



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

23

Inhalt

Impressum

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

Autor

Sturmkorsar (Marachsstolz)

Illustrationen

Sturmkorsar

Layout

Daniel Bruzmeier

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.

Marachsstolz

Marachsstolz ist eine der größten Städte an der Königsstraße zwischen Sunnafest und Isafest und liegt inmitten einer großen Lichtung. Der Fluss Ehtrenka entspringt den bewaldeten Hügeln nördlich der Stadt und fließt durch Marachsstolz gen Süden zum Arkenir.

Die Stadt hat etwa 6000 Einwohner (75% Menschen, 10 % Zwerge, 8% Alben, 6% Varge, 1% Gnome), etwa 500 weitere leben in den Höfen um die Stadt.

Bekannt ist die Stadt vor allem für seine Pferdezucht und den Markt mit Reiterspielen, der in den Sommermonaten hunderte Besucher in die Stadt lockt. In den letzten Jahren hat sich die Stadt aber auch mehr und mehr zu einem Zentrum des Handwerks entwickelt.

Thain Turwig Schnellstoß (Mensch, * 954 LZ, folgt dem Alten Weg, Angesehen bei der Bevölkerung) und seine Frau Junlinda (Mensch, *953 LZ, Händlerin und Diplomatin, streng) haben traditionell nur ein Kind, das kürzlich seine Blutwache angetreten ist. Nach einem größeren Ork-überfall im Jahre 990 LZ haben sie einige Umbauten an der Südstadt in die Wege geleitet.


Gründung

Der Legende nach wurde die Stadt von der Rittmaid Marach um das Jahr 290 LZ gegründet, die aus ihrer Heimat vertrieben die Königsstraße entlang ritt, bis ihr Pferd am Ufer des Ehtrenka stehenblieb, um auf den saftigen Weiden zu grasen. Dem Instinkt Ihres treuen Rosses vertrauend, baute sich Marach hier ihre neue Heimat auf und mit Hilfe der einheimischen Bauern errichtete sie am Südrand der Lichtung eine kleine Festung sowie Wachtürme entlang der Straße. Die genaue Herkunft Marachs ist heute vergessen. Die meisten Geschichten siedeln die Familie im Nordosten Felisawas an, doch manche behaupten, ihre Heimat lag einst südlich des Arkenirs in den Ländern, die an die Orks verloren gingen. Alle Geschichten sind sich jedoch einig, dass ihr Vater ein bedeutender Adliger war, der als Silberlöwe König Leodegar auf dem Zug des Blutes begleitete und dort starb. Als sechstes Kind des Heristen blieb Marach weder Land noch eine bedeutende Aufgabe in der Heimat. Zwischen den Geschwistern brach ein erbitterter Streit um das Erbe aus, bei dem angeblich die beiden Ältesten vom eigenen Bruder getötet wurden. Bevor sie das gleiche Schicksal ereilte floh Marach in die Fremde. Die Tradition, dass der Thain nur ein Kind hat, geht auf Marach zurück, die das Schicksal der Vertreibung keinem ihrer Nachfahren zumuten wollte.

Weitere Geschichte

Trotz der Lage an der Königsstraße wuchs Marachsstolz zunächst nur langsam. Statt einer einheitlichen Stadt bestand sie für die nächsten gut 350 Jahre aus mehreren über die Lichtung verteilten Wehrhöfen, die sich der Pferdezucht verschrieben.

669 LZ wurde die Stadt während des Schwarms der Berserker nahezu dem Erdboden gleichgemacht. Der Thain und seine Frau fielen bei der Belagerung der Burg, lediglich die damals achtjährige Tochter wurde rechtzeitig vor dem Angriff von einigen Druiden in den Wäldern versteckt und überlebte. Nachdem die Orks vernichtend geschlagen wurden kehrte sie in ihre



Heimat zurück und baute die Burg wieder auf – diesmal jedoch nördlich der Straße auf dem Gebiet Lewenerds.

Erst nach diesem Angriff erhielt die Kernstadt am Rande der Straße eine Stadtmauer, die in den nächsten Jahren immer wieder versetzt wurde, als die Stadt wuchs und Zentrum eines florierenden Pferdemarktes mit begleitenden Reiterspielen wurde.

In jüngerer Zeit kam es zum größten Orkangriff seit dem Berserkersturm. Neben mehreren Wehrhöfen wurden auch Teile der Südstadt zerstört, bis der Angriff auch unter Mithilfe mehrerer Reisender auf der Königsstraße erfolgreich zurückgeschlagen wurde.

Die Nordstadt

Vier breite Straßen durchziehen die Nordstadt von der Königsstraße nach Norden zur Thainsburg (1), die ein schnelles Vorankommen von Ross und Reiter ermöglichen. Jenseits der Straßen sind die engen Gassen weniger geeignet für Pferde. Hier liegen Wohnhäuser und Werkstätten, denn das Handwerk hat seit der Herrschaft von Thain Turwig Schnellstoß einen enormen Aufschwung erhalten. Berühmt sind hier *Jasgers Schmiede* (2, Mensch, 947 LZ, schmächtig, humorvoll) oder die Werkstatt (3) der Bogenbauerin Roswin (Mensch, *937 LZ, Einzelgängerin, Anhängerin des alten Weges). In den Außenbereichen sind neben zahlreichen Pferdehöfen auch Hufschmiede und Gerbereien (5) angesiedelt.

Auf den Feldern östlich der Chutrenka befindet sich der Pferdemarkt (6). Hier finden die jährlichen Reiterspiele statt.

Tavernen und Gasthäuser sind in den letzten Jahren verstärkt an den großen Straßen, vor allem direkt an der Königsstraße gegründet worden. Direkt am Ufer der Chutrenka liegt *Marachs Rast* (4), eines der ältesten Häuser der Stadt, das sogar den Berserkersturm überstanden haben soll. Den Geschichten zufolge liegt das Gasthaus genau an der Stelle, an der einst Marachs Pferd graste und somit die Stadt begründete.

Besonders beliebt während des Pferdemarktes sind auch *Die Tränke* (7), sowie die *Silbermünze* (8) am Südrand der Königsstraße.

Die Südstadt

Der Süden wird von größeren Höfen und Ställen dominiert. Lediglich nahe der Königsstraße befinden sich schmalere Gassen mit Wohnhäusern und Werkstätten. Die Südstadt ist der neueste Teil von Marachsstolz, nicht nur, da größere Teile beim Orkangriff vor gut einem Jahr niedergebrannt wurden. Größte Züchterin (9) ist die junge Eidvin (Mensch, *973 LZ, kommt mit Pferden besser zurecht als mit Menschen, stur) deren Vater beim Angriff starb, während sie selbst auf Blutwache war.

Auf den Feldern östlich des Flusses, auf denen während des Marktes zahlreiche Gäste ein Feldlager errichten, liegt der Tempel der Mondkirche (10).

Das Umland

Am Nordrand der Lichtung liegt die Burg des Thains auf einen nach dem Berserkersturm künstlich errichteten Berg. Direkt westlich liegen die persönlichen Höfe und Stallungen des Thains, die in den vergangenen Jahren um kleine Werkstätten erweitert wurden, in denen

Thain Turwig selbst manchmal an kleineren Projekten arbeitet. Aufgrund der Nähe zum Wald werden hier auch die geschlagenen Bäume verarbeitet.

Südlich der Königsstraße wurden die Wehrhöfe die sich dort befanden nicht wieder aufgebaut. Die Ebene wurde zu Weiden umfunktioniert. Lediglich am Südostrand steht die alte Burgruine (11) der Stammburg als ewiges Mahnmal inmitten der zunehmend verwilderten Wiesen zwischen denen nur noch der Alte Friedhof (12) am Rande des Weges bis heute genutzt wird.

Angeblich soll es bis heute in der Burgruine spuken, weswegen die Jugend der Stadt gerne zu Mutproben die Kellergewölbe erkundet. Nicht selten werden sie von der alten Druidin Godefrea (Alb, unbekanntes Alter, erschreckt gerne Kinder, ansonsten aber freundlich) verjagt, die ihre Hütte im nahen Wald hat.

Glaube

Alter und Neuer Weg sind in Marachsstolz nahezu gleich stark vertreten. Während die Mondkirche östlich des Flusses einen Tempel errichtet hat, in dem alle Götter angebetet werden, befinden sich in der Stadt selbst zwei kleine Schreine zu Ehren Wesantias und Manildans. Etwa fünf Meilen westlich befindet sich außerdem ein kleines Kloster Manildans abseits der Königsstraße.

Doch auch der Alte Weg ist noch immer stark vertreten, besonders in den Wehrhöfen außerhalb der Stadt. In den umliegenden Wäldern haben neben der alten Godefrea auch weitere Druiden ihre Hütten und es sollen dort auch vereinzelt Vanyr gesehen worden sein. Alten Überlieferungen zufolge war der Wald einst ein Heiligtum des Druidenkults und mehrere Steinkreise und Haine sind verborgen in den Tiefen des Waldes zu finden. Besondere Bedeutung hat auch die Ehutrenka selbst, deren Quelle in den bewaldeten Hügeln nördlich der Stadt liegt und deren Geist angeblich über die Stadt wacht.

Die Reiterspiele

Königsdisziplin der Reiterspiele ist der Sprungwettbewerb, bei dem ein Parcours aus Hürden auf den Feldern und Koppeln östlich des Pferdemarktes aufgebaut wird. Zwei Reiter treten gegeneinander im Ausschlussverfahren. Wer am schnellsten den Parcours abschließt, erreicht die nächste Runde, bis der Sieger feststeht. Es dürfen nur Pferde als Reittier am Wettbewerb teilnehmen.

Aufbau

- es empfiehlt sich eine Battlemap zu nutzen
- der Parcours hat 6 Bahnen, die 3 Felder breit und 40-50 Felder lang sind
- am Ende jeder Bahn ist eine 3 Felder breite Kurve
- am Ende der letzten Bahn führt eine Kurve auf die Schlussbahn, die zum Start zurückführt
- die Hindernisse können frei aufgestellt werden, sollten aber mindestens 8 Felder auseinander liegen

Regeln

Wer handelt?

Beim Start wird eine normale Initiative gewürfelt. Der Sieger handelt zuerst, gibt an mit welcher Geschwindigkeit er auf das nächste Ziel zusteuert und (wenn er das Hindernis erreicht) kann seinen Sprung machen. Nachdem beide Reiter ihren Zug gemacht haben, handelt immer der im Wettrennen führende zuerst.

Beschleunigen und Bremsen

- der Reiter kann maximal eine Anzahl Felder zurücklegen, wie die Geschwindigkeit seines Pferds beträgt (die einfache, die Option Sprinten ist nicht möglich)
- Pro Feld kann der Reiter um 2 Punkte beschleunigen oder abbremesen
- nach einem Sturz oder wenn das Pferd den Sprung verweigert, sinkt die GSW auf 0 und der Reiter muss 3 Felder zurück reiten um neuen Anlauf zu nehmen
- Mindestgeschwindigkeit um über ein Hindernis zu kommen ist 5

Hindernisse überspringen

- Gewürfelt wird mit Tierführung um den richtigen Absprungpunkt zu finden, wir gehen davon aus, dass das Pferd ausreichend Athletik hat, um das Hindernis zu überwinden

- Es gibt drei Schwierigkeiten:

Einfach: 10 + GSW mit dem der Reiter das Hindernis erreicht

Mittel: 15 + GSW mit dem der Reiter das Hindernis erreicht

Schwer: 20 + GSW mit dem der Reiter das Hindernis erreicht

- Auswirkungen

Gelungen: Das Pferd überspringt das Hindernis und das dahinter liegende Feld. Für je 2 EG kann er ein weiteres Feld überspringen

Knapp Misslungen: Das Hindernis wird überwunden, das Pferd erhält jedoch den Zustand Erschöpft 1

-1 EG: Das Hindernis wird gerade so überwunden, das Pferd erhält jedoch den Zustand Erschöpft 2

-2 bis -3 EG: Das Pferd verweigert den Sprung, die GSW sinkt auf Null, der Reiter muss neuen Anlauf nehmen

-4 EG: Das Pferd verweigert den Sprung, der Reiter stürzt und nimmt 1W6+3 Fallschaden (siehe Bestienmeister, S. 26). Er gilt als liegend und muss eine Handlung zum Aufstehen verwenden

- 5 EG: Pferd und Reiter stürzen, der Reiter kann versuchen sich mit einem Sprung in Sicherheit zu bringen (Akrobatik gegen 20), sonst stürzt sein Pferd auf ihn (siehe Bestienmeister S.26) Gelingt der Absprung erhält der Reiter 1W6+3 Schaden und gilt als liegend (siehe oben), misslingt die Probe erhält er 3W6 zusätzlichen Schaden und verliert mindestens eine weitere Handlung, in der das Pferd aufstehen muss

Kurven

Um sicher und schnell durch eine Kurve zu kommen, ist eine Probe mit Schwierigkeit von 10 + aktuelle GSW des Pferdes notwendig.

Für je 2 €G gewinnt der Reiter ein Feld

Für jeden negativen €G verliert er ein Feld

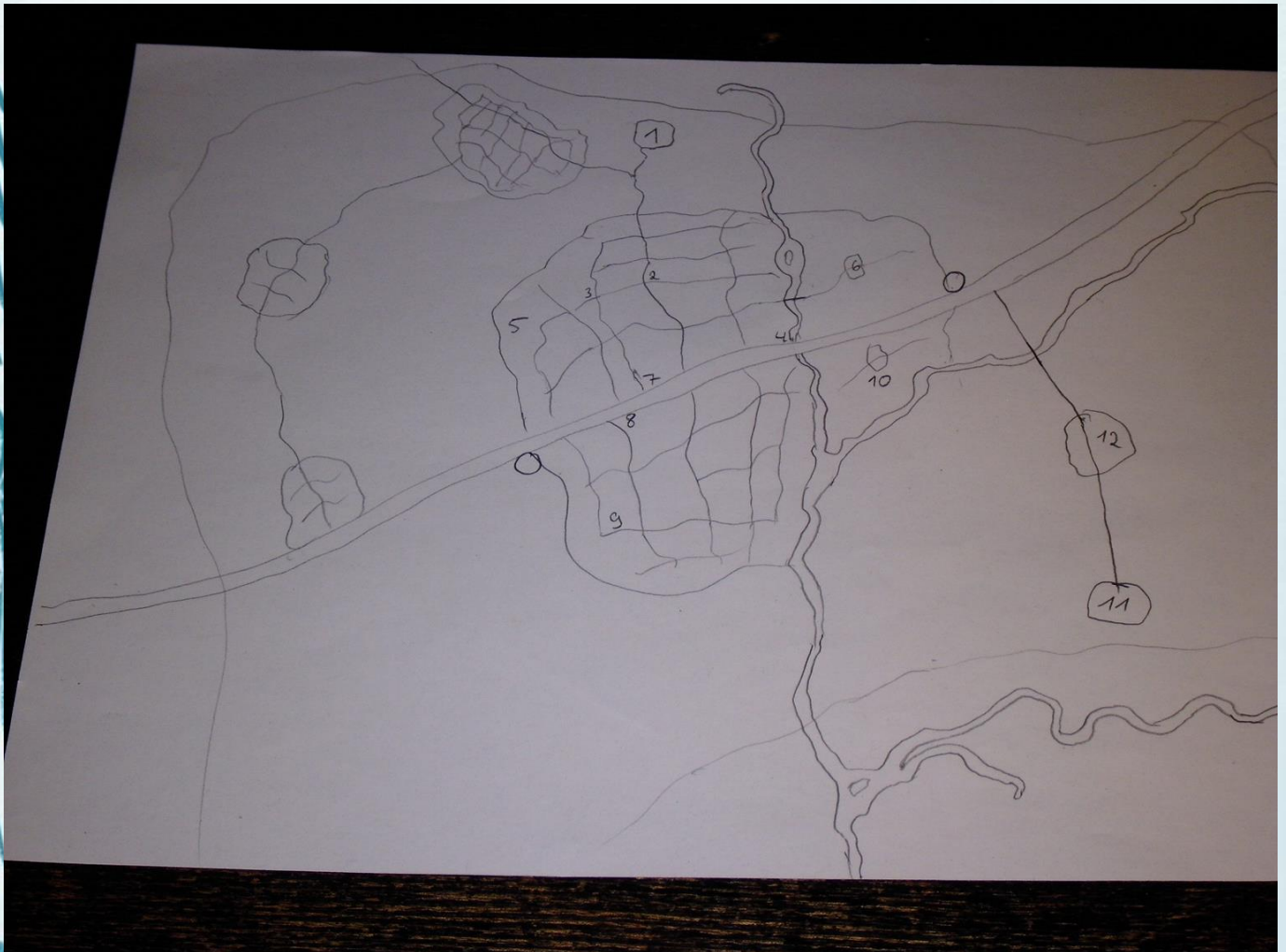
Bei einem Patzer erleidet das Pferd den Zustand Erschöpft 2

Sonderhindernis Orkkrieger

- die Orkkrieger stehen 2-3 Felder hinter einer Kurve, so dass das Pferd sie erst sieht, wenn es durch die Kurve kommt. Es gibt 2 oder 3 Hindernisse dieser Art mit unterschiedlicher Schwierigkeit.

- zusätzlich zur normalen Schwierigkeit, um ein Hindernis zu überwinden wie oben angegeben, muss dem Pferd eine Entschlossenheit gegen 25 gelingen. Bei einem Misserfolg bekommt die Sprungprobe einen Abzug von 1 (-1 pro negativen €G). Bei einem Patzer gerät das Tier in Panik und muss mit einer Tierführung gegen 25 wieder beruhigt werden. Die GSW sinkt auf Null.

Achtung Spoiler: Auf der nächsten Seite kommen wir zu den Geheimnissen von Marachsstolz





Geheimnisse von Marachsstolz

Als Marach an die Ufer der Chutrenka kam blutete sie aus zahlreichen Wunden aufgrund ihrer Gefechte mit den Orks. Die Druiden des Waldes fanden die Kriegerin an der Brücke über den Fluß und retteten ihr Leben. Sie pflegten sie gesund und Marach verliebte sich in einen jungen Druiden. Ihm zuliebe blieb sie an diesem Ort und gründete Marachsstolz.

Den meisten Vanyr war die Ansiedlung egal, lebten doch schon seit Jahren Menschen und Alben in den Wäldern. Doch ein besonders mächtiger und verbitterter Vanyr wollte dies nicht akzeptieren und forderte ein Opfer. Er rang Marach das Zugeständnis ab, jedes zweitgeborene Kind der Thaine von Marachsstolz ihm zu opfern oder er würde die Siedlung dem Erdboden gleich machen.

Da Marach nach der Geburt ihres Sohnes kein weiteres Kind bekommen konnte, stimmte sie zu und führte die Tradition ein, dass der Thain nur ein Kind haben soll.

Als der Vanyr von dem „Betrug“ erfuhr, versuchte er Marach, ihren Mann und den Erstgeborenen zu töten, doch andere Vanyr konnten ihn stoppen und vertreiben. Bevor er zum Vanforst zog schwor er, sobald ein Nachfahre Marachs ein zweites Kind bekommt oder aber die Linie aussterbe, werde er zurückkehren und jeden einzelnen Einwohner der Stadt qualvoll ausbluten lassen.

Die meisten Vanyr kehrten Jahre später ebenfalls in den Vanforst zurück, doch setzten sie den Geist des Flusses als Wächterin über die Stadt ein. In Gestalt der Druidin Godefrea wacht der Geist seit fast 700 Jahren über die Stadt und sie war es auch, die die Tochter des Thains vor dem Berserkersturm rettete.