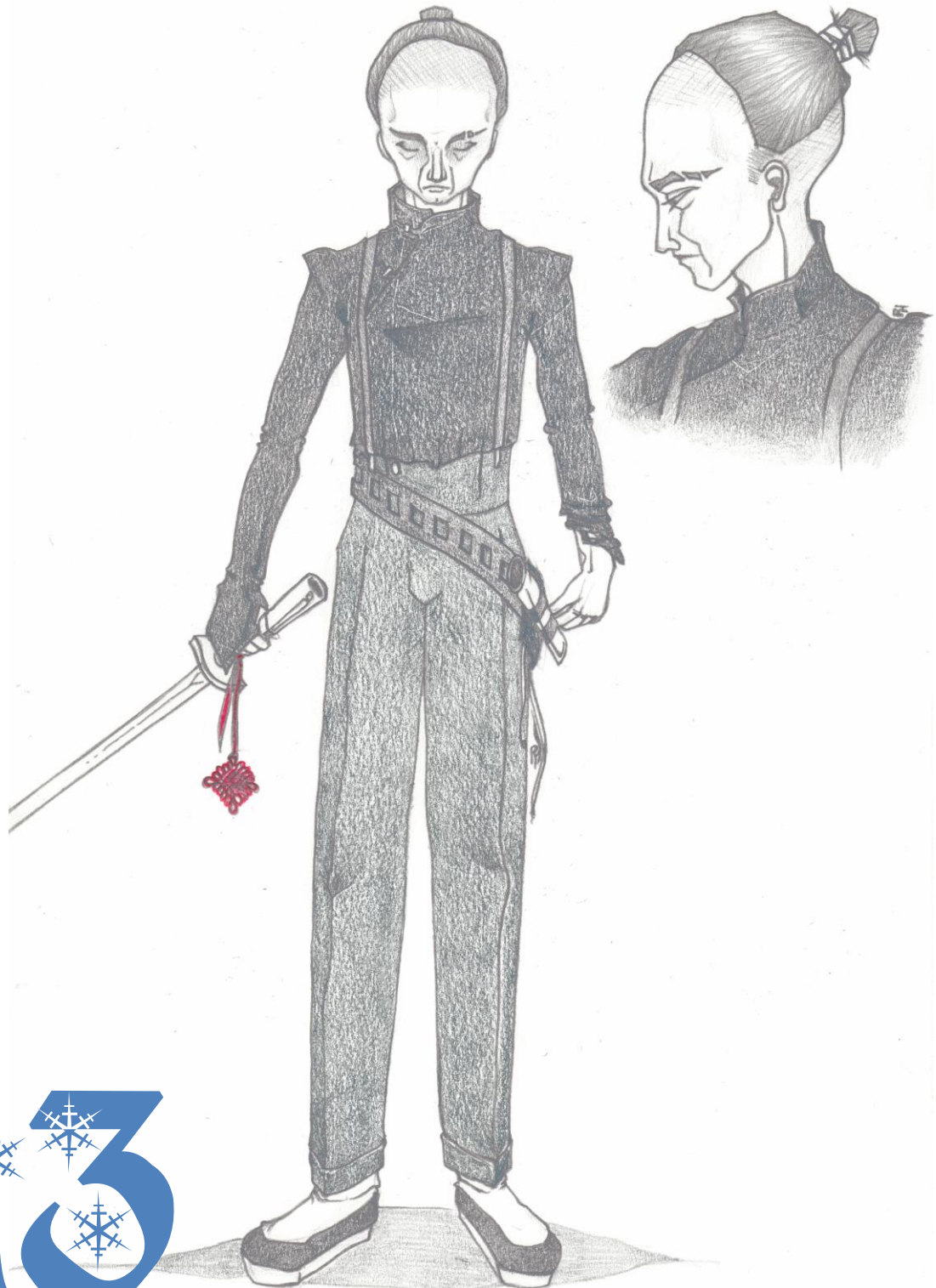


SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER



13

Inhalt

Impressum

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

Autor

Zwei Silber für den Fährmann: Sturmkosar
Melli Fera, die fleißige Imkerin: Kitty

Illustrationen

Roberta Astolfi
Das Cover zeigt Lu Feng

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.

Zwei Silber für den Fährmann

Bei Panbur, etwa auf halben Weg zwischen Winborn und den Myrkansümpfen, befindet sich eine Anlegestelle. Eine Fähre bringt Reisende, die aus Selenia in die Sümpfe oder nach Nyrdfing möchten, über den Myrkan.

Die Überfahrt ist kostenfrei, doch dies war nicht immer so.

Einst zahlten Reisende zwei Silberstücke für die Überfahrt. Wer nicht zahlen konnte, blieb am Ufer zurück.

Bis heute ist die Fährverbindung für den Handel im Norden unverzichtbar. Zu früheren Zeiten war der Norden jedoch noch dünner besiedelt, als dies heute der Fall ist. Die Wälder am Westufer des Myrkans waren die Heimat von Banditen, Monstern und Orks.

Eines Tages zog eine Bande Orks marodierend durch das Land zwischen den Bergen und den Dörfern am Westufer. Die Soldaten Vinbyrs waren zu weit entfernt und ein Dorf nach dem nächsten wurde niedergebrannt.

Die Dorfbewohner flohen nach Süden. Alles was sie tragen konnten nahmen sie mit. Ihre letzte Hoffnung war, in die Städte auf der Ostseite zu gelangen, die besseren Schutz gegen die Orks boten.

Nach tagelanger Flucht, bei der die Orks immer näher kamen, erreichten sie den westlichen Anleger, wo die Fähre vertäut war. Die Fähre bot den Flüchtenden keine Rettung, denn der Fährmann war ein sturer, alter Mann, der sich streng an die Vorschriften hielt.

Mit drei bewaffneten Männern im Rücken erklärte er: „Die Überfahrt kostet zwei Silber. Wer nicht zahlen kann, bleibt hier!“ Die Menge protestierte und wies auf die in der Ferne anrückenden Orks, doch der Fährmann beharrte auf seiner Forderung. Die Dorfbewohner suchten eilig zusammen, was sie auftreiben konnten. Jede Münze, die sie finden konnten ging an den Fährmann.

Am Ende durfte ein gutes Dutzend Frauen und Kinder auf die Fähre, die fast sofort ablegte. Der Rest blieb zurück. Manch einer versuchte sein Glück schwimmend, die meisten wurden von den Orks niedergemetzelt. Die wenigen Überlebenden erreichten wenige Tage später die Hauptstadt Winborn und berichteten dem Herzog. Dieser verfügte, dass die Überfahrt über den Myrkan ab sofort kostenfrei sei, damit sich eine solche Tragödie nicht wiederholen würde.

Seit diesen Tagen ist es Brauch, den Toten zwei Silbermünzen mitzugeben, damit sie den Fährmann bezahlen können, der ihre Seele ins Totenreich bringt und sie nicht am Ufer den Kreaturen der Hölle überlassen werden.

Melli Fera, die fleißige Imkerin

„Woher ich das weiß? Das hat mir ein fleißiges Bienchen verraten...“

Die selbstbewusste Melli Fera (Gnomin, *966) macht seit geraumer Zeit die Städte Zwingards unsicher. Die ersten Jahre ihres Lebens ist sie als Waise aufgewachsen, bis sie mit acht Jahren von einem Imker adoptiert wurde, dessen Beruf sie in den folgenden Jahren erlernte. Die Arbeit macht ihr Spaß und so ist es nicht verwunderlich, dass sie ein enges Band mit ihren Bienen geknüpft hat.

Immer auf der Suche nach Abenteuern reist sie umher, auf der Suche nach Herausforderungen. Dabei bringt sie nicht selten ihre Schusseligkeit oder ihre große Klappe, die sie bekommt, wenn sie zu tief ins Glas schaut, in die Bredouille, so dass sie nicht selten die Hilfe von anderen Abenteurern braucht. Zum Danke gibt sie auch gerne Mal ein Glas Met oder Honig ab oder die eine oder andere nützliche Information, die ihre Bienen aufgeschnappt haben.

Aussehen: blonde Haare, orangene Augen, goldbraune Hörner, Imkerkleidung

Wichtige Attribute: AUS 3, MYS 4, WIL 3 **Abgeleitete Werte:** GW17 **Sprachen:** Zwingardisch, Basargnomisch

Fertigkeiten: Länderkunde 6, Naturkunde 10, Handwerk 10, Jagdkunst 6, Redegewandtheit 11, Schwimmen 5, Überleben 7, Wahrnehmung 8 **Meisterschaften:** Handwerk (I: Geselle [Imkerei])

Ressource: Kreatur 5: Cerana – Alphatier des Bienenschwarms **Stärken:** Tierv vertrauter