



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

12

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 (Mondsilber); Kitty (Frostkinder)

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.

Mondsilber

von Wandler

Material für Splittermond

Beschreibung:

Mondsilber wird vor allem in Bergwerken gefördert, es kommt so gut wie gar nicht an der Oberfläche vor. Leider sind die Adern in denen dieses besondere Material gediegen auftritt schwierig zu erkennen und werden oft mit anderen, minderen Metallen verwechselt. Erst im Mondschein einer der drei Monde verwandelt sich das unscheinbar milchige Material in eine sanft schimmernde Schönheit.

Daher wurde es auch lange unterschätzt. Wenige reiche Leute nutzen es als Schmuck da es nicht viel hermacht. Nur diejenigen die bei Mondlicht feiern und diejenigen die mit den finstersten Gegnern zu tun haben wissen diese Kostbarkeit wirklich zu schätzen. Das geht so weit dass die Erkennungszeichen bestimmter Organisationen die Vampire, Untote oder Schattenwesen jagen aus diesem Material hergestellt werden.

In Einzelfällen soll das jedoch schon dazu geführt haben dass diese Wesen einen Träger eines solchen Amuletts oder Waffe auf Sicht angegriffen haben.

Gefunden wird Mondsilber in den meisten tiefen Bergwerken in Lorakis.

Materialeigenschaften:

Der Schmied der dieses Material verarbeitet muss sich für eine der beiden Wirkungen entscheiden und das Material dem entsprechend behandeln und formen. Das bringt einen leicht negativen Umstand bei der Herstellung von Gegenständen aus diesem Material mit sich.

Schmuck der aus diesem Material hergestellt wird enthüllt die Anwesenheit von *Schattenwesen* und *Vampiren*. Für diese Anwendung reicht es eine Last des Materials zu verarbeiten. Das gilt auch dann wenn das Material in eine Rüstung eingearbeitet wird.

Waffen aus Mondsilber verletzen *Schattenwesen* und andere Wesen mit einer *Verwundbarkeit gegen Licht* besonders schwer. Gegen sie ausgerichtetem Schaden verstärkt sich um zwei Punkte. Eine gegebenenfalls vorhandene Schadensreduktion gleich welcher Herkunft wird um einen Punkt reduziert. Die ganze Waffe muss aus dem Material gefertigt sein um von diesen beiden Verbesserungen profitieren zu können.

Qualität: 4

Frostkinder

Wenn der Schnee tobt und die Luft am kältesten ist, kann man die Rufe unzähliger kleiner Stimmen hören, die nach ihren Eltern rufen. Folgt man den Stimmen so kann man auf Frostkinder treffen, kindergroße Geisterwesen, die in Gestalt jeder Rasse auftreten können. Ihre Haut ist blass, Haar und Fell schneeweiß und ihre Augen eisblau. In zerschlissener Kleidung und barfuß laufen Sie auf Reisende zu und versuchen diese zu umarmen, sehnen sie sich doch nach Wärme und Liebe. Leider entzieht ihre Berührung dem Körper sämtliche Wärme, was den Tod des Reisenden zur Folge hat.

Frostkinder sind Geisterwesen die man wie Reifjungfern in den Frostlanden, Gontcharia und der Frostfeste antreffen kann. Jedoch wird bei besonders schweren Schneestürmen auch in anderen Teilen Lorakis immer wieder von ihnen berichtet, weshalb man überall die verschiedensten Sagen finden kann. Mal im Eis eingebrochen, mal im Schneesturm von den Kindern getrennt worden und mal von den eigenen Eltern im Winter ausgesetzt wurden – allen gemein ist, dass die Kinder allein in der Kälte erfroren sind, doch trifft dies nur einen Teil der Wahrheit. Die wenigsten Lorakier wissen den wahren Grund für die Entstehung der Frostkinder: Einsamkeit. Dabei ist das Alter und die Todesart des verstorbenen sogar unwichtig, denn selbst ein alter Kreis kann zu einem Frostkind werden, wenn er allein und einsam verstirbt. Doch warum sie ausgerechnet als Kinder im Winter wiederkehren hat noch keiner herausgefunden.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL
5	2	4	1	3	1	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	7	4	18	15	1	16	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	9	1W6+2	8	6-1W6	-

Typus: Geisterwesen, Wasserwesen

Übliche Anzahl: 3-5, seltener bis zu 10


Monstergrad: 0 / -0

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 6, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 7, Wassermagie 13

Zauber: Wasser I: Einfrieren; II: Eisglätte; III: Aura der Kälte

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern), Wasser (I: Kälteaura)

Merkmale: Betäubungsimmunität, Geist, Giftimmunität, Kälteresistenz 5, Körperlos, Resistenz gegen Kälteschaden 4, Schmerzimmunität, Schwächlich, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden



Besonderheiten: Frostkinder verfolgen die Abenteurer sobald sie diese bemerkt haben und nur geschlossene Gebäude können sie aufhalten, sofern sie nicht abgeschüttelt wurden. Nahkampfangriffe von Frostkindern richten Kälteschaden an. Außerdem haben Frostkinder *Aura der Kälte* immer aktiv.