SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

7

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 (Seemaiden)
Katja Pesch (Instrumentenfeen)

Illustrationen

Katja Pesch

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.

Seemaiden

Auf den Meeren Lorakis und an Orten, die aquatischen Feenwelten nahe sind, trifft man die Seemaiden. Die zierlichen Feenwesen besitzen eine humanoide Gestalt. Während der Kopf menschenähnlich ist, endet der Torso in einem Seepferdchenleib, dessen Musterung sich über den ganzen Körper erstreckt. Ebenso besitzen sie deren Rückenflossen.
Die meisten Seemaiden wurden über der Wasseroberfläche schwebend gesichtet, weshalb sich die Gelehrten uneins sind ob sie sich lieber schwebend oder schwimmend fortbewegen.
Unabhängig davon gilt es als ein gutes Omen eine Seemaid auf der Reise zu sehen.

Lebensweise

Seemaiden leben in Schwärmen und erreichen von Kopf bis Schwanzspitze eine Größe von bis zu 50cm. Ihre Schwärme weisen keinerlei Hierarchie auf und bestehen fast ausschließlich aus weiblichen Exemplaren. Jungtiere wurden bis jetzt noch nicht gesehen, was nahelegt, dass sie sich nicht fortpflanzen und wie für die meisten Feenwesen üblich ins Seien treten, wobei dies nie bewiesen wurde.
Sie bevorzugen tropische Zonen, kommen aber im Sommer ebenfalls in gemäßigte Gebieten vor. Berichten zu Folge soll es auch vereinzelte Sichtungen eines Schwarms vor der Küste Zitrabyts gegeben haben.
Die hilfsbereiten Feen halten sich am liebsten in der Nähe von Lebewesen auf, deren Herz sie für gut erachten. Diese unterstützen sie mit ihre Magie und heilen sogar kleinere Leiden. So sagt man, wenn ein Schwarm ein Schiff begleitet, so erkrankt niemand mehr an Reiseübelkeit und Stürme verschonen einem das Leben.
Neben Empfindlichkeit gegen Austrocknung und sehr niedrigen Temperaturen sind die zierlichen Wesen abhängig von der Wasserqualität der Orte an denen sie sich befinden, dabei ist unklar ob sie sich wie Nymphen an ein Gewässer binden. Fest steht, dass Seemaiden in der Nähe von verunreinigtem Wasser krank werden und im schlimmsten Fall vergehen. Während das Krankheitsbild variiert, ist allen Erkrankten gemein, dass ihre Farben verblassen, während ihre Lebenskraft schwindet. Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass ein Ort, an dem sich gesunde Seemaiden aufhalten, eine gute Wasserqualität aufweist. Fernab der Meere lässt sich so auf Trinkwasser schließen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK
3	4	3	0	0	0	1	1	1

GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
01/10/13	1	0	15	0	12	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	3	1W6-2	9	7-1W6	Stumpf

Typus: Feenwesen, Wasserwesen **Übliche Anzahl:** 2W10+5 **Monstergrad:** -0 / -0

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 4, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 7, Schwimmen 7, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 2, Heilungsmagie 10, Schicksalsmagie 6

Zauber: Heilung 0: Erfrischung; I: Beruhigung; II: Leichte Heilung; Schicksal 0: Glück; I: Glückliche Begegnung

Meisterschaften: Schwimmen (I: Flusstaucher), Heilungsmagie (I: Heilungseffizienz)

Merkmale: Amphibisch, Feenblut, Feigling, Fliegend, Resistenz gegen Wasserschaden 4, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden, Zerbrechlich

Beute: Maidenflügel (25 Lunare; Handwerk gg. 20; in den meisten Reichen illegal)

Kampfweise: Seemaiden suchen selten die offene Konfrontation. Stattdessen ergreifen sie die Flucht, wobei sie ihre Umgebung nutzen um ihre Feinde abzuschütteln. Sollte ihnen das nicht gelingen versuchen sie ihre Angreifer soweit zu schwächen, dass ihnen eine erneute Flucht möglich ist.

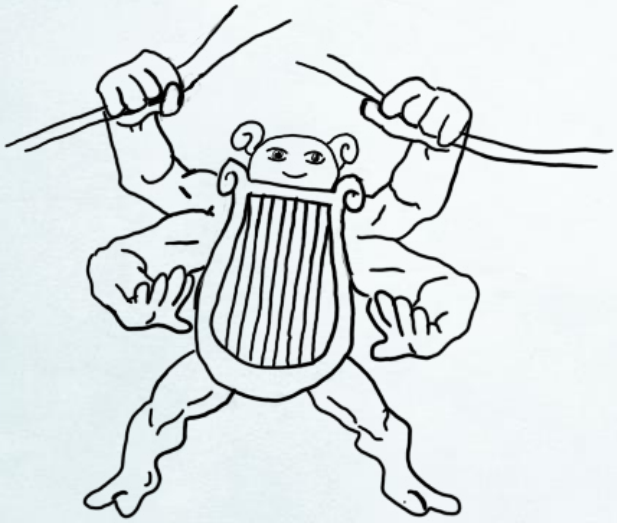
Instrumentenfeen

Diese kleinen Feenwesen haben einen fröhlichen und gutmütigen Charakter. Sie sind kleine musikalische Begleiter die für eine wohltuende Reise oder Entspannung am Lagerfeuer sehr nützlich sind. Auch können sie ihr Publikum begeistern und die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Instrumentenfeen sind kleine windaffine Feenwesen deren Körper teilweise aus Musikinstrumenten zu bestehen scheinen. Wer das Glück hat sich mit einem solchen Feenwesen anzufreunden, kann aus ihrer Musik Stärke und Motivation sammeln. Wer sie verärgert mag aber auch negative Konsequenzen davontragen. Oft sind sie sehr neugierig gegenüber anderen Wesen, jedoch sind ihre Beweggründe oft nicht zu verstehen. Manchmal begleiten sie einen (ob man es möchte oder nicht), verschwinden aber genauso schnell wieder, wenn sie etwas Interessanteres gefunden haben. Wer mit ihnen zusammen musiziert, kann sich aber ihres Interesses sicher sein.
Am Bekanntesten sind die kleinen Flötenfeen oder die Saitchen in verschiedenen Arten. Jedoch gibt es auch Geschichten über riesige Instrumentenfeen, deren Musik Berge erzittern lässt und Mauern zum Einstürzen bringt oder den Verstand normaler Sterbliche versagen lässt.

Flötenfeen:
Die Flötenfeen erinnern an kleine Insekten, meistens Schmetterlinge. Als zentralen Körper gibt es einfache Pfeifen, Flöten, Schalmeien oder gebogene Körper, die an ein Horn erinnern. Die Größe und Flügelfarbe variieren mit dem Charakter und der musikalischen Vorliebe der Fee. Die Löcher werden mit einem kleinen Lid verschlossen werden, Arme hat eine Flötenfee nicht.
Zusätzliches Merkmal: Fliegend

Saitchen:
Saitchen erinnern an Harfen oder Lauten mit Beinen und mehreren Armen. Mit ihren starken vier bis sechs Armen können sie auch recht gut klettern und hängen sich mit Vorliebe an Äste oder Rucksäcke. Dabei nutzen sie die freien Hände zum Musizieren oder lassen den Wind über ihre Saiten streichen und lauschen nur dem Spiel des Windes.
Zusätzliche Meisterschaft: Athletik (I, Kletteraffe)

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
5	5	3	1	0	1	1	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	8	4	6	17	0	16	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	3	1W6	8	7-1W6	Stumpf

Typus: Feenwesen
Monstergrad: 0- / 0-
Fertigkeiten: Aktrobatik 15, Athletik 10, Darbietung 13, Empathie 14, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 4, Illusionsmagie 6
Zauber: Illusion 0: Geräuschhexerei
Meisterschaften: Darbietung (I: Wanderlied oder Lied der Wacht, II: Gruppenmaskotchen),
Merkmale: Feenblut, Feenwesen, Schwächlich, Kreatur 3
Besonderheiten: Sind die Instrumentenfeen verärgert oder werden sie angegriffen verstärken sie alle Geräusche um sich herum und machen selbst entsprechenden Lärm und geben dem Störenfried oder Angreifer den Zustand Benommen 1.
Beute: Instrument je nach Art der Fee (Handwerk gg. 30)