihr schnell mitkommen und helfen!“

Handout 2: Gerücht über die Mine

> „Früher hat man dort unten gut Erz geholt. Doch je tiefer man grub, desto weniger wollte der Berg sich gefallen lassen. Manche sagen, die Mine sei nie leer gewesen — nur still.“

Handout 3: Letzte Kammer

> „Der kleine Junge kauert zitternd auf einem schmalen Felsvorsprung. Hinter ihm schimmert dunkles Wasser. An der Rückwand der Höhle bewegt sich etwas aus Stein und Licht, als hätte der Berg selbst Augen bekommen.“

---

14. Kompaktübersicht für die Spielleitung

Die Wahrheit hinter dem Abenteuer

- Apfelhain ist klein, friedlich und auf die Ernte ausgerichtet.
- Jupp ist in den Schacht gefallen und in die alte Mine gelangt.
- Die Mine ist verlassen, aber nicht tot.
- Eine uralte, gestörte Wesenheit aus Stein und Kristall reagiert auf die Eindringlinge.
- Jupp wird in der Tiefe gefunden und muss aus einer gefährlichen Kammer gerettet werden.

Dramaturgische Funktion der vier Szenen

- **Szene 1:** Einstieg ins Abenteuer
- **Szene 2:** Gefahr und Orientierung
- **Szene 3:** Mechanik, Kampf, Fortschritt
- **Szene 4:** Rettung und emotionaler Höhepunkt

Was die Spielfiguren am Ende mitnehmen

- Dankbarkeit des Weilers
- das Gefühl, wirklich geholfen zu haben
- einen geheimnisvollen Ort, der vielleicht noch nicht ganz abgeschlossen ist

---