



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

2



Impressum

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

Autor

Das große Rennen von Sturmkosar
Wüzfinger und Arkaner Nagel von JohnLackland

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.

Das große Rennen

Die Hitze des Sommers wich allmählich aus den weiten Steppen des Chorrash. Noch ein paar Wochen kühles, regnerisches Wetter, das in dieser Gegend den Herbst ausmachte und bald schon würde der erste Frost des Winters erscheinen.

Für die nomadischen Stämme und Sippen bedeutete dies, das Winterquartier im gemäßigteren Süden zu beziehen. Doch bevor es soweit war, stand noch der Chorram bevor.

Der Chorram war das größte Fest des Chorrash. In der letzten Woche des Sommers versammelten sich alle Stämme an einem von fünf traditionell festgelegten Orten, um die heiße Jahreszeit zu verabschieden. Es wurde getrunken und gefeiert, in Wettkämpfen die Kräfte gemessen oder gehandelt und getauscht. Streitereien unter den Sippen wurden geschlichtet und Eheschließungen vereinbart. Doch über allem lag das Große Rennen, der große Chorram.

Der große Chorram war ein Wettreiten über dreißig Kilometer. Die besten Reiter aller Stämme traten hier gegeneinander an, denn neben der persönlichen Ehre und der Überlegenheit von Pferd und Reiter ging es um die Wahl der besten Weideplätze. Organisiert wurde das Fest wie jedes Jahr von den Beratern und Dienern des Shahir. Überall auf dem Festgelände

eilten die dunkel gekleideten, komplett verschleierte Männer und Frauen umher, organisierten die Lagerplätze und nahmen die Anmeldungen für die Wettkämpfe entgegen.

Die Verschleierung war eine Ehrerbietung gegenüber dem Shahir. Shahir Jemenesch zeigte eine starke allergische Reaktion auf das Sonnenlicht und nicht wenige spekulierten hinter vorgehaltener Hand, er habe sich den Zorn der Sonnengöttin Tayru zugezogen, die ihn verflucht habe. Doch trotz dieser Einschränkungen wurde Jemenesch von den meisten Reitern geachtet. Er galt als ruhig und besonnen – im Gegensatz zu manch anderen Stammesführer. Der hervorragende Vermittler bei Streitereien.

Doch dieses Jahr war auch für den Shahir etwas besonderes. Zum ersten Mal trat sein fünfzehnjähriger Sohn Termesch beim großen Rennen an.

Termesch liebte den Trubel des Chorram. Kaum war er angekommen und hatte sein Pferd Rami versorgt, mischte er sich unter die Feiernden, dicht gefolgt von seinem ewigen Schatten, dem Leibwächter Jorvai. Wie eigentlich immer waren die Händler und Handwerker als erstes angekommen und hatten bereits ihre Stände aufgebaut. Hier wurden fein



bearbeitete Ledersättel und Zaumzeug angeboten, dort Pferdedecken und Kleidung, woanders kunstvoll gefertigter Schmuck.

An einer Stelle hatte ein reisender Schmied eine provisorische Schmiede aufgebaut, wo Waffen und Werkzeuge repariert und verkauft wurden, an einer anderen waren Bänke und Tische aufgestellt, an denen die Reiter tranken und speisten.

Doch am meisten fasziniert war Termesch wie immer von den Sperberdrachen.

Am Rande des Festplatzes hatten die Keshabid ihr Lager aufgeschlagen. Einerseits blieben sie so unter sich, andererseits konnten sie so die kleinen, stolzen Drachen aus dem größten Trubel heraushalten. Die

Sperberdrachen waren kaum länger als Termesch's Arm und meist sehr launig. Die Tiere entstammten aus den Feenwelten und nur wenige Keshabid wußten, wo sie zu finden waren. Man mußte sie als Jungtier dressieren, doch nie war der Drache ein Diener des Menschen oder Gnoms. Im besten Fall akzeptierte der Drache seinen Herren als gleichberechtigt.

Einmal ausgebildet waren die Sperberdrachen der ganze Stolz des chorrashitischen Kriegers und neben dem Pferd sein wichtigster Verbündeter im Kampf.

Termesch hoffte, dass ihn dieses Jahr einer der Drachen als seinen zukünftigen Begleiter annehmen werde.

„Na Junge, versuchst du wieder dein Glück?“ ertönte eine alte, kratzige Stimme zu seiner Linken.

Noch bevor sich Termesch ihm zuwandte, wusste er, dass Brajush bid-Nasil vor ihm stand, der beste Falkner im ganzen Chorrash und Eigentümer der Sperberdrachen, wenn es denn einen gab.

Der alte Gnom lachte herzlich und Termesch beugte sich zu ihm herunter, um ihn zu umarmen.

„Du bist ja schon wieder gewachsen!“ schimpfte der Alte spielerisch. „Ich erinnere mich noch gut, da gingst du mir gerade mal bis zur Hüfte. Kinder, wie die Zeit vergeht!“

„Hallo, Onkel Brajush. Schön dich wiederzusehen.“ sagte Termesch.

„Ich hörte, dieses Jahr ist es soweit und du wirst am großen Rennen teilnehmen.“ sagte Brajush.

Bevor Termesch antworten konnte, sprach der Gnom weiter. „Komm mal mit. Bei denen wirst du keine großen Chancen mehr haben. Aber bei den Schlüpflingen geht noch was.“

Er führte Termesch zu einem der Wagen, die am weitesten Abseits standen und griff dort in einen großen Korb. Ein gefährliches Zischen ertönte, als er einen kleinen, rotbraunen Drachen hervorholte.

„He! Wirst du wohl nicht beißen, du freches Ding!“ rief der Gnom. Dann wandte er sich Termesch zu. „Hier. Streck deinen Arm aus.“

Termesch tat es und der Gnom setzte ihn den Drachen auf die Hand. Er war

ganz schön schwer, für solch einen Winzling.

Der Drache zischte den Gnom an, dann aber siegte die Neugier und er begann, an Termesch's Arm hinaufzuklettern. Schließlich saß er auf Termesch's Schulter und begann, mit der Schnauze an seinen Haaren zu ziehen.

Termesch unterdrückte einen Schmerzensschrei. „Vorsicht!“ rief er mahnend.

„Darum habe ich schon lange keine Haare mehr.“ kommentierte der glatzköpfige Gnom, doch der Drache schien zu gehorchen und ließ von den Haaren ab. Seine Schnauze schob sich vor Termesch's Gesicht. Plötzlich verlor er das Gleichgewicht und stürzte von der Schulter. Mit einer schnellen Bewegung hielt Termesch den Sturz mit dem linken Arm auf. Ohne zu zögern kletterte der Drache auf seine linke Schulter.

Das Spiel wiederholte sich noch mehrmals. Der Drache fiel und Termesch fing ihn auf. Schließlich, als der Drache müde war, erlaubte er Termesch, ihn wieder in seinen Korb zu legen. Für heute hatte der kleine Mensch genug gelernt.

„Na, das sieht ja schon ganz gut aus.“ sagte Brajush. „Das könnte was werden mit euch. Du solltest nur aufpassen, dass auch er macht, was du willst und nicht nur du machst, was er will.“

„Wie meinst du das?“ fragte Termesch irritiert.

„Sperberdrachen können fliegen.“ antwortete Brajush. „Der Kleine auch schon. Nur hat er nie seine Flügel

Zauber des Alltags: Würzfinger (Spruch)

Schulen: Natur1, Verwandlung 2

Typus: Objekt, Sinne

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Zubereitete Nahrung bis zu Last 2 wird schmackhafter und ist 3 Tage haltbar.

Erfolgsgrad:

- Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus

+2 EG (Kosten +1V1): Die Nahrung wird 5 Tage haltbar und schmeckt noch köstlicher

genutzt, als er fiel. Er hat dich trainiert, ihn aufzufangen, wenn er fällt.“

Als er Termesch's verlegenen Gesichtsausdruck sah, lachte Brajush.

„Mach dir nichts draus, Junge. Als dein Vater seinen ersten Sperberdrachen von mir bekam, hat der ihn genauso beherrscht. Mit der Zeit lernst du, deinen Willen durchzusetzen. Am Anfang ist es gar nicht so falsch, den Biestern ihren Willen zu lassen. Das schafft Vertrauen.“

„Kann ich morgen wieder mit ihm üben?“ fragte Termesch.

„Klar.“ antwortete der Gnom. „Ihr zwei seid füreinander bestimmt. Ich hoffe, der Kleine sieht das auch so.“



Termesch strahlte den Alten an. Sein Traum schien wahr zu werden.

In diesem Moment sah er die Reiter über die Hügel kommen. Ungefähr dreißig Krieger und noch einmal zwanzig Frauen und Kinder, die ihnen folgten. Angeführt wurden sie von einem dunkelhaarigen Hünen im dunklen Leder. Djardeks Sippe war eingetroffen.

Jeder im Chorrash kannte Djardek. Er hatte sich in unzähligen Schlachten mit den benachbarten Jagoden durchgesetzt und seine Narben erhalten. Es gab niemanden, den die Jagoden mehr fürchteten. Djardek war vermutlich der beste Krieger im ganzen Chorrash und es hieß, er habe einen Vargenkrieger mit bloßen Händen in die Bewusstlosigkeit geprügelt. Wenn es jemanden gab, der Shahir Jemenesch eines Tages herausfordern könnte, dann Djardek.

Obwohl er ein potentieller Rivale um die Herrschaft war, bewunderte Termesch ihn. Er wünschte sich nichts sehnlicher, als ein großer Krieger wie Djardek zu werden. Brajush hatte keine so hohe Meinung von ihm. Eine Mischung aus Jemenesch und Djardek, wäre gut, befand er. Djardeks Kraft und Zähigkeit und Jemeneschs Verstand und Großzügigkeit würden einen guten Anführer hervorbringen.

Als Djardek in Termeschs Alter war, gewann er den Großen Choram gleich im ersten Versuch. Danach trat er alle fünf Jahre erneut an und gewann jedesmal. Nun, mit vierzig, ging jeder davon aus, dass er ein sechstes Mal

antreten werde und ein sechstes Mal gewinnen würde.

Es überraschte niemanden, als Djardek wenig später seine Teilnahme ankündigte.

Termesch verbrachte die nächsten Tage viel mit dem Sperberdrachen, den er auf den Namen Hagun taufte, sowie bei den verschiedenen Wettbewerben.

Beim Bogenschiessen nahm er selbst teil, doch schied er in der dritten von fünf Runden aus. Daneben sorgte er natürlich dafür, dass Rami genügend Auslauf erhielt. Schließlich würde er darauf angewiesen sein, dass Rami für das große Rennen in Bestform ist.

Und schließlich war der große Tag da.

Nach einer Nacht mit viel zu wenig Schlaf nahm Termesch nur ein kurzes Frühstück ein. Dann machte er Rami startklar und kurz darauf war er als einer der ersten an der Startlinie.

Sein Leibwächter Jorvai war neben ihm und bald gesellten sich auch die anderen Starter dazu.

Sechzig Reiter waren dieses Jahr gemeldet, etwas weniger als sonst. Manch einer rechnete sich gegen Djardek keine großen Gewinnchancen aus.

Termeschs Vater, Shahir Jemenesch, begrüßte die Wettkämpfer. Anschließend spendete ein Priester den Segen des Gottes Yelat und schließlich ging es unter dem Jubel der Menge los.

Die Regeln des Großen Choram waren sehr einfach. Vom Lagerplatz aus ritt man zunächst zehn Kilometer querfeldein durch Steppe und Hügel

nach Westen. Dort war ein kleines Zeltlager aufgebaut, wo sich die Reiter ein kleines, verziertes Amulett abholten, als Beweis, dass sie die Marke erreicht hatten. Anschließend ging es zehn Kilometer nach Nord-Nordost zu den Ufern des Djanur, wo ein zweites Lager aufgebaut war und ein zweites Amulett abgeholt wurde.

Abschließend ging es zurück nach Südosten zum Lagerplatz in den Ausläufern der Schattenwand.

Wer als erstes zurück im Lager war und beide Amulette vorweisen konnte war der Sieger.

Dazwischen war alles erlaubt. Lediglich Waffen und Zauber wurden nicht gegen einen anderen Wettstreiter eingesetzt. Das würde nur zu ernsthaften Fehden führen, daher wurde darauf verzichtet, auch wenn es nicht ausdrücklich verboten war. Kämpfe wurden waffenlos ausgetragen. Bewegungs- oder Stärkungsmagie durfte auf das eigene Pferd angewendet werden.

In der Praxis kam es gerade am Anfang des Rennens immer wieder zu Rangeleien um die besten Positionen, aber davon abgesehen, war das Rennen ziemlich friedlich. Die meisten Teilnehmer wollten ohne Magie und ohne Tricks das Rennen gewinnen und ihre Klasse unter Beweis stellen.

Termesch hatte sich natürlich eine Taktik zurecht gelegt. In den Hügeln nahe des Lagers hielt er sich zurück und entging so den Rangeleien um die vorderen Plätze. Sobald er die Hügel hinter sich gelassen hatte, ließ er Rami

langsam beschleunigen und überholte seine Gegner.

Zauber des Alltags: Arkaner Nagel (Spruch)

Schulen: Bewegung 1, Fels 1

Typus: Objekt, Telekinese

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Das verzauberte unbelebte Objekt von maximal Last 1 wird auf magische Weise an seinem momentanen Ort an ein anderes unbelebte Objekt geklebt. Um das Objekt zu bewegen ist eine Athletik Probe mit der Schwierigkeit des Zaubers nötig. Dies zählt als kontinuierliche Aktion bis der Zauber beendet ist. Alle 30 Ticks ist eine erneute Probe nötig um das Objekt weiter zu bewegen oder es klebt an dem nächststehenden unbelebten Objekt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrad:

- Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.)
- +2 EG (Kosten +K1V1): Die Schwierigkeit der Athletik-Proben um das Objekt zu bewegen erhöht sich um drei Punkte.