



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

23

Inhalt

Impressum

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

Autor

**Wandler (Ulfgar)
Wandler (Die Geisterlampe)**

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.**

Ulfgar aus Tursanis Schar

Personenbeschreibung von Wandler

Kurzbeschreibung: Mensch, geboren 951 LZ, Wortkarg, Streng, herausragender Bogenschütze

Ulfgar hat einen relativ dunklen Teint und dunkle krause Haare. Der groß gewachsene Mann kleidet sich in im Zwingardischen Stil, weigert sich aber das Kettenhemd zu tragen das ihm Tursani geschenkt hat. Er führt im Einsatz einen Reiterbogen, besitzt aber auch einen herausragenden Wintholter Langbogen.

Hintergrund: Auch wenn Ulfgar niemals über seine Vergangenheit spricht ist es eher ein offenes Geheimnis, dass er aus Ultia stammt. Wenn er spricht bedient er sich der Zwingardischen Sprache mit einem Akzent der niemanden an dieser Abstammung zweifeln lässt.

Vor ein paar Jahren erschien der herrisch auftretende Mann im Land der Burgen und bot sich der überraschten Thainin Tursani als Berater und Ausbilder an. Zunächst begegnete ihm Tursani mehr als reserviert. Sie hatte selbst zwei Skeftamagi in ihrer Schar und glaubte keinen ausländischen Ausbilder zu brauchen, noch dazu einen der so auftrat.

Sie ließ schlug ihm vor sich im Wettstreit mit ihren Leuten zu messen. Der Fremde stimmte zu, unter einer Bedingung: Sie würden ihre Schießkünste zur Mittagszeit zeigen, dann zwei Tage marschieren und erneut gegeneinander antreten. Die Thainin stand kurz davor den seltsamen Anwärter höflich zum Tor der Befestigungsanlage zu begleiten, aber trotz seiner schroffen Art hatte der Mann etwas Besonderes das sie berührte. Zudem war dies eine interessante Idee und etwas das die Wehrbereitschaft ihrer Leute sicher fördern würde. Die Übung löste nicht bei Jedem Begeisterung aus, doch schließlich kam sie zustande. Die Skeftamagi brillierten beim ersten Wettbewerb, einer von ihnen schlug Ulfgar. Der Fremde bewies seine Klasse als Bogenschütze so dass die anderen Teilnehmer gewarnt waren. Nach dem anstrengenden Marsch mit vielen Zwischenstationen und Aufgaben gewann der Schütze aus Ultia deutlich. Tursani stellte ihn als Berater ein, war jedoch klug genug ihn nicht ihren besten Schützen vor die Nase zu setzen.

Seit dem hat Ulfgar sie dreimal an die Grenze begleitet und dort teilweise bis zur Selbstaufgabe gekämpft und geholfen die gefährlichsten Gegner auszuschalten. Tursani glaubte eine Todessehnsucht in seinen Taten zu erkennen.

Geheimnisse: Ulfgar stammt tatsächlich aus Ultia. Er wurde von einer reichen und einflussreichen Adligen als Leibwächter erwählt da er eine hohe Begabung mit Schusswaffen zeigte. Bei einer Expedition in den Riesheim wurde sie getötet – Ulfgar ist davon überzeugt die Schuld daran zu tragen. Er wird nicht gesucht, aber das einschneidende Erlebnis und der Verlust dieser

Gönnerin zu der er ein besonderes Verhältnis entwickelte hat sein Leben geprägt. Als seine Lehren in Ultia auf wenig Gegenliebe stießen brach er nach Zwingard auf.

Schwächen und Stärken: Der Meisterschütze ist leicht reizbar und schroff, wenn man seine Lehren in Frage stellt. Er diskutiert nicht, er hat eine Meinung, und die können andere akzeptieren oder auch nicht. Seine Art hat ihn weniger beliebt gemacht als widerwillige Bewunderung eingebracht. Bis auf Thainin Tursani gibt es wenig Leute die ihn direkt unterstützen oder schätzen. Doch inzwischen verbreitet sich sein Ruf als Schütze und Bogenbauer. Herausforderern begegnet er je nach Laune und Einschätzung des Potentials arrogant und ablehnend – oder er nimmt die Herausforderung an. Dabei geht es ihm nicht ums Gewinnen, sondern darum seine Lehre zu verbreiten. Sein größter Gegner ist sein eigenes Schuldgefühl. Auch dass Tursani der Überzeugung ist er hätte ihr mindestens zweimal das Leben gerettet ändert daran nichts.

Ulfgar im Spiel: Der Meisterschütze kann eine oder mehrere der folgenden Aufgaben haben. Die kleine Wehr- und Fluchtburg von Thainin Tursani kann irgendwo in Zwingard stehen, ganz wo der Spielleiter sie brauchen kann.

Wichtige Attribute: B&W 5, INT 5, AUS 2

Wichtige Abgeleitete Werte: LP 8, FO 20, VTD 26, GW 24, KW 26

Wichtige Fertigkeiten: Schusswaffen 22 (Persönlicher Wintholter Langbogen 26), Akrobatik 20, Entschlossenheit 15

Meisterschaften siehe auch unten.

Ressourcen: Ansehen 3, Stand 1, Vermögen 1, Zuflucht 3 (Burg Thainin Tursani)

Ulfgar als Mentor: Ressourcenpunkte: 3. Er ist ein schwieriger Lehrer der fordert, dass seine Schüler ihre Schießkünste ohne Magie und besondere Waffen perfektionieren. Zwar hat er überhaupt nichts gegen den Einsatz von Magie, aber seiner Meinung nach darf man sich nie auf sie verlassen, und nur wer ohne auskommt ist in seinen Augen ein wirklich guter Schütze.

Ulfgar als Bogenbauer: Sollte sich ein Schüler als würdig erweisen (mindestens drei Monate Übungszeit), dann kann Ulfgar ihm einen Bogen Qualität 4 bauen und an die Person anpassen (personalisieren).

Ulfgar als Lehrer: Der Meisterschütze beherrscht alle Meisterschaften für Schusswaffen und Akrobatik bis Schwelle 3, auch die exotischeren sofern sie sich auf den Fernkampf mit einem Bogen anwenden lassen. Sollte ein Spielleiter einen Lehrer voraussetzen um sie zu erlernen könnte Ulfgar ein interessanter Lehrer sein.

Ulfgar als Aufhänger für eine Geschichte: Sollten Spielercharaktere ihn kennen und schätzen lernen könnten sie von ihm lernen, eventuell einen Bogen erhalten oder erwerben, und eine Großtat damit vollbringen. Vielleicht findet Ulfgar schließlich doch seinen inneren Frieden wieder sollte ein Schüler dort erfolgreich sein wo er selbst (seiner Meinung nach) versagt hat.

Die Geisterlampe

Material für Splittermond von Wandler


Entdecker des Tiefdunkels berichten immer wieder von fragilen Gebilden die tief unter der Erde in Höhlen und Gängen herum schweben. Das feine schleierartige Äußere ist mit einem Gas gefüllt und leuchtet von innen. Die Farben ändern sich langsam von Rot über Grün, Blau und Gold. Die Wesenheiten scheinen sogar die Nähe von Lebewesen zu suchen und treiben auf sie zu, sind jedoch viel zu langsam um jemandem gefährlich zu werden der sich noch bewegen kann – und aufmerksam genug ist. Es hat jedoch schon erschöpfte Gruppen gegeben die Geisterlampen zum Opfer gefallen sind. Berührt ein solches Gebilde einen Lorakier zerplatzt es und setzt in einem Umkreis von einem Meter ein giftiges Gas frei: Einatmen 4 / Blutend 3/60 Ticks erzeugt. Man kann von mehreren Giftgasattacken gleichzeitig betroffen werden so dass eine Gruppe von Geisterlampen eine tödliche Bedrohung auch für eine gesunde Gruppe darstellt.

Wer die Gefahr jedoch rechtzeitig erkennt und auf die Richtung des Luftzugs unter Tage achtet kann die Geisterlampen leicht mit einem Steinwurf oder Pfeilschuss unschädlich machen (Verteidigung 20, körperlicher Widerstand 12, Geistiger Widerstand 35, Geschwindigkeit 2). Ein einzelner Treffer reicht schon aus um das Gebilde zerplatzen zu lassen.

Geisterlampen kommen normalerweise in Scharen von fünf bis fünfzehn Exemplaren im Übergang zum Tiefdunkel vor, einzelne Exemplare wurden jedoch schon in weitaus höheren Schichten gesichtet. Gerüchte, dass die Lichter hypnotisierend sind und Abenteuerer magisch anziehen konnten bis jetzt nicht bewiesen werden. Vielmehr könnte es sein, dass es das Licht an sich war, das die verzweifelten Expeditionsteilnehmer angezogen hatte nachdem die letzte Fackel erloschen und die magischen Kräfte erschöpft waren.

Die feinen Schleier der Geisterlampe lassen sich mit einer Alchemieprobe (20) gewinnen. Sie haben eine Qualität 2 (Verbände) und geben einen Bonus von +1 auf Heilkunde (Wunden) und +1 auf Heilkunde (Zustände). Außerdem negiert ein solcher Verband bis zu einer Stufe des Zustands „verschmutzte Umgebung“. Eine einzelne Person kann von maximal zwei Verbänden dieser Art profitieren. Für einen einzelnen Verband braucht man fünf Exemplare.

Gerüchten zufolge sind die magischen Verbände, die manche Heiler im Westen von Zhoujiang, aber auch in anderen Teilen der Welt benutzen aus diesem seltenen Material. Sie scheinen so gearbeitet zu sein, dass sie sich besonders gut an Wunden anpassen (2 Qualitätsstufen, Heilkunde Schwerpunkt +1) oder noch schmutzabweisender sind (1 Qualitätsstufe) oder bestimmte Arten von Verletzungen mildern (2 Qualitätsstufen, Wundabzug -1).



Trotz dieser besonderen Materialeigenschaften und dem hohen Potential der Schleier der Geisterlampe bleiben solche Verbände wohl sehr selten da die Gefahren der Tiefe und der Aufwand den Nutzen dieser Verbände bei weitem übersteigen dürften.