FAN-ADVENTSKALENDER

18

Inhalt

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Benjamin Hoppe (Tanz der Tropfen)
Loki (Der Goldene Krieger II)

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.

Tanz der Tropfen

Einst lebte ein junges Mädchen am Hofe eines mächtigen Fürsten. Sie liebte den Tanz und sie liebte den Regen. Wann immer die ersten Tropfen gegen die Fensterläden schlugen, eilte sie nach draußen und tanzte mit ihnen, bis sie völlig erschöpft und durchnässt war.
Ihre Eltern, Dienstleute des Fürsten, waren nicht glücklich über ihr Verhalten, doch sie ließen sie gewähren, solange sie ein Kind war.
„Komm rein!“ rief ihre Mutter. „Du holst dir noch eine Erkältung!“ Doch das Mädchen wurde nie krank.
Nun kam aber die Zeit, da das Mädchen vierzehn Jahre alt wurde und am Hofe helfen musste. Ihre Eltern lehrten sie geduldig alles, was sie wissen musste, um ihren Herren zu dienen und sie war eine gute Schülerin.
An einem Abend im Frühling servierte das Mädchen gerade dem Fürsten die Suppe, als draußen die ersten Tropfen fielen.
Das Mädchen zögerte nur einen winzigen Augenblick, dann stellte sie die Suppenschüssel ab und zum Entsetzen der Eltern und der Verwunderung des Fürsten, eilte sie hinaus und tanzte vor dem Fenster des Speisesaals. Ihre Mutter entschuldigte sich unzählige Male bei ihrem Herrn, während der Vater wutentbrannt nach draußen stürmte und sie ins Trockene holte.
Der Fürst war gnädig, sie war ja noch ein Kind und akzeptierte ihre Entschuldigung, doch ihr Vater verlangte, dass sie schwor, nie wieder ihre Pflichten zu vernachlässigen und nie wieder im Regen zu tanzen. Er gab nicht nach, bis sie den Schwur leistete.
In den nächsten Wochen regnete es dreimal und dreimal musste das Mädchen den Drang unterdrücken, zu tanzen. Traurig saß sie am Fenster und sah den Tropfen bei ihrem einsamen Tanz zu.
Der Sommer kam und die Sonne brannte erbarmungslos auf die Wiesen und Felder nieder. Wochenlang hatte es nicht geregnet und die Dürre bedrohte die Ernte. Der nahe Fluss führte so wenig Wasser, dass man mühelos das andere Ufer erreichen konnte.
Die Bauern waren verzweifelt. War die Ernte schlecht, konnten sie die Steuern nicht zahlen und mussten mit wenig Vorräten den Winter überstehen. Mit Naturmagie versuchten sie die Ernte zu retten, doch es war nur eine Frage von Tagen, bis auch dieser Versuch endgültig scheitern würde, wenn der Regen weiter ausblieb.
Priester flehten die Götter an, doch auch wenn von Zeit zu Zeit dunkle Wolken aufzogen, fiel kein einziger Tropfen Regen auf den Boden. Gerüchte machten die Runde, ein bösartiger Fluch lastete auf dem Land.
Das Mädchen jedoch verstand, warum der Regen ausblieb. Warum sollten die Tropfen fallen, wenn niemand mit ihnen tanzen würde? Doch sie hatte geschworen, nie wieder zu tanzen. So sah sie traurig aus dem Fenster und der Boden blieb trocken.
Glücklicherweise sah der Fürst das traurige Mädchen und erinnerte sich an dem Vorfall im Frühling.

Er forderte sie auf, auf den Feldern zu tanzen. Doch erst als ihr Vater sie von ihrem Schwur entband, ging sie hinaus.
Langsam begann sie ihren Tanz, doch minutenlang geschah gar nichts. Die Tropfen hatten ihr noch nicht verziehen. Leise bat sie um Verzeihung und Tränen liefen ihr das Gesicht hinunter. Als die Tränen zu Boden fielen, begann es zu regnen und sie tanzte den Tanz der Tropfen, bis sie vor Erschöpfung zusammenbrach.
Der Fürst verfügte, dass ihr niemand den Tanz verbieten dürfe und am nächsten Tag tanzten der Fürst, ihre Eltern und das halbe Dorf mit ihr im Regen, bis die Ernte gerettet war.
Bis heute tanzt bei jedem Unwetter mindestens ein Dorfbewohner den Tanz der Tropfen, um eine Dürre wie in jenem Jahr abzuwenden.

Der Goldene Krieger II

Kaum jemand weiß etwas zu berichten über den Goldenen Golem, der vor kurzem zum ersten Mal in den Grenzlanden gesichtet wurde und der, Gerüchten zufolge, einer der legendären ersten Golems sein soll, deren Alter selbst das der noch lebenden Drachlinge übersteigt. Von den massigen Füßen, die eine detaillierte Darstellung antiker Sandalen zeigen, bis zu seinem ebenso detailreich wie aristokratisch geformten Haar misst er gute drei Schritt. Mit einem grimmigen und doch menschlich wirkenden Gesichtsausdruck und seiner zwei Schritt messenden zweifellos scharfen Lanze in den Pranken wirkt der Golem zweifellos archaisch und allzu angriffslustig. Zwei Rubine dienen ihm als Augen, geschützt von perfekt passenden Glasscheiben. Einige der komplizierten Steckverbindungen bestehen aus feinstem Platin, während die Wicklung am Übergang zwischen goldenem Lanzenschaft und stählerner Klinge aus hochwertigem Bärenleder besteht – eine der wenigen farblichen Abweichungen.

Dem Gestammel der Rattlinge zufolge, die ihn bisher als einzige sahen, verlangte der Golem, für seine Dienste bezahlt zu werden. Doch akzeptierte er lediglich Münzen, die aus seiner Zeit stammten ...

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	10	2	6	0	5	2	1
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
7	9	14	2	30	8	35	30
Waffen	**Wert**	**Schaden**	**WGS**	**INI**	**Merkmale**		
Lanze	30	2W10+3	9	8-1W6	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig		

Fertigkeiten: Akrobatik 26, Athletik 21, Entschlossenheit 33, Fingerfertigkeit 10, Heimlichkeit 9, Hiebwaffen 28, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 27

Meisterschaften: Akrobatik (I: Stehaufmännchen), Entschlossenheit (I: Kühler Kopf), Hiebwaffen (I: Umreißen, Hammerschlag, Rundumschlag; II: Kraftvoller Rundumschlag, Kraftvoller Hammerschlag; IV: Großmeister)

Merkmale: Betäubungsimmunität, Erschöpfungsresistenz 1, Furchtimmunität, Golem 15, Konstrukt, Schmerzresistenz

Beute: Golem-Material Gold (220 L; Edelhandwerk gg. 25), Goldene Lanze (80 L)

Applikationen: Kennwort, Optimierte Konstruktion, Sprachausgabe