24

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 8)
Andrej (Lorakische Rätsel)

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.

Räuberjagd

Kurzgeschichte für den Splittermond Adventskalender 2025 von Wandler

8. Turalds Grab

Svanhild, ihre Kinder und Fenn, sowie die kleine Gruppe Reiter aus Greifseck saßen am Fuße des Hügels ab. Svanhild mit ihren beiden Söhnen und ihrer Tochter folgten dem Pfad, der sich gut sichtbar den Hügel hinauf schlängelte. Auf halber Höhe stand der Runenstein, der das Grab von Turald und deren, die mit ihm gefallen waren, markierte. Die jungen Leute, die mit ihnen geritten waren, beugten ein Knie und senkten die Flügellanzen, um den Toten ihre Ehre zu erweisen. Fenn blieb bei ihnen, auch er sank auf ein Knie. Der Wind hatte auf Süden gedreht und brachte Staub und Hitze aus der Blutgrasweite mit. Er war noch nie an dieser Grenze gewesen, aber alleine die heißen Böen brachte eine Ahnung mit sich, was es bedeutete, einen ewigen Krieg zur Verteidigung des eignen Volks zu führen.

In den letzten Wochen war viel passiert. Nachdem Thedhil der Wache das Leben gerettet hatte und Svanhild und er mit Heiltränken und Magie behandelt worden waren, hatten sie den Mysterientempel der Drachlinge schließlich komplett eingenommen. Es war auch niemand mehr in dem geheimen Bereich zurückgeblieben. Der Händler und heimliche Anführer Hadubrand, der Räuberhauptmann Rosnir, und beider Gehilfe, der Handwerker und Armbrustschütze Helrich hatten zusammen mit dem anderen Schützen einen Durchbruch versucht. In den unteren, geheimen Ebene des Tempels konnte man erkennen, auf welcher Position eine der großen Drachlingsstatuen, oder auch ein Lorakier stand. Das hatte den vier erlaubt, einen günstigen Zeitpunkt abzupassen, um anzugreifen. Als nur noch wenige Leute im Tempel waren, hatten sie geglaubt, ihre Chance nutzen zu müssen. Im Nachhinein klang es eher wie die Verzweiflungstat eines in die Enge getriebenen, verletzten Tiers.
Was ursprünglich für das Auftauchen oder Verschwinden der Figuren oder der Priester bei dem Mysterienspiel gedacht war, nutzte die Führungsriege der Räuber

schon lange als magischen Zugang zu ihrem Versteck. Einen Großteil der Beute fanden sie ebenfalls dort.
Rosnir überlebte den Kampf nicht: Zur Verwunderung aller war sein Wolfsmal jedoch verschwunden. Später bezeugte ein Druide, dass er seine Verbrechen mit Orkblut abgewaschen haben musste. Auch Malina hatte ganze Arbeit geleistet, der zweite Armbrustschütze der Räuber kam nicht mehr zum Bewusstsein. Ob der Schwere ihrer blutigen Taten verurteilte ein Burgthing sowohl Hadubrand als auch Helrich zum Tode durch die Axt. Da half es auch nicht, dass der Händler seine Handlanger und weitere Verstecke verriet. Was ihn letztlich dazu gebracht hatte, die Handelszüge überfallen zu lassen, blieb im Dunkeln. Vermutlich spielten sein Wunsch nach Rache, und der Wille, die Situation zu kontrollieren eine Rolle. Zwar bekamen einige seiner Räuber und Spitzel Wind von der Zerschlagung der Bande, doch einzeln würden die Entkommenen eine weit geringere Gefahr darstellen. Diejenigen, die gefangen genommen werden konnten, sagten aus, dass sie von Hadubrands Leuten angeheuert wurden, und dass Rosnir erst später dazu stieß.
Fenn befürchtete, dass er Svanhild nach dem Prozess nicht mehr sehen würde. Die gefährliche Mission hatte sie einander näher gebracht, aber Barduns Bande wartete, und auch die Adelige hatte Pläne – und eine Familie. Er wollte jedoch nicht aufgeben, bevor er es überhaupt versucht hatte, und so machte er Svanhild einen leidenschaftlichen Heiratsantrag. Sie war die Frau, mit der er den Rest seines Lebens verbringen wollte. Zu seiner freudigen Überraschung nahm sie ihn an, und auch als er den Antrag vor ihrem Bruder, dem Herzog von Sarfirst wiederholte, stimmte dieser der Heirat zu. Sie planten, im nächsten Frühjahr zu heiraten.

Bardun und Godewald waren nicht allzu überrascht oder gar erschrocken, als er ihnen seinen Beschluss mitteilte, bei Svanhild zu bleiben. Sie feierten die Erfolge von Barduns Bande und den Abschied in Liugard mit einem rauschenden Fest, bei dem auch Vigbald, Gunmar und Adita eingeladen wurden. Das Schicksal hatte es über viele Jahre hinweg sehr gut mit ihnen gemeint. Andere Söldner hatten weniger Glück gehabt. Manche lange gehegten Träume konnten noch in Erfüllung gehen, andere schienen jedoch zu Ende geträumt. Godewald und Sigmar würden nach Sarnburg reisen, und von dort über die Seidenstraße nach Palitan. Sie hofften auch Kintai besuchen zu können. Wegen des Bürgerkriegs in Zhoujiang war das eine gefährliche Reise, doch die beiden freuten sich darauf wie Kinder. Bardun hatte vor, nach Fulnia zurück zu kehren, um sich dort niederzulassen und seinen Reichtum zu genießen. Vielleicht würde er auch die Söldnerschule eröffnen, von der er manchmal gesprochen hatte. Malina hatte von Vigbald ein recht großzügiges Angebot erhalten. Sie würde für ihn arbeiten, doch Fenn war sich sicher, dass auch das Haus derer von Sarfirst dahinter steckte: Leute mit Malinas Fertigkeiten wurden auch von den Herrschern gebraucht, ganz egal wo auf der Welt. Er freute sich sehr, dass die

Gnomin in der Nähe bleiben würde. Liugard war weniger als 200 Meilen von Greifseck entfernt.
Answin war auf seine eigene Bitte hin zu einem anderen Mitglied der Familie von Sarfirst versetzt worden. Fenn konnte es nachvollziehen, dass er es nicht ertragen konnte, Svanhild mit einem anderen Mann zu sehen. Er hatte ihr und der Familie stets treu gedient, doch seine Liebe konnte oder wollte sie nicht erwidern, selbst nach dem Tod ihres Mannes nicht.

„Komm, Fenn!" Svanhild war mit ihrer Familie weiter gegangen. Als sie sah, dass er nicht mitgekommen war, blieb sie stehen und streckte ihre Hand nach ihm aus. Er konnte sein Glück noch immer nicht fassen, dass diese Frau, eine kluge, begabte, herzensgute und attraktive Adelige, ihn heiraten würde. Nicht einmal ihr Bruder schien Einwände zu haben.
Er stand auf und folgte ihr. Sie nahm seine Hand liebevoll und begleitete ihn zu dem Runenstein. Nur eine Kante und die angrenzenden Flächen waren bearbeitet worden, die anderen zeigten die natürliche Struktur des harten Gesteins. Es waren sieben Namen, die in den Stein, jeweils über das Eck hinweg, eingemeißelt worden waren. Die ganze Familie kniete vor dem Grabstein. Der heiße Wind bewegte ihre Haare und Mäntel, ansonsten war es still. Dann betete Svanhild in einem archaisch anmutenden Zwingardisch, das er trotz seiner Bemühungen, die Sprache seiner neuen Heimat zu lernen, nicht verstand, und schließlich fügte sie ein kurzes Gebet an Wesantia an. Er selbst betete still zu Isgar, damit dieser Turald bei sich aufnehmen möge.
Als sie zurückkehrten, erhoben sich auch die jungen Leute wieder. Einige hatten noch nicht ihre erste Blutwache hinter sich, aber keiner von ihnen hatte gezögert, die Familie ihrer neuen Herrin hier her zu begleiten. Fenn übernahm wieder die Zügel seines Pferdes. Zunächst sahen sie nach Süden, in die Richtung, aus der die Bedrohung immer und immer wieder kommen würde, doch dann wendeten sie die Pferde nach Norden. Lyxa schrieb seltsame Geschichten, fand Fenn, doch er freute sich darauf, mit Svanhild ein neues Leben in Greifseck zu beginnen. Endlich wusste er, was ihm in den letzten Jahren mehr und mehr gefehlt hatte: Eine Gefährtin, eine Familie, ein Stück Land, wohin er immer wieder zurückkehren konnte.

1. Anhang 1 – Barduns Bande

Bardun Zwergischer Anführer und Kämpfer aus Fulnia
Fenn Menschlicher Schütze aus dem Hinterland von Fulnia
Godewald der Wanderer, Albischer Barde aus Zwingard
Malina Gnomische Diebin aus Fulnia
Sigmar Menschlicher Heckenmagier aus Midstad

2. Anhang 2 – Weitere Namen

Adita ~ aus Wolfdans Schar, Menschenfrau, Fährtensucherin, Mertalische Vorfahren
Answin aus Svanhilds Schar, Mensch, Fechtmeister von → Svanhild
Gunmar Menschlicher Bote von → Vigbald
Hadubrand Menschlicher Händler, Mitglied der Händlervereinigung von Liugard
Helrich Menschlicher Handwerker aus Liugard
Rosnir Menschlicher Räuberhauptmann
Svanhild ~ aus Adelstans Schar, Menschenfrau, Familienmitglied des Herzogs von Sarfirst
Thedhil Gnomische Wesantia-Priesterin aus Liugard
Vigbald Menschlicher Händler, Mitglied der Händlervereinigung von Liugard, Auftraggeber

Dreimal darfst du raten

Lorakische Rätsel

Der Drache aber lachte nur: „Dich im Kampf zu besiegen wäre weder eine Herausforderung noch eine Ehre für mich, Menschlein! Wenn du deine Freiheit behalten willst, dann musst du mir drei Rätsel beantworten. Gewinnst du, dann werde ich fortgehen und nimmermehr wiederkehren. Rätst du aber nur einmal falsch, dann werden du und die Deinen mir dienen auf immerdar…“
- aus „Ansgar und der schwarze Drache“, einem selenischen Märchen

Ob in einer Schar spielender Kinder, am abendlichen Lagerfeuer oder bei den Festen der Hoch- wie der Niedriggeborenen: Rätsel sind in fast allen lorakischen Kulturen ein beliebter Zeitvertreib. Manche, wie die komplexen Rätselreime der Furgand oder die Liederrätsel der Sommeralben, haben sich zu einer eigenen Kunstform entwickelt, die zu beherrschen großes Ansehen bringt. Und die Sagen und Legenden vieler Völker sind voll von Drachen, Feenwesen, machtvollen Untoten, Geistern und selbst Göttern, die wagemutige Sterbliche mit einem Rätsel auf die Probe stellen – oder von diesen zu einem Rätselwettkampf herausgefordert werden, dessen Einsatz Reichtum, Freiheit, Glück oder gar das eigene Leben ist.
Rätselspiele können verschiedene Formen annehmen. Beliebt ist das Duell, bei dem zwei Kontrahenten gegeneinander antreten und sich wechselseitig Rätsel aufgeben, bis ein Duellant bei einem Rätsel scheitert. In anderen Fällen gibt ein Rätselgeber einer Schar von Wettkampfteilnehmenden reihum Rätsel auf, bis nur noch eine Person übrigbleibt. Manchmal gewinnt auch, wer am schnellsten die meisten Rätsel des Rätselgebers lösen kann. Und in anderen Fällen muss eine bestimmte Anzahl von Rätseln gelöst werden – oft eine „magische“ Zahl wie Drei oder Sieben.
Grundsätzlich gilt, dass ein Rätsel seine Antwort in sich tragen soll, wenn auch in einer durch mehrdeutige Wortbilder verschlüsselter Form. Eine Frage wie „Was habe ich in meiner Tasche?“ ist deshalb streng genommen gar kein Rätsel, und könnte den Rätselgebenden vom Wettkampf disqualifizieren.
In der Regel muss ein gestelltes Rätsel alleine gelöst werden und es kann pro Rätsel nur jeweils einmal geraten werden. Manchmal – wenn das Rätsel besonders schwer oder

der Einsatz besonders hoch ist – mag der Rätselgebende allerdings erlauben, dass der Ratende bei Gefährten Hilfe sucht oder mehrmals rät, traditionell allerdings maximal dreimal pro Rätsel.

Rätsel im Spiel

Rätsel können auf vielfältige Art und Weise in ein Abenteuer integriert werden: Sie können einem Fest oder der Rast am Lagerfeuer mehr Leben verleihen und dazu dienen, dass die Helden neue Weggefährten kennenlernen. Rätsel können aber auch ein zentraler Bestandteil des Abenteuers sein: Vielleicht wurde eine Schatzkarte mithilfe eines Rätsels verschlüsselt, oder die die Helden müssen einem launischen Feenwesen oder einem gelangweilten Drachen ihre Fähigkeit im Rätsellösen beweisen, bevor sie angehört werden oder ihren Weg fortsetzen dürfen.

Einige (einfache) Rätsel

1.
Ich spucke Feuer und Rauch, aber ich bin kein Drache.
Ich lasse den Erdboden erzittern, aber ich bin kein Riese.
Ich kann für Jahrhunderte reglos liegen, doch ich bin nicht tot.
~ ein Vulkan ~

2.
Ich kenne weder Mutter noch Vater,
doch wachse ich wohlbehütet auf.
Ich spreche keine Sprache.
Doch wer mich rufen hört,
der kennt meinen Namen.
~ ein Kuckuck ~

3.
Ich erwache im Frühjahr und schlafe im Herbst ein.
Ich bin die Lust der Könige und der Schrecken der Mütter.
~ der Krieg ~

4.
Ich lebe im Wasser, im Eis und in den Stuben der Reichen.
Ich habe keine Stimme und spreche doch die Wahrheit.
Die Eitlen lieben oder hassen mich, und Feiglinge erschrecken vor mir.
~ das Spiegelbild ~

5.
Ich kann Tag und Nacht gehen und komme doch nicht vom Fleck.
Der Landmann füttert mich mit seiner Hände Arbeit, doch ich werde niemals satt.
~ eine Mühle ~

6.
Ich habe weder Spiegelbild noch Schatten und bin doch da.
Ich habe keinen Mund und doch hörst du mich wispern.
Ich bin kein König und doch neigt man sich vor mir.
~ der Wind ~

7.
Ich drehe mich immer nur um mich selbst,
und bringe dich doch ans Ziel.
~ das Rad ~

8.
Was brennt ohne Feuer?
Was beißt ohne Zähne, sticht ohne Nadel und Klinge,
und kann doch ewigen Schlaf schenken?
~ die Kälte ~

9.
Was lässt dich die Welt erkunden, ohne einen Schritt zu tun?
Wo findest du Wälder ohne Bäume, Städte ohne Häuser und Straßen ohne Wagen?
~ eine Landkarte ~

10.
Wir sind fünf Brüder, verschieden an Gestalt, doch gleich an Jahren.
Wir nähren unseren Besitzer, wir arbeiten für ihn,
und führen zu seinem Schutz vereint die tödlichsten Waffen.
~ die Finger einer Hand ~