



**SPLITTERMOND**  
FAN-ADVENTSKALENDER

4

# 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 (Magistra Moriande)**

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.**



# Magistra Moriande

## Ein Beitrag zum Schlaglicht *Verlorene Schlüssel*

*Magistra Moriande* (Gnomin, 80 Jahre, sehr elegant, verschlagen) residiert in einem beeindruckenden Haus in einer beliebigen nicht zu kleinen Stadt. Sie empfängt Besucher in einem pompös ausgestatteten Salon mit bequemen Sesseln und goldenen Kerzenleuchtern. Offiziell betätigt sie sich als Expertin und Ratgeberin für alle Fragen, die mit Feen zu tun haben, denn die Gnomin, die einst als Wegfinderin der Portalgilde die Mondpfade bereiste, kennt sich mit Feenwelten bestens aus.

Da sie aber erkannte, dass mit zwielichtigen Geschäften mehr Geld zu scheffeln ist als mit ehrlicher Arbeit, ließ sie sich nieder und bietet ihre halblegalen Dienste jedem an, der genug zahlt. Besonders lukrativ ist es für sie, geraubte oder gefährliche Gegenstände für einige Zeit verschwinden zu lassen, indem sie sie in Feenwelten deponiert und erst dann zurückholt, wenn Gras über die Sache gewachsen ist. Einige der Welten sind leider sehr fremdartig und teilweise gefährlich, sodass hin und wieder Gegenstände verschollen bleiben.


### **Der Saphirschlüssel**

Die Feenwelten öffnet Moriande mit einem magischen Artefakt, dem Saphirschlüssel. Einst erhielt sie ihn von einer Oreade auf dem Wildwechsel als Dank für ihre Rettung. Alleine der Materialwert des handgroßen Schlüssels aus blauem, facettenreich geschliffenem Saphir entspricht schon einem kleinen Vermögen. Durch seine magische Eigenschaft als Portalöffner zu dienen, ist sein Wert unermesslich. Um die Fähigkeiten des Artefakts zu erkennen, ist eine Probe auf *Arkane Kunde* gegen 40 bei Kenntnis der Meisterschaft *Artefaktkunde* nötig.

**Funktionsweise:** Mit dem Schlüssel muss eine reale Tür geöffnet werden. Diese muss also über ein relativ großes Schloss verfügen, in welches der Schlüssel passt. Ist eine solche gefunden (in Moriandes Haus ist es die unauffällige Tür zur Speisekammer) muss man den Schlüssel genau einmal herumdrehen, dann befindet sich hinter der Tür ein Durchgang zu einer zufällig (mit Hilfe eines W8 und dem Kapitel *Feenhöfe und Schattenwelten* aus dem Band ***Jenseits der Grenzen***) oder nach Ermessen der Spielleitung ausgewählten Feenwelt.

### **Szenarioideen:**

- Die Abenteurer sollen für eine wohlhabende Klientin ein geraubtes Schmuckstück wieder auftreiben. Nach einigen Nachforschungen finden sie den Täter, müssen aber erfahren, dass er die Beute selbst gerade nicht erreichen kann, da Moriande sie für ihn versteckt hat. Suchen die Abenteurer Moriande auf und üben Druck aus, wird sie vorgeben, den Abenteurern den Weg in die Feenwelt zu öffnen. Tatsächlich führt sie sie aber in eine andere, sehr gefährliche Welt, da sie hofft, dass die Abenteurer nicht zurückkehren und somit ihre Geschäftsgrundlage nicht zerstört wird. In der Feenwelt



warten daher eine sehr bedrohliche Umgebung und eine gefährliche kämpferische Herausforderung auf die Gruppe.

- Normalerweise bietet Moriande als Dienst an, Dinge verschwinden zu lassen. Dieses Mal hat sie selbst etwas verloren: Den Saphirschlüssel. Sie kann daher keine Portale in Feenwelten öffnen und fürchtet die Rache ihrer kriminellen Klienten, die ihre Ware zurückerwarten. Sie bittet die Abenteurer daher, ihr bei der Suche zu helfen. Sie müssen also herausfinden, wo er ist (von einer Horde Hobgoblins gestohlen, die sich als Gnome tarnen), ihn zurückgewinnen (indem sie den Hobgoblins etwas entwenden und gegen den Schlüssel eintauschen oder durch Kampf) und dabei schneller sein als die Konkurrenz durch eine kriminelle Bande, die ebenfalls in Besitz des Artefakts kommen möchte.