



**SPLITTERMOND**  
FAN-ADVENTSKALENDER

21

# 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 (Der Schattenadler)  
Kitty (Chanda Silberklinge)

### 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.

# Der Schattenadler

Ein Beitrag zum Schlaglicht „Ab die Post!“ von Belfionn

Entdecker, die es aus der Ferne in den Bestiendschungel verschlägt, fragen sich oft, wie es den umherziehenden Scharen der Andarai gelingt, schon vorab über ihr Kommen Bescheid zu wissen. Natürlich tragen ihre scharfen Sinne und die ihrer tierischen Begleiter dazu bei. Aber oft erfahren die Andarai schon lange im Voraus von der Anwesenheit der Fremden. Das Geheimnis liegt in den tierischen Begleitern einiger Dämmeralben, den Schattenadlern. Bei Bedarf versehen die Alben die Adler mit einer magischen Nachricht (Zauber *Geheimbotschaft*, Die Magie S. 128) und schicken sie zu den Scharen, die sich in der Umgebung aufhalten.

Da sie in den höchsten Etagen des Urwalds fliegen, und weil ihr überwiegend graues Gefieder von hellblauen Zeichen durchzogen ist, sind sie beim Blick vom Boden gegen das Blätterdach kaum zu entdecken. So sind Schattenadler - trotz ihrer für Adler beachtlichen Größe - im Dämmerlicht des Dschungels gut getarnte Boten. Wenn sie die Person erreicht haben, die sie suchen, landen sie und spreizen ihre Schwingen. Auf den Flügeln fügen sich die hellblauen Muster auf magische Weise zu bedeutsamen Zeichen zusammen - Botschaften, die nur die eingeweihten lesen können.

Empfänger der Nachrichten sollten lieber ein Stück Fleisch zur Hand haben. Schattenadler erwarten einen Lohn für ihre Dienste, und es soll schon Fälle gegeben haben, in denen der Empfänger einen Finger oder ein Ohr eingebüßt hat, weil er kein Futter bieten konnte.

Damit ein Schattenadler einen Andarai als Begleiter anerkennt, muss dieser das erste Wesen sein, das der Adler nach dem Schlüpfen sieht. Ein Ei aus dem Horst hoch oben in den Baumriesen zu stehlen ist nicht ungefährlich, da die Eltern ihre Brut aggressiv verteidigen. Doch wenn es gelingt, entsteht ein untrennbares Band zwischen Alb und Adler.

## Werte

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	3	2	1	2	1	2	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	3/20	7	6	18	0	17	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	9	1W6+3	9 Ticks	8-1W6	Scharf 3

**Typus:** Tier, Vogel

**Monstergrad:** 1 / 0

**Fertigkeiten:** Athletik 6, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 12, Jagdkunst 9, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 8

**Meisterschaften:** Handgemenge (I: Umreißen, Verwirrung)

**Zauber:**

**Merkmale:** Dämmerlicht, Fliegend, Kreatur 5, Resistenz gegen Schattenschaden, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

**Beute:** Federn (15 Lunare; Jagdkunst gg. 25)



Bild erstellt mit KI (Bing Image Creator, nachbearbeitet)

# Chanda Silberklinge, die schwertschwingende Diva

Von Kitty

„So spürt meine Klinge, ihr Schurke!“

Chanda Silberklinge (Albin, \*955 LZ) wurde als Tochter seealbischer Seefahrer geboren, die sich kurz nach ihrer Geburt in Caleria niederließen. Schon früh entwickelte die Albin eine Vorliebe für die Theatralik und so ist es nicht verwunderlich, dass sie – zum Leidwesen ihrer Eltern – keine Händlerin, sondern Theaterfechterin wurde. Nach erfolgreicher Ausbildung in Ultia, machte sie sich dort einen Namen als „Schillernder Schmetterling“. Heute ist ihr Leben ein Chaos aus Duellen, Verführung und Grabräuberei. Leider bringt ihr Hang zum Abenteuer ihr nichts als Ärger ein und so ist es nicht verwunderlich, dass sie nicht bei jedem ihr hohes Ansehen genießt. Zuletzt wurde die schwertschwingende Diva auf der Flucht vor Baron Venhold Lurro gesehen, da sie mit seiner Frau Lucilla erwischt wurde und auf Ihrer Flucht mit dieser sein Anwesen in Brand steckte. Ob sie gemeinsam nun unterwegs sind oder sich ihre Wege inzwischen trennten ist unklar.

**Aussehen:** hochgewachsen; langes, zu einem hohen Pferdeschanz gebundenes, hellblondes Haar; schlanker, athletischer Körperbau; edle, leicht abgenutzte Duellantenkleidung; herausfordernder Blick

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Skavona	30	1W6+4	5 Ticks	2-1W6	Ablenkend (1), Durchdringung (2), Scharf (2)

**Wichtige Attribute:** AUS 8, BEW 7, INT 5, KON 4, WIL 6

**Abgeleitete Werte:** GSW 16, LP 10, FO 18, VTD 28, KW 26, GW 27

**Mondzeichen:** Das Zweite Gesicht

**Fertigkeiten:** Akrobatik 25, Anführen 26, Athletik 25, Darbietung 27, Diplomantie 25, Empathie 25, Entschlossenheit 23, Redegewandtheit 26, Tierführung 21, Wahrnehmung 22, Zähigkeit 22, Bewegungsmagie 23, Illusionsmagie 18, Stärkungsmagie 15

**Zauber:** Bewegungsmagie: 0: Stoß; I: Beschleunigen, Bewegung stoppen, Knotenlöser, Sanfter Fall, Sprung, Standfest, Zaubrerhafte Balance; II: Geschnappt, Gleiten, Katzenreflexe, Lähmung, Nicht zu packen, Schnell wie der Blitz; III: Rasende Bewegung, Schloss öffnen, Spinnenlauf, Spurlos in der Wildnis; IV: Über Wasser gehen; Illusionsmagie: 0: Trauerkleid; I: Blenden; II: Selbstillusion; Stärkungsmagie: 0: Härte; I: Zunge des Diplomaten; II: Schmerzen widerstehen, Waffe schwächen



**Meisterschaften:** Klingenwaffen (I: Abdrängen (Manöver), Ausfall (Manöver), Umreißen (Manöver), Verteidiger, Vorstürmen; II: Entwaffnen (Manöver), Riposte, Wollt ihr das wirklich tun?; III: Blutiger Aderlass (Manöver), Eleganter Klingenwirbel, Klingentanz, Spezialisierung Skavona III), Akrobatik(I: Blitzreflexe; II: Meisterhafte Balance; III: Antäuschen III, Ausweichbewegungen, Ausweichen III, Schlangenmensch), Anführen (I: Herausforderung; III: Das letzte Aufgebot), Athletik (II: Flinker Verfolger; III: Freikletterer, Mauerstürmer), Darbietung (II: Haha, Schurke!), Diplomatie (II: Auflaufen lassen, Scharfe Zunge), Empathie (I: Den Daumen auf die Wunde drücken; II: Gegner durchschauen II), Redegewandtheit (I: Beißender Spott, Das war unfair; II: Der war's, Kunst der Verführung, Nicht ins Gesicht), Zähigkeit (I: Wachsamkeit), Bewegungsmagie (I: Lähmende Magie, Sparsamer Zauberer; II: Ausgedehnte Geschwindigkeit, Effektive Bewegung; III: Geschoss ablenken II, Zauberbewegungen II), Illusionsmagie (I: Verschwommene Klinge), Stärkungsmagie (I: Scharfsinn)

**Stärken:** Attraktiv, Ausdauernd, Dämmersicht, Flink, Literat, Scharfe Sicht, Soziales Gespür

**Ressourcen:** Ansehen 5, Relikt 7 (Skavona "Der Schmetterling": Ablenkend +1, Scharf +1, Schaden +2, WGS -1)

**Sprachen:** Patalisch, Basargnomisch, Vintial