



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

24

Inhalt

Impressum

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

Autor

Zauberfeder (Die Königliche Zwingardische Geierpost)

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.

Die Königliche Zwingardische Geierpost

Von Zauberfeder

Zwingard ist ein großes und vergleichsweise dünn besiedeltes Land. Die Möglichkeit schnell und sicher Nachrichten von einem Winkel des Reiches zum anderen zu schicken, war schon zu Zeiten des Widerstandes gegen die Drachlinge von enormer Wichtigkeit. Bereits die ersten Freiheitskämpfer in der Region machten sich dazu eine besondere Art von Tieren zu Nutze: Die Riesgardgeier.

Diese Tiere sind ausdauernde Segelflieger, die insbesondere in den heißen Sommern die Thermik über dem Land nutzen, um im Segelflug weite Strecken mit geringer Anstrengung zurück zu legen. Auf diese Weise können sie vom Riesgard aus in kurzer Zeit tief ins Land fliegen, auf der Suche nach verendetem Vieh, das Opfer von Hitze, Dürre oder von Raubtieren wurde. Die feuchten Winter über dem Land mögen sie weniger, weshalb sie sich in dieser Jahreszeit oft völlig ins Riesgard zurückziehen, wo sie im Gebirge von den Kadavern verunglückter Tiere leben.

Eine Eigenheit dieser Tiere ist, dass sie über eine einfache natürliche Form der Luftmagie verfügen, die ihre Fähigkeit zum Segelflug verstärkt und insbesondere dann nützlich ist, wenn die natürliche Thermik ausfällt. Im Laufe der Zeit züchteten die Zwingarder aus den Riesgardgeiern, die Zwingardschen Botengeier, bei denen diese Fähigkeit stärker ausgeprägt ist und durch entsprechende Ausbildung weiter gefördert werden kann. Dieser Zauber erlaubt es den Geiern auch bei schlechten Witterungsverhältnissen wie Regen weite Strecken zurück zu legen.

Hintergrund

Die Ursprünge der Königlichen Zwingardschen Geierpost liegen im Wyrmbannorden. Tatsächlich gibt es innerhalb des Ordens noch immer eine von der Königlichen Zwingardschen Geierpost unabhängige Organisation, die sich ähnlicher Methoden bedient, deren Dienste aber ausschließlich dem Wyrmbannorden zur Verfügung gestellt werden.

Während der ersten Orkkriege wurde die Notwendigkeit, die Kriegsstrategie zwischen den einzelnen Reichen Zwingards abzustimmen immer drängender. So entstand nach Ausrufung des Königreichs Zwingard der Vorläufer der Geierpost. Der König, die Heristen und wichtige Thaine unterhielten Botengeier, um untereinander schnell Nachrichten austauschen zu können.

Im Lauf der Zeit machte sich auch die neu entstehende Mondkirche diese Art der Nachrichtenübermittlung zu nutze. In der Zeit der religiösen Unruhen wurde die Botengeier dazu missbraucht, Andersgläubigen mit Fehlinformationen zu verwirren. Das entstehende Misstrauen führte dazu, dass der an sich nützliche Dienst beinahe aufgegeben worden wäre. Um dem entgegen zu wirken, verfügte Isalda, die Kluge, 798 LZ, dass die Übermittlung von Nachrichten durch Botengeier unter königliche Kontrolle zu stellen sei. Die Mitglieder der Geierpost schwören bei Antritt ihres Dienstes einen Eid, alle Nachrichten unverfälscht und unbesehen

weiterzuleiten. Dies war die eigentliche Geburtsstunde der Königlichen Zwingardschen Geierpost. Die einzige offizielle Ausnahme von dieser Regel bleibt dem Wyrmbannorden vorbehalten.

Motivation

Die Hauptaufgabe der Organisation besteht nach wie vor in der zuverlässigen und schnellen Übermittlung von Nachrichten und kleinen Sendungen in Zwingard und darüber hinaus. Nachrichten des Königshauses und der Heristen haben Priorität über alle anderen Nachrichten. Die Organisation verdient aber auch nicht schlecht an der Übermittlung von Nachrichten für Nicht-Adlige.

Hierarchie und Struktur

Die Geierpost hat Niederlassungen in allen größeren Städten Zwingards und unterhält vereinzelt Posten auch in entlegenen Gegenden. Das Netz an Posten ist aber vergleichsweise weitmaschig – sie befinden sich im Abstand von etwa 200-300 Kilometern. In den dichter besiedelten Gegenden ist das Netz etwas dichter. Insgesamt gibt es etwa 50 Posten, die über das ganze Land verteilt sind. Eine Postenstrecke über den Riesgard verbindet Isafest und Volos in Patalis. Es soll auch einen geheimen Posten in der Nähe von Karing in Midstadt geben. Die Posten verfügen auch über Botenreiter, mit denen sie die Sendungen die letzten Kilometer bis zum Ziel bringen.

In der Termark gibt es noch bekannte Niederlassungen in Garstal und Aldentrutz. Außerdem existieren vielleicht noch eine Handvoll halb vergessener Posten, die den letzten Orkensturm irgendwie überstanden haben. Diese arbeiten zwar noch als Geierpost, sind nach der Unabhängigkeit der Termark aber nicht mehr Teil der Organisation.

Die Hierarchie der Organisation ist flach: Es gibt einzelne Mitglieder, „Federn“ genannt, die sich um die Tiere und um den Unterhalt der Posten kümmern. Auf der Ebene der zwingardschen Provinzen steht eine „Schwinge“ den Boten vor. Sie vereidigt neue Boten und hält die Organisation zusammen. Eine weitere „Schwinge“ ist für die Boten in Patalis und auch für die in Midstad zuständig. In Sunnafest schließlich sitzt der „Große Geier“, der höchste Repräsentant der Organisation, der allein dem König gegenüber verantwortlich ist.

Rang	Titel
1	Feder: Einfaches Mitglied
2	Schwinge: Regionaler Repräsentant und Anführer
3	Großer Geier: Höchster Repräsentant und Kopf der Organisation

Die Preise für eine Fracht liegen bei etwa 1 Lunar pro 200 Kilometer. Das maximale Gewicht beträgt Last 1. Es gibt keine Gewähr, dass die Fracht ankommt, auch wenn sich die Geierpost damit brüstet, dass wenigstens 9 von 10 Botschaften ihren Empfänger erreichen. Die Geier können unter normalen Umständen 200-300 Kilometern pro Tag zurücklegen. Bei guten Wetterbedingungen kann sich diese Reichweite um 50% erhöhen.

Mitglieder der Geierpost

- **Rikvin aus Merobaudes Schar** (Mensch, m, *928, gichtgeplagt, pflichtbewusst) ist der amtierende „Große Geier“. Rikvin ist alt und denkt daran, in den nächsten Jahren sein Amt in jüngere Hände zu geben. Vorher will er aber sicherstellen, dass die Organisation frei von Spionen ist. Er befürchtet, dass mehr Federn mit patalischem Silber bezahlt werden, als er kennt. Gelegentlich lässt er Falschmeldungen an eingeweihte Adressanten schicken, um zu versuchen durch entsprechende Reaktionen Spione zu enttarnen. Bislang hatte dieses Vorgehen aber keinen Erfolg.
- **Usani aus Karfars Schar** (Mensch, w, *969, freundlich, gerissen) ist eine junge Feder, die einen geheimen Posten der Organisation in der Nähe von Karing betreibt. Sie hat Kontakte zu verschiedenen Widerstandsgruppen in Midstad, bekam aber die Anweisung, dass diese die Geierpost nicht nutzen dürfen. Sie versucht deswegen im Geheimen, eine andere Vogelart zu finden, die ähnliche Eigenschaften, wie die Botengeier haben und diese entsprechend auszubilden und dem Widerstand zur Verfügung zu stellen. Bislang waren ihre Bemühungen mit Gewittermöwen aber nicht von Erfolg gekrönt. Insgeheim unterstützt sie den Widerstand mit der Ausbildung von gewöhnlichen Brieftauben und von Habichten, um gegnerische Nachrichten abzufangen.
- **Karwen Tierfreund** (Zwergin, w, *943, verschlossen, hat eine gute Hand für Tiere) stammt ursprünglich aus Blauschlucht. Die Zwergin ist aus Gründen, die sie geheim hält, aus Blauschlucht ausgewandert und hat sich in Zwingard als Kriegerin und Tierführerin einen Namen gemacht. Nach Jahren des Diensts als Kriegerin für den Herzog von Isafest stellte sie ihr Talent im Umgang mit Tieren der Königlich Zwingardschen Geierpost zur Verfügung und wurde vor zwei Jahren die „Schwinge“ von Sarfirst. Rikvin aus Merobaudes Schar ist ihr gegenüber aufgrund ihrer unklaren Vergangenheit misstrauisch, doch seitdem sie den Posten übernommen hat, läuft die Nachrichtenübermittlung in Sarfirst und auch von und nach Patalis deutlich besser.

Ressourcen und Mittel

Die Organisation verfügt über wenige hundert Mitglieder. Die Mittel sind vergleichsweise hoch. König Merobaudes unterstützt die Organisation entsprechend. Durch die Übermittlung von privaten Nachrichten und Sendungen erwirtschaftet die Organisation seit einigen Jahrzehnten einen Überschuss, den sie nach und nach klug in den weiteren Ausbau des Botennetzes investiert.

Verbündete und Feinde

- König Merobaudes ist der Schutzherr der Organisation, was die Königliche Zwingardsche Geierpost von anderen Parteien innerhalb Zwingards so gut wie unangreifbar macht. Mit den Botenreitern des zwingardschen Heers besteht eine freundschaftliche Rivalität. Man bemüht sich aber redlich, sich nicht gegenseitig das Wasser abzugraben.

- 
- Die patalischen Silberringe versuchen seit längeren die Geierpost mit Spionen zu unterwandern, um so an wichtige vertraulichen Informationen zu kommen. Rikvin aus Merobaudes Schar kennt eine Handvoll dieser Spione an unbedeutenden Positionen, befürchtet aber, dass er nur die Spitze des Eisbergs sieht.

Abenteuerideen

- Rikvin aus Merobaudes Schar sucht nach vertrauenswürdigen Helden, die ihm helfen herauszufinden, welches Geheimnis die Vergangenheit von Karwen Tierfreund birgt. Die Helden sollen sich nach Blauschlucht aufmachen und Nachforschungen anstellen. Diese Schnüffelei darf aber auf keinen Fall mit ihm in Verbindung gebracht werden.
- Die Silberringe aus Patalis versuchen, die Helden anzuheuern, um eine Nachricht der Geierpost abfangen und durch eine andere zu ersetzen. Die Helden sollen sich dabei auf keinen Fall erwischen oder sich in der Nähe einer der Stationen sehen lassen. Nur: Wie fängt man einen hochfliegenden Geier ab?
- Usani aus Karfars Schar hat von Sturmgänsen erfahren, einer Gänseart, die in den Vogelbergen zwischen Selenia und Mertalien brütet. Diese Gänse sollen in der Lage sein, weite Strecken schnell und ausdauernd zurück zu legen. Außerdem sollen sie über ähnliche magische Eigenschaften verfügen, wie die Riesgardgeier. Sie heuert Helden an, die ihr ein Gänsepaar für eine Aufzucht besorgen. Das Problem: Die Gänse leben in Schwärmen hoch oben in den Bergen und wissen sich und ihre Gelege nicht nur mit lautem Geschnatter, sondern auch mit Windmagie zu schützen.
- Ein Botengeier ist mit einer wertvollen Fracht, z.B. einem kleinen Artefakt, teurem Schmuck oder einer wichtigen Nachricht, in unzugänglicher Wildnis (Riesgard, Varnforst) verloren gegangen. Die Helden sollen die Fracht wiederfinden. Ein kleines Paket in der Wildnis auftreiben? Eine Nadel im Heuhaufen zu finden wäre einfacher.

Riesgardgeier und Zwingardische Botengeier

Werte eines Riesgardgeiers, Werte des Botengeiers in Klammern:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	3	3	2	1 (2)	1 (2)	1	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	4 / 14	5	6 (8)	22 (23)	0	16	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	11 (12)	1W6+2	6 Ticks	7-1W6	Ablenkend 1

HG: 1/0

Fertigkeiten: Akrobatik: 10 (11), Athletik: 13 (14), Entschlossenheit: 6, Heimlichkeit: 11, Wahrnehmung: 12, Zähigkeit: 9, Wind: 8 (10)

Zauber: Wind (0: Stoß, I: Aufwind, Schockgriff)

„**Aufwind**“: **Schule:** Wind 1, **Typus:** Bewegung stärken, Telekinese, **Schwierigkeit:** 18, **Kosten:** K4V1, **Zauberdauer:** 2 Ticks, **Reichweite:** Zauberer, **Wirkung:** Ein fliegendes Wesen erhält günstige Aufwinde, was das Fliegen weniger ermüdend macht. Es erhält einen Bonus von 3 Punkten auf Zähigkeit, um Erschöpfung zu widerstehen. **Wirkungsdauer:** kanalisiert, **Erfolgsgrade:** Auslösezeit, kanalisierter Fokus, verstärkter Fokus, **Verstärkt:** 1 EG (Kosten +K1V1): Außerdem steigt die Geschwindigkeit um 2, die Reisegeschwindigkeit erhöht sich um 20%.

Meisterschaften: -

Merkmale: Fliegend, Feigling, Schwächlich, Scharfe Sicht, Hitzeresistenz 1, Kreatur 3

Beute: Federn 2 Lunare, Jagdkunst gg. 20