



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

8

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 (Götterdiener des Gunwar); Belfionn (Limmericks)

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.

Götterdiener des Gunwar

„Der Totenvogel hat gerufen. Der Herr über Leben und Tod hat die Seelen zu sich gerufen, so dass sie ihre letzte Reise antreten mögen“ – Worte eines Gunwarpriesters, gehört auf einer selenischen Beerdigung

Totenholz

Die Totenhölzer sind am häufigsten auf Friedhöfen anzutreffen, wo sie bis auf die Blüten in der Erde eingegraben warten, doch auch auf Lichtungen konnten sie gesichtet werden. Totenhölzer sind Wesen deren Körper aus trockenen Wurzeln und morschem Holz bestehen und aus denen Schneerosen, Tulpen, Nelken oder weiße Chrysanthemen wachsen. Sie sind friedlich und helfen Kranken und Verletzten die ihnen begegnen.

Auf Grund der Blumen und ihrer ähnlichen Verhaltensweise, werden sie oft mit den Frühlingsboten der Fleadyne verwechselt, deren Blüten aus Frühblüheren bestehen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	3	2	1	1	0	3	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	5	3	11	18	0	16	20

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	7	1W6+1	8	8-1W6	Stumpf

Typus: Götterwesen, Naturwesen

Monstergrad: 0/0-

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 5, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 8, Tierführung 9, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 8, Naturmagie 6, Heilungsmagie 8

Zauber: Naturmagie (0: Freund der Tiere), Heilungsmagie (0: Schutz vor Krankheiten; I: Geh noch nicht, Todesgespür)

Meisterschaften: Entschlossenheit (I: Kühler Kopf I), Heilungsmagie (I: Entgiftung), Naturmagie (I: Lied der Natur)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 4, Feigling, Mythisches Wesen, Unbeherrschbar, Zerbrechlich

Besonderheiten: Totenhölzer kämpfen nicht, sondern ziehen sich im Falle eines Angriffs zurück.

Dienste: Heile Lebenskraft; Zaubere

Totenvogel

Raben, Tauben, Eulen, weiße Sperlinge – Totenvögel besitzen viele Gestalten. Als Todesboten kündigen sie den Tod an und bereiten auf die Ankunft der Seelengeleiter vor. Die größten von Ihnen werden von Gunwarpriestern beschworen um Nachrichten zu überbringen, wobei die mächtigsten von ihnen auch Nachrichten ins Jenseits überbringen können.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	5	3	1	1	0	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	5 / 14 (fliegend)	3	8	16	0	14	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	4	1W6+1	8	6-1W6	Stumpf

Typus: Götterwesen, Vogel

Monstergrad: 0/0-

Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 5, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 11, Jagdkunst 6, Redegewandtheit 7, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 3, Windmagie 6

Zauber: Windmagie (0: Stoß)

Meisterschaften: Windmagie (I: Stimme des Sturms, Wetterfest)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 4, Feigling, Fliegend, Mythisches Wesen, Zerbrechlich

Besonderheiten: Totenvögel kämpfen nicht, sondern ziehen sich im Falle eines Angriffs zurück.

Dienste: Überbringe Sprachnachricht; Spähe

Tidling

Tidlinge treten meist als kleine blubbernde Wasserlache auf, aus der Blasen, ähnlich Seifenblasen, aufsteigen. Wenn sie sich über den Boden bewegen ähnelt ihre Form gesichtslosen Woglingen, nur dass sie sich kriechend fortbewegen.

Am meisten sind sie in Lazaretten und Krankenzimmern anzutreffen, wo sie Priestern der helfenden Hand unterstützen die Zimmer und Wunden sauber zu halten.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	3	3	1	1	0	1	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	2 / 11 (schw.)	3	6	16	0	14	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	4	1W6+1	8	8-1W6	Stumpf

Typus: Götterwesen, Wasserwesen

Monstergrad: 0/0-

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 5, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 9, Schwimmen 6, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 4, Wassermagie 9

Zauber: Wassermagie (0: Katzenwäsche, Wasser reinigen)

Meisterschaften: Wassermagie (I: Kind der Wellen), Schwimmen (I: Langstreckenschwimmer)

Merkmale: Amphibisch, Beschwörbares Wesen 2, Feigling, Mythisches Wesen, Resistenz gegen Säure- und Wasserschaden 2, Verwundbarkeit gegen Elektrizitätsschaden, Zerbrechlich

Besonderheiten: Nahkampfangriffe eines Tidlings richten Wasserschaden an.

Dienste: Transportiere durch Wasser

Canderbold

Bei diesen Dienern des Gunwar handelt es sich um humanoide Gebilde aus zusammengeschnittenen brennenden Kerzen, deren stampfende Schritte Wachs zurücklassen.

Sie erscheinen dann, wenn Gräber geschändet und heiliger Boden entweiht wird. Canderbolde sind die ersten die geschickt werden. Sie setzen die Missetäter fest, dämmen die Schäden ein und verständigen andere Götterdiener, die die Strafe vollziehen. In seltenen Fällen richten sie jedoch selbst.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	2	2	1	1	2	3	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	6	5	13	19	0	19	19

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	8	1W6+1	7	8-1W6	Stumpf

Typus: Götterwesen, Feuerwesen

Monstergrad: 1/0

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 7, Entschlossenheit 15, Geschichten & Mythen 11, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 9, Feuermagie 9

Zauber: Feuermagie (0: Flamme, Wärme; I: Asche zu Asche; II: Feuerfesseln)

Meisterschaften: Feuermagie (I: Hand des Zauberers, Leuchtfeuer)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 5, Feigling, Hitzeresistenz 3, Mythisches Wesen, Resistenz gegen Feuerschaden 2, Schwächlich, Verwundbarkeit gegen Wasserschaden

Besonderheiten: Nahkampfangriffe eines Canderbolds richten Feuerschaden an. In einem Umkreis von 5 Metern um den Canderbold gelten die Lichtverhältnisse als um zwei Stufen verbessert.

Dienste: *Zaubere*; Assistiere bei Geschichten & Mythen/Wahrnehmung, Überbringe Sprachnachricht

Flüsterasche

Wenn Asche und Staub im Wind über den Boden wehen, kann es sich um eine Flüsterasche handeln. Diese Wesen sind meist in der Nähe von Gräbern anzutreffen, wo sie den Trauernden Trost spendende Worte zuflüstern. Wenn sie sich aus ihrem Versteck erheben, nehmen sie die Gestalt, einer kleinen ständig verwehenden Rauchwolke an.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	3	2	1	2	0	2	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	3/12 (fliegend)	3	8	17	2	15	20

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	3	1W6+1	8	8-1W6	Stumpf

Typus: Götterwesen, Windwesen

Monstergrad: 0/0-

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 5, Empathie 7, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 4, Windmagie 9

Zauber: Windmagie (0: Sanfter Fall, Stoß)

Meisterschaften: Empathie (I: Beruhigen), Windmagie (I: Wetterfest)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 5, Feigling, Fliegend, Körperlos, Mythisches Wesen, Resistenz gegen Kälteschaden 2, Verhüllt, Verwundbarkeit gegen Felsschaden, Zerbrechlich

Besonderheiten: Nahkampfangriffe einer Flüsterasche richten Windschaden an. Eine Flüsterasche wird den Kampf meiden, sollte jedoch ein Trauernder angegriffen werden, beschützt sie diesen mit ihrem Leben.

Dienste: *Überbringe Sprachnachricht*; Assistierte bei Empathie/Wahrnehmung, Wache

Grabhold

Auf jedem alten Friedhof können Grabholde angetroffen werden. Sie sehen aus wie moosbewachsene alte Gräber, bis sie sich erheben. Grabholde sind humanoide Felswesen die aus loser Graberde bestehen, deren Kopf vom Grabstein gebildet wird. Einige Grabholde bestehen auch aus mehreren Gräbern, bei denen die Grabsteine Teile der Extremitäten bilden. In seltenen Fällen wurde auch von Grabholden berichtet, die sich aus einem ganzen Mausoleum formten.

Grabholde bestehen nie aus belegten Gräbern und es gibt Zeugen, die berichten, wie sie auf ihrem Friedhof plötzlich ein neues Grab bemerkten, dass jedoch so alt schien, dass es nicht neu sein kann, aber keiner sich daran erinnern konnte es vorher schon einmal gesehen zu haben.

Sie gelten als Beschützer der Friedhöfe, die Untote bannen und die Angehörigen beschützen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	2	2	4	2	3	1	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	8	10	16	23 (25)*	4	27	27

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	14	2W6+3	10	7-1W6	Durchdringung 1

Typus: Götterwesen, Felswesen

Monstergrad: 3/2

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 13, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 19, Felsmagie 6, Todesmagie 8

Zauber: Felsmagie (0: Felsschrift), Todesmagie (0: Geisterblick; III: Untote bannen; IV: Todesschutz)

Meisterschaften: Akrobatik (I: Ausweichen), Felsmagie (I: Erdverbundenheit, III: Himmelsfeind), Todesmagie (I: Untotenjäger)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 9, Betäubungsimmunität, Furchteinflösend (19), Furchtimmunität, Giftimmunität, Mythisches Wesen, Resistenz gegen Elektrizitätsschaden 2, Verwundbarkeit gegen Säureschaden, Verhüllt

Besonderheiten: Nahkampfangriffe eines Grabholds richten Felsschaden an.

Dienste: *Beschütze*; Kämpfe, Spähe, Wache, Zaubere

*Wert inkl. Ausweichen

Trauerschemen

Wenn die Schatten an der Wand Formen annehmen, dann kann es sich um einen Trauerschemen handeln. Diese Götterdiener gelten als die Späher des Gunwar. Sie werden meistens von Priestern beschworen um Nekromanten ausfindig zu machen, die die örtliche Totenruhe gestört haben oder dafür Verdächtige zu beschatten.

Es wird jedoch auch von Trauerschemen berichtet, die mit ihrem Schattenspiel Kinder von Verstorbenen getröstet haben.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	3	4	1	2	2	1	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	3/14 (fliegend)	5	8	19 (21)*	2	19	20

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	5	1W6+1	9	7-1W6	Stumpf

Typus: Götterwesen, Schattenwesen

Monstergrad: 1/0

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 9, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 7, Schattenmagie 6, Schicksalsmagie 6

Zauber: Schattenmagie (0: Schattenspiel), Schicksalsmagie (0: Schützende Hand)

Meisterschaften: Akrobatik (I: Ausweichen), Heimlichkeit (I: Leisetreter), Wahrnehmung (II: Schnelle Durchsuchung), Schattenmagie (I: Ungesehen)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 7, Dunkelsicht, Fliegend, Körperlos, Mythisches Wesen, Resistenz gegen Schattenschaden 2, Schwächlich, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden, Verhüllt

Besonderheiten: Nahkampfangriffe eines Trauerschemens richten Schattenschaden an.

Dienste: *Spähe*; Wache, Unterdrücke Zustand, Überbringe Nachricht

*Wert inkl. Ausweichen

Gunwarsschein

Wenn glänzendes Licht hinabstrahlt, aber nicht von Himmel kommt, dann handelt es sich um einen Gunwarsschein. Dieses aus Lichtstrahlen bestehende Wesen spendet Trauernden mit sanfter Stimme Trost und ermutigt sie loszulassen ohne die Verstorbenen zu vergessen. Es erscheint meist in den Häusern der Angehörigen, bei besonders großen Verlusten jedoch auch in Gunwarskirchen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
5	5	2	1	1	0	2	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	3/12 (fliegend)	3	8	18	1	16	21

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	5	1W6+1	8	8-1W6	Stumpf

Typus: Götterwesen, Lichtwesen

Monstergrad: 0/0-

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Athletik 7, Empathie 10, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 6, Lichtmagie 9

Zauber: Lichtmagie (0: Licht, Lichtquelle stärken)

Meisterschaften: Empathie (I: Beruhigen), Lichtmagie (I: Leuchtkraft, II: Lichtverstärker)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 6, Dämmersicht, Feigling, Fliegend, Körperlos, Mythisches Wesen, Resistenz gegen Lichtschaden 2, Verwundbarkeit gegen Schattenschaden, Zerbrechlich

Besonderheiten: In einem Umkreis von 5 Metern um den Gunwarsschein gelten die Lichtverhältnisse als um zwei Stufen verbessert. Gunwarsscheine kämpfen nicht, sondern ziehen sich im Falle eines Angriffs zurück.

Dienste: *Assistiere bei Empathie/Wahrnehmung;* Heile Gift, Zaubere

Grabengel

Grabengel sind Streiter gegen Untote, die in Gestalt von Lorakiern in goldenen Rüstungen und gleißenden Waffen auftreten, Ihr Haar ist schlohweiß und ihre Haut blass. Sie sind strenge Kämpfer die diszipliniert auch gegen Scharen von Untoten alleine antreten. Auch wenn sie als Engel klassifiziert werden, besitzen nur die mächtigsten unter Ihnen ein paar strahlend weißer Flügel. Ausnahme bildet hier Gunwars ältester Grabengel, dessen Haar ebenholzfarben ist und zwei paar rabenschwarze Flügel besitzt.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	3	2	4	1	4	3	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	8	6	27	25	0	28	28

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale

Körper	16	2W6+3	10	7-1W6	Durchdringung 1
Göttliche Stangenwaffe	16	3W6+1	13	7-1W6	Lange Waffe, Vielseitig, Wuchtig

Typus: Götterwesen, Lichtwesen

Monstergrad: 3/2

Fertigkeiten: Akrobatik 19, Anführen 9, Athletik 10, Entschlossenheit 23, Fingerfertigkeit 6, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 21, Lichtmagie 17

Zauber: Lichtmagie (0: Licht, Lichtwesen rufen 0; II: Klingen aus Licht, Untote bannen; III: Kampfinspiration, Lichte Schutzaura; V: Untote zerschmettern

Meisterschaften: Anführen (I: Sammeln), Stangenwaffen (I: Verteidiger), Lichtmagie (I: Streiter des Lichts; II: Schutz des Lichts; III: Wächter des Lichts; IV: Zerschmetterer der Dunkelheit)

Merkmale: Beschwörbares Wesen 11, Dämmerlicht, Mythisches Wesen, Resistenz gegen Lichtschaden 2, Verwundbarkeit gegen Schattenschaden

Dienste: *Kämpfe*; Assistiere bei Anführen/Athletik, Beschütze, Wache, Überbringe Sprachnachricht, Zaubere

Limmericks

Aus *Lorakis in Limericks* - Ein Lehrbuch von Luna Miceh, Priesterin des Eughos aus Ioria

Jagodische Hirten auf Pferden
begleiten die riesigen Herden.
Ihr Turul ist alt,
er wird wohl recht bald
von einem jüngeren abgelöst werden.