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

Weltenwonne

Illustrationen

Cover: Stella
Das Cover zeigt Leannan

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.

Luxoraks arkane Locomotions-Agenthur

Übersicht

Der findige Geschäftsmann Haglash E. Luxorak (Zwerg) hat in den letzten Jahren ein Transportunternehmen etabliert, dessen Spezialgebiet es ist, schwere Lasten mit arkaner Hilfe über Land zu transportieren – gegen eine angemessene Bezahlung, versteht sich.

Dieses um einen NSC herum angelegte Szenario ist ortsunabhängig, so dass man es an allen Orten von Lorakis einsetzen kann, in denen es so etwas wie begehbare Wege oder Straßen gibt. Daher wurde auf eine lokale Verortung verzichtet: Luxorak kann überall dort sein, wo schweres Gut über Land gebracht werden will.

Die „Agenthur“

Die normalen Depeschen

Das Konzept der Agenthur sieht so aus: Luxorak stellt seinem Kunden gegen einen nicht unerheblichen Geldbetrag eine Gruppe von Angestellten und ein Gespann bereit, im Ganzen Locomotions-Depesche genannt. Diese kann mit einer Kombination verschiedener Zauber selbst solche Dinge auf einer Straße transportieren, die ansonsten nicht (oder höchstens über den Wasserweg) bewegt werden können. Luxorak hat schon viele Aufträge bewältigt, von schweren Baumaterialien bis hin zu Schiffen oder Gebäuden, die von exzentrischen Auftraggebern durch das Binnenland geschickt wurden.

Hierbei hat sich nach jahrelangen Versuchen die folgende Kombination von Zaubern als besonders effizient erwiesen (die von jeweils spezialisierten Zauberkundigen mit von Luxorak erdachten besonderen Namen gewirkt werden):

Mit dem Stärkungszauber „Härte“ wird die Zerbrechlichkeit des Transportsguts reduziert, so dass es einfacher auf einen Karren oder etwas vergleichbares aufgebockt werden kann. Ebenso stabilisiert dieser Spruch den Karren oder seine Bestandteile (oder, falls erforderlich, Teile des Wegs); hierfür sind die Rigidatoren zuständig.

Mit „Leichtigkeit“ wird von den Levitatoren das Ladungsgewicht gesenkt.

Schließlich wird durch die Fortikatoren (erneut je nach Bedarf) mit „Bärenstärke“ die Zugkraft der zahmen Zugtiere erhöht (die Wirker haben die Meisterschaft Hand des Zauberers).

Mit der Kombination dieser Techniken schafft die Agenthur es immerhin, kleinere Segelschiffe oder manövrierunfähige Kutschen von Stadt zu Stadt zu befördern, ohne dass das Gefährt im Boden versinkt oder das Transportgut auf dem Karren zerbricht.

Es wird in Schichten von halben oder ganzen Tagen transportiert und abgerechnet. Zeitversetzt (um die Umwelt vor den Auswirkungen der Magie zu schützen) kanalisieren die Mitarbeiter ihre Zauber, und die Kolonne setzt sich langsam in Bewegung. Je nach gebuchter Priorität werden eine kurze oder mehrere Pausen eingelegt.

Die Große Depesche

Luxorak hat eine einzelne, große Depesche für besonders gewichtige Aufträge im Angebot, bei der er (ungewöhnlich für einen Unternehmer) persönlich mitreist und sich an dem Zaubergefüge beteiligt. Der Wagen dieser Depesche ist stärker verziert und mit Ornamenten versehen als die anderen. Vier Mitarbeiter, darunter immer Luxorak selbst, begleiten den Wagen auf Reittieren und

halten sich dabei an metallenen Griffen fest, um – so antworten sie jedenfalls, wenn sie danach gefragt werden – nicht durch Ruckeln aus der Konzentration zu geraten.

Spielleiterinformation:

Grund dafür ist, dass Luxorak in dieser Depesche gut verborgen ein Drachlingsartefakt integriert hat, das er durch zwielichtige Geschäfte erworben hat. Dieses ist im Rumpf des Wagens versteckt, und die vier Metallgriffe sind direkt mit ihm verbunden. Durch eine kurze (nur jeweils einen Fokuspunkt kostende) Auslösung durch den Chef und drei Mitarbeiter wird das Artefakt „gezündet“ und bezieht von da an selbst Fokus aus der Umgebung – und zwar so viel, dass sich bei seiner Aktivierung die Effekte der ersten Zeile der Tabelle „Magie und die Umwelt“ im Grundregelwerk bemerkbar machen. Das Artefakt bewirkt, wenn es aktiv ist, durch starken Auftrieb eine Gewichtsreduktion des mit ihm verbundenen Objekts. Wird es aktiviert, wenn der Depeschenwagen unbeladen ist (Luxorak wird dies mit allen Kräften zu verhindern versuchen), wird dieser sich sogar langsam in die Luft erheben, und erst das Gewicht von mindestens zwei Menschen kann ihn wieder zur Landung bringen.

Der Unternehmer

„Ich hätte für so etwas ja einen Wagen. Wird aber nicht billig.“

Haglash E. Luxorak (Zwerg, *939 LZ, rotblond, selbstsicher, laut, niemand weiß, wofür das „E.“ in seinem Namen steht) ist ein erfolgreicher Unternehmer mit einem prachtvollen, weit ausladenden Bart, der es sich erlauben kann, für seine Dienstleistungen hohe Summen zu verlangen. Wittert er potentielle Kunden (die er für vermögend genug hält), wird er versuchen, ihnen eine Depesche anzubieten. Unterwegs präsentiert er gern prahlerisch sein Unternehmen, lässt es sich aber auch nicht nehmen, erschöpften Reisenden (vor allem Kindern!) eine Zeitlang einen Sitzplatz auf seiner Depesche anzubieten.

Wichtige Attribute: AUS 3, MYS 4, WIL 4
Wichtige abgeleitete Werte: Fokus 16
Fertigkeiten: Arkane Kunde 11, Empathie 10, Entschlossenheit 13, Redegewandtheit 14, Bewegungsmagie 10, Windmagie 11
Zauber: Bewegung 0: Stoß, I: Gegenstand bewegen; Wind 0: Sanfter Fall, I: Leichtigkeit
Meisterschaften: Empathie (I: Rede mit mir), Entschlossenheit (I: Kühler Kopf I), Redegewandtheit (I: Schwerpunkt Feilschen I)

Begegnungsmöglichkeiten mit Luxorak und seiner Agenthur

Luxoraks Depeschen sind immer mal wieder bei Überlandreisen anzutreffen.

- Abenteurer können einer Depesche zufällig begegnen und ihr womöglich aus einer prekären Situation helfen.
- Es werden auch immer kampfkräftige Begleiter für den Transport besonders wertvoller Güter gesucht, so dass entsprechend befähigte Abenteurer sich hier etwas verdienen können.
- Umgekehrt könnte auch ein Überfall auf eine Depesche geplant sein, an dem die Abenteurer (je nach Gesinnung) mithelfen oder ihn zu verhindern suchen.
- Schließlich könnte auch ein neidischer Mitbewerber die Gruppe darauf ansetzen, herauszufinden, warum die Große Depesche so machtvoll ist. Finden die Abenteurer zu viel heraus, wird Luxorak geeignete (aber immer legale) Wege einschlagen, um sein Geheimnis zu wahren.

Wann immer die Abenteurer Luxorak unerwartet aus einer gefährlichen Situation helfen, wird er sich erkenntlich zeigen und womöglich sogar, wenn der Buchungsplan es zulässt, eine Fahrt auf seine Kosten spendieren.