



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

23



Impressum

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

Autor

Der König der Korsaren von Asquartipapete
Die Geschichte vom schlaun Wolf von Oderkind
Taschenschreier von JohnLackland

Layout

Daniel Bruxmeier

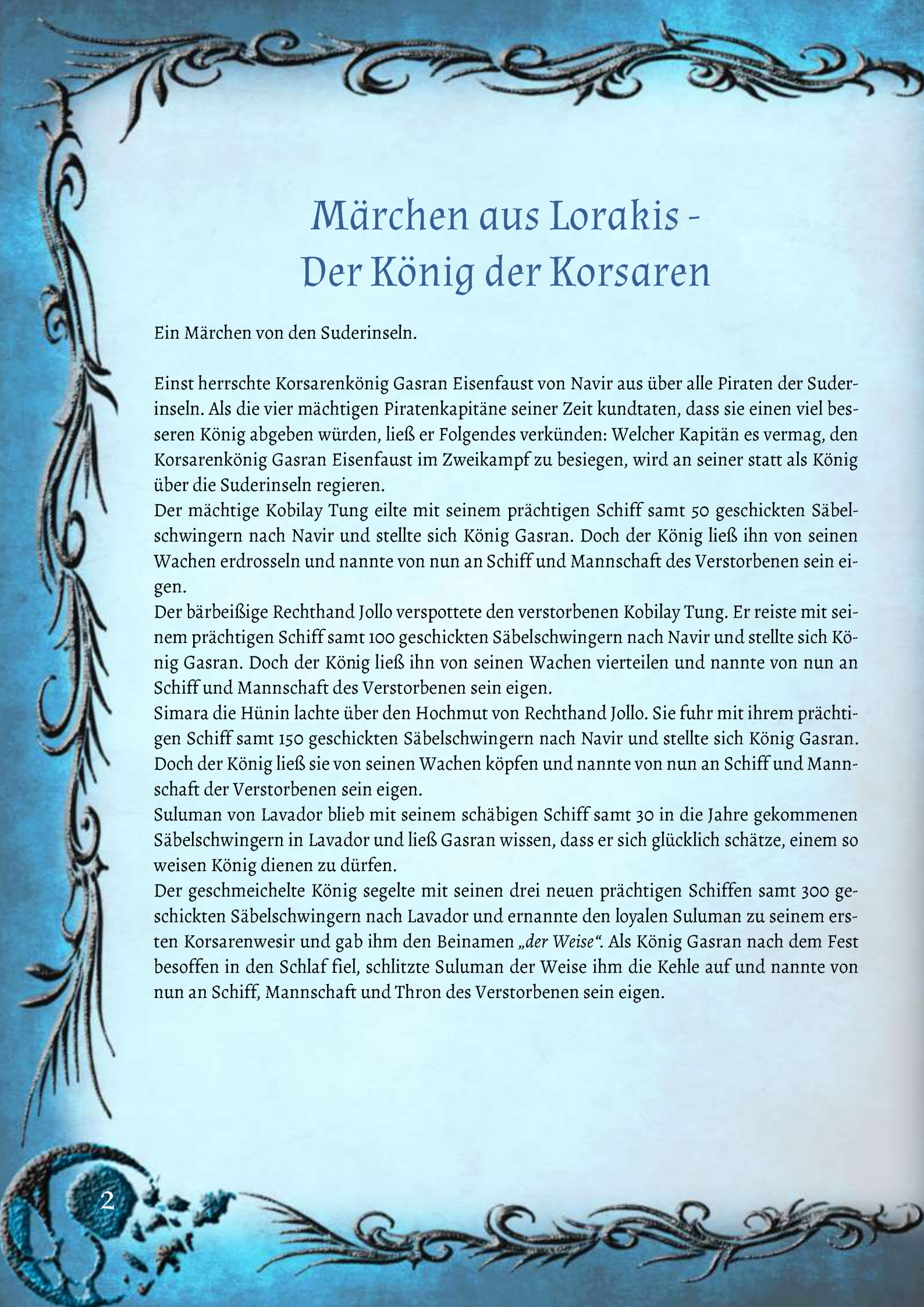
basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

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 - Der König der Korsaren

Ein Märchen von den Suderinseln.

Einst herrschte Korsarenkönig Gasran Eisenfaust von Navir aus über alle Piraten der Suderinseln. Als die vier mächtigen Piratenkapitäne seiner Zeit kundtaten, dass sie einen viel besseren König abgeben würden, ließ er Folgendes verkünden: Welcher Kapitän es vermag, den Korsarenkönig Gasran Eisenfaust im Zweikampf zu besiegen, wird an seiner statt als König über die Suderinseln regieren.

Der mächtige Kobilay Tung eilte mit seinem prächtigen Schiff samt 50 geschickten Säbelschwingern nach Navir und stellte sich König Gasran. Doch der König ließ ihn von seinen Wachen erdrosseln und nannte von nun an Schiff und Mannschaft des Verstorbenen sein eigen.

Der bärbeißige Rechthand Jollo verspottete den verstorbenen Kobilay Tung. Er reiste mit seinem prächtigen Schiff samt 100 geschickten Säbelschwingern nach Navir und stellte sich König Gasran. Doch der König ließ ihn von seinen Wachen vierteilen und nannte von nun an Schiff und Mannschaft des Verstorbenen sein eigen.

Simara die Hünin lachte über den Hochmut von Rechthand Jollo. Sie fuhr mit ihrem prächtigen Schiff samt 150 geschickten Säbelschwingern nach Navir und stellte sich König Gasran. Doch der König ließ sie von seinen Wachen köpfen und nannte von nun an Schiff und Mannschaft der Verstorbenen sein eigen.

Suluman von Lavador blieb mit seinem schäbigen Schiff samt 30 in die Jahre gekommenen Säbelschwingern in Lavador und ließ Gasran wissen, dass er sich glücklich schätze, einem so weisen König dienen zu dürfen.

Der geschmeichelte König segelte mit seinen drei neuen prächtigen Schiffen samt 300 geschickten Säbelschwingern nach Lavador und ernannte den loyalen Suluman zu seinem ersten Korsarenwesir und gab ihm den Beinamen „*der Weise*“. Als König Gasran nach dem Fest besoffen in den Schlaf fiel, schlitzte Suluman der Weise ihm die Kehle auf und nannte von nun an Schiff, Mannschaft und Thron des Verstorbenen sein eigen.

Zauber des Alltags: Taschenschreier (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1, Schutz 1, Illusion 2, Wind 2

Typus: Geräusch, Wahrnehmung

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Abenteurer verzaubert eine Tasche mit einem maximalen Fassungsvermögen von Last 1. Greift. Greift der Zauberer in die Tasche passiert nicht, **greift** ein anderer in die Tasche ertönt ein lauter Schrei aus der Tasche mit der Stimme des Zauberers und einen von ihm festgelegten Satz mit maximal 5 Wörter.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrad:

- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- +2 EG (Kosten +K1V1): Die Tasche kann bis maximal Last 5 Inhalt tragen.

Märchen aus Lorakis - Die Geschichte vom schlauen Wolf

Ein Märchen der Jogodai.

Einst hatte ein Jäger ein wildes Huhn erlegt und wollte es Heim bringen.

Ein Wolf beobachtete ihn und fand das Huhn gar schmackhaft.

Er legte sich an den Wegrand und stellte sich tot. Der Jäger entdeckte den Wolf und sah, dass dieser sich nicht mehr rührte. Ein Fell nützte wenig, da ließ er den Wolf zurück und ging seines Weges.

Der Wolf sprang auf und rannte ein Stück den Weg entlang und stellte sich wieder am Wegrand tot.

Erneut sah der Jäger einen toten Wolf liegen und freute sich. Mit zwei Fellen konnte man sich den Rücken wärmen.

Er legte das schwere Huhn auf den Boden und lief zurück. Dort lag aber kein Wolf mehr. Der zweite Wolf war auch nicht mehr zu finden, ebenso wie das Huhn. So musste er mit leeren Händen nach Hause zurückkehren.