



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

Oschi (Die Wolkeninsel), Der Goldwindler (Sindaja)

Illustrationen

Sindaja

Layout

Daniel Bruzmeier

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.

Die Wolkeninsel

Es ist eben schon ein Meister vom Himmel gefallen
Ortsbeschreibung - Reiseabenteuer

Ort:

Die Wolkeninsel ist eine stattliche Gewitterwolke mit ca. 20 km Durchmesser, die (meistens) über Dragorea schwebt. Auf dieser von unten unscheinbaren Wolke, steht jedoch ein kleiner Weiler, bestehend aus zwei Häusern; ein scheinbar ganz normales Bauernhaus und ein kleines reichverziertes Häuschen daneben. Hinter dem Bauernhaus befinden sich ein Schweinestall und ein kleiner Teich mit Gänsen. Das Ganze wird umrahmt von üppigen Feldern mit reifen Feldfrüchten, die anscheinend direkt aus den Wolken wachsen. Trotz der Höhe von ca. 10.000 m ist die Luft angenehm warm und nur eine leichte Brise weht.

Natur der Magie:

Diese Wolke ist kein normaler Ort, er steht den Feenwelten ungewöhnlich nahe, wodurch die Wolken selbst zu einer geleeartigen Masse verklumpen, auf der man stehen, bauen und sogar Landwirtschaft betreiben kann.

Leider hat dies auch eine kuriose Nebenwirkung: Jedes magiebegabte Wesen, das einen Tag im Wolkenweiler verbringt, schrumpft unweigerlich auf ein Zehntel seiner Originalgröße. Zum Glück ist dieser Zustand nur temporär und verfliegt nach einem Tag auf festem Boden.

Bewohner:

Holger (Mensch, gut gepflegt, mürrisch, ca. 40 Jahre)


Ein genialer Handwerker, der dafür bekannt ist, an den höchsten Adelshöfen Dragoreas aufzutauchen, um seine scheinbar unmöglich filigranen Schnitzereien und Gravuren zu verkaufen, um danach wieder aus heiterem Himmel zu verschwinden.

Wenn die Abenteurer ihn das erste Mal treffen ist er jedoch nur ca. 20 cm groß und kann wahlweise auf einer fliegenden Gans oder in seiner Werkstatt arbeitend angetroffen werden. Nach einem Tag schrumpfen die Abenteurer jedoch ebenfalls auf seine Größe.

Die Abenteurer können ihm beim Handwerk helfen und eventuell, sogar ein wenig von lernen, wenn sie über seine manchmal anstrengende Persönlichkeit hinwegkommen.

Die Wolkenriesen (Werte wie Eisriesen mit Luftmagie; Bestien und Ungeheuer S.87) sind die ursprünglichen Bewohner der Wolken. Auf den ersten Blick sehen sie gar nicht so groß, etwas größer als ein Mensch, wenn man die Magie des Ortes vergisst.

Ihre Haut ist himmelblau und ihre Haare weiß gelockt und erinnern an Wolken. Ihre Kleidung erinnert an fallenden Regen, Schnee oder Nebel.



Die Wolkenriesen bauen Bohnen, Kürbis und Mais an und halten zusätzlich Schweine und Gänse, die jedoch nicht schrumpfen, da sie nicht magiebegabt sind.

Thordal (Vater der Wolkenriesenfamilie)

Aussehen: ca. 20 m groß, voluminösen Vollbart, aus dem Blitze zucken, wenn er wütend wird
Er baut die Nahrung an, die auf der Wolkeninsel gegessen wird. Die Abenteurer können ihm bei der Feldarbeit und der Pflege der Tiere helfen.

Freida, (Mutter der Wolkenriesenfamilie)

Aussehen: ca. 18 m groß, schulterlanges Haar, das im Licht wie ein Regenbogen schimmert
großartige Köchin, kümmert sich um den Haushalt, hilft aber auch manchmal am Feld aus.
Die Abenteurer können ihr beim Kochen, und anderen Hausarbeiten helfen. Vielleicht müssen sie sogar in ein Mäuseloch steigen, um die Plagegeister zu vertreiben.

Loken (Sohn der Wolkenriesenfamilie)

Aussehen: ca. 10 m groß, wuschelige Haare, die fast schwerelos zu schweben scheinen
Oberwohl er schon 63 und $\frac{3}{4}$ (ganz wichtig) ist er noch ein Kind (ca. 10 in Menschenjahren). Er spielt gerne mit seiner Ritterburg und ist immer neugierig über die grünen Wolken da unten.
Die Abenteurer können mit ihm spielen und ihm Geschichten erzählen.

Potentiellles Abenteurer:

Warum wollen die Abenteurer auf die Insel:

Dazu kann man als GM kreativ werden, die Abenteurer können dem genialen Handwerker von einem der Höfe Dragoreas aus folgen. Alternativ können die Abenteurer auf der Suche nach einer Transport Gelegenheit zwischen zwei Orten sein, die gewöhnlich nicht miteinander verbunden sind und sie treffen einen Händler der die Wolkeninsel für diese Route verwendet. Schlussendlich könnten die Abenteurer auch aus Versehen auf der Wolkeninsel landen.


Reisen von und auf die Wolkeninsel:

Von den meisten Bewohnern Dragoreas als Hirngespinnst abgetan, so stehen für Verfechter der Wolkeninsel die angeblichen Beweise doch klar zur Hand: eine Gewitterwolke, die angeblich nie abregnet; Schatten von Riesen auf Feldern; fliegende (fallende) Schweine. So manch ein Dorftrunkenbold behauptet auch selbst schon dort gewesen zu sein und es gibt sogar unter Gelehrtenkreisen skurrile Theorien über diese phantastische Wolkeninsel.

Auch wie man die Wolkeninsel erreicht, ist immer ein wenig anders, der Eine behauptet von einem riesigen Vogel verschleppt worden zu sein. Der Nächste, das er auf einem farukani-schen Teppich dorthin geflogen ist. Ein anderer behauptet beim Bergsteigen von einer Gewitterwolke überrascht worden zu sein, auf dieser er dann die Wolkeninsel erspähte.

Herunter kommt man angeblich leichter, entweder bequem auf einer fliegenden Gans, mit Hilfe eines selbstgebauten Fallschirms, oder auch mit einem waghalsigen Sprung ins Meer.

Aufgaben auf der Wolkeninsel:



Da für die Wolkenriesen Geld leider wertlos ist und Holger nicht an kleinen Beträgen interessiert zu sein scheint, müssen die Abenteurer ihren Lebensunterhalt hier selbst verdienen. Es gibt viele Wege mit den Bewohnern zu helfen.

Durch das schrumpfen auf der Insel kann man alltägliche und absolut banale Tätigkeiten der Abenteurer in echte Aufgaben verwandeln.

Das Ernten von Mais oder Bohnen klingt erst einmal langweilig, bis man bemerkt, dass man nur noch 20 cm groß ist und genauso viel wiegt wie ein einzelner Kolben. Das Füttern der Tiere klingt nach einer lustigen Aufgabe bis man praktischerweise auf Futtergröße schrumpft. Auch der Haushalt der Riesen ist nicht ungefährlich. Geschrumpft ist ein Kochtopf voller Suppe nicht viel ungefährlicher als ein Lavasee während der duftende Speck in der Pfanne daneben zeitgleich tödliche Geschosse aus siedendem Öl verspritzt. Selbst ein wortwörtliches Kinderspiel mit einem Riesenkind kann schnell spannend werden, wenn man bedenkt wie Kinder mit ihren Spielzeugen umgehen.



Der Goldwindler

„Fliegt der Goldwindler gen Süden,
so kommt die harte Zeit,
doch erblickst du ihn dann wieder,
so halte dich bereit!

Der Frühling ist dann nahe
und baut er gar ein Nest
an deiner Hütte Dache,
so wird es geben ein Fest!“
Winholter Winterlied

Der Goldwindler ist ein Vogel Dragoreas, der in Wintholt im Sommer nistet. In den Wintermonaten findet man ihn in Mertalia, Patalis, Midstadt, Zwingard und dem Albischen Seebund. Goldwindler sind große Vögel, vergleichbar mit Wildgänsen. Ihr Federkleid ist schillernd golden mit regional etwas unterschiedlichen anderen Farbnoten verbunden und deshalb auch als Schmuck sehr begehrt. Am häufigsten ist die rotgoldene Variante, aber auch bläulichgoldene und grünlichgoldene Vögel sind bekannt,

Der Preis für die Federn ist aber hoch, denn das magische Tier ist nicht nur wehrhaft, sondern verfügt auch über Schicksalsmagie. Die Klauen und der Schnabel sind scharf als wären sie aus Stahl. Vielleicht rührt dies von ihrer Nahrungsvorliebe für stark gepanzerte Käfer.

Durch ihren Sechsten Sinn und Vorahnung sind die Vögel schwer zu überraschen. Einem direkten Kampf gehen sie aus dem Weg. Nur wenn ihre Küken noch nicht flügge sind wird der ganze Schwarm die Jungen verteidigen. Wesen, die ihnen Böses wollen, belegen sie mit Pech und dem Fluch der Schmerzen.

Nisten sie und werden sie gut behandelt, so segnen sie ihre Wohltäter und bringen ihnen tatsächlich Glück. Sie sind zwar nicht besonders kluge Tiere, aber nehmen intuitiv sehr gut wahr, wer ihnen wohlwollend gegenübersteht und wer auf ihr Federkleid oder ihren Nachwuchs aus ist.

Während die Vögel meist ihren Zug gen Süden vor dem ersten Schneefall antreten, kehren sie noch vor der ersten Schneeschmelze als erste der Zugvögel nach Wintholt zurück. Auch hier liegt die Vermutung nahe, dies im Zusammenhang mit einigen kleinen Nagetieren steht, die durch den Winter geschwächt nun leicht zu jagen sind.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL
2	3	5	3	4	2	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	5/14	5	12	23	0	17	16

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Klauen & Schnabel	7	1W6+3	9	5-1W6	Scharf 2

Typus: Tier, Raubvogel, magisch

Übliche Anzahl: 2W6+4

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 5, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 12, Jagdkunst 10, Wahrnehmung 13 Zähigkeit 6, Schicksalsmagie 12 (0: Glück, I: Pech, Segnung II: Sechster Sinn, Fluch der Schmerzen)

Meisterschaften: Wahrnehmung (I: Umgebungssinne – Steppe), Schicksalsmagie (I: Vorahnung)

Merkmale: Fliegend, Schwarm (4/4)

Beute: Federn (10 Lunare; Jagdkunst gg.20)

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

