FAN-ADVENTSKALENDER

8

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 Karten der Begegnung von Finno Goroncy

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 Karten der Begegnung

Ein Artefakt für Splittermond

Beschaffenheit: Es handelt sich um zwei alte Lederstücke (ca. eine Elle im Quadrat) aus einem sehr dünnen, fast durchscheinenden Material. Es könnte sich dabei genauso gut um eine speziell behandelte gewöhnliche Tierhaut handeln, wie um die spezielle Haut eines ungewöhnlichen Wesens, etwa ein Stück aus einer Schwinge eines fliegenden Wesens.
Die Lederstücke zeigen sich unbeschriftet solange sie nicht aktiviert werden.

Arkane Untersuchung: Die Karten stellen letztendlich eine besondere Form von Strukturgebern dar. Sie sind mit ungewöhnlichen Zaubern belegt die aber deutlich mit der Schule der Erkenntnismagie und geringfügig mit der Schule der Schicksalsmagie in Verbindung gebracht werden können. Die Aktivierung erscheint ungewöhnlich einfach für die Komplexität des Strukturgebers und ein Teil der nötigen Fokuskosten scheint der Strukturgeber direkt aus der Umgebung zu beziehen.
Die Strukturgeber sind miteinander verbunden, dies kann jedoch nur beurteilt werden, wenn beide berührt werden. Die Aktivierung des einen aktiviert auch immer das Gegenstück.

Schwierigkeit: 15

Kosten: K4 V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Die Erfolgsgrade erhöhen den Detailgrad und sind nicht anderweitig einsetzbar. Jeder Erfolgsgrad gibt +1 auf Orientierung auf unmittelbar folgende Proben.

1. Zeigt ein Symbol für jede Karte inklusive Umgebungsdetails (10 Schritt Radius) und am Rand ein Symbol für die Sonne und jeden der drei Monde, sodass die Richtung zum Gegenstück bestimmt werden kann.
2. Zeigt die Umgebung (100 Schritt Radius) um beide Kartensymbole, sodass die umgebende Vegetation/Landschaft bestimmt werden kann.
3. Gibt einen Maßstab in Meilen an und vergrößert die Umgebungsdetails (1 Meile Radius), sodass Entfernung und Reisedauer abgeschätzt werden können.
4. Gibt eine grobe Beschriftung in der jeweiligen Landessprache an, Standort und Ziel unterscheiden sich dementsprechend evtl. in der genutzten Schriftsprache, sodass mit der nötigen Länder bzw. Sprachenkunde die Zielgegend bestimmt werden kann. Umgebungsdetails vergrößern sich auf 10 Meilen Radius.
5. Zeigt das komplette Wegenetz zwischen Standort und Ziel.
   Mit Konzentrationsverlagerungen können bestimmte Bereiche vergrößert werden, die Beschriftung bleibt jedoch grob.

Legenden zum Ursprung:

- Zardosh Valadkhabeh (der Schöpfer der ewigen Landkarte) schuf diese Karten, um seine Tochter auf ihren Reisen wenigstens gedanklich begleiten zu können und ihr den Heimweg zu erleichtern, allerdings findet sich auf den Karten kein Falkensymbol.
- Der Göttersohn […] verliebte sich in die sterbliche […] , die daraufhin von seinem Vater eingesperrt wurde. Er lehnte sich gegen seinen Vater auf, erschlug den Wächter seiner Geliebten und fertigte die Karten aus den Schwingen des Wächters an, um sich gegen die vermeintlich folgende Verbannung erwehren zu können. Er behielt Recht, denn er und seine Geliebte wurden in weit voneinander entfernte Gebiete nach Lorakis verbannt.
- Bei der Herrschaftsnachfolge der Drachlinge wurde dem ältesten Nachkommen ein Vorrecht eingeräumt sofern dieser sich durch die Erfüllung einer Quest als würdig erweist. Für die Quest wurde aus den Schwingen seines Vorgängers eine Karte gefertigt die ihn zu einem oft gut gesicherten Schatz oder Geheimnisses seines Vorgängers führte. Erstaunlicher Weise führte die Karte des siebten Thronfolgers zu einer unnahbaren Urenkelin des vierten Thronfolgers (mit Namen Vazyriatis), die die Karte ihres Urgroßvaters stets bei sich trug. Seine Quest bestand darin ihr Vertrauen zu gewinnen und sie an den Hof zurückzuholen. Mit viel Geduld gelang ihm beides, denn jemanden richtig zu kennen heißt ihn zu lieben. Sie wurde zu seiner Gefährtin und ersten Beraterin und er erhielt dankbar das Andenken an seinen Vater für nachfolgende Generationen.

Begegnung (z.B. zur Zusammenführung einer Gruppe):

Ein Abenteurer sucht Unterschlupf in einem armen Bauernhof, der Bauer ist anscheinend kürzlich verstorben, sodass er nur auf die Witwe (Riann), ihre Tochter (Kara) und ihre Mutter (Hel) trifft. Ihr Leben ist hart und von Entbehrung gekennzeichnet. Der Abenteurer wird gebeten ein magisches Stück Leder (vermutlich eine Schatzkarte) aus dem Nachlass des Bauern zu einem großzügigen Preis zu erwerben und ihnen so das Leben zu erleichtern ihr eigenes magisches Verständnis ist nicht groß genug um das Leder selbst zu ergründen.
Ein anderer Abenteurer findet das Gegenstück zufällig versteckt in/hinter einem kleinen Schrein an einem Wegweiser.