



**SPLITTERMOND**  
FAN-ADVENTSKALENDER

1

# Inhalt

## Impressum

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

Autor

**Kitty (Großmütterchen Kesselkrauts hilfreiche Tinkturen)**

**Loki (Die Arabeske)**

Illustrationen

**Nicasius Rousseel (1623)**

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.**

# Großmütterchen Kesselkrauts Hilfreiche Tinkturen

## Der alchemistische Alamanach der Olka Kesselkraut

**Gott:** Mama Wawilla

**Heiligenseele:** Olka Kesselkraut. Olka war eine Ehrengroßmeisterin der Alchemistengilde, die ihr ganzes Schaffen Mama Wawilla widmete. Viele ihrer Entdeckungen werden bis heute in den Dakardsmyrer Laboren hergestellt. Die hektische Gnomin ruhte nie und wenn sie nicht ihren Experimenten nachging, kümmerte sie sich um die Kranken oder um Kinder, die noch keine Familie besaßen. Sie ruhte erst, wenn sie für alle eine Familie gefunden hatte und selbst dann blieb sie in regen Kontakt mit ihnen, so dass man sagen kann, dass die ganze Stadt ihre Familie war.

**Gebote und Verbote:** Hilfsbereitschaft: Hilf jedem, der Hilfe benötigt. Tatendrang: Stillstand ist der Tod des Geistes, drum setze dir immer neue Ziele, wenn diese erreicht sind und verfolge diese. Forschergeist: Suche stets nach neuen Erkenntnissen, denn das Bekannte kann sich schon morgen als falsch erweisen.

**Gegenstand:** Großmütterchen Kesselkrauts hilfreiche Tinkturen ist ein alter Sammelband, der in dickes rotes Leder gebunden wurde. Den robusten Einband ziert eine Prägung eines Salamander vor einer Destille. Darüber wurde in dragoreisch „Großmütterchen Kesselkrauts hilfreiche Tinkturen“ geprägt. Dieses verschollene Artefakt beinhaltet eine Vielzahl an alchemistischen Rezepturen und Anleitungen, Aufzeichnungen zur Heilkunde und Wissen über Heilpflanzen, sowie alchemistische Zutaten. Wird das Buch bei Proben zur Herstellung oder Identifikation von Alchemika, der Suche nach Heilpflanzen oder alchemistischen Zutaten oder Proben zur Behandlung von Kranken, vergifteten oder verletzten Personen verwendet, erhält der Träger +1.

### Erste Kraft

**Queste:** Olka war stets für ihre Gemeinschaft da, besonders den Schutzlosesten unter ihnen, den Kindern, fühlte sie sich verpflichtet. Gib mindestens einem Kind ein neues Zuhause.

**Effekt:** Schwangerschaften und Geburten, die vom Träger begleitet werden, laufen ohne große Komplikationen ab.



### **Zweite Kraft**

**Queste:** Viele Stunden verbrachte Olka in ihrem Labor und schrieb unzählige Rezepte nieder. Schreibe mindestens drei neue Rezepte nieder und erlange 12 Punkte in Alchemie.

**Effekt:** Bei Proben auf Alchemie muss die Augenzahl mindestens zweier Würfel 1 zeigen, damit der Träger patzt.

# Die Arabeske

Bei der Arabeske handelt es sich um eine Schlingpflanzenart aus den Feenwelten. Ihren Namen bezieht sich aus dem Umstand, dass sie sich mit Vorliebe als Verzierung tarnt. So können Arabesken in einer Vielzahl von Formen auftauchen: Als pittoreskes Pflanzenmuster an einer Amphore, als interessantes Geflecht zwischen einigen Ästen oder auch als auffälliger Blumenkranz an einem Hausgiebel.

Nur wenigen Forschern ist bekannt, dass es sich bei der Arabeske weniger um ein einzelnes Wesen handelt, sondern eher um eine Art Kollektiv. Einzelne Arabesken stehen permanent im Kontakt mit ihrer Heimat-Feenwelt (weswegen sie auch nur dort auftauchen, wo der Übergang besonders dünn ist).

Bei der Jagd verwendet die Arabeske in der Regel ihre natürlichen illusorischen Fähigkeiten, um dem Betrachter ein für die Umgebung passendes und für deren Bewohner angenehmes Bild zu vermitteln (wobei sie insbesondere die mit Gift gefüllten Blasen verschwinden lässt) und somit zu täuschen. Dann betäubt die Arabeske ihr potenzielles Opfer erst, indem sie blitzschnell eine Giftwolke freisetzt, um es dann langsam aber sicher mit ihren Ranken durch ein erschaffenes Portal in seine Heimat-Feenwelt zu ziehen, wo es von den dortigen Arabesken langsam aufgelöst und verdaut wird.

Darüber, nach welchem System Arabesken ausgewählt werden, um ihre Heimat zu verlassen und auf Jagd zu gehen, herrscht unter den wenigen Forschern, die sich mit Arabesken beschäftigt haben, kein wissenschaftlicher Konsens.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	2	2	2	6	1	4	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	1	5	22	18	1	16	19
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	10	1W6	7	6-1W6	Scharf 2		

**Fertigkeiten:** Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 5, Illusionsmagie 18

**Meisterschaften:** Illusionsmagie (I: Trübung des Blicks)

**Merkmale:** Feenblut, Gift (Kontakt 5, Schlafend, 5 Stunden [10m Wolke, sofortige Aktion 5 Ticks]), Portalöffner

**Zauber:** Illusion 2: Trugbild

**Beute:** Gift (5 L, Alchemie gegen 25)



Beispielhafte Darstellung einer Arabeske, getarnt als um eine Metallstange gewundene Blume

(Quelle: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cb/Arabeskez.jpg>)