SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER
20

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 (Die Räuberjagd VII)
Belfionn (Kreuzworträtsel)

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

7. Das Versteck

Es war leider nicht gelungen, das Versteck schon im Morgengrauen anzugreifen. Es war schon hell, als die Gruppen auf die Ruinen vorrückte. Sie waren langsam und vorsichtig vorgegangen. Niemand hatte bemerkt, dass jemand versucht hätte, durch die Maschen des sich enger ziehenden Netzes zu schlüpfen. Die Späher, die schon früh eine Position ganz in der Nähe der Ruinen bezogen hatten, meldeten eine schon fast unheimliche Stille. Es schien niemand im Versteck zu sein. Es gab keinen Rauch, keine Geräusche, keine Bewegungen. Answin befahl den Gruppen, einen Abstand von zwanzig Schritt zu halten, dann zog er ein paar der Wachen, sowie Fenn und Malina vor. Svanhild blieb bei den Einheiten, die den Ring um das Gebäude schlossen.

Malina fand eine relativ einfache Alarmfalle. Der Riegel, der die massive, zweiflügelige, neue Türe aus Eichenbohlen sicherte, war schwieriger zu umgehen als die Falle, vor allem, wenn sie keine Geräusche verursachen wollte, doch auch das gelang ihr unter dem kritischen Blick des Fechtmeisters. Fenn bereitete seine Schleuder vor, Malina zog die frisch geölte Türe auf – und dann arbeiteten sich Malina, Answin, eine der Wachen und Fenn vorsichtig vor.

Die große Halle war leer. Schon die Höhe der Decke und der Nischen deuteten darauf hin, dass sie einst für Drachlinge erschaffen worden war. Die neun Nischen verteilten sich auf die beiden Längsseiten. In vier der insgesamt neun Nischen standen steinerne Drachlinge in verschiedenen Posen. Jede der reglosen Statuen hielt einen anderen Gegenstand: Ein Sieb, ein Schwert, ein Buch und eine Laterne. Auf einer Seite ersetzte der Eingang die fünfte Nische. Auf dem Boden verbanden Linien die Nischen. Unzählige Symbole, Sternenkonstellationen und Schriftzeichen waren zwischen den sich daraus ergebenen Kreuzungspunkten auf den Boden gemalt. Die Gruppe blieb erst einmal stehen und lauschte, aber bis auf das Zwitschern der Vögel, das durch die offenstehende Tür herein kam und ihren eigenen Atem konnte sie nichts hören. Answin schickte die Wache zurück, um Svanhild zu holen. Er selbst verstand nicht viel von Magie. Svanhild zeigte sich fasziniert von den Bildern, und erklärte ihnen, dass sie einen Hauch von Magie wahrnahm, konnte ihnen aber auf die Schnelle nicht erklären,

was hier vor sich ging. So arbeiteten sie sich langsam in dem Gebäude vor, bis sie auch den kapellenartigen Erweiterungsbau betreten konnten. Doch auch dort fanden sie nicht mal die Spuren eines Lagers, keine Bettstatt, keinen Herd, nicht einmal die ausgebreiteten Besitztümer eines Jägers.

Während sich Svanhild daran machte, die Zeichen zu studieren, wurden Hunde hereingebracht, um Fährten auf dem auffällig sauberen Boden aufzunehmen, aber früher oder später verließen sie das Gebäude wieder, um ihre Herren hinauszuführen. Daraufhin untersuchten auch Fenn und Malina den hohen Raum, aber auch sie konnten keinerlei verräterische Spuren entdecken, die vor einer Wand endeten oder andere Hinweise auf eine Geheimtür in einer Wand, am Boden oder an der Decke. Bei den Räuberjägern machte sich so langsam Ernüchterung breit.

Answin schien die Entscheidung nicht leicht zu fallen. „Ich werde den Verdacht nicht los, dass Hadubrand und vielleicht auch noch andere Leute nicht weit weg sind. Ich ziehe den Kreis um das Gebäude weiter, damit uns niemand entkommt. Svanhild, kannst du herausfinden, welche Magie hier wirkt? Ich lasse dir Fenn, Thedhil und die zwei besten Wachen zurück." Er warf dem Schützen einen warnenden Blick zu. Fenn fragte sich, was er ihm damit sagen wollte. Doch sie hatten keine Zeit, um irgendwelche Willenskraftduelle auszutragen, denn Answin verschwand mit seinen Leuten, um den Plan umzusetzen.

Svanhild beorderte eine der Wachen an den Eingang, die andere sollte bei ihr bleiben. Sie behielt ihren Skeftabogen in der Hand während sie sich leise mit der Wesantia-Priesterin unterhielt. Fenn verstand nicht genug von magischer Theorie oder arkanen Strömungen, und so stellte er sich vor ein Wandsegment, das zwei der Nischen trennte und beobachte das Trio, das sich langsam durch die Halle bewegte und die Muster auf dem Boden sowie die Statuen untersuchte. Svanhild selbst hatte alle davor gewarnt, irgendetwas zu berühren, wenn es nicht notwendig war, und sie selbst hielt sich ebenfalls an ihre Anweisung. Durch kleine, ehemals verglaste Fenster warf die steigende Sonne seltsame Muster auf den Boden. Das zweiflügelige Tor blieb offen stehen, doch die Geräusche des Waldes klangen innerhalb der dicken Mauern fremd und fern.

Fenn behielt die Schleuder in der Hand. Svanhild hatte zehn seiner Schleudersteine verzaubert, aber er hatte noch keine Gelegenheit gehabt, die Wirkung des Zaubers zu sehen oder zu spüren. Die Skeftamagierin sah zunehmend frustriert aus. Thedhil, die junge Wesantia-Priesterin konnte ihr nicht helfen, sie war durch die komplexen Muster ziemlich verwirrt. An ihrer Körpersprache war zu erkennen, dass sie Angst hatte. War dies nicht ein Unheiligtum, das Werk der verhassten Drachlinge und Ketzer?

Dann gellte Svanhilds Alarmruf. „Dort, die Nische da! Wache, raus, gib Alarm!

Rückzug, Rückzug! Thedhil, hinter mich!“ Es blieb keine Zeit für weitere Absprachen. Eine Flucht nach draußen würde sie unmittelbar an der Nische vorbei führen, deshalb zogen sie sich weiter ins Gebäude zurück. Die Wache am Tor rannte los, ohne die Türe hinter sich zu schließen. Die andere hob das Schild und schwang ihr Schwert. Erst war in der Nische nichts zu erkennen. Wenn überhaupt, schien die Luft seltsam zu flirren, als ob der Boden heiß wäre. Was auch immer sich dort tat, war also nur für jemandem zu erkennen, der sich mit magischen Analysen auskannte.

Fenn sah, dass Answin das große Reiterschild, das er immer trug, wenn er an Svanhilds Seite war, zurückgelassen hatte. Er nahm das Schild auf, und schob den linken Arm durch die Schlaufe. Dann zog er sich mit der Wache weiter zurück, um die Skeftamagierin zu decken, die ihren Bogen bereit machte. Sie erreichten den Durchgang zu der Kapelle, als zwei Gestalten aus der Nische sprangen. Der eine war ein kräftiger Mensch mit einer Runenaxt, der andere ein ebenfalls menschlicher Armbrustschütze. „Achtung, Schuss!“ Der Wächter hob sein Schild einen Augenblick zu spät und stieß ein röchelndes Geräusch aus. Svanhilds Pfeil flog dicht an Fenns Ohr vorbei und bohrte sich in das Kettenhemd des heranstürmenden Axtschwinger. „Rosnir!“ Das Gelächter des Mannes klang irre. „Noch einmal schickt ihr mich nicht zu den Orks!“ Mit dieser Antwort stürzte er sich auf die angeschlagene Wache. Fenn konnte nicht verhindern, dass der Mann unter dem Axtschlag zu Boden ging. Er ließ die Schleuder fallen. Seine Nahkampfwaffe war ein Kurzschwert nach Art der Falkaa der Seealben. Er rechnete sich keine großen Chancen gegen den berüchtigten Räuberhauptmann aus, doch seine Aufgabe war es nun, Svanhild zu verteidigen und ihnen Zeit zu kaufen, bis Verstärkung eintraf. So zog er die Klinge. Er hörte hinter sich, wie Thedhil einen Schutzzauber Wesantias auf Svanhild sprach. *Gut so!*

Dann musste er sich um die Angriffe kümmern. Den ersten Schuss des Armbrustschützen wehrte er ab, das Geschoss prallte gegen die Wand. Dann krachte Rosnirs Runenaxt gegen das Schild. Er spürte sofort, wie die Klinge durch das verstärkte Holz drang und seinen Arm traf. Doch auch der Räuberhauptmann zuckte zusammen, als ihn Svanhilds zweiter Pfeil traf. Er konnte nur hoffen, dass sie ihre eigenen Pfeile ebenfalls mit Zaubern belegt hatte.

Dann gellte der Ruf: „Bringt sie alle um!“ aus der Nische. Zwei weitere Menschen waren erschienen, doch Fenn konnte nur feststellen, dass sie mit Stab und einer weiteren Armbrust bewaffnet waren. Der Stabkämpfer hatte den Befehl gebrüllt. Ein zweiter Armbrustschütze, ebenfalls vorbereitet? *Gar nicht gut …*

Der Schuss des zweiten Schützen galt Svanhild, und auch den parierte Fenn mit dem Schild. Dann raste ein glühender Schmerz durch sein rechtes Bein. Auch der erste Armbrustschütze war schnell und offenbar sehr gut. Der nächste Axthieb zerlegte das

Reiterschild in Trümmer, aber Fenn spürte auch, wie sich der Schildriemen löste: Er nutzte die verstärkte Unterkante des Schilds, um Rosnirs rechtes Knie zu treffen, der fluchte und gezwungen war, einen Schritt zurück zu tun. Er versuchte sich gleichzeitig unter Svanhilds Schuss zu ducken, aber das gelang ihm nicht ganz. Beides zusammen, das Manöver mit dem zerstörten Schild und der Schuss verschafften Fenn gerade genügend Luft, um sein eigenes Faustschild aufnehmen zu können. Es wirkte lächerlich klein im Vergleich zu dem großen Reiterschild, aber er musste nehmen, was er hatte. Rosnir berappelte sich schnell. Fenn kam nicht mehr dazu, sich in eine bessere Position zu bringen. Der Schlag war so heftig, dass er den eigenen Schild an den Kopf bekam, die Axt glitt von dem eisenbeschlagenen Holz ab und traf seine linke Schulter. Auch das Kettenhemd und der Helm hatten diesen Treffer nicht wesentlich dämpfen können. Einen Augenblick lang flimmerte es vor seinen Augen. Lange würde er nicht mehr durchhalten können. Sein Kurzschwert zuckte vor, und er traf Rosnir, als der gerade wieder ausholte. *Immerhin etwas …*

Der Armbrustschütze war wieder an der Reihe. Er erwischte den Bolzen gerade noch mit der Kante des Faustschildes, doch Svanhild hinter ihm stöhnte laut auf. *Nicht auch noch sie!*

Dann stürzte Answin mit gezogenem Schwert und Dolch in den Raum. Hinter ihm kamen die zweite Wache und sehr zu Fenns Erleichterung auch Malina. „Haltet durch! Verstärkung kommt!“ Der erste Armbrustschütze brach unter einem Doppeltreffer des Fechtmeisters zusammen. Die Gnomin versetzte ihr Fulnisches Doppelschwert in eine wirbelnde Kreisbewegung. Der zweite Armbrustschütze floh vor dieser Bedrohung in eine der Nischen, aber bevor er noch einmal zum Zug kam, hatte ihn Malina dreimal getroffen. Die Wache stellte sich mit Schild und Schwert dem Stabkämpfer, und der ließ seine Waffe sofort fallen.

Rosnir hatte nun drei Gegner, aber er wollte sich offenbar so teuer wie möglich verkaufen. Der Axthieb schwebte schon über Fenns Kopf, er spürte, dass sein verletzter Arm für eine Parade nicht mehr stark genug sein würde, da pfiff ein weiterer Pfeil an ihm vorbei und bohrte sich dem Räuber in die Schulter, und Answin schickte Rosnir mit einem gezielten Zusammenstoß auf den Boden.

Answin bellte Anweisungen. „Svanhild, zurück, zurück!“ Fenn nutzte die Gelegenheit, um etwas Abstand zu gewinnen, aber selbst jetzt wollte Rosnir nicht aufgeben. Der Hieb der Axt kam auf Kniehöhe. Bei dem Versuch, den Hieb zu parieren, krachten Answins Parierdolch und sein beschädigter Faustschild zusammen. Zusammen stoppten sie den Hieb, bevor er Fenns Bein treffen konnte. Dann beendeten Svanhilds nächster Pfeil und das Schwert ihres Fechtmeister das unselige Leben des Räubers.

Answin starrte ihn an. Bis auf das Keuchen der Kämpfer war nichts zu hören. Fenn konnte den Gesichtsausdruck des Fechtmeisters nicht deuten. War das Achtung, Verzweiflung oder Wut? Dann war der Augenblick vorbei.

„Deckt euch gegenseitig, und dann geordneter Rückzug vors Gebäude! Nehmt Hadubrand und die Wache mit!“ Svanhild hatte schon wieder einen Pfeil auf der Sehne, Fenn wankte, leistete aber seinen Beitrag, als er mit erhobenem Schild zusammen mit der unverletzten Wache Svanhilds und Thedhils Rückzug deckte. Malina hatte schon begonnen, den Stabkämpfer zu fesseln, so aber trieb sie ihn mit auf den Rücken gefesselten Händen nach draußen. Answin verließ das Gebäude als letzter, schlug das Tor zu und befahlt den herbeieilenden Kämpfern, das Tor zu verrammeln und zu bewachen.

Kreuzworträtsel

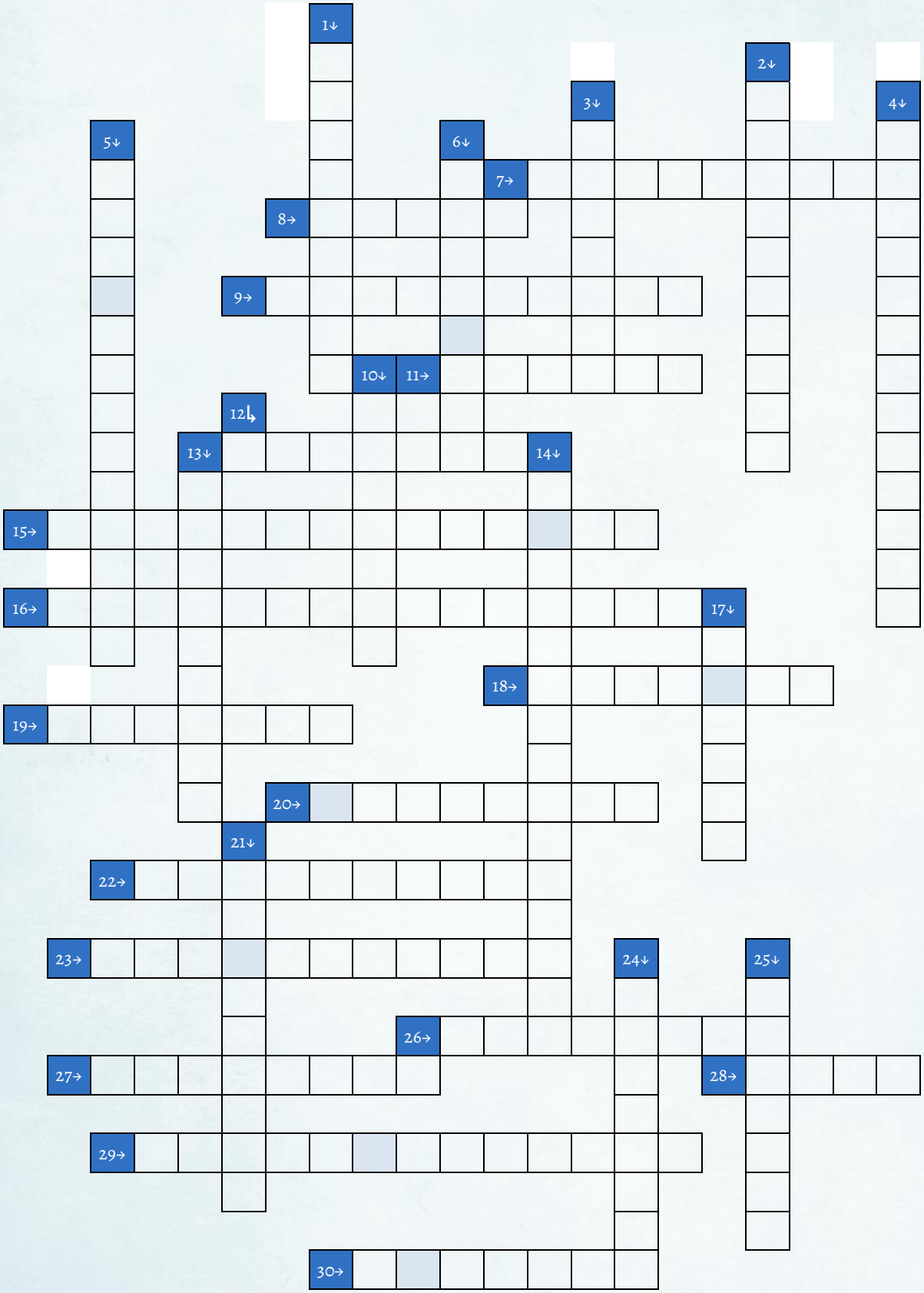
Von Belfionn

Winterzeit, Rätselzeit!

In diesem Kreuzworträtsel sind Namen von mehr oder weniger bekannten Personen und Wesenheiten aus dem Splittermond Kosmos zu entdecken. Leerzeichen und Bindestriche in den Namen werden ignoriert. Eshi bid-Herar würde also einfach als ESHIBIDHERAR eingesetzt werden. Aus den markierten Buchstaben lässt sich das Lösungswort bilden. Findet heraus, wie gut ihr euch auskennt oder seht es als Anlass, mal wieder auch in älteren Splittermond-Bänden zu schmökern und die gesuchten Namen zu identifizieren.

Viel Spaß beim Knobeln!

1	ehemaliger Komtur des Wächterbundes, verdammt nach einem Frevel
2	geisterhafter, ehemaliger Wächter des Wildwechsels
3	Herrin von Zimahora
4	kauziger Zirkelrat aus Arwingen
5	Nymphe, Beraterin des Hochkönigs von Tar-Kesh
6	Schutzheilige von Herathis
7	Padishah Farukans
8	Vorsteherin der Gilde der Seidenhändler in Palitan
9	Stammvater der Tarr
10	zwergischer Pirat, nach dem eine Stadt in Takasadu benannt ist
11	Schädelkorsarin, gewählte Gouverneurin von Lavador
12	Wächterin des Umkämpften Pfades
13	"unsterblicher" Rattling
14	Hochkönig der Dämmeralben
15	Clankrieger, der die Stämme Mertalias einte
16	erste albische Archetypin
17	Die Spiegelprinzessin
18	Fürst der Daevas
19	Naga-Herrscherin im Unreich
20	Drachling in der Blutgrasweite
21	Gnomische Piratin der Jadesee
22	Freiheitskämpfer aus Zhoujiang, ehemaliger Elitekrieger General Wus
23	Begründer des Hauses Harreburg
24	älteste Göttin der Gnome von Dakardsmyr
25	entehrter ehemaliger Sipahi der Weißen Löwen
26	Archetyp, Heiler aus Mahaluu
27	altes selenisches Adelsgeschlecht aus dem ersten Beta-Schnellstarter
28	Vorname des Archetypen Purpurnick
29	Reichskanzler Selenias
30	den Abenteurern bekannte albische Grenzerin aus Wintholt


1↓
2↓
3↓
4↓
5↓
6↓
7→
8→
9→
10↓
11→
12↳
13↓
14↓
15→
16→
17↓
18→
19→
20→
21↓
22→
23→
24↓
25↓
26→
27→
28→
29→
30→