



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

15

Inhalt

Impressum

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

Autor

BoggyB (Pater Peter Porter)
Kitty (Aelfric Sohn der Sunhild)

Layout

Daniel Bruhmeier

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.

Pater Peter Porter

Von BoggyB


Peter Porter wurde im Jahr 914 LZ im westlichen Grenzgebiet der Myrkan-Ebene Selenias, das damals noch ein Fürstentum war, geboren. Eigentlich wollte er Schmied werden, doch im Alter von 20 Jahren erhielt er einen Ruf des kämpferischen Gottes Isgar. Daraufhin schloss er sich der Armee Selenias, dessen Fürst inzwischen Kaiser war, im Vierten Mondsteinkrieg an. Sein Geliebter Helmar, ein Weber, bat ihn inständig, nicht in die Schlacht zu ziehen, doch Peter ließ sich von seiner gottgewollten Mission nicht abbringen. Innerhalb nur eines Jahres eroberte das selenische Heer die Gebiete um die Hafenstadt Herathis von Patalis, die daraufhin als Dreybarer Mark ins Kaiserreich eingegliedert wurden.

Von seinem Sold kaufte Peter einen schlichten, aber schönen Ring für Helmar, den er nun heiraten wollte. Im Krieg hatte Peter seinen linken Arm verloren, doch von dem größten Verlust erfuhr er erst, als er in die Myrkan-Ebene zurückkehrte: In einem unbedeutenden Grenzscharmützel war Helmar den patalischen Truppen zum Opfer gefallen. Am Boden zerstört verließ Peter seine Heimat und wurde zum ziellosen Wanderer durch Selenia.

Nach einigen Jahren führten seine Wanderungen Peter ins Seenland, wo er für die Nacht im Kloster zur Heiligen Marielle (siehe [Türchen 13](#)) unterkam. Beeindruckt beobachtete er, mit welcher Hingabe die Nonnen und Mönche dort für die Schwächsten der Gesellschaft sorgten. Noch am selben Tag beschloss Peter, sein sinnloses Umherwandern zu beenden und sein Leben in den Dienst [Fleadynes](#) zu stellen. Am nächsten Tag wurde er in die Klostersgemeinschaft aufgenommen.

Das Kloster konnte Peters Leben einen neuen Sinn geben, nicht aber das Loch in seinem Herzen füllen. Er sah sich als verantwortlich für Helmars Tod und wurde besessen von dem Gedanken, ihn zurückzubringen. Drei Jahrzehnte lang studierte er zu diesem Zweck alle Schriften der [Gunwar](#)-Priesterschaft, die er auftreiben konnte. Nach den Rauschpilzen, die er zur Linderung seiner Schmerzen konsumierte, wurde er abhängig.

Heute ist Peter das älteste Mitglied des Klosters und sein Pater, der Klostervorsteher. Nur seine engste Vertraute, die Nonne Gersande, weiß, dass er sein Lebensziel zumindest teilweise verwirklichen konnte: Verborgen von allen Augen lebt im Keller des Klosters das erhobene Skelett von Helmar. Während Peter davon überzeugt ist, mit dem von ihm entwickelten Ritual Helmars Seele zurück nach Lorakis gebracht zu haben, hält Gersande dies erstens für unmöglich und zweitens für Ketzerei. Wenn sie wüsste, dass Peter inzwischen zwei weitere Leichname erhoben und mit Helmar „adoptiert“ hat, würde sie sicherlich nicht länger beide Augen über Peters Verhalten zudrücken...



Seit der Erhebung Helmars (etwa 970 LZ) hat Peter wieder ein Stück weit seelische Ruhe gefunden. In den tiefen Falten seines Gesichts spiegelt sich jedoch der Kummer, der ihn sein Leben lang verfolgt hat und sein Gemüt bis heute prägt. Auch wenn er sich selbst gerne einredet, endlich wieder mit Helmar vereint zu sein, weiß er tief in seinem Inneren doch, dass Helmars Seele nicht mehr ins Diesseits gehört — wenn es überhaupt Helmars Seele ist, die sein Skelett belebt.

Regelmechanisches

Wichtige abgeleitete Werte: FO 30, GW 30

Wichtige Fertigkeiten: Arkane Kunde 21, Diplomatie 13, Entschlossenheit 12, Empathie 16, Heilkunde 15, Heilungsmagie 15, Redegewandtheit 13, Todesmagie 21

Wichtige Meisterschaften: Ritualkunde I+II in Arkane Kunde

Wichtige Zauber: Tod 0: Geisterblick; II: Geh noch nicht, Totentier; III: Untote erheben; IV: Exorzismus, Grabesbestie

Die dauerhafte Erhebung des Skeletts von Helmar und der weiteren zwei Leichname ist ein Ritual des Grades 2. Es ist an den Ring gebunden, mit dem Peter ursprünglich um Helmars Hand anhalten wollte und den er stets trägt. Bei Zerstörung des Rings wird die Wirkung des Rituals umgehend aufgehoben.

Weitere Informationen

Der Zugang zum Keller des Klosters befindet sich in Peters privater Kammer im Kloster zur Heiligen Marielle (Markierung 7 auf der Karte des Klosters). Dort ist eine verborgene Falltür im Boden, die mit einer gelungenen Probe auf *Wahrnehmung* (Schwierigkeit 23) entdeckt werden kann. Die durch ein Ritual erhobenen Leichname sind intelligenter als übliche Untote, aber es ist offen, ob es Peter tatsächlich gelungen ist, Helmars Seele wieder in dessen Skelett zu beschwören.

Portrait

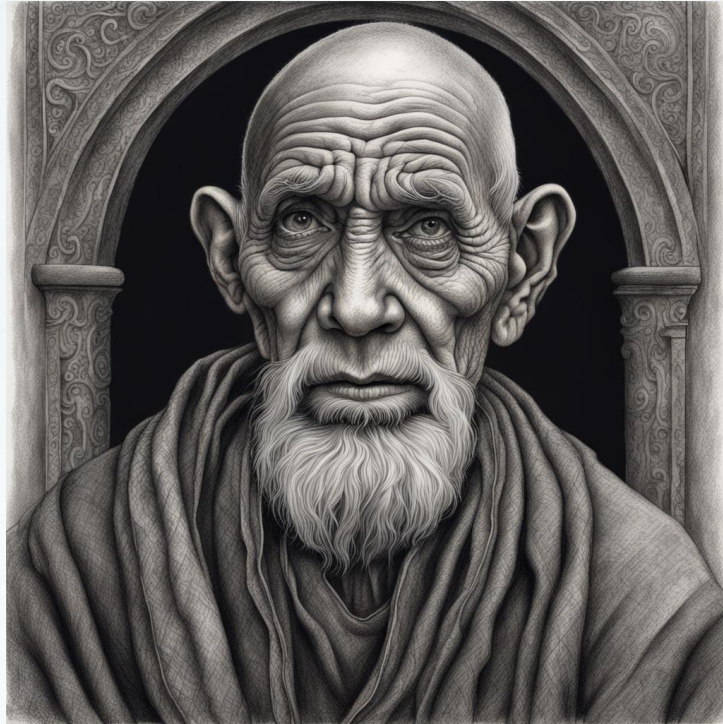


Bild KI-generiert

Link zum Portrait in höherer Auflösung: [Link](#)

Aelfric Sohn der Sunhild

gespielt dreister Wanderpriester

Von Kitty

„Ihr habt doch sicher etwas Wasser für einen armen müden Wanderpriester?“

Aelfric (Mensch, *955 LZ) wuchs im Anwesen seiner Eltern im Süden Wintholts auf. Schon früh lernte er Verantwortung als Spross verarmten Landadels – und dass er damit nichts zu tun haben wollte. Mit Abschluss seiner Ausbildung zum Waldläufer fing er an die Welt zu bereisen. Vor vier Jahren führte ihn sein Weg nach Tir Durghachan, wo er auf dem Heldenweg einer jungen Frau begegnete, die sich später als die Göttin Deoridh herausstellte. Sie gab ihm viel zu denken, über sein Leben, die Reise und was Verantwortung noch bedeuten kann als gestelzte Diplomatie und enttäuschende Kompromisse. Bekehrt zum Glauben kehrte er in die Heimat zurück, doch trat er nie sein Erbe an – sollen sich doch seine jüngeren Schwestern drum streiten.

Seit dem zieht er durch Wintholt als bettelnder Wanderpriester, ein jeden um Essen, Unterschlupf und spenden bittend. Mit den Mittellosen teilt er seine Habe, die Besitzenden bittet er um immer mehr und mehr. Nicht gerade Wenige verwehren die dreisten Bitten des Mannes, testet er doch immer die Grenzen der Habenden aus. Ein Jeder der teilt und Vertrauen in ihn setzt, wird nicht enttäuscht und so wendet er seinen ganzen Glauben auf um den Gütigen die Reise sicher und von Glück gesegnet zu machen. Nur die Wenigsten wissen dabei, wem sie das Reiseglück zu verdanken haben und noch Wenigere erfahren, dass nach der großzügigen Spende wirklich ein Schrein für Deoridh in ihrem Namen gebaut wurde.

Aussehen: langes, zu einem Zopf gebundenes, braunes Haar; kurzer Kinnbart in Form eines Kinnstreifen; wache braune Augen; einfache Wintholter Kleidung; gewachster grüner Kapuzenmantel der vom Trollkreuz zusammengehalten wird


Wichtige Attribute: BEW 6, KON 6, WIL 4

Abgeleitete Werte: LP 11, GSW 11

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Arkane Kunde 9, Athletik 11, Empathie 9, Entschlossenheit 8, Geschichten & Mythen 6, Heimlichkeit 16, Jagdkunst 12, Naturkunde 15, Tierführung 15, Überleben 19, Wahrnehmung 15, Zähigkeit 16, Naturmagie 13

Zauber: Natur 0: Magischer Kompass; I: Wasser finden, Tiersinne; II: Ranken, Spurlos in der Wildnis; III: Heiliges Tier rufen, Weg durch die Natur

Meisterschaften: Athletik (I: Sprinter), Arkane Kunde (Feenkunde I); Heimlichkeit (I: Leisetretter), Tierführung (I: Tier einschätzen), Überleben (I: Wildnisläufer, II: Vorausschauender



Führer), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne (Wald)), Zähigkeit (I: Wachsamkeit), Naturmagie (I: Lied der Natur, Naturkenner; II: Magische Abhärtung, Wurzelschlaf)

Stärken: Asket, Attraktiv, Beistand in der Not, Dämmersicht, Literat, Priester, Schmerzresistenz

Ressourcen: Glaube 6