



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

12

Inhalt

Impressum

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

Autor

Wandler (Sanddämon)
BoggyB (Tavustar)

Illustrationen

BoggyB (Savanne, Tavustar)

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.

Sanddämon

Monster für den Splittermond Adventskalender 2025 von Wandler

Sanddämonen oder Halaki, wie sie von den Gelehrten bezeichnet werden, wurden erstmals in und um die Sumarkar gesichtet. Sie sind weit davon, wirklich intelligent zu sein, aber ihre Beharrlichkeit und Kampfkraft machen sie zu einem gefährlichen Gegner. Eingesetzt werden sie von ihren Beschwörern als Bluthunde (für magische oder normale Fährten), um Feinde zu verfolgen und zur Strecke zu bringen, als Wächter oder Kampfunterstützer.

Mit ihren drei bis fünf Armen aus Sand, die unberechenbar um sich schlagen und bis zu zehn Meter lang werden können, ist der Halaki ein beeindruckender Anblick – wenn man denn erkennt, was man vor sich hat, und Zeit hat, das Schauspiel zu genießen ...

Wird ein Halaki getötet, rieselt der Sand, der seinen Körper ausmacht, zu Boden, Inmitten des Sandes findet sich ein Dämonenherz (Beschreibung und Wert siehe unten).

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL

1 5 4 6 5 4 2 4

GK GSW LP FO VTD SR KW GW

9 20 15 45 32 3 34 35

Waffen Wert Schaden WGS INI Merkmale

Körper 24 2W6+4 8 3-W6 Ablenkend 2


Typus: Feenwesen, Monster

Übliche Anzahl: 1

Monstergrad: 4/3 (siehe auch Hinweise zu Anpassungen der Gefährlichkeit)

Fertigkeiten: Akrobatik 19, Arkane Kunde 24, Athletik 16, Entschlossenheit 24, Jagdkunst 20, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 17

Meisterschaften: Akrobatik I: Blitzreflexe, Stehaufmännchen, Entschlossenheit I:



	Unbeirrbar (Auftrag), Jagdkunst I: Unermüdlicher Verfolger
Merkmale:	Beschwörbares Wesen 15 (nur durch Ritual), Betäubungsimmunität, Schmerzimmunität, Körperlos, Taktiker,
Zauber:	Wind: I: Scharfer Wind, III: Windschild, IV: Stürmischer Wind.
Beute:	Dämonenherz (Faustgroßer, rötlich schimmernder Stein, 1-5 Goldstücke)
Kampfweise:	Nach Befehl des Beschwörers, sonst blindwütiges Austeilen von Schlägen. Wirkung vor Deckung (also keine Paraden). Durch den Wind umgerissene Gegner attackieren. Verlagern des „Zentrums“ um auch Fernkämpfer erreichen zu können.
Hinweise:	Windschild und Stürmischer Wind sind immer aktiv, es sei denn, sie wären gebannt worden.

Um den Halaki für eine Spielergruppe gefährlicher zu gestalten, kann man ihm Koloss 4 oder gar 5 geben. Auch ein plötzliches Auftauchen ohne Vorwarnung macht diesen Dämon sehr viel gefährlicher. Mit seiner hohen Geschwindigkeit und Reichweite, sowie der Körperlosigkeit kann der Dämon auch in eine gute Formation einbrechen und Zauberer sowie Fernkämpfer bedrohen.

Folgend Maßnahmen entschärfen den Halaki: Das „Erscheinen“ von Halaki kann mit Wettererscheinungen wie Sturmböen oder bleigrauem Himmel einher gehen. Das kann mögliche Ziele warnen und Zeit für Vorbereitungen geben. Verwundbarkeit gegen Wasser oder Elektrizität schwächt den Halaki ebenfalls. Der Zauber *Windschild* könnte nicht verstärkt eingesetzt werden, *Stürmischer Wind* eventuell ganz weggelassen werden.

Die Satrapie Tavustar

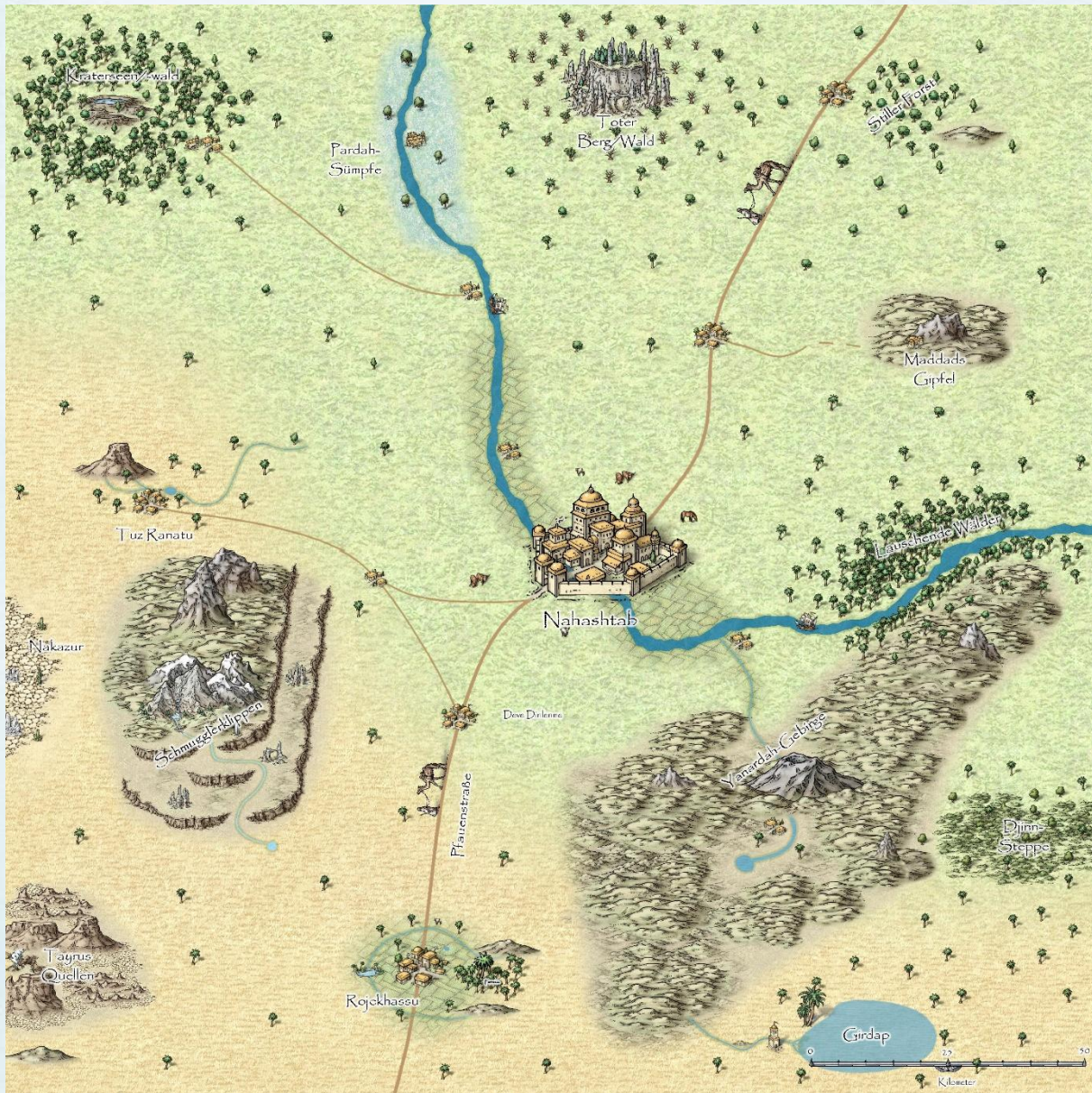
Von BoggyB



(Höhere Auflösung: [Bildlink](#). Bild erstellt mit Dreamshaper XL Lightning (KI).)

Tavustar, die „Satrapie an der Pfauenstraße“, ist eine der vielfältigsten Satrapien der aitusharischen Lande. Ihr Zentrum ist der Handelsknotenpunkt Nahashtab, eine Stadt, deren Größe im Shahirat nur von [Shinshamassu](#) übertroffen wird – dies allerdings deutlich. Wer urbanes Leben sucht, wird hier an der Grenze zum Land des Padishah fündig. Genauso wartet hier aber auch die weite Wildnis – und so manches Geheimnis... (Etymologie: Türkisch „Tavuskuşu“ = „Pfau“, in Anlehnung an die Pfauenstraße.)

Kartenmaterial




Höhere Auflösung: [Bildlink](#). Karte erstellt mit Campaign Cartographer 3+.

Interessenspunkte in Tavustar

Nahashtab: Die Hauptstadt der Satrapie. Zur Beschreibung siehe [Türchen 10](#).

Pfauenstraße: Die größte Handelsstraße Farukans, die durch die Satrapie hindurch von [Udurim](#) nach [Farukhur](#) führt.

Rojckhassu: Ein kleines Dorf im Süden der Satrapie. Ein wichtiger Teil der 400 Einwohner*innen lebt vom Dattelanbau, für den das Dorf eine gewisse regionale Bekanntheit hat. Jedes Jahr am Tag des Padishahfests (siehe *Farukan-Band*, S. 56) wird ein Karren mit



Datteln nach Nahashtab geschickt und, als Höhepunkt der Festlichkeiten, der Dattelstein von dem oder der obersten Maddad-Priester/-in des Dorfes gesegnet. Dabei handelt es sich um ein altes Artefakt, das die Fruchtbarkeit der Böden verbessern soll. Ein Objekt, das Begierlichkeiten erweckt...

Große Pistazie: In den Savannen östlich von Rojekhassu hat sich um einen einige Meter dicken, uralten Pistazienbaum ein Stamm autark lebender Menschen angesiedelt, die den Baum als Verkörperung der mächtigen Natur verehren. Angeführt werden sie von zwei ebenso uralten, schweigsamen Dryaden, die die meiste Zeit im Baum sitzen und meditieren: Der Großen Mutter und dem Großen Vater. Erst vor zehn Jahren sind auch einige ausgestoßene Tarr aus der Surmakar auf den Stamm gestoßen und haben sich ihm angeschlossen. Mit dem Dorf Rojekhassu kommt es manchmal zu Auseinandersetzungen über die Nutzung der Savannen.


Deve Dinlenme: Ein winziges Dorf, das fast ausschließlich von der Bewirtung von Reisenden und Handelstreibenden auf der Pfauenstraße lebt. (Etymologie: Türkisch „Deve dinlenmen“ = „Kamel rastet“.)

Yanardah-Gebirge: Eine Hügellandschaft im Südosten Nahashtabs. Verglichen mit den [Qaflaban-Bergen](#), [Nebelhöhen](#) oder gar der [Schattenwand](#) verdient sie zwar kaum die Bezeichnung „Gebirge“, hat aber dennoch vereinzelt Bergspitzen zu bieten. Die meisten humanoiden Lebewesen, die sich hierher verirren, sind Abenteuerlustige auf der Suche nach Schätzen vergangener Zivilisationen. (Etymologie: Türkisch „Yanardag“ = „Vulkan“.)

Girdap: Ein großer See, in dem so manche gefährliche Bestie hausen soll. Sicherlich handelt es sich bei den meisten Geschichten nur um Gerüchte... (Etymologie: Türkisch „Girdap“ = „Strudel“.)

Djinn-Steppe: Eine Steppenlandschaft im Osten des Yanardah-Gebirges, die für ihr hohes Auftreten von Feenwesen bekannt ist. Was der Grund für dieses Phänomen ist, ist unter Gelehrten umstritten. Als sicher gilt nur, dass die rastlos wirkenden Feen nach etwas suchen – doch nach was?

Lauschende Wälder: So mancher Matrose, der in Nahashtab Anker gelegt hat, berichtet davon, sich auf der Überfahrt durch diese Wälder beobachtet gefühlt zu haben. Die Wesen, die dahinterstecken, scheinen zu intelligent zu sein, um sich erwischen zu lassen, aber auch zu neugierig, um auf die Beobachtung durchfahrender Handelsschiffe zu verzichten...



Maddads Gipfel: Eine kleine Hügellandschaft, an deren Spitze eine kleine, autarke Klostersgemeinschaft lebt.

Toter Wald: Dieses einst fruchtbare Gebiet auf der farukhurischen Seite der Grenze war früher als Goldeswald bekannt. Ein magischer Unfall einer übermütigen Todesmagierin, die den Schleier zur Geisterwelt brechen und damit den Tod für alle Lebenden überwinden wollte, führte jedoch etwa 500 LZ dazu, dass der gesamte Wald ein Stück näher in Richtung der Geisterwelt gerückt wurde. Seitdem herrscht dort eine lebensfeindliche, kühle Stimmung: Das Licht ist fahl, das Grün der Pflanzen verschwunden und das Knacken jedes Astes hallt gespenstisch wider. Die wenigen Tiere, die hier noch verweilen, sind nur noch untote Überbleibsel ihrer Selbst. Während die meisten Farukanis einen Bogen um den Toten Wald machen, zieht es machthungrige Nekromanten in sein Zentrum, wo am Toten Berg ideale Bedingungen für unheilige Rituale gegeben sind...

Stiller Forst: Ein kleines Savannengebiet östlich der Pfauenstraße. Auch wenn sich die lebensfeindliche Stimmung im Toten Wald nicht bis hierher ausdehnt, findet man hier erstaunlich wenige Tiere und es ist entsprechend ruhig. Er wird vor allem forstwirtschaftlich bewirtschaftet.

Pardah-Sümpfe: Ein kleines Sumpfgebiet entlang des Pardash. Vor dem Mondfall gab es hier einige Siedlungen, die von Torfstecherei lebten. Mit der Zeit wurden jedoch immer mehr von ihnen als Folge von Überflutungen aufgegeben. Die einzigen Farukanis, die heute hier leben, sind Ausgestoßene. (Etymologie: Abgeleitet vom Fluss „Pardash“.)

Kraterwald: Ein Gebiet, in dem aus unerfindlichen Gründen besonders häufig Mond- und anderes Himmelsgestein niedergeht. Seinen Namen hat der Wald durch die Krater, die die herabfallenden Brocken hinterlassen. In ihm finden sich auch einige größere Seen, die vollgelaufene Krater aus der Zeit des Mondfalls sein sollen.

Nakazur: Ein kleiner Teil der Salzwüste [Nakazur](#) ragt in die Satrapie hinein.

Tuz Ranatu: Ein kleines Dorf, von dem aus Expeditionen für den Salzabbau in der Nakazur gestartet und koordiniert werden. Hier werden auch die ersten Zölle für die Rückkehrenden aus der Nakazur erhoben – zumindest für jene, die diese offizielle Route benutzen. (Etymologie: Türkisch „Tuz“ = „Salz“.)

Schmugglerklippen: Eine Hügellandschaft mit manchen steilen Klippen östlich der Nakazur, die von manchen Schmuggelnden als zollfreie Route genutzt wird.

Tayrus Quellen: Heiße Quellen südlich der Nakazur.

Autorenkommentare

Die Beschreibung der Satrapie Tavustar folgt der Idee, dass sie (zusammen mit dem nordöstlichen Kartenausschnitt, der zu Farukhur gehört) als alleiniger Handlungsschauplatz einer gesamten Kampagne mit urbanem Zentrum Nahashtab dient. Entsprechend enthält sie eine hohe Dichte an Interessenspunkten und auf die Beschreibung von weiteren Städten neben Nahashtab wurde bewusst verzichtet. Die überdimensionierte Darstellung von Nahashtab im Zentrum der Karte verdeutlicht dies. In ähnlicher Weise sind die Dimensionen anderer Interessenspunkte auf der Karte zu verstehen: Was in den Abmessungen dieser Regionalkarte ein mächtiges Gebirge ist, taucht auf einer Karte von ganz Farukan vielleicht gar nicht auf.

Als Inspirationsprache für manche Namen wurde Türkisch verwendet, weil diese Sprache wie das Deutsche das lateinische Alphabet benutzt. Allerdings besitzt der Autor keine Kenntnisse in dieser Sprache.

Offiziell (Grundregelwerk S. 267) sind Dryaden ausschließlich weiblich, dies wurde beim Großen Vater ignoriert.

Abenteuer in Tavustar

Im Folgenden eine Liste von Vorschlägen für Abenteuer, die (mit kleinen oder größeren Änderungen) in Tavustar gespielt werden können:

- [Heldensang](#) im Toten Wald. Der Unfall, der den Goldeswald zum Toten Wald machte, ersetzt ein gewisses Ereignis in der Hintergrundgeschichte des Abenteurers. Als Auftraggeber kann die Familie Tahabai (siehe Beschreibung von Nahashtab) dienen.
- [Die Gärten von Marabeh](#), [Der Vulkan des Todes](#) und [Das scharze Labyrinth](#) im Yanardah-Gebirge.
- [Feuer und Flamme](#) und [Das unersättliche Träumen](#) in Nahashtab. Das Kloster in letzterem Abenteuer kann mit dem an Maddads Gipfel identifiziert werden.
- [Lamassu-Ruine aus dem Adventskalender 2024](#) in der Savanne Tavustars.
- [Die Federn des Feiglings](#) mit einer Ausgestoßenensiedlung in den Pardah-Sümpfen anstelle von Baghatir.
- Nicht-Splittermond-Abenteuer, die naturgemäße eine stärkere Anpassung benötigen: [Efreeti Mirage](#) und [Blue Dragon Plateau](#) in der Wildnis von Tavustar.