



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

9

Inhalt

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Zauberfeder (Ritual des Erntesegens)
Garro (Geistergeschichten III)

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.

Ritual des Erntesegens

von Zauberfeder

Dieses Ritual erhöht die Ernte eines Dorfes und schützt vor Befall der Feldfrüchte durch Schädlinge und vor Ernteaussfällen durch starken Regen oder Hagel. Es ist typischerweise Priestern von Gottheiten mit den Aspekten Landwirtschaft und Ernte bekannt. Das Ritual kann nur zur Tag- und Nachtgleiche im Frühjahr durchgeführt werden. Es erfordert eine Vorbereitungszeit von wenigstens 2 Wochen. Felder und Gärten, die den Segen erhalten sollen, müssen entsprechend abgeschritten und für das Ritual „geschmückt“ werden.

Die Bewohner des Dorfes beteiligen sich an dem Ritual durch Tanz, Musik und die Bereitstellung von religiösen Symbolen und Figuren der Gottheit. Für gewöhnlich werden passenden Opfertgaben für die Gottheit wie Blumensträuße oder Feldfrüchte auf den Feldern abgelegt. Exotische Materialien um das Ritual zu verstärken, sind oft schwer zu beschaffende Exkrememente von seltenen oder gefährlichen Wesen.

Das Ritual hat typischerweise Grad 0 oder 1. Es erfordert Kenntnis der Schule der Naturmagie, sowie gegebenenfalls Kenntnisse in den Schulen Schutzmagie und Windmagie. Schutzmagie kommt zum Einsatz, um die Felder vor Ungeziefer und Krankheiten zu schützen, Windmagie, um schlechtes Wetter, wie starke Regenfälle oder Hagel zu vermeiden. Die Bewohner des Dorfes wissen am besten, mit welchen Widrigkeiten sie zu rechnen haben. Priester, die in der Lage sind, Rituale von Grad 1 durchzuführen, sind selten als Dorfpriester zu finden. Das Ritual erfordert daher oft eine jährliche Erneuerung des Rituals durch eine Prozession der Dorfbewohner über die Felder des Dorfes, sowie einen Festgottesdiensts zu Ehren der Gottheit mit entsprechenden Opfern. Fällt die Prozession aus, muss das Ritual erneut gewirkt werden. Der Segen für das Jahr entfällt.

Erntesegen	Stufe	Beschreibung
Grad / Komponentenpunkte	0-1	Komponentenpunkte: 10 + 1 pro 500 Einwohner des Dorfes, wenigstens jedoch 11 Punkte
Dauer	2+	Wenigstens 2 Wochen
Zeitpunkt	3	Tag- und Nachtgleiche im Frühjahr
Ort	0+	Orte mit Affinität zur Natur geben zusätzliche Stufen
Fokuskosten	1+	-
Unterstützer	1+	Tanz, Gesang und Musik zu Ehren der Gottheit, Darbietung von religiösen Symbolen und Figuren
Material	1+	Opfergaben für die Gottheit
Schwachpunkt (optional)	-3	Jährliche Prozession und Festgottesdienst.

Regeln für Rituale siehe „Magie“ S. 158 ff.

Ähnliche Rituale

Priester, die Jagdgottheiten verehren, kennen Rituale des Jagdglücks, die ein Jagdrevier für eine Saison segnen. Gleiches gilt für Gottheiten der Meere, deren Segen Fischgründe betreffen. Wild und Fische in den gesegneten Bereichen vermehren sich und gedeihen besser als sonst, was Jagd und Fischfang erleichtert. Die Tiere sind außerdem weniger anfällig gegen Krankheiten.

AbenteuerIdeen zum Ritual

Gestohlene Götterfiguren

Die zwölf schwer bewaffneten und gerüsteten Söldner, die nach Welforst einritten bedeuteten nichts Gutes. Die viele Bewohner schlossen die Läden und verriegelten die Türen, wohl wissend, dass das die Fremden nicht aufhalten würde. Ein paar junge Frauen stahlen sich in den nahen Wald davon. Falls die Söldner das bemerkten, so schien es sie nicht zu kümmern. Sie zügelten ihre Pferde auf dem Markplatz. Eine Frau stieg vom Pferd und sah sich um. Schließlich öffnete sich die Türe eines Hauses und ein Mann mittleren Alters trat heraus. Er trug die Kleidung eines Priesters des Dornius.

„Was wollt Ihr hier?“, seine Stimme klang barsch

„Manieren scheint ihr hier keine zu haben.“ Die Frau sah ihn ruhig an. „Gerane Modeus“, stellte sie sich vor. „Ich bin Steuereintreiberin König Finns von Harreburg. Und ihr seid?“

„Dornagar Schmitt. Ich bin der Dornius Priester von Welforst. Könnt Ihr Euch ausweisen?“

Gerane nickte. Sie holte ein wichtig aussehendes Dokument aus einem Lederrohr und hielt es Dornagar vor die Nase. „Ich hoffe ihr könnt lesen.“

„Natürlich.“ Dornagar klang etwas verärgert. Es sah sich das Dokument an und seufzte. „Also schön. Ihr seid eine Steuereintreiberin des Königs.“

„Welforst hat seit drei Jahren keine Steuern mehr bezahlt.“, sagte Gerane ruhig. „Ich komme um sie zu holen. Jedes Dorf muss seinen Anteil dazu beitragen, die Kosten des Landes zu tragen.“

„Ihr meint, um Finns Lotterleben zu finanzieren.“

Gerane lächelte. Sie ließ sich nicht provozieren. „Was der König mit seinen Einnahmen tut ist seine Sache. Ich bin hier um die Steuern einzutreiben. Ich schlage vor, ihr redet mit den Dorfbewohnern und überzeugt sie, dass sie die Schulden bezahlen. Ansonsten...“, sie machte eine bedeutungsvolle Pause, „... muss mein Bruder Rungar seine Leute bitten, dass sie Überzeugungsarbeit leisten. Sie sind leider nicht in Diplomatie geschult.“

Dornagar nickte ernst. „Ihr braucht nicht zu drohen. Wir wissen was wir von Euresgleichen zu erwarten haben.“

„Gut, dann lasst uns das hier wie zivilisierte Leute hinter uns bringen.“

Es dauerte bis zum späten Nachmittag, bis Dornagar mit Geduld und viel Überzeugungsarbeit das an Geld aufgetrieben hatte, was im Dorf vorhanden war. Hinzu kamen ein Silberbesteck, sowie ein schönes Gewand. Gerane zählte das Geld und schätzte den Wert des Bestecks und des Gewands.

„Das reicht nicht. Das ist genug für die Schulden von zwei Jahren, aber nicht von drei. Ich schlage vor, ihr schaut noch einmal nach.“

„Bitte, wir haben nicht mehr. Ihr könnt noch 5 Säcke mit Korn haben.“

„Wir sind keine Kornhändler. Wir nehmen Geld, Schmuck und andere Dinge, die sich leicht transportieren lassen. Wenn Ihr nicht mehr liefert, muss ich doch Rungar bitten nachzusehen.“


„Nein!“, Dornagar schüttelte den Kopf. „Ihr könnt schauen, ob noch etwas im Tempel ist, das Ihr haben wollt.“

Er führte Gerane in den kleinen aber liebevoll gestalteten Tempel des Dorfes. Es gab dort schöne Holzstatuen des Gottes, die einen gewissen Wert hatten. Doch Gerane schüttelte den Kopf.

„Die sind zu groß, die können wir nicht transportieren.“ Dann fiel ihr Blick auf eine Truhe. „Was ist das?“

„Das sind nur kleine Statuetten. Wir benötigen sie für die Erneuerung von Dornius Erntesege, die Prozession, die in einer Woche stattfindet.“

Gerane öffnete die Truhe. „Die Statuetten sind sehr hübsch. Sie lassen sich gut verkaufen. In Ordnung, ich nehme sie als Bezahlung. Sie decken die Schulden zwar nicht ganz, aber Ihr wart kooperativ.“



„Bitte nicht. Nicht jetzt. Kommt in zwei Wochen wieder. Dann ist die Prozession vorbei und dann haben wir Zeit über das Jahr neue herzustellen.“

„Tut mir leid, Dornagar. Ihr wisst ganz genau, was in dieser Gegend passiert, wenn wir vorhersagbar auftauchen. Wir wollen keine Kämpfe mit den Freischärlern und ihr wollt das auch nicht.“

Sie bedeutete zwei Söldnern die Truhe mitzunehmen. Der Rest hatte Geld, Besteck und Gewand bereits in Säcke gepackt. Zurück blieben eine gesiegelte Bestätigung, dass das Dorf seine Steuern bezahlt hatte und ein verzweifelter Dornagar.


*

Die Abenteurer kommen am nächsten Tag nach Welforst, das 3 Tagesmärsche nördlich von Hellberg in Midstad liegt, und erfahren von den Geschehnissen. Dornagar befürchtet, dass im Winter Einwohner verhungern werden, wenn Dornius den Feldern seinen Segen nicht gibt. Er bittet die Abenteurer, die Figuren irgendwie wiederzubeschaffen, wenigsten für die Prozession. Die Zeit drängt: Die Prozession muss in der nächsten Woche stattfinden. Ob die Abenteurer die Figuren einfach zurückstehlen, gegen die Steuereintreiberin und die Söldner kämpfen oder die Figuren auslösen bleibt ihnen überlassen. Vielleicht können sie Gerane auch einen Gefallen tun, um die Figuren ganz oder wenigstens zeitweise zurück zu bekommen. Hinweise, wie sie Rebellen ausweichen kann oder wo Dorfbewohner wertvolle Gegenstände oder Geld vor ihr versteckt haben, sind für sie wertvoll.

Exodus

Das Erntedankfest in Mudarim fiel dieses Jahr mager aus. Eigentlich hätten die Bewohner keinen Grund zur Klage haben sollen, dachte Ebasteh. Es war eine ganz normale Ernte gewesen. Vielleicht ein wenig kleiner als sonst. Ein heißer Südwind im Sommer hatte einen Teil des Getreides vernichtet. Doch im Dorf waren sie besseres gewohnt. Die Ernten der letzten zwanzig Jahre waren reichlich gewesen. Getreide und Obst waren teilweise trotz Dürre gut gediehen. Es hatte kaum Ausfälle durch Ungeziefer, Unkräuter und heiße Wüstenwinde aus dem Süden gegeben. Viele Kinder überlebten und wuchsen heran und auch Fremde zog es in das Dorf, das sich in dieser Zeit prächtig entwickelt hatte und vielleicht bald eine kleine Stadt sein würde.

Velafet Nanuk, die alte Maddad Priesterin hatte jedes Jahr die Riten zur Erhaltung des Erntesegens zur Tag- und Nachtgleiche durchgeführt, bis sie letztes Jahr verstorben war. Sie hatte einige der Details der Durchführung des Ritus mit ins Grab genommen. Ebasteh war ihre Schülerin gewesen. Sie hatte immer gut aufgepasst und eifrig gelernt doch in die heiligen Gebete zum Abschluss war sie niemals eingeweiht geworden. Velafet hatte dieses Wissen eifersüchtig gehütet und wohl gedacht noch einige Jahre zu leben. Ebasteh seufzte. Sie hatte den Ritus im Frühjahr so gut es ging durchgeführt und von ganzem Herzen zu Maddad gebetet, der Ernte auch dieses Jahr ihren Segen zu



geben. Doch anscheinend hatte das nicht gereicht. Vielleicht hätte sie nach dem Tod ihrer Mentorin nach Yarmunapatra reisen sollen und versuchen zu lernen, wie die richtigen Gebete zur Erneuerung des Segens aussahen. Doch im Dorf war nach dem Tod ihrer Mentorin immer so viel zu tun. Sie musste sich nun um alles alleine kümmern. Sie hätte für die Reise und die Ausbildung wenigstens zwei Monate benötigt und es war nicht klar gewesen ob man ihr in Yarmunapatra überhaupt hätte helfen können.

Das Fest war vorbei. Sie fegte den Tempel aus, löschte die Lichter und schloss die Tempeltüre. Hinter sich hörte sie eine Bewegung. Sie drehte sich um.

„Edler Jarnak.“, sie neigte das Haupt, um den Adligen zu grüßen.

„Priesterin Muzuf. Wir müssen reden.“

„Sicher.“ Die junge Priesterin folgte Jarnak, der sie in sein Anwesen führte. Der Adlige bot ihr einen Platz an.

„Die Lage ist ernst.“, begann er. „Maddad hat offensichtlich ihren Segen von uns genommen. Wir werden eine Delegation nach Yarmunapatra schicken und darum bitten, dass man uns eine Priesterin zuteilt, die in der Lage ist den Segen zu erneuern. Doch so schnell wird das nicht geschehen. Mit einer Ernte wie dieser können wir die Bewohner des Dorfes auf Dauer nicht ernähren. Wir werden Freiwillige suchen. Und wenn das nicht reicht, dann werden wir die Zuteilung auslösen müssen.“

Karnak schwieg, damit sie seine Worte verdauen konnte. Ebasteh schluckte.


„Es macht Euch niemand einen Vorwurf.“, sagte Jarnak leise. „Euer Glaube und eure Hingabe an die Göttin und eure Dienste für das Dorf das Dorf stehen außer Frage. Doch ihr seid jung und werdet diejenigen, die das Dorf verlassen müssen begleiten und ihnen spirituelle Führung geben. Damit wird der Auszug ein Neuanfang sein und keine Strafe.“

Ebasteh wurde bleich. Doch in Jarnaks Worten lag etwas Endgültiges. Die Entscheidung war getroffen worden ohne mit ihr zu reden. Sie hatte versagt und wurde verbannt. Sie stand auf und verbeugte sich. Es gab nichts mehr zu sagen.

Sie ging zurück in den Tempel und flehte die Göttin weinend um ein Zeichen an. Doch die Göttin schwieg. Am nächsten Morgen erhob sie sich wund von dem Steinboden vor dem Altar wo sie die Nacht über gebetet hatte. Als sie den Tempel verließ kam ein Ostwind auf. Sie wandte den Blick nach Westen. Dort jenseits des Flusses würden sie eine neue Heimat finden. Das wusste sie nun. Vielleicht war es so wie Jarnak gesagt hatte: Ein neuer Anfang. Sie dankte der Göttin still und machte sich auf, um ein paar Freunde im Dorf zu besuchen. Vielleicht würde sie, sie in die Fremde begleiten.

*

Mударim liegt im Süden Hitushars, drei Tagesreisen westlich von Yarmunapatra nördlich einer Hügelgruppe. Die Göttin Maddad hat den Felder des Dorfes ihren Segen entzogen. Den Bewohnern wird es nicht möglich sein, den Segen im nächsten Jahr wieder zu erneuern. So beschließen sie, dass ein Teil der Bewohner nach Westen weiterziehen



soll, um dort neues Land zu Ehren Maddads urbar zu machen. Insbesondere junge Leute sollen in der Ferne ihr Glück versuchen. Doch auch einige alte Leute ohne familiäre Bindungen werden sich anschließen, um den Jungen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen und um nicht in Mudarim durchgefüttert werden zu müssen.

Dieses Szenario eignet sich gut, um eine neue Gruppe zusammen zu schweißen: Die Abenteurer können zum Beispiel aus dem Dorf oder der Umgebung stammen und Teil des Exodus sein. Oder sie werden angeheuert, um die ausziehenden Dorfbewohner zu beschützen. Von wilden Tieren und Wegelagerern abgesehen, gibt es ganz unterschiedliche Möglichkeiten, um in so einem Szenario Abenteuer zu erleben: Das Land, das die Leute bevölkern wollen, kann bereits von Rattlingen oder anderen Wesen bewohnt werden. Man muss sich mit den bestehenden Bewohnern entweder einigen oder sie vertreiben. Eine alte, verlassene Festung könnte den Neuankömmlingen eine Zeitlang Schutz bieten. Doch von Ungeziefer abgesehen kann es dort Gefahren aus der Vergangenheit geben, die der Grund dafür sind, warum das Land bislang von niemand in Besitz genommen wurde. Die Abenteurer müssen die Bedrohung beseitigen, bevor mit einem Neuanfang begonnen werden kann.

Geistergeschichten III

Dritter Auszug

Der Dschungel empfing uns mit viel Grün, Feuchtigkeit und Wärme. Und wieder ging es für Garro und mich weg von der Zivilisation, nach nicht mal einem Tag in Stadt.


Nach kurzer Zeit schlugen wir ein Nachtlager in den Bäumen auf. Mann fesselte uns, damit wir nicht weglaufen würden und nach einer unbequemen Nacht ging es noch einen halben Tag weiter, dann waren wir in Ihrem Lager angekommen.

Die Tir'nak, wie sich diese Gruppe nennt, haben ihren Namen nach dem, aus dem alt Tial strammenden Wort für die Befreiten, gewählt, in Anlehnung daran das sie einst Sklaven waren und sich gegen Ihre Herren erhoben haben.

Sie ließen uns eine ganze Woche in Gefangenschaft waten, bevor sie uns holten. Dann wurden wir vor die Anführerin und Huriel geführt. „Ich habe von Huriel erfahren was ihr hier wollt und ich muss meiner Gefährtin zustimmen, dieser Mensch hat keine ruhe verdient.“ Die Anführerin war eine Naga von beeindruckender gestalt und hatte etwas Seltsames an sich, was ich nicht näher beschreiben konnte. „Wir sind jedoch nicht unziivilisiert und aus diesem Grund bitte setzt euch und erzählt mir mehr von euch bevor ich eine endgültige Entscheidung treffe.“ Sie deutete auf eine bequem wirkende Nische. „Eines vorweg. Wir werden euch nicht töten oder misshandeln solange ihr euch an unsere Gesetze haltet.“ Garro setzte sich als erstes in Bewegung „Danke Herrin.“

„Ich heiße Lakida, und ihr seid?“ sagte sie. Und wir stellten uns vor. An dieser Stelle werde ich euch, meine Lieben Leser, auch einmal eine etwas genauere Beschreibung meines Weggefährten Garro geben.

Wie beschreibe ich ihn. Also Garro wirkt stets freundlich, sein Äußeres lässt nicht auf seine Fähigkeiten schließen. Er trägt fast immer ein weißes Leinenhemd, darüber eine Weste aus festem grünem Stoff mit vielen Taschen. Eine schwarze Hose aus robusten Leinen mit braunen Stulpstiefeln. Eine Reiseumhängetasche und einen großen Leder-rucksack. An beiden Seiten seiner Hüfte befindet sich ein Breitschwert und ein schwerer Dolch auf seine Brust. So wie diverse Messer und Dolche überall versteckt. Er beschreibt sich als magisch begabten Abenteuerer, auch wenn ich die Starke Vermutung habe das er eine fundierte Magische Ausbildung hat. Auf jeden Fall ist er im Umgang mit der Magie der Bewegungsschule sehr gut vertraut und kann sich seine Haut auch mit beiden Schwertern erwehren. Davon abgesehen ist er auch unheimlich neugierig auch wenn er manchmal etwas naiv ist.



Auch über mich wisst ihr ja schon etwas nur möchte ich eine Beschreibung meiner Person einfügen. Ich besitze ein sandfarbenes Fell aber eine schwarze Schnauze. Ich renne so gut wie immer mit meiner Tunika, welche die Zeichen meines Gottes Tragen, herum und habe verschiedenste Taschen am Körper. Einen Rucksack besitze ich auch auf dem ich eine Totenurne gestickt habe und einiges an Reißzähnen befestigt habe. Zu meinen Waffen zählt nur ein Speer und eine Khopesh auf meinem Rücken in einer Tragescheide.

„Nun da ich Euch jetzt etwas besser kennen gelernt habe und ich deine Motivation, Os-marr, besser verstehe gibt es vielleicht doch eine Möglichkeit wie Ihr, wenn du Garro überhaupt mitmachen willst, dem Geist ruhe schenken könnt.“ Sie deutete auf Auriel „Sie braucht Unterstützung bei einer Aufgabe und wenn ihr sie unterstützt dann liegt es in Auriels ermessen ob Loridans Geist Erlösung findet. Die Einzelheiten wird sie euch erklären. Ich muss jetzt weiterziehen. Mögen die Geister des Dschungels und Moroun über euch wachen!“ sie nickte Auriel zu, drehte sich dann von uns Weg und schlängelte Sie sich von uns weg. Sehr elegant und ich fragte mich ob ich jemals noch mal einem Naga begegnen würde?