



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

17

Inhalt

Impressum

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

Autor

Andrej (Ranku Kane)

Layout

Daniel Bruhmeier

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.



Ranku Kane

Der schwarze Tod, Protektorin der östlichen Grenzlande

Von Andrej

*Blut färbt den Schnee rot,
zu Rubinen gefroren,
des Kriegers Leben.*


Ranku Kane über einen von ihr im Zweikampf getöteten Gegner

Dass die Republik Kungaitan und die Kriegsfürsten Sadus in ständiger Furcht vor einer möglichen Invasion durch das Kaiserreich Kintai leben, ist nicht zuletzt Frauen und Männern wie Ranku Kane (Albin, * 910 LZ) zu verdanken.

Die schwertalbische Generalin aus dem für seine militärischen Leistungen bekannten Ranku-Klan gilt als eine der besten Befehlshaberinnen des Kranichreiches. In zahlreichen Gefechten mit verfeindeten Klans, Banditen, Piraten, Ungeheuern und Rebellen hat sie sich einen beeindruckenden Ruf erworben. Jahrzehnte des Dienstes an der Grenze zu dem vom Bürgerkrieg zerrissenen Sadu haben ihr die Titel einer „Protektorin der östlichen Grenzlande“ und eines der „Schwerter der Kaiserin“ eingebracht. Für die immer wieder in das Kranichreich einfallenden transkabilischen Rebellen ist sie hingegen der für seine Gnadenlosigkeit berüchtigte „Schwarze Tod“. Und wer die dunkel gepanzerte Generalin auf ihrem Qirin „Silberschatten“ erblickt, der versteht die Furcht ihrer Gegner.

Im Gegensatz zu manchen Traditionalisten ist Ranku Kane offen für militärische Neuerungen wie die Verwendung von Feuerwaffen und Kriegsmaschinen. Auch ist sie nicht über den Einsatz von Kriegslisten, Agenten und verdeckten Aktionen erhaben, vor allem wenn sie ihren Gegner als unehrenhaft ansieht. Untergebenen ist sie eine anspruchsvolle Befehlshaberin, die strikte Disziplin erwartet. Allerdings ist Kane auch dafür bekannt, Mut, Leistungen und Eigeninitiative großzügig zu belohnen und alle Gefahren und Strapazen eines Feldzuges klaglos mit zu tragen. Es ist keine Seltenheit, die Generalin mitten im Kampfgetümmel oder an der Spitze eines Erkundungstrupps zu sehen, auch wenn das ihre Rolle als Befehlshaberin manchmal behindert. Selbst in der kalten Jahreszeit bleibt sie selten mehr als ein paar Wochen am selben Ort, sondern zieht von Burg zu Burg, um Truppen und Befestigungen zu inspizieren, Einsätze vorzubereiten und Informationen zu sammeln. Die Plötzlichkeit ihrer „Besuche“ ist fast schon sprichwörtlich geworden und Bestandteil so mancher Anekdote und Tavernengeschichte.

Obwohl niemand es wagen würde, die Loyalität Ranku Kanes gegenüber der Göttlichen Myuriko anzuzweifeln, ist es ein offenes Geheimnis, dass die Generalin eine aktivere Außenpolitik des Kaiserreiches befürwortet. Frustriert durch den jahrzehntelangen Kleinkrieg mit den transkabilischen Rebellen sieht sie in der Besetzung von Teilen Sadus die einzige Chance



für eine Beendigung des schwelenden Konfliktes. Bis zu dem Tag, an dem die Göttliche sich zu „diesem notwendigen Schritt durchringt“, setzt Ranku Kane stattdessen auf den Einsatz von Söldnern und Agenten. In den letzten Jahren kommen dazu auch gelegentliche Vorstöße schwer bewaffneter Streifscharen, die bei ihren Strafexpeditionen nach Sadu mit äußerster Gnadenlosigkeit gegen die Feinde des Kaiserreiches und ihre tatsächlichen und vermeintlichen Unterstützer vorgehen. Angeblich wurden als Vergeltung schon mehrere Anschläge auf das Leben der Generalin verübt, was sie jedoch in ihrem Tun nur zu bestärken scheint. Auch bezüglich des in Zhoujiang herrschenden Bürgerkriegs befürwortet Ranku Kane ein direktes Eingreifen Kintais, falls die blutigen Wirren die Grenzen des Kranichreiches erreichen sollten. Für Parteiungen wie die den Osten Zhoujiangs kontrollierenden Triaden hat sie nur Verachtung übrig, während sie Prinzessin Yi als legitime Herrscherin Zhoujiangs betrachtet und gegenüber General Wu so etwas wie widerwilligen Respekt empfindet.

Im persönlichen Umgang ist die Generalin berüchtigt für ihren scharfen Verstand und ihren beißenden Sarkasmus. Gelegentlich nimmt sie sich die Freiheit heraus, die für eine adlige Kintari geltenden Umgangsformen zu ignorieren, um ihre Gegenüber zu verunsichern und aus dem Gleichgewicht zu bringen – freilich nicht immer mit dem gewünschten Erfolg.

Ranku Kane ist unverheiratet, hat keine Kinder und nur wenige persönliche Freunde oder enge Vertraute. Für junge Ranku-Adlige (und ganz selten auch für junge Mitglieder eines anderen Klans) ist es eine besondere Ehre, der Generalin zeitweilig als persönlicher Knappe oder Knappin zu dienen.

Das Wesen, dem sie am ehesten vertraut, ist freilich ihr Quirin „Silberschatten“. Das Tier begleitet die Kriegerin seit einer katastrophal missglückten Erkundungsmission in die winterlichen Zanshi-Berge, bei der Kane beinahe ihr Leben verlor.

Ranku Kane im Spiel: Je nach Situation kann Ranku Kane für Abenteurer, die in Kintai oder den Grenzregionen Sadus und Zhoujiangs unterwegs sind, eine gefährliche Gegnerin sein, aber auch eine anspruchsvolle Auftraggeberin oder sogar Verbündete, Mentorin und Retterin in der Not. Allerdings sind ihre Anerkennung und ihr Respekt nur schwer zu erringen und Feinde des Kranichreiches können wenig Gnade erwarten.

Am wahrscheinlichsten werden Abenteurer der Generalin im Grenzland zwischen Sadu und Kintai treffen – und zwar auf beiden Seiten der Grenze. Aus den Fehden Klan Rankus mit anderen Kintari-Familien wie den Momoku hält sie sich möglichst heraus, würde im Notfall aber natürlich ihren Verwandten sofort zu Hilfe eilen.

In der Regel wird sie auf Reisen von mindestens einem halben Dutzend erfahrener schwertal-bischer Gefolgsleute (Werte wie Ritter, Mystische Krieger oder Leibwächter) begleitet. Je nach Situation können dazu mehrere Dutzende einfache Soldaten (Werte wie Söldner oder Gardisten) sowie Bedienstete kommen. Falls Eile geboten ist oder die Generalin mal wieder persönlich einen wichtigen Erkundungsritt übernommen hat, ist sie allerdings auch manchmal nur mit zwei bis drei Begleitern unterwegs.

Äußeres: durchschnittlicher Größe, drahtig; schwarzes, halblanges Haar zu einem Kriegerknoten hochgebunden; scharf geschnittene Gesichtszüge; lächelt selten; trägt im Kampf aus Totenerz gefertigte Lamellenrüstung und Maskenhelm

Wichtige Attribute: BEW 6, IN 5, KON 5, WILL 5

Wichtige abgeleitete Werte: LP 11, FO 16, VTD 33, SR 4, KW 30, GW 28

Fertigkeiten: Akrobatik 20, Anführen 18, Athletik 22, Diplomatie 12, Empathie 17, Entschlossenheit 20, Heimlichkeit 16, Naturkunde 13, Tierführung 18, Überleben 19, Wahrnehmung 20, Zähigkeit 16, Stärkungsmagie 18

Zauber: Stärkung I: Aura der Entschlossenheit, Sicht stärken; II: Eiserne Aura, Lebenskraft stärken, Schmerzen widerstehen; III: Aura der Zuversicht, Gottvertrauen, Widerstände erhöhen

Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Ausfall, Verteidigungswirbel; II: Gezielte Treffer, Klingenswirbel; III: Blutiger Aderlass, Eleganter Klingenswirbel), Akrobatik (I: Blitzreflexe 2x, Stehaufmännchen); Anführen (I: Herausforderung, Sammeln; II: Inspirieren, Schlachtplan Angriff/Verteidigung; III: das letzte Aufgebot, Taktisches Genie); Athletik (I: Sprinter, Weitspringer, II: Flinker Verfolger); Empathie (I: Gegner durchschauen; II: Gegner durchschauen II); Entschlossenheit (I: Kühler Kopf; II: Undurchschaubar; III: Kühler Kopf II); Tierführung (I: Reiterkampf; II: Schlachtreiter; III: Freihändigkeit, Zwei Geister, ein Gedanke); Zähigkeit (I: Schnell wieder auf den Beinen, Wachsamkeit; II: Schmerzwiderstand I; III: Schmerzwiderstand II)

Stärken: Schmerzresistenz, Tiervertrauter


Ressourcen: Ansehen 5, Stand 5, Kreatur 6 (Quirin „Silberschatten“), Rang 5, Relikt 2 (Totenerz-Lamellenpanzer, 2mal angepasst, SR+1)

Sprache: Basargnomisch, Kintial, Xienyan

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | Ini | Merkmale |
|--------|------|---------|-----|-----|-----------------------------------|
| Körper | 18 | W6 | 5 | -1 | Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern |
| Katana | 27 | W10 | 9 | -1 | Exakt 2, Vielseitig |

Szenariovorschläge:

- Im Grenzland von Sadu stoßen die Abenteurer auf eine versprengte Schwertalbin. Falls sich die Helden entschließen, der Verletzten zu helfen (als Mitglied einer Adelsfamilie stellt sie eine Belohnung in Aussicht), haben sie eine gefährliche Aufgabe vor sich: Bei der einfachen Bevölkerung sind die Kintari-Streifscharen aus gutem Grund verhasst. Eine einzelne Schwertalbin erscheint als ein leichtes Ziel für die aufgestaute Erbitterung und Furcht. Noch gefährlicher als die einfachen Landleute sind natürlich die Rebellen, die sich diese Beute nicht entgehen lassen wollen – denn tatsächlich handelt es sich bei der Versprengten um Generalin Ranku Kane persönlich. Ein Hinweis, dass hinter der schweigsamen Kriegerin mehr steckt, ist das Auftauchen ihres Quirins, der auf der Suche nach seiner Herrin ist. Falls die Helden die Einheit der Generalin erreichen, befindet sie sich noch nicht in Sicherheit: mehrere Rebellengruppen haben sich zusammengetan, um den „Schwarzen Tod“ endlich zu vernichten. Hilfe durch die Helden – ob als Kundschafter, als Boten zu einer verbündeten Streifschar oder als kampfkraftige Unterstützung – kann sich als entscheidend erweisen.



Alternativ ist es vielleicht ein Mitglied der Rebellen, der die Hilfe der Abenteurer sucht: Diese finden sich auf einmal als Gejagte wieder und müssen den Reitern von Generalin Kane entgehen. In diesem Fall sollten Heimlichkeit und Wildnisfertigkeiten im Mittelpunkt stehen, da eine direkte Konfrontation mit den Kintari außer für sehr erfahrene Helden wenig aussichtsreich wäre.


In beiden Fällen können die Helden im Verlauf des Abenteuers beide Seiten des schwelenden Konfliktes zwischen den Kintari und den transkabilischen Rebellen kennenlernen. Dabei erleben sie auch, wie schwierig manchmal die Unterscheidung zwischen „Gut“ und „Böse“ fällt.

- Gerade als Nicht-Kintari wären die Helden besonders gut geeignet, um von der Generalin für einen gefährlichen Spezialauftrag angeheuert zu werden: Möglicherweise sollen sie erkunden, ob die Republik Kungaitan tatsächlich versucht, durch die Förderung der Piraterie den Seehandel und die Flottenpolitik Kintais zu untergraben. Dazu müssen sich die Helden bei den geheimnisumwitterten Wokou-Banden der Jadesees einschleichen, die mal als Piraten, mal als Söldner und Geleitschutz agieren, und mehr über deren Machtstrukturen, mystischen Fähigkeiten und absonderlichen Kulte erfahren.

Oder aber die Abenteurer sollen als angebliche Söldner im Grenzland von Sadu mehr über die transkabilischen Rebellen und ihre Beziehung zu dem lokalen Gagamba-Kult erfahren. Das freilich wäre ein Abenteuer, dem nur die erfahrensten Helden gewachsen sind, müssten sie doch die berüchtigten Diener der Spinnengöttin hinters Licht führen...

Falls es ihnen gelingt, mit wertvollen Informationen zu Ranku Kane zurückzukehren, ist das Abenteuer nicht unbedingt schon vorbei: ein eventueller Einsatz der Kintari-Streitkräfte wird dadurch gehandikapt, dass sie offiziell nicht jenseits der Grenzen des Kaiserreiches operieren dürfen.

- Vielleicht wollen aber auch die Nachbarn und Gegner des Kaiserreiches mehr über die Streitkräfte Kintais und die Pläne der „Protectorin der östlichen Grenzlande“ erfahren und beauftragen die Helden, sich als Söldner von Ranku Kane anheuern zu lassen. Dies wäre eine Aufgabe für sowohl kampferfahrene als auch sozial gewandte Helden, denn schließlich würden sie der ständigen Gefahr einer Enttarnung ausgesetzt sein. Je nachdem, wie sie der Generalin begegnen, können sie sich entweder in ihrer Aufgabe bestätigt fühlen, oder aber Gewissensbisse entwickeln. Auf jeden Fall wäre ein solcher Auftrag eine gute Gelegenheit, mehr über den Kriegerethos und die Kultur der Schwertalben zu erfahren.
- Eine deutlich weniger dramatische oder gefährliche Aufgabe könnte es sein, für eine Kintari-Adelsfamilie ihren Sprössling heimzuholen. Dieser hat keine Lust, den ehrenvollen Platz als Knappe der Generalin aufzugeben, um am Hof Karriere zu machen oder eine für seine Familie günstige Heirat einzugehen. Die momentan auf einer Inspektionsreise befindliche Generalin und ihr Gefolge einzuholen ist schwierig genug und möglicherweise auch nicht ungefährlich. Dann muss noch der halsstarrige junge



Adlige überzeugt werden, denn die Generalin findet das Ganze zu amüsan, um ein
Machtwort zu sprechen...