



**SPLITTERMOND**  
FAN-ADVENTSKALENDER

19

# 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 (Norn Midir)**

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.**



# Norn Midir

## Extrentische Totengräberkoryphäe

*„Nichts ist ewig, das heißt nicht, dass man den Moment nicht festhalten kann – noch Tee?“*

Norn Midir (Mensch, \*923 LZ) wuchs als Sohn einfacher Handwerker aus Syndbach auf. Schon früh lernte er die Grundlagen des Schreinerns von seinen Eltern und ebenso früh machte sich seine Affinität zum Jenseits bemerkbar. Letztere führte dazu, dass seine Eltern ihn mit Zwölf Jahren zur Priester-Ausbildung nach Dunkelbrunn schickten. Schon damals machte Norn keine Unterschiede zwischen Lebenden und Geistern, was mit sich häufenden Geistererscheinungen im elterlichen Haus einherging und seine Eltern überforderte.

Über die Jahre wurde aus ihm nicht nur eine Legende unter den Totengräbern und ein Meister der Thanatopraxie, er gilt sogar für dunkelbrunn'sche Verhältnisse für verschroben. Er hat einen makabren Humor und schreckt auch nicht vor schlechten Wortwitzen zurück und schon mehr als ein Schüler musste sich erst daran gewöhnen, dass sein Lehrmeister zwischen angefangenen Särgen, Einbalsamierungswerkzeugen und Urnen zur Teepause auftischte. Was dazu führt, dass nur sein Ruf ihn Aufträge verschafft, eckt er doch besonders außerhalb von Dunkelbrunn durch seine Art an.

Seine Särge sind Kunstfertig und selbst den entstelltesten Leichnam konnte er bis jetzt wieder so gut herrichten, dass man glauben mag, dass der Betroffene nur friedlich schläft.

Wenn er nicht gerade mit seiner treuen Gefährtin Parze auf Reisen ist, trifft man ihn häufig im Nachtschatz an. Dort stößt er mit seinen alten Freunden auf die gute alte Zeit der Lehrjahre an, während Parze mit den Einheimischen eine Partie Schach spielt, wobei Sie bis jetzt ungeschlagen ist.


**Aussehen:** wirkt keinen Tag älter als Mitte Zwanzig; silberweißes langes Haar, das in die Augen fällt und nur zum Kampf zurückgebunden wird; grüne Augen; viele Narben auf der blassen Haut; schwarzes Gewand; seltsame schwarze, Kopfbedeckung, die an einen Kastorhut erinnert, der in einer Schlauchmütze endet

**Wichtige Attribute:** KON 7, STÄ 6, VER 7, WIL 7

**Abgeleitete Werte:** FO 36, GW 26

**Fertigkeiten:** Akrobatik 24, Arkane Kunde 25, Athletik 27, Edelhandwerk 28, Empathie 22, Entschlossenheit 29, Handwerk 29, Geschichten & Mythen 28, Tierführung 19, Wahrnehmung 28, Zähigkeit 29, Schicksalsmagie 28, Todesmagie 28

**Zauber:** Schicksal III: Prophezeiung; IV: Göttliche Berührung, Vertrauter Seelentausch; Tod 0: Hauch der Geister; I: Ende des Weges, Todesgespür, Untote erspüren, Verfall Stoppen; II: Geh noch nicht, Geisterfreund, Geistersicht, Schutz vor Untoten, Untote Schwächen; III: Ahnenrat, Untote bannen; V: Geistreise



**Meisterschaften:** Edelhandwerk (IV: Meisterwerk [Thanatopraxie]); Geschichten & Mythen (I: Gemeinsamer Ritus; II: Opfertgabe; III: Legendenjäger [Untote]); Handwerk (IV: Meisterwerk [Holzbearbeitung]); Zähigkeit (I: Wachsamkeit); Schicksalsmagie (II: Wahrsager; III: Hauch des Schicksals, Prophet); Todesmagie (I: Geisterkenner, Untotenjäger, Untotenkenner; II: Herr des Alters, Inspiration der Geister; III: Präsenz der Geister, Präsenz der Untoten; IV: Alterslosigkeit)

**Stärken:** Attraktiv, Dämmersicht, Erhöhter Fokuspool, Erwählter der Geisterwesen, Gutes Gedächtnis, Kind des Todes, Literat, Priester, Schmerzresistenz

**Ressourcen:** Ansehen 4, Glaube 4, Kreatur 8 (sprach- und vernunftbegabte Weiße Rabendame Parze), Zuflucht 3 (Sargwerkstatt und Thanatopraxiestätte)

**Sprachen:** Dragoreisch, Basargnomisch