



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

14



Impressum

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

Autor

Neues Waffenmerkmal: Schartig und die Krankheit Rostfieber von Abujin
Der Wächter des Flusses von Oderkind

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.

Neues Waffenmerkmal: Schartig und die Krankheit Rostfieber

„Da sprangen uns aus dem Hinterhalt mindestens ein dutzend Rattlinge an, schartige und rostige Säbel in ihren Klauen. An sich keine beeindruckenden Waffen mehr, denn Rost und mangelnde Pflege hatten die Klingen angenagt, wie Mäuse den Speck. Der Kampf war dennoch furchtbar! Keira verlor ihre Skavona, doch Telkin schnappte sich den Säbel eines gefallenen Rattlings und rief die Kräfte seines Gottes an, woraufhin der Rost für kurze Zeit wie weggefegt war. Keira hatte schon einige Hiebe abbekommen, als er ihr den Säbel zuwarf und sie mit neuem Zorn gegen die Rattlinge focht. Schließlich konnten wir die Biester zurückschlagen. Keiras Wunden waren zwar nicht besonders tief, doch bereits am Abend hatte sie Schweißperlen auf der Stirn. Ein Blick genügte Eshi und er erkannte das Rostfieber. Doch zum Glück hatte Selesha am Morgen noch einige Blätter Menyanthes, auch Fieberklee genannt, gesammelt, die laut Eshi krankheitslindernd sein sollen. Schnell war ein heißer Tee gekocht, als plötzlich ...“ gehört in einem selenischen Weggasthof.

Sei es in den Händen von Rattlingen oder Skeletten, in dunklen Grüften oder im Hort eines Drachen: Der Zahn der Zeit macht auch vor den besten Waffen nicht halt! Sei es, weil das Schwert Jahrzehnte in Friedhofserde lag, oder weil es in einem langen Krieg durch viele Schlachten und noch mehr Hände gegangen ist, irgendwann leidet die Klinge. Viele Scharten, getrocknetes Blut oder dicke Rostschichten lassen die Qualität der Waffe sinken.

Schartig

Eine Waffe mit diesem Merkmal büßt 2 Punkte ihrer Härte ein und der Schaden der Waffe sinkt ebenso um 2 Punkte. Verliert jemand durch eine schartige Waffe mindestens zwei volle Gesundheitsstufen, so kann es zum Ausbruch von Rostfieber kommen. Das Merkmal Schartig kann kurzzeitig durch den Felszauber *Härte* in der verstärkten Variante unterdrückt werden. Der Grundpreis der Waffe sinkt auf die Hälfte, sofern man einen Händler dafür findet.

Rostfieber

Das Rostfieber (häufig auch Wundfieber oder Totenfluch) ist eine weit verbreitete Krankheit in ganz Lorakis und hat schon so manche Soldatin oder tapferen Recken unter die Erde gebracht. Die Krankheit kann durch Verletzungen mit schartigen Waffen, aber auch durch Bisse mancher Tiere oder die Klauen von finsternen Kreaturen wie Guhlen oder Untoten ausgelöst werden. Sie kann recht leicht erkannt werden und sollte dann auch möglichst schnell behandelt werden, da sie sonst leicht zum Tod des Infizierten führen kann.

Infektionsart: Verlust mindestens zwei voller Gesundheitsstufen durch schartige Waffen oder

Kreaturen nach Maßgaben des Meisters.

Grad / Infektionswurf: 2 / 8 + 2W10

Krankheitsverlauf:

Phase 1: Kopfschmerzen und leichtes Fieber: Malus in Höhe von 2 Punkten auf alle Proben, in die BEW, WIL und/oder VER eingehen.

Phase 2: (**Startphase**) Fieber und Kopfschmerzen, die Wunden schwellen an. 5 Lebenspunkte kanalisiert. Zustand *Benommen 1 (Krankheit)*.

Phase 3: Starke Kopfschmerzen und Fieber mit ausgeprägten Fieberschüben, die Wunden sind geschwollen, schmerzen und sondern Eiter ab. 10 Lebenspunkte kanalisiert. Zustand *Benommen 2 (Krankheit)*, *Verwundet 1 (Krankheit)*. Pro Tag 1W10 Schaden durch die Fieberschübe. Phase 4: Sinnestrübungen, Desorientierung, hohes Fieber. Die Wunden eitern nur noch spärlich und färben sich dunkel. 15 Lebenspunkte kanalisiert. Zustände *Benommen 3 (Krankheit)*, *Erschöpft*

3 (Krankheit), *Geblendet 1 (Krankheit)*, *Sterbend 1 (Krankheit)*

Auskurieren / Intervall: *Zähigkeit* gegen 24 / 6 Ruhephasen

Märchen aus Lorakis - Der Wächter des Flusses

Ein Märchen aus Selenia. Eine verbreitete Variante in Midstad ersetzt die Draugis durch den Fluss Toralla.

Lange Zeit war es nicht möglich eine Brücke über den Fluss Draugis zu bauen. Ein Fährmann setzte die Reisenden herüber. Von den Frauen verlangte er einen Tanz und einen Kuss. Von den Kindern ein Lachen. Doch von den Männern, die den Fluss passieren wollten, verlangte er eine Erinnerung.

Einem jungen Mann waren all seine Gedanken zu lieb, als dass er sie hergeben wollte. Er nahm sich Frauenkleider und formte aus Wolle falsches Haar. Der Fährmann forderte einen Tanz, als er zum Fluss kam und Passage erbat. Er willigte ein und der Fährmann nahm ihn an der Hand: „Du musst gar viel arbeiten. So schwierig sind deine Hände.“

Der junge Mann nickte nur. Sie tanzten und tanzten und überschritten so das Wasser. Am anderen Ufer angekommen, verlangte er den letzten Teil der Bezahlung: „Solch raue Haut hast du mein Kind. Deine Heimat muss gar schrecklich sein.“

Wieder nickte der junge Mann nur. Der Fährmann nahm ihm die Kapuze vom Haupt, um ihn zu küssen und erschrak. Dies war keine Frau. Er holte aus, den Betrüger zu erschlagen, doch der junge Mann zog einen kleinen Dolch aus kaltem Eisen aus der Tasche und stach nach dem Fährmann. Verwundet sank dieser zu Boden und der junge Mann ersäufte ihn im Fluss. Dort wo all dies geschah, steht heute die Tanzende Brücke aus festem Stein und unzerstörbar.