SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

12

Inhalt

Impressum

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

Autor

Kitty (Persönlichkeiten)
Loki (Mertalische Lyrik)

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.

Persönlichkeiten I

Baronin Luned von Wallbeg, Die Bestie des Winterwalds

„Disziplin und Planung, wer dies nicht besitzt, für den sehe ich schwarz!"

Baronin Luned von Wallbeg (Mensch, *948 LZ) strenge und würdevolle Frau, die immer alles distanziert betrachtet. Nur gegenüber Freunden scheint sie jedoch auch eine fürsorgliche Seite zu haben.
In ihren Jugendjahren reiste sie als Abenteurerin mit einigen Gefährten durch die Welt bis ein Brief sie in die Heimat zurückkehren ließ. Dort nahm sie dann das Amt der Baronin an. Jedoch wurde sie, im Gegensatz zu ihrem Vater, vom Volk nicht anerkannt, hatte er doch viele Winter Zeit sich zu beweisen.
Vor zehn Jahren machte sie sich, bei einem besonders heftigen Frostbestienangriff, einen Namen als „Bestie des Winterwalds", als sie mit fünf großen Frostbestienköpfen aus dem Wald zurückkehrte. Niemand konnte sich erklären, wie sie dies im Alleingang schaffte und so erlangte sie ihren Beinamen. Nur die wenigsten Wissen, dass diesem Tag monatelange Planung und Vorbereitung voranging.
Auch wenn sie wusste, dass der Alleingang töricht war, so war er ihr wichtig um den Respekt der Bevölkerung zu erlangen.

Aussehen: weißes zu einem strengen Knoten gebundenes Haar, schieferblaue Augen
Wichtige Attribute: AUS 6, MYS 5, VER 7, WIL 7
Abgeleitete Werte: GW 26
Fertigkeiten: Akrobatik 18, Anführen 25, Arkane Kunde 24, Athletik 18, Diplomatie 25, Empathie 21, Entschlossenheit 25, Schlösser und Fallen 22, Tierführung 19, Wahrnehmung 24, Zähigkeit 23, Felsmagie 18, Feuermagie 20, Wassermagie 19, Windmagie 21
Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Ausfall, Rückzugsgefecht, Verteidiger; II: Entwaffnen (Manöver), Gezielte Treffer, Riposte; III: Klingentanz), Felsmagie (I: Fokuskontrolle; II: Nichts passiert!; III: Herr der Felsen, Schwerpunkt Schaden III), Feuermagie (I: Flammenherz, Fokuskontrolle; II: Nichts passiert!; III: Inferno, Schwerpunkt Schaden III), Wassermagie (I: Fokuskontrolle; II: Nichts passiert!; III: Herr der Kälte, Schwerpunkt Schaden III), Windmagie (I: Fokuskontrolle, Wetterfest; II: Nichts passiert!; III: Schwerpunkt Schaden III), Akrobatik (I: Blitzreflexe, Stehaufmännchen, Ausweichen I; II: Koordiniertes Ausweichen), Anführen (I: Herausforderung; II: Schlachtplan(Angriff), Schlachtplan(Verteidigung); III: Taktisches Genie), Arkane Kunde (I: Artefaktkunde; II: Zaubergesten-Experte; III: Schwerpunkt Zaubersprüche

III), Athletik (I: Sprinter; II: Flinker Verfolger, Hindernisläufer), Diplomatie (I: Diplomat, Stil und Grazie, Schwerpunkt Umgangsformen I; II: Etikette; III: Wisst Ihr überhaupt, wer ich bin?), Empathie (II: Gegner durchschauen II), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille; II: Undurchschaubar; III: Gesundes Misstrauen, Kühler Kopf II), Schlösser und Fallen (I: Arkanomechanischer Fallenbauer; III: Fallen-Meister), Tierführung (I: Reiten I, Rittmeister, Tier beruhigen), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne (Wald); II: Veränderte Umgebung, Schnelle Durchsuchung; III: Unterschwellige Warnung), Zähigkeit (I: Wachsamkeit; III: Schmerzwiderstand II)
Stärken: Attraktiv, Dämmersicht, Gesellig, Gutes Gedächtnis, Literat, Schmerzresistenz, Soziales Gespür, Weltgewandt
Ressourcen: Relikt 6 (Elementarflorett: gibt +1 auf Fels-, Feuer-, Wasser- und Windmagie, sofern es beim Zaubervorgang gehalten wird; Reliktfertigkeit: Komm in meine Hand) Zuflucht 5 (Anwesen in Wallbeg)
Sprachen: Wintholtisch, Basargnomisch

Katina Kulmak, intrigante Schattenklinge

„Alles ist käuflich, nur sind meine Dienste von anderer Brisanz…“

Die aus einem verarmten Adelsgeschlecht stammende Katina Kulmak (Mensch, *959 LZ) hatte es in ihrer frühen Jugend nicht leicht, hatte sie doch nicht das Geld um sich Essen oder einen Bürgerbrief zu leisten. Als sich die Gelegenheit bot, begann sie eine Ausbildung zur Meuchlerin, denn alles war ihr recht um ihre Lage zu verbessern. Dank den Grundkenntnissen der Diplomatie, die sie in ihrer Kindheit lernte, schaffte sie es sich kurz nach ihrer Ausbildung Aufträge in der oberen Schicht zu besorgen und sich zu beweisen.
Ihr langfristiges Ziel ist es Vermögen aufzubauen, denn auch wenn ihr Adelstitel nicht viel Wert ist, ist sie der Meinung ein Anrecht auf den Lebensstil ihrer Vorfahren zu haben. Sie zeichnet ein kühles und berechnendes Wesen aus, dass sie hinter einer angenehmen Fassade versteckt.
Begleitet wird sie von Merto, einer einäugigen schwarzen Fledermaus, die sich mit Katina in ihrer Jugend angefreundet hat. Sie hatte ihn schwer verletzt gefunden und gesund gepflegt, weshalb er ihr sein Leben verdankt. Auch wenn er etwas einfältig ist, ist er ein verlässlicher Gefährte.

Aussehen: lange braune Haare, blaue Augen, trägt meist ein edles, wenn auch schlichtes dunkelrotes Kleid
Wichtige Attribute: AUS 3, BEW 7, VER 3, WIL 3
Abgeleitete Werte: GW 22
Fertigkeiten: Akrobatik 18, Athletik 18, Diplomatie 18, Entschlossenheit 11, Fingerfertigkeit 13, Heimlichkeit 21, Redegewandtheit 18, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 4, Illusionsmagie 17, Schattenmagie 18

Zauber: Schatten I: Dunkelheit, Nachtschicht; II: Schattenpfeil; III: Schatten beleben; Illusion I: Unauffälligkeit
Meisterschaften: Athletik (I: Kletteraffe; II: Hindernisläufer), Diplomatie (I: Diplomat, Stil und Grazie; II: Scharfe Zunge), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille; II: Undurchschaubar), Fingerfertigkeit (I: Schnellziehen; II: Zaubergesten verbergen; III: Waffe aus dem Nichts), Heimlichkeit (I: Leisetreter; II: Hinterhalt, Überraschungsangriff II), Redegewandtheit (II: Nicht ins Gesicht!; III: Können diese Augen lügen?), Klingenwaffen (I: Verwirrung (Manöver); II: Gezielte Treffer), Wurfwaffen (I: Scharfschütze; III: Geschosshagel (Manöver)), Illusionsmagie (I: Zweite Identität), Schattenmagie (I: Blick in die Dunkelheit),
Stärken: Attraktivität, Taktiker, Schmerzresistenz
Ressourcen: Stand 3, Kreatur 4 (Merto), Relikt 1 (Ohrring: Strukturgeber für „Magische Botschaft“)
Sprachen: Mertalisch, Basargnomisch

Mertalische Lyrik - Gnomenlieder

Ach!
Deine Augen
wenn sie ihn
und nicht mich ansehen.
Ach!

Alter
Was jeder
Haben aber nie
Jemand sich verdienen will
Gold

Ganz
Will ich
Dich besitzen und
Niemals will ich es
Nicht.

Gestern
Tanzten wir
Du bist fort
Ich wünschte gestern wäre
Heute

Der
Drache brennt
Durch jede Stadt
Und frisst sich dort
Satt

Der
Golem stampft
Und schlägt und
Bricht – doch unsern Willen
Nicht