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

Konsumlumpen (Feenbäumchen)
Benjamin Hoppe (Der Friedvolle Bär)

Illustrationen

Konsumlumpen

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.

Feenbäumchen

Diese freundlichen kleinen Wesen sind grundsätzlich in zahlreichen Wäldern von Lorakis anzutreffen. Da sie jedoch äußerst scheu und vorsichtig (und außerdem recht gut getarnt) sind, werden sie selten erkannt. Trotzdem existieren unzählige regionale Namen für die schüchternen Naturwesen, denn neben ihrer vorsichtigen Lebensweise zeichnet Feenbäumchen eine Eigenschaft ganz besonders aus: ihre Hilfsbereitschaft. Feenbäumchen scheinen ein angeborenes Gespür für die Nöte anderer Geschöpfe zu haben, welches sie zu begabten Heilern macht. Wem es vergönnt wurde, einem Feenbäumchen zu begegnen, der befand sich nicht selten in einer misslichen Lage und erhielt unerwartet Hilfe. Feenbäumchen leben im Einklang mit der sie umgebenden Natur. Dieses enge Band ist ihnen auch äußerlich anzusehen. Wird es einem Feenbäumchen zu kalt, wirft es seine Blätter ab und zieht sich zum Schlafen zurück. Bei strahlendem Sonnenschein wirken die Wesen grundsätzlich fröhlich und tragen ihre Blätterpracht zur Schau.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	4	2	2	3	1	3	2
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
3	8	5	14	18	0	16	19
Waffen	**Wert**	**Schaden**	**WGS**	**INI**	**Merkmale**		
Körper	4	1W6	7	7-1W6	Stumpf		

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 8, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 5, Heilungsmagie 9, Naturmagie 6

Meisterschaften: Heilungsmagie (Hand des Zauberers)

Merkmale: Feigling, Kreatur 2, Schwächlich, Konzentrationsstärke, Naturwesen, Resistenz gegen Lichtschaden, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden

Zauber: Freund der Tiere, Ausdauer stärken, Wachstum, Geh noch nicht, Lebenssamen

Beute: Heilkraut (50 T; Jagdkunst gg. 15)

Der Friedvolle Bär

Einst war der Bär der mächtigste der Tiergeister in Takasadu. Wild und grausam herrschte er über sein Reich. Nicht einmal der mächtige Tiger konnte ihm Einhalt gebieten und selbst der kraftvolle Büffel zitterte vor seinen Prankenschlägen.
Wer den Bären zu nahe kam musste befürchten, von diesem erschlagen und gefressen zu werden.
Lediglich der Affe konnte es wagen, sich ihm zu nähern, denn der Bär mochte dessen Scherze.
So baten die anderen Tiergeister den Affen, auf den Bären einzuwirken.
Der Affe war alles andere als glücklich darüber, sah er sich doch bereits unter Bärenpranken zerschmettert am Boden liegen, wenn er den Bären bat, das Blutvergießen zu beenden.
Doch der Affe war listig und kannte viele Tricks, weswegen ihn die anderen Geister ausgewählt hatten. Nur, es fiel ihm nichts ein, wie er den Bären überzeugen konnte.
Tagelang wanderte er durch die dichten Bambuswälder am Fluss, ohne dass ihm der rettende Einfall kam. Von Zeit zu Zeit traf er auf einen der anderen Tiergeister. „Hast du mit ihm gesprochen?“ fragte der Kranich. „Hat er es verstanden?“ fragte der Büffel. Doch der Affe schüttelte nur den Kopf.
Schließlich erreichte er ein abgelegenes Tal im Norden. Hier lagen unzählige Knochen von riesigen Tieren. Er hatte ein Tal gefunden, in das sich alte Mammuts zum Sterben zurückziehen. Dutzende dieser Giganten lagen hier.
Zunächst wusste der Affe nicht, ob ihn dieser Fund weiterhalf, doch nicht weit von dem Tal fand er einen dicken, alten Leoparden, der erst kürzlich gestorben war.
Und da kam ihm eine Idee.
Als der Bär ihn das nächste Mal zu sich rief, gab sich der Affe sehr nachdenklich.
„Du machst deine Späße, Affe, aber dann bist du wieder nachdenklich. Was ist los?“ fragte der Bär.
„Ich mache mir Sorgen.“ entgegnete der Affe. „Um dich.“
„Um mich?“ fragte der Bär. „Weswegen?“
„Nun, du frisst so viel Fleisch, Bär. Ich mache mir Sorgen, dass du endest, wie der Leopard. Der ist kürzlich gestorben, da er so viel gefressen hat, dass er einfach geplatzt ist.“ erklärte der Affe.
Der Bär lachte unsicher, hatte er doch die letzten Nächte davon geträumt, nach einem üppigen Mahl einfach zu platzen, ein Traum, den ihm der Affe eingepflanzt hat.
„Das ist unmöglich!“ erklärte der Bär.
„Doch. Das ist tatsächlich passiert!“ erklärte der Affe. „Komm, ich zeige es dir!“
Trotz einigen Unbehagens folgte ihm der Bär in das Tal. Zwischen den Knochen der Mammuts lag nun der tote Leopard, der Bauch aufgeplatzt und sogar Teile eines Mammutrüssels ragten heraus.
Der Affe hatte ganze Arbeit geleistet. Der Bär geriet in Panik und schwor, niemals wieder Fleisch zu essen. Doch was sollte er stattdessen fressen?
Nach tagelangen fasten hatte der Hunger fast schon die Angst verdrängt. Doch auch hier wusste der Affe Rat, führte den Bären in die Bambuswälder und zeigte ihm, welch köstliches Mahl man aus Bambussprossen zubereiten konnte.

Der Bambus hatte eine erstaunliche Wirkung auf den Bären. Zwar sättigte er ihn nur langsam, doch er beruhigte auch sein grausames Wesen. Schon nach wenigen Monaten war der Bär friedvoll und sollte nie wieder ein Tier des Hungers wegen töten.
Die anderen Tiergeister gratulierten dem Affen und manche schlugen vor, den Trick doch noch einmal beim Tiger auszuprobieren.
Der Bär jedenfalls lebt seit jenen Tagen in Frieden. Er gab sogar seine Herrschaft über sein Revier auf. Zwar erfuhr er eines Tages vom Trick des Affen, doch war er ihm nicht böse. Sie lachten gemeinsam und der Bär lud den Affen zu seiner neuen Lieblingsspeise ein.
Allerdings hatte der Bär noch immer Kraft. Manch einer forderte ihn heraus und steckte dafür heftige Hiebe ein. Und mit der Zeit wurde der Friedvolle Bär sogar ein Vermittler zwischen den Tiergeistern, wenn diese stritten.