



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

23

Inhalt

Impressum

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

Autor

Schattenklinge (Huodou)
Kitty (Dorika Grünsee)

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.



Huodou

Von Schattenklinge

Bei den Huodou handelt es sich um Feenwesen, die vor allem in Takasadu, seltener auch in Kungaitan und den Landen bis hin zur Flammensenke zu finden sind. Sie treten nur vereinzelt im Diesseits auf, obwohl sie in vielen Feenwelten der Region heimisch sind, namentlich solchen, die mit Feuer in Verbindung stehen oder als besonders kriegerisch gelten. Manchmal freilich manifestieren sie sich auch in Lorakis, besonders in der Nähe von Orten, die in besonderer Weise mit dem Feuer verbunden sind. So hat man sie gelegentlich nahe Vulkanen oder auch in den Gärten der Asche in Palitan gesehen. Die Wesen erscheinen stets in der Form großer, massiger Hunde, vielfach mit den Ausmaßen einer ausgewachsenen Großkatze. Die Huodou haben ein zotteliges schwarzes Fell, runde Ohren und eine sehr breite Schnauze. Ihre Augen leuchten feurig rot, und Flammen scheinen aus ihren Mäulern zu lodern. Wenn sie frei herumstreifen, nutzen sie gerne ihre freilich nur schwach entwickelte natürliche Feuermagie, um kleine Brände zu legen.

Die Hunde werden gerne von Feuermagiern beschworen, um sie auf Feinde zu hetzen, wobei sich diese oft auf die Herbeirufung besonders gefährlicher und von flammender Wut erfüllter Exemplare konzentrieren. Es gibt Legenden, dass die dem Feuer verbundenen Onshi-Kaiserinnen Zhoujiangs ganze Rudel dieser Höllenhunde herbeiriefen und mit ihnen im Gefolge zum Beispiel unter den Jogdaren Schrecken verbreiteten, oder auch besonders verderbte Rechtsbrecher von ihnen zerreißen ließen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	4	3	1	3	1	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	8	9	11	20	1	23	20

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	11	2W6+3	9 Ticks	4-1W6	Durchdringung 1

Typus: Feenwesen, Feuerwesen

Monstergrad: 2/1

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 9, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 12, Feuermagie 6

Zauber: Feuer 0: Flamme, Wärme

Meisterschaften: Akrobatik I: Blitzreflexe, Ausweichen I; Nahkampf (Handgemenge)

Merkmale: Feenblut, Hitzeresistenz 3, Resistenz Feuerschaden 2, Verwundbarkeit Wasserschaden, Beschwörbares Wesen 5

Dienste als beschworene Kreatur: *Kämpfe*, Wache, Transport durch Element

Dorika Grünsee

Meisterhafte Wundärztin der Helfenden Hand

Von Kitty

„Tief einatmen, ich lasse euch gleich einschlafen, danach sind der Widerhaken entfernt und die Schmerzen gestillt“

Dorika Grünsee (Mensch, *946LZ) wurde im Spital zur Helfenden Hand in Arwingen geboren. Sie verlor ihre Eltern jung, da diese sich bei einem Patienten mit Dschungelfieber ansteckten und der Krankheit erlagen. Trotz des frühen Schicksalsschlags ließ sie sich nicht abbringen in die Fußstapfen der Eltern zu treten und selber Priesterin des Heilerordens der Helfenden Hand zu werden. Unermüdlich half sie im Spital mit bis ihr endlich erlaubt wurde die Ausbildung verfrüht zu beginnen. Als sie diese dann sehr jung beendete, zog sie in die Welt hinaus um jegliche Geheimnisse der Heilung zu lernen.

Mit 25 kehrte sie dann in die Heimat zurück mit Wissen und Techniken aus ganz Lorakis. Sie hatte lang studiert, geübt und praktiziert und dabei die echten Erkenntnisse von der Quacksalberei getrennt. Mit der gebündelten Erfahrung zog sie wieder ins Spital und fand Anerkennung als eine – wenn nicht sogar als die – Großmeisterin der Heilkunde.

Auch wenn sie viel mit ihrer Magie richten kann, so liegt ihr Schwerpunkt doch in der Operation. Mit sterilem Besteck und magisch herbeigeführtem Schlaf konnte sie noch jeden Fremdkörper entfernen und falschen Zusammenwuchs korrigieren.

Aussehen: graues Kinnlanges Haar, während der Wundversorgung bindet sie es mit einem Tuch komplett weg; graue Augen mit strengem, aber fürsorglichen Blick; einfache Priesterrobe des Ordens; Narben an den Händen

Wichtige Attribute: AUS 5, INT 6, KON 5, MYS 4, VER 5

Abgeleitete Werte: FO 38, KW 36

Fertigkeiten: Alchemie 18, Diplomatie 14, Empathie 17, Entschlossenheit 15, Heilkunde 22, Naturkunde 16, Wahrnehmung 16, Heilungsmagie 24, Todesmagie 21

Zauber: Heilungsmagie 0: Schutz vor Krankheiten; I: Gift erkennen; II: Aura der Nachtruhe, Blutung stoppen, Heilungsblick, Heilung stärken, Leichte Heilung; III: Giftbann, Heilung; IV: Letztes Aufbäumen, Wiederherstellung; V: Wiederbelebung; Todesmagie 0: Hauch der Geister; I: Todesgespür; II: Geh noch nicht; III: Ahnenrat; IV: Totenschlaf

Meisterschaften: Alchemie (II: Fachmann, Kräutersud), Empathie (I: Beruhigen), Heilkunde (I: Felddiagnose, Heilungsgeschick; II: Heilung fördern; III: Wundarzt; IV: Großmeister), Heilungsmagie (I: Heilungseffizienz, Seuchenresistenz, Sparsamer Zauberer, Verstärkte Zauber; II: Anatomisches Spezialwissen, Arkane Diagnose, Nichts passiert!; III: Gespür des Lebens, Gesunder



Geist in gesundem Körper; IV: Großmeister), Todesmagie (I: Atem der Sterbenden, Sparsamer Zauberer, Verstärkte Zauber; II: Nichts passiert!)

Stärken: Dämmerlicht, Erhöhter Fokuspool, Erwählter der Götterdiener, Hoher Körperlicher Widerstand, Kind des Lebens, Literat, Priester, Schmerzresistenz

Ressourcen: Ansehen 6, Rang 3 (Vorsteherin des Spitals zur Helfenden Hand)

Sprachen: Dragoreisch, Basargnomisch