SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

11

Inhalt

Impressum

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

Autor

Sturmkosar

Illustrationen

Stella
Das Cover zeigt Yraenidas

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.

Weisheit

Vor vielen Jahren, als die ersten Rudel der Raugarr durch die eisigen Wälder und Steppen des Nordens zogen, lebte am Südhang der Alanjuten ein kleiner Stamm, der von einem Schamanen geführt wurde. Die Berge schützten die Ebenen vor den eisigen Winden des Nordens und so war dieses Gebiet als einigermaßen geschütztes Winterquartier sehr begehrt.

Daher dauerte es nicht lange, dass ein starker Anführer das Gebiet für sich beanspruchte und den Schamanen anwies, sich entweder zu unterwerfen, zu sterben oder von diesem Ort zu verschwinden.

Der Schamane erkannte schnell, dass er dem mächtigen Krieger körperlich unterlegen war, doch hielt er den Krieger für keinen guten Anführer. So kurz vor dem Winter die Ebenen zu verlassen und ein neues Winterlager zu suchen, kam dem Tod gleich. Also erklärte er dem Krieger, dass er und sein Stamm sich diesem unterwerfen werden, wenn dieser dem Stamm zeigen würde, dass er ein würdiger Anführer ist. Der Krieger lachte und sagte provozierend: „Wie soll ich dir beweisen, dass ich ein würdiger Anführer für deinen schwachen Stamm bin?“

Der Schamane schluckte seinen Ärger herunter und antwortete: „Ich stelle dir drei Prüfungen, die deine Führungsstärke unter Beweis stellen werden. Bestehst du sie, wird mein Stamm dir dienen.“

„Ich bin einverstanden.“ knurrte der Krieger.

„Gut.“ sagte der Schamane und deutete auf die Berge im Osten. „Dort hinten in den Bergen, in der Nähe des Flusses lebt ein Riese, der schon mehrere unserer Krieger getötet hat und unsere Vorräte plündert. Er ist ein Feind unseres Stammes. Beweise deine Stärke und töte den Riesen für unseren Stamm!“ Der Krieger lachte erneut. Dann zog er los. Er ging in die Berge und brüllte seine Herausforderung durch die Schluchten. Bald darauf erschien der Riese und in einem harten Kampf, der dem Krieger einige neue Narben einbrachte, tötete er den Riesen.

Der Krieger kehrte zum Schamanen zurück und warf ihm den abgetrennten Kopf seines Feindes vor die Füße.

„Sehr gut!“ sagte der Schamane und deutete auf die Berge im Westen. „Siehst du den Pass dort? Dieser führt auf ein Plateau, auf dem selbst im Sommer eisige Winde wüten. Die Geister haben diesen Ort verflucht. Jeder der sich dort aufhält, muss durch die Kälte starke Schmerzen erleiden.

Auf diesem Plateau steht eine heilige Figur meines Stammes, die unsere Vorfahren dort aufgestellt haben, bevor der Ort verflucht wurde und die wir schon lange versuchen, zurück zu holen. Doch bislang war niemand stark genug, den Schmerzen zu trotzen. Beweise mir deine Stärke und Leidensfähigkeit und bringe unsere heilige Figur wieder zurück.“

Wieder lachte der Krieger und zog in die Berge. Er kämpfte sich durch den eisigen Wind, der zu einem Schneesturm heranwuchs, bis er die kleine Figur in der Mitte des Plateaus fand und zurückbrachte. Die Schmerzen waren unerträglich, doch sie vergingen, als er zurück ins Tal kam, und die Figur vor die Füße des Schamanen fallen ließ.

„Und wie lautet deine dritte Prüfung?“ fragte der Krieger spöttisch. „Die dritte Prüfung ist eine Prüfung deiner Weisheit.“ antwortete der Schamane. „Mach mich zu deinem Berater!“

Diesmal lachte der Krieger noch lauter als zuvor. „Dich? Warum? Du bist schwach. Was hast du geleistet, um das zu rechtfertigen? Du sprichst nur mit den Geistern!“

Der Schamane lächelte. „Ich spreche nicht nur mit den Geistern. Ich habe meinen Stamm seine heilige Figur zurückgebracht und ich habe meinen Stamm von einem gefährlichen Feind befreit.“

Der Krieger knurrte wütend: „Ich habe die Figur zurückgebracht. Ich habe den Riesen getötet. Beanspruchst du Schwächling meine Taten etwa für dich?“ „Ja,“ sagte der Schamane. „Du hast den Riesen getötet und die heilige Figur zurückgebracht. Aber Ich habe dir gesagt, dass du dies tun sollst. Ich war nicht stark genug, diese Aufgaben für meinen Stamm selbst zu tun. Also habe ich jemanden gefunden, der die Aufgabe vollbringen kann. Ich habe die Nöte meines Stammes erkannt und gelöst. Dies macht mich zu einem würdigen Berater.“

Der Krieger erkannte die Weisheit in den Worten und seit diesen Tagen ist der Schamane der wichtigste Berater des Häuptlings im Rudel der Raugarr.