FAN-ADVENTSKALENDER

5

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 II)
Loki (Die Tropfenkrenge)

Illustrationen

ChatGPT, nachbearbeitet von Loki

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

2. Die Auftraggeber

Gunwar führte Barduns Bande jedoch nicht nach Liugard hinein. Er erklärte, dass er Weisung hätte, sie zu einem Bauernhof zu bringen, der etwas nördlich der Straße zwischen Vanaring und Liugard läge. Also bogen sie von der Straße ab. Der Bauernhof lag auf einem Hügel, die Gebäude waren teils recht neu, einige jedoch standen auf uralten Fundamenten oder lehnten sich an mächtige Mauerabschnitte. Große Eichen- und Olivenbäume spendeten Schatten und gaben dem Bauernhof ein eigenes Gepräge. Doch als sie in den Hof ritten, fiel allen sofort ein ganz anderer Umstand auf. Vor dem Hauptgebäude stand eine Wache mit einem roten Mantel mit silbernen und blauen Verzierungen. Auch hier in Zwingard trugen Adelige Wappen, einheitliche Uniformen waren jedoch selten. Die Wache nahm sofort ihr Schild auf und grüßte, dadurch wurde der blaue Berg mit den silbernen Spitzen auf rotem Grund sichtbar. „Herzogtum Sarfirst!“ Godewald klang überhaupt nicht begeistert.

Gunwar sprach kurz mit der Wache. Sie wurden erwartet. Bardun ließ absitzen, und während Fenn, Malina und Sigmar sich um die Pferde kümmerten, gingen er und Godewald hinein. Trotz der Hilfe einer jungen Zwingarderin, die aus dem Haus kam, waren sie noch nicht fertig damit, die Pferde von Sätteln und Zaumzeug zu befreien und gründlich abzureiben, als der Anführer der Gruppe und ihr Barde wieder herauskamen. „Macht die Pferde fertig, wir reiten nach Liugard!“ Es kam kurz angebunden und zornig heraus. Er und Godewald stürmten zu Fuß aus dem Tor, Sigmar folgte ihnen, mit den Armen fuchtelnd, und versuchte eine Erklärung für diesen Sinneswandel zu bekommen.

„Wie weit ist es nach Liugard?“ „Den dritten Teil einer Stunde, bei langsamem Ritt! Die Pferde sind in gutem Zustand, das werdet ihr sicher schaffen!“ Das Mädchen spürte die Spannung und versucht, die Wogen etwas zu glätten. Sie half mit, die Pferde wieder zu satteln und aufzuzäumen. Fenn und Malina ließen sich etwas Zeit. Die Tiere sollten trinken und sich etwas ausruhen. Es war noch früh genug am Tag, um Liugard bequem bei Tageslicht zu erreichen.

Dann salutierte die Wache, und zwei Menschen traten vor die Türe. Die Frau trug ein leichtes Kettenhemd. Ein Bogen mit ausgehängter Sehne und gefiederte Pfeilschäfte ragten über ihre Schulter. Auch ihre Kleidung zeigte die Farben von Sarfirst, aber alles was sie trug, auch Schwertgehänge und Schwert, sowie die Gewandschließe waren sichtbar wertvoller als

die Ausrüstung der Wache. Der Mann an ihrer Seite hatte einen Reiterschild umgehängt, der das Wappen derer von Sarfirst deutlich sichtbar trug. An seinem Gürtel hingen ein Schwert und ein Parierdolch, auf dem Rücken ein weiteres, größeres Schwert. Er hielt sich dicht bei der Frau, und Fenn musste sofort an einen Protector aus dem Mertalischen Städtebund denken. Die Frau sah sich kurz um, dann kam sie zu Fenn, Malina und dem Mädel herüber.

„Seid gegrüßt! Mein Name ist Svanhild aus Adelstans Schar. Das ist mein Fechtmeister und rechte Hand Answin. Ihr gehört zu Barduns Bande?“ Das Mädchen zog sich rasch zurück. Malina nickte, und Fenn antworte ebenfalls. „Ja, wir gehören zu Bardun.“ Das Gesicht des Fechtmeisters wurde zu einer Maske, aber Svanhild lächelte. „Erfreut euch kennen zu lernen! Es tut mir leid, dass wir – Vigbald, Bardun und ich zu keiner Einigung gekommen sind. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr bei dieser Mission dabei sein könntet. Wir werden Kämpfer aus Liugard anheuern, aber wir brauchen auch wirklich erfahrene Leute wie euch.“ Sie strich sich die gewellten kastanienbraunen Haare aus dem Gesicht und kämmte dann ihre ganze Mähne auf die linke Schulter. Fenn schätzte sie ungefähr auf sein Alter. Die feine Narbe über ihrem rechten Auge hatte wohl auch kein Leibarzt jemals ganz entfernen können. Sie hatte braune Augen, die ihrem Gesicht einen sanfteren Ausdruck verliehen, aber ihre Stimme klang befehlsgewohnt und ihre Haltung war die einer stolzen, aufrechten Anführerin und Kämpferin. Er hatte schon einige Adelige und Reiche gesehen, die ein leichtes Kettenhemd wie ein modisches Kleidungsstück trugen, bei ihr passte es. Sie zog die Lederhandschuhe aus und näherte sich weiter Fenn, der noch nach einer Antwort suchte. Er würde nicht über Barduns Kopf hinweg etwas zusagen, und die Frau hatte ihn zudem vollkommen überrumpelt. Answin folgte ihr, aber selbst er schien überrascht, als sie die Hand ausstreckte. Fenn war schon dabei sich zu verbeugen: Er war niemals gut in Hofetikette gewesen, aber dass diese Frau eine Adelige war, und dass man es sich besser nicht mit dem hiesigen Adel verscherzte, soviel verstand auch er. Statt der Verbeugung reichte er ihr die Hand. Der Händedruck war fest und selbstbewusst, ihre Hand nicht die einer verzärtelten Prinzessin. Er spürte die Schwielen, die vom häufigen Gebrauch von Waffen oder Werkzeugen entstanden. Fast hätte er ihre Hand nicht mehr losgelassen. Sie lachte leise, überspielte diese Situation lässig, und schüttelte dann Malina ebenfalls die Hand.

„Wir haben morgen Musterung. Ich hoffe euch dort wieder zu sehen!“ Fenn starrte ihr nach, als eine Wache zwei Pferde für die beiden brachte. Answins Gesichtsausdruck hatte Bände gesprochen. Es war offensichtlich, dass Answin ihre Freude nicht teilen würde.

„Fenn! Die anderen warten.“ Malina kicherte, und da sie nun nur noch zu zweit waren, beeilte er sich. Es waren jedoch nur noch die Packpferde zu beladen, und so würden sie bald soweit sein.

* * *

„Also, was ist los?“ Sie waren zu Pferd unterwegs auf dem Weg nach Liugard. Fenn wollte endlich wissen, was hier gespielt wurde. Doch er war nicht der einzige: Auch Malina schloss

mit den Packpferden auf, um die Unterhaltung nicht zu verpassen.

„Ihr habt es ja gesehen. Das Haus derer von Sarfirst hat sich eingeschaltet und will die Ermittlungen übernehmen. Vigbald hatte uns angeheuert, weil sich niemand um die Räuber kümmern wollte. Doch nun ist diese Adelige erschienen, und will, dass wir uns ihr unterordnen und helfen.“ Bardun drehte sich im Sattel sitzend soweit zu ihnen allen um, dass sie sein Gesicht sehen konnten. „Wir haben einen Auftrag von Vigbald und der Händlervereinigung, nicht von ihr. Das war unsere Aufgabe, und nun hat sie die Sache an sich gerissen. Reichlich spät, aber immerhin.“

„Wir haben doch auch immer wieder für Adelige gearbeitet!“ Fenn ahnte, woher der Wind wehte, aber er wollte, dass die Gründe für die Ablehnung offen angesprochen wurden.

„Ja, das haben wir! Aber in diesem Fall wären wir nicht diejenigen, die den Auftrag durchführen. Stattdessen wären wir Handlanger einer Adeligen, ihrem Kommando unterstellt, und dann …“ Bardun warf einen Blick auf Godewald. „… sie ist die Schwester des Herzogs von Sarfirst, und gehört damit zur Familie des Königs!“ Es war also ganz so, wie der Schütze befürchtet hatte. Godewald war noch immer sehr gekränkt, und auch wenn der König der Lautstärke und Länge des Applauses der anwesenden Zuhörer gefolgt war, machte der Barde auch den König und seine Familie für die Niederlage mit verantwortlich.

„Und was jetzt?“ Sigmar war immer dafür, dass andere ihre Karten auf den Tisch legten. Sie reisten ja offenbar nicht ab.

„Wir reiten nach Liugard, wo uns Vigbald unterbringt. Es tut ihm sehr leid, dass es so gelaufen ist. Wir können dann noch immer sehen, wie erfolgreich eine Hochadelige bei der Räuberjagd ist!“ Das klang schon ziemlich zynisch. Offenbar traute Bardun ihr nicht viel zu.

„Was wissen wir denn über sie?“ Nun sahen alle Fenn an, und Godewald mit einem ganz besonderen Ausdruck. „Sie heißt Svanhild aus Adelstans Schar, oder besser, Svanhild von Sarfirst, ist die Schwester des Herzogs von Sarfirst, sie hat drei Kinder, ihr Mann ist vor ein paar Jahren gefallen. Sie ist Skeftamagierin. Das sagt dir vielleicht nichts, aber sie folgt dem 'Alten Weg', sie verehrt die Vanyr, und nicht die Mondtrias. Und – sie steht zur besonderen Verfügung ihres werten Bruders. Sarfirst ist ein riesiges Gebiet, von Varnetrutz im Norden bis Isafest im Süden. Das sind locker drei Wochen zu Pferd, wenn man diese Strecke einmal zurücklegen will. Mit dem Riesheim und der Grenze zu den Orklanden haben die Sarfirster gerade genug zu tun. Der Herzog und seine Schar können nicht überall gleichzeitig sein, also schickt er seine Schwester dorthin, wo es Probleme gibt.“

In den Worten schwang eine widerwillige Bewunderung mit. Doch dann fügte Godewald hinzu: „Sie ist eine gefährliche Frau, Fenn! Sie ist wie eine Löwin mit vergifteten Krallen. Die Krallen siehst du, aber das Gift nicht!“ Der Angesprochene zog die Augenbrauen hoch. Auf ihn hatte die Frau keinen solch gefährlichen Eindruck gemacht, auch wenn die Erinnerung an sie eine gewisse innere Hitze auslöste.

„Besteht denn keine Möglichkeit, sich mit ihr zu einigen?“ Fenn wusste, dass er nicht der klügste der Gruppe war. Für Lösungen dieser Art waren Bardun, Godewald und Sigmar

zuständig. Es kam jedoch nicht sofort eine Antwort. Sie ritten ein paar Augenblicke schweigend, jeder in seinen eigenen Gedanken versunken, bis Bardun schließlich einen Vorschlag machte: „Wir haben einen Ruf zu verlieren, und nach alldem, was passiert ist, macht es keinen Sinn, wenn ich von Godewald verlange, für sie zu arbeiten. Dennoch, wir sind Vigbald gegenüber eine gewisse Verpflichtung eingegangen. Deshalb stelle ich es jedem frei, sich ihr für diesen Auftrag anzuschließen. Für die anderen ist Liugard kein schlechter Ort, um ein paar Wochen zu verbringen."

Der Schütze atmete auf, er hatte nicht damit gerechnet, dass Bardun ihm diese Möglichkeit geben würde. „Ich will sie bei der Mission unterstützen!" Godewald lachte. „Ja? Du denkst daran, dass sich alle, auch wir, bei der Musterung sehen lassen müssen und unsere Fertigkeiten unter Beweis stellen müssen, bevor sie uns überhaupt akzeptiert?!" Fenn reckte das Kinn vor. „Davor habe ich keine Angst!"

Die Gruppe hatte angehalten, ohne dass jemand ein Zeichen dazu gegeben hatte. „Ich bin auch dabei, Fenn." Malinas Stimme war leise, und ihre weiteren Worte schienen fast vom Wind davon getragen zu werden. „Ich werde das nicht vergessen, dass du bei mir geblieben bist, als ich in der Falle steckte, und wir fast überrannt worden wären!" Der Schütze erschauderte als er sich an die Situation erinnerte. Die anderen drei hatten ein Tor fünfzig Schritt entfernt gehalten. Malina hätte keine Chance gegen die Horden von Untoten gehabt, wenn er die Angreifer nicht mit einem Schleudergeschoss nach dem anderen eingedeckt hätte. „Danke, Malina!"

Er sah sich um, aber Godewald zuckte nur die Achseln, und Sigmar, der oft zu dem Barden hielt, schloss sich mit der gleichen Geste an. Wenigstens war die Diebin dabei.

Bardun nickte: „Also gut. Fenn und Malina, ihr bewerbt euch bei Svanhild von Sarfirst, aber ich werde den Vertrag nicht mit Svanhild aus Adelstans Schar abschließen, sondern mit Vigbald. Sie ist natürlich die Herrin hier im Herzogtum, aber so seid ihr unabhängiger!"

Malina war ziemlich praktisch veranlagt. „Was wissen wir denn über die Räuber, und ist seit dem Aufbruch des Boten noch etwas passiert?"

Die Reiter standen wie eine Gruppe Verschwörer zusammen, aber im Moment beachtete sie niemand. „Es gab weitere Überfälle auf Händler. Alle scheinen der in Liugard ansässigen Händlergilde anzugehören. Bei einem Händler ist nicht klar, ob die Angreifer ihn aufgrund von freundschaftlichen Beziehungen zu anderen Händlern der Gilde als zugehörig oder verbündet betrachtet haben. Es hat Verletzte, aber bisher keinen Toten gegeben. Die Angreifer gehen zunehmend brutaler vor. Jedem Versuch, sie zu stören, aufzuhalten oder ihren Spuren zu folgen begegnen sie härter." Der zwergische Anführer hob entschuldigend die Hände.
„Dann kam das Thema mit der Leitung des Auftrags auf. Fenn, Malina, ihr werdet selber nochmal nachhaken müssen. Vigbald wollte noch etwas zum Thema Dialekt sagen, und es klang wichtig."

Fenn konnte sich vorstellen, dass Godewald fast der Kragen geplatzt wäre, und dass

Bardun versucht hatte, den Schaden so klein wie möglich zu halten.

Malina und Fenn bedankten sich, aber auch Sigmar hatte interessiert zugehört. Er schien nicht willens zu sein, offiziell an der Mission teilzunehmen, aber sein Interesse an Rätseln war offenbar geweckt.

Die Tropfenkrenge

von Loki

(Höhere Auflösung: Link, Bild erstellt von ChatGPT, nachbearbeitet von Loki)

Ob im Seemannsgarn der Schädel- und Sturmkorsaren, in den Liedern der Afali oder den Legenden, die man sich bei sternenklarer Nacht mit salziger Gischt im Gesicht am Bug eines Schiffs erzählt: Überall auf Lorakis reden die Seeleute über ein Schiff, so sonderbar, dass es nur einem Fiebertraum entsprungen sein kann. Was es nur noch umso besser geeignet für solche Geschichten macht. Sie berichten von einer Art Dschunke, die statt aus Holz aus etwas deutlich Ledrigerem zu bestehen scheint – manche erinnert das Material gar an Haut, an dem permanent dicke Tropfen einer unbekannten schwärzlichen Flüssigkeit entlangtropften. Im Bug soll ein riesiges Loch klaffen, wie ein stets weit aufgerissenes Maul und das Schiff schien permanent aus welchen Gründen auch immer zu krengen, als würde es selbst bei absoluter Windstille hart am Wind fahren. Doch das mit Abstand Verstörendste daran sind die beiden riesigen, gelben Augen, deren geschlitzte Pupillen pure Bösartigkeit zu versprühen scheinen.

Umso merkwürdiger, dass das Schiff – eine Besatzung hat an Bord nie jemand gesehen – ganz und gar nicht bösartig zu sein scheint. Wenn es überhaupt jemand von Nahem sah und nicht nur als Silhouette am Horizont, dann erschien es eher als Retter in der Not, meistens, wenn es auf Seiten der Zeitzeugen in einen Kampf gegen Seeräuber eingriff. Dabei schien das Schiff aus dem merkwürdigen Material die gegnerischen Piratenschiffe mit voller Wucht zu rammen, wobei nicht nur die armen Teufel, die dabei über Bord gingen, sondern auch jene allzu wagemutigen Seelen, die versuchten, auf Deck zu gelangen, für immer verschwanden – ob in der riesigen maulartigen Öffnung oder schlicht in Luft aufgelöst.

Die Legende von Kiali Silberhaar

Einige Seefahrer, vor allem ältere Vindarai, erzählen bei solchen Gelegenheiten von Kiali Silberhaar, einer legendären Priesterin der seealbischen Gottheit Baruo, die sich seinem Werk, vor allem dem Richten über jene, die Unrecht verbreiten, gänzlich verschrieben hatte und jahrzehntelang die lorakischen Meere befuhr, um Piraten und andere Schrecken der See mit großem Geschick und noch größerer Hingabe – manche würden sagen blinder Loyalität – zur Strecke zu bringen.

Irgendwann, so die Legende, verschwand Kiali mitsamt ihrer gesamten Mannschaft spurlos in der Kristallsee. Während viele sie bloß für eine der zahllosen verschollenen Seeleute halten, glauben manche, dass Baruo von ihrem Tun so beeindruckt war, dass er sie erst zu sich holte und dann wieder nach Lorakis entsandte – in einer Form, in der sie seinem Zweck noch viel besser und länger dienen konnte.

Die wenigen Vindarai-Gelehrten, die sich näher mit der Legende beschäftigten, sind sich uneins, wie viel davon wahr ist und wie viel bloß Wunschdenken – schließlich glaubten so manche, in der Silhouette des Schiffs einen Narwal zu sein, das heilige Tier Baruos und einige wenige berichteten von gespenstischen Stimmen, die von dem Schiff aus zu hören waren und auf Vintial Baruo lobpreisten.

Die Heiligenseele

Was es mit der Tropfenkrenge auf sich hat, wissen wohl nur die Götter. Eine der möglichen Wahrheiten ist: Kiali Silberhaar ist tatsächlich von Baruo entrückt worden und später, ganz ohne Zutun der Sterblichen, als Heiligenseele in die Überreste ihres einstigen Schiffs eingefahren, das sie seitdem benutzt, um die heilige Mission Baruos fortzuführen, jene zu richten, die Ungerechtigkeit und Leid herbeiführen.

Seit Jahrhunderten in diesen ewigen Kampf verwickelt, hat das Schiff unweigerlich einiges an Schaden erlitten: Und so werden diejenigen, die dem Schiff zu nahekommen oder davon verschluckt werden, als Teil ihrer ewigen Strafe als Flickzeug verwendet. Das Material, aus dem das Schiff (und auch die Segel) mittlerweile komplett besteht, sieht nicht nur aus wie Haut, es ist Haut.

Nur ein wahrer Gläubiger des Narwals wäre je in der Lage, unbeschadet die Krenge zu betreten und nur, wer sich seine Idealen ganz verschreibt, könnte ihre Macht nutzen.

Gebote und Verbote

- Keine Ungerechtigkeit darf ignoriert werden; die Gesetze des Meeres müssen geachtet werden
- Meereskreaturen müssen geschützt werden
- Mindestens ein Kleidungsstück muss schwarz wie die Nacht sein
- Kein Handel irgendeiner Art mit Seeräubern
- Alle Kraken sind Feinde
- Die Göttin Katiar gilt Kiali ebenso als Feindin, ihr Name sollte niemals erwähnt werden

Kräfte

Wer es an Bord der Tropfenkrenge geschafft hat und die Gebote Kialis befolgt, hat Zugriff auf ein beeindruckendes Werkzeug. Die folgende Liste gibt einen Überblick über mögliche Effekte, die das Schiff auf die Abenteurer haben könnte. Dabei hier von den üblichen Regeln für Beseeltes Handwerk (***Splittermond: Die Götter***, S. 127ff) deutlich abgewichen wird. Um von den Effekten der Tropfenkrenge zu profitieren, müssen ihre Passagiere keine Punkte in die Ressource *Relikt* investieren – vor allem, da das Schiff nicht als permanenter Besitz gedacht ist, sondern als zeitweiser Wegbegleiter mit eigenem Willen und eigenen Zielen. Aus diesem Grund werden hier auch keine Questen definiert, sondern es ist eher so gedacht: So lange man sich Baruo gegenüber loyal verhält, können die Abenteurer von einem oder mehreren der Effekte (nach Spielleiterentscheid und je nachdem wie sie sich verhalten) profitieren. Sollte die Tropfenkrenge noch eine größere Rolle für die Abenteurer spielen, wird empfohlen, sich bei den Questen an den

Aspekten des Gottes (**Splittermond: Die Götter**, S.162) zu orientieren, vor allem Kämpfe gegen Meeresungeheuer und Seeräuber bieten sich hier natürlich an, aber auch das Schlichten von Streitereien oder größeren Konflikten und die Beseitigung von ökologischen Gefahren.

- Kiali Silberhaar kennt eine ungezählte Menge Legenden über die Vindarai, vor allem über längst vergangene Zeiten, welche sie gerne mit Gleichgesinnten teilt. Dies könnte neben bloßen Geschichten auch Anleitungen für längst vergessen geglaubte Waffen oder das Wissen über die genaue Lage eines zu Lebzeiten versteckten Schatzes sein.
- Die Tropfenkrenge kann dank der Beseelung und des besonderen Materials deutlich schneller reisen als gewöhnliche Schiffe und kann statt der üblichen 130km Tagesleistung 200km pro Tag zurücklegen, was den Abenteurern einen entscheidenden Vorteil bringen kann
- Da die Krenge ihre Opfer mit Haut und Haar verschlingt, hat sich in ihrem „Laderaum“ über die Zeit eine Menge Zeug angesammelt. Dabei kann es sich um buchstäblich alles handeln, was ein zur See fahrender Lorakier oder ein Seemonster dabeigehabt haben könnte; vom goldenen Fernrohr oder Astrolabium über den reich verzierten Entersäbel und die obligatorische Schatzkarte (nebst wasserdichter Kartentasche) bis hin zu Kompassen, die nicht nach Norden zeigen (und nur helfen, wenn man gar nicht versucht, den Norden zu finden) und der sich noch immer öffnenden und schließenden abgeschlagenen Faust eines legendären Seeräubers.

Die Krenge nach Zauberfeders Fanwerk „Lorakische Seefahrt“

(Link: https://splitterwiki.de/wiki/Lorakische_Seefahrt)

Schiffsklasse	6	Struktur-punkte	13	KP	16	Verbesserte Struktur 3
Manövrierfähigkeit	3	INI	7	KAP	8	Gepanzert 3
Seetüchtigkeit	6	SR	8			Hohe Bordwand
Rumpf	4	VTD	24			Verbesserte WGE 3
Geschwindigkeit ru-dernd	-	WGE	27			Rammtauglich, Schnell 3
Geschwindigkeit se-gelnd	12	Laderaum	28800			Segelschiff 1

Merkmale: Furchterregend (25)