SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

23

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

Cover: Stella
Das Cover zeigt Haruka

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.

Ronays Tränen

Als Tayru ihren verräterischen Sohn Ronash erschlug, war das Entsetzen bei den Göttern und Gläubigen Farukans groß. Niemand hatte diesen Verrat erwartet und Ronashs zerschmetterter Körper sollte auf ewig als Splittermond ein Mahnmal am Himmel bleiben. Während die meisten der Götter schnell wieder zum Alltag übergingen, trauerte Ronay um ihren gefallenen Bruder und weinte bittere Tränen. Die Tränen fielen in ein abgelegenes Tal in den Quaflaban-Bergen, wo schon bald ein kleiner Teich aus göttlichen Tränen entstand.

Kurze Zeit später erreichte ein verirrter, halb verdursteter Wanderer das Tal. Mit letzter Kraft erreichte er den Teich und trank ausgiebig von den Tränen, die er für eine einfache, rettende Quelle hielt. Augenblicke später war der halbtote Wanderer wieder kerngesund und dankte den Göttern für dieses Wunder. Ronay war überrascht, welche Wirkung Ihre Tränen auf die Sterblichen hatten. Sie erkannte sofort die Möglichkeiten, wie sie Leuten in Not helfen konnte, um zumindest etwas von dem Unrecht ihres Bruders wiedergutzumachen.

Kurzentschlossen offenbarte sie sich dem Wanderer und führte ihn zurück zum Teich. Aus ihrem Gewand nahm sie sieben kleine Phiolen, die sie mit den Tränen des Teichs füllte.

„Nimm diese Tränen und bringe sie unter die Leute.“ wies sie den Wanderer an. „Gebe sie jenen, die anderen helfen, Verletzte und Kranke pflegen oder die Armen speisen. Wenige Tropfen können bereits Krankheiten und Verletzungen heilen. Bringe etwas Mitgefühl in die Welt. Alle sieben Jahre sollen die Besitzer der Tränen hier an dieser Quelle zusammenkommen und die Phiolen wieder auffüllen, damit sie ihre Kraft behalten.“ Der Wanderer gelobte, nicht nur den Wunsch der Göttin zu erfüllen, sondern von diesem Tag an nach ihren Idealen zu leben. Er zog in die Städte Farukans und ließ sich viel Zeit, würdige Träger für die Tränen zu finden. Nach sieben Jahren versammelte er alle Träger ein erstes Mal an der Quelle der Träne, einem der wenigen Heiligtümer des Ronay-Kultes, wo die Anhänger ihre Phiolen auffüllten.

Über die Generationen wurden die Tränen innerhalb des Kultes weitergegeben. Zwei der Tränen wurden von Anhängern der finsteren Uryat zerstört, eine weitere soll mit seinem letzten Besitzer in den Weiten der Surmakar verschollen sein. Die vier verbliebenen Tränen werden noch immer zur Heilung eingesetzt und jedes kleine Wunder zaubert ein Lächeln auf das Gesicht Ronays, der Düstermaid.

Das Gasthaus am Ende der Straße

Im Nordosten Selenias führt in einem Waldgebiet eine unscheinbare Straße von der Handelsstraße nach Norden. Kaum jemand nutzt diese Straße, denn sie ist auf keiner Karte verzeichnet und kein Wegweiser verrät, wohin sie führt.

Wer aber doch die Straße entlangwandert, kommt zum Gasthaus am Ende der Straße und die Straße endet genau an der Türschwelle des Hauses.

Das Gasthaus hat zwei Stockwerke. Unten liegen Küche, Speise- und Schlafsaal, im oberen Stockwerk liegen die Räume von Nealla, der albischen Besitzerin und den Gnomen Bako und Forgo, den Köchen des Hauses.

Aufgrund seiner abgeschiedenen Lage ist das Gasthaus immer leer. Doch einmal im Jahr, in den ersten Herbsttagen ändert sich dies. Dann wird das Gasthaus am Ende der Straße Schauplatz eines kleinen Balls.

Als wären sie von irgendetwas gerufen ziehen Wanderer zum Haus. Händler, Bauern, manchmal Abenteurer oder Mitglieder des Wächterbundes, deren Burgen nicht weit östlich liegen.

Die letzten Gäste sind immer eine anmutige Albin, deren Kleidung in den frohen Farben des Sommers gehalten ist und ein hünenhafter Jäger, der scheinbar direkt aus dem eisigen Wäldern des Nordens kommt. Diese beiden erhalten die Ehrenplätze an der großen Tafel. Nach dem üppigen Festmahl machen Bako und Forgo Musik und bitten zum Tanz. Den ersten Tanz haben die Albin und der Jäger. Ihr Tanz ist jedes Jahr ein Erlebnis und zieht alle Gäste in ihren Bann, animiert sie, mitzutanzen. Egal ob Mann oder Frau, die einen tanzen mit dem Jäger, die anderen mit der Albin. Die einzige, die nicht tanzt ist Nealla.

Doch jeder der Gäste bemüht sich, die schöne Gastgeberin zu einem Tanz zu überreden. Diesem Werben gibt Nealla am Ende des Abends nach. Ihr gebührt der letzte Tanz und dieser Tanz beendet das jährliche Ritual. Sie wählt jenen Tanzpartner, der ihr am sympathischsten an diesem Abend war. Wählt sie für ihren Tanz einen Tänzer, der sich der Albin angeschlossen hat, so wird es ein langer, warmer Herbst werden, denn die Albin ist Neallas Mutter Asha-Vera, die Göttin des Sommers. Wählt sie einen Tänzer, der an der Seite des Jägers tanzte, so wird der Winter früh und eisig hereinbrechen. Denn der Jäger ist Neallas Vater Isageir, der Gott des Winters. Am nächsten Morgen reisen die Gäste bei herrlichen Sonnenschein oder den ersten Schneeflocken ab und gehen wieder ihrer Wege. Dann bleibt das Gasthaus leer und ruhig zurück. Bis es sich im nächsten Herbst einmal mehr mit Tänzern füllt und das Ritual erneut beginnt.

Die Schädelkette

Mahesz liebte ihren Herren. Er hatte sie erschaffen, um einen vertrauenswürdigen und mächtigen Diener hier in den Dschungeln des Südens zu haben. Und der Drachling hatte sie immer mit Respekt behandelt. Mahesz diente ihm gerne und die Naga lernte viel von ihrem Meister.

Aber dann kam die Katastrophe. Der Blaue Mond wurde zerstört und das Reich der Drachlinge versank in Chaos und Aufruhr.

Magie, die große Stärke der Drachlinge war in jenen Tagen unberechenbar und gefährlich. Viele der mächtigen Zauber gingen furchtbar schief und verursachten nur noch mehr Tod und Verderben.

Niemand war sicher.

Diesen Moment der Schwäche nutzen die Sklavenvölker, um sich gegen ihre Herren aufzulehnen. Sie befreiten sich von ihren Ketten und suchten sich Waffen.

Zwanzig von ihnen drangen in die Pyramide ihres Herren ein. Geschwächt wie er war, fiel er unter den Hieben seiner eigenen Sklaven. Mahesz konnte ihn nicht retten und entkam selbst nur knapp mit dem Leben. Die geheimen Gänge in der Pyramide retteten sie.

Kaum hatten die Mörder von ihrem Meister abgelassen, kehrte Mahesz zurück und barg die Leiche.

Ihr Meister hatte der Naga einige Geheimnisse der Totenmagie beigebracht und so suchte sie nach einem Weg, ihren Meister zurück ins Leben zu holen.

Tage und Wochen vergingen, während denen die Leiche immer mehr verrottete und auch wenn sie den Geist des Meisters rufen konnte, so blieb doch jeder Versuch, seinen Körper wiederzubeleben vergebens. Mehr und mehr verfiel die Naga dem Wahnsinn. Sie machte Jagd nach den Mördern, erschlug jeden, der ihrer Pyramide nahekam und stellte mit den Leichen Versuche an. Die meisten Opfer wurden zu hirnlosen Untoten, die ihr neue Versuchsobjekte brachten.

Andere jedoch wusste sie anders zu nutzen. Bald schon stellte Mahesz fest, dass es Mittel gab, die Macht eines Zaubers zu stärken, wenn man den Geist eines Verstorbenen als Speicher für Fokus verwendete. So schnitt Mahesz den Toten die Schädeldecke ab. Die kreisrunden Knochenstücke zog sie auf eine Schnur und trug sie als Kette. Auf den Knochenfragmenten gravierte sie die Formeln der mächtigsten Zauber ein und band den beschworenen Geist des Toten als Fokusspeicher in den Knochen.

Mit der Zeit wurden die Kettenstücke immer zahlreicher und die Naga wurde zu der wohl mächtigsten Todesmagierin, die je in Lorakis lebte. Doch ihre Herrschaft näherte sich dem Ende. Abenteurer kamen durch den Dschungel und näherten sich der Pyramide. Sie kämpften sich durch die Horden der Untoten und zwangen die Naga selbst zum Kampf, den diese verlor. Die Schädelkette kam mit zahlreichen anderen Schätzen aus der Pyramide in die sogenannte Zivilisation. Bald erfuhren Magierorden in Dragorea und Farukan von der Existenz der Kette, die alles taten, um die Kette in den Besitz zu bekommen. Die Spur der Kette verliert sich im Grenzgebiet Aitushars zur Surmakar. Einige glauben, die Kette befindet sich heute im Besitz des Zirkels der Zinne, andere vermuten sie in Fedirin bei den Hohepriestern des Nurghon, den Magiern von Nuum oder gar in Esmoda.