FAN-ADVENTSKALENDER

# 17

# Inhalt

## Impressum

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

### Autor

**Die Sommergöttin Aewynna von Isabella von Neissenau**

### 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.**

# Die Sommergöttin Aewynna

## Die Göttin und ihr Gefolge

**Den Sommer im Herzen – Die Aspekte Aewynnas**

Die warmherzige Aewynna ist die Wintholter Göttin des Sommers. Sie steht damit gleichberechtigt neben den anderen drei Jahreszeiten-Göttern Wintholts: dem Wintergott Isageir, der Frühlingsgöttin Fleadyne und dem Herbstgott Alwodin.
Aewynna steht aber nicht nur für den Sommer, sondern auch für vielerlei andere Aspekte, die mit der warmen Jahreszeit verbunden werden. So ist sie eine Göttin der Feste, an denen alle Feindschaft ruhen soll, der Freude, mit der die Menschen ans gemeinsame Tagewerk gehen sollen und der Liebe, die das Fundament einer jeden Gemeinschaft bildet.
Aewynna ist also nicht nur eine Sommergöttin, sondern auch eine Göttin des Zusammenlebens und wird daher auch im Herbst, Winter und Frühling viel verehrt. Ihr wichtigstes Symbol ist hierbei die Sonne, deren tausend Strahlen das ganze Jahr über auf alle Mitglieder einer Gemeinschaft scheinen und weder zwischen Knecht, Bauer und Ritter, noch zwischen Freund oder Feind unterscheiden.

**Ein warmer Sonnenstrahl wird dich leiten – Das Reich Aewynnas**

*„Und wenn du dereinst deinen letzten Atem aushauchst und dein Körper kalt wird, wirst du einen warmen Sonnenstrahl spüren, der auf dich herabscheint. Und deine Seele wird an Kraft gewinnen, sich von deinem Körper lösen und dem Strahl der Sonne folgen. Und so wird sie aufsteigen in den Sonnenpalast Aewynnas, dessen Mauern gebaut sind aus Licht und der so hell strahlt, dass nur wer reinen Herzens ist nicht geblendet wird.*
*Und hier wirst du leben in ewiger Freude und für immer vereint sein mit denen, die du liebst. Und es wird kein Unterschied mehr sein zwischen Knecht und Ritter, zwischen Magd und Ritterin, denn in Aewynnas Reich sind alle Seelen von ihrem Licht erfüllt und selbst die Göttin erhebt sich nicht über diejenigen, die hier gemeinsam mit ihr ewige Fest feiern.“ (Auszug aus dem Heiligen Buch der Sonne, Urschrift ca. 100 LZ)*

**Kinder des Sommers – Das Gefolge Aewynnas**

Als wichtigstes Gefolge Aewynnas gelten in Wintholt ihre beiden erstgeborenen Kinder **Asha-Vera** und **Zanvel**, die Wärme und das Licht. Dass Asha-Vera im Glauben der Immersommeralben die oberste Göttin und Zanvel ihr Gemahl ist, spiegelt sich im Aewynna-Glauben darin wider, dass der Immersommerwald in grauer Vorzeit ein Geschenk der Sommergöttin an ihre beiden Kinder gewesen sein soll.
Neben diesen beiden Götterkindern werden unzählige Heilige Aewynna zugerechnet, die oft nur in einzelnen Dörfern verehrt werden. Eine der wenigen in ganz Wintholt bekannten Dienerinnen der Göttin ist die Jägerin **Aedgyth**, die eher eine Verfluchte als eine Heilige ist. Hundertfach soll sie gegen Aewynna gesündigt haben und wurde zur Strafe von der Sommergöttin in eine wunderschöne Hirschkuh verwandelt. Tagein tagaus muss sie nun vor Jägern fliehen und nur einmal im Jahr kann sie menschliche Gestalt annehmen, um Gläubigen gegen Gefahren beizustehen und so Buße zu tun.
Am häufigsten steht Aewynna ihren Gläubigen aber bei, indem sie **Sonnentänzer** nach Lorakis schickt. Diese personifizierten Sonnenstrahlen huschen unsichtbar und lautlos durch die Welt und helfen Liebenden

zueinander zu finden. Dabei geben sie stets nur kleine Fingerzeige, sei es, dass man mit dem Zukünftigen wie zufällig zusammenstößt oder im genau richtigen Moment ein Lichtschein auf diesen fällt.

**Sonnentänzer**

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 3 | 4 |
| **GK** | **GSW** | **LP** | **FO** | **VTD** | **SR** | **KW** | **GW** |
| 3 | 7 | 5 | 25 | 15 | 6 | 18 | 19 |

**Typus:** Götterdiener
**Monstergrad:** 0 / 0
**Fertigkeiten:** Akrobatik 9, Athletik 9, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 18, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 10, Bewegungsmagie 12, Illusionsmagie 15, Lichtmagie 21
**Zauber:** Bewegung 0: Stoß, Zauberfeder; I: Beschleunigen, Gegenstand bewegen, Sanfter Fall; Illusion 0: Geräuschhexerei; I: Geruch, Objektillusion; 2: Trugbild; Licht 0: Licht, Lichtertanz; I: Lichtkugel
**Meisterschaften:** Bewegungsmagie (I: Hand des Zauberers), Illusionsmagie (I: Trübung des Blicks), Lichtmagie (I: Leuchtkraft; III: Ungeblendet)
**Merkmale:** Erschöpfungsresistenz 2, Fliegend, Körperlos, Mythisches Wesen, Schwächlich, Taktiker, Unsichtbar
**Beute:** -
**Besonderheiten:** Sonnentänzer kämpfen nicht. Werden sie angegriffen, suchen sie ihr Heil in der Flucht.
**Anmerkung:** Das Merkmal Mythisches Wesen finden Sie im Band *Splittermond: Die Götter* auf S. 152. Das Merkmal Unsichtbar finden Sie im Band *Bestien & Ungeheuer* auf S. 13 sowie in *Splittermond: Die Götter* auf S. 152. Sollten Sie diese Bände nicht besitzen, gehen Sie einfach davon aus, dass Sonnentänzer die Stärke Priester besitzen und dauerhaft von der Wirkung des Zaubers Unsichtbarkeit profitieren.

# Der Kult und die Diener der Göttin

## Ein Leben für die Gemeinschaft – Die Sommerpriester Aewynnas

Wer Priester Aewynnas werden will, muss ein Ohr für die Sorgen der Gläubigen haben und ihnen auch in Zeiten größter Not Freude und Liebe spenden können. Doch im rauen Wintholt fällt es nicht immer leicht, hoffnungsvoll und optimistisch zu sein und schon viele Novizen sind daran gescheitert. Neben solchen seelsorgerischen Aufgaben sind die Sommerpriester genannten Diener Aewynnas dafür bekannt, der einfachen Landbevölkerung auch bei der alltäglichen Arbeit tatkräftig zur Hand zu gehen. Standesdünkel sind den Priestern Aewynnas unbekannt, denn die Sonnenstrahlen der Göttin scheinen auf alle Gläubigen gleichermaßen herab. Der Adel weiß diese Lehre nicht immer zu schätzen und dass in manchen Teilen Wintholts der weniger revolutionäre Asha-Vera-Glaube den an Aewynna zu verdrängen beginnt, wird von den Lehnsherren begrüßt oder sogar gefördert.

Wenn ein Sommerpriester einen Tempel betreut, lebt er dort meistens dauerhaft und ist entsprechend eng in seine Gemeinschaft eingebunden. Die meisten Priester Aewynnas reisen im dünnbesiedelten Wintholt jedoch immerzu von Dorf zu Dorf und von Schrein zu Schrein, um alle Gläubigen zu erreichen. Insgesamt ist der Aewynna-Glaube in den südlichen Lehen Wintholts etwas stärker verbreitet als in den nördlichen. In anderen Ländern, wie Nyrdfing und dem nördlichen Selenia, kann er nur schwer Fuß fassen und gilt dort teilweise als fehlgeleitete Kritik an der Adelsherrschaft.

## Ein Haus aus Licht – Die Tempel Aewynnas

Die Tempel Aewynnas stellen die Gemeinschaft der Gläubigen in den Mittelpunkt: sie sind große, meist kreisrunde Hallen aus Holz, in denen zahllose Gläubige Platz finden. Durch große Fenster kann das Licht der Sonne ungehindert auf die Gläubigen scheinen und man gewinnt schnell den Eindruck, sich mehr auf einer Lichtung und weniger in einem Tempel zu befinden. Es verwundert daher nicht, dass in den spärlicher besiedelten Teilen Wintholts die Göttinnendienste zu Ehren Aewynnas direkt auf Lichtungen in der Natur stattfinden.

Einen Altar gibt es so oder so meistens nicht, sondern nur ein Podest in der Mitte, auf dem der Priester umringt von den Gläubigen predigt. Opfergaben wie Früchte und Blumen sind zwar üblich, aber sie werden nicht direkt der Göttin dargebracht, sondern anderen Gläubigen geschenkt. Dieser Dienst an der Gemeinschaft ist Aewynna wohlgefälliger als jedes klassische Opfer.

Wie Altäre so sieht man auch Statuen Aewynnas eher selten. Stattdessen wird die Göttin durch Schnitzereien auf Wänden und Säulen aus Holz oder auch in der Rinde von Bäumen dargestellt. Dort erscheint sie dann als wunderschöne Frau, deren Haare als Sonnenstrahlen in alle Richtungen weisen. Manchmal wird sie auch als majestätische Hirschkuh dargestellt, die die Sonne auf ihrem Haupt trägt.

Im Winter sind die schönen Tempelhallen Aewynnas durch ihre Größe und Bauweise meistens bitterkalt. Für die Glaubensgemeinschaft ist dies jedoch nicht schlimm, denn obwohl Aewynna zu allen Jahreszeiten angerufen wird, finden ihre großen Göttinnendienste ausschließlich im Sommer statt.

### Die Sonnenstrahlen treffen auf alle gleich – Die Hierarchie der Sommerpriester

Der Kult der Aewynna kennt keine klassische Hierarchie, denn alle Gläubigen, egal ob Priester oder nicht, sind in den Augen der Göttin gleich. Allerdings gibt es immer wieder Erwählte der Göttin, denen eine besondere Vorbildfunktion und damit auch Führungsmacht zukommt.

Manche solcher Erwählten werden von Visionen oder Heiligenerscheinungen geleitet, während andere mit bestimmten Zeremonien ermittelt werden. Ein Beispiel für Letzteres ist das **Sommerkind**, das jedes Jahr aufs Neue von den Priestern unter den tugendhaften jungen Frauen und Männern der Stadt Albronnen erwählt wird, um den **Sonnenstieg**, das große Fest zum Sommeranfang im Namen Aewynnas, einzuleiten.

### Werte für Sommerpriester

**Übliche Kultur:** Wintholt
**Stärken:** Gesellig, Priester, Stabile Magie
**Ressourcen:** 2 Punkte frei wählbar aus Ansehen, Kontakte, Kreatur und Mentor
**Fertigkeiten:** Handgemenge oder Stangenwaffen 1, Diplomatie 3, Empathie oder Heilkunde 3, das andere 2, Entschlossenheit 3, Geschichte und Mythen 2, Länderkunde oder Naturkunde 2, das andere 1, Handwerk 2, Überleben 2, Wahrnehmung 1, Zähigkeit 2, eine der folgenden Magieschulen 4: Illusionsmagie, Lichtmagie, Naturmagie, eine weitere 2
**Meisterschaften:** Entschlossenheit (Unbeirrbar), eine beliebige Schwelle 1-Meisterschaft in einer gewählten Magieschule

## Abenteuerentwurf: Die Reise in den Immersommerwald

### Akt I – Die Wanderung des Sommerkindes

In Wintholt ist es Tradition, dass das Sommerkind, nachdem der Sonnenstieg gefeiert wurde, nach Norden in den Immmersommerwald zieht. Dort soll es eine Zeitlang bei den Immersommeralben leben und die Nähe von Asha-Vera und Zanvel, den Kindern Aewynnas, spüren. Bisher haben die Immersommeralben diese Tradition immer respektiert und das Sommerkind willkommen geheißen. Doch im aktuellen Jahr scheint irgendetwas schief gegangen zu sein, denn **Leofwin** (*978, Varg, schneeweißes Fell, ungestüm), das aktuelle Sommerkind, ist aus dem Immersommerwald nicht mehr zurückgekehrt und auch von seinen zwei Wächtern fehlt jede Spur.
Schnell machen Panik und Wut in der Stadt Albronnen die Runde und die Ersten rufen schon nach Krieg gegen die Immersommeralben. Der Stadtrat oder die Königsfamilie (je nach *Stand* der Abenteurer) bitten die Abenteurer als neutrale Partei um Hilfe: sie sollen den Kontakt zu den Immersommeralben suchen und herausfinden, was genau geschehen ist.

### Akt II – Im Schatten des Immersommerwaldes

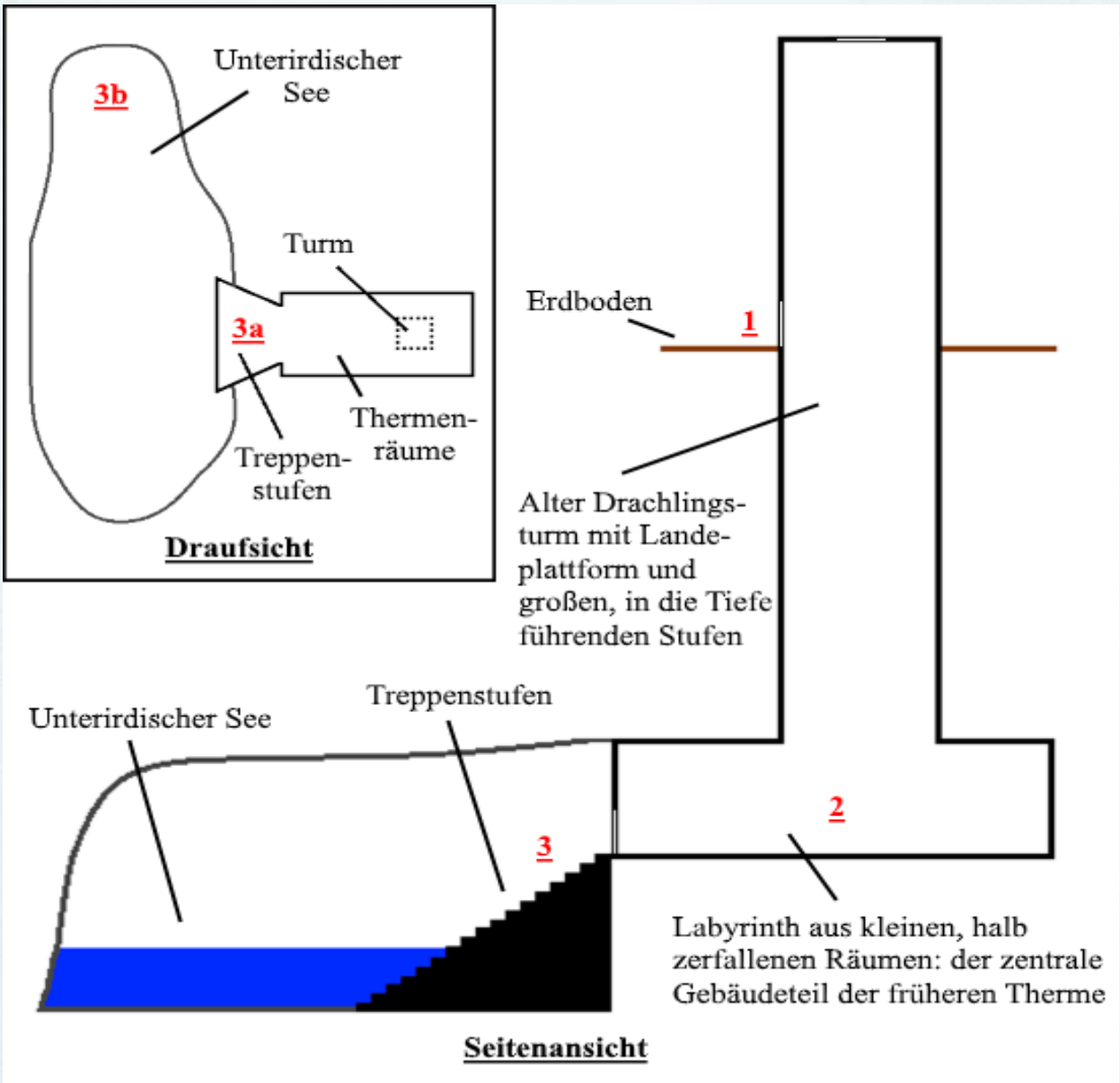
Im Immersommerwald sehen sich die Abenteurer zunächst der Feindseligkeit der

Immersommeralben gegenüber. Nur der Naturzauberer **Maviel** (*860, Alb, knielanges, seidenweiches Haar, besonnen), ein sog. Former, ist offener gegenüber den Abenteurern. Er kann ihnen berichten, dass Leofwin niemals im Immersommerwald ankam und die Immersommeralben noch immer auf seine Ankunft warten.
Bei ihren weiteren Ermittlungen können die Abenteurer nicht auf herkömmliche Augenzeugen setzen. Stattdessen sind Dryaden, sprechende Tiere und die winzigen Braunlinge, die Reisenden gerne Kleinigkeiten klauen oder sie piesacken, ihre einzige Informationsquelle. Zur Not mit Maviels Hilfe kommen die Abenteurer bei ihren Ermittlungen schließlich zu **Drugon'trutz**, einem uralten, maulwurfartigen Feenwesen, das fast nie sein unterirdisches Reich verlässt. Er sah Leofwin nicht, aber er spürte ihn und seine zwei Wächter am Rande des Immersommerwaldes. Dort wurden sie von fünf schwer gerüsteten Personen überfallen, überwältigt und nach Norden zu einer alten Ruine der Drachlinge außerhalb des Immersommerwaldes gebracht. Mit diesen Informationen können die Abenteurer die Verfolgung der Entführer aufnehmen.

**Akt III – Der Orden der glühenden Sonne**

Die Entführer Leofwins sind Mitglieder des Ordens der glühenden Sonne, kurz Sonnenritter genannt. Dieser Orden ist eine überraschend kriegerische Glaubensgemeinschaft Aewynnas, die sich an Wintholts südlicher Grenze zu den Verheerten Landen gebildet hat und im Kampf gegen die Finsternis eng mit dem Wächterbund zusammenarbeitet.
Doch nicht alle Mitglieder des Ordens haben ihre Augen nur nach Süden gerichtet: die Sonnenritterin **Sungyf von Cenwyra** (*919 LZ, Zwergin, Glatze, finsteres Gemüt) betrachtet den Immersommerwald, das Geschenk Aewynnas an ihre Tochter Asha-Vera, als rechtmäßigen Besitz aller Gläubigen. Die Immersommeralben will sie von dort vertreiben, da sie den Wald in Sungyfs Augen unrechtmäßig besetzt halten.
Ihr Hass geht so weit, dass sie Leofwin am Rande des Immersommerwaldes entführte, um die Immersommeralben als Täter hinzustellen und so einen Krieg zwischen Wintholt und den Immersommeralben auszulösen.
Leofwin wirklich schaden will sie jedoch nicht und hält ihn zusammen mit seinen Leibwächtern daher nur in einer alten, unterirdischen Drachlingsruine in der Nähe des Immersommerwaldes gefangen. Da ihr Orden sie nicht unterstützt, sind Sungyfs einzige Verbündete vier junge Rekruten des Ordens, die sie mit ihrem Hass auf die Immersommeralben vergiften konnte.
Bei der Ankunft der Abenteurer hat Leofwin es gerade geschafft, sich aus seiner Zelle zu befreien und Sungyfs Leute, die den einzigen Ausgang bewachen, suchen wütend in der unterirdischen Ruine nach ihm. Sungyf hat die Werte eines Söldners (Splittermond: Die Regeln, S. 280), ihre Rekruten, Leofwin und Leofwins immer noch gefangene Wächter haben die Werte von Räubern (Splittermond: Die Regeln, S. 276).
Die Drachlingsruinen waren einst Thermen, errichtet über einer natürlichen Kaverne mit einem unterirdischen See, dessen Wasser angenehm warm ist. Über die Jahrhunderte ist die Decke der Kaverne teilweise eingebrochen und einige Grabbeißer (Splittermond: Die Regeln, S. 272) haben sich hier angesiedelt.

**Übersichtsplan – Die Drachlingsruine in der Nähe des Immersommerwaldes**




1: Zwei Rekruten halten Wache; 2: unbewachte, aber gefesselte Leibwächter; 3: Sungyf und zwei Rekruten (3a) auf der Suche nach Leofwin (3b), der sich am nördlichen Ende des Sees in von Grabbeißern gegrabenen Höhlen versteckt, wo er einen der Grabbeißer getötet und sich aus seinen Beißwerkzeugen eine improvisierte Waffe gebaut hat