



SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

3



Impressum

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

Autor

Auf dem Markt von Iona
Waage 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.

Auf dem Markt

Eine alltägliche Szenenbeschreibung eines Marktes in einer kleinen bis mittelgroßen Stadt oder einem Stadtteil einer beliebigen Region (Namen und Waren ggf. anpassen). Die Beschreibung kann als Szenerie zur lebhaften Gestaltung einer Stadt dienen, als Handlungsort für kleine Abenteuer oder schlicht zur lebhaften Ausgestaltung des nächsten Marktbesuches einer Abenteurergruppe.

Der Marktplatz:

Gähnende Leere, allenfalls einmal ein paar spielende Kinder oder herumlungernde Fremde sieht man auf dem Platz mitten in der Stadt, gesäumt von einigen der größten Häuser der Stadt.

Das Gasthaus „Zum Roten Hirsch“ ist eines davon. Das Steingebäude ist der ganze Stolz des Wirts Rothar Eichenfass, der penibel

darauf achtet, dass das Holzschild, das einen roten Hirschbock darstellt, gut zu sehen ist.

Auch das kleine, steinerne Haus des Stadtbüttels Ferrik Blumfter, dessen Zellen im Keller schon lange keine Gefangenen mehr gesehen haben, einige Wohnhäuser und Werkstätten und eine Bäckerei säumen die freie Fläche.

Doch einmal in der Woche ist die Fläche alles andere als kahl und langweilig. Schon vor Sonnenaufgang herrscht hektisches Treiben. Wagen und Karren bahnen sich den Weg durch die engen Gassen, Leute laufen hektisch herum und tragen schwere Säcke und Kisten durch die Gegend.

Es ist Markttag!

Die Marktbestücker* und ihre Stände:

Rothar Eichenfass (*Zwerg, etwa 90 Jahre alt, langer, sehr gepflegter schwarzer Bart, sehr ordentlich, aufbrausend*), der Wirt des Gasthauses, streitet sich oft mit dem albischen Gemüsehändler Linthias, der seinen Stand zu nahe an der Eingangstür des „Roten Hirschs“ platziert. Eigentlich ist Rothar keiner der Marktleute, aber im Sommer schenkt er gerne auch draußen kühles Bier aus – im Winter ist er für seinen legendären, heißen Honigschnaps bekannt. Das Innere seiner Gaststube ist stets sehr sauber, aber auch sehr dunkel. Das Essen ist deftig und gut, das Bier malzig und stark. In einem Schlafsaal unter dem Dach finden etwa acht Personen Platz. Für besondere Gäste hält er jedoch auch zwei Zimmer im ersten Stock bereit.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	1	2	4	1	4	3	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	5	9	10	19	0	20	19

Fertigkeiten: Athletik **8**, Diplomatie **7**, Empathie **8**, Entschlossenheit **9**, Redegewandtheit **9**, Wahrnehmung **9**, Zähigkeit **12**

Zauber des Alltags: Waage (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 0

Typus: Sinne

Schwierigkeit: 15

Kosten: 1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite : Zauberer

Wirkung: Der Zauberer weiß den Gewichtsunterschied von zwei verschiedenen Gegenständen die er jeweils in einer Hand hält um das Vielfache des leichteren Gegenstandes. Es wird immer aufgerundet auf ein ganzes Vielfaches.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrad:

- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- +3 EG (Kosten +1V1): Der Gewichtsunterschied ist zusätzlich auf ein Skrupel (Gramm) genau bekannt.

Linthias Wolkenblick (*Alb, weißhaarig, Alter unbekannt, gutmütig und verträumt*), von dessen Nachnamen keiner so richtig weiß, ob er von anderen erfunden wurde oder sein echter Name ist. Linthias kommt auf den Markt, solange man sich erinnern kann. Er bringt Früchte, Gemüse und Kräuter, von denen auch niemand so ganz genau weiß, wo er sie her hat. Er wirkt oft verträumt, ist eine gute, aber naive Seele und ab und an kommt es vor, dass ihm nicht auffällt, dass sein Stand gerade wieder das Schild oder gar die Tür des „Roten Hirschs“ verdeckt.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	3	2	2	3	2	1	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	8	7	12	17	0	17	16

Fertigkeiten:

Athletik **7**, Diplomatie **6**, Empathie **5**, Entschlossenheit **10**, Redegewandtheit **8**, Wahrnehmung **10**, Zähigkeit **7**

Elsbeth Ackerglück (*Mensch, Ende 40, korpulent und rotwangig*), eine tüchtige Bäuerin, die hausgemachte Wurstwaren (unter anderem ihr berühmtes, haltbares Pökelfleisch „*Spamer Art*“), saisonale Feldfrüchte und Käse verkauft. Tratsch und Klatsch liegt ihr im Blut. Sie weiß alles, hat zu allem etwas zu sagen und kennt jeden. Das Herz hat sie allerdings am rechten Fleck und auch wenn sie dauernd über die „unerzogenen Gören“ der Fuchspfennigs schimpft, steckt sie ihnen oft genug heimlich den einen oder anderen Leckerbissen zu. Für Linthias hat sie allerdings wenig Geduld und Verständnis.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	2	3	1	4	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	8	8	8	19	0	18	17

Fertigkeiten:

Athletik **7**, Diplomatie **8**, Empathie **8**, Entschlossenheit **7**, Redegewandtheit **10**, Wahrnehmung **11**, Zähigkeit **7**

Die Gnomenfamilie **Fuchspfennigs** (*Vater **Berno**, wirkt müde, handwerklich sehr geschickt, Mutter **Valeta**, quirlig und geschäftstüchtig. Die ganze Familie ist an ihren feuerroten Haaren zu erkennen*) sind meist die Letzten, die ihren Stand am Morgen bereit haben. Sie verkaufen allerlei nützliche Dinge aus Holz, Stoff und Wolle. Vom Holzlöffel bis zur Strickmütze ist alles dabei, meist sogar in sehr bunten Farben und ungewöhnlichen Formen. Ihre fünf Kinder unterschiedlichen Alters (Bea, 15, Bugo, 12, Bato, 10, Biana, 8 und der jüngste, Berno II, 5), laufen während des Markttags auf dem Platz herum. Während die älteren Kinder ab und an ihren Eltern helfen, ist der Markt für die jüngeren ein großer Spielplatz. Sie halten die anderen Marktleute dabei oft ganz schön auf Trab.

Valeta Fuchspfennig

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	2	2	2	2	2	4	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	6	5	10	20	0	17	21

Fertigkeiten:

Athletik **6**, Diplomatie **11**, Empathie **9**, Entschlossenheit **8**, Redegewandtheit **12**, Wahrnehmung **7**, Zähigkeit **6**

Berno Fuchspfennig

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	4	2	2	2	3	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	7	5	8	21	0	16	19

Fertigkeiten:

Athletik **6**, Diplomatie **8**, Edelhandwerk **11**, Empathie **8**, Entschlossenheit **6**, Redegewandtheit **7**, Wahrnehmung **10**, Zähigkeit **8** - Kinder: zusätzlich Akrobatik **7**, Heimlichkeit **10**, Fingerfertigkeit **7**

Damoru (*Varg, Mitte 20, kaum Fell an den Unterarmen, braunes, fleckiges Fell, sehr wortkarg*) taucht nicht an jedem Markttag mit seinem Stand für Heilmittel und Alchemika auf. Er ist ein ruhiger Zeitgenosse, ist aber aufgrund seiner Kompetenz und der Qualität seiner Waren unter dem Marktvolk angesehen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	2	2	3	1	4	4	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	8	9	6	16	1	17	18

Fertigkeiten:

Alchemie **11**, Athletik **7**, Diplomatie **7**, Empathie **6**, Entschlossenheit **5**, Heilkunde **10**, Redegewandtheit **4**, Wahrnehmung **7**, Zähigkeit **8**

Ferrik Blumfter (*Mensch, Ende 40, kahl, trotz seiner beachtlichen Leibesfülle erstaunlich fit*), ist der Büttel der Stadt. Er sorgt für Recht und Ordnung – wenn er nicht gerade Mittagspause hat. Er achtet stets darauf, als Mann des Gesetzes erkennbar zu sein und pflegt einen persönlichen Kontakt zu den Standbesitzern und Bürgern der Stadt. Zu Fremden ist er freundlich, kann aber in seiner Neugier auch sehr penetrant sein.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	2	3	1	4	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	8	6	20	0	17	16

Fertigkeiten: Akrobatik **9**, Anführen **7**, Athletik **9**, Diplomatie **7**, Empathie **9**, Entschlossenheit **9**, Redegewandtheit **8**, Wahrnehmung **10**, Zähigkeit **8**

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	10	1W6	5 Ticks	7-1W6	Entw. 1, Stumpf, Umklammern
Kurzschwert	11	1W6+2	7 Ticks	7-1W6	-

*Die angegebenen Werte dienen nur zur ersten Orientierung. Falls mehr gewünscht ist, können die NSC-Beschreibungen aus dem NSC-Heft für Händler und Büttel genommen werden oder aber nach Gutdünken der Spielleitung ergänzt werden.

Szenarienvorschläge:

- Valeta Fuchspfennig wendet sich verzweifelt an die Abenteurer: Ihr Jüngster, Berno II wird bezichtigt, die Handschuhe von Büttel Blumfter entwendet zu haben. Aber das hat der gute Junge, den kein Wässerchen trüben kann mit Sicherheit nicht getan! Blumfter ist außer sich und droht damit, den Fuchspfennigs die Erlaubnis zu entziehen, ihren Stand auf dem Markt aufzubauen. Ist es ein harmloser Kinderstreich, eine Mutprobe oder steckt mehr dahinter?
- Wieder ist ein Streit zwischen dem Wirt Eichenfass und dem Gemüsehändler Wolkenblick um das verdeckte Schild entstanden. Können die Abenteurer schlichten und eine Lösung finden?
- Damoru ist nun schon seit 3 Wochen nicht auf dem Markt gewesen! Das ist ungewöhnlich, findet Elsbeth Ackerglück und vermutet ein Unglück. Sie weiß, dass er zurückgezogen in einem kleinen Haus im Wald wohnt. Wäre es ein großer Umstand, wenn die Abenteurer einmal nachsehen gehen?