FAN-ADVENTSKALENDER

15

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 V)
BoggyB (Charaktere von Tavustar)

Illustrationen

BoggyB (Charaktere von Tavustar)

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

5. Der Verdacht

Die Stimmung in dem alten, auf drei Schritt Höhe abgebrochenen, nach oben hin offenem Wehrturm hatte etwas Verschwörerisches an sich. Die Wache stand zehn Schritt von dem Turm entfernt. Neben Svanhild und Answin waren nur noch Malina und Fenn anwesend. Eine Sturmlaterne spendete ein gleichmäßig, aber nicht übermäßig helles Licht, das von den dicken Steinmauern nach außen hin abgeschirmt wurde.

Im Gegensatz zu den vorherigen Treffen sprach Svanhild. „Danke, dass ihr diesem späten Treffen zugestimmt habt. Answin und ich würden gerne eure Meinung hören, da wir uns über eine Sache nicht einigen konnten. Natürlich könnte ich einfach eine Entscheidung treffen, aber ich weiß, wie wichtig es ist, vorher den Beratern zuzuhören.“ Ihr Fechtmeister kommentierte diese Aussage nicht, selbst als sie ihn auffordernd ansah. „Ich habe Bedenken, dass weitere Raubzüge dieser Bande noch brutaler ausfallen werden. Ich kann mir nicht vorstellen, dass sie nicht gewusst haben, dass wir uns sammeln, und doch haben sie weniger als einen Tag entfernt zugeschlagen und einen Wächter des Zugs ermordet. Wir müssen ins 'Vor' kommen, wir können nicht immer nur reagieren und Spuren aufnehmen. So bleiben wir immer im 'Nach'. Deshalb …“ sie holte tief Luft, und Fenn entdeckte überrascht, dass sie sich mit dem Ärmel Tränen aus dem Gesicht wischte.

„Deshalb habe ich beschlossen, auch euch von meinem Verdacht zu erzählen. Vielleicht können wir zusammen einen Plan entwickeln, um diese Räuber so schnell wie möglich zu stellen!“ Irgendwo in der Ferne rief ein Käuzchen. In den Pausen hätte man eine Stecknadel fallen gehört.

„Vor zwei Jahren hat sich die Gilde der Händler von Liugard an den Herzog von Sarfirst gewandt. Einer der ihren hatte zu überhöhten Preisen Waffen an Zwingarder Truppen verkauft, die an der südwestlichen Grenze operierten. Der Händler hatte zudem für eine künstliche Knappheit gesorgt, in dem er im Südwesten Waffen aufkaufte und sie nur zögerlich an die Thaine verkaufte, die an dem Kriegszug gegen die Orkscharen, die immer wieder über den Arkenir und die südlichen Ausläufer des Riesheim kamen, beteiligt waren. Der Herzog ließ ein Burgthing einberufen. Auf dieser Versammlung

wurde der Händler Hadubrand der falschen Tat der Schädigung des Kriegsvolks für schuldig gesprochen. Er musste einen großen Teil des Geldes, das er durch den Handel mit Waffen, Nahrungsmitteln und Ausrüstung eingenommen hatte, zurückzahlen.“ Answin legte ihr eine Hand auf den Arm, aber Svanhild warf ihm nur einen flehenden Blick zu.

„Auf einem der Rückzugsgefechte südlich von Isafest ist mein Mann gefallen. Das ist einer der Gründe, warum mein Bruder das Thing einberufen ließ und nicht das vom Rat vorgeschlagene Urteil bestätigt hat. Und natürlich … ich müsste eine Göttin der Gerechtigkeit sein, um nicht die schlechte Versorgung der Einheiten mit dem Tod meines Mannes Turald in Verbindung zu bringen!“ Sie schlug die Hände vors Gesicht und wandte sich ab. Fenn spürte ihren Schmerz körperlich, als er sah, wie ihr Körper vor Schluchzen bebte. Doch er wagte nicht, sie zu berühren. Selbst Answins begütigende Geste schien nicht erwünscht gewesen zu sein.

Auch ihr Fechtmeister atmete tief durch. „Svanhild will auf keinen Fall, dass wir Hadubrand – ja genau – den Hadubrand, der gestern überfallen worden ist – verdächtigen und dadurch den eigentlichen Schuldigen weiterhin nicht finden. Wenn er es aber ist, wollen wir ihn auch nicht verfrüht warnen. Vielleicht habt ich euch gewundert, warum wir erst hierhin geritten sind, und nicht die Zeugen beim Überfall befragt haben, doch deren Aussagen haben wir schon übermittelt bekommen. Wir hatten gehofft, Spuren zu finden, die uns zu den Tätern führen, ohne Hadubrand direkt konfrontieren zu müssen. Ich denke, wir müssen jeder Spur nachgehen, die wir finden.“

Svanhild wischte sich die Tränen mit einem Tuch ab, bevor sie sich umdrehte. „Es tut mir leid. Wirklich.“ Fenn war es nun egal, was Answin dachte. Er ging um Malina herum und legte seine linke Hand auf Svanhilds rechte. Sie wischte sich mit dem anderen Arm ein paar weitere Tränen ab, ohne ihm die Hand zu entziehen, und legte dann ihre Linke auf seine, ein kurzer Druck, fast schien sie sich auf seine Hand zu stützen, dann zog sie ihre Hände weg. „Danke, Fenn.“

Sie räusperte sich. „Wie kommen wir weiter?“

„Wie ist Hadubrand so?“ Malina imitierte Answins sachlichen Stil.

„Mensch, in Liugard ansässiger Händler, mit Verbindungen bis runter an die Grenze. Ehrgeizig, klug. Ist es das, was du meinst?“ Der Fechtmeister spielte das Spiel mit. Fenn war froh darüber, denn es gab Svanhild die Zeit, sich etwas zu beruhigen.

„Ja. Nein.“ Das gab einen kurzen Lacher von allen. „Nein, eigentlich nicht. Ist er eitel? Kontrolliert er alles in seinem Bereich als Händler, vielleicht auch als heimlicher Räuberhauptmann?“

„Ja!“ Svanhild und Answin waren sich sofort einig. „Ich denke, es muss alles nach seiner Pfeife tanzen. Er ist damals knapp einer Strafe für eine blutige Tat entgangen, aber er war wohl ziemlich aufgebracht darüber, dass das Burgthing seine Pläne um Jahre zurückgeworfen hat. Vielleicht ist er auf Rache aus, aber wie beweisen wir ihm das?“ Die Sprecherin schien ein recht genaues Bild von dem Händler zu haben, und Fenn hörte weiter zu, auch wenn er bereits eine Idee hatte.

„Was ist mit dem Midstader Akzent?“ Dieses Mal antwortete Answin. „Vor ein paar Jahren gab es eine Bande Straßenräuber mit Mitgliedern aus Zwingard und Midstad. Der Anführer stammte aus Midstad, und ihm wurden mehrere Morde zu Last gelegt. Sie schlugen im ganzen südlichen Zwingard zu, was es extrem schwer machte, sie zu fassen. So wie auch jetzt, zwang die Bande viele Händler, ihre Züge sehr viel besser zu bewachen. Eine hohe Belohnung hat schließlich dafür gesorgt, dass ein Bandenmitglied den Ort des nächsten Überfalls verraten hat. Ein großer Teil der Bande wurde dabei aufgerieben, der Anführer, ein Mensch mit dem Namen Rosnir, gefangen genommen. Er wurde zum Tode durch das Beil verurteilt, doch er wählte stattdessen den Blutdienst. Wollen die Räuber, dass wir glauben, der gefürchtete Rosnir wäre zurück? Oder ist er tatsächlich zurück? Wenn, dann wäre das eine sehr schlechte Nachricht. Denkbar wäre es, der Anführer wird wie damals Rosnir als ein Axtkämpfer beschrieben.“

Malina sah Svanhild entschuldigend an. „Wir haben jetzt eine einmalige Chance. Hadubrand wollte vielleicht nur erreichen, dass wir ihn nicht verdächtigen, weil ja auch sein Zug schon zum zweiten Mal überfallen wurde. Doch nun können wir uns mit ihm treffen, um ihn zum genauen Ablauf des Überfalls noch einmal zu befragen. Wenn ich so eine Bande aufbauen wollte, würde ich sie verteilen, mit Spähposten und lokalen Verstecken. Nur diejenigen, die unbedingt überall dabei sein müssen, wie Anführer, herausragende Kämpfer, Heiler oder Magier würde ich dort hinbringen, wo sie gebraucht werden.“ Fenn war amüsiert: Die beiden Zwingarder zogen selbst im gedämpften Licht der Laterne sichtbar die Augenbrauen hoch. Doch die Gnomin ließ sich nicht beirren. „Das aber bedeutet, sie müssen ein Nachrichtennetz haben.“ Nun lachte Fenn. Malina hatte ausgesprochen, was er gedacht hatte. „Genau. Und wenn wir wissen, wo er ist, können wir versuchen, seine Botschaften abzufangen oder zu verfolgen, wohin sie gehen. Benutzt Hadubrand Botenvögel?“

„Schon! Er ist ja schließlich ein Händler mit Verbindungen in fast alle Himmelsrichtungen. Aber er könnte auch berittene Boten, Läufer oder gar Magie einsetzen.“

Fenn nickte. „Berittene Boten sind relativ auffällig, Läufer wahrscheinlich zu langsam. Zu Magie kann ich nicht viel sagen. Aber wenn es wirklich nach seinem Kopf gehen muss, würde er sich dann auf etwas verlassen, was er nicht vollständig kontrollieren

kann?“ Es trat Schweigen ein. Alle gingen die Argumente und mögliche Schritte für sich durch.

„Also gut. Wir suchen Hadubrand auf, aber nicht mit dem gesamten Reitertrupp. Das würde zu sehr den Eindruck machen, wir wollten ihn verhaften. Die eine Hälfte bleibt in Liugard zurück, mit der anderen reiten Answin und ich zu seinem Anwesen in der Stadt, wenn er dort nicht ist, zu seinem Anwesen auf dem Land.“

* * *

Es stellte sich heraus, dass der Plan sehr viel einfacher zu formulieren als umzusetzen war. Hadubrand war nicht in der Stadt. Er war aber auch nicht auf seinem Anwesen ein paar Meilen außerhalb der Stadt. Sie erhielten die Auskunft, dass er sich zu seiner Jagdhütte eine Tagesreise weiter nördlich aufgemacht hätte. Answin traute der Aussage nicht, aber Svanhild, die sich freundlich eine ganze Weile mit Leuten aus dem Haus unterhalten hatte, war davon überzeugt, dass die meisten hier nicht eingeweiht waren. Jemand erzählte ihr auch ganz unbefangen, dass er dort wohl auch Meister Helrich, einen guten Freund, treffen wollte. Das wiederum erinnerte die Adelige daran, dass auch der Handwerker in das Verbrechen um die zurückgehaltenen Lieferungen an das Zwingardische Militär verwickelt war. Er und seine Leute hatten beschädigte Waffen aufgekauft und repariert, sie aber nur an Hadubrand weiterverkauft. Das alleine überzeugte das Burgthing jedoch nicht von einer schweren Schuld, und so fiel die Geldstrafe relativ milde aus.

Die Anführer beschlossen, den Plan weiter umzusetzen und Hadubrand zu folgen, auch wenn Answin davor warnte, dass es sich durchaus um einen Hinterhalt handeln konnte. Deshalb zogen sie auch die zweite Reitergruppe nach, wohlwissend, dass sie beim nächsten Überfall wieder zu spät zum Eingreifen kommen würden. Hadubrands Jagdhütte westlich des Rieswegs im Wald war nicht so einfach zu finden wie erhofft. Es dauerte zwei Tage, bis Fenn, Malina und zwei Jäger sie schließlich entdeckt hatten. Die Pferde der Gäste waren noch da, sie konnten auch zwei Bedienstete des Händlers beobachten, aber die Jagdgesellschaft war unterwegs. Tatsächlich gab es einige Spuren in der Umgebung der Hütte, aber die beiden Jäger, die Svanhild angeworben hatte, schüttelten die Köpfe. Die Spuren ergaben wenig Sinn, es sei denn, jemand wollte mögliche Besucher oder gar Fährtenleser und Hunde verwirren.

Es würde zwar eine zeitaufwendige Arbeit, die überdies auch noch zu einer Entdeckung der Späher führen könnte, aber sie sahen keine andere Möglichkeit, als die hügelige Waldlandschaft in größeren Kreisen zu erkunden. Sich hier in der Nähe aufzuhalten, würde das Risiko eines ungewollten Kontakts nur erhöhen. Die Reiter wurden in ein Gehöft östlich des Rieswegs verlegt. Answin bereitete sie auf einen Angriff zu Fuß im

Wald vor, während die vier Späher – Fenn, Malina, Adita und einer der Jäger, sich daran machten, das Gelände zu erkunden und wichtige Spuren in die Karte einzuzeichnen.

Sie hatten Glück, schon einen Tag später fanden sie eine Fährte, die zu einem kleinen Jagdtrupp zu gehören schien. Es erwies sich als recht mühselig, ihr so zu folgen, dass es diesen Jägern nicht sofort auffallen würde, wenn sie auf der gleichen Spur zurückkämen, aber sie erreichten noch vor Anbruch der Dunkelheit eine alte Drachlingsruine. Mächtige Steinblöcke bildeten ein Trümmerfeld, eine gewölbte Halle und ein Anbau waren noch erhalten, von einem schlanken, ehemals sicher hohen Turm waren nur noch Fundamente übrig. Die Spur, der sie gefolgt waren, und mindestens zwei weitere, ältere Fährten führten in das Gebäude hinein. Sie waren sich sicher, eine wichtige Entdeckung gemacht zu haben. Die Gruppe kehrte um, um den Anführern davon zu berichten.

Charaktere von Tavustar

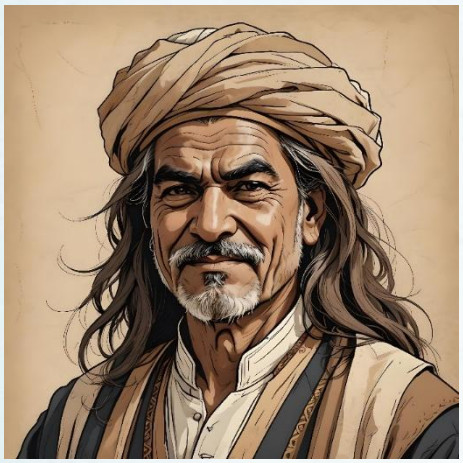
Von BoggyB

Alle Bilder wurden erstellt mit dem KI-Modell Dreamshaper XL Lightning.

Bilder in höherer Auflösung

Abazu Zafuk, Große Mutter, Großer Vater, Mafih Servan, Mazares Tahabeh, Simya Eczane, Syavash Valadkhabeh.

Abazu Zafuk



Dorfvorsteher von Rojekhassu. Hat sich im früheren Abenteuerleben eine zweite Feder verdient.

Aussehen: 50 Jahre alt. Gut gepflegter Bart und Haare.

Rollenspiel: Pompös, gönnerhaft, von sich eingenommen. Erzählt gerne Geschichten von früher, bei denen er gut wegkommt.

Potenzielle Aufträge: Das Dorf in Auseinandersetzungen mit dem Stamm der Großen Pistazie unterstützen.

Große Mutter und Großer Vater

Dryaden, die den *Stamm der Großen Pistazie* anführen.
Aussehen: Alt, grüne Haut.
Rollenspiel: Ruhig, spricht langsam und klar, erhaben.
Potenzielle Aufträge: Schaden an der Natur abwenden (z.B. im Konflikt mit *Rojekhassu*).

Mafih Servan

Oberste Klinge (d.h. Anführerin) des Paladinordens *Klingen der Gerechtigkeit* in *Nahashtab*.
Aussehen: 23 Jahre alt, kampfgezeichnet.
Rollenspiel: Zäh, stur. Unerfahren in ihrer Führungsposition, aber mit starkem Selbstvertrauen. Sagt zur Begrüßung „Rahidi segne Euch“.
Etymologie: Türkisch „Servan“ = „Streiter“, „Mafih“ = „Gerechtigkeit“.

Mazares Tahabeh

Sadir (d.h. Familienoberhaupt) der Familie Tahabai. Hüter der Schlüssel im Runenzirkel.
Aussehen: 70 Jahre alt, Zwerg. Trägt stets ein Amulett mit dem Wappen der Familie Tahabai an einer Halskette.
Rollenspiel: Streicht sich mit den Fingern durch den Bart. Traditionsbewusst. Redet bedeutungsschwer über das Familienerbe.
Potenzielle Aufträge: Heldensang, siehe Türchen 12.

Simya Eczane

Eine Alchemistin in Rojekhassu oder Nahashtab.
Aussehen: 40 Jahre alt. Ledrige, mit ein paar Runen bemalte Haut. Lange, etwas ungepflegte Haare.
Rollenspiel: Nutzt übermäßig viele Interjektionen („also“, „äh“, „hm“, ...) und drückt sich auch ansonsten nicht gut aus. Besitzt aber viel Wissen.
Potenzielle Aufträge: Benötigt für ihre Alchemika verschiedene Zutaten, z.B. bestimmte Kräuter oder Teile von wilden Tieren.
Etymologie: Türkisch „Simya“ = „Alchemie“, „Eczane“ = „Apotheke“.

Syavash Valadkhabeh

Satrap von Nahashtab (siehe *Farukanband, S. 36*).

Aussehen: Scharfe Gesichtszüge (meist subtil durch Schminke hervorgehoben), eiserner Blick.

Rollenspiel: Autoritär, fordernd, selbstgerecht.

Potenzielle Aufträge: Bergung von Artefakten seines Vorfahren Zardosh (siehe *Mondstahlklingen S. 107*).