



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

12

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 Schwarzen Raben VIII)

BoggyB (Klunkerätzchen)

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.

Die Schwarzen Raben, Kapitel 8: Die Beerdigung

Von Zauberfeder

Die Gruppe von Personen, die sich am nächsten Tag auf dem Rabenstein versammelte, war größer, als Pirmin gedacht hätte. Alwar, der Gunwar Priester, hatte sich zusammen mit Trauernden und Freiwilligen noch bei Nacht auf den Weg gemacht, um rechtzeitig beim Rabenstein anzukommen. Der alte Jonas war dabei und Pirmin erkannte außerdem Robart und Johanna, zwei der Schwarzen Raben, die den Kampf überlebt hatten. Beiden fehlte der rechte Unterarm. Ansonsten waren Angehörige der Verstorbenen gekommen, aus Almershorten und aus Garstweiler, einem kleinen Dorf in der Nähe des Rabenstein. Da war eine junge Frau mit kurzen braunen Haaren, die dabei half die Gräber auszuheben. Sie wirkte kräftig und aufgeweckt. Auch kam sie ihm bekannt vor, er wusste nur nicht, wo er sie schon gesehen hatte.

Pirmin war zusammen mit Lina und der alten Gunda gekommen. Sie hatten die Abkürzung durch das Garstholz genommen, weil Gunda keine langen Märsche mehr auf sich nehmen wollte. Er half den beiden die Leichen zu säubern und für die Bestattung her zu richten. Lina weinte, als Gunda den Kopf ihres Vaters wieder an seinem Körper befestigte. Pirmin nahm sie zur Seite und hielt sie im Arm, bis Gunda fertig war. Die Heilerin steckte danach Lina einen Ring zu, auf dem ein Rabe zu sehen war. „Der gehört nun dir, Liebes.“


Dann wurden die Toten bestattet. Alwar hielt eine kurze Andacht und bat Gunwar, die Toten sicher ins Jenseits zu geleiten und Yonnus ihnen trotz all dem, was sie im Leben getan hatten, gnädig zu sein. Lina drückte den Angehörigen zusammen mit Gunda ihre Anteilnahme aus. Für die meisten war sie einfach nur die Schülerin der Heilerin, die geholfen hatte, die Toten zu waschen und für die Bestattung her zu richten. Pirmin half derweilen, die Gräber wieder mit Erde zu füllen.

„Bist du ein Verwandter oder Freund einer der Angehörigen?“, fragte ihn die junge Frau, die er vorher nicht einordnen konnte.

Pirmin zögerte. Ein Verwandter war er keiner. War er ein Freund? „Ich bin Pirmin.“, sagte er schließlich. „Ich arbeite in Rankers Krämerladen. Lina verkauft dort gelegentlich Pilze und kauft für Gunda ein. Da dachte ich, dass ich bei der Beerdigung helfen sollte.“ Irgendwie klang das zu dünn. „Außerdem kenne ich den alten Jonas.“

„Ein Bekannter, also.“ Die junge Frau schaufelte weiter. „Ich bin Brine. Eigentlich arbeite ich bei der Stadtwache. Habe mich aber vor ein paar Tagen wirklich blöd angestellt. Seitdem verspotten mich die anderen Wachen. Grit, meine Zugführerin hat mir ein paar Tage frei gegeben, bis die Leute sich wieder beruhigt haben und sich über etwas anderes die Mäuler zerreißen. Länger als eine Woche dauert das selten, hat sie gesagt. Und ich dachte es schadet nichts, wenn ich ein gutes Werk tue und Alwar helfe.“

Pirmin fluchte innerlich. Das war also Brine. Ohne ihre Rüstung, ihren Helm und ihre Waffen hatte er sie nicht erkannt.



„Davon abgesehen, fand ich es ganz interessant zu sehen, wer heute kommt.“, erzählte sie weiter. „Dass Alwar seine Gehilfen mitnimmt und dass es sich in der Stadt herumspricht, dass er die toten Räuber bestattet und deren Angehörige kommen, damit habe ich gerechnet. Auch mit Robart und Johanna. Dass Gunda kommt und ihre Schülerin, das liegt auch in der Natur der Sache. Mit ein paar anderen habe ich eher nicht gerechnet. Es haben doch einige Leute aus dem Umfeld der *Schwarzen Raben* den Mut aufgebracht, sich hier blicken zu lassen.“

Brine sah in Ruhe in die Runde. „Vermutlich ist auch jemand dabei, der den Kopf von Hennis Talnor gegen einen Kürbis ausgetauscht hat. Was denkst du? Könnte das sein?“

„Ja.“, sagte Pirmin und fing an das nächste Grab mit Erde aufzufüllen. „Ja, das könnte sein.“ Dann stützte er sich kurz gegen die Schaufel und schnaufte durch. „Er könnte aber auch sein, dass hier nur der Auftraggeber ist und der Dieb sich wohlweislich nicht blicken lässt.“

„Es sei denn, der Dieb ist ziemlich frech. Oder unvorsichtig.“ Auch Brine machte eine kurze Pause. „Die Geschichte um die *Schwarzen Raben* ist noch nicht vorbei.“, fuhr sie fort. „Die rechte Hand von Hennis Talnor ist wohl entkommen. Wenigstens war er hier nicht unter den Toten. Und mehr als eine Handvoll Leute waren gar nicht bei dem Überfall dabei. Wenigstens wenn die Schätzungen, die es über die Zahl von Hennis Gefolgsleuten gibt, stimmen.“

Sie schaufelte eine Weile weiter.

„Aber die eigentlich interessante Frage, die sich viele in der Stadtwache stellen ist: Wo sind die geraubten Schätze der *Schwarzen Raben* abgeblieben? Sind sie in deren Versteck, das sich irgendwo im Garstholz befinden soll? Oder sind sie irgendwo anders? Vielleicht haben die *Schwarzen Raben* aber auch das Meiste bereits verprasst. Schwer zu sagen. Es kursieren die wildesten Gerüchte. Was denkst du, Pirmin?“

Sie sah ihn an. Pirmin dachte eine Zeitlang nach, während er in Ruhe weiter schaufelte. Er hatte mit Grit über die *Schwarzen Raben* gesprochen. Vielleicht wusste Brine das, vielleicht aber auch nicht. Er durfte sich nicht zu blöd anstellen. Dass das Kopfgeld vor kurzem erhöht worden war, war in der ganzen Stadt bekannt. Er beendete seine Arbeit an dem Grab und antwortete:

„Ich denke nicht, dass die *Schwarzen Raben* alles verprasst haben. Vermutlich ist Hennis Talnor vor kurzem aus irgendeinem Grund beim Baron in Ungnade gefallen. Das Kopfgeld wurde plötzlich und ohne besonderen Anlass erhöht. Davor haben sich die Stadtwachen jedenfalls keine sonderlich große Mühe gegeben, ihn zu fassen.“

Er sah zu Robert und Johanna hin.

„Man hat die beiden leben lassen. Vielleicht in der Hoffnung, dass sie Verfolger zum Lager der Räuber oder zum Schatz führen. Wenn sie denn selbst wissen sollten, wo dieser liegt. Und wenn dem so wäre, dann wäre wenigstens einer der Verfolger vermutlich hier, um sie im Auge zu behalten.“

Er sah Brine an. „Was denkst du, liege ich richtig?“


Brine grinste. „Du bist nicht dumm, Pirmin.“

„Lass uns die Arbeit beenden.“, sagte Pirmin. „Es liegen noch ein paar Gräber vor uns. Und Alwars Gehilfen reißen sich nicht gerade ein Bein aus.“

Einige Zeit später beendeten sie die Arbeit.

„Neugierig bist du jedenfalls nicht, Pirmin.“

Pirmin sah sie fragend an.



„Du hast nicht gefragt, was ich angestellt habe und worüber sich die Wachen das Maul zerreißen.“

„Ich dachte, dass dir das peinlich wäre, darüber zu reden. Es geht mich nichts an.“

Brine sah ihn nachdenklich an. „Dann bist du sehr rücksichtsvoll. Ich wünschte ein paar andere Lorakier wären auch so.“

*

Die Freunde und Verwandten der Trauernden fanden bei Angehörigen in Garstweiler eine Unterkunft für die Nacht. Der Ortsvorsteher ließ es sich nicht nehmen, Alwar, Gunda und Lina unterzubringen. Für Alwars Gehilfen, ein paar der Freiwilligen, sowie Brine und Pirmin blieb nur ein Platz auf einem Strohlager in einer Scheune. Ein junger Hund begrüßte Brine schwanzwedelnd.

„Das ist Milow, mein Hund.“, stellte Brine ihn Pirmin vor. „Bei der Bestattung wäre er etwas unpassend gewesen, deswegen habe ich ihn hiergelassen. Er ist sehr brav und beißt nicht. Du kannst ihn ruhig streicheln.“

Pirmin begrüßte den Hund. Er war nicht sonderlich erfahren im Umgang mit Hunden, aber er wusste, dass man die meisten mit etwas zu fressen ködern konnte. Er holte eine kleine Wurst aus seinem Proviant und war erstaunt, dass Milow zwar an der Wurst schnupperte, dann aber Brine verlangend ansah.

„Gib sie mir.“, grinste Brine Pirmin an. Der tat wie ihm geheißen und Brine fütterte Milow mit der Wurst. „Ich habe ihm beigebracht, dass nur ich ihn füttern darf. Wenn er wirklich Hunger hat, wird das natürlich nicht mehr funktionieren.“


Milow verschlang die Wurst und leckte Pirmin dann die Hände.

„Er mag dich.“, sagte Brine. „Außerdem bedankt er sich für die Wurst. Es ist selten, dass ihm jemand so etwas Gutes gibt.“

Damit zog sie sich in einen Bereich der Scheune zurück, die für die Frauen reserviert war. Auch Pirmin legte sich auf sein Lager. Der Tag war anstrengend gewesen und bald hörte man die Geräusche der Schlafenden. Doch Pirmin lag noch wach und starrte in die Dunkelheit. Es war also noch nicht vorbei. Der Schatz der *Schwarzen Raben* war noch irgendwo zu finden. Was wäre, wenn er ihn finden würde? Damit könnten Lina und er ein neues Leben anfangen.

Es dauerte eine Weile dann hörte er ein Geräusch von der Seite, auf der die Frauen schliefen. Eine stand leise auf und ging nach draußen. Er wirkte den Zauber Schattenmantel, glitt unter seiner Decke hervor und folgte ihr. Draußen im Mondlicht konnte er erkennen, dass es sich um Brine handelte. Die junge Frau stellte sich nicht ungeschickt an, war aber offensichtlich nicht darin ausgebildet, nachts durch die Gegend zu schleichen. Er stärkte sein Gehör und folgte ihr mit etwas Abstand durch den Weiler. Sie sah sich nicht zu ihm um, schien aber nach etwas zu suchen.

In einem der Häuser brannte noch eine Kerze. Das war Brines Ziel. Sie trat vorsichtig an das Haus heran und spähte dann durch das erleuchtete Fenster. Dann trat sie zur Seite und lauschte. Pirmin huschte um die Ecke und näherte sich von der anderen Seite dem Haus. Wenn Brine diese nächtliche Unterhaltung interessant fand, dann war sie vielleicht auch für ihn von Interesse. Die Eingangstüre war nur mit einem einfachen Riegel gesichert. Er hebelte ihn aus und betrat den Windfang des Hauses. Hinter einer Türe hörte er gedämpfte Geräusche. Er legte sein Ohr an die Türe.



„...versprochen mir zu helfen, wenn ich etwas sage. Ich bin Jägerin. Eine Jägerin mit einem Arm. Wie soll ich da weiterhin Jägerin sein.“

Er erkannte Johannas Stimme und hörte sie schluchzen. Es gab Getuschel.

„Ich weiß. Hennis hätte das nicht gewollt. Aber was soll ich tun? Könnt ihr meinen Arm nachwachsen lassen? Oder mich einen Zauber lehren, mit dem ich wenigstens wieder etwas verdienen kann?“

Er schnappte das Wort „Verräterin“ auf.

„Ich bin keine Verräterin! Ich werde sie nicht zu unserem Lager führen. Ich bin nicht dumm.“

Es gab weitere gedämpfte, aber heftige Worte.

„Es reicht! Ich habe ihn geliebt. Und ihr wisst das! Und ich habe ein großes Opfer für die *Schwarzen Raben* gebracht, mehr als jeder andere hier im Raum.“

Primin hörte, wie ein Stuhl gerückt wurde. Er zog sich eilig zurück und schloss die Türe hinter sich. Als er zurück zur Scheune kam, stand Brine vor dem Eingang. Sie schien zu warten. Pirmin seufzte. Er wandte sich der Rückseite der Scheune zu, beendete den Schattenzauber und tat so als ob er vom Wasser lassen käme.

„Kannst du auch nicht schlafen?“, fragte ihn Brine leicht spöttisch.

„Was muss, das muss. Habe wohl zu viel Bier heute getrunken.“, grummelte Pirmin.

„Es gibt so manche Person, die heute Nacht nicht schlafen kann. Wusstest du eigentlich, dass Hennis Talnor eine Geliebte hatte?“

„Nein. Das wusste ich nicht.“ Pirmin trat auf sie zu und signalisierte, dass er zurück ins Innere wollte.

„Du hast recht. Es ist zu spät in der Nacht für Klatsch und Tratsch.“ Brine drehte sich herum und verschwand in der Scheune. Kurze Zeit später hörte Pirmin, wie sie einschlief. Er selbst lag noch lange wach und dachte über die Dinge nach, die er heute erfahren hatte.

Klunkerätzchen


Von BoggyB



[Bildlink](#)

Kaum ein intelligentes Wesen auf Lorakis lässt der unschuldige Blick des Klunkerätzchens, das mit seinen großen und weit geöffneten Augen um Aufmerksamkeit buhlt, unberührt. Dabei entgeht den meisten, dass die Feenwesen sich hier nicht nur auf ihr natürliches Aussehen, sondern oft genug auch auf ihre natürliche Begabung in der Beherrschungsmagie verlassen. Äußerlich unterscheiden sich Klunkerätzchen von normalen Katzen vor allem durch ihr regenbogenfarbenes Fell und ihre zwei Schwänze. Ihren Namen verdanken sie ihrer nicht zu bändigenden Faszination und Vorliebe für alles, was in schönen Farben glänzt. Da verwundert es nicht, dass die Wesen als erstes in den Edelsteinminen des alten Königreichs Kesh entdeckt wurden. Manche Gelehrte, vor allem unter den Fleckengnomen, vertreten sogar die Ansicht, dass erst die edlen Steine der Kesh die Wesen aus ihren Feenwelten nach Lorakis gelockt haben.

Schnell eroberten die kunterbunten Feenwesen die Herzen der Fleckengnome und fanden ihren Weg als Haustiere in die Paläste der Reichen und Herrschenden von Kesh. Jeder Versuch der Palastbediensteten, den stolzen Tieren Kunststücke beizubringen, ist jedoch gnadenlos gescheitert. Aufgrund der Seltenheit der Tiere landeten sie nur äußerst selten in den Häusern



der einfachen Keshu – und wenn doch, waren sie meist bald wieder verschwunden, wenn sie feststellten, dass in ihrem neuen bescheidenen Heim keine edlen Steine vorzufinden waren. Ausgelöst durch den Untergang von Kesh 420 LZ fanden die Klunckerkätzchen ihren Weg aus der Schattenwand hinaus: Zum einen nahmen so manch fliehende Keshu-Adligen ihr Haustier mit in die neue Heimat in Tar-Kesh, zum anderen fanden auch die farukanischen Eroberer gefallen an den Wesen und verbreiteten sie im Reich des Padishah. Von der aitusharischen Shahirin Nadashya der Schönen heißt es, sie beherberge ein ganzes Dutzend in ihrem Palast in Shinshamassu - darunter sogar ein Prachtexemplar mit drei Schwänzen.

In den Gassen Farukans ist mancher kreative Kopf auf die Idee gekommen, die Faszination der Klunckerkätzchen für Edelsteine zu Diebeszwecken auszunutzen. Nicht nur scheinen die Wesen ein Gespür dafür zu haben, wo diese Schätze zu finden sind, sie sind auch begabt darin, die Steinchen in ihre Krallen zu bekommen. Gleichzeitig sind sie mit ihrem strahlenden Fell jedoch alles andere als unauffällig, sodass diese Taktik meist nur gemischte Erfolgsquoten aufweist. Des Weiteren gestaltet es sich des Öfteren als schwierig, den Kätzchen ihre Beute nach dem Diebeszug wieder abzunehmen.

Den wenigsten ist bekannt, dass sich hinter den süßen Kulleraugen ein feuriges Temperament verbirgt. Fühlt sich das Kätzchen bedroht, legt es seine unschuldige Gestalt ab und wird zu einer aggressiven Bestie, die sich mit Zähnen und Krallen verteidigt. In dieser Form ziehen sich die sanften Regenbogenfarben des Klunckerkätzchens zurück zu kräftigen bunten Flecken auf einem weißen bis grauen Fell. Zwar stellen die Wesen auch in dieser Form keine echte Bedrohung für jeden einigermaßen kampffähigen Lorakier dar, doch das Überraschungsmoment haben sie in der Regel auf ihrer Seite. Bei besonders temperamentvollen Kätzchen kommt es vor, dass sie bei ihrer Gestaltwandlung einen ihrer Schwänze abwerfen, der dann in vier bis sechs Wochen wieder nachwächst. Sammler zahlen für diese abgeworfenen Schwänze je nach Farbe hübsche Summen.



[Bildlink](#)

Beide Bilder erstellt mit KI (Dreamshaper XL Lightning)

Abenteuerideen

- Ein Klunkerätzchen einer reichen Persönlichkeit (z.B. Shahirin Nadashya die Schöne) ist entlaufen und muss wieder eingefangen werden.
- Die Helden beobachten auf einem farukanischen Basar ein diebisches Klunkerätzchen und werden so auf eine Verbrecherorganisation aufmerksam.
- Ein böser Alchemist jagt auf der Suche nach magischen Zutaten nach den süßen Wesen und muss gestoppt werden.

Werte der Klunkerätzchen

Nach dem Kreaturenbaukasten: Basis „Agil“, Rolle „Kampftier“, Größe „Klein“, Typ „Feenwesen“, Fähigkeiten „Von Magie durchdrungen“ und „Helfer“.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	4	3	1	1	1	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	7	4	11	21	0	19	23
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Krallen	10	1W6+1	5	7-1W5	Scharf 2		

Typus: Feenwesen, Katzenartiger

Monstergrad: 1/0-

Fertigkeiten: Akrobatik 13, Athletik 8, Empathie 8, Entschlossenheit 6, Fingerfertigkeit 7, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 6, Beherrschungsmagie 14

Zauber: Beherrschung 0: Einstellung verbessern, I: Moral erhöhen, II: Suggestion

Meisterschaften: Fingerfertigkeit (I: Diebesbande), Beherrschungsmagie (I: Subtile Beeinflussung)

Merkmale: Kreatur 5, Feenblut, Schwächlich, Beschwörbares Wesen 5

Dienste als beschworenes Wesen: *Lenke ab*; Assistiere bei Fingerfertigkeit, Zaubere