22

Inhalt

Impressum

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

Autor

Belfionn (Heiligtum der Hoffnung)
Sindaja (Stimmungsmusik Immersommerwald)

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.

Heiligtum der Hoffnung

Das Heiligtum der Hoffnung ist ein Schauplatz, der von der Spielleitung prinzipiell überall überraschend eingesetzt werden kann, wenn die Abenteurergruppe übel zugerichtet ist und die Zuversicht verliert - bevorzugt aber in den verheerten Landen.

Hoffnung. Das ist es wohl, was ein Abenteurer am sehnsüchtigsten vermisst, wenn er ein paar Tage lang in der tristen und gefährlichen Wildnis der verheerten Lande unterwegs ist. Ständig ist er aufs äußerste angespannt und aufmerksam darauf bedacht, keine Hinweise auf drohendes Unheil zu verpassen. Angst ist sein ständiger Begleiter.
Seine Augen erblicken abgestorbene Bäume und dürre, dornige Sträucher. Sofern sie noch lebendig sind, sind die Pflanzen verdreht und verkrüppelt. Hin und wieder entdeckt er die Überreste verendeter Tiere, widernatürlich mutiert und selbst im Tode noch abstoßend. Es fällt sogar schwer, Trauer zu empfinden. Abscheu und Ekel herrschen vor.
Selbst die unbelebte Natur bietet nichts, was die Laune heben könnte. Die Landschaft ist grau und trostlos, die Felsen zackig und abweisend, selbst vermeintliche Unterschlupfe erweisen sich oft als hinterhältige Fallen. Die wenigen Wasserläufe sind giftig und verseucht, in Tümpeln steht eine blutrote, übelriechende Brühe. Die gesamte Umgebung wirkt krank, düster, tot. Im Herzen des Recken macht sich Verzweiflung breit.
Wie überrascht, ungläubig, ja sogar misstrauisch, reagiert er da auf ein fröhliches Vogelzwitschern, eine bunte Eidechse oder eine duftende Blüte. Und doch erwächst daraus ein Funken Zuversicht.
Nur wenige Schritte weiter bemerkt der Abenteurer weitere Anzeichen: Farben werden leuchtender, Pflanzen wirken frischer und harmloser. Schließlich fällt sein Auge auf eine kleine Hütte, die an jedem anderen Ort als unscheinbar gälte - inmitten der Tristesse jedoch wirkt sie wie ein prächtiger, farbenfroher Palast. Hoffnung und Freude beflügeln den Helden und lenken seine Schritte zur einladend offenstehenden Tür der Unterkunft.

Das Heiligtum der Hoffnung ist ein einfaches, quadratisches Holzhaus, das die Besucher vor allen Fährnissen schützt. Eventuelle Verfolger nehmen das Haus nicht wahr und streifen in der Umgebung herum, bis die Abenteurer die sichere Unterkunft verlassen.
Durch das Tor betritt man zuerst eine Art Innenhof, in dem ein kleiner, wilder Garten wächst. Der Garten erblüht immer in voller Pracht, egal welche Jahreszeit und Witterung draußen gerade herrschen. Jeder Besucher darf sich über reife Birnen und Pfirsiche an kleinen Bäumchen sowie reichlich tragende Tomaten- und Beerensträucher freuen, die zwischen bunt blühenden Blumen und Gräsern aller Art stehen. Kundige entdecken außerdem einige Heilkräuter und einen erstaunlich zahmen Fuchs, der sich unauffällig im Hintergrund hält, solange man ihn nicht bewusst anlockt. In einer Ecke befindet sich ein kleines Becken mit frischem, klarem Wasser.

- Die Spielleitung kann sich bei der Wirkung der Heilkräuter an der Liste auf S. 125 im GRW orientieren. Der Fuchs als heiliges Tier der Fleadyne kann seine Lebenskraft hergeben, um einen Abenteurer zu heilen (ähnlich wie beim Zauber *Lebensband*, GRW S. 235). Bis zu insgesamt 12 LP können Abenteurer erhalten, wenn sie den Fuchs für ein paar Minuten streicheln, wobei der Fuchs zunehmend schwächer wird, bis er beim Übertragen des 12. Lebenspunkts stirbt.

Vom Garten aus erreicht man einen Raum, der mit einer Kochstelle und einem Tisch ausgestattet ist. In einem Regal in der Ecke findet man haltbare Vorräte wie Kartoffeln und Hartkäse sowie Feuerholz.
Im großen Nebenraum stehen bequeme, saubere Stockbetten für erschöpfte Reisende bereit. Hier können Abenteurer völlig unbedrängt ruhen und regenerieren.

- Der göttliche Einfluss erhöht die Regeneration von Lebenspunkten sogar noch um 5 Punkte. Magisches Wirken unterliegt hier nicht den üblichen Erschwernissen der Verheerten Lande. Wer jedoch bereits die Finsternis in sich trägt, wird kaum Ruhe finden: In seinem Inneren tobt ein Kampf, da Fleadynes Macht versucht, die Finsternis zurückzudrängen. Seine Regeneration ist daher um 6 vermindert. Es kann also sein, dass die von der Finsternis berührte Person sogar LP verliert.

Im Schlafraum steht außerdem ein Regal voller Schriftstücke in verschiedenen Sprachen. Überwiegend finden sich hier Bücher und Pergamente zum Fleadyne-Glauben, aber auch heitere Gedichtbände, lustige Volkssagen und Anleitungen für entspannende Meditationen - in jedem Fall Texte, die den Lesenden positiv stimmen und mit Hoffnung erfüllen. Darüber hinaus stapeln sich auch Schriftrollen mit Dankesworten und -gebeten früherer Besucher. Ein paar leere Papiere liegen immer bereit, um von den Abenteurern beschrieben zu werden.
Schaut man aus den Fenstern heraus, wirkt die Landschaft grün und lebendig. Verlässt man das Haus jedoch, steht man wieder in der trostlosen, grauen Aschewüste der Verheerten Lande. Manche Besucher vermuteten bereits, dass der Blick durch die Fenster einen Ausblick in eine mögliche, harmonische Zukunft oder einen Rückblick in die idyllische Vergangenheit der Region bietet. Andere glauben, dass dieser Ausblick wie die Texte in der Bibliothek einfach die Hoffnung und Moral der Besucher stärken soll.

- Auch wenn es keinen Altar oder Schrein gibt, ist das Haus der Hoffnung ein Heiligtum der Fleadyne. Spricht der Gläubige im Garten ein Dankgebet, hinterlässt ein paar Dankeszeilen oder lässt einen Teil der eigenen Vorräte hier für zukünftige Reisende zurück, gewinnt er 1W6 Ressourcenpunkte *Glaube* zurück, auch wenn noch kein Monat vergangen ist (vgl. Die Götter S.119).
- Außerdem hält die Göttin Fleadyne über solcherart dankbare Besucher ihres Heiligtums auch weiterhin eine schützende Hand: Jeder Abenteurer darf vor dem endgültigen Verlassen des Hauses der Hoffnung einmal mit 2W6 würfeln und profitiert dann von dem in der Tabelle angegebenen Bonus, ohne eventuell fällige Zauberkosten zahlen zu müssen oder Voraussetzungen erfüllen zu

müssen. Abenteurer, die der Göttin besonders zugetan sind, sowie solche mit der Stärke *zusätzliche Splitterpunkte*, dürfen in der Tabelle das gewürfelte Ergebnis oder das in der darüber und darunter liegenden Zeile wählen. Alle Zauber und Meisterschaften wirken bis zur nächsten Ruhepause, auch wenn die Wirkungsdauer anders angegeben ist.

Würfelergebnis	Bonus
2	Zauber *Lebenskraft stärken*, GRW S. 235
3	Zauber *Segnung*, GRW S. 244
4	Zauber *Schmerzen widerstehen*, GRW S. 242
5	Meisterschaft *Lied der Natur*, GRW S. 211
6	Zauber *Ausdauer stärken*, GRW S. 224
7	Zauber *Glück*, GRW S. 232
8	Zauber *Schützende Hand*, GRW S. 243
9	Zauber *Moral erhöhen*, GRW S. 238
10	Meisterschaft *Streiter des Lichts*, GRW S. 210
11	Meisterschaft *Schutz des Lichts*, GRW S. 210
12	Meisterschaft *Wider die Finsternis*, GRW S. 210

Das Haus beschützt die Abenteurergruppe für eine Nacht bzw. eine Ruhepause. Danach sind sie hoffentlich wieder zuversichtlich genug, um selbst den Gefahren der Verheerten Lande zu trotzen. Alle schlafenden oder ruhenden Abenteurer erwachen am nächsten Morgen in einer kleinen Felsnische. Selbst wer Wache hält, wird nach einem kurzen Blinzeln das Haus nicht mehr vorfinden. Nur eine weiche, grüne Ähre eines Wiesenfuchsschwanzes in der Hand der Abenteurer erinnert dann noch an die Präsenz der Göttin.

Stimmungsmusik

Stimmungsmusik Immersommerwald: Edward Macdowell: Op. 51, No. 1 (To a Wild Rose)