



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

10

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 (Tiefenkrabben); Belfionn (Limmericks)

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.

Tiefenkrabben

Von Zauberfeder

Tiefenkrabben sehen auf den ersten Blick wie deutlich zu groß geratene bleiche Krabben aus. Diese Wesen verfügen über einen starken Panzer, lange Fühler und teilweise Scheren an den vorderen Gliedmaßen. Doch der Schein täuscht. Tatsächlich handelt es sich bei Tiefenkrabben um Insekten, die hauptsächlich im Tiefdunkel leben. Man kann sie aber auch in tiefen Höhlensystemen und Minen auf Lorakis finden. Zu der falschen Benennung kam es dadurch, dass die meisten Lorakier, die auf diese Wesen trafen, es mit den Kriegern dieser Wesen zu tun bekamen, bei denen das vordere Paar an Gliedmaßen zu mächtigen Scheren umgeformt ist.

Tiefenkrabben leben in kleinen Gruppen, sogenannten Nestern. Ein Nest von Tiefenkrabben besteht aus einer Königin, sowie 10 bis 30 Arbeitern und 3 bis 10 Kriegern. Wird das Nest zu groß, so legt die Königin ein besonderes Ei aus dem sich eine neue Königin entwickelt und zieht dann selbst mit etwa einem Drittel der Arbeiter und Krieger aus, um ein neues Nest zu gründen.

Die Krieger der Tiefenkrabben erreichen die Größe eines ausgewachsenen Vargs. Die Arbeiter der Tiefenkrabben haben keine Scheren und sie sind auch kleiner, als die Krieger, die das Nest und die Königin bewachen. Sie werden für gewöhnlich menschengroß. Das heißt nicht, dass die Arbeiter ungefährlich sind. Tiefenkrabben ernähren sich von jeglicher Art von Fleisch und es ist die Aufgabe der Arbeiter Beute zu fangen und heranzuschaffen, um die Königin und ihre Brut zu ernähren. Die Lieblingsspeise der Tiefenkrabben sind Gruftasseln. Aber auch Lorakier können zur Beute werden. Treffen Arbeiter auf Widerstand, so werden sie die Krieger zu Hilfe holen. Doch die Hauptaufgabe der Krieger besteht darin, das Nest und die Königin zu schützen. Und so können glücklose Abenteurer, die auf diese Kreaturen stoßen, versuchen, sich durch eine schnelle Flucht zu retten. Abenteurer die versuchen, die Königin anzugreifen, werden es jedoch mit dem Widerstand des ganzen Nests zu tun bekommen. Nur wenige haben jemals eine Königin dieser Wesen zu Gesicht bekommen. Diejenigen, die davon berichten konnten und die Begegnung überlebten, schätzten ihre Größe auf die eines ausgewachsenen Ogers und berichteten von einem langen Hinterleib. Außerdem sahen sie sich magischen Angriffen ausgesetzt, als die Königin ihr Nest verteidigte.

Tiefenkrabben entstammen zwar dem Tiefdunkel, sie fühlen sich aber in jeglicher Art von unterirdischer Struktur wohl, die ihrem Nest Schutz bietet und von der aus sie Beute machen können. So kann man sie auch in Minenanlagen und tiefen Höhlen finden. Die Nester von Tiefenkrabben sind häufig in der Nähe von Erzadern mit seltenen Metallen zu finden. Diese Wesen scheinen eine besondere Verbindung zur Felsmagie zu besitzen. Es gibt Berichte nach denen Arbeiter die Larven der Tiefenkrabben auch mit zerkleinertem Erz fütterten. Da ein Großteil des Materials wieder unverdaut ausgeschieden wird, kann man in der Nähe von Tiefenkrabbennestern oft kleine Erzklumpen finden. Geschichten, nach denen es Nester von Tiefenkrabben in Kratern voller Mondstein geben soll, müssen aber wohl ins Reich der Legende verwiesen werden.

Die Chitinpanzer der Krieger sind ein begehrter Rohstoff, aus dem sich mit entsprechendem handwerklichem Geschick Plattenpanzer herstellen lassen.

Einsatz der Tiefenkrabben im Abenteuer

Tiefenkrabben sind in erster Linie gefährliche Monster, die bis auf Fressen und Schutz der Königin und ihrer Brut über keine besonderen Ziele verfügen. Die Königin ist vernunftbegabt, Arbeiter und Krieger verfügen über einen rudimentären Verstand. Sollte das Nest der Königin ernsthaft in Bedrängnis geraten, so wird sie sich, wenn möglich, mit einigen Arbeitern und Krieger zurückziehen, um an einer anderen Stelle ein neues Nest zu gründen.

Abenteuerideen

- Die Helden geraten bei einer Expedition unter Tage in das Revier der Tiefenkrabben und werden als Beute angesehen.
- Ein Nest von Tiefenkrabben befindet sich an einer Stelle, die die Helden passieren müssen oder an einem Ort, wo sie etwas suchen. Die Tiefenkrabben verteidigen ihr Nest territorial. Die Helden müssen entweder kämpfen oder sich etwas einfallen lassen, um ungeschoren ans Ziel zu kommen.
- Die Helden machen gezielt Jagd auf die Tiefenkrabben, um die wertvollen Panzer zu erbeuten.
- In einer Mine hat sich ein Nest von Tiefenkrabben angesiedelt. Die Arbeiter der Mine werden von den Monstern gejagt. Die Helden werden angeheuert, um das Nest auszuräumen. Dabei finden sie einen Durchgang in ein tieferliegendes Höhlensystem – ein Zugang zum Tiefdunkel?

Werte der Tiefenkrabben

Tiefenkrabben verfügen über Zauber der Magieschule Fels. Wenn sie nicht gerade ruhen, kanalisieren sie passende Zauber.

Arbeiter

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	4	3	5	3	4	1	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	9	10	17	24	2	24	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Greifarme (Handgemenge)	16	1W6+1	6	7-1W6	Umklammern, Stumpf
Biss (Handgemenge)	15	1W6+3	7	7-1W6	Gift

Typus: Insekt, Monster

Monstergrad: 2/1

Fertigkeiten: Akrobatik: 12, Athletik: 15, Entschlossenheit: 9, Heimlichkeit: 11, Wahrnehmung: 12, Zähigkeit: 15, Jagdkunst: 14, Felsmagie: 14

Zauber: Fels (I: Gehärtete Haut, Steinf Faust)

Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten, Umreißen), Athletik (I: Kletteraffe), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Höhlen), Jagdkunst (I: Unermüdlicher Verfolger), Felsmagie (I: Erdverbundenheit)

Merkmale: Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 2, Schmerzresistenz 1, Gift (Blut 2, Benommen [max. Stufe 2] / 60 Ticks)

Beute: Gift, Alchemie (20)

Besonderheiten: Arbeiter der Tiefenkrabben sind für die Jagd und die Brutpflege zuständig. Sie verfolgen ihre Beute. Haben sie sie gestellt, versuchen sie sie zunächst festzuhalten und dann zu beißen, wodurch das Opfer vergiftet wird. Wenn ihr Gift anfängt zu wirken, haben sie oft leichtes Spiel. Gegner, die den ersten Angriffen widerstehen, versuchen sie umzureißen.

Krieger

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	4	7	4	6	1	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	10	13	21	27	4	28	23

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Scheren (Handgemenge)	19	2W10	9	6-1W6	Umklammern, Scharf 2

Typus: Insekt, Monster

Monstergrad: 3/2

Fertigkeiten: Akrobatik: 16, Athletik: 17, Entschlossenheit: 13, Heimlichkeit: 10, Wahrnehmung: 15, Zähigkeit: 20, Felsmagie: 18

Zauber: Fels (I: Geschärfte Klinge*, II: Steinhaut) *Die Scheren der Krieger zählen als natürliche Waffe, auf die „Geschärfte Klinge“ anwendbar ist.

Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten, Vorstürmen, Beidhändiger Angriff), Akrobatik (I: Stehaufmännchen), Athletik (I: Sprint), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Höhlen), Felsmagie (I: Erdverbundenheit)

Merkmale: Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 3, Schmerzresistenz 2, Taktiker

Beute: Chitinpanzer Last 2 (s.u.), Jagdkunst 25

Besonderheiten: Krieger der Tiefenkrabben setzen zunächst ihren Sturmangriff ein. Danach versuchen sie, ihre Gegner mit einer Schere zu packen und mit der anderen in handliche Teile zu zerkleinern.

Königin

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	2	5	6	5	5	3	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
7	9	13	40	29	5	29	26

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper (Handgemenge)	18	2W10	10	5-1W6	Scharf 3

Typus: Insekt, Monster

Monstergrad: 4/3

Fertigkeiten: Akrobatik: 13, Athletik: 14, Entschlossenheit: 18, Heimlichkeit: 9, Wahrnehmung: 19, Zähigkeit: 20, Felsmagie: 23

Zauber: Fels (II: Erdstoß, Steinwand, III: Splitterschild, IV: Stahlhaut, Steinhagel)

Meisterschaften: Handgemenge (II: Verbessertes Umreißen), Athletik (I: Muskelprotz), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Höhlen), Felsmagie (I: Erdverbundenheit, Felsenkraft, Zielender Zauberer, II: Felsmeisterschaft, III: Felsverbundenheit)

Merkmale: Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 4, Schmerzresistenz 2, Taktiker

Beute: Chitinpanzer Last 4 (s.u.), Jagdkunst 25

Besonderheiten: Die Königin verlässt sich darauf, dass sie bei einem Angriff von Kriegerern und Arbeitern abgeschirmt wird. Sie begibt sich nur in höchster Not in den Nahkampf. Für gewöhnlich versucht sie Eindringlinge durch einen Steinhagel zu töten oder zu vertreiben. Sollte sie zur Flucht gezwungen werden, so setzt sie den Zauber Steinwand ein, um Tunnel für Verfolger zu blockieren.

Chitinpanzer der Tiefenkrabben

Die Chitinpanzer der Tiefenkrabben sind hart, zäh und dabei leicht, wodurch sie sich für den Bau von Plattenrüstungen eignen. Die Herstellung dieser Rüstungen ist aber nicht einfach: Der Handwerker erhält einen leicht negativen Umstand bei der Bearbeitung des Materials. Qualitativ hochwertige Rüstungen aus diesem Material sind dennoch beliebt. Sie heizen im Sommer nicht so sehr auf, wie Metallrüstungen und sie rosten nicht.

Materialeigenschaften: Die Behinderung der Rüstung sinkt um einen Punkt. Die Rüstung erhält das Merkmal Primitiv.

Qualität: 2 (Rüstungen)



Limmericks

Aus *Lorakis in Limericks* - Ein Lehrbuch von Luna Miceh, Priesterin des Eughos aus Ioria

Myuriko eroberte ganz Kintai,
dann war ihr Feldzug plötzlich vorbei.
Die Schwertalben streben
danach, perfekt zu leben,
wie die Gottkaiserin in Senrai.