SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

14

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 (Prinzessin Hui Amui)

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.

~Prinzessin Hui Amui~

Kämpferin und Diplomatin im zhoujiangischen Bürgerkrieg

„Ich bitte lieber nachträglich um Entschuldigung, als vorbeugend um Erlaubnis zu fragen."
- die jugendliche Prinzessin Amui zu ihrer kaiserlichen Mutter

„Für Kaiserin Yi! Für den Phönixthron! Tod dem Usurpator!"
- Prinzessin Amui im Gefecht mit den Soldaten von General Wu

Die hübsche Kriegerin (Mensch, *958 LZ, schwarze, zu Zöpfen verflochtene Haare, charismatisch, athletisch, hasst General Wu) ist nicht nur die Tante der kaiserlichen Thronprätendentin Yi, sondern auch eine ihrer wichtigsten Gesandten. Die begnadete Schwertkämpferin und geübte Diplomatin hat Kontakte in allen Provinzen Zhoujiangs. Im Einsatz für die Kaiserlichen kann man ihr sowohl in den loyalen Gebieten, als auch in den neutralen und den von General Wu oder den Triaden kontrollierten Provinzen begegnen – und manchmal auch auf diplomatischer Mission jenseits der Grenzen des Kaiserreichs.

Hintergrund

Hui Amui wurde als die jüngste Tochter der frommen Einsiedlerin Hui Zhu im Guaiwulinshan-Gebirge im Osten der Salamanderprovinz geboren. Zum Zeitpunkt von Amuis Geburt ahnten die wenigsten, dass ihre Mutter ein entfernter Abkömmling der gestürzten Hui-Dynastie war, geschweige denn dass diese eines Tages auf dem Thron in Inani sitzen würde. Während Zhu ihre ältere Tochter Jin in die Obhut des Phönixordens gegeben hatte, schickte sie Amui in die Chi Kung-Kampfschule vom Kranichfelsen, die tief in dem wenig erforschten Guaiwulinshan lag. Amui zeichnete sich durch ihr Geschick, aber auch durch ihren Starrsinn und ihre Impulsivität aus. Diese Eigenschaften behielt sie auch bei, nachdem ihre Mutter unverhofft zur ersten Kaiserin der zweiten Hui-Dynastie erkoren wurde und die Familie nach Inani übersiedelte. Es gibt eine Reihe wilder Geschichten über Amuis jugendliche Eskapaden und über ihre verbotenen Ausflüge jenseits der Mauern des Palastes. Gleichzeitig setzte sie jedoch unbeirrt ihr Kampftraining fort. Dabei erwies sie sich als wesentlich erfolgreicher als in eher „höfischen" Disziplinen. Dennoch meinen manche, dem Kaiserreich wäre viel Ungemach erspart worden,

wenn das Konvent der Mönche 978 LZ Prinzessin Amui statt ihrer älteren Schwester auf den Thron berufen hätte. Bis zur Geburt von Prinzessin Yi im Jahre 981 LZ fungierte Amui als designierte Thronerbin von Kaiserin Jin, auch wenn das Verhältnis der Schwestern nicht immer harmonisch war. Amui vertrat eine energischere Politik als die spirituell geprägte Jin und geriet immer wieder mit deren Beratern aneinander. Die temperamentvolle Prinzessin musste lernen, zwischen den um Einfluss ringenden Nanjin-Familien, den Triaden und den religiösen Orden zu lavieren. Als 985 LZ die barbarischen Jogodai in das Phönixreich einfielen, zog Amui gegen den Willen ihrer kaiserlichen Schwester in den Krieg und kämpfte in mehreren Schlachten. Sie war eine Fürsprecherin des zum Oberbefehlshaber gegen die Invasoren berufenen General Wu, mit dem sie Gerüchten zufolge eine leidenschaftliche Affäre hatte. Jedenfalls kritisierte sie Wus spätere Abberufung und den daraufhin geschlossenen unvorteilhaften Frieden mit den Jogodai. Jedwede Sympathie für den ehrgeizigen General endete freilich mit dessen Griff nach der Macht. Gerüchten zufolge war es Amui, die Teilen der kaiserlichen Familie die Flucht aus der belagerten Hauptstadt Inani ermöglichte – wobei sie ihrem angeblichen Liebhaber blutige Rache schwor.

Motivation

Auch wenn sie in ihrer Kindheit und Jugend ein echter „Wildfang" war, bestimmte seit der Thronbesteigung ihrer Schwester vor allem der Wunsch, ihre Familie vor Unheil zu bewahren, das Handeln Amuis. Der Ausbruch des Bürgerkriegs und der Tod ihrer Mutter und ihrer Schwester war ein schwerer Schlag für die selbstbewusste Prinzessin. Insgeheim kämpft sie mit dem Gefühl, ihre Familie und das Reich im Stich gelassen und den Bürgerkrieg nicht verhindert, ja – aufgrund ihrer früheren Unterstützung für General Wu – sogar mitverursacht zu haben. Diesen „Fehler" wiedergutzumachen und den Kaiserlichen zum Sieg zu verhelfen, ist seitdem die wichtigste Triebfeder ihres Handelns.

Ziele

- Amui möchte ihre Cousine Yi auf dem Phönixthron sehen – und zwar als souverän herrschende Kaiserin, die von ebenso fähigen wie loyalen Beraterinnen und Beratern umgeben ist.
- Fast genauso wichtig – und in ihren Augen eine unabdingbare Voraussetzung für den Sieg – ist für Amui die Vernichtung von General Wu. Die Prinzessin hasst den Usurpator und Mörder ihrer Mutter und ihrer Schwester aus ganzem Herzen und will ihn lieber heute als morgen tot sehen. Ironischerweise könnte sie manchen der von Wu angestoßenen Reformen durchaus etwas abgewinnen. Dies wird jedoch niemals ihre persönliche Abneigung gegenüber dem rebellischen General lindern.

- Amui weiß, dass den Kaiserlichen die Stärke fehlt, sowohl die Triaden als auch General Wu zu besiegen. Sie hofft deshalb, zumindest Teile der Triaden durch politisches Entgegenkommen zu gewinnen und so die momentane Pattsituation zu beenden. Zudem sucht Amui jenseits der Grenzen des Phönixreichs Verbündete: Selenia ist über den Mondpfad mit Zhoujiang verbunden und man sagt Kaiser Selenius III. große Sympathie für Prinzessin Yi nach. Im Süden sieht Kintai mit Sorge auf den Bürgerkrieg im Nachbarland und die Zunahme von Piraterie und Schmuggel. Da einigen Kintarai-Fürsten allerdings territoriale Ambitionen in Zhoujiang nachgesagt werden, droht man mit einem solchen Bündnis, den Wolf mit dem Tiger auszutreiben. Im Westen haben die barbarischen Jogodai noch eine Rechnung mit General Wu offen. Freilich würde ein Bündnis mit den Reiternomaden viele in Zhoujiang verprellen. Und wer weiß, ob man die herbeigerufene „Hilfe" je wieder loswerden kann...
- Die Zeit fern des Hofes haben Amui die Augen für manche Ungerechtigkeit und Schwäche des Phönixreiches geöffnet, weshalb sie für politische und gesellschaftliche Reformen eintritt. So sind ihr etwa die starren Geschlechterrollen Zhoujiangs ein Dorn im Auge. Die zentrale Bedeutung der Beamtenschaft, des Adels oder gar des Kaiserhauses stehen für sie jedoch nicht zur Debatte.
- Ihre eigene Zukunft sieht Amui in der Rolle einer wichtigen Beraterin ihrer kaiserlichen Nichte, die sie so vor eigennützigen Höflingen, Beamten und Geistlichen beschützen will, deren Einflüsterungen Amuis Mutter und Schwester zum Verhängnis wurden. Dass sie dafür ein herausragendes militärisches oder politisches Amt innehaben sollte, ist für Amui eine Selbstverständlichkeit.

Ressourcen und Mittel

In den loyalen Provinzen kann Amui (fast) nach Belieben Geld, Vorräte und Waffen einfordern, Streitkräfte mobilisieren, Beamte und Offiziere ernennen, absetzen und befehligen. In den neutralen Gebieten – und mehr noch in den General Wu oder den Triaden unterstehenden Provinzen – ist die Prinzessin hingegen auf wesentlich begrenztere Mittel angewiesen. Dafür kann sie sich in ganz Zhoujiang (und teilweise darüber hinaus) auf ein Unterstützungs- und Informationsnetzwerk im Adel, der Geistlichkeit, aber auch im einfachen Volk und unter der Beamtenschaft und im Militär stützen. Als Gesandte von Prinzessin Yi hat Prinzessin Amui zudem theoretisch das Recht, Verträge mit ausländischen Mächten zu schließen, Amnestien zu verkünden und Privilegien zu gewähren.

Die Phönixgarde

Viele der Überlebenden der kaiserlichen Leibwache kämpften beim Ausbruch aus Inani und auf dem langen, gefährlichen Weg nach Sentatau an der Seite der Prinzessin, die

deshalb bei den Gardisten in hohem Ansehen steht. Auch wenn die Loyalität der Phönixgarde in erster Linie Prinzessin Yi gilt – ihre Tante Amui kommt direkt dahinter. Das sollte jeder bedenken, der am kaiserlichen Hof gegen sie intrigiert. Gelegentlich wird die Prinzessin auf ihren Missionen von einigen Gardisten begleitet (Werte wie *Ritter*).

Blitz und Donner

Fast immer trägt Amui ihr Dschiahn-Paar „Blitz" und „Donner" mit sich. Die seit Jahrhunderten im Besitz der Kaiserfamilie befindlichen Klingen – blankpoliert die eine, geschwärzt die andere – sind nicht nur perfekt aufeinander eingestimmt, sondern sollen zudem Feinde in Schrecken versetzen und Verbündete ermutigen.

Vorgehen

Amuis Vorgehen variiert je nach Situation. Mal inspiziert sie eine in ihrer Loyalität wankende kaiserliche Garnison, mal versucht sie, schwankende Adelsfamilien, abwartende Handelsherren, unzufriedene feindliche Befehlshaber und unabhängige Rebellengruppen auf die Seite der Kaiserlichen zu ziehen. Doch auch direkte Aktionen sind ihr nicht fremd: Amuis Name wird mit manchem tollkühnen Angriff auf feindliche Nachschubtransporte und Stützpunkte verbunden. Sie ist eine vehemente Befürworterin einer beweglicheren und auch auf irreguläre Methoden setzenden Kriegführung.
Während sie in den kaisertreuen und den neutralen Provinzen häufig unter ihrem echten Namen unterwegs ist, agiert sie in den Triadengebieten und im Machtbereich von General Wu meist unter wechselnden Decknamen. In der Regel ist Amui nur mit leichtem Gepäck und wenigen Vertrauten unterwegs und rekrutiert gegebenenfalls vor Ort zusätzliche Unterstützung. Die Prinzessin neigt dazu, ihre theoretische Machtfülle sparsam einzusetzen. Sie überredet und überzeugt lieber, da sie die Fragilität erzwungener Loyalität kennt.
Bei der Suche nach Verbündeten ist Amui recht pragmatisch. Sie hat keine Hemmung, Söldner, Piraten oder Banditen zu rekrutieren. Üblicherweise versucht sie, unnötige Gefahren für Unbeteiligte zu vermeiden – doch in den Wirren des Bürgerkrieges lässt sich das nicht immer verhindern. Auch wenn sie versucht überlegt vorzugehen, handelt Amui im Zweifelsfall lieber, als durch Untätigkeit eine Gelegenheit verstreichen zu lassen.

Verbündete und Feinde

- *Prinzessin Hui Yi* (Mensch, *981 LZ, schwarze Haare, charismatisch, diszipliniert, oft von Phönixküken begleitet) schätzt die Fähigkeiten ihrer Tante, bewundert Amuis Tapferkeit und lauscht gerne ihren tollkühnen Geschichten. Allerdings weiß Yi auch, dass Amui am Hof nicht unumstritten ist und dass eine künftige Kaiserin sich nicht nur auf eine einzelne Person stützen darf.

- *General Wu* (Mensch, *946 LZ, langsam ergrauende Haare, eindrucksvolle Gestik) sieht die Prinzessin als eine gefährliche Gegnerin. Auf keinen Fall wird er Amui unterschätzen, gerade weil er ihre Tatkraft und Fähigkeiten respektiert. Auch wenn er Amuis Hass nicht erwidert, hat Wu ein hohes Kopfgeld auf die Prinzessin ausgesetzt. Die Gerüchte über ihre angebliche frühere Affäre amüsieren den Kriegsherren, der dies weder verneint noch bestätigt.
- Der Militärmandarin der Phönixprovinz *Puhn Jiao* (Mensch, *939 LZ, graue Haare, langer Kinn- und Schnurrbart, lauernder Blick) ist einer der schärfsten Kritiker Amuis im Lager der Kaiserlichen, auch wenn er das geschickt verbirgt. Die Prinzessin macht hingegen aus ihrer Geringschätzung für den als Oberbefehlshaber überforderten und allzu vorsichtigen General kein Geheimnis. Puhn Jiao sieht es deshalb gerne, wenn Amui weit entfernt von der provisorischen Hauptstadt Sentatau weilt. Vielleicht passiert ihr ja auch irgendwann ein Unglück... Zudem schürt er Gerüchte über die angeblichen Ambitionen Amuis auf den kaiserlichen Thron oder wärmt alte Geschichten von ihrer Affäre mit General Wu wieder auf.
- Mit dem mysteriösen *Jadedrachen* (Mensch, *964 LZ, hochgewachsen, schlank, Jademaske vor dem Gesicht, jadegrüne Kleidung und Rüstung) verbindet die Prinzessin eine komplizierte Beziehung. Amui gehört zu den wenigen Sterblichen, die um die wahre Identität des Jadedrachen weiß: Hinter der Maske verbirgt sich Sun, der angeblich tote Ziehsohn von General Wu. Die beiden jungen Leute lernten sich während des Jogodaikriegs kennen. Ihre gesellschaftlich völlig unstatthafte Affäre wurde durch Wus Putsch abgeschnitten. Nach Suns angeblichen Tod und seiner „Wiedergeburt“ als Jadedrachen haben sich die Wege der ehemaligen Geliebten mehrmals gekreuzt. Amui wahrt das Geheimnis des Jadedrachen, würde ihn gerne für die Kaiserlichen rekrutieren und hegt immer noch Gefühle für Sun. Allerdings hadert sie mit ihrem Hass gegenüber dessen Ziehvater.

Werte

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
5	5	4	4	4	4	3	4
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	12	9	21	31*	0	24	23

* wenn die Prinzessin sich dem feindlichen Angriff bewusst ist und genug Platz zum Ausweichen hat (ansonsten sinkt die VTD um 6 Punkte)

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	18	1W6	5	0-1W6	Entwaffnen, Stumpf, Umklammern
Dschiahn „Blitz“	25	1W10	8	0-1W6	Exakt 2, Kritisch 4, Paarwaffe, Mutmacher: Tugend der Verbündeten
Dschiahn „Donner“	25	1W10	8	0-1W6	Exakt 2, Kritisch 4, Paarwaffe; Klang des Schreckens

Typus: Humanoider
Heldengrad: 3/2
Mondzeichen: Omen des Schwarzen Mondes (7 Splitterpunkte)
Fertigkeiten: Akrobatik 21, Anführen 18, Arkane Kunde 10, Athletik 19, Darstellung 12, Diplomatie 18, Empathie 13, Entschlossenheit 18, Geschichten und Mythen 11, Heimlichkeit 15, Länderkunde 12, Redegewandtheit 15, Schwimmen 13, Straßenkunde 14, Tierführung 17, Überleben 13, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 17, Beherrschungsmagie 11, Bewegungsmagie 18, Windmagie 13
Zauber: Beherrschungsmagie (0: Einstellung verbessern; I: Allerweltsgesicht, Moral erhöhen), Bewegungsmagie (0: Fokussierte Bewegung; I: Sprungfeder, Standfest, Zauberhafte Balance; II: Gleiten, Katzenreflexe, Schnell wie ein Blitz, Wassersprint; III: An Wänden laufen), Windmagie (0: Sanfter Fall; I: Schockgriff, Scharfer Wind; II: Beflügelte Waffe)
Meisterschaften: Handgemenge (I: Block, Halten, Umklammern, Umreißen, Weicher Stil; II: Beidhändige Abwehr, Beidhändiger Angriff, Entwaffnen, Schmerzhafter Hieb,

Tödlicher Schaden), Klingenwaffen (I: Ausfall, Verteidigungswirbel, Weicher Stil; II: Gezielte Treffer; III: Eleganter Klingenwirbel, Klingentanz, Meister mit zwei Waffen), Akrobatik (I: Blitzreflexe 2, Stehaufmännchen, Balance; II: Antäuschen II, Koordiniertes Ausweichen; III: Ausweichen III), Anführen (I: Herausforderung, Koordinator, Sammeln; II: Inspirieren, Schlachtplan (Angriff), Schlachtplan (Verteidigung)), Athletik (I: Sprinter 2, Kletteraffe; II: Flinker Verfolger, Hindernisläufer),
Diplomatie (I: Diplomat; II: Etikette, Scharfe Zunge); Empathie (I: Rede mit mir, Gegner durchschauen I), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille, Unbeirrbar; II: Begabter Sturkopf), Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I), Länderkunde (I: Sprachbegabt), Redegewandtheit (I: Beißender Spott), Tierkunde (I: Reiterkampf), Wahrnehmung (I: Schwerpunkt Hinterhalte), Zähigkeit (I: Schnell wieder auf den Beinen, Wachsamkeit; II: Schmerzwiderstand I),
Bewegungsmagie (I: Kaum zu treffen; II: Geschoss ablenken I), Windmagie (I: Wetterfest)
Stärken: Attraktivität, Erhöhter Fokuspool, Kulturkunde Zhoujiang, Kulturkunde Kintai, Literat, Soziales Gespür, Zielstrebig, Zusätzliche Splitterpunkte
Ressourcen: Ansehen 2, Kontakte 4, Stand 7, Vermögen 5, Relikt 12 (Dschiahn „Blitz“ und Dschiahn „Donner“, je Q 6)
Merkmale: Taktiker
Sprachen: Xienyan, Kintial, Dragoreisch, Basargnomisch
Beute: Dschiahn „Blitz“ Q 6 (Exakt+1, Kritischer Schaden+2, Mutmacher: Die Tugend der Verbündeten, Paarwaffe; 220 L), Dschiahn „Donner“ Q 6 (Exakt+1, Klang des Schreckens, Kritischer Schaden+2, Paarwaffe; 220 L).

Szenarioansätze

- In einer der neutralen Provinzen (Fangschrecke, Delphin, Salamander) platzt eine Gruppe Bewaffnete in die Wegherberge der Abenteurer und fängt an, mit gezogenen Klingen Anwesen und Gäste zu durchsuchen. Dabei gehen sie sehr grob vor. Ziel ihrer Suche sind eine Kriegerin und ihr schwerverwundeter Gefährte, die hier seit einigen Tagen rasten. Die Kriegerin stellt sich als Prinzessin Amui heraus, die (hoffentlich mit der Hilfe der Abenteurer) die Kopfgeldjäger knapp zurückschlagen kann. Doch damit fangen die Probleme erst an: die Angreifer gehören zu einem deutlich größeren Trupp. Fliehen kann Amui nicht, müsste sie dann doch ihren verletzten Gefolgsmann, den Phönixgardisten Yan (Zwerg, *960 LZ, muskulös, kurzer schwarzer Bart, beherrscht) zurücklassen. Außerdem würden die Kopfgeldjäger die Herberge vermutlich so oder so plündern. Die Abenteurer müssen der Prinzessin helfen, die Verteidigung zu organisieren. Dafür sollten sie die Unterstützung der anderen Gäste und Bewohner gewinnen – auch wenn der Herbergswirt Zhou Tran (Mensch, * 945 LZ, Glatze,

breitschultrig, leicht aufbrausend) sich aus dem Bürgerkrieg heraushalten will. Das sich zwischen Trans Ziehtochter Mi (Zwergin, * 965 LZ, schwarzes Haar zu vier Zöpfen geflochten, offenherzig, optimistisch) und dem verwundeten Yan zarte Gefühle regen, macht die Situation nicht einfacher.

- Im westlichen Zhoujiang werden wildnis- und kampferfahrene Abenteurer angeheuert, um eine Händlerin auf ihrer Reise zu den jogdarischen Steppennomaden zu begleiten, nachdem sie durch einen Räuberüberfall ihre Eskorte eingebüßt hat. Nach einem erneuten „Räuberüberfall" erfahren die Abenteurer die Wahrheit: Ihre Auftraggeberin ist die kaiserliche Prinzessin Hui Amui, auf diplomatischer Mission zu den kriegerischen Jogodai. Schon die Reise ist gefährlich, zumal Agenten General Wus der Prinzessin auf den Fersen sind. Doch die eigentliche Herausforderung beginnt, wenn die Abenteurer das Zeltlager des Häuptlings der Häuptlinge *Mogaru* (Mensch, *958 LZ, vernarbt, wortkarg, beherrscht) erreichen: Sie und die Prinzessin müssen erst einmal beweisen, dass sie eine Audienz bei würdig sind. Mogaru wäre einem Bündnis nicht abgeneigt, doch was werden die Steppenreiter für ein Bündnis fordern? Immerhin hat Amuis kaiserliche Schwester ihnen einst die Herrschaft über die gesamte Büffelprovinz versprochen – was der Anlass für den Putsch von General Wu war. Manche Berater Mogarus wie etwa der alte Rim Gara-Priester *Odai* (Mensch, *932 LZ, langer weißer Bart, einäugig, misstraut Fremden) warnen vor einer Verwicklung in den zhoujiangischen Bürgerkrieg. Heißsporne wie der zu Besuch weilende Häuptling *Trull* (Mensch, *968 LZ, groß, ausladendes Kinn, muskelbepackt), halten ein Bündnis für Schwäche und würden den Bürgerkrieg lieber für einen Einfall in die Grenzprovinzen Zhoujiangs nutzen. Und die bei den Jogdaren aktiven Triadenagenten wollen um jeden Preis verhindern, dass die Kaiserlichen neue Verbündete gewinnen.