



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

9

Inhalt

Impressum

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

Autor

Meliosu (Der Mausknacker); Sindaja (Nauritar)

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.

Der Mausknacker

Aussehen:

Die Größe ähnelt der einer gewöhnlichen Hausmaus, nur ein bisschen größer. Mausknacker haben vorwiegend graues bis braunes Fell, aber auch schwarze und weiße Farbschläge sind hin und wieder möglich. Ihnen allen gemein ist, dass sie besonders große Ohren, Zähne und Augen haben.

Lebensraum:

Mausknacker leben häufig als Schädling bzw. als Lebensmitteldieb in den Häusern von Städten, sowie auf Höfen. Mancher hält sich die kleinen Tierchen als Begleiter. Einige Mausknacker leben allerdings auch Wild in den Wäldern, vorwiegend da, wo es Nussbäume und -sträucher gibt.

Eigenschaften:

Sie sind treue Begleiter, die ihrem Besitzer kaum von der Seite weichen. Dafür stehlen sie sich in unbemerkten Situationen schnell mal eine Nuss, etwas Obst, Gemüse oder hin und wieder auch Käse. Sie haben ein wirklich gutes Gehör, womit sich auch leise Geräusche wahrnehmen können. Zudem können sie sich aufgrund ihrer geringen Größe und guten Beweglichkeit un bemerkt durch die Gegend schleichen. Sie werden daher auch oft dressiert, um Botschaften zu übermitteln.

Herkunft: Die Legende vom Mausknacker

Einst lebte eine kleine Maus im Haus einer reicheren Familie. Das Leben war gemütlich und einfach. Morbit, der Mäuserich hatte sich zwischen den Wänden des Hauses ein ganzes System aus Gängen gebaut und mehrere Kammern, wo er seine Vorräte lagerte. Es rückte der Winter näher und Obst und Gemüse im Haus wurden weniger. Morbit fing an die Nüsse der Familie zu stehlen. Leider half ihm das nicht viel, denn er konnte nur bereits geknackte Nüsse fressen. Seine Zähne und Kiefer waren nicht kräftig genug, um die Schalen selbst aufzubrechen. Morbit kam gerade so über die Runden. Doch das Futter der Stadt war knapp und das Haus in dem Morbit lebte, war das größte. So kam es schließlich, dass auch andere Mäuse das Haus aufsuchten. Morbit erklärte ihnen, dass auch hier die Nahrung knapp sei. Doch die anderen waren mager und sahen ihn sehr verzweifelt an. Er konnte ihren Hunger nachempfinden. Daher nahm er seinesgleichen bei sich auf und sorgte dafür, dass jeder über die Runden kam. Morbit verzichtete sogar selbst den ein oder anderen Tag auf die Nahrung. Er wurde schwächer und dünner. Als er selbst kurz vor dem verhungern stand, verirrte sich ein Feenwesen in kalter Nacht in das Haus. Es sah die Situation und begriff, wie selbstlos Morbit seine Freunde durchgefüttert hatte, während ihm nicht genug blieb. Gerührt von dieser Selbstlosigkeit verzauberte das Feenwesen den Mäuserich. Seine Ohren wurden größer, um besser hören zu können. Seine Kiefer wurden kräftiger und seine Zähne länger, um auch die Nusschalen selbst knacken zu können. So sprach das Feenwesen zu ihm: "Deine Selbstlosigkeit sei belohnt und du sollst nie mehr Hunger

leiden. Erhebe dich, König der Mäuse. Sorge für deinesgleichen." Morbit fühlte sich besser. Durch die Verzauberung des Feenwesens war er in der Lage, nicht nur sich selbst, sondern auch seine Freunde besser zu versorgen. Er wurde daraufhin - wie von dem Feenwesen prophezeit - zum König der Mäuse. Man sagt, dass die Mausknacker von Morbit abstammen.

Werte:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL
3	5	3	1	0	0	3	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
1	6	10	8	17	0	19	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	6	1W6	6	7-1W6	-

Fertigkeiten: Akrobatik 5, Athletik 5, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 5

Meisterschaften: Entschlossenheit (I: Kühler Kopf), Heimlichkeit (I: Leisetreter), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne [wahlweise Stadt oder Wald])

Merkmale: Kreatur 1, Feigling, Schwächling

Nauritar



Original: https://splitterwiki.de/mediawiki/images/Nauritar_von_Sindaja.jpg