Splittermond

Fan-Adventskalender

4

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 (Die Phönixgarde)

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 Phönixgarde ~
Leibwächter der Kaiserin von Zoujiang

Von Andrej

„Von heute an gehört mein Leben der Kaiserin…“
- aus dem Eid der Phönixgarde

„Der Phönix ist wiedergeboren.“
- traditioneller Gruß der Gardisten bei der Krönung einer neuen Kaiserin

Wenige Einheiten Takasadus sind so berühmt wie die legendäre Phönixgarde: 13 mal 13 Krieger und Kriegerinnen, die die zhoujiangische Kaiserin und ihre Familie beschützen. Doch die Umbrüche der letzten Jahre haben die Phönixgarde schwer getroffen: Zahlreiche Gardisten fielen im Bürgerkrieg, andere wurden versprengt, desertierten oder schlossen sich dem rebellischen *General Wu* an. Heute sind nur noch Reste der einstmals ruhmreichen Einheit übrig. Zwar ist es nicht das erste Mal, dass sie am Rande der Vernichtung steht – doch nur die Zukunft wird zeigen, ob sich die Garde wie der namensgebende Vogel in neuer Pracht aus der Asche des Bürgerkriegs zu erheben vermag.

Hintergrund

Der Überlieferung zufolge wurde die Phönixgarde von *Mei Lian*, der ersten Kaiserin des heutigen Zhoujiang im Jahr 55 LZ aus herausragenden Kriegern der gegen die Drachlinge kämpfenden Rebellengruppen rekrutiert. Manche Historiker sehen die Wurzeln der Einheit allerdings auch in der Drachengarde, die vor dem Mondfall die in Takasadu regierenden *Drachenkaiser* beschützte. Allerdings sind solche Behauptungen umstritten, waren zeitweise verboten und werden selbst heute höchstens leise geäußert.

In den ersten – meist friedlichen – Jahrhunderten des Kaiserreichs schützte die Garde verlässlich die Kaiserinnen und deren Familie. Doch in den folgenden Jahrhunderten sollte die Phönixgarde nicht nur Ruhm sondern auch Schande auf ihr Banner laden. In den *Jadekriegen* (342 bis 350 LZ) errang sie bleibendes Ansehen, als sie die Kaiserfamilie gegen die Angriffe der dem Konflikt den Namen gebenden Jadebestien schützte.

Als verheerend erwies sich hingegen der von 512 bis 522 LZ tobende *Krieg der Zwillingskaiserinnen*, der die Garde spaltete und einen enorm hohen Blutzoll forderte. 708 LZ kam es noch schlimmer, als ein Großteil der Garde bei dem katastrophalen Jogdaren-Feldzug der Kaiserin *Hui Chei* aufgerieben wurde. Die verbliebenen Gardisten fielen bei der vergeblichen Verteidigung Inanis gegen die in das Reich eindringenden Jogdaren. Zwar wurde die Garde bald neu aufgestellt, doch die Rebellion von *General Wu* im Jahr 989 LZ kostete nicht nur Kaiserin *Hui Jin* und ihrer Mutter, sondern auch zahlreichen Gardisten das Leben und stellte das Fortbestehen der Dynastie, der Phönixgarde, ja des gesamten Reiches infrage.

Motivation

Die Aufgabe der Phönixgarde ist der Schutz der Kaiserin und ihrer Familie vor Attentätern, Ungeheuern und sonstigen Gefahren, auch um den Preis des eigenen Lebens. Die Gardisten bewachen und sichern den Thronsaal und die Quartiere der Kaiserin und ihrer Familie, begleiten sie auf Reisen und sorgen bei Festlichkeiten und Audienzen für ihren Schutz. Es obliegt ihnen auch, Bittsteller und Audienzgäste zu durchsuchen, Waffen und ähnliche Gefahrenquellen sicherzustellen und verdächtige Personen festzusetzen, bevor sie in die Nähe der kaiserlichen Familie gelangen. Bei Reisen der Kaiserin beschützt die Garde zudem die mitgeführten kaiserlichen Insignien. In den seltenen Fällen, dass eine Kaiserin oder deren nahe Verwandte an einer Schlacht teilnehmen, stellt die Garde ihr unmittelbares Gefolge.

Ziele

- Der Schutz der Kaiserin und ihrer Angehörigen ist unter allen Umständen zu gewährleisten. Oberste Priorität hat dabei für die Gardisten das Leben der Kaiserin, gefolgt von der Unversehrtheit ihren Erbinnen. Erst danach folgen die erweiterte kaiserliche Familie (entfernte Verwandte, Angeheiratete), besondere Vertraute sowie der Schutz der kaiserlichen Insignien.
- Sollte ein Möchtegernattentäter entkommen, sehen es die Phönixgardisten als Teil ihrer Aufgabe, bei der Verfolgung zu helfen. Viele Geschichten berichten von Gardisten, die geflohenen Attentätern bis in weit entfernte Länder folgten.
- Traditionell tritt die Garde für eine starke und souverän regierende Kaiserin ein. Dementsprechend kritisch sehen es viele Gardisten, wenn eine der Fraktionen am kaiserlichen Hof zu viel Einfluss gewinnt. Besonders skeptisch steht die

Garde den Kirchen und der hohen Beamtinnenschaft gegenüber, setzten beide Fraktionen doch mehrfach Kaiserinnen ab oder degradierten sie zu bloßen Marionetten.

- Der bleibende Hass der verbliebenen Gardisten gilt dem verräterischen *General Wu*. Sein Sturz – oder besser noch sein Tod unter ihren Klingen – ist ein Ziel, das für viele Gardisten gleich hinter dem Schutz der künftigen Kaiserin rangiert.
- Bezüglich ihrer Kameraden, die im Bürgerkrieg die Seiten wechselten, versprengt wurden oder desertierten, ist die Einstellung der Gardisten uneinheitlich. Einige wünschen den Verrätern den Tod. Andere hoffen auf eine Rückkehr der Verlorenen.

Hierarchie und Struktur

Angesichts ihrer überschaubaren Größe von nur 170 vollwertigen Mitgliedern hat die Phönixgarde eine recht flache Hierarchie. An der Spitze der 13 Gardetrupps steht als Oberkommandeur der Hauptmann der Phönixgarde. Die jeweils 13 Mitglieder zählenden Trupps bestehen aus je einem Phönixleutnant und zwölf Phönixgardisten. Allerdings hat der Bürgerkrieg tiefe Wunden geschlagen: Mehrere der Trupps wurden ausgelöscht oder sind zerfallen. Die verbliebenen Einheiten sind vielfach unterbesetzt, sodass die Garde momentan weniger als 100 vollwertige Mitglieder zählt. Nicht zu diesen gerechnet werden die wechselnde Anzahl der sich in der Ausbildung befindenden Rekruten, sowie die Ehren-Gardisten, die ihren Rang erhalten haben, ohne fest in die Garde integriert zu werden. Ursprünglich war der Ehrenrang ein Mittel, verdiente Personen auszuzeichnen, ohne die Stärke der Garde über die ‚ideale Zahl' anschwellen zu lassen oder die Einstellungsstandards zu senken. Heute finden sich unter den Ehrenmitgliedern jedoch auch Kämpferinnen und Kämpfer, die *Prinzessin Yi* im Verborgenen dienen und deren Methoden und Aufgaben teilweise sehr weit von den klassischen Pflichten der Phönixgarde abweichen.

Ressource Rang

Wert	Titel	Bedeutung
1	Rekrut/ Gardist ehrenhalber	angehendes, ehrenhalber ernanntes oder nicht reguläres Mitglied der Phönixgarde

2	Phönixgardist	einfaches Mitglied der Garde
3	Phönixleutnant	Kommandeur eines der dreizehnköpfigen Gardetrupps
4	Hauptmann der Phönixgarde	Befehlshaber der Phönixgarde

Mitglieder

Waren früher die meisten Gardisten männlich, so öffnete die Garde spätestens mit dem Bürgerkrieg ihre Reihen verstärkt auch weiblichen Rekruten. Theoretisch steht die Phönixgarde allen Rassen offen. Geschichten zufolge fanden sich in ihren Reihen neben Alben, Gnomen, Menschen, Vargen und Zwergen auch Nezumi (Rattlinge) und sogar Gestaltwandler, Geister, Feenwesen und ähnliche Kreaturen. Theoretisch muss man nicht einmal gebürtiger Einwohner Zhoujiangs sein. Die Annalen des Kaiserreiches wissen von mehreren fremdstämmigen Gardemitgliedern. Umso höher sind die Anforderungen an die angehenden Gardisten: Sie müssen nicht nur herausragende körperliche und kämpferische Eigenschaften beweisen, sondern sich zudem intensiven (auch magischen) Befragungen unterziehen. Meist handelt es sich bei den künftigen Gardisten um Männer und Frauen, die bereits große Kampferfahrung und Leistungen vorzuweisen haben. Um ein vollwertiges Mitglied der Garde zu werden, müssen sie freilich zusätzlich eine meist mehrjährige Probezeit absolvieren, in deren Verlauf ihr Können und ihre Loyalität immer wieder auf die Probe gestellt werden.

Mitglieder der Garde verdienen das Mehrfache des in der Armee üblichen Solds, was durch großzügige Geschenke ergänzt wird. Theoretisch ist die Mitgliedschaft in der Phönixgarde auf Lebenszeit. Es ist allerdings üblich, alternde oder invalide Gardisten ehrenvoll in den Ruhestand oder auf einen weniger fordernden Posten in den regulären Streitkräften zu versetzen. Beförderungen innerhalb der Phönixgarde sollen nach Leistung geschehen. Theoretisch darf nur befördert werden, wer zuvor mehrere Jahre ehrenvoll auf einem niederen Rang gedient hat. In der Realität wurden diese Regeln im Laufe der Jahrhunderte mehrfach verletzt – mit teilweise sehr gemischten Resultaten.

Bedeutende Angehörige

- *Hauptfrau der Phönixgarde Cao Bei* (Mensch, *960 LZ, schwarze Haare, einäugig, diszipliniert, barsch, hochkompetent) ist nach dem kurz aufeinander folgenden Schlachtentod ihrer zwei Vorgänger von einer der jüngsten Leutnants zu dem

jüngsten (und ersten weiblichen) Kommandeur der Phönixgarde aufgestiegen. Sie weiß, dass sie ihren raschen Aufstieg auch dem hohen Blutzoll des Bürgerkriegs verdankt und kämpft deshalb mit Schuldgefühlen und Versagensängsten, wie auch mit Neidern und Kritikern am Exilhof von Sentatau. Nach Außen kompensiert sie ihre Zweifel durch unermüdlichen Einsatz.

- *Phönixleutnant Xun Mao* (Varg, *945 LZ, graubraunes Fell, wortkarg, welterfahren) ist einer der wenigen altgedienten Gardeleutnants, die die Kämpfe zu Beginn des Bürgerkriegs überlebten. Dass er nicht zum neuen Kommandeur der Garde ernannt wurde, hat einige Verwunderung ausgelöst. Dem im Dienst angegrauten Leutnant scheint dies freilich nichts auszumachen. Der Grund dafür ist sein sorgfältig gehütetes Geheimnis: Durch seine bei Beginn des Bürgerkrieges nach Palitan geflüchtete Geliebte *Ao Ban* (Vargin, *964 LZ, rötliches Fell, leidenschaftlich, clever) und ihre gemeinsame Tochter *Ao An* (Vargin, *986 LZ, rotes Fell, unbeschwert), ist er erpressbar. Gezwungenermaßen liefert er der Triade des Fließenden Steins Informationen. Dem alternden Leutnant graut davor, was die Triaden von ihm hätten verlangen können, falls er tatsächlich Kommandeur der Garde geworden wäre.
- Der *Eisendrache* (Mensch, *947 LZ) diente schon den beiden letzten Kaiserinnen als Leibwächter und gehörte zu den Gardisten, die beim Ausbruch des Bürgerkriegs die Seiten wechselten. Allerdings weigerte er sich angeblich, die Flucht der kaiserlichen Familie und seiner verbliebenen Kameraden aus Inani zu verhindern. Zu einem von *General Wus* legendären Drachen aufgestiegen, liegt er nach einem epochalen Kampf gegen ein Monster in der Phönixprovinz in einem todesähnlichen Schlaf – bewacht von seinen ehemaligen Kameraden, die ihn einst wieder auf ihre Seite zu ziehen hoffen.

Ressourcen und Mittel

Früher konnte die Phönixgarde auf umfangreiche finanzielle Mittel sowie die flächendeckende Unterstützung der kaiserlichen Armee, Beamtenschaft und Geheimpolizei zurückgreifen. Davon kann heute kaum noch die Rede sein. Obwohl die Garde in den loyalen Gebieten des Kaiserreichs immer noch großen Rückhalt genießt, kann sie in den neutralen Provinzen mit wenig Hilfe rechnen. Und in den Triaden- oder von *General Wu* kontrollierten Gebieten müssen die Gardisten damit rechnen, bestenfalls ignoriert und schlimmstenfalls festgesetzt oder gar getötet zu werden.

Ausrüstung

Im Dienst tragen die Soldaten und Offiziere der Phönixgarde rotgoldene Umhänge und Kleider sowie gleichfarbig lackierte Schuppenpanzer und Lamellenhelme. Die Helmbüsche der einfachen Soldaten bestehen aus rot-golden gefärbten Stofffäden und die der Offiziere aus Rosshaar. Nur der Kommandeur der Garde trägt einen Helmschmuck aus echten Phönixfedern. Bewaffnet sind die Gardisten mit dem säbelartigen Dao und einer Huang Dao-Glefe. Seltener werden Fernwaffen (meist leichte Armbrüste) getragen. Offiziere führen häufig statt dem Dao ein zweischneidiges Dschiahn und anstelle der Glefe beidhändig geführte Klingenwaffen wie das Dadao, das Ju Oshu oder einen Zweihandsäbel. Rüstungen und Waffen sind von herausragender Qualität, und im Fall der Offiziere und besonders verdienter Mitglieder oft verzaubert. Die meisten Mitglieder der Garde sind im Reiterkampf ausgebildet und auf Reisen und Feldzügen auf Streitrössern beritten.

Vorgehen

Die regulären Mitglieder der Garde sind nicht für ihre Subtilität bekannt. Ihre Aufgabe ist es, potentielle Angreifer abzuschrecken und jede Bedrohung für die kaiserliche Familie aufzuhalten – wobei ihnen (fast) jedes Mittel recht ist. Auftretende Gefahren werden schnell angegangen und gnadenlos beseitigt. Besonders einige der ‚Gardisten ehrenhalber' haben allerdings gelernt, auch subtilere Methoden wie Spionage, Sabotage sowie Angriffe aus dem Verborgenen zu nutzen, um der Sache des Kaiserhauses zu dienen.

Verbündete und Feinde

- *Prinzessin Hui Yi* (Mensch, *981 LZ, schwarze Haare, charismatisch, diszipliniert, oft von Phönixküken begleitet) schätzt die ihr verbliebenen Mitglieder der Phönixgarde ob ihrer Loyalität und Fähigkeiten. Nur manchmal findet sie ihren Beschützerinstinkt ein wenig ermüdend. Doch das Vertrauen der künftigen Kaiserin führt auch dazu, dass sie immer wieder Gardisten als Agenten, Berater und Offiziere in loyale oder umstrittene Provinzen sendet – zum Unbehagen der Entsandten, die so natürlich nicht über die persönliche Sicherheit der Prinzessin wachen können. Auch ist deren Politik, ausgewählte Streiterinnen und Streiter

für ihre Sache zu Ehrenmitgliedern der Garde zu ernennen, bei der ‚regulären' Phönixgarde nicht unumstritten.

- *Prinzessin Hui Amui* (Mensch, *958 LZ, schwarze, zu Zöpfen verflochtene Haare, charismatisch, athletisch, hasst General Wu) wird von vielen Gardisten bewundert und geschätzt, spielte sie doch eine entscheidende Rolle bei der Rettung der künftigen Kaiserin aus dem belagerten Inani. Mit Billigung der künftigen Kaiserin wird *Amui* auf ihren waghalsigen Missionen oft von einigen Gardisten begleitet.
- *General Wu* (Mensch, *946 LZ, langsam ergrauende Haare, eindrucksvolle Gestik) ist für die verbliebenen Gardisten ein geschworener Feind. Sie haben nicht vergessen, dass seine Rebellion nicht nur vielen ihrer Kameraden, sondern vor allem auch *Kaiserin Hui Jin* und deren Mutter das Leben gekostet haben – eine Schande, die nur mit dem Blut des Verräters abgewaschen werden kann. Der General respektiert die Kampfkraft der verbliebenen Gardisten – aufgrund ihrer geringen Zahl rangieren sie allerdings weit unten auf seiner Prioritätenliste.

Typischer Phönixgardist

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	5	3	3	4	4	2	4
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
5	11	8	16	28	3	23	22

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	15	1W6	5	4-1W6	Entwaffnen, Stumpf, Umklammern
Dao	22	1W6+4	6	4-1W6	Kritisch 3
Huang Dao	21	2W10+1	12	4-1W6	Defensiv 2, Kritisch 4, Reiterwaffe 2, Scharf 2, Zweihändig

Typus: Humanoider
Heldengrad: 3/2
Fertigkeiten: Akrobatik 15, Arkane Kunde 12, Athletik 20, Diplomatie 9, Empathie 11, Entschlossenheit 15, Schwimmen 11, Tierführung 13, Wahrnehmung 19, Zähigkeit 16, Kampfmagie 18, Schutzmagie 13, Stärkungsmagie 16
Zauber: Kampf 0: Betäubungsschlag; I: Flammende Waffe, Flammenhand; II: Einfrieren, Feuerstrahl, Geschärfte Klinge; III: Beflügelte Waffe, Leichtes Ziel; Schutz: 0: Kleiner Magieschutz; I: Alarm, Gedankenschutz, Reaktiver Schutz, Eiserne Aura, Schutz des Wassers; Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Aura der Entschlossenheit; II: Schmerzen widerstehen, Wacher Geist

Meisterschaften: Handgemenge (I: Block, Umklammern, Umreißen, Verteidiger), Klingenwaffen (I: Ausfall, Verteidiger, Verteidigungswirbel; II: Entwaffnen, Gezielte Treffer; III: Eleganter Klingenwirbel, Klingentanz) Stangenwaffen (I: Verteidiger, Umreißen; II: Entwaffnen, Gezielte Treffer, Schmetterschlag), Akrobatik (I: Blitzreflexe, Stehaufmännchen), Arkane Kunde (Arkane Verteidigung I), Athletik (I: Sprinter; II: Flinker Verfolger), Empathie (I: Beruhigen, Gegner durchschauen I), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille, Kühler Kopf I), Tierführung (I: Reiterkampf), Wahrnehmung (I: Umgebungssinn Stadt; II: Veränderte Umgebung; III: Unterschwellige Warnung), Zähigkeit (I: Wachsamkeit; II: Rüstungsträger II, Schmerzwiderstand I), Kampfmagie (I: Eiserne Konzentration; II: Eins mit der Waffe), Schutzmagie (I: Eiliger Schutz II), Stärkungsmagie (I: Übertragung der Kraft)
Merkmale: Taktiker, Konzentrationsstärke, Schmerzresistenz
Sprachen: Xienyan, Basargnomisch
Beute: Schuppenpanzer, mittel Q2 (Tickzuschlag -1, 48 L), Dao Q3 (Reduzierte Waffengeschwindigkeit, Verbesserter Kritischer Schaden, 68 L), Huang Dao Q2 (Verbesserte Defensive, Verbesserter Kritischer Schaden, 45 L)

Szenarioansatz

- In der Provinz der Geflügelten Schlange werden die Helden von dem ehemaligen Phönixgardisten *Wei Han* (Zwerg, *912 LZ, zerzauster Bart, einbeinig, häufige Stimmungsschwankungen) angeheuert: Sie sollen einen Schatz bergen, der bei der Flucht der kaiserlichen Familie aus Inani verloren ging. Die Suche gestaltet sich schwierig, auch weil der von Überlebensschuld geplagte Ex-Gardist, der sein Bein bei der Flucht verlor, sich nur vage an die Fluchtroute erinnert. Zudem hat er bei der Suche nach für die Expedition geeigneten Abenteurern die falsche Sorte von Aufmerksamkeit erregt: die Helden müssen nicht nur mit dem schwierigen Terrain, sondern auch mit der Banditin *Kou Jia* (Gnomin, *960 LZ, zahlreiche kurze Zöpfe, sarkastisch) fertig werden. Finden die Helden den ‚Schatz', stellt sich dieser als die in ein Banner gewickelten Annalen der Phönixgarde heraus, die *Han* nach Sentatau bringen will, um sein ‚Versagen' bei der Flucht aus Inani wiedergutzumachen. Doch der Weg ist weit und inzwischen sind auch die Häscher *General Wus* aufmerksam geworden. Lassen die Helden angesichts der höchst fragwürdigen Aussicht auf Erfolg und Belohnung den alten Gardisten im Stich oder helfen sie ihm? Schließen sie dafür vielleicht gar – mit dem Versprechen einer kaiserlichen Belohnung – ein temporäres Bündnis mit *Kou Jia*, die ebenfalls wenig für die Truppen des Generals übrighat?

Ein Mitglied der Garde

Die Mitgliedschaft in der elitären Phönixgarde sollte keinem angehenden Abenteurer offenstehen. Ausnahmsweise könnte ein neu geschaffener Held aber ein ehemaliger Rekrut sein. Vielleicht ist er oder sie an den Anforderungen der Garde gescheitert oder wurde in den Wirren des Bürgerkrieges versprengt.

Üblicherweise sollte die Mitgliedschaft in der Garde – oder zumindest die Aufnahme ehrenhalber – aber eine Belohnung für erfahrene Abenteurer darstellen, die sich für die Sache von Prinzessin Yi verdient gemacht haben. Normalerweise würde ein solcher Rang das Ende des freien Abenteurerlebens bedeuten. Aber vielleicht gehört die so geehrte Abenteurerin ja zu den Gardistinnen, die von der Prinzessin mit einer Spezialmission in die neutralen und feindlich kontrollierten Provinzen des Kaiserreiches (oder gar über die Grenzen Zhoujiangs hinaus) entsandt wurde.

Stichpunkte zur Ausgestaltung

Tracht: rotgoldene Kleider und Umhang, Schuppenpanzer und Helm, im verdeckten Einsatz beliebige Kleidung und Waffen

Bevorzugte Ausbildung: Kämpfer, Mystischer Krieger, Recke

Bevorzugte Schwäche: Hochmut, Kodex

Wichtige Fertigkeiten: Kampffertigkeiten, Athletik, Entschlossenheit, Wahrnehmung, Zähigkeit

Wichtige Magieschulen: Kampfmagie, Schutzmagie, Stärkungsmagie