



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

22



Impressum

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

Autor

Roboschs Waffen für Abenteurer von Belfionn

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.

Roboschs Waffen für Abenteurer

Jeder kennt die Situation: Die Charaktere haben den Drachenhort geplündert, die Belohnung eingestrichen oder einen mystischen Schatz in einer alten Ruine gehoben. Nun kommen sie nach durchstandenen Abenteuern mit Reichtümern beladen in eine Stadt, wo sie als erstes ihr Geld in bessere Ausrüstung investieren wollen. Natürlich könnten sie sich nun aus nüchternen Listen passende Gegenstände auswählen. Noch schöner wird das Einkaufserlebnis aber, wenn die Gegenstände nicht nur Standardware von der Stange sind, sondern Einzelstücke mit einem besonderen Hintergrund. Genau an diesem Punkt setzt diese kleine Spielhilfe an. Natürlich kann jeder Spieler mit dem Band Mondstahlklingen selbst eine Waffe nach persönlichem Geschmack erstellen, aber für Spieler, die das Flair ebenso hoch schätzen wie die Werte, bieten wir hier eine kleine Sammlung von vorgefertigten, verbesserten Waffen, die durch eine kleine Beschreibung oder Anekdote etwas mehr Persönlichkeit haben sollen. Dabei wurden nur Waffen ausgewählt, die auch im Grundregelwerk zu finden sind, da deren Werte frei verfügbar sind. Die Verbesserungen und Preise wurden allerdings nach den Regeln in Mondstahlklingen berechnet.

Der Zwerg Robosch verkauft in seinem Laden allerlei Gebrauchsgegenstände für Abenteurer, insbesondere Waffen. Lange Jahre zog er selbst als Abenteurer umher, bis er dabei im Kampf ein Auge verlor und sein Bein nach der Verwundung durch die Giftzähne eines Feenwesens lahm wurde. Seitdem bestreitet er seinen Lebensunterhalt damit, anderen Abenteurern ihr Handwerkszeug zu verkaufen und sie zu beraten. Dabei kann er zu jedem Stück in seiner Auslage eine kurze Anekdote erzählen und tut das auch gerne und ausführlich.

Doppelaxt „Farkhara“ (Schaden +2, WGS -1, kritisch, Fokus +5)

Waffe	Qualitätsstufe	Preis	Last	Härte	Schaden	WGS	Attribute	Mindestattribute	Merkmale	Besonderheit
Doppelaxt	5	368 L	4	5	3W6+6	12	INT + STÄ	INT 3, STÄ 5	Durchdringung 2, unhandlich, wuchtig, zweihändig, kritisch 2	Schaft aus Firnholz (+5 Fokus)

Roboschs eigene Doppelaxt hat einen sehr hellen Schaft aus Firnholz, dessen Griff nicht wie üblich mit Leder umwickelt ist, sondern der mit feinen geometrischen Schnitzmustern versehen ist, an denen die Hände guten Halt finden. Die großen Axtblätter sind ebenfalls mit feinen Gravuren verziert.

„Farkhara, die Macht des Berges. Die Axtblätter von meinem Großvater Bargor in den Vulkanessen Furgands geschmiedet. Der Schaft ein Geschenk der Immersommeralben an meinen Vater. - Sie hat mir manches Mal das Leben gerettet. Sie kann Rattlinge mit einem Hieb in der Mitte spalten. Und seht ihr diesen Schädel da oben, an der Wand hinter mir? Den habe ich eigenhändig diesem Feendrachen abgeschlagen, als er meine Gefährten verschlingen

wollte. Ohne Farkhara wäre mir das wohl nicht gelungen. Ich trenne mich nur ungern davon, aber meine Tage als Abenteurer sind nun mal vorbei. Und einem Helden wie Euch kann sie sicher noch wertvolle Dienste leisten. Farkhara soll doch lieber weiteren Ungeheuern den Gar aus machen, als hier an der Wand zu verrostet. Nur eine Bedingung habe ich: Farkhara ist kein Spielzeug und nicht jeder ist stark genug, sie zu führen. Mein Augenlicht und meine Beine mögen es nicht mehr zulassen, dass ich selbst ins Abenteuer ziehe, aber mein Arm ist stark wie eh und je. Willst du ein würdiger Träger Farkharas sein, musst du mich im Armdrücken besiegen!“

Vergleichende Probe Athletik gegen Robosch (BEW 3, STÄ 5, Athletik 10, Meisterschaft Muskelprotz) Wert 23 + 2W10

Breitschwert „Donner“ (Schaden +2, Fertigkeitbonus)

Waffe	Qualitätsstufe	Preis	Last	Härte	Schaden	WGS	Attribute	Mindestattribute	Merkmale	Besonderheit
Breitschwert	4	100 L	2	7	1W6+6	9	BEW + STÄ	STÄ 3	wuchtig	Fertigkeitsbonus Anführen (Einschüchtern)

Das Breitschwert ist noch breiter und wuchtiger als üblich, dabei aber gut ausbalanciert. Die Parierstange stellt einen stilisierten Sperberdrache dar.

„Beeindruckend, nicht wahr? Wer würde es schon wagen, Euch anzugreifen, wenn Ihr diese Waffe tragt? Spötter behaupten, man bräuchte keinen Schild mehr um sich zu verstecken, da das Schwert breit genug dafür ist, aber aus diesen spricht nur der Neid. Die Wahrheit ist, dass Ihr keinen Schild benötigt, da ihr mit diesem Prachtstück so hart austeilst, dass Eure Gegner vor Angst zurückweichen. „Donner“ wurde für den chorashitischen Stammeshäuptling Adjar gefertigt, der damit die Anführer der benachbarten Stämme unterwarf und die Sippen unter seiner Herrschaft einte. Genau das richtige für einen Mann eures Formats.“

Skavona „Tanzende Jungfrau“ (WGS-1, Fertigkeitbonus)

Waffe	Qualitätsstufe	Preis	Last	Härte	Schaden	WGS	Attribute	Mindestattribute	Merkmale	Besonderheit
Skavona	4	100 L	2	7	1W6+2	6	BEW + INT	BEW 2, INT 2	Durchdringung 2	Fertigkeitsbonus Akrobatik (Ausweichen)

Die Skavona ist aus einem besonders leichten, flexiblen Metall meisterlich geschmiedet und lässt sich daher noch flinker führen. Die Klinge ist etwas schlanker als üblich und zu einem großen Teil mit einer Blumenranke verziert, der prächtige Handschutz besteht aus zu Blütenornamenten verwobenen feinen Metallfäden.

„Die tanzende Jungfrau habe ich einem mertalischen Glücksritter abgekauft, der dringend Geld brauchte, um seine Spielschulden zu begleichen. Ich hätte erwartet, dass er diese schöne, schlanke Waffe wieder auslöst, aber scheinbar steckte er doch tiefer im Schlamassel und musste die Stadt auf schnellstem Weg verlassen. Das muss ihm schwergefallen sein, denn er

hat behauptet, außer der „tanzenden Jungfrau“ keine andere Geliebte zu haben. Wie dem auch sei, für einen flinken und geschmeidigen Kämpfer wie Euch ist diese Waffe genau das richtige. Ich bin mir sicher, dass wir noch viele Geschichten hören werden, wie ihr mit der „Jungfrau“ eure Gegner schwindelig getanzt habt.“

Falchion „Falkenfeder“ (Fertigkeitsbonus, Last -1)

Waffe	Qualitätsstufe	Preis	Last	Härte	Schaden	WGS	Attribute	Mindestattribute	Merkmale	Besonderheit
Falchion	3	68 L	1	7	1W6+5	9	BEW + STÄ	BEW 2, STÄ 2		Fertigkeitsbonus Klingewaffen (Falchion)

„Ja, da habt Ihr Euch ein besonderes Stück ausgesucht. Diese außergewöhnlich schlanke und leichte Klinge liegt so gut in der Hand, selbst meine zarte Tochter oder Eure hübsche Begleiterin dort könnte sie mit Leichtigkeit führen. Ja, auch wenn sie den Umgang mit einem Falchion nicht gewöhnt ist. Ein Übungsschwert? Nun, das würde ich so nicht sagen! Probiert es aus und ihr werdet merken, dass die „Falkenfeder“ genauso tödlich ist wie jedes andere Falchion.“

Maira „Untergang“ (Q3) (Scharf +1, Schaden +2)

Waffe	Qualitätsstufe	Preis	Last	Härte	Schaden	WGS	Attribute	Mindestattribute	Merkmale	Besonderheit
Maira	3	68 L	1	7	1W6+3	6	BEW + INT	BEW 3	scharf 3	

Die Maira sieht auf den ersten Blick nicht außergewöhnlich aus. Weder Klinge noch Griff sind verziert. Erst wenn man die Klinge mit dem Finger prüft, stellt man fest wie scharf sie ist. „Untergang. Ja, der Name passt. Ein Kämpfer der Seealben, Nuravar Gischtspringer, führte einst diese seealbische Wunderwaffe. Vor der Küste Arwingsens wurde sein Schiff plötzlich von einem hinterhältigen Mondsteindrachen angegriffen. Noch bevor jemand reagieren konnte, hatte der Drache schon die Liebste Nuravars, Eyella, mit seinem Schwanz von Bord gefegt und versuchte sie zu verschlingen. Nuravar sprang ohne Zögern hinterher, um sie aus den Klauen der Bestie zu retten. Er tauchte unter dem tobenden Drachen hindurch und stieß ihm die Maira bis zum Heft in die Brust, er kletterte an seinem Hals empor bis zum zuckenden Kopf und stach ihm ein Auge aus. Der Drache wand sich, schlug mit Klauen und Schwanz nach Nuravar, doch dieser war schneller. Lange tobte der Kampf, und schließlich schien Nuravar zu ermüden. Der Drache riss siegessicher seinen gewaltigen Kiefer auf um ihn zu verschlingen, da trennte Nuravar mit einem tollkühnen Angriff die Kehle durch. Ein letztes Mal bäumte sich der Drache auf, dann fiel er tot ins Meer. Ganz alleine hat Nuravar das Biest besiegt, mit nichts als diesem kleinen, aber umso schärferen Schwert... Leider ist die Geschichte hier noch nicht zu Ende: Bei seinem letzten Aufbäumen fiel der Drache genau auf Eyella, die den Aufprall nicht überlebte. Nuravar entlebte sich aus Verzweiflung selbst mit dieser Klinge. Sie brachte ihm auch den Untergang.“