

**Titel des Abenteuers**

**SPLITTERMOND**  
Fanprojekt

# SPLITTERMOND

## Fanprojekt

# Titel des Abenteuers

## Impressum

Splittermond wird herausgegeben vom *Uhrwerk-Verlag*.  
Bei diesem Werk handelt es sich um inoffizielles Fanmaterial.

## Autor

Autor

## Illustrationen

Max Mustermann

## Layout

Angelehnt an das Fanwerk Layoutvorlage von Daniel Bruxmeier unter Verwendung von Graphiken aus seinem Splittermond Fanpaket,  
erstellt in L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X und compiliert mit *pdflatex* von Benjamin Thomitzni.  
Basierend auf Graphiken von  
Brenda Clarke, Buthany Lerie, Alex Ruiz und Carsten Jünger

## Lizenz

Dieses Layout steht unter der *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 einer *Creatives-Commons-Lizenz* stellen.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Impressum</b>	2
<b>Titel des Abenteuers</b>	4
Einstieg: Wer, Wie, Wo, Was, Wie, Hä? . . . . .	4

# Titel des Abenteuers

## von Autor

Blindtext blabla

Zusammenfassung des Abenteuers.

Text. Blablabla.

**Region:** Wo auch immer

**Schauplätze:** In einer Stadt

**Erfahrung:** Heldengrad X

**Zeitraum:** 2-999 Tage

## Hintergrund

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muß keinen Sinn ergeben, sollte aber

lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

## Handlung

Das hier ist der zweite Absatz. Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muß keinen Sinn ergeben, sollte aber

## Auswahl der Abenteuerer

Irgendwelche Idioten die sterben wollen.

## Einstieg: Wer, Wie, Wo, Was, Wie, Hä?

Und nun folgt – ob man es glaubt oder nicht – der dritte Absatz. Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein

Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst

viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muß keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

- Ein Item der Liste
- Ein Zweites Item auf der Liste

## Nummer Eins

Nach diesem vierten Absatz beginnen wir eine neue Zählung. Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muß keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

### Unterüberschrift

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muß keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Das hier ist der zweite Absatz. Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muß keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

## Beispielgegner

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	1	1	1	1	1	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
1	1	1	1	1	1	1	1
Waffe	Wertf	Schaden		WGS	INI	Merkmale	
Körper	9	1W6	6 Ticks	7-1W6			

**Typus:** Humanoid

**Monstergrad:** 0/0

**Fertigkeiten:** Absolut Nix 1, Nix 2

**Meisterschaften:** Bäcker (Handwerk)

**Merkmale:** Dämmersicht

**Beute:** Lollipop