FAN-ADVENTSKALENDER

15

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 (Dunkelbrunn)

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.

Dunkelbrunn

Dunkelbrunn
Einwohner: 6.000
(95% Menschen, 4% Alben,
1% Gnome, Zwerge und Varge)
Regierung: Stadtrat mit 6 Mitgliedern und einem wechselndem Obersten Stadtrat
Stadtwappen: Grauer Brunnen auf schwarzem Grund
Tempel: Gunwar
Wer ist Wer in Dunkelbrunn:
Stadtrat: Carina Gräber (Mensch, *948 LZ, Gunwar-Priesterin, besonnen), Mervin Runfels (Zwerg, *900 LZ, stoisch), Norhilt Totenbaum (Mensch, *932 LZ, Oberste Stadträtin, Tempelvorsteherin, streng), Raban Geisterwacht (Mensch, *955 LZ, charmant), Yorick Nebeltal (Mensch, *953 LZ, Gunwar-Priester, muskulös, wortkarg), Walburga Tumulus (Mensch, *963 LZ, extrovertiert);
Sonstige: Norn Midir (Mensch, *923 LZ, exzentrisch), Bria von Zwifels (Mensch, *968 LZ, Gesandte des Wächterbundes, emsig)

Die Kleinstadt Dunkelbrunn liegt im Herzogtum Drautal unweit der gemiedenen Dämmerwiesen. Der starke Anstieg des Stadtbergs auf dessen Spitze der Gunwar-Tempel liegt und die steinernen Häuser, welche ihren eigenen kleinen Friedhof beherbergen, prägen das Bild der Stadt. Für Stadtfremde hat dieser Ort eine schwere, nahezu beklemmende Ausstrahlung, weshalb nur selten Reisende die Stadt besuchen.
Wer es Trotzdem wagt eine Nacht in eine der Tavernen zu verbringen, wird feststellen, dass die Einwohner, abseits ihrer verschrobenen Art, genauso gastfreundliche Leute wie andernorts in Drautal sind. Ausnahmen sind Pilger, die die heilkräftige Quelle, die dem Ort ihren Namen gibt, besuchen. Die Kirche gibt das Wasser jedoch nicht an jeden heraus. Die Priesterschaft vor Ort ist heilkundig und kann die meisten auf profaneren Wegen heilen.

Geschichte Dunkelbrunns

"Dieser Ort ist ein Zeichen Gunwars Barmherzigkeit, denn es trug sich vor vielen hundert Jahren zu, dass ein Bauer in tiefer Sorge um das Leben seiner Frau und seines ungeborenen Kindes mit ihr in seinen Armen hier hinauf stieg. Er betete Tag und Nacht, denn auch der Dorfheiler konnte ihm nicht helfen. Und während er in seiner Verzweiflung dort betend verharrte, öffnete sich ein Spalt im Boden vor ihm und tiefschwarzes Wasser quoll hervor. Erst wollte er zurückweichen, doch einer Eingebung folgend, gab er seiner Frau das Wasser zu trinken. Und mit jedem Tropfen kam immer mehr Leben in ihren Leib zurück. Im Winter danach gebar sie ein gesundes Mädchen, die sie Ravena tauften - ja, genau unsere Heilige Ravena..." - Norhilt Totenbaum, Tempelvorsteherin zu ihren Schülern

Kurz nach der Kunde des Wunders wurde um das Jahr 500 LZ ein Schrein um die heilkräftige Quelle gebaut. Eine erste Besiedlung um den Tempel folgte. In den folgenden Jahren wuchs die Siedlung zu einem Dorf an. Ravena von Dunkelbrunn zeigte in den folgenden Jahren ihre Begabung in der Todesmagie und wurde zur Gunwar-Priesterin ausgebildet. Mit ihrer Weihe 517 LZ zog sie, einer Vision folgend, aus, Geister und Untote zu erlösen. Nach ihrem Tod 551 LZ wird sie heiliggesprochen.

Das Wasser aus der heiligen Quelle
Aus einem Wandbrunnen im Vorraum des Tempels plätschert das Schwarze Wasser und man könnte meinen es sei grob fahrlässig, es so offen zur Schau zu stellen. Jedoch können nur Gunwar-Priester Wasser davon entnehmen, da das Heiligtum durch diverse Zauber gesichert ist.
Das Wasser vermochte bis jetzt noch jede Krankheit zu heilen und jedes Gift zu neutralisieren. Es ist hierbei der Entscheid des Spielleiters, wie mächtig es ist.

Am Ort des göttlichen Wunders

Beim Gunwar-Tempel handelt es sich um Heiligen Boden. Alle Priester und Götterdiener des Gunwar erhalten alle 30 Ticks 5 Lebenspunkte, sofern sie noch nicht alle Lebenspunkte verloren haben, außerdem kosten von ihnen gewirkte Zauber (K)2V2 Fokus weniger, jedoch mindestens (K)1 Fokus.
Nicht nur handelt es sich beim Ort des Wunders um heiligen Boden, der gesamte Ort hat zudem eine Affinität zur spirituellen Domäne. Die Zauber Geisterblick, Geister rufen sowie Geistreise sind deshalb in ganz Dunkelbrunn um bis zu drei Punkte erleichtert.

Leben in Dunkelbrunn

Die Geschichte der Stadt prägt den Alltag ihrer Bewohner. So ist es zum Beispiel nicht verwunderlich, dass Themen rund um Geister, Tod und Untote genauso behandelt werden wie die Frage nach dem Wetter. Auch freuen sich viele Eltern sogar, wenn ihr Nachwuchs ein Leben als Untote jagender Gunwar-Priester anstrebt.
So wie Gunwar für Geburt und Tod steht, ist für die Bewohner Dunkelbrunns klar, dass nicht nur die Kinder im eignen Haus geboren werden, sondern auch die Verwandten auf dem Grundstück beigesetzt werden.
Zentrum der Stadt ist der Gunwar-Tempel. Hier hat auch der Stadtrat seinen Sitz, der sich hier einmal pro Woche trifft.
Auch wenn der Glaube an Gunwar so im Mittelpunkt steht wie der Tempel in der Stadt, werden auch die anderen Götter des selenischen Pantheons von den Bewohnern verehrt.
Gegenüber Andersgläubigen sind sie solange tolerant wie ihr gegenüber es ihnen ist.

Feste und Feiertage

Ahnenfest
Am 2. Erntemond wird das Ahnenfest gefeiert. An diesem Tag werden die Gräber geputzt und geschmückt, Kerzen angezündet und Weihrauch verbrannt, denn in der Nacht zum 3. Erntemond betreten die Geister der Ahnen die Stadt und besuchen ihre Familien. Jede Familie richtet deshalb am Abend ein Festessen für die ganze Familie aus - natürlich mit genügend freien Stühlen für die zurückgekehrten Seelen. Noch vor dem ersten Strahl des Morgenlichts kehren die Toten dann zurück ins Jenseits - um im nächsten Jahr wiederkehren.

Tag der Heiligen Ravena
Am 4. Nebelmond wird der Heiligen Ravena gedenkt. Ihr zu Ehren wurde früher ein großer Gottesdienst abgehalten, an dem die ganze Stadt teilnahm. Da mittlerweile die Plätze im Tempel

nicht mehr für alle Einwohner ausreichen, werden inzwischen mehrere Gottesdienste über den Tag verteilt abgehalten.

Gaststätten und Unterkünfte

Zur dunklen Quell' - Eine kleine Ecktaverne die zur Not zwei kleine Schlafräume zur Verfügung stellen kann.

Der Nachtschatz - Das große Gasthaus von Ivo Schwarzfell (Varg, *968 LZ, ausgelassen) ist jeden Abend gut besucht. Nicht verwunderlich, denn der Wirt weiß wie man für Stimmung sorgt.

Zur ew'gen Ruh - Neben Beerenbier und Aschewein kommt hier auch Wild auf den Tisch, denn die Wirtin Gunda Isenfang (Mensch, *939 LZ, schwatzhaft, aufgeschlossen) bekam vor kurzer Zeit das Jagdrecht zugesprochen. Wie es dazu kam, erzählt sie jedem Gast auf Nachfrage gern.

Der Hader mit freiwilligen Untoten

Nekromantie ist für die Einwohner Dunkelbrunns ein großer Frevel und wird hart geahndet. Dementsprechend Spalten sich die Meinungen zu Untoten, die zu Lebzeiten zu ihrer Erhebung eingewilligt haben. Während es für einen Teil der Bevölkerung keinen Unterschied macht, sieht es ein Teil als Erfüllung des letzten Willens des Toten und akzeptiert es zähneknirschend.

Hilfreiches zum Ausgestalten eines Dunkelbrunners

Beispielhafte Nachnamen: Geisterwacht, Gräber, Midir, Nebeltal, Seelenruh, Totenbaum, Tumulus

Sinnsprüche und Sprichwörter:

- "Da brauchst du nicht die Geister fragen!": wird verwendet um auszudrücken das jemand keine Antwort finden wird
- "Du bist auch nur Tags unterwegs!": jemand ist feige/ hat ein völlig falsches Bild der nächtlichen Gefahren
- "Du würdest selbst sein Totenhemd tragen!": wenn jemand dem anderen etwas neidet

Unter den Einwohnern verbreitete Stärken

- Kind des Todes
- Erwählter der Geisterwesen
- Erwählter der Götterdiener

Dunkelbrunn'sche Ausbildungsvarianten

Totengräber

„Beschütze die Lebenden, erlöse die Toten."

Die Totengräber aus Dunkelbrunn sind Priester Gunwars die, neben den typischen Aufgaben eines Totengräbers, Jagd auf Untote machen. Dabei wird sowohl die Seelsorge der Lebenden als auch die der Verstorbenen nicht vernachlässigt.

Totengräber
(Variante des Glaubenskriegers) Fertigkeiten: Anführen -2, Athletik +2, Empathie +2, Bannmagie -1, Heilungsmagie -1, keine Stärkungsmagie oder Schutzmagie wählbar, Todesmagie +3 statt Kampfmagie, Schicksalsmagie +1 Meisterschaften: Todesmagie (Untotenjäger) statt freier Auswahl

Ressourcen in Dunkelbrunn

Ansehen

Pkt.	Beispiele
-2	Grabschänder
-1	kaltblütiger Söldner
0	einfacher Bürger
1	Gunwar-Priesterin; Totengräber; Heiler
2	ein besonders fürsorglicher Priester; eine erfahrene Totengräberin
3	angesehener Totengräber; angesehene Gunwar-Priesterin
4	Norn Midir (Totengräberkoryphäe)
5	ein hochgeschätzter Gunwar-Priester; eine hochgeschätzte Totengräberin
6	Norhilt Totenbaum;

Stand

Pkt.	Beispiele
-2	Vogelfreie
-1	Stadtbewohner ohne Bürgerrechte
0	Einfache Bürgerin
1	Gunwar-Priester
2	Tempelvorsteherin
3	Oberster Stadtrat

Mentor

Pkt.	Beispiele
1	Einfacher Totengräber mit neutraler Einstellung
2	Einfacher Totengräber mit hilfsbereiter Einstellung
3	Norn Midir mit neutraler Einstellung
4	Norn Midir mit hilfsbereiter Einstellung
5	Norhilt Totenbaum mit neutraler Einstellung
6	Norhilt Totenbaum mit hilfsbereiter Einstellung

Rang

Pkt.	Beispiel (Gunwar-Priester)	Nutzen
1	Einfacher Priester	Hat stets Zugang zum Tempel und zu den Priesern

2	Erfahrene Totengräberin	Genießt Ansehen innerhalb des Tempels; gute Kontakte zu den Einwohnern; kann für wichtige Missionen um eine Phiole des Schwarzen Wassers bitten
3	Tempelvorsteher	Bestimmt über die Priester des Tempels; genießt hohes Ansehen im Tempel; gute Kontakte zum Stadtradt; enge Kontakte zu den Einwohnern; kann auf die Ressourcen des Tempels zurückgreifen; entscheidet über die Vergabe des Schwarzen Wassers

Waren aus Dunkelbrunn

Waffen

Eine Besonderheit Dunkelbrunns ist die bei den Totenjägern beliebte Ritualschaufel – eine mit Gunwargefälligen Symbolen gravierte Schaufel. Das schmale, spitz zulaufende Schaufelblatt wurde geschärft und eignet sich neben dem Niederstrecken von Untoten hervorragend zum Ausheben von Gräbern.

Name	Preis	Last	Härte	Kompl.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Hiebwaffen									
Ritualschaufel	16 L	4	7	F	3W6+1	15	KON+STÄ	KON 2, STÄ 3	Improvisiert, Wuchtig, Zweihändig

Räucherwerk

Nicht nur während der Gottesdienste im Tempel werden Räuchermischungen verbrannt, auch in den Häusern der Bewohner Dunkelbrunns brennt meist eine Schale mit Räucherwerk. Besonders beliebt ist dabei Geistesruh, eine Mischung mit Kiefernharz und Kaiserstolz die aufgebrachten Seelen beruhigt. Viele Totengräber möchten auch bei der Grabsegnung nicht auf ihre Mischungen verzichten und greifen auf einen Rauchschwenker zurück. Ist gibt in Dunkelbrunn einige Handwerker die sich auf die Herstellung besonders kunstfertiger spezialisiert haben.

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Kompl.
Räucherschale, Speckstein	50 T	0	4	G
Räucherschale, Eisen	1 L	0	6	G
Räucherschale, Silber	2 L	0	3	G
Rauchschwenker, Eisen	1 L	1	4	G
Rauchschwenker, Silber	5 L+	1	2	G
Räuchermischung, einfach	5 T	0	-	-
Räuchermischung, Luxus	2 L	0	-	-
Geistesruh	4 L	0	-	-