

SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER



17

Impressum

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

Autor

Sturmkorsar

Illustrationen

Agregor

<https://agregor.deviantart.com/>

Das Cover stellt Avagisa dar, eine Heilerin aus Termark. Vielen Dank Philipp!

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.

Geisterschreck

Die Geister sind allgegenwärtig in Zhoujiang. Für viele ist der Tod kein Grund, der Familie nicht weiter zu Diensten zu sein. Viele dieser Ahnengeister kehren als Ratgeber zu ihren Familien zurück und in jedem Haus bleibt am Tisch ein Platz frei, falls einer der verehrten Vorfahren zu Besuch kommt.

Doch nicht immer ist eine Begegnung mit einem Geist harmlos. Nicht immer ist die Sorge um die Nachfahren der Grund, weshalb ein Verblichener aus dem Grab zurückkehrt. Manchmal ist es auch der pure Hass.

In den Jahren nach dem Mondfall befreiten sich die Bewohner Zhoujiangs nur langsam von der Herrschaft der Drachlinge doch schließlich waren diese vertrieben oder getötet.

Die Zhoujiangis genossen ihre neu gewonnene Freiheit und die erste Kaiserin bestieg den Thron.

Bald aber wurde die Hauptstadt Inani von einer Mordserie erschüttert.

Der Mörder schien wahllos zuzuschlagen, aber immer mit brutaler Gewalt oder grausamen Schrecken. Hier wurde ein Bettler mit herausgerissener Kehle gefunden, in der nächsten Nacht starb ein reicher Händler mit angstverzerrtem Gesicht in seinem Bett und ein andermal ein Soldat durch seine eigene Waffe, von einem unbekanntem Grauen in den Tod getrieben.

Erst nach einer Woche gab es einen Zeugen, der von einem geisterhaften Drachling berichtete, der sein Opfer, einen Stallburschen, in Stücke gerissen hatte. Geisterjäger patrouillierten nun die Straßen, doch sie konnten unmöglich überall gleichzeitig sein. Zweimal trafen sie auf den Geist, einmal entkam er, das zweite Mal tötete er die Jäger. In der Nacht vor dem Geburtstag der Kaiserin war Xundai Yu sein Ziel.

Yu war ein Künstler und in jener Nacht sehr aufgeregt, sollte doch sein Feuerwerk am nächsten Abend den Höhepunkt der Geburtstagsfeierlichkeiten darstellen. Bis spät in die Nacht hatte Yu sein Lager inspiziert, hatte alles doppelt und dreifach überprüft, damit am nächsten Abend alles an seinem Platz war, wenn es darauf ankam.

Müde verließ er sein Lager und ging über den Platz vor dem kaiserlichen Palast, als der Geist vor ihm erschien. Der Geist wollte Yu nicht einfach nur töten. Nein, er wollte in seiner Todesangst baden und ihn langsam in den Tod treiben. Yu schrie und rannte zurück, in Richtung seines Lagers, dicht gefolgt vom grausam lachenden Geist. Eiligst zückte er die Schlüssel, öffnete die Tür und warf sich von innen gegen diese. Dummerweise halten Türen und Mauern einen Geist nicht auf und so blieb Yu nicht lange allein im Lager. Kurzerhand floh er zurück auf den Platz und der Drachling folgte.

Yus Schreie blieben jedoch nicht ungehört und eine Gruppe Palastwachen näherte sich dem Lager. Um in der Dunkelheit besser sehen zu können, trugen mehrere der Wachen Fackeln mit sich.

Yu rannte um sein Leben, doch die Wachen boten keinen Schutz. Alle vier Wachen wurden von dem Geist in kürzester Zeit massakriert. Zwar näherten sich vom Palast her weitere Wachen, doch Yu hatte wenig Zweifel, dass diesen das gleiche Schicksal blühte.

In seiner Angst sah er nur einen Ausweg. Er schnappte sich eine der am Boden liegenden Fackeln und lief zu seinem Lager zurück. Wie erhofft folgte der Geist und kümmerte sich nicht um die anrückende Palastgarde.

Yu lief bis zur Rückwand seiner Lagers, bis er nicht mehr weiter konnte. Triumphierend wollte der Geist die Jagd beenden. Mit einem letzten Gebet an die Götter entzündete Yu sein Feuerwerk.

Die Explosion zerriss das Lager, sie riss Yu in Stücke und auch den Geist. Die Druckwelle warf die anrückende Palastwache zu Boden und weckte die gesamte Stadt. Doch der Geist war vernichtet.

Nachdem die Kaiserin von Yus Opfer erfuhr entschied sie, dass überall im Land zu ihrem Geburtstag, der gleichzeitig der Jahreswechsel war, das größte und schönste Feuerwerk zu Yus Ehren abgefeuert werden sollte. Dies sollte sich von nun an jedes Jahr wiederholen. Denn Feuerwerk, so hatte Qundai Yu bewiesen, vertreibt böse Geister.

Der Kaufmann und der Bettler

Am Stadttor von Shinshamassu saß ein Bettler und bat die Passanten um Almosen. Manche gaben ein paar Telare, andere ein Stück Brot, viele aber gingen weiter, ohne den Mann zu beachten. Ein Händler der Tarr, der mit seinen Waren gerade aus der Surmakar in die Stadt kam, blieb neben dem Mann stehen.

„Ehrwürdiger Herr!“ sprach der Bettler. „Ich bitte euch, gebt mir einen Telar, damit ich mir eine Suppe kaufen kann. Gebt mir einen Lunar und ich kann meine Frau und die Kinder ernähren.“

Der Varg nickte großzügig, denn er erwartete ein gutes Geschäft auf dem Markt.

„Und wenn ich dir einen Solar gebe.“ sagte er. „Was würdest du damit tun?“

„Niemand würde einen armen Bettler einen Solar geben.“ antwortete der Bettler. „Aber wenn ich einen Solar hätte, würde ich ihn in ein gutes Geschäft investieren und in ein paar Jahren zum reichsten Mann in ganz Aitushar werden.“ Der Varg griff in seinen Geldbeutel und zog einen Solar heraus, den er dem Bettler hinwarf.

„Dann nenn mich Niemand.“ sagte er. „Und wenn du der reichste Mann in Aitushar bist, denke an mich.“

Sprachlos nahm der Bettler die Münze an sich und dankte dem Varg und den Göttern. Der Kaufmann zog weiter und widmete sich seinem Geschäft. Den Solar nahm er auf dem Markt gleich mehrfach wieder ein, so dass er die großzügige Spende verschmerzen konnte.

Doch nach der guten Tat verließ dem Varg das Glück. Einige Wochen später wurde seine Karawane überfallen, ein paar Monate später investierte er in ein schlechtes Geschäft und bald schon geriet er in ernsthafte finanzielle Schwierigkeiten.

Drei Jahre nach seiner Großzügigkeit saß der Varg als Bettler am Stadttor und lebte von den Almosen. Eines Tages blieb ein reich gekleideter Kaufmann neben ihm stehen und betrachtete ihn nachdenklich. „Oh hoher Herr. Bitte gebt einem armen Bettler ein Almosen, auf dass ich mir eine Suppe kaufen kann.“ sagte der Varg.

„Ja natürlich.“ sagte der Kaufmann und griff in seinen Geldbeutel. „Aber sagt, kenn ich euch nicht? Ihr kommt mir bekannt vor.“ „Oh das glaube ich nicht, Herr.“ antwortete der Varg. „Ich bin nur ein Bettler, ein Niemand, auch wenn es mir einst besserging.“

Die Züge des Kaufmanns hellten sich auf. „Ja natürlich! Niemand! Ihr seid der großzügige Kaufmann, der mir einst einen ganzen Solar gab, als ich selbst um Almosen bitten musste. Seht mich an! Ich habe es zwar nicht zum reichsten Mann in Aitushar gebracht, doch es geht mir gut. Und das habe ich Euch zu verdanken! Kommt! Steht auf! Nach all den Jahren kann ich Euch Eure Großzügigkeit von damals entlohnen. Hier nehmt den Solar zurück, den Ihr mir einst gabt. Lasst uns etwas essen und Euch neu einkleiden. Ich möchte Euch ein Geschäftsangebot machen. Ich benötige einen Partner, der gute Kontakte in die Wüste hat. Könnt Ihr mir dabei helfen?“

Der Varg konnte helfen und bald waren die beiden Händler vielleicht nicht die reichsten Männer in Aitushar, aber sie konnten nicht klagen. Doch nie vergaßen Sie ihre Zeit am Stadttor von Shinshamassu.