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

Belfionn

Illustrationen

Cover: Siobhan6
https://siobhan68.deviantart.com/

Cover Info

Der blonde Kerl auf den Bildern ist, Aurelios "Rel" Mellari, *16. Blütenmond 970 in Ioria, Gossenprinz.
Der Dunkelhaarige ist sein bester Freund Ing Lenagh Emaneha, * 7. Hitzemond 971 in der Nähe von Siprangu. Die Flimmerfee ist Cassie, die eigentlich zu Ing gehört, sich aber irgendwann in Rel verknallt hat

Vielen Dank an Alex

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.

Drachenpakt - inoffizielles Zusatzmaterial

Achtung: Die folgenden inoffiziellen Ergänzungen zum zweiten Mondsplitter Drachenpakt enthalten Spoiler! Wer das Abenteuer noch spielen möchte, sollte lieber nicht weiter lesen.

Das Abenteuer Drachenpakt ging hervor aus den beiden Kurzgeschichten Svalas Augen und Svalas Pakt, die im letztjährigen Splittermond-Adventskalender veröffentlicht wurden.
Es wurde ursprünglich für die Grundregeln geschrieben und dann auf die Regeln der Einsteigerbox angepasst, um als Mondsplitter veröffentlicht zu werden. Für alle, die es gerne mit den vollständigen Regeln spielen wollen, gibt es im folgenden Werte für die beiden wichtigsten Akteure, welche dadurch eventuell etwas stärker werden. Die Werte des Mondsteindrachen finden Sie in Bestien & Ungeheuer auf S. 25.
Außerdem wird eine zusätzliche Szene angeboten, die abhängig von der Reiseroute der Abenteurer auf der Reise nach Runhag eingestreut werden kann, die Seefahrt durch die Heliten für die Grundregeln beschrieben und ein neues Monster, die Nebelschwinge, als typischer Bewohner der Heliten vorgestellt.

Viel Spaß damit!

Reise nach Runhag (S. 8) - Optionale Szene: Kap Albon

Entlang der Küste erzählt man von einem Mondsteindiebstahl in Kap Albon. Der Leuchtturm auf der Steilklippe strahlte charakteristisch grünes Licht aus (um Verwechslungen mit dem Fackellicht von Strandräubern auszuschließen), welches von einer magischen Apparatur mithilfe eines großen Mondsteins (der als "Fokus-Batterie“ diente) erzeugt wurde. Seit dem Diebstahl des Mondsteins vor einigen Wochen verwendet man in Kap Albon normales Feuer.
Forscht man in Kap Albon nach, kann man von Leuchtturmwart Hardo (Gnom, alt und bucklig, wettergegerbt) erfahren, dass der Mondstein eines Nachts einfach verschwand. Es wurde niemand beobachtet und auch keine Einbruchsspuren gefunden. Charaktere, die sich auf dem Leuchtturm umsehen, können mit einer Wahrnehmung-Probe (Schwierigkeit 25, bewusster Einsatz des Tastsinns gilt als stark positiver Umstand) Kratzspuren auf der umlaufenden Holzplattform entdecken, die auf Drachenkrallen hindeuten. Der eigentliche, ebenfalls wertvolle, grüne Leuchtkristall wurde nicht entwendet, was dafür spricht, dass es bei den Diebstählen nicht nur um Profit geht.

Durch das Helitenlabyrinth (S. 26) - Seefahrt nach Basisregeln

Statt wie im Abenteuer angegeben, wird auf Seefahrt gewürfelt. Andere Abenteurer können mit Seefahrt oder Athletik unterstützen. Werden zu viele Proben abgelegt, steigt der Zustand erschöpft bei jeder weiteren Probe um 1.

Auswirkungen der *Seefahrt*-Probe

Verheerend: *W6: (1-3):* Ein Charakter geht über Bord oder *(4-6)* das Boot wird durch einen Felsen beschädigt. Das Boot bleibt im aktuellen Bereich.

- *Mann über Bord:* Charaktere müssen sich mit einer *Schwimmen*-Probe gegen die Schwierigkeit des Bereichs ins Boot zurück kämpfen, wobei Hilfe der Gefährten durch Seile o.ä. einen *leicht positiven Umstand* darstellt. Anschließend erhöht sich die Behinderung aufgrund nasser Kleidung um 1. Die Auswirkungen von *Schwimmen*-Proben sind im GRW auf S. 129 beschrieben. Übersteigt die Probenanzahl die Konstitution des Charakters, beginnt er zu ertrinken (GRW S. 175 Ersticken).

- *Leck:* Für jede Beschädigung kann ein Charakter weniger den Seefahrer unterstützen, da er Wasser herausschöpfen muss. Jede Beschädigung erschwert außerdem die *Seefahrt*-Probe um 1, ab der zweiten beginnt das Boot zu sinken und man sollte schnellst möglich zurückrudern, bei der vierten sinkt das Boot unwiderruflich und die Charaktere müssen schwimmen (siehe oben). Die Meisterschaft *Kapitän der verfaulten Nussschale* wirkt nur bis zum dritten Leck, beim vierten ist das Boot überhaupt nicht mehr fahrtüchtig.

Misslungen: Das Boot bleibt im aktuellen Bereich, gerät aber in eine ungünstige Strömung oder dreht sich unkontrolliert. Um den angepeilten Bereich zu erreichen, ist die nächste Probe um 1 je negativem EG erschwert.
Knapp misslungen: Das Boot bleibt im aktuellen Bereich.
Gelungen: Der gewünschte Bereich wird erreicht. Je EG wird die folgende Probe um 1 erleichtert.

In den Bereichen mit besonderen Gefahren gelten für verheerende *Seefahrt*-Proben folgende Auswirkungen:

- Riff: W6: *(1-2)* Mann über Bord; *(3-4)* Leck; *(5-6)* zwei Lecks
- Strudel: W6: *(1-2)* Mann über Bord; *(3-6)* Um sich aus dem Strudel zu befreien ist heftiges Rudern nötig. Alle helfenden Abenteurer erhalten automatisch *erschöpft +1*.
- Untiefe: W6: *(1-2)* Mann über Bord; *(3-6)*: Das Boot sitzt auf einer Sandbank fest. Zwei Charaktere müssen aussteigen und schieben, wodurch ihre Behinderung wegen nasser Kleidung um 1 steigt (sofern sie nicht schon nass ist).
- Strömung: Das Boot wird abgetrieben. Bestimmen Sie zufällig den benachbarten Bereich, in den das Boot treibt. Zusätzlich ist die nächste Probe um 1 je negativen EG erschwert.

Nebelschwinge (S. 27)

Statt auf Harpyien können die Abenteurer in den Heliten auch auf Nebelschwingen treffen.
Nebelschwingen sind blutgierige Raubvögel, die in Ritzen der Heliten hausen und lieber Fleisch als Fisch fressen, weswegen sie meist am Ufer Jagd auf Tiere oder sogar Humanoide machen. Sie leben in Sippen von 3-5 Paaren zusammen, die gemeinsam eine Felsnadel bewohnen und gegen sämtliche Eindringlinge verteidigen.
Nebelschwingen haben eine Körpergröße von bis zu 1,30 m und eine ungefähre Spannweite von 3 m, wobei man letzteres nur schätzen kann, da die Schwungfedern der Flügel in wabernden Schatten enden. Dies nutzen die weiblichen Nebelschwingen, um beim Brüten reglos und durch ihre Schattenmagie (Schattenmantel) verborgen in den Felsspalten zu verharren. Die männlichen Exemplare können sich weniger gut tarnen, dafür können sie aus dem Schatten heraus blitzschnelle Überraschungsangriffe durchführen (Schattensprung) und sich ebenso schnell zurückziehen, wenn ihre Beute sich zu stark wehrt.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	3	1	2	2	1	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	2/17	6	36	19	0	15	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	12	1W10+3	9	7-1W6	Exakt (1), ablenkend

Typus: Monster, Tier, Vogel
Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 6, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 14, Jagdkunst 12, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 6, Erkenntnismagie 8, Schattenmagie 12
Zauber: Erkenntnis I: Nebelsicht; Schatten I: Schattenmantel (nur Weibchen); IV: Schattensprung (nur Männchen)
Meisterschaften: Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I)
Merkmale: Fliegend, Taktiker, Schwächlich, Schattenresistenz 3, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden
Beute: Federn (25 L, Jagdkunst 25; besonderes Material: Max. Last 1, MQ 2, positiver Umstand auf Schmuck und Artefakte, Materialeigenschaft Schattenmagie +2)
Kampfweise: Meist jagen die männlichen Nebelschwingen einer Sippe gemeinsam und versuchen ihre Beute aus Schatten und Nebel heraus zu überraschen, wobei ihre messerscharfen Krallen und Schnäbel gefährliche Wunden verursachen können. Gemeinsam attackieren sie auch größere Beute oder kleine Gruppen. Ist der Kampf aussichtslos, ziehen sie sich schnell zurück um gegebenenfalls später noch einmal überraschend zuzuschlagen. Die Weibchen kämpfen nur, um ihre Brut oder ihre Felsnadel zu verteidigen, dann aber umso erbitterter.
Übliche Anzahl: 3-5 Männchen
Monstergrad: 2/0

Gramor (S. 36)

Gramor ist der Kopf der Blutäxte. Seine Stärken liegen im Verhandeln und Pläne schmieden, auch wenn er als Zwerg eine gewisse körperliche Robustheit mitbringt.

AUS	BEW	INT	KON	MYS		STÄ	VER	WIL
3	2	3	4	2		2	3	4
GK	GSW	LP	FO	VTD		SR	KW	GW
4	6	9	12	18		0	20	19

Waffe	Wert	Schaden	WGS		INI	Merkmale
Dolch	12	1W6+1	6 Ticks		8-1W6	-

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Anführen 13, Athletik 11, Diplomatie 10, Empathie 12, Entschlossenheit 10, Redegewandtheit 14, Schwimmen 10, Seefahrt 12, Straßenkunde 14, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 12, Beherrschungsmagie 12, Stärkungsmagie 12
Zauber: Aura der Entschlossenheit, Sicht verbessern, Eiserne Aura, Heilung stärken, Einstellung verbessern, Einstellung verschlechtern, Furcht, Moral erhöhen, Verwirren, Gedankenschutz, Zunge des Diplomaten
Meisterschaften: Diplomatie (Feilscher), Empathie (Rede mit mir), Entschlossenheit (Undurchschaubar), Redegewandtheit (Tarnidentität), Seefahrt (Beine des Seemanns), Straßenkunde (Gerüchte aufschnappen, Der richtige Ton), Beherrschungsmagie (Willensbecher), Stärkungsmagie (Übertragung der Kraft)
Merkmale: Giftresistenz, Taktiker

Svala (S. 36)

Nach den Einsteiger-Regeln ist Svala eine Magierin mit Schwerpunkten in Natur- und Verwandlungsmagie, da Illusions- und Beherrschungsmagie nicht Teil der Einsteigerregeln sind. Wer nach dem GRW spielt, sollte sie stattdessen zu der Illusionistin machen, als die sie ursprünglich gedacht war. Dies hat auch zur Folge, dass der Pakt mit dem Feenwesen nur die Bereitstellung des Halsbandes umfasst, Unsichtbarkeit muss Svala nicht extra gewährt werden.

Bevor sie den unsäglichen Pakt einging, war Svala eine Schaustellerin, die ihr Publikum mit meisterhaften Illusionen unterhielt. In den Städten Selenias, in denen sie sich herumtrieb, waren der zierlichen Gnomin aber auch einige Beherrschungs-Sprüche hilfreich, um sich gegen gewalttätiges Gesindel zur Wehr zu setzen. Viele ihrer Zauber und Fertigkeiten kommen ihr aber auch bei ihrer jetzigen Mission zugute.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
5	2	2	1	5	1	3	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	6	4	33	19	0	17	21

Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Dolch	6	1W6+1	6 Ticks	8-1W6	-

Fertigkeiten: Arkane Kunde 14, Darbietung 14, Diplomatie 13, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 10, Redegewandtheit 14, Straßenkunde 10, Wahrnehmung 10, Beherrschungsmagie 15, Illusionsmagie 20
Zauber: Einstellung verbessern, Einstellung verschlechtern, Magische Fessel, Lähmung, Geräuschhexerei, Falsches Gesicht, Objektillusion, Unauffälligkeit, Blenden, Kreischen, Trugbild, Unsichtbarkeit
Meisterschaften: Darbietung (Faszinieren, Publikumsliebling), Entschlossenheit (Unbeirrbar), Redegewandtheit (Beißender Spott), Beherrschungsmagie (Willensbrecher), Illusionsmagie (Schwerpunkte Tarnung 2, Trugbild 2, Sparsamer Zauberer)
Merkmale: Feigling, Taktiker