



# SPLITTERMOND

## FAN-ADVENTSKALENDER



20

# Inhalt

## Impressum

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

### Autor

Isabella von Neissenau

### Illustrationen

Stella

Das Cover zeigt Takuyan

### 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.

# Systemanpassung: Ein Welt der Götter

In dieser Anpassung gibt es zahllose Übergänge zwischen der Welt der Götter und dem Diesseits. Gleichzeitig gibt es zwar Magie in der Umwelt, doch nur die wenigsten Sterblichen können diese nutzen. Dafür haben fast alle von ihnen zumindest ein paar Tropfen göttliches Blut in ihren Adern und können dadurch die Magie aus der Welt der Götter nutzen.

Weitere Informationen zu Systemanpassungen finden Sie in **Splittermond: Die Regeln** auf S. 262.

## Stimmung

Götterdiener wandeln überall auf Lorakis, beschützen die Diener ihrer Götter oder verfolgen und strafen deren Feinde. Über die Jahrhunderte haben Götterdiener und Götter selbst zahllose Kinder mit Sterblichen gezeugt und auch wenn deren Nachfahren das nach vielen Generationen meistens nicht mehr wissen, so erlaubt ihnen ihr Erbe dennoch Magie aus der Welt ihrer göttlichen Vorfahren zu nutzen. Natürlich müssen sie dafür nach deren Geboten leben, doch das liegt meistens sowieso in ihrer Natur.

Splitterträger sind jedoch nicht nur über viele Generationen mit göttlichen Wesen verwandt. Sie sind die direkten Kinder einer Verbindung von Sterblichen und Göttern und verfügen dadurch über besondere Kräfte. Doch auch ein Held fängt einmal klein an und so müssen sich auch Splitterträger im Kampf gegen die Diener böser und rachsüchtiger Götter beweisen, die Lorakis heimsuchen.

Klassische Priester haben bei dieser Anpassung noch mehr politische Macht als im normalen Lorakis. Sie sind die Ersten unter Gleichen, die im Namen ihrer Gottheit sprechen und vor denen selbst die mächtigsten Feldherren Angst und Respekt haben.

## Systemanpassungen

- Bis auf wenige Ausnahmen haben alle Sterblichen die Stärke *Priester*. Nur mit der Meisterschaft *Harmonie mit der Natur* (Naturmagie, Schwelle 2) ist es möglich, auch ohne die Stärke *Priester* zu zaubern. Erwirbt ein Abenteurer *Harmonie der Natur*, kann er die Stärke *Priester* streichen.
- *Splitterträger* haben automatisch die kostenlose Stärke *Götterkind*: Der Abenteurer ist das Kind einer Gottheit. Er wählt bei der Charaktererschaffung eine *Kampffertigkeit*, *Allgemeine Fertigkeit* oder *Magieschule*, die zu der Gottheit passt, deren Kind er ist. Diese Entscheidung kann später nicht mehr geändert werden. Der Maximalwert der gewählten Fertigkeit entspricht immer dem des nächst höheren Heldengrads. Die Kosten entsprechen den normalen Kosten für die Steigerung auf dem nächst höheren Heldengrad. Mit den Fertigkeitpunkten bei der Charaktererschaffung kann eine solche Fertigkeit bereits auf bis zu 9 Punkte gesteigert werden. Beispiel: ein Götterkind auf HG2 hat die Fertigkeit *Heimlichkeit* gewählt. Für jeweils 7 Erfahrungspunkte kann es die Fertigkeitpunkte in *Heimlichkeit* auf 10, 11 und 12 steigern. Bei der Steigerung auf 12 kann es als kostenlose Meisterschaft eine Meisterschaft der Schwelle 3 wählen.
- Wesen mit dem Typus *Feenwesen* sind in dieser Anpassung seltener als Wesen mit dem Typus *Götterdiener*. Dies kann unter anderem auch dadurch umgesetzt werden, *Feenwesen* einfach zu *Götterdienern* zu machen. So kann eine Dryade beispielsweise die mystische Dienerin einer Naturgottheit sein oder eine Flimmerfee die engelsgleiche Botschafterin einer Sonnengottheit.