SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

2

Inhalt

Impressum

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

Autor

Sturmkorsar

Illustrationen

Florian Stitz
Vielen Dank an Stella
Das Cover zeigt Jerrak

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.

Drakenzahn

Einst lebte im Fürstentum Graulentrutz ein junger Ritter, der den Schwur leistete, seine Heimat gegen jeden Feind zu verteidigen oder dabei zu sterben.
Als Kind hatte er die Rückkehr Giftfangs und die damit verbundenen Zerstörungen nur knapp überlebt, wenige Jahre später stand er dem Drachen bei seinem zweiten großen Angriff direkt gegenüber. Er gehörte zu den Freiwilligen, die die Hauptstadt Graulwalden gegen Giftfang und seine Diener verteidigten. Tapfer kämpfend, töteten die Verteidiger dutzende Diener, doch der Drache selbst entkam schwer verwundet.
Dem Ritter war klar, dass der nächste Angriff bald folgen würde und so zog er fort, um Verstärkung zu holen. Aus der Ferne erlebte er die Rückkehr des Drachens, die zur Zerstörung der Hauptstadt und zum Ende des Fürstentums führten.
In seinem Zorn und in seiner Trauer schwor er, eines Tages zurückzukehren und Giftfang zur Strecke zu bringen oder beim Versuch zu sterben.
Diesen Schwur wollte er um jeden Preis halten.
Tagelang marschierte der Ritter durch die Wälder und Berge der Grenzlande, bis er in den Farnisch gelangte. Hier traf er auf den Walddrachen Arrastaphan, den er zunächst für einen Diener Giftfangs hielt. Nachdem das Missverständnis geklärt war, berichtete der Ritter dem Walddrachen, was im Norden geschehen war und von seinem Wunsch, sich an Giftfang zu rächen. Auch Arrastaphan hatte nicht viel für Giftfang übrig, erinnerte er sich doch noch zu gut an dessen Schreckensherrschaft viele Jahrhunderte zuvor.
Also beschloss der Drache, dem Ritter zu helfen. Er griff in sein Maul und brach einen Zahn hinaus, der schon seit einiger Zeit abzubrechen drohte. Mit seiner Magie formte er aus dem Drachenzahn ein mächtiges Schwert, das in der Lage war, einen Drachen zu töten und reichte es dem Ritter.
Dieser nahm dankend an, sagte jedoch, dass er nun zwar eine Waffe gegen Giftfang habe, er aber auch einen Schutz gegen dessen Klauen und vor allem dem giftigen Atem benötige.
Arrastaphan nickte und schnitt mit seinen Klauen eine Schuppe von seiner Brust. Diese formte er zu einer Rüstung, die dem Ritter Schutz gegen Drachen bot.
Wieder dankte der Ritter und gelobte, Schwert und Rüstung gegen den verhassten Giftfang einzusetzen. Siegesgewiss zog er wieder nach Norden, um sich seinen Feind zu stellen.
Niemand weiß, was aus dem Ritter, dem Schwert und der Rüstung wurde. Die meisten Bewohner des Unreichs glauben, dass er im Kampf gegen Giftfang oder einem seiner Diener gefallen ist. Andere sagen, der Ritter sei nur ein Betrüger gewesen, der nie vorhatte, gegen den Drachen zu kämpfen und in ferne Länder gewandert ist. Manch anderer glaubt, dass der Ritter in Wahrheit eine Verkleidung Risskirs war und das Schwert und die Rüstung nun im Besitz der Naga sind, die nur auf den richtigen Moment wartet, diese gegen ihren Feind einzusetzen.
Was auch immer die Wahrheit ist, Giftfang terrorisiert den Graulenkamm bis zum heutigen Tag. Der Walddrache Arrastaphan wurde nur wenige Jahre später vom Einhorn Irlisch getötet, als dieser nach der Schlacht um den Farnisch den Verstand verlor. Es heißt, der Drache wurde an jener Stelle durchbohrt, an dem ihm eine Schuppe in seinem Brustpanzer fehlte.
Schwert und Rüstung hat seit dreihundert Jahren niemand mehr gesehen. Doch in manchen Dörfern in den Grenzlanden kursieren Gerüchte über einen geisterhaften Drachen, der Helden und Abenteurern Prüfungen unterzieht, um einen neuen, würdigen Träger für eine mächtige Waffe gegen Giftfang zu finden.