



SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

24



Impressum

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

Autor

Einleitung JohnLackland
Beschreibung Dorfgemeinschaft Oderkind und Wulfgram

Illustrationen

Wulfgram

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.

Das Dorf

An diesem Feierabend
Gar gut Gefallen habend,
An Glock' und Kuss und sang,
Setzt hier ich auf des Dorfes Hang
Das Licht drei Monde fest in guter Ruh
Und sehe und hör dem Völkchen zu.

Dieses kleine Szenario spiegelt das Leben in einen Dorf wieder und stellt die verschiedenen Bewohner vor. Das Dorf passt gut irgendwo in Dragorea hinein, besonders in Tir Durghachan kann aber einfach an irgendeine Stelle von Lorakis gesetzt, benannt und angepasst werden.



Skizze: Das Dorf

Die Dorfbewohner

Bean – Der Fischer

„Schon mein Vater und dessen Vater haben das Dorf versorgt. Ich weiß was ich tue.“

„Was denkt sie sich nur dabei? Mir säuft der Kahn fast ab und sie weigert sich mir Holz zu liefern. Wenn das so weitergeht werden wir alle verhungern.“

Bean hält die Tradition seiner Familie aufrecht. Schon immer lebten sie als Fischer im Dorf und der vom Wetter gezeichnete Mann kennt wenig anderes.

Immer wieder gerät er mit Ainfean in Streit. Er braucht das Holz des Waldes für seine Boote und den Steg, sie aber weigert sich jeder seiner Bestellungen nachzukommen.

Er ist der Meinung, würden sie das Holz aus dem Wald intensiver nutzen, käme der Wohlstand und das Leben wäre nicht ganz so schwer.

Er kennt viele Kniffe, die zahlreichen Fische des Sees in seine Netze zu locken. Bean freut sich über Besucher von außerhalb und lädt sie gern auf ein Gläschen ein. Vielleicht können seine Gäste auch helfen Ainfean zur Vernunft zu bringen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	4	3	1	2	2	1

Jagdkunst 11 (Schwerpunkt Fischen), Schwimmen 8, Seefahrt 10, Handwerk 10, Überleben 10

Ainfean- Die Holzfällerin

„Wie, sie sind in den Wald? Allein? Diese Wahnsinnigen! Was? Ja ich gehe sofort los um sie zu suchen.“

„Ich weiß nicht, warum ich immer wiederkomme, aber ich schaffe es jedes Mal aus dem Wald heraus. Vermutlich liegt es daran, dass ich die Einzige bin, die den Wald respektiert.“

Sie ist neben Ros die Stimme der Vernunft. Ainfean weigert sich strikt mehr Holz als wirklich nötig aus dem Wald zu holen.

Doch so sehr sie über uneinsichtige Dorfbewohner und vor allem Bean schimpft, ist sie stets bereit sich auf die verwirrenden Wege zu begeben und Verirrte zu suchen.

Ainfean kann nicht verstehen warum das alles passiert. Ist sie mit einer besonderen Gabe gesegnet, oder vielleicht doch verflucht? Was es auch ist, sie ist die Einzige, die den Wald vollkommen unbeschadet verlassen kann, wenn sie ihn betritt.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	2	2	2	2	4	2	3

Naturkunde 8, Überleben 10 (Wildnisläufer), Zähigkeit 8, Athletik 9, Hieb Waffen 5 (Kriegsbeil GRW S. 183), Naturmagie 9

Vorteile: Feensinn, Ausdauernd

Gerücht: Eigentlich streiten Ainfean und Bean nur um das Dorf zu täuschen. Die Beiden führen seit einiger Zeit eine heimliche Liebelei.

Caoilte – Der Vorsteher

„Jetzt atme einmal tief durch. Ich kann ja verstehen, dass du aufgebracht bist, aber versuche dich bitte auch in seine Lage zu versetzen.“

Caoilte steht dem Dorf nur vor, weil es schon Vater tat oder sich niemand Besseres fand. Er hat ein Ohr für seine Nachbarn und versucht in den Streitfällen, die ihm vorgetragen werden, neutral zu sein und Kompromisse zu finden.

Weiß er nicht weiter, wendet er sich oft Rat suchend an seine Mutter. Leider führt dies dazu, dass Gerüchte aufkommen, eigentlich leite Ros die Geschicke des Dorfes.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	2	3	3	1	2	2	2

Wichtige Fertigkeiten: Empathie 9, Redegewandtheit 11, Anführen (Kordinator) 9, Diplomatie 10, Entschlossenheit 9 **Stärken:** Soziales Gespür, Literat



Ros – Die weise Frau

„Komm rein Kindchen, für eine Tasse Tee ist immer Zeit.“

„Eine interessante Idee. Als ich noch jung war, gab es da mal einen Mann.....“

Ros ist weise. Ihr Wissen hat sie in einem langen Leben gesammelt. Sie heiratete spät und ihre Kinder sind noch jung. Mittlerweile lebt sie allein in ihrem Häuschen. Nur ruhig ist es nie. Es ist eigentlich immer jemand zu Besuch. Sie hätte zwar gern mehr Zeit für sich, aber sie bringt es nicht über ihr Herz jemanden abzuweisen. Oft kommen die Dorfbewohner wegen Problemen zu ihr, denn sie kennt sich aus mit Magie. Ros weiß, wie man Feen fernhält und Pakte lösen kann. Sie lernte es von ihrer Mutter und die von ihrer Mutter....

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	1	2	1	3	2	3	3

Wichtige Fertigkeiten: Bannmagie 12 (bannende Hand), Naturmagie 10, Arkane Kunde 11 (Feenwesen), Empathie 9, Diplomatie 9, Geschichte und Mythen 10 (Feenwesen)

Stärken: Erhöhter Geistiger Widerstand

Gerücht: Ros ist noch viel älter als sie aussieht. Sie hat einen Pakt mit einer Fee geschlossen und lenkt die Geschicke des Dorfes nach ihrer Anweisung.

Morgan – Der werdende Vater

„Ainfean ich kann nicht warten. Ich brauche den Weißdorn. Denk doch nur mal an die Gefahren, wenn das Baby da ist.“

„Geht es dir gut Liebling?“

Es hat lange gedauert, bis Morgan seine geliebte Tira heiraten durfte, Der junge Mann möchte nichts falsch machen und versucht seiner hochschwangeren Frau jeden Wunsch von den Augen abzulesen.

Seine größte Sorge ist es, dass Feen sein Kind gegen ein Wechselbalg austauscht. Daher tut er alles um sich gegen die schöne Familie zu schützen. Manchen Schutzritus kann er nicht allein wirken. Gäste kommen ihm da gerade recht, denn seine abenteuerlichen Ideen werden im Dorf meist kopfschüttelnd betrachtet.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	2	3	1	3	2	3

Wichtige Fertigkeiten: Handwerk 11, Athletik 9, Tierführung 8, Zähigkeit 11, Naturkunde 7



Tira – Die werdende Mutter

„Das sieht gar nicht gut aus. Ich glaube wir müssen den Arm schienen. Er scheint gebrochen zu sein.“

„Ja Schatz es geht mir gut.“

So sehr sie ihren Mann auch liebt, Morgans große Sorge, teilt sie nicht. Tira sieht ihrem ersten Kind recht entspannt entgegen und lässt es sich auch nicht nehmen weiter ihrer Aufgabe im Dorf als Heilerin nachzugehen.

Morgans Vorsichtsmaßnahmen machen die Arbeit nicht leicht. Manchmal hört man das junge Paar im ganzen Dorf streiten. Mancher behauptet sogar, er habe gesehen, wie Tira heimlich aus dem Fenster kletterte, um Morgan nicht zu beunruhigen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	4	3	1	2	2	1

Wichtige Fertigkeiten: Handwerk 8, Fingerfertigkeit 9, Geschichte und Mythen 8, Zähigkeit 8, Heilkunde 12 (Felddiagnose)

Gerücht: Tiras Baby ist gar nicht von Morgan, sondern von Lachlann. Morgans bestem Freund

Lachlann – Der Bauer

„Früher war es besser. Da fraßen diese dämlichen Schafe nicht meine hervorragenden Rüben.“
„Ach Eilis macht da doch nichts! Die stecken doch unter einer Decke!“

Die Zeiten in denen sich Lachlann seiner Feldfrüchte rühmen konnte, sind leider vorbei. Schuld daran ist nach Lachlanns Meinung nur Einer: Faing. Lachlann verbringt oft mehrere Tage damit sich zu überlegen, wie man die Schafe des Schäfers von seinen Feldern fernhalten kann.

Oft hört man die Männer laut im Dorf streiten. Meistens hört man Lachlann, ist er doch ein zorniger Mann. Alles was er will, ist die Achtung der Ordnung und Grenzen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	2	3	3	1	4	2	2

Wichtige Fertigkeiten: Handwerk 11, Zähigkeit 9, Fingerfertigkeit 7, Naturkunde 8, Überleben 11 (Wettervorhersage)



Faing – Der Schäfer

„Immer mit der Ruhe. Die Schafe sind nachher auch noch da.“
„Meine Schafe liefern beste Wolle. Das kommt von der guten Pflege.“

Der Großteil seiner Arbeit besteht aus dem Beobachten von Schafen. Faing rühmt sich der Qualität seiner Wolle, da seine Schafe keiner Aufregung ausgesetzt sind. Zumindest meistens.

Die Vorliebe von Faings Schafen für Lachlanns Feldfrüchte und dessen Schutzmaßnahmen sorgen für häufigen Streit. Das strengt an. Meist findet man Faing daher liegend oder sitzend vorm, da er sich auch einmal erholen muss.

Glücklich ist Faing nicht über die Situation. Früher waren Lachlann und er Freunde. Bevor Dieser sich von der Schafzucht abwandte.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	2	2	1	3	2	3

Wichtige Fertigkeiten: Handwerk 9, Tieführung 11 (Schafe), Naturkunde 9, Zähigkeit 8 (Wachsamkeit), Athletik 9

Gerücht: Faing will Lachlann von seinem Land vertreiben, da dort einst ein wertvoller Schatz versteckt wurde.

Liobhan – Die Dorfschönheit

„Eines Tages wird mich ein stattlicher Mann aus dieser Ödnis erretten.“

„Ich habe gehört in Sarnburg hat sogar eine einfach Magd dutzende Kleider und keiner muss leiden.“

Sie ist für Besseres geschaffen, davon ist Liobhan fest überzeugt.

Mit Sorge wird Liobhans Hang zu Tändeleien von ihrer Mutter und ihrem Bruder betrachtet. Die Schöne junge Frau ist sich ihrer Wirkung bewusst und kann nicht immer widerstehen, sie zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Liobhan möchte die Welt sehen und so ein weit gereister ansehlicher Abenteurer kommt da wie gerufen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	2	3	2	2	1	2	2

Wichtige Fertigkeiten: Empathie 9 (Rede mit mir), Akrobatik 7, Geschichte und Mythen 9, Redegewandtheit 12, Darbietung 9 (Tanzen), Stärken: Attraktivität



Eilis – Die Büttelin

„Erzählt mir was passiert ist. Einer nach dem anderen, bitte.“

„Unsere Gesetze und Regeln sind nicht ohne Grund da. Wo kämen wir hin, wenn wir sie nicht achten würden.“

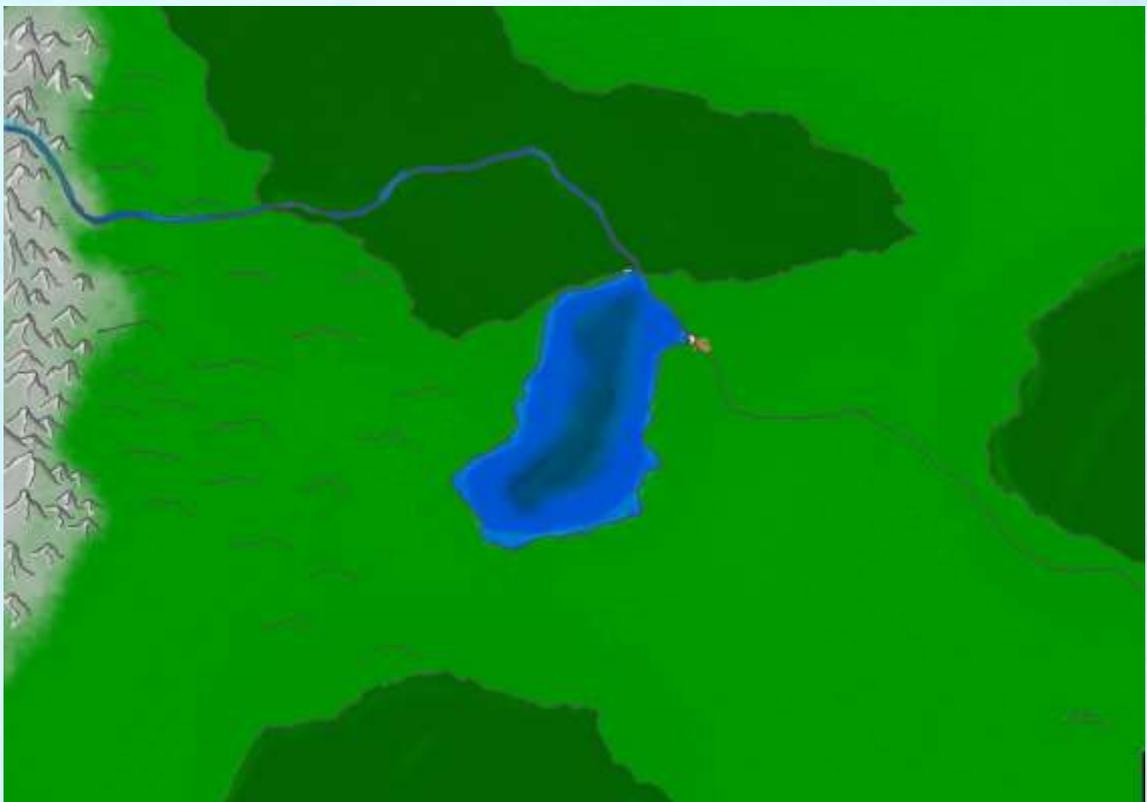
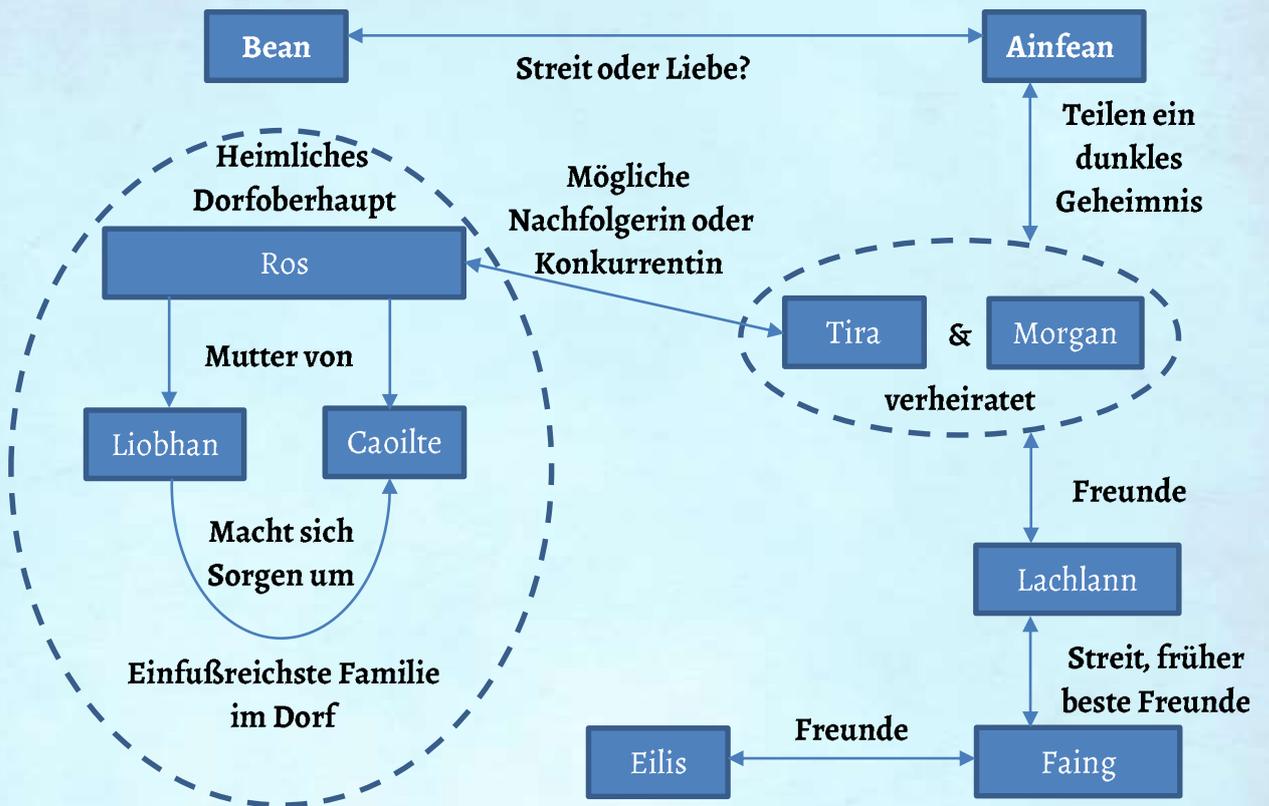
Manchmal wäre sie gern woanders. Die kleinen Streitereien zwischen den Dörflern nehmen viel von Eilis Zeit in Anspruch. Stets versucht sie neutral zu sein, was manches Mal schwer fällt. Die Leute kommen gern zu Eilis. Sie packt an und bevorzugt den direktesten Weg, um ein Problem zu lösen. Fremde betrachtet sie erstmal skeptisch. Das legt sich allerdings schnell, wenn sie das erste Bier gemeinsam getrunken haben.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	2	2	1	3	3	2

Wichtige Fertigkeiten: Redegewandtheit 8, Hieb Waffen 5 (Schlagstock GRW S. 183), Zähigkeit 8, Wahrnehmung 7, Handgemenge 6 (Halten), Stärken: Zäh

Gerücht: Lachlann will Eilis demnächst bitten seine Frau zu werden, da er mehr als nur freundschaftliche Gefühle hegt.

Beziehungsgeflecht



Skizze: Umland des Dorfes