SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

21

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 II)

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.

Hasel, die wilde Waldfee

„Etwas für immer zu behalten ist doch langweilig!"

Ein Huschen aus dem Augenwinkel und eine Begrüßung, wenn man sie am wenigsten erwartet, meist nur wenige Zentimeter vorm Gesicht. Das ist meist die Art wie man Hasel kennenlernt. Das neugierige Feenwesen ist in den Wäldern Dragoreas zuhause, taucht jedoch auch in anderen Teilen Lorakis auf, wenn sie einen Narren an jemanden gefressen hat. Meist ist sie in Begleitung kleinere Tiere, die ihr als Spielgefährten dienen, ab und an befinden sich jedoch auch Wölfe und Bären darunter. Auch wenn sie Tiere liebt, so bringt sie ihre aufdringliche Art oft in die Bredouille, reagiert doch nicht jedes wohlwollend auf ungewollte Zuneigung und Nähe.
Die verspielte Hasel ist stets auf Schabernack aus und liebt es Reisenden Streiche zu spielen. Das einzige was sie mehr liebt, ist ihre Paktpartnern dabei zuzusehen, wie sie mit dem Resultat ihrer Forderung umgehen. So musste schon manch eine stolzer Anführer feststellen, dass der „Verlust seines Stolzes" für zwei Wochen im Tausch für eine schnellere Reise seiner Truppe, ein größerer Preis ist als er erwartete, nahm doch niemand einen gestandenen Hühnen mit piepsiger Kinderstimme mehr ernst.
Auch wenn ihr einige Boswill unterstellen, so ist ihr doch meist der volle Umfang ihrer Forderungen nicht bewusst und so verlangt sie immer, dass was sie am interessantesten empfindet und tauscht es für einen kurzen Zeitraum gegen etwas ein, das sie lustig findet. Beim Umfang ihres Teils der Abmachung ist sie nicht so strikt wie andere Feen und lässt sich gerne Überzeugungmehr zu geben, wenn sie besonders Spaß hatte oder man sie davon überzeugt, dass ihre Forderung zu viel ist. Weniger als das Vereinbarte gibt sie jedoch nie.

Aussehen: ca. 40cm groß, ein goldenes und ein violettes Auge, braune wild-strubbelige Haare, Haut von beige-braunem Flaum überzogen, Häute zwischen den Fingern, Albino-Waschbärschweif, helltürkisene Libellenflügel, wilde Kleidung in Braun- und Violetttönen mit Moos
Wichtige Attribute: AUS 4, MYS 4, INT 5, WIL 3
Abgeleitete Werte: FO 35, GW 20, KW 17
Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 7, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 5, Naturmagie 20, Illusionsmagie 12
Zauber: Natur 0: Freund der Tiere; I: Holz verstärken, Wachstum; II: Tiere beherrschen, Tier nachahmen, Tierzunge; III: Chamäleon, Tierischer Riesenwuchs; IV: Tierischer Helfer III
Illusion 0: Geräuschhexerei, Lichtertanz; I: Geruch, Spur legen
Meisterschaften: Naturmagie (I: Schutz der Natur; II: Magische Abhärtung, Nähe zur Natur; III: Diener der Wildnis)
Stärken: Dämmersicht, Feenblut, Tierfreund
Sprachen: diverse feeische Sprachen, Basargnomisch

Saewara, Händlerin kurioser Schmuckstücke

„Ach, das Objekt? Das habe ich einer Fee abgetauscht. Es ist ein schön bizarres Objekt, findet ihr nicht?“

Saewara (Albin, *-14 LZ) war noch sehr jung als sie ihre Heimat verließ, die heute als Zwingard bekannt ist. Seitdem hat sie viele Orte bereist und unzählige Artefakte sowohl gesammelt, als auch hergestellt, die sie neben einfachen Schmuck und Kleinoden aus besonderen Materialien in ihrem Geschäft „Carbunkel“ verkauft.
Die Tür liegt in einer unauffälligen Seitengasse, das Schild ist alt und wird leicht übersehen. Hat man seinen Kauf getätigt oder kehrt man zurück, weil man es sich doch anders überlegt hat, so kann es sein, dass man nur noch einen leeren Fleck Wand, oder eine Tür in einen völlig Fremden Raum vorfindet, denn das Geschäft ändert in regelmäßigen Abständen seinen Ort und keiner kann Sagen wo es als nächstes auftaucht.
Diese Besonderheit und ihr jugendliches Aussehen, das sie trotz ihres Hohen Alters besitzt, verdankt sie Feenpakten, dessen Preis nur sie kennt. Saewara weiß viel, hat sie ja selbst den Mondfall miterlebt und kennt das eine oder andere dracurische Geheimnis. Nur wenige erahnen auch nur einen Teil davon, versteckt sie dies doch alles hinter ihrer mysteriösen und zum Teil schrulligen Art.
Saewara hat kein Problem damit auch verfluchte Schmuckstücke zu verkaufen, da sie kein Problem darin sieht, solange sie ihre Kunden gewarnt hat und einen günstigeren Preis verlangt.

Aussehen: schwarze Haare, smaragdgrüne Augen, jugendliches Aussehen, kauzig
Wichtige Attribute: AUS 9 , MYS 8, VER 8, WIL 7
Abgeleitete Werte: FO 32, GW 27
Fertigkeiten: Arkane Kunde 25, Edelhandwerk 30, Empathie
18, Entschlossenheit 23, Geschichte und Mythen 22, Länderkunde 20, Redegewandtheit 23, Straßenkunde 23, Wahrnehmung 19
Meisterschaften: Arkane Kunde (I: Artefaktkunde; II: Magiedetektor), Edelhandwerk (I: Geselle
Gravur, II: Wunderarbeiter, III: Meister Juwelier, IV: Meisterwerk), Entschlossenheit (I: Unbeirrbar), Geschichte und Mythen (I: Schwerpunkt Legendäre Artefakte)
Stärken: Attraktivität, Dämmersicht, Literat, Soziales Gespür, Weltgewandt
Ressourcen: Zuflucht 12 (wanderndes Schmuckgeschäft „Carbunkel“ mit Goldschmiede der Qualität 6)
Sprachen: Dragoreisch, Lingua Dracis, Basargnomisch, Wintholtisch, Zwingardisch