



SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

21



Impressum

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

Autor

Das Ungetüm und der Himmel von Asquartipapetel
Die Geschichte vom Jungen und der Schlange von Oderkind
Segnung der Kochstelle 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 - Das Ungetüm und der Himmel

Ein Märchen aus Dalmarien, das auch den Jogodai bekannt ist.

Vor langer Zeit, als der Himmel noch niedrig über den Bäumen lag, lebte einst das Ungetüm. Dieser gigantische Riese, auf dessen Rücken ein ganzer Wald wuchs, war ganz allein auf der Welt. Bär und Vogel machten einen Bogen um ihn herum, Feen vermieden seine Nähe, selbst die Bäume zitterten vor Angst, wenn er sich ihnen näherte. So war er fortwährend traurig. Eines Tages kreuzten viele winzige Wesen seinen Weg, die sich Mensch und Elf und Zwerg nannten. Sie grüßten ihn, tanzten um ihn herum und sangen Lieder in seinem Namen und taufte ihn den *Weisen Wald auf zwei Beinen*. Ergriffen von so viel Zuneigung und Freundlichkeit schloss er sie in sein Herz und nahm sie unter seinen Schutz.

Kurze Zeit später erfand ein Winzling das Feuer. Sie legten Holz auf Holz und ließen die Flammen umhersprießen, wärmten sich an der Hitze und tanzten zuhauf um das große Lagerfeuer herum, mit dem Ungetüm als Ehrengast. Vom Tanzen müde hauten sich alle bald aufs Ohr, doch das Ungetüm schlief in der ungewohnten Hitze sehr unruhig und wälzte sich hin und her. Als er aufwachte, hallte sein Entsetzensschrei meilenweit. Im Schlaf hatte er all seine winzigen Freunde zu Tode zerquetscht.

Schluchzend begann er, Gräber für sie zu schaufeln. Aber bei jedem Griff stieß er mit dem oberen Ende der Schaufel an den Himmel. Zornig lehnte er sich hoch und klagte den Himmel an: „Was spottest du meiner und grämst mich in meiner Trauer!“ Traurig sank er zu Boden und drei dicke Tränen kullerten ihm über das Gesicht: Eine rote voller Wut, eine blaue voller Schmerz und eine silberne voller Sehnsucht.

Gerührt verabschiedete sich der Himmel seufzend vom Boden, wischte dem Ungetüm die Tränen weg und erhob sich. Er nahm auch die verstorbenen Winzlinge und das unsägliche Feuer mit hoch. Nun brennt am Tag die Sonne wie das verhängnisvolle Lagerfeuer. Nachts strahlen hoch oben am Himmel die Monde, die des Ungetüms Tränen sind. Und die Seelen der verstorbenen Winzlinge leuchten als Sterne, die liebevoll auf ihn runterschauen.



Die Geschichte vom Jungen und der Schlange

Ein Märchen aus Ashurmazaan.

Es lebte einst ein Junge, dessen Leben war nicht leicht. Jeden Tag trug er die schweren Wassereimer für die Dorfbewohner und erhielt dafür etwas zu essen, denn er wollte nicht betteln. Sein einziger Freund war eine Schlange, mit der er sich abends unterhielt und Brot und Milch teilte.

Eines Tages hörte die Schlange auf zu essen und der Junge machte sich große Sorgen. Tag und Nacht wachte er bei seinem Freund. Irgendwann holte ihn die Erschöpfung ein und er fiel in einen tiefen Schlag. Als er erwachte, lag er unter einer Decke aus feinsten Seide und an seiner Seite saß ein Mädchen: „Ich danke dir für deine Gastfreundschaft und deine Fürsorge. Nimm dies als Zeichen meiner Dankbarkeit.“ Sie reichte ihm eine abgelegte Schlangenhaut. Die Haut war überzogen mit Edelsteinen und aus feinstem Silber.

Dankbar nahm der Junge ihr Geschenk an und teilte seinen Wohlstand bis zu seinem Lebensende mit denen, die nicht viel besaßen.

Zauber des Alltags: Segnung der Kochstelle (Ritus)

Schulen: Stärkung 1, Schicksal 1

Typus: Objekt

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 30 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Jede Person die an der gesegneten Kochstelle kocht erhält einen Bonus +1 auf Proben für kochen.

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Erfolgsgrad:

- Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- +2 EG (Kosten +1V1): Der Bonus auf kochen Proben an der Kochstelle ist +3.