SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

1

Inhalt

Impressum

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

Autor

Wandler (Gefährliche Monster)
Loki (Der Perlenwurm)

Illustrationen

ChatGPT & Loki

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.

Gefährliche Monster

für den Splittermond Adventskalender 2025 von Wandler

Wodurch wird ein Monster gefährlich? Die folgenden Gedanken sollen als Inspiration dienen, Spieler und ihre Charaktere mit Bedrohungen zu konfrontieren, die sie so vielleicht nicht erwartet haben, und trotzdem das im Spiel festgelegte Niveau zu erreichen: Vom unterlegenen bis zum haushoch überlegenen Gegner, je nach „Spieltischvertrag“. Es geht dabei um keine riesigen Schwärme oder Drachen mit Gefolge, sondern um jeweils ein Monster oder eine kleine (homogene) Gruppe. Letzten Endes geht es um den gemeinsamen Spaß am Spiel und jede Menge Kreativität.
Das Gefahrenpotential vieler Monster wird erst einmal über ihre Werte bestimmt:

- Angriffswerte
- Anzahl Angriffe
- Anzahl Monster
- Besondere Wirkungen von Angriffen (meist Zustände, eventuell aber auch mentale Kontrolle, Übertragung von Krankheiten)
- Geschwindigkeit
- Lebensenergie
- Merkmale: Körperlos, Taktiker, …
- Schadensreduktion
- Schwächen (wie Verwundbarkeiten)
- Verteidigungswerte

Weiter ist die Umgebung wichtig:

- Enge (Brücke, Durchgang, Gebirgspfad, Höhle, Labyrinth, …)
- Dunkelheit
- Hitze oder Kälte
- Schwieriger Untergrund (Eis, Sumpf, …)
- Unter Wasser (mit oder ohne Strömung)
- Wind

Ein leicht zu übersehener Anteil der Bedrohung ist die Taktik des Monsters:

- Anschleichen
- Drohen, dann Angreifen (Revierverteidigung vieler Tiere)

- Im Schlaf (am besten ein einzelnes Gruppenmitglied) überraschen
- Lauern im Hinterhalt
- Nachts angreifen, wenn nur ein Teil der Charaktere bewaffnet und gerüstet ist
- Unsichtbar machen (oder sein) und so angreifen
- Weglocken eines Mitglieds der Gruppe und einzeln angreifen

Aber auch das Vorgehen der Spielercharaktere spielt eine Rolle:

- An Gegner angepasste Taktik (Schwachstellen nutzen, Ködern, Hinterhalte legen, im Schlaf überraschen, Fernkampf effektiv nutzen, ...)
- Ohne (spezifische) Vorbereitung frontal angreifen (mit oder ohne „Buffing“)
- Recherche von potentiellen Bedrohungen
- Ritual zur Schwächung des Gegners oder zur Stärkung der Gruppe

Für sich gesehen ist keiner der Faktoren ausschlaggebend. Erst beim Vergleich mit den Spielercharakteren wird das Ausmaß der Bedrohung klar. Treffen mehrere Merkmale aus den Werten des Monsters, der Umgebung und dem geplanten Vorgehen des Monsters auf Lücken oder Schwachstellen bei den Charakteren, dann wird das Monster ziemlich gefährlich.
Doch auch ein sehr gefährliches Monster muss nicht bei der ersten Begegnung einen einzelnen Charakter oder gleich die ganze Gruppe auslöschen, es gibt eine ganze Reihe von Verhaltensmustern, die die Begegnung mit einem solchen Monster interessant gestalten kann, und der Gruppe erlaubt „zurück zu kommen“:

- Revierverteidigung: Sobald die Gruppe sich zurückzieht oder flieht, bricht das Monster die Angriffe ab.
- Warnung: Das Monster demonstriert seine Macht mit ein oder zwei Angriffen.
- Würdiger Gegner: Es kommt zu einem Schlagabtausch. Selbst wenn das Monster stärker ist, sich der Gegner aber als tapfer und teilweise erfolgreich zeigt, zieht sich das Monster zurück. Der Unterlegene darf passieren.
- Zielerreichung: Das Monster holt sich ein Pferd (als Nahrung), schnappt sich den magischen Gegenstand, entführt den Schutzbefohlenen oder vergiftet eine Person und verschwindet dann wieder.

Bedeutung der im Text eingefügten Hinweise: (+) Bedrohung steigt, (-) Bedrohung sinkt

Beispiel 1: Die Schattenschlange
Die Schattenschlange hat hohe Verteidigungswerte (+) und Angriffswerte (+) (im Vergleich zu den Angriffswerten beziehungsweise Verteidigungswerten der Spielercharaktere), eine hohe Schadensreduktion (+), kann auch noch schnell (+) fliegen (+), und ihr Biss ist giftig und

verursacht den Zustand Blutend 3 (+). Sie nutzt die Dunkelheit (+) um aus dem Hinterhalt (+) anzugreifen, aber nur während besonders dunkler Nächte (+/-), ein Umstand, den die Charaktere nutzen können. Sie ist verwundbar gegen Lichtschaden (-)

Die Charaktere wissen um ihre Existenz (-), und zwei Charaktere verfügen über passende Lichtmagie (-). Die Spieler wollen spannende Kämpfe, die Charaktere wollen nicht nur überleben, sondern gewinnen, und setzen daher auf Recherche. Sie reisen bei Tag (-) an und untersuchen die alte Bibliothek der Burg um mehr über die Schattenschlange herauszufinden (-). Die Magierin beschließt, die heimtückische Schlange mit ihrer Magie zur Landung zu zwingen (-), wo sie sich vermutlich nicht schnell fortbewegen kann (-), da sonst während jeder dunklen Nacht ein Überfall auf die Gruppe droht. Ihre Schattenmagie scheint im Vergleich zu der Schussweite der Waffen der Gruppe keine große Reichweite zu haben (-). Der Heiler der Gruppe lernt den Spruch „Blutung Stoppen" (Die Magie, S.122) (-). Der Entwurf eines Rituals zur Bannung der Schlange, oder ihrer Beschwörung scheitert an dem vom Meister vorgegebenen Material: Weder das Gift der Schlange noch ihr Blut ist irgendwo aufzutreiben (+).

Die Gruppe legt sich mit ihrem Gastgeber, dem zwielichtigen Raubritter auf der Burg an. Das wirft die Gruppe um mindestens eine Woche zurück (+). Es kommt noch während der Vorbereitungen zu einem nächtlichen Überfall der Schattenschlange, die offenbar körperlos ist (+), und sich durch Ritzen des alten Gemäuers zwängen kann. Zwei der Gruppenmitglieder werden schwer verletzt. Lichtmagie verstärkt schließlich das Licht einer Laterne und vertreibt die Schattenschlange. Doch die dankbaren Bewohner der vom Raubritter befreiten umliegenden Dörfer schenken der Gruppe Heiltränke (-). Die Schlange ist nun gewarnt (+), aber die Charaktere wissen nun, wie sie sich schützen (-) und vorbereiten können (-).

Das Beispiel zeigt, dass die Begegnung mit einem mächtigen, eventuell sogar übermächtigen Gegner dann besonders gut gelingen kann, wenn sie in eine Geschichte eingebettet ist, und den Spielern und ihren Charakteren einige Möglichkeiten zur Verfügung stehen, der Gefahr zu begegnen. Der Gegner muss nicht beim ersten Aufeinandertreffen überwunden werden.

Hier wurden fast alle Phasen einer spannenden Begegnung durchgespielt:

1. Charaktere erhalten Kenntnis vom Gegner (und sind motiviert, sich dem Kampf zu stellen)
2. Charaktere reisen (mäßig vorbereitet) an
3. Recherche
4. Begegnung I: Unentschieden
5. Weitere Vorbereitungen
6. Begegnung II: ...

Beispiel 2: Die Grabwächter

Eine abenteuerlustige Gruppe Spielercharaktere versucht eine uralte Grabpyramide auszuplündern. Der übliche Ansatz ist: Vorsichtig vortasten und sehen was passiert (+). Sie haben deshalb keine Ahnung, dass jedes einzelne Mauersegment in den unterirdischen Gängen sich in einen steinernen Golem verwandeln kann (+), und zwar an Wänden, Decken (+) und am Boden (-). Die Magie des Orts kann gleichzeitig sechs solcher Golems entstehen lassen (+/-), die Gruppe hat ebenfalls sechs Mitglieder (-/+). Die Golems haben die Anweisung, „die Spitze" der Grabräuber auszuschalten, um den Rest abzuschrecken, wodurch auf die ersten beiden Eindringlinge bis zu drei Golems kommen (+). In den engen Gängen müssen die Charaktere einzeln vorgehen und können nicht nebeneinander kämpfen (+). Überreste toter Grabräuber gibt es hier nicht: Die Golems haben sie in einen Schacht im inneren der Pyramide befördert. Somit stellen sie auch keine Warnung für die Charaktere dar (+).

Die Golems haben eine hohe Verteidigung (+) und eine hohe Schadensreduktion (+). Sie verlassen sich auf diese Werte und führen keine aktive Abwehr durch (-), was sie allerdings auch zu schnelleren Angreifern macht (+). Zudem teilen sie sich eine gemeinsame Lebensenergie (-). Leider sind gegen sie eine Reihe von Manövern nicht einsetzbar (Umreißen, Abdrängen, zum Beispiel) (+).

Ihre Bewegungen sind streng auf die unterirdischen Grabgänge begrenzt (-). Der Spielleiter beschließt jedoch, sie mit einem Felszauber auszustatten, der es ihnen erlaubt, Fernangriffe durchzuführen, wenn die Charaktere sich nicht schnell und weit genug zurückziehen (+).

Die Charaktere sind dafür optimiert, das eher frontale und experimentierfreudige Vorgehen zu überleben (+): Hohe Verteidigungen, hohe Schadensreduktion, hohe Lebensenergie, Schutzmagie und Heiltränke gehören dazu.

Der erste Vorstoß endet trotzdem fast in einem Desaster. Zwar werden Dieb und Krieger, die vorausgehen, beide angegriffen, aber der Krieger kann den Dieb nicht ausreichend bei so vielen gleichzeitigen Angriffen schützen. Die Golems kamen „aus dem Nichts" (genauer genommen, aus der Wand) (+). Der hastige Rückzug endet mit einem todgeweihten Dieb und einem verletzten Krieger.

Die Gruppe heilt die Charaktere und geht sofort zu einem Gegenangriff über: Bei optimaler Aufstellung können mehrere Fernkämpfer auf die Golems einwirken (-). Der erste Teil des Gangs sollte keine Falle enthalten: Die am schwersten gepanzerten Charaktere gehen vor (-), und der Magier nutzt einen Kettenblitz, um die Geschwindigkeit der Angreifer zu reduzieren (-). Es dauert nicht lange, und die geballte „Feuerkraft" der Gruppe hat die Golems in diesem Abschnitt der Grabanlage besiegt. Noch weiß die Gruppe nicht, dass das Öffnen des Sarkophags eine weitere Welle an Golems beschwört ... (+).

Hier wurde gar nicht erst versucht, der Gruppe ein anderes Vorgehen, als das was sie üblicherweise wählen, auf zu zwingen. Dafür optimierte Charaktere und ein kluger Schlachtplan können auch ohne einen Abstecher in die nächste große Bibliothek zum Erfolg führen.

Beispiel 3: Der Dämon „Feuersturm“

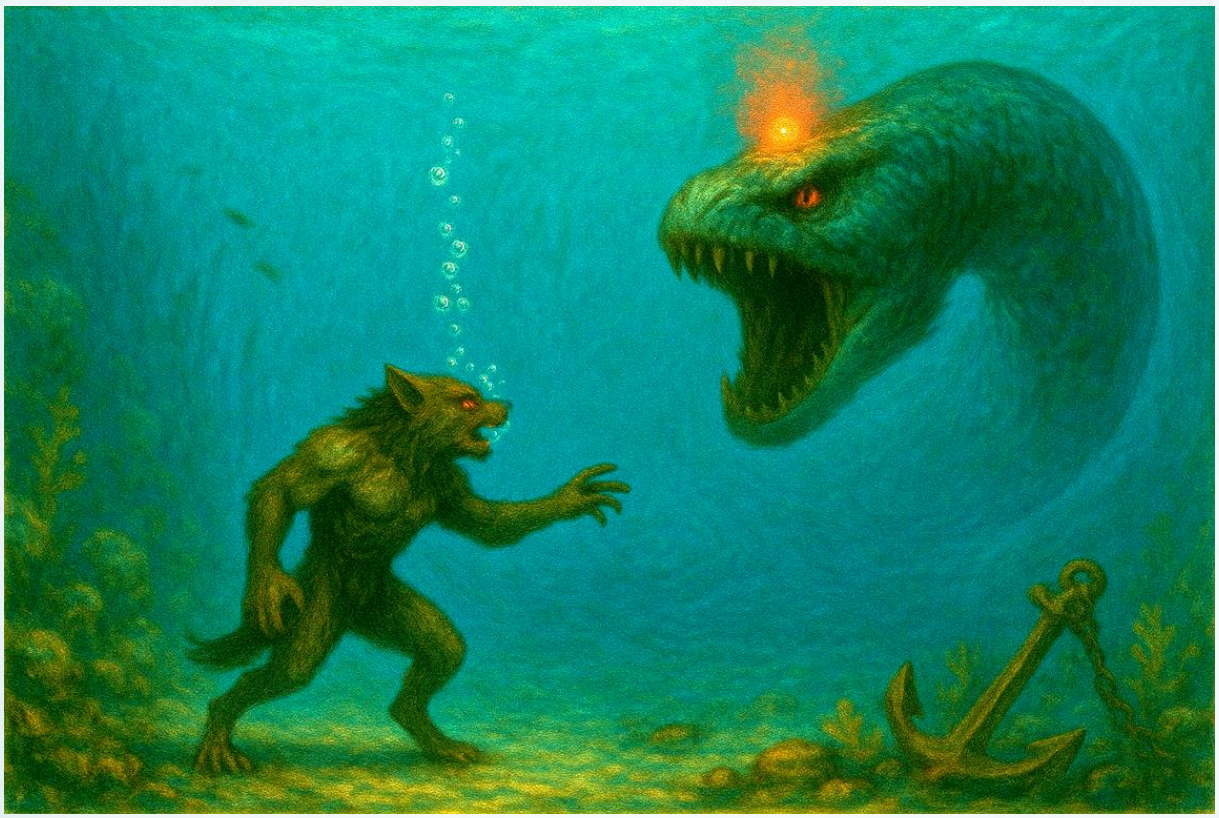
Schon Mitte Heldengrad II lernen die Charaktere einen Teil der Geschichte des Dämons „Feuersturm“ kennen (-). Auch wenn der Barde sicherlich übertreibt, die Macht dieses Feenwesens scheint ungeheuerlich zu sein. Er gebietet über Feuermagie, die Sprüchen höherer Grade ähnelt (+). Er ist nicht nur kampfstark (+), sondern auch ziemlich schnell (+) und kann scheinbar nach Belieben auf Lorakis auftauchen und wieder verschwinden. Auch weitere Recherchen sind erst einmal größtenteils entmutigend: Zwar ist der Dämon durch Wasser verwundbar (-), doch das scheint schon die einzige bekannte Schwachstelle zu sein (+). Es wird klar: Das ist noch lange kein Gegner, den diese Gruppe überwältigen kann. Dann kreuzen sich Schicksalspfade, und der Dämon tötet jemanden, der der Gruppe viel bedeutet hat.
Ohne es überhaupt zu wissen, hat der Dämon sich Erzfeinde geschaffen, die im Laufe ihrer Karriere als Abenteurer nach und nach weiteres Wissen sammeln werden, um ihn irgendwann einmal zur Strecke zu bringen.

Die direkte oder indirekte Begegnung mit einem Monster kann durchaus auch Aufhänger zu einer Kampagne sein. Je nach Spielstil werden die Charaktere (und die Spieler dahinter) die Hinweise auf die Macht des Gegners verstehen, und sich darauf einstellen, ihn dann zu stellen, wenn sie genügend Erfahrung und Wissen gesammelt haben. Ob sie den Gegner dann durch ein Ritual stoppen oder in einer direkten Konfrontation vernichten, liegt dann an ihrem Vorgehen.

Alle vorgestellten Überlegungen lassen sich auch auf im Kanon veröffentlichte Monster übertragen. Wie passen ihre Werte zu den Werten der Charaktere? Stellen sie im geplanten Abenteuer aufgrund ihrer Taktik oder der Umgebung eine besondere Gefahr da? Welche Rolle spielt das Monster im Abenteuer? Kann diese Rolle auch ein anderes, passenderes Monster übernehmen, oder kann das vorhandene Monster angepasst werden? Kann es so übernommen werden, dass die Charaktere aber über Schwachstellen oder Gefahrenstellen erfahren, um einen Überraschungsangriff zu verhindern?
In jedem Fall sollte der Sieg den Charakteren nicht in den Schoß fallen, sondern sich verdient anfühlen. In diesem Sinne: Vorhang auf für das nächste, gefährliche Monster!

Der Perlenwurm

Von Loki



(Höhere Auflösung: Link, Bild erstellt mit ChatGPT, nachbearbeitet von Loki)

Diese an den Küsten und schroffen Klippen der Kristallsee lebenden Monster verfügen über eine etwa faustgroße und in unterschiedlichen Farben leuchtende Kugel auf der Oberseite ihres Kopfes, die hauptsächlich dem Anlocken eines passenden Partners dient. Die intelligenten Meeresräuber haben jedoch schon lange die besondere Vorliebe der humanoiden Iorakischen Völker für Asteria-Perlen (Monstahlklingen, S. 66) bemerkt und da ihre Kugeln zufällig in den beliebtesten Farben der Asteria-Perlen leuchten (rot, grün, golden), sind viele Perlenwürmer inzwischen zu einer besonders tückischen Jagdstrategie übergegangen. Anstatt aktiv auf Jagd zu gehen, warten sie immer häufiger darauf, dass ein nichtsahnender Muscheltaucher vom Licht der Kugel angelockt zu ihnen schwimmt und attackieren ihn dann blitzschnell. Dabei verbergen sie den Großteil ihres langen Körpers in Korallenkolonien, Schiffswracks oder in Höhlen

oder graben sich in den Sand ein, sodass nur noch die leuchtende Kugel zu sehen ist, um dann aus dem Nichts zu attackieren. Dank seiner ausgeprägten magischen Fähigkeiten und seiner Vorliebe dafür, mit seinem Schwanz nicht nur mächtige Hiebe auszuteilen, sondern auch seine Gegner zu fixieren und ihn regelrecht zu zerquetschen, ist der Perlenwurm ein äußerst gefährlicher Gegner.

Perlenwurm, ausgewachsen

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	3	2	8	1	9	2	5
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
10	16	21	25	30	4	30	22

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Biss	22	3W10+4	14	2-1W6	Ablenkend 1, Kritisch 2 , Durchdringung 4, Scharf 3
Schwanz	20	4W6+3	12	2-1W6	Umklammern, Wuchtig

Typus: Monster
Monstergrad: 4/4
Fertigkeiten: Akrobatik 20, Athletik 21, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 14, Schwimmen 25, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 20, Wassermagie 22, Kampfmagie 18
Zauber: Wassermagie II: Eislanze, Kälteschild; IV: Säurestrahl; Kampfmagie III: Leichtes Ziel, Schadenswelle, IV: Machtexplosion
Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten, Verteidigungswirbel, Verwirrung, Vorstürmen, II: Kraftvoller Rundumschlag (Schwanz), Verbessertes Umreißen [Schwierigkeit 27], III: Würgegriff), Akrobatik (I: Blitzreflexe, III: Schlangenmensch), Athletik (II: Muskelprotz),
Heimlichkeit (III: Lautlosigkeit, Überraschungsangriff III), Kampfmagie (II: Veteran des Kampfgetümmels, III: Blutbad)
Merkmale: Betäubungsimmunität, Koloss 3 (2x Biss, Schwanz), Unbeherrschbar, Taktiker
Beute: Perlenwurm-Kugel (20 Lunare, Jagdkunst gg. 25), Leder (30 Lunare, Jagdkunst gg. 30)

Perlenwurm, Jungtier

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	4	2	6	1	6	2	5
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
8	15	17	25	28	4	26	22

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Biss	19	3W10+2	14	4-1W6	Ablenkend 1, Kritisch 2 , Durchdringung 4, Scharf 3
Schwanz	17	4W6+1	12	4-1W6	Umklammern, Wuchtig

Typus: Monster
Fertigkeiten: Akrobatik 18, Athletik 17, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 16, Schwimmen 25, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 16, Wassermagie 22, Kampfmagie 18
Zauber: Wassermagie II: Eislanze, Kälteschild; IV: Säurestrahl; Kampfmagie III: Leichtes Ziel, Schadenswelle, IV: Machtexplosion
Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten, Verteidigungswirbel, Verwirrung, Vorstürmen, II: Kraftvoller Rundumschlag (Schwanz), Verbessertes Umreißen [Schwierigkeit 27], III: Würgegriff), Akrobatik (I: Blitzreflexe, III: Schlangenmensch), Athletik (II: Muskelprotz),
Heimlichkeit (III: Lautlosigkeit, Überraschungsangriff III), Kampfmagie (II: Veteran des Kampfgetümmels, III: Blutbad)
Merkmale: Betäubungsimmunität, Feigling, Koloss 2 (Biss, Schwanz), Unbeherrschbar, Taktiker
Beute: Leuchtende Kugel (20 Lunare, Jagdkunst gg. 25), Leder (30 Lunare, Jagdkunst gg. 30)