SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

3

Inhalt

Impressum

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

Autor

Ravenking (Die Untoten)
Fedtram Trampelpfad (Candra, Herrin von Wurzel und Getier)

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.

Die Untoten

Paluna Bavat und ihre tanzende Leiche (von Ravenking)

Paluna Bavat ist eine reiche Nekromantin aus Nuum, die dafür bekannt ist, dass alle einfachen Diener ihres großen Haushaltes aus Untoten bestehen.

Die Untoten werden dabei jeweils von einem lebenden Bediensteten kontrolliert: So befehligt ihr einziger menschlicher Koch eine Handvoll Küchenskelette, die Gemüse schneiden und den Abwasch machen, und der Gärtner hat eine Schar Zombies, die in den Gärten des Anwesens das Laub harken. Paluna hat darüber hinaus aber auch ein paar Untote, die ihr direkt unterstellt sind und sie mitunter begleiten, z.B. als Träger ihrer Einkäufe.

Besonders schaurigen Ruhm hat aber eine Untote in ihrem Dienst erlangt, die sie nur zu speziellen Gelegenheiten einsetzt: es handelt sich um die gut erhaltene Leiche einer Frau von ähnlichem Alter und Statur und mit dem gleichen langen, schwarzen Zopf wie ihn Paluna besitzt. Diese verwendet die Untote mitunter als Doppelgängerin, wenn sie gesellschaftlich verpflichtet ist, auf Bällen oder Festen zu erscheinen, für die sie eigentlich keine Zeit oder Interesse hat und präpariert sie zu diesem Zweck mit ihren Kleidern und einem speziellen Ring – einem Artefakt für die Illusion ihres Gesichts.

Die alten Hasen der Nuumer Gesellschaft kennen die Untote bereits – manche halten ihr Auftreten für schlechten Geschmack und Unhöflichkeit ihrer Besitzerin und meiden sie, manch einer macht sie aber auch einen Spaß daraus, sie trotzdem stellvertretend zum Tanz aufzufordern.

Die Balldebütanten oder fremden Diplomaten fallen aber oft zunächst auf die Scharade herein und fordern die Untote zum Tanz auf – im Glauben, Madame Bavat gebe ihnen die Ehre. Dem kommt sie mit freundlichem Nicken und erstaunlichem Tanzgeschick nach, aber spätestens, wenn die Konversation nur aus Schweigen besteht oder die Umstehenden zu tuscheln anfangen, mag dem Neuling dämmern, mit wem er da gerade tanzt...

Paluna Bavat
(*Mensch, *950 LZ, schwarzer Zopf, gut situiert, pragmatisch*), Ordenshochmagierin (Initiant Grad 4) des Magierordens von Nuum
AUS: 4 | BEW: 4 | INT: 6 | KON: 3 | MYS: 8 | STÄ: 3 | VER: 8 | WIL: 7
Todesmagie: 28 | Meisterschaften: Flinke Untote, Skelett und Grazie

die tanzende Untote
Wandelnder Leichnam (Werte GRW S. 282), gesteigerter Wert: Darbietung: 8
Täglich spricht Paluna den Zauber „Verfall stoppen“ auf die Untote und mittels ihres Artefaktes legt sie bei Bedarf den Zauber „Maskerade“ auf.

Candra, Herrin von Wurzel und Getier

Ein mögliches Szenario in Midstad als Erzähltext.

Midstad. Eine Geschichtenerzählerin (die Alte Riela), ein knochiges, altes Weib, das einen Rabe auf seinem knorrigen Stab sitzen hat und eine nackte Katze auf dem Schoß, erzählt am Wegesrand des abends an einem Feuer:

Es war einmal ein Hexenweib, stolz und schön... mit Haaren von torfbrauner Farbe.
Man nannte sie Canda, das Wurzelweib; und selbst die Drachlinge nannten sie ehrfurchtsvoll Rastia, Herrin von Wurzel und Getier – ja, so alt war Canda, das selbst die Drachlinge sie schon gekannt haben mussten.
Sie lebte nicht weit von hier, in unserem Lande, das man heute Midstad nennt, dort drüben im Wald, im Wurzelwald, in einem aus gigantischen Wurzeln gewundenen Palast, mit vielen Kammern und Hallen, prächtig und unvergänglich - einem lebendigen Palast, denn die Wurzeln lebten und wuchsen! - und ihr Palast veränderte sich von Zeit zu Zeit, wie es Canda bliebte.
Dort empfing sie hohen Besuch, magische Wesen von ungeheurer Zauberkraft, fürchterlich mächtige Feenwesen und auch Drachlinge. Genau dort, wo heute meine Hütte steht, kein Palast, aber die Alte Riela wohnt gern an diesem geschichtsträchtigen Ort. Man kann die Macht Candas dort immer noch spüren. Die Haare stellen sich einem auf, eine feine Gänsehaut, wie an einem feucht-kalten Herbstabend – es liegt eine Schwere in der Luft, man traut sich kaum zu atmen oder auch nur ein Wort zu sprechen. Nachts hört man das Getier, wie es durch die Erde kriecht, Candas Diener, die nach kleinen ungezogenen Kinderchen Ausschau halten, um sie zu sich hinab in die Erde zu reißen und zu ersticken! Erst neulich ist die kleine Minka, die Tochter des Holzfällers, in der Nacht spurlos aus ihrer Stube verschwunden. Als die ersten Sonnenstrahlen an diesem trüben Tag sich durch den dichten Nebel quetschten, fand man in ihrem Bett nichts weiter als ihre kleinen Strümpfe. Und als man diese aufnahm, da wand sich eine faustgroße, stinkende Assel darin. Der Holzfäller, so hat man mir gesagt, hat das Tier mit seiner Axt erschlagen müssen, so zäh und widerspenstig war es, fast wie blankes Gebein.

Eines Tages, als die Drachlinge längst verschwunden waren, da kam ein stolzer Mann zu Canda. Er trug den Namen Vendrik und sollte einst das Land als König regieren. Er bat um ihre Hilfe.
Canda, zunächst erzürnt über diese Anmaßung, willigte ein, aber Vendrik musste ihr etwas versprechen. Das, solange es sein Königreich geben würde, niemand den Wald hier, ihren Wald, den Wurzelwald, je würde abholzen dürfen, ohne dass dies den Untergang des ganzen Reiches bedeuten würde.
Und so steht er auch heute noch, der Wurzelwald, der Mörderwald, in dessen Angesicht schon tausende und abertausende Midstader, weil sie das Holz nicht schlagen durften, des nachts im bitterkalten Winter den stillen, schleichenden Kältetod gestorben sind.
Hütet euch vor dem Mörderwald - oder er wird auch euch holen, wenn der nächste kalte Winter kommt und wenn seine Geschöpfe hungrig und böse unter dem Fußboden und den Dielen eures Zuhauses lauern, um euch in die Tiefe zu stürzen!

Wenn ihr furchtlos seit, dann führe ich euch jetzt zu dem Ort, an dem einst ihr gewaltiger Palast stand und wo die mächtige Zauberin vor Jahrhunderten zu ihren eigenen Ehren ein Grab errichtet hat. Wo sie Eins wurde mit ihren Dienern und bis heute noch, tief unten in der Erde, wie eine steife, eiskalte, widerspenstige, trockene Wurzel, ein nie enden wollendes Unleben als Unwesen führt. Für nur 2 Lunare pro Person zeigt euch die Alte Riela, was aus ihrem Palast geworden ist! Nur 2 Lunare - es ist keine Wegstunde von hier.