21

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 Tränen der Selkie von Sturmkorsar
Alchemistische Spielereien von Sascha Schnetz

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 Tränen der Selkie

Herkunft: Nyrdfing

Einst lebte in einem kleinen Dorf am Ufer des Krakengrund ein junger Fischer. An sechs Tagen der Woche fuhr er mit seinem Onkel hinaus aufs Meer und warf seine Netze aus, ganz gleich ob die Sonne schien oder es stürmte.
Jeden Tag kam er an einer kleinen Gruppe Seehunde vorbei, die auf einer Sandbank nicht weit vor der Hafeneinfahrt ruhten. Jeden Tag, ganz gleich ob der Fang groß oder klein war, gab der junge Mann sehr zum Ärger des Onkels ein paar Fische an die Robben. Oft kam es deswegen zum Streit zwischen den beiden Männern, doch der Junge beharrte darauf, dass er durch diesen kleinen Tribut den Segen der Meeresgöttin erhalte und ihr für eine sichere Rückkehr danken könne.
Eines Sommertages stritten beide so stark, dass der Onkel den Neffen aus seinem Haus warf. Wütend wanderte der junge Mann an der Küste entlang, bis er nahe der Mündung eines kleinen Flusses die abgestreifte Haut eines Seehunds fand, die zwischen den Dünen versteckt war.
Natürlich kannte der Fischer die Geschichten von den Seehundfrauen, den Selkies, doch er hatte nie zuvor eine gesehen. So wartete er neugierig.
Bald schon kam eine wunderschöne Frau durch die Dünen und erschrak, als ihr klar wurde, dass ein Mensch in den Besitz ihrer Haut gelangt war, wodurch dieser Macht über sie gewonnen hatte.
Lächelnd gab der Fischer die Haut zurück und erklärte, er habe nur auf sie aufpassen wollen. Die Selkie nahm die Haut, bedankte sich, streifte sie wieder über und verschwand in den Fluten.
Wenige Tage später begegneten sich beide wieder an der Sandbank, als der Junge wieder mit seinem Onkel hinaus aufs Meer fuhr. Der Onkel verbot ihm ausdrücklich, die Robben zu füttern und drohte, ihn über Bord zu werfen, wenn er sich weiter seinen Anweisungen widersetzte. Zornig fügte sich der junge Mann aus Angst, der Onkel würde seine Drohung wahr machen.
Am nächsten Tag wurden die Fischer von einem heftigen Sturm überrascht, der das Schiff kentern ließ. Der Onkel verfing sich im Netz und sank mit seinem Schiff wie ein Stein auf den Grund des Meeres. Sein Neffe kämpfte stundenlang gegen die Wellen bis auch er ertrank und schließlich an einer Sandbank angespült wurde, wo die Selkie ihn fand. Sie hielt ihn in ihren Armen und weinte bittere Tränen über den Verlust des Jungen mit dem großen Herzen, bis sich schließlich die Meeresgöttin erbarmte und ihn wieder ins Leben zurück führte.
Jedoch kehrte er nicht als Mensch zurück. Die Göttin gab ihm die Gestalt eines Seehunds und so lag er den Rest seines neuen Lebens mit seiner geliebten Selkie auf der Sandbank und empfing den Tribut der Fischer.

Alchemistische Spielereien

Vi‘Elas Segen

Wirkungsart: Einnahme
Beschreibung: Die Dämmeralben sind von Natur aus ein sehr attraktives Volk. Die anderen Völker sind allerdings nicht immer mit solcher Schönheit gesegnet. Findige Alchemisten schafften es allerdings die wahrgenommene Attraktivität duch einen Trank kurzzeitig zu steigern. Die Dämmeralben halten den Effekt nicht nur für eine reine Reaktion auf irgendwelche Zutaten - nein, Vi'Ela selbst muss diesem Trank seinen Segen gegeben haben.
Wirkung: Verleiht für 30 Minuten die Stärke *Attraktivität*. Die Einstellung eures Gegenüber steigt um eine Stufe (bis maximal hilfsbereit).
Grundkosten: 25 Lunare
Qualitätsstufe: 3

Kuss der Lyxa

Wirkungsart: Einnahme
Beschreibung: Dieser Trank wurde Lyxa, Göttin der Täuschung und Lüge, gewidmet. Man sagt, er verändere kurzzeitig das Äußerliche in jedes gewünschte Gesicht. Sei es, um ungehindert an den Wachen vorbei zu kommen, das Schutzgeld von Händlern einzutreiben oder mit der Geliebten des Bürgermeisters ein Schäferstündchen abzuhalten. Es hat doch hoffentlich niemand geglaubt, dass die von Lyxa Geküssten nur Gutes im Sinn hätten?
Wirkung: Wirkung wie bei Zauber *Falsches Gesicht* mit EG2. Der Zauberer kann für 30 Minuten ein ihm bekanntes Gesicht annehmen.
Grundkosten: 35 Lunare
Qualitätsstufe: 4