



SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

1



Impressum

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

Autor

Das Herz der Stadt von Sturmkorsar
Die "Alte" Iselda von Daniel Lengauer

Illustrationen

Die "Alte" Iselda von Alice Lengauer

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.



Wir freuen uns Euch den Ersten Splittermond Adventskalender zu präsentieren.

Was im Splittermond Forum als fixe Idee entstanden ist, habt Ihr gemeinsam mit Uns in Realität verwandelt. Vielen Dank Euch, Splittermond hat eine tolle Community. Besonders möchten wir Maggus, Oderkind, Sturmkosar und Asquartipapetel danken.

Wir haben versucht die Türchen des Kalenders gut zu füllen und haben einige Beiträge aufgeteilt, wie zum Beispiel Märchen oder Zaubersprüche. Eine Zusammenfassung von diesen Materialien wird es in der Wiki zum Download geben.

Viel Spaß mit dem Fanmaterial, eine schöne Weihnachtszeit
und schöne neues Jahr mit vielen tolle Spielrunden Splittermond wünschen Euch

Loki, Chalik und JohnLackland

Märchen aus Lorakis - Das Herz der Stadt

Vor vielen Jahren, noch vor dem Fall der Drachlinge, war Esmoda eine reiche, fruchtbare Stadt, die von einem jungen Fürsten beherrscht wurde. Der Fürst war beliebt, seine Felder und Gärten nährten die Stadt und der Handel füllte die Kassen. Den Wohlstand teilte die Stadt mit ihren Nachbarn und schuf somit die Grundlage für ein friedliches Miteinander. Alles schien perfekt.


Doch dann geschah die Tragödie. Bei der Geburt ihres ersten Kindes starben die Fürstin und ihre neugeborene Tochter. Die Trauer über den Verlust ließen den Fürsten in Wahnsinn verfallen. In seiner Verzweiflung suchte er nach Wegen, seine Frau ins Leben zurückzuholen. Er studierte alle Arten von Heil- und Todesmagie, reiste durch die Länder, um mit Priestern des Totengottes zu sprechen, und es heißt,

dass er mit noch dunkleren Arten der Magie experimentierte.

Es gelang ihm bald, die Toten in einem Zustand des Untods zurückzuholen, doch auch wenn der Körper nur noch langsam verfiel, so konnte der Geist den neuen Zustand nicht ertragen. Nach kurzer Zeit verlor jeder Untote seine Intelligenz und wurde wahnsinnig.

Nach vielen Jahren erhielt der Fürst schließlich Besuch. Wer die rätselhafte Gestalt war, die seine Stadt betrat, wusste niemand so genau, doch sie brachte ihm das Wissen, das zum Untergang der Stadt führen sollte. Um den Verstand der Toten zu bewahren, musste ein Opfer gebracht werden.

Und so opferte der Fürst den Wohlstand der Stadt, indem er die fruchtbaren Felder opferte. Als dies nicht ausreichte, begann er seine Untertanen zu opfern.



Bald schon war die Stadt nur noch von lebenden Toten bewohnt, umgeben von ausgetrockneten, verdorrten Feldern und Obstgärten.

Schließlich war das Herz des Fürsten das einzige in ganz Esmoda, das noch schlug. Der mysteriöse Fremde erklärte dem Fürsten, dass jeder Untote bei Verstand blieb, solange er in der Nähe

des schlagenden Herzens des Fürsten blieb. Als die Toten dies hörten, stürzten sie sich auf den Fürsten und rissen ihm das Herz aus dem Körper. Mittels Magie hielten sie es am Leben und brachten es in die Katakomben, wo es in einer kleinen, gut gesicherten Kammer die Stadt bis heute am Unleben hält

Die "Alte" Iselda (Vargin, *959 LZ)

Die "Alte" Iselda ist eine fahrende Wahrsagerin, die mit ihrem bunten Kastenwagen ein häufiger Anblick auf Jahrmärkten und Marktplätzen in ganz Dragoera ist. Man munkelt, dass sogar schon einige Würdenträger ihren Rat gesucht haben. Iselda selbst äußert sich jedoch nie klar darüber wer ihren Rat erfragt hat. Bei derartigen Fragen verweist sie mit einem verschmitzten Blick darauf, dass sie die Zukunft und nicht die Vergangenheit im Blick hat. Manchmal wartet sie jedoch nicht darauf bis ein Ratsuchender zu ihr kommt. Gelegentlich sucht sie, getrieben von ihren Visionen, eine entsprechende Person auch selbst auf um eine kryptische Prophezeiung zu überbringen. Es soll auch schon vorgekommen sein, dass sie vertrauenswürdige Personen angeheuert hat, um einigen ihrer Vorhersagen zu einem gute Ende zu verhelfen.

Aussehen: graues Fell, stellenweise weiß; farbenfrohe Kleidung, diverse Amulette und Glücksbringer.

Wichtige Attribute: AUS 5, MYS 5, INT 4, WIL 3, VER 2, KON 3, STR 3, BEW 2

Wichtige abgeleitete Werte: FO 26, GW 19

Fertigkeiten: Arkane Kunde 15, Empathie 14, Geschichten und Mythen 15, Länderkunde 12, Redegewandtheit 15, Schicksalsmagie 19

Zauber: Schicksal I: Pech, Sechster Sinn, Weihe III: Prophezeiung

Meisterschaften: Arkane Kunde (I: Artefaktkunde, Wahrsagung), Empathie (I: Rede mit Mir), Geschichten und Mythen (I: Prophezeiungen), Länderkunde (I: Geographie), Redegewandtheit (I: Überreden), Schicksalsmagie (I: Vorahnung II: Wahrsager)

Ressourcen: Ansehen 2 (bekannte Wahrsagerin), Kontakte 3, Zuflucht 2 (ihr Kastenwagen)

Stärken: Literat, Orientierungssinn, Soziales Gespür

Sprachen: Basargnomisch, Dragoreisch

Anmerkung kann von Spielercharakteren als Mentor der Stufe 2 gewählt werden.

