



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

9



Impressum

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

Autor

Die Geschichte von Gambek Windreiter von Sturmkorsar
Ausrüstungspakete von Iona
Kopfrechner 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 - Die Geschichte von Gambek Windreiter

Ein Märchen aus Chorrash.

Einst, bevor die Völker des Chorrash den Farukani verpflichtet waren, wurde an den Ufern des Yeresh ein Korb angespült. In jenem Korb entdeckte ein junges Mädchen beim Wasser holen einen schlafenden Gnomen-Säugling. Sie brachte das Kind zu ihrem Stamm und zog es auf. Jahre später war aus Gambek Windreiter ein junger Mann geworden. Aufgrund seiner Größe hatte er es nicht leicht im Stamm, war doch fast alles viel zu groß für ihn, insbesondere die stolzen Pferde, auf denen die Chorrashiten ritten. Gambek wünschte sich nichts mehr, als einmal selbst auf einem eigenen Pferd reiten zu können und den Wind in seinen Haaren zu spüren. Doch seine Beine waren zu kurz.

Eines Tages entschloss er sich, seinen Stamm für eine Weile zu verlassen, um ein Reittier zu finden, das klein genug war, damit er es reiten konnte, aber groß genug, damit es seine großen Brüder und Schwestern beeindruckte.

Auf seiner Reise wanderte er durch die Ausläufer der Schattenwand, als er in eine Höhle gelangte und durch sie, ohne es zu wissen, in die Feenwelt hinüberging. Hier fand er die Überreste eines kleinen Drachen, dessen Feinde ihm eine schwere Verletzung zugefügt hatten, an der er gestorben war. Doch hinter dem Drachen fand Gambek ein Nest mit zwei frisch geschlüpften Drachen. Er fütterte sie mit etwas getrocknetem Fleisch aus seinem Proviant, dann setzte er sie vorsichtig in einem Korb, den er bei sich trug. Ganz ähnlich wie einst Gambek selbst, kamen so die ersten Sperberdrachen zu den Chorrash.

Gambek tat alles für seine Drachen und zog diese auf. Sie liefen frei herum, denn wann immer Gambek sie einsperrte, und sei es nur für die Nacht, gaben sie jämmerliche Klagelaute von sich, so dass der ganze Stamm nicht schlafen konnte. Außerdem, so fand er bald heraus, war es viel schwieriger mit ihnen zu arbeiten, wenn man ihnen nicht ein paar Freiheiten ließ.

Schließlich waren Gambeks Sperberdrachen ausgewachsen, groß und stark genug, um ihn zu tragen. Auch wenn es etwas Überredungsarbeit bedurfte trugen sie ihn bald in den Himmel über den Chorrash. So verdiente sich Gambek den Namen Windreiter.

Viele Jahre sind seitdem vergangen. Gambek reiste immer wieder in jene Höhlen in der Schattenwand und brachte meistens neue, junge Sperberdrachen mit, die er trainierte. Das Geheimnis seiner Kunst gab er an seinen Stamm und an seine Nachkommen weiter und bis heute ist der Sperberdrache neben dem Pferd der beste Freund des Chorrashiten, aber nie ein Diener oder Werkzeug.

Ausrüstungspakete

Gepäck für den gerechten Abenteurer – ehrlich unentbehrlich

Wer kennt es nicht? Man ist einem Verbrechen auf der Spur und hat essentielle Gegenstände zur Überprüfung des Sachverhaltes nicht dabei. Das kann mit folgender Ausrüstungszusammenstellung nicht mehr passieren!

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt
Gürteltasche	50 T	0	1	-	-
Vergrößerungsglas*	3 L	0	0	-	-
Zollstock	50 T	1	2	-	-
Stundenglas/Sand- uhr	1 L	0	1	-	-
Kohlestift	2 T	0	1	-	-
Vademecum (leer)	5 L	1	1	-	-
Pinzette	1 L	0	6	-	-
Horchhorn*	2 L	1	2	-	-
Kreide(pulver)	2 T	0	1	-	-
Gesamtpreis: 13 Lunare, 4 Telare					
Gesamtlast: 3					

*Das Vergrößerungsglas kann einen Bonus von bis zu 3 Punkten auf Wahrnehmung (Sehen) geben, wenn auf ein sehr kleines Objekt angewendet.

**Das Horchhorn verleiht einen Bonus von 3 Punkten auf Wahrnehmung (Hören), wenn damit mind. für 20 Ticks an z.B. Türen gelauscht wird.



Man lebt nur einmal! Extravagante Ausrüstung für galante Abenteurer auf Reisen

Auch auf Reisen muss man stets in der Lage sein, ein gepflegtes Äußeres zu wahren und für alle Festlichkeiten gewappnet zu sein. Es wäre doch peinlich, aufgrund unpassender Kleidung in der Fremde nicht am gesellschaftlichen Leben teilnehmen zu können!

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt
Handspiegel	3 L	1	3	-	-
Bürste	10 T	0	3	-	-
Duftöl	1 L	0	-	-	-
Seife	50 T	0	3	-	-
Schwamm	50 T	0	1		
Hornpfeile	1 L	0	6		
Schminke	5 L	0	0	-	-
Festtagskleidung (Satz)	10 L	3	0	Diplomatie	Diverse
Essgeschirr und -besteck	20 T	1	2	-	-
Holzkoffer, verschließbar (5 l)	5 L	3	3	-	-
Likör, teuer, Flasche	5 L	1	2	-	-
Gesamtpreis: 31 Lunare, 30 Telare					
Gesamtlast: 9					

Zauber des Alltags: Kopfrechner (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1, Stärkung 1

Typus: Gedächtnis

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ist in der Lage schnell im Kopf zu rechnen. Er erhält + 3 auf alle Proben die für mathematische Berechnungen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrad:

- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- +2 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus für Probe für mathematische Berechnungen ist