



**SPLITTERMOND**  
FAN-ADVENTSKALENDER

13



# Impressum

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

## Autor

Der Prinz aus Bambushain von SeldomFound  
Wasser erhitzen und Ungezieferschutz von JohnLackland

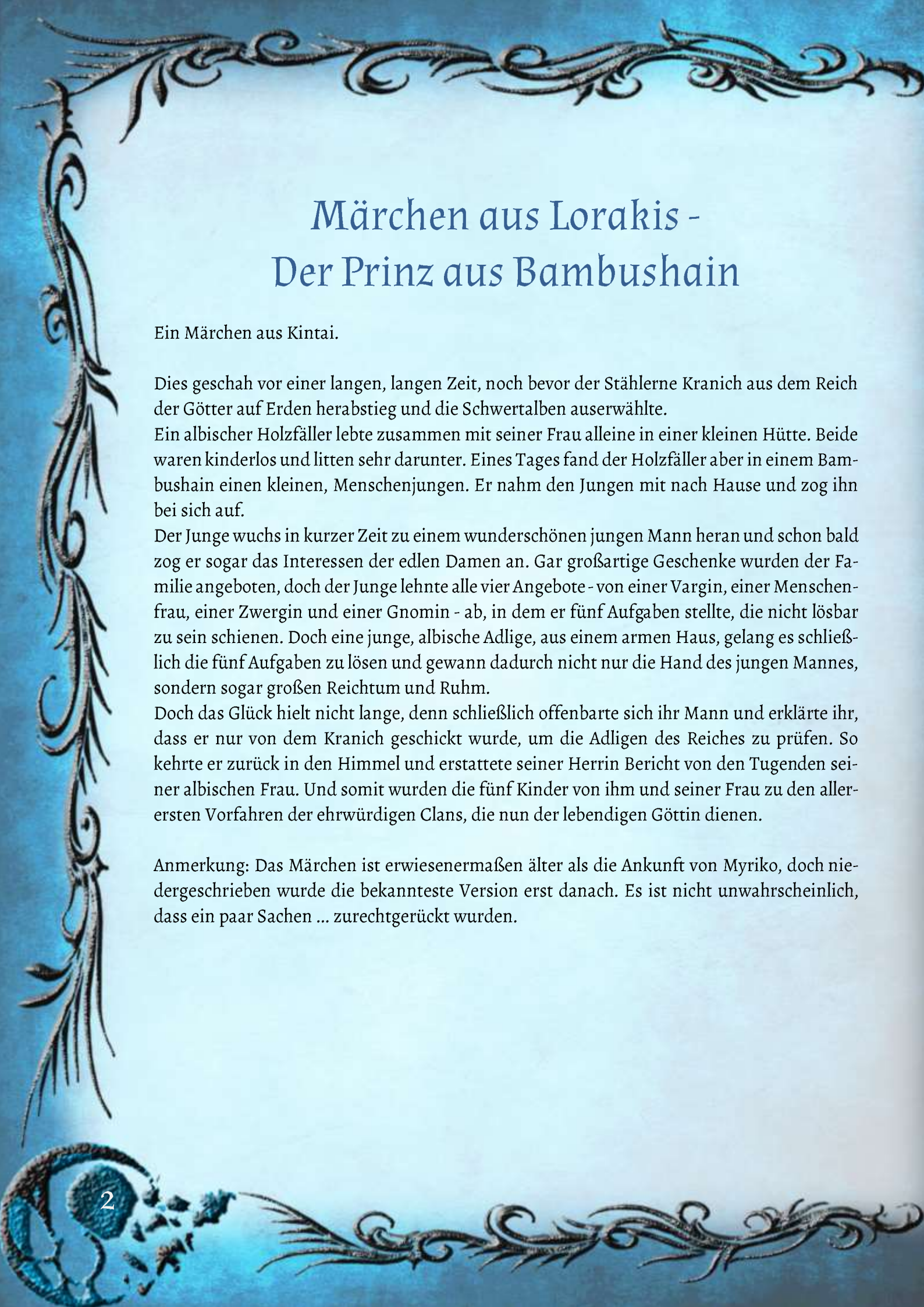
## Layout

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.



## Märchen aus Lorakis - Der Prinz aus Bambushain

Ein Märchen aus Kintai.

Dies geschah vor einer langen, langen Zeit, noch bevor der Stählerne Kranich aus dem Reich der Götter auf Erden herabstieg und die Schwertalben auserwählte.

Ein albischer Holzfäller lebte zusammen mit seiner Frau alleine in einer kleinen Hütte. Beide waren kinderlos und litten sehr darunter. Eines Tages fand der Holzfäller aber in einem Bambushain einen kleinen, Menschenjungen. Er nahm den Jungen mit nach Hause und zog ihn bei sich auf.

Der Junge wuchs in kurzer Zeit zu einem wunderschönen jungen Mann heran und schon bald zog er sogar das Interesse der edlen Damen an. Gar großartige Geschenke wurden der Familie angeboten, doch der Junge lehnte alle vier Angebote - von einer Vargin, einer Menschenfrau, einer Zwergin und einer Gnomin - ab, in dem er fünf Aufgaben stellte, die nicht lösbar zu sein schienen. Doch eine junge, albische Adlige, aus einem armen Haus, gelang es schließlich die fünf Aufgaben zu lösen und gewann dadurch nicht nur die Hand des jungen Mannes, sondern sogar großen Reichtum und Ruhm.

Doch das Glück hielt nicht lange, denn schließlich offenbarte sich ihr Mann und erklärte ihr, dass er nur von dem Kranich geschickt wurde, um die Adligen des Reiches zu prüfen. So kehrte er zurück in den Himmel und erstattete seiner Herrin Bericht von den Tugenden seiner albischen Frau. Und somit wurden die fünf Kinder von ihm und seiner Frau zu den allerersten Vorfahren der ehrwürdigen Clans, die nun der lebendigen Göttin dienen.

Anmerkung: Das Märchen ist erwiesenermaßen älter als die Ankunft von Myriko, doch niedergeschrieben wurde die bekannteste Version erst danach. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass ein paar Sachen ... zurechtgerückt wurden.

## Zauber des Alltags: Wasser erhitzen (Spruch)

**Schulen:** Wasser 0, Feuer 0

**Typus:** Elementarkontrolle

**Schwierigkeit:** 15

**Kosten:** 1K

**Zauberdauer:** 1 Tick

**Reichweite :** Berührung

**Wirkung:** Bis zu ein Krug (Liter) Flüssigkeit kann innerhalb von 15 werden. Die gewünschte Temperatur des Wassers ist bis 100° C frei wählbar. Der Erhitzungsvorgang dauert immer 15 min.

**Wirkungsdauer:** kanalisiert

**Erfolgsgrad:**

- Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.)
- +2 EG (Kosten +K1V1): Bis zu zwei Krug (Liter) Wasser sind erhitzbar.

## Ungezieferschutz (Spruch)

**Schulen:** Natur 1, Schutz 1

**Typus:** Aura, Moral, Tiere

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** K4V1

**Zauberdauer:** 5 Ticks

**Reichweite :** Zauberer

**Wirkung:**

**Wirkungsdauer:** Der Zauberer und bis zu drei weitere beim Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl erhalten Schutz vor Insekten der Größenklasse 1. Insekten müssen eine Probe auf Entschlossenheit gegen den Schwierigkeitsgrad des Zaubers gelingen um sich den verzauberten zu nähern.

**Erfolgsgrad:**

- Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- +2 EG (Kosten +K1V1): Der Zauber wirkt auch bei Spinnentieren bis Größenklasse 1.