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

Zauberfeder (Ritual des Geburtssegens)
Garro (Die Tir'nak – Die grüne Schneide)

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.

Geburtssegen

von Zauberfeder

Priestern von Gottheiten des Lebens, der Geburt und der Heilung ist ein Segen bekannt, der die Gesundheit eines neugeborenen Babys stärkt und ihm hilft, die ersten Jahre seines Lebens zu überstehen. Das Ritual verleiht dem Neugeborenen die Stärke „Krankheitsresistenz“.

Auch wenn es auf Lorakis aufgrund der Magieschule der Heilung einige Möglichkeiten gibt, Kinder die kritischen ersten Lebensjahre überstehen zu lassen, so bleibt die Kindersterblichkeit durch Krankheiten hoch. Eltern, denen ein bestimmtes Kind besonders wichtig ist und die über die entsprechenden Mittel verfügen, wenden sich daher oft an die Priester von Gottheiten, die mit den Aspekten Leben, Geburt und Heilung in Verbindung gebracht werden und erbitten einen entsprechenden Segen für das Kind.

Das Ritual hat eine wichtige Einschränkung: Es muss innerhalb weniger Tage nach der Geburt durchgeführt werden. Da sich der Geburtstag nur schwer genau voraussagen lässt, verbietet sich eine lange Vorbereitungszeit. Versuche mit Wahrsagung das genaue Datum zu bestimmen, können zwar gelingen, sind aber nicht sonderlich zuverlässig. Eine Einleitung der Geburt zu einem gewünschten Zeitpunkt ist ebenfalls möglich, birgt aber Gefahren für das Leben von Mutter und Kind. Die meisten Priester gehen dieses Risiko nicht ein.

Der Ort des Rituals ist typischerweise der lokale Tempel der Gottheit. Manchmal reisen Schwangere aber auch zu besonderen Heiligtümern der Gottheit, um ihr Kind dort zur Welt zu bringen.

Die materiellen Komponenten für das Ritual sind kostspielig. Sie bestehen typischerweise aus Weihrauch oder seltenen Heilkräutern, die im Laufe der Zeremonie als „Atem des Lebens“ verbrannt werden.

Manche Eltern sind bereit, das Kind bei der Geburt der Gottheit zu weihen. Sollte sich das Kind später einer anderen Gottheit zuwenden, so verliert es die verliehene Stärke.

Geburtssegen	Stufe	Beschreibung
Grad / Komponentenpunkte	0-1	Komponentenpunkte: 10 + 1 pro Punkt der Stärke
Dauer	1(+)	Das Ritual muss kurz nach der Geburt durchgeführt werden.
Zeitpunkt	3	In den ersten Tagen nach der Geburt.
Ort	1+	Tempel der Gottheit, ein Ort mit Affinität zu Heilung.
Fokuskosten	1+	-
Material	2+	Teure Opfergaben
Unterstützer (optional)	1+	Musiker, die im Einklang mit dem Herzschlag des Kindes die Trommel schlagen.
Schwachpunkt (optional)	-3	Opfer und Ritus müssen jedes Jahr am Geburtstag des Kindes für 5 Jahre wiederholt werden. Danach ist der Effekt permanent.
Schwachpunkt (optional)	-2	Das Kind wird der Gottheit geweiht und kann im späteren Verlauf seinen Lebens nur Priester dieser Gottheit werden. Entscheidet es sich für eine andere Gottheit, verliert es die Stärke.

Regeln für Rituale siehe „Magie“ S. 158 ff.

Ähnliche Rituale

Das Ritual kann abgewandelt werden, um dem Neugeborenen andere Stärken zu geben, insbesondere solche, die zu einer bestimmten Gottheit passen. Eine Gottheit mit dem Aspekt Schönheit kann zum Beispiel die Stärke „Attraktivität“ verleihen. Eine Gottheit mit dem Aspekt Schutz mag dem Kind einen „Natürlichen Rüstungsschutz“ schenken.

Das Ritual im Spiel

Ideen für Charakterhintergründe

Das Ritual kann im Hintergrund eines Spielercharakters eine Rolle spielen und über den Schwachpunkt eine Begründung dafür liefern, warum er Priester einer bestimmten Gottheit wurde.

Vielleicht wollten die Eltern ihrem Kind so sehr eine göttliche Gabe mitgeben, dass sie sich verschulden mussten, um die notwendigen Opfer zu erbringen. Das Vermögen des Charakters könnte deswegen zum Beispiel gering sein.

Abenteueridee

Es war eine klare und eiskalte Winternacht. Valbryk lag unter einer hohen Schneedecke. Der Rest des Splittermonds erstrahlte voll am Himmel und tauchte die Stadt in ein bläuliches Licht, das vom Schnee auf den Dächern reflektiert wurde.

Baron Wulrik von Valbryk war auf den Wehrgang seiner Burg hinausgetreten und sah in Richtung der schneebedeckten Vogelberge im Süden, die wie die Stadt schwach bläulich schimmerten. Er hatte nur einen leichten Mantel und eine Mütze übergeworfen, doch trotz der Kälte war ihm heiß.

Seine Frau Mathilda lag in den Wehen. Es war ihr erstes Kind. Irmhild, die Hebamme, war bei ihr und der Baron hatte Toringar holen lassen, den Gunwar Priester des Ortes, nur für alle Fälle. Doch Irmhild hatte sie beide resolut vor die Türe gesetzt. Vermutlich war das besser so. Toringar wartete vor der Türe. Er war dergleichen gewohnt. Irmhild wusste, wann sie ihn rufen musste. Toringar hatte Wulrik geraten, sich ein wenig draußen die Füße zu vertreten. Er würde sein Kind bald genug sehen können. Und so ging Wulrik auf dem Wehrgang auf und ab und trat einen Pfad in den Schnee.

Was war das? Aus den Augenwinkeln sah er ein Leuchten. Es war ein Stück des Splittermondes, das von Himmel fiel. Er sah in Richtung der Vogelberge, aus denen er das Leuchten gesehen hatte. Und dann war da noch eines und noch eines. Er hörte von drinnen einen Schrei und dann ein leises Weinen. Ein weiteres Stück des Splittermondes leuchtete am Himmel. Er wusste, was das bedeutete. Sein Kind würde ein Splitterträger sein. Es war zu Großem geboren.

Er ging zurück in die Burg und wartete, bis Irmhild ihn zu seiner Frau und seinem Kind ließ. Er war der Baron, aber es gab Momente, in denen er sich denen beugen musste, die wussten, was sie taten. Schließlich öffnete sich die Türe und Irmhild nickte. Er trat ein und küsste Mathilda, die ihn müde aber glücklich ansah. Sie hielt ihr Neugeborenes im Arm.

„Hier ist Emilie." Sie gab ihm seine Tochter.

„Hallo Emilie.", begrüßte er sie. Er hielt sie vorsichtig, als ob sie ein zerbrechlicher Schatz sei. Er wiegte sie eine Weile, bevor er sie wieder in Mathildas Arme legte. Als seine Frau und seine Tochter schliefen, ging er vorsichtig hinaus. Irmhild und Toringar warteten auf ihn mit ernsten Gesichtern.

„Das Mädchen ist sehr klein.", sagte Irmhild schließlich. „Es ist einige Wochen zu früh zur Welt gekommen. Ich weiß nicht, wie lange sie leben wird."

„So lange wie es Gunwar gefällt."

Wulrik sah Toringar ernst an. „Natürlich. Unser aller Leben liegt in Gunwars Hand. Doch ihr habt doch bestimmt Möglichkeiten, um Gunwar unserer kleinen Tochter gegenüber gnädig zu stimmen."

„Es gibt Möglichkeiten. Doch diese erfordern ein Opfer."

Wulrik seufzte. Alles hatte seinen Preis. Seine Baronie war nicht reich. Doch für seine Tochter hätte er fast alles getan. Und für eine Splitterträgerin in der Familie erst recht. „In Ordnung.“, sagte er. „Tut was ihr könnt. Ich werde das Opfer erbringen.“

*

Baron Wulrik ist nicht der Einzige, der in dieser Nacht die verglühenden Mondsplitter gesehen hat. In seiner Burg lebt auch die Magd Berta. Die Magd spioniert für die Baronin Gerlinde von Itzenspitz, Wulriks Nachbarin. Zwischen den beiden Baronien herrscht seit drei Generationen eine Fehde, die immer wieder aufflackert. Gerlinde von Itzenspitz befürchtet, dass eine Splitterträgerin in der nächsten Generation die Fehde zu Gunsten von Valbryk entscheiden könnte. Sie schickt einige ihrer Leute los, um das Ritual des Geburtssegens subtil zu stören. Natürlich will sie sich nicht den Zorn Gunwars auf sich ziehen. Ihre Leute werden versuchen Unterstützer des Rituals daran hindern, zur Zeremonie aufzutauchen. Sie könnten zum Beispiel Musiker am Abend vorher zu einem Umtrunk einladen und dafür sorgen, dass sie am nächsten Tag einen gewaltigen Kater haben oder die Zeremonie ganz verschlafen. Vielleicht versuchen sie einen Teil des wertvollen Weihrauchs „auszuborgen“ oder so zu verstecken, dass er zur Zeremonie nicht gefunden wird. Oder sie inszenieren einen Notfall, der Toringars Aufmerksamkeit als Heiler erfordert, so dass er sich nicht ausreichend dem Ritual widmen kann. Baron Wulrik ist sich der Möglichkeit durchaus bewusst, dass die Baronin versuchen könnte das Ritual zu stören. Er heuert die Abenteurer an, um aufzupassen, dass genau dies nicht geschieht.

Die Tir'nak – Die grüne Schneide

Im Dschungelreich Gotor gibt es keine einheitliche Regierung, sondern verschiedene Machtgruppen. Eine dieser Machtgruppen ist die Tir'nak sie hat sich verschiedenen Zielen verschrieben unter anderem dem aktiven Kampf gegen Wilderer und Artefakt Jäger, die in Gotor ihr „Glück" versuchen, aber auch die Dunkelheit welche sich an einigen Stellen im Dschungel aus den Tiefen erhebt, an jenen Stellen existiert eine Verbindung zum Tiefdunkel.

Entstehung:

Etwa dreihundert Jahre vor dem Mondfall, experimentierte ein Nekromant namens Iladian mit verschiedensten Lebewesen. Unter anderem auch mit Naga's eine von ihnen war Lakida und diese Verstarb bei einem dieser Experimente. Zu ihrem missfallen blieb dieser zustand nicht so. Aus ihrer Existenz im Jenseits gerissen und in Ihrem Körper gefangen blieb sie in Lorakis. Doch merkte Iladian ganz schnell wie gefährlich und welchen Hass Lakida besaß und schickte sie darauf hin in einen Zauberschlaf, so dass er sie bei bedarf wecken konnte. Es geschah einige male bis sie erst wieder in der heutigen Zeit erwachte, voller Zorn auf ihren Peiniger und mitten in Ruinen.

Was Lakida nicht wusste ist, das Iladian diese Experimente Illegal machte. Bei einem dieser Experimente in seinem magisch versiegelten Labor kam er ums Leben, noch vor dem Mondfall. Und die Energien die das Labor am Leben erhielten verblassten in Lauf der Jahrhunderte bis sie fast in unserer Zeit angekommen sind.

Im Jahr 964 LZ gab es einen kleinen Sklavenaufstand in einem kleinen Dorf und Umschlagsplatz für Sklaven, welches sich südwestlich von Borgawai auf einer Plateauebene befindet. Der Aufstand wurde schnell niedergerungen, doch einige konnten entkommen. Einer von ihnen, ein Alb namens Alan. Er wurde durch den dichten Dschungel gejagt bis er in einer Ruine einstürzte und einem alten Drachlingslabor landetet. Dieser Umstand unterbrach den Energiefluss, so dass sich Lakida befreien konnte.

Nach dem sie von Alan erfahren hatte warum sie von einer anderen Dienerrasse geweckt wurde und in welchem Verhältnis die Häscher zu Ihr standen, und sie Sklaverei mittlerweile verabscheut, machte sie kurzen Prozess mit ihnen. Im Anschluss suchte sie das Lager der Sklavenfänger auf und befreite alle Lebewesen dort.

Das wurde im Nachhinein als die Geburtsstunde der der Tir'nak bezeichnet. Die befreiten Sklaven jedenfalls konnten Ihr glück kaum glauben und aus einem Impuls heraus und nach dem sie sich von der heutigen Welt, dem Mondfall, dem Aufblühen der

Dienerrassen und dem Verschwinden der Drachlinge erfahren hatte, berief sie die Gruppe, die in den kommenden Jahren als die Tir'nak bekannt werden würden, ein.

Ziele der Tir'nak:
Die Tir'nak haben sich zum Ziel gesetzt die Dschungelreiche von Gotor vor dem Bösen zu beschützen. In Ihren Augen ist das Böse alles was aus dem Tiefdunkel kommt, aber auch Sklaverei und den Raubbau der Ressourcen des Dschungels sowie die Plünderung der Ruinen der Azurnen Riesen im Dschungel.
Nach Möglichkeit Töten sie nicht, mit der Ausnahme von Wilderer, wenn sie diese erwischen werden sie Gehäutet und zum Exempel in der Öffentlichkeit ausgestellt. Aus diesem Grund hat die Tir'nak auch einen schlechten Ruf in Gotor. Meist stellen die Tir'nak ihre Warnungen in der Nacht aus, da die meisten Machthaber so etwas nicht dulden.

Vorgehensweise der Tir'nak:
Diese Gruppe operiert im geheimen, sie unterwandern die Machthaber in der Region und sabotieren gezielt Expeditionen die Ruinen der Azurnen Riesen untersuchen oder Plündern wollen. Manchmal lassen sie sich auch als Sklaven fangen um dann das Illegale Sklavenfangen (hier ist nicht die Rede von Schuldknechtschaft) zu unterwandern und zu zerstören.
Vereinzelte Mitglieder suchen auch aktiv nach Ruinen nur um Ihr Aufgabengebiet zu erweitern.
Wenn ein Sklavenlager zerstört wird dann stellen die Tir'nak den Sklaven die Wahl sich ihnen anzuschließen oder ihr Glück in der Freiheit zu suchen.

Mitglieder der Tir'nak:
Die Tir'nak bestehen hauptsächlich aus geflohenen Sklaven, davon viel gefangene Andarei (Dämmeralben) aber auch Schaschbar (Dschungelzwerge) und Rattlinge sind in großer Zahl vertreten. Aber auch alle anderen Rassen sind Mitglieder. Lakida ist bisher die einzige Naga aber auch die Anführerin und die Erste der Tir'nak.

Ausbildungsvarianten:

<u>Dschungelklinge (variante der Schattenklinge)</u>
Die Aufgabe der Dschungelklingen besteht darin die Machthaber und Sklavenhändler zu unterwandern, um dann die Informationen an die anderen Tir'nak weiterzuleiten. Mit diesen Informationen werden dann im Anschluss Aktionen geplant und durchgeführt. Als Abschlussprüfung wird verlangt das die Klinge eine Wichtige Information bei einem Machthaber stiehlt und sie hat eine Woche dafür Zeit.

Voraussetzungen: Kultur Gotor; Stärken: Orientierungssinn statt Flink; Fertigkeiten: Akrobatik -1, Arkane Kunde nicht wählbar, Redegewandtheit +1

Dschungelzahn (variante des Kämpfers)

Dschungelzähne übernehmen bei Überfällen die Hauptlast des Kämpfens und sind quasi das Bollwerk gegen Strafexpeditionen der feindlichen Aktionen. Außerdem werden sie so ausgebildet das sie auch alleine im Dschungel überleben können. Tatsächlich wird als Abschlussprüfung eines Dschungelzahn der Zahn für eine Woche in den Dschungel geschickt und muss überleben.

Voraussetzungen: Kultur Gotor; Ressourcen: Relikt und Kreatur statt Gefolge und Rang; Fertigkeiten: Naturmagie statt Anführen wählbar; Handwerk -1; Heimlichkeit statt Heilkunde oder Stärkungsmagie; Wahrnehmung +1; Meisterschaft: Leisetreter (Heimlichkeit) oder Überraschungsangriff (Heimlichkeit)

Dschungelhexer (variante des Elementaristen)

Voraussetzungen: Kultur Gotor; Fertigkeiten: Alchemie nicht wählbar, Diplomatie -1, Länderkunde -1, Naturkunde +1, Straßenkunde nicht wählbar, Überleben +1, Zähigkeit +1, Naturmagie +2, Verwandlung +4, Bewegungsmagie +4, drei auf 2 wählbar: Felsmagie, Lichtmagie, Heilmagie, Wassermagie; Meisterschaft: zwei beliebige Schwelle 1-Meisterschaften von Naturmagie oder Bewegungsmagie