Splittermond

Fan-Adventskalender

14

Inhalt

Impressum

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

Autor

Weltenwonne (Ausbildung: Rächerin)

Redaktion

Loki

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.

Ausbildung: Rächerin

Nicht immer sind Splitterträgerinnen ausgebildete Kriegerinnen, Absolventinnen einer Magier-Akademie oder hochrangige Priesterinnen. Viele von ihnen stammen aus einfachen Verhältnissen und haben keine gehobene Ausbildung genossen. Und einigen von diesen wiederum hat das Schicksal übel mitgespielt, und sie haben sich aufgemacht, um das Unrecht, das ihnen, ihrer Familie oder ihren Geliebten angetan wurde, wiedergutzumachen. Dies sind die Rächerinnen – Heldinnen, die sich auf eigene Faust diejenigen Kenntnisse angeeignet haben, die sie benötigen, um ihren Erzfeind aufzuspüren und zu vernichten. Sie verlassen gegen den Rat ihrer Gemeinschaft die Heimat, da der Wunsch nach Rache ihnen keine Ruhe lässt. Während ihrer Reise oder ihres Vorhabens kann eine Abenteurergruppe zu einer wertvollen und willkommenen neuen Gemeinschaft werden – vielleicht ja sogar über die erfolgreiche Rache hinaus?

Varianten

- Die *einsame Wanderin* reist durch die Wildnis und ist auf der Suche nach dem übermächtigen Feind (sei es ein Räuberhauptmann, eine Bande marodierender Orks oder eine bösartige Bestie), der ihr Dorf überfallen und ihre Familie getötet oder ihren Ehemann verschleppt hat. Sie setzt alles daran, ihn zu vernichten und beherrscht vor allem Fertigkeiten, mit denen sie in der Wildnis überleben und einen Pfad zu diesem Feind finden kann.
- Die *Vergelterin im Schatten* hat den Adeligen oder reichen Kaufmann, der sie misshandelt und ausgenutzt hat, in falscher Gestalt zurück in seine Heimat verfolgt und plant nun, ihn in einem geeigneten Moment auszuschalten – sei es, indem sie in seinen Palast schleicht und ihn meuchelt, sei es, dass sie durch Gerüchte und Intrigen sein Schicksal in der Stadt umstürzen und es gegen ihn wenden kann. Sie setzt Fertigkeiten ein, um über soziale Kontakte an Informationen zu gelangen oder falsche Informationen in Umlauf zu bringen. Unter Umständen widmet sie sich auch dem heimtückischen Nahkampf.
- Die *Verfolgerin der Feen* hat gelernt, sich mit Feenwesen auseinanderzusetzen und sogar erste Schritte in eine der Feenwelten getan. Sie strebt danach, das von einem mächtigen, hinterlistigen Feenfürsten geraubte Kleinod oder einen geliebten Menschen wiederzuerlangen. Ihre Fertigkeiten sind auf Orientierung und Überleben in der Feenwelt ausgerichtet.

Werte

Stärken: Zielstrebig; Orientierungssinn oder Soziales Gespür oder Gesellig oder Weltgewandt

Ressourcen: 2 Punkte frei verteilbar auf Kreatur, Relikt, Kontakte oder Mentor

Fertigkeiten:

Eine Kampffertigkeit 3; Erkenntnismagie oder Schutzmagie oder Stärkungsmagie 3; Wahrnehmung 3; Straßenkunde 2; Überleben 2; Entschlossenheit 2; Zähigkeit 2; Empathie oder Heimlichkeit 2; Edelhandwerk oder Handwerk oder Alchemie oder Schlösser & Fallen 2, ein weiteres 1; Diplomatie oder Länderkunde oder Geschichte & Mythen 2, ein weiteres 1; Jagdkunst oder Naturkunde 2; Akrobatik oder Athletik 2; Eine Magieschule 1.

Meisterschaften: Zwei der folgenden: Straßenkunde (Gerüchte aufschnappen); Überleben (Wildnisläufer, passende Geländekunde); Wahrnehmung (passende Umgebungssinne); Erkenntnismagie (Stimmungsgespür);

Varianten

Einsame Wanderin

Stärken: Orientierungssinn muss gewählt werden.

Ressourcen: Wahl aus Kreatur oder Relikt.

Fertigkeiten: Überleben +1, Straßenkunde –2, Zähigkeit +1. Als Magieschule auch Naturmagie 3 möglich.

Vergelterin im Schatten

Stärken: Soziales Gespür oder Weltgewandt muss gewählt werden.

Ressourcen: Wahl aus Kontakte oder Mentor.

Fertigkeiten: Straßenkunde +1, Überleben –1. Als Magieschule auch Illusionsmagie 3 oder Schattenmagie 3 möglich. Entschlossenheit +1, Zähigkeit –1. Statt Jagdkunst oder Naturkunde 2: Heimlichkeit +1, Empathie +1.

Meisterschaften: Auch Heimlichkeit (Überraschungsangriff I) möglich.

Verfolgerin der Feen

Stärken: Orientierungssinn muss gewählt werden.

Ressourcen: Wahl aus Kreatur oder Relikt oder Mentor.

Fertigkeiten: Straßenkunde –2, Arkane Kunde +3. Bei der Auswahl aus Edelhandwerk oder Handwerk oder Alchemie oder Schlösser & Fallen werden 1 und 1 Punkt verteilt statt 2 und 1 Punkt. Als Magieschule auch Bannmagie 3 möglich.

Meisterschaften: Auch Arkane Kunde (Arkane Verteidigung I) möglich.