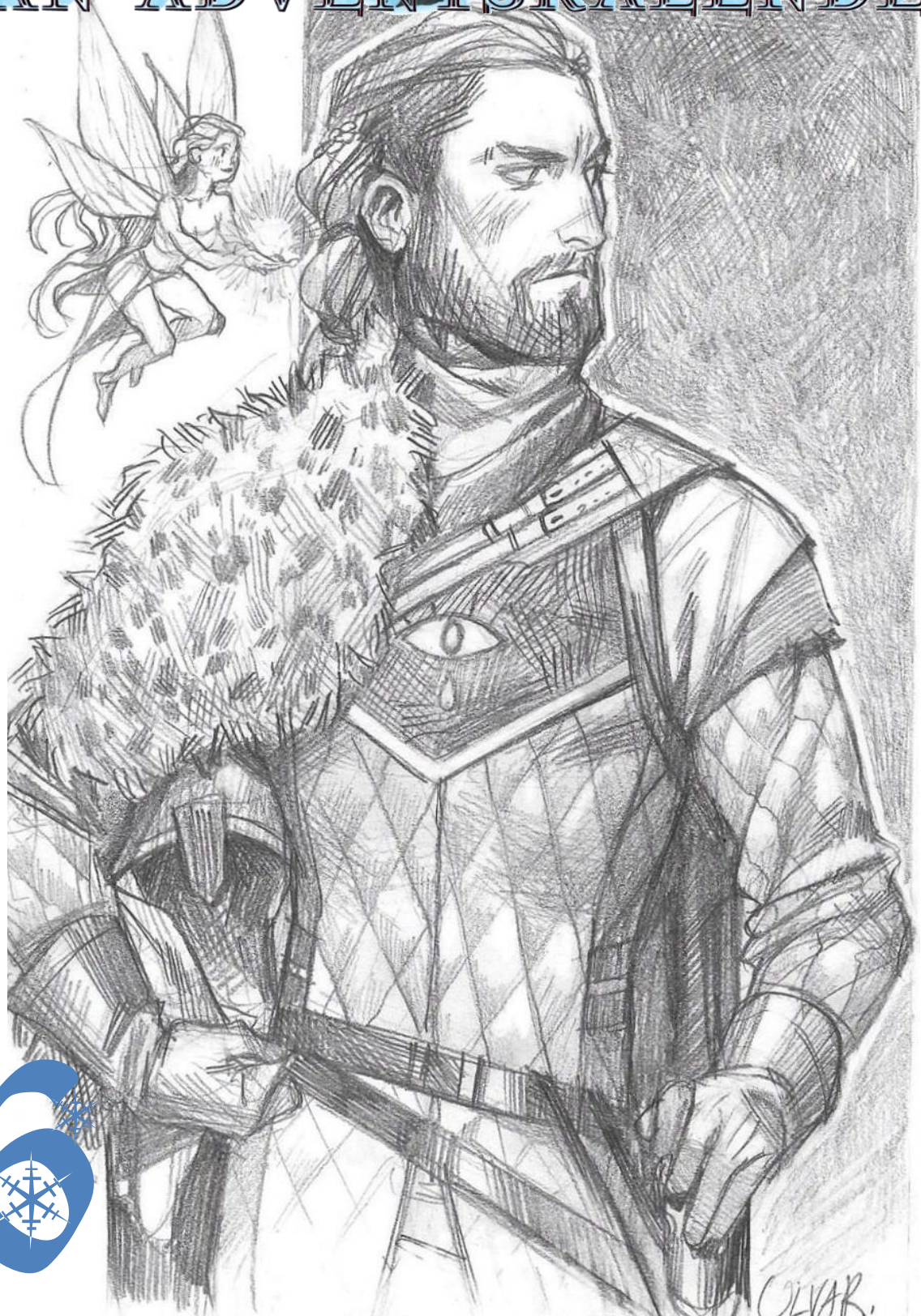


SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER



OLVAR.

Impressum

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

Autor

SeldomFound und Tigerle

Illustrationen

Ulvar

Das Coverbild stellt Wyndlyn der stoische Priester der Göttin der gnadenvollen Tränen

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.



Valhana, das Licht im Tiefdunkeln

Die Boten der Versuchung sind Diener der Kein Lorakier weiß genau, was einem in dem seltsamen Reichen des Tiefdunkeln erwartet, welche Geheimnisse sich tief unten in der Erde verbergen. Doch allgemein geht man davon aus, dass es nichts Gutes sein kann, dass man sich in Acht nehmen sollte, was aus einem Reich der absoluten Finsternis hervorsteigt.

Doch Valhana, eine Göttin des stillenden Wassers, des schützenden Lichts und der unerwarteten Gnade, soll angeblich aus diesem Reich stammen. So behaupten zumindest die wenigen Anhänger ihrer Kulte, die man vor allen Dingen in Marakatam und Süd-Akuri finden kann.

Es ist nicht ganz klar, woher dieser Glaube seinen Anfang genommen hat. Eines Tages erschienen einige kleine Schreine in dieser Region, in der eine kleine Frauenstatue aus Holz, eingehüllt in regionalen Stoffen zu finden ist. Es heißt, dass diese von dem ersten Priester Valhanas errichtet wurden, ein Mann, der wie ein Krieger aus dem Norden aussah und von einer kleinen Lichtfee begleitet werde.

Über die Entstehung von Valhana gibt es noch keinen klaren Mythos. Manche Kulte meinen, dass Valhana einst auf dem jetzigen Splittermond gelebt haben soll, doch als dieser explodierte, fiel sie mit einem seiner Splitter hinab auf die Erde und in das Tiefdunkel. Wieder andere sagen, dass sie aus den Tränen der Familien entstanden sein soll, die um jene trauern, die bei Reisen in das Tiefdunkel verschollen gegangen sind. Diese Tränen hätten einen Fluss gebildet und wären durch die verzweigten Höhlen unter der Erde bis in das finstere Herz der Dunkelheit gestoßen.

Nicht nur der Ursprungsmythos von Valhana ist unklar, auch die Vermutungen über ihre Erwartungen an die Gläubigen unterscheiden sich von Ort zu Ort. Manche glauben, dass es ihre Aufgabe ist, sich in das Tiefdunkel zu begeben, um dort die Seelen verlorener Abenteurer zu retten und die Formeln zu den mächtigen Ritualen der Göttin zu finden. Andere Kulte hingegen üben sich in Barmherzigkeit, pflegen Alte, Kranke und Kinder und bauen ihnen (wie angeblich der Erste Priester) Unterschlüpfen, während sie gleichzeitig versuchen, als Frieden zwischen Streitenden zu vermitteln. Und schließlich gibt es einige, die glauben, dass man der Göttin bei dem Streit gegen einen zerstörerischen Feuergott unterstützen muss und die deshalb aktiv gegen Waldbrände und ihre Verursacher vorgehen.

Alle Kulte haben aber gemeinsam, dass sie bislang noch nicht genug Einfluss haben, um ihre Ziele wirklich erreichen zu können. Außerdem gibt es keine Rituale, mit denen gezielt Priester der Valhana ausgebildet werden können. Die wenigen Priester, die es aktuell gibt, werden scheinbar von der Göttin selbst erwählt... oder so behaupten sie zumindest.

Es bleibt daher abzuwarten, ob der Kult der Valhana sich auf Lorakis behaupten kann... oder ob er irgendwann wieder im tiefer Dunkelheit verschwinden wird...

Der Glaube in Kurzform:

Gottheit: Valhana (w)

Beinamen: Licht in der Dunkelheit, das kühle Nass in der Feuersglut, die Gnade im Kampf,

Aspekte: Licht, Wasser, Gnade, Barmherzigkeit, Schutz, Rettung aus dem Tiefsdunkeln,

Symbole: Ein weinendes Auge, ein kleiner Lichtstrahl, ein Kelch mit klarem Wasser, Höhlenausgänge

Region: Marakatam, Akuri

Größe: Sehr klein

Einfluss: Sehr gering

Empfohlene Magieschulen: Heilungsmagie, Wassermagie, Lichtmagie,

Unübliche Magieschulen: Feuermagie, Kampfmagie

Übliche Ausbildungen: Heiler, Seelenführer, Wanderpriester, Wunderwerker

Übliche Gebote: Gewähre jedem denkenden Wesen eine zweite Chance; Tritt dafür ein, dass in einer Gemeinde alle Grundbedürfnisse erfüllt werden (Essen, Trinken, Kleidung, ein Dach über dem Kopf); Übe dich in schöpferischen oder heilenden Künsten; Für alles, was du zerstörst oder was für dich zerstört wird, sollst du, wenn möglich, einen Ersatz schaffen;

Übliche Verbote: Vermeide unnötige Gewalt, besonders mit Feuer; Lasse nicht zu, dass jemand getötet wird, der noch keine zweite Chance erhalten hat; Verschmutze kein klares Wasser; Verweigere niemanden Beistand, sofern du dadurch nicht andere in Gefahr bringst; Lass niemanden in Einsamkeit sterben; Entzünde kein Feuer, dass größer ist als ein Lagerfeuer;

Variante des Wanderpriesters: Hoffnungssucher

Als „Hoffnungssucher“ bezeichnet man in Marakatam verwegene Gläubige der Valhana, die sich in die Tiefen der Höhlen oder Ruinen des Dschungelreiches begeben, um verlorene Abenteurer wiederzufinden... oder zumindest ihre Überreste.

Zu diesem Zweck nutzen die Hoffnungssucher meist ihre Kenntnisse über das fremdartige Reich unter der Erdoberfläche oder den von Bäumen überwachsenen Gemäuern sowie ihre Lichtmagie, um sich durch die verwirrenden Gänge zu navigieren und den Spuren der verirrt zu folgen. Kommt es zur Konfrontation mit gefährlichen Wesen, so verlassen sich die Hoffnungssucher vor allen Dingen auf ihren Verstand und nicht auf pure Gewalt, um diese zu umgehen. Die Sucher ziehen großes Vertrauen aus ihrem Glauben an die gnädige Göttin und manche tendieren dabei auch zu überaus riskanten Aktionen, um andere Wesen zu retten.

Vorraussetzungen: Kultur Marakatam

Stärke: Dämmerlicht statt Ausdauernd und Orientierungssinn, die Stärke Priester nur bei Spielleiterentscheid,

Ressource: Glaube 1 statt Ansehen oder Rank (passender Kult) 1 (sofern der Spielleiter es erlaubt)

Fertigkeiten: Kampffertigkeit -2, Diplomatie -1, statt Geschichten und Mythen oder Länderkunde 3, das andere 2, kann nur eines für 2 Punkte genommen werden, Bewegungsmagie -3, Naturmagie -1, Schlösser und Fallen +1, Wahrnehmung +3, Erkenntnismagie +3, Lichtmagie +3,

Meisterschaften: Überleben (Dschungel oder Ruinen oder Tiefsdunkel) statt (nach Wahl), Naturmagie (Lied der Natur) statt (Naturkenner)