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

Wandler (Räuberjagd IV)
Loki (Der Yolkraken, Konstrukt stoppen)

Illustrationen

ChatGPT + Loki

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 Räuberjagd

Kurzgeschichte für den Splittermond Adventskalender 2025 von Wandler

4. Erste Spuren

Am nächsten Morgen nach dem Frühstück verabschiedeten Fenn und Malina sich von den anderen Mitgliedern der Bande. Sigmar wünschte ihnen viel Erfolg, es juckte ihn offensichtlich, doch mitzumachen, aber er wollte wohl auch zu Godewald halten. Der Barde selbst hielt sich zurück, ob er ein schlechtes Gewissen hatte, war schwer zu sagen. Bardun unterstrich, dass sie noch immer eine Bande, *seine* Bande waren, und bat sie, sich zu melden, falls sie etwas brauchten. Mit ausreichend Proviant und ihrer üblichen Ausrüstung in den Satteltaschen, aber ohne Packpferde, machten sie sich auf den Weg zu dem Gehöft.

Dort, wo sich sonst der Bauer, seine Familie und die Knechte zum Mittagstisch und Abendbrot versammelten, hatte Answin einen Kommandoposten eingerichtet. Die Tische war mit Notizen und Briefen übersät. Außer ihm und Svanhild aus Adelstans Schar waren auch noch Vigbald und Adita anwesend. Svanhild begrüßte alle mit ein paar freundlichen Worten bevor sie Answin bat, zusammenzufassen, was sie bis jetzt wussten, und Vigbald zu ergänzen, was fehlte.

„Es gab in den letzten acht Monaten sieben Überfälle durch Räuber auf Wagenzüge der Händler der Gilde von Liugard. Die Angriffe wurden nach drei Monaten gefährlicher und brutaler, es gibt Anzeichen dafür, dass auch mehr Räuber dabei waren. Wir können fünf der sieben Überfälle ziemlich sicher der gleichen Gruppe zuordnen, bei zwei ist es nicht ganz so klar. Alle Überfälle geschahen in der Gegend um Liugard, oder ein paar Dutzend Meilen nördlich oder südlich auf dem Riesweg, einer auch auf der Straße zwischen Liugard und Vanaring. Die Bande hat es auf teure oder leicht zu transportierende Waren abgesehen. Sie sind ziemlich gut über die Handelszüge und ihre Ladungen informiert. Wir wissen noch sehr wenig über die Räuber. Sie sind immer maskiert. Es gibt Aussagen, dass einer der Anführer Dragoreisch mit Midstader Akzent spricht, ein paar der Mitglieder einen falschen Midstader Akzent haben, den sie

vermutlich nur vortäuschen. Sie haben mindestens einen Armbrustschützen dabei, der die Überfälle und den Rückzug deckt."
Er machte eine Pause und sah Fenn an. „Einer der Gründe, warum wir Schützen brauchen!"

Fenn zog die Augenbrauen hoch. „Einen gefährlichen Schützen sollte man umgehen und in den Nahkampf zwingen!" Sie fixierten einander ein paar Atemzüge lang mit Blicken bevor Answin erwiderte: „Gut pariert."

„Kommen wir zu dem, was wir an Leuten haben. Wir haben fünfundzwanzig berittene Kämpfer zusammengezogen, jeweils in Gruppen zu fünf, mit einem Anführer. Alle, nicht nur die Anführer, waren schon auf ihrer Blutwacht. Zusätzlich: Drei Spurensucher. Adita" - er wies auf die junge Frau, die hinter ihm stand - „kann nicht nur Spuren deuten und verfolgen, sondern auch Karten lesen und zeichnen."

Fenn war weit genug herum gekommen, um zu wissen, warum man zwei verschiedene Karten ausgelegt hatte. Die eine war die Kopie einer alten Wegenetzkarte, die benutzt wurde, um Reisen und Bewegungen von Heeren zu planen. Auf den Originalen war vermutlich ganz Zwingard abgebildet, auf der Kopie nur ein Ausschnitt mit den Städten Wyrmtrutz, Liugard, Vanaring, Adalwahta, Jaldisruh und die Wege- und Pferdewechselstationen dazwischen. Auf solchen Karten kam es mehr auf die Straßen und die Entfernung zwischen vorher festgelegten Punkten an.
Die andere Karte wirkte ungleich kunstvoller, zeigte aber einen ähnlichen Ausschnitt, nur diesmal mit vielen Orten, Geländemarken, Bächen, Brücken und weiteren Notizen. In beide Karten waren die Orte der Überfälle fein säuberlich eingetragen, jeder versehen mit einem Datum.
„Wir werden uns die Karten nachher genauer ansehen. Zurück zu den Leuten: Fenn und Malina aus Barduns Bande werden uns ebenfalls begleiten, und Thedhil, sie ist Wesantia-Priesterin und Heilerin. Fragen?" Er sah sich in der Runde um.
„Gut. Dann zu den schlechten Neuigkeiten. Gestern, während der Heerschau, kam es zu einem Überfall auf einen Zug des Händlers Hadubrand eine halbe Tagesreise nördlich von Liugard auf dem Riesweg. Als einer der Wächter die mit ihrer Beute abrückenden Räuber heimlich verfolgen wollte, wurde er mit einem Armbrustbolzen erschossen." Vigbald war ziemlich blass geworden, sagte aber nichts.

„Wir werden aufbrechen, um den Ort so bald wie möglich zu erreichen. Es macht keinen Sinn, immer alle Leute mitzunehmen. Wir haben ja so viele angeworben, um die Gruppe notfalls teilen zu können. Aber beim ersten Mal werden alle mitreiten, das wird uns beim Training der Einheit helfen und dabei, die Leute besser kennen zu lernen."

Svanhild von Sarfirst hatte nicht viel gesagt, aber ihre ganze Haltung brachte zum Ausdruck, dass sie Erfolge sehen wollte. Sie schien von dem Tod der Wache betroffen zu sein. Fenn fragte sich, ob ihre Kinder schon an der Grenze des Reichs gegen Orks gekämpft hatten. Wie war es für sie, sie in den Krieg ziehen zu sehen? Doch er selbst war in mehr als ärmlichen Verhältnissen aufgewachsen. Wenn man musste, tat man sehr viel, um zu überleben. Er wusste noch nicht einmal, ob nicht die Kinder des Adels in Zwingard auch bei der Blutwache behütet wurden und die großen Sagen nicht viel mehr als zu Gunsten des Adels geschönte Geschichten waren.

* * *

Die ganze Einheit traf an der Stelle des Überfalls zwei Stunden vor Anbruch der Dunkelheit ein. Das war mit über dreißig Reitern keine schlechte Leistung. Svanhild war eine ausgezeichnete Reiterin, und Answin ebenso. Aber auch die beiden Wachen und die angeworbenen Kämpfer hatten sich wacker geschlagen, obwohl nicht alle auf ihrem eigenen Pferd unterwegs waren. Die regelmäßigen Übungen der Thaine, von denen Godewald ihnen erzählt hatte, machten sich jetzt bezahlt. Answin nahm Adita und einen der Jäger, sowie zehn Mann mit, um der Spur zu folgen, der auch die später erschossene Wache gefolgt war. Er überließ es Malina und Fenn, was sie tun wollten. Der Schütze vertraute normalerweise seiner Intuition. Svanhild, gefolgt von den beiden Wachen, die die Umgebung sehr genau im Blick behielten, sahen sich die Stelle an, an der der Hinterhalt passiert war. Angeblich war zufällig eines der Wagenräder gebrochen, aber weder Svanhild noch er mochten an einen Unfall glauben. Als er nach guten Positionen für einen versteckten Schützen suchte, sahen sie sich wieder. „Die Umgebung ist auf diesem Streckenabschnitt ziemlich offen. Dies ist eine der Stellen, an der niedrige Büsche, ein paar Bäume und Gräben ziemlich nahe an die Straße heran kommen.“ Sie verdeutlichte ihre Ansichten mit ein paar Gesten, um Deckungen einerseits, Schusslinien und schnellen Zugang zur Straße andererseits aufzuzeigen.
Fenn nickte, er ging auf der Straße auf und ab. Dann führte er aus: „Die Räuber sind dort entlang geflohen. Da drüben hin, wo Answin und seine Leute gegangen sind. Aber …“ Er ließ seinen Satz unvollendet und ging nach Westen, auf eine kleine, niedrige Buschgruppe zu. „Herrin …“ die Wachen schienen nicht sehr glücklich zu sein, dass Svanhild sich von der größtenteils abgesessenen Reitergruppe entfernte, doch sie folgten, als ihr Schützling sich Fenn und Malina anschloss. Fenn machte die Schleuder bereit und nahm den Faustschild auf, nur für alle Fälle, aber natürlich war das Gebüsch leer. Erst auf den zweiten Blick konnte das geübte Auge sehen, was der Schütze schon vermutete hatte. „Ein Armbrustschütze hat hier

gelegen, und ein, vielleicht zwei weitere Leute. Das sind gut vierzig Schritt, also war das eine ziemlich gute Armbrust, oder der Schütze traute sich auch so den weiten Schuss zu. Von hier aus hatte er jedenfalls den perfekten Blick auf den Zug, und auch auf das Gebüsch auf der Gegenseite."

„Oh ja!" Malina starrte an Fenn vorbei auf die Stelle. „Komm mit. Ich will wissen, warum das Wagenrad gebrochen ist, ausgerechnet vor der Nase des Schützen!" Ihre Neugier und ihr Enthusiasmus waren ansteckend. Die Wachen waren ohnehin nicht dafür gewesen, die Straße zu verlassen. Fenn konnte das nachvollziehen, es war ihre Aufgabe, Svanhild zu beschützen.

Die Gnomin eilte voraus und holte eine große Tasche von ihrem Apfelschimmel. „Bleibt alle hinter mir, bitte!" Auch die Schwester des Herzogs hielt sich daran. Malina schritt die von den Wägen tief in den Boden eingegrabenen Furchen ab. Auf der Ostseite der Straße lagen noch einige hölzerne Trümmer eines zerbrochenen Wagenrads. Ein paar der Reiter sahen nun neugierig herüber, als Malina mit einem weichen Handfeger die obersten Schichten in der östlichen Furche abtrug. Tatsächlich war die Rinne, in der das Rad steckengeblieben war, verfüllt worden. Die Diebin machte einige vorsichtige Probebohrungen mit einer langen Nadel, die sie auch sonst für Sondierungen von Fallen oder komplizierten Schlössern benutzte. Svanhild warf Fenn einen fragenden Blick zu. „Etwas Geduld, bitte. Malina ist sehr gut in dem, was sie tut!" Natürlich war diese Aussage bewusst vage gehalten, aber die Adelige schien zu verstehen und nickte.

Allerdings dauerte es wirklich noch eine ganze Weile, bis die Rinne erst sorgfältig untersucht und dann freigelegt war. Fenn schmunzelte vor sich hin. Sie wirkte wie einer der Gelehrten, die sie in eine Drachlingsruine in Selenia begleitet hatten, und der Schicht für Schicht in einem Untergeschoss freigelegt hatte, um nur ja keinen Hinweis auf die zeitliche Abfolge zu übersehen. Schließlich winkte Malina sie näher. Svanhild gebot den beiden Wachen, zurück zu bleiben, kam aber selbst zusammen mit Fenn, um sich anzusehen, was die Gnomin sorgfältig präpariert hatte. Es war nicht nur die vertiefte Rinne, sondern auch ein paar seltsam aussehende 'Gänge', die davon abzweigten. Die meisten waren ziemlich kurz und schmaler als der Grabgang eines Maulwurfs, einer jedoch war länger und verschwand in der östlichen Böschung. Weder das Muster noch die Gänge selbst wirkten auffällig. Doch Malina hatte die Erde genau in der richtigen Höhe herunter gekratzt und damit den wenig mehr als fingerdicken Gang auf seiner ganzen sichtbaren Länge freigelegt.

„Was ist das?" Svanhild kniete sich neben die Gnomin. „Das ist eine Falle. Der Boden in der Furche war ausgehöhlt, und zwar recht kurze Zeit, bevor der Wagen drüber fuhr. Warum es nicht den ersten Wagen erwischt hat, kann ich nicht sagen,

vielleicht haben die Pferde etwas gewittert und sind ausgewichen. Sehen konnte man jedenfalls nichts, die Falle war nicht von oben angelegt."
„Und das da?" Der Blick aller folgte Svanhilds Hand, die auf die wirren Stichgänge und den längeren Gang nach Osten zeigten. Malina seufzte. „Ich weiß es nicht. Kennst du ein Tier, Fenn, das solche Gänge gräbt, und ... Steine zerbeißt?!" Sie hob einen Stein auf, der aussah, als ob er gerade erst auseinander gebrochen war. Fenn sah sich die Bruchfläche an. „Das ist keine Bissspur. Die Fläche ist rau, aber frisch. Der Stein weißt keine weiteren Beschädigungen auf. Hast du die zweite Hälfte gefunden?" Er reichte das Fundstück an die Anführerin weiter, die es sich sorgfältig ansah. „Ich habe den ganzen Bereich hier ausgegraben, und mehrere solche Steinbruchstücke gefunden, aber keine zwei zusammen passenden."
Die beiden Mitglieder von Barduns Bande sahen einander an, doch es war Svanhild, die das Schweigen brach. „Das ist von einem Felswesen gegraben worden. Es hat die Steine nicht zerbissen. Es ist durch das Erdreich hindurch gegangen, aber hier hat es absichtlich eine Höhle gegraben, genau unter der Furche."
„Das erklärt es. Das ist natürlich eine Falle, aber keine, die ein Lorakier so gebaut hätte, denn der hätte erst mal den Boden aufgraben und die Arbeit dann sehr gut tarnen müssen." Svanhild sah Fenn skeptisch an. Sie sah wunderschön aus, wenn sie das so tat, und er musste sich zusammenreißen, um seine Gedanken nicht abtreiben zu lassen. „Ich gehe nicht davon aus, dass hier irgend ein durchgedrehtes Feenwesen zugange war. Jemand hat sich die Kräfte eines relativ kleinen Felswesens zu nutze gemacht, um eine unsichtbare Falle zu erschaffen. Es gibt eine ganze Reihe von Leuten, die sich mit Felsmagie beschäftigen. Die Priester der Mond-Trias und die Druiden gehören eher nicht dazu. Aber Handwerker tun es, und natürlich viele Zwerge. Wir wollen jedoch keine voreiligen Schlüsse ziehen!"
Fenn schüttelte den Kopf. „Nein! Das, was Malina da ausgegraben hat, würde den allermeisten Fährtensuchern nicht auffallen. Ich denke, es geht um eine perfekte Tarnung, nicht um eine falsche Fährte." Er sah die Adelige direkt an. Sie hielt dem Blick stand: „... oder um ein großes Ego, Fenn! Jeder gute Skeftamagier könnte einen Zauber an einen Pfeil binden, der ein Wagenrad schwer beschädigt oder sofort zerbricht. Da wäre die Wirkungsweise aber für jeden Schützen und jeden Magier offensichtlich."

Die am südlichen Ende des improvisierten Lagers aufgestellte Wache gab Alarm, aber es stellte sich schnell heraus, dass es Answin und seine Leute waren, die zurückkehrten. Er erstattete der kleinen Führungsgruppe seinen nüchternen Bericht: „Sie haben sich nicht nach Osten in den Wald abgesetzt, sondern sind ziemlich schnell im Bogen zum Riesweg zurück gekehrt. Ich hatte das befürchtet. Vom Riesweg gehen unzählige Pfade, Wege und Straßen ab. Es ist nahezu unmöglich, sie alle auf Spuren hin zu untersuchen, und wenn die Räuber sich

aufgeteilt haben, können sie so leicht einzeln oder in kleinen Gruppen im Wald verschwinden. Es war noch mindestens ein weiter Armbrustschütze dabei. Die Hunde haben einen Bolzen gefunden, der vermutlich die Wache verfehlt hat, die dem abrückenden Trupp hinterher geschlichen ist. Sie haben ansonsten ihre Spuren ziemlich gut verwischt. Adita wird die Orte in den Karten ergänzen. Was habt ihr?“ Malina setzte ihn über die raffinierte, von einem magischen Wesen gegrabene Falle ins Bild. Fenn fiel auf, wie Svanhild und Answin ein paar Blicke wechselten. Es schien fast so, als ob die Adelige ihrem Fechtmeister sagen wollte: Habe ich es dir nicht gesagt? Doch Answin blieb unbeeindruckt und stellte seine Überlegungen laut an: „Das wäre eine sehr eindeutige Methode, einen Überfall der Bande zuzuweisen. Gute Entdeckung. Seid ihr hier fertig? Dann schüttet die Rinne wieder vollständig zu. Es wird bald dunkel werden!“

Nach einer kurzen Beratung mit den einheimischen Führern brach der Reitertrupp zu einer aufgegebenen Burgruine auf. Es war natürlich unmöglich, so viele berittene Kämpfer vor neugierigen Augen zu verbergen, aber die etwas abseits auf einem Höhenrücken im Wald gelegene Ruine bot etwas Schutz vor den Witterungen und erlaubte es, ein befestigtes Nachtlager zu errichten. Wieder einmal zeigte es sich, wie sehr militärische Unternehmungen in der Tradition der Zwingarder verwurzelt waren. Es gab kein Murren über die Unterkunft, im Gegenteil, das Gelände in dem alten Pallas war schnell gerodet und von Büschen und kleinen Bäumen befreit, das improvisierte Lager rasch errichtet und die Wachen aufgestellt. Fenn war gespannt, welche Schlüsse Svanhild und Answin aus den neuen Erkenntnissen ziehen würden. Die Räuber konnten noch nicht allzu weit sein, aber mit jeder Stunde, die verrann, wurden die Spuren schwieriger zu finden und zu lesen.

Er war umso überraschter, als eine der Wachen Fenn und Malina, nicht aber Adita aufforderten, zu einem Treffen der Anführer und Berater zu kommen. Es war schon deutlich nach Einbruch der Dunkelheit, und für ein nächtliches Unternehmen zu Pferd war das bewaldete Gelände ziemlich ungeeignet. Was also hatten Svanhild von Sarfirst und Answin vor?

Der Yolkraken

von Loki

Der Yolkraken ist ein gigantischer Apparat in Gestalt eines Kraken, der seit Jahrhunderten die Meere Lorakis' durchstreift. Wer ihn einst erschuf, weiß heute niemand mehr. Diejenigen, die das Pech hatten, seine dicken metallenen Tentakel von nahem zu sehen, sprechen von einem ohrenbetäubenden, markerschütternden Pfeifen, das sich aus den schwarzen Tiefen erhebt und einem das Blut aus den Ohren laufen lässt. Der gigantische stählern glänzende Körper scheint von Zeit und Witterung völlig unbeeindruckt zu sein. Warum der Kraken Schiffe angreift und – meist mühelos – zerstört, weiß niemand, denn das Wesen verschwindet anschließend so schnell wie es gekommen war. Auch weiß niemand, woher es überhaupt kommt. Kaum jemand vermutet und niemand weiß, dass es die mythischen Urgnome (s. **Jenseits der Grenzen**, S. 87ff) waren, die mit ihrem legendären Wissen über Apparate und Maschinen diesen Golem in Gestalt eines Kraken erschufen, sodass er während der Gnomenkriege den mittlerweile ausgetrockneten See in ihrer Hauptstadt gegen die anstürmenden Feenhorden verteidigte. Doch der Krieg ging für die Gnome verloren und die Feen erlaubten sich mit dem Yolkraken einen kleinen Spaß. Sie entnahmen dem Golem zwei seiner drei Herzen und schickten

ihn in die Welt der Sterblichen – so mussten sie sich nicht selbst um ihn kümmern und hatten nach den Kämpfen ein wenig Unterhaltung.

Die drei Herzen

So wie sein irdisches Vorbild hatte auch der Yolkraken einst drei mechanische Herzen: Eines mit Instruktionen zum Angriff, eines mit Instruktionen zum Helfen und Bewachen und eines zur Kontrolle der anderen beiden, das zwischen den Instruktionen hin- und herwechseln konnte. Jenes dritte Herz hat auch sämtliche Kommandoworte gespeichert, die die Steuerung des Yolkraken erst ermöglichen. Die Feen entfernten das zweite und das dritte Herz und ließen den Kraken mit nichts als Instruktionen zum Angriff auf die Welt der Sterblichen los. Die anderen beiden Herzen warfen sie an zwei verschiedenen willkürlich ausgewählten Orten auf Lorakis nieder, wo sie vielleicht bis heute noch liegen. Wer eines oder gar beide der fehlenden Herzen findet und es schafft, sie dem Kraken wieder einzusetzen, kann sich eine mächtige Kriegsmaschine untertan machen.

Der Yolkraken

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
7	2	2	11	0	14	1	1
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
12	15	18	0	37	8	29	25

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Tentakel	27	3W10+3	14	6-1W6	Kritisch 2, Wuchtig, Umklammern

Typus: Konstrukt
Monstergrad: 4+/4
Fertigkeiten: Akrobatik 19, Athletik 21, Entschlossenheit 20, Heimlichkeit 19, Schwimmen 20, Wahrnehmung 18, Zähigkeit 23
Meisterschaften: Handgemenge (I: Block, Halten, II: Hammerschlag, III: Verbessertes Entwaffnen), Athletik (II: Muskelprotz), Entschlossenheit (III: Kühler Kopf II)
Merkmale: Betäubungsimmunität, Erschöpfungsimmunität, Furchterregend (25), Furchtimmunität, Koloss 8, Konstrukt, Schmerzimmunität, Unterwasserwesen
Beute: Verschiedenste Zahnräder, Edelmetalle, Rohre, Mechanismen und Edelsteine (mind. 1000L)

Konstrukt stoppen (Spruch)

Schule: Beherrschung 3
Typus: Kontrolle
Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten: 12V3
Zauberdauer: 10 Ticks
Reichweite: 5m
Wirkung: Der Zauberer überschreibt bei einem konkreten Konstrukt die aktuelle Instruktion und lässt es für 20 Ticks nichts tun. Anschließend fährt das Konstrukt mit der ursprünglichen Instruktion fort. Das Konstrukt nimmt alles unverändert wahr, was während der erzwungenen Untätigkeit geschieht.
Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus, Reichweite, Verstärken (s. u.)
- 2 EG (Kosten: +3V3): Die Dauer der Untätigkeit des Konstrukts erhöht sich auf 35 Ticks.