



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

22

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 (Steinfrösche); 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.

Steinfrösche

Von Zauberfeder

Steinfrösche sind magische Kreaturen, die in wasserreichen Höhlen sowie an unterirdischen Flüssen leben. Man kann diese Kreaturen auch in und um Gebirgsseen und an Gebirgsflüssen antreffen. Sie scheinen sich jedoch nur dann wohl zu fühlen, wenn sie Steine und Felsen um sich herumhaben. Sie verfügen über große, lichtempfindliche Augen.

Die Haut von Steinfröschen ist dick und fest und bietet einen natürlichen Schutz. Sie zeigt Flecken von grau und braun, was vor einem felsigen Hintergrund eine gute Tarnung bietet. Dazu kommt, dass diese Tiere mit der Zeit ein instinktives Verständnis von Naturmagie entwickeln und schließlich Zauber erlernen, die ihre natürlichen Fähigkeiten zur Tarnung weiter verstärken.

Zu Beginn ihres Lebens unterscheiden sich Steinfrösche nicht sonderlich von gewöhnlichen Fröschen. Im Lauf ihres Lebens wachsen diese Frösche jedoch immer weiter. Sie können zweihundert bis dreihundert Jahre alt und so groß wie ein Nashorn werden.

Junge Steinfrösche ernähren sich hauptsächlich von Insekten, die in ihrem Lebensraum zu finden sind. Sobald sie jedoch eine gewisse Größe erreicht haben, fressen sie alles, was ihnen vor die Zunge kommt.

Mit 10 Jahren werden Steinfrösche so groß wie eine Katze. In diesem Alter finden sich diese Kreaturen in Schwärmen von bis zu 20 Tieren zusammen. Sie gehen zusammen auf die Jagd, wobei ihre Beute hauptsächlich aus großen Insekten und Würmern besteht. Lorakier lassen sie typischerweise in Ruhe und gehen ihnen aus dem Weg. Es sei denn diese geraten zwischen sie und ihre Beute. In diesem Fall kann ein ahnungsloser Held Opfer einer Spukattacke eines ganzen Schwarms von Steinfröschen werden.

Ab einem Alter von 30 Jahren sind die Frösche wolfsgrößer. Auf dem Speiseplan stehen nun auch Gruftasseln, Fische und Kleinwild, sofern es im Lebensraum der Steinfrösche zu finden ist. Ein Gnom oder selten ein Zwerg mag von diesen Fröschen angefallen werden, aber typischerweise nur dann, wenn sie sehr hungrig sind.

Mit 70 Jahren erreichen die Frösche Vargengröße. Diese Kreaturen fressen alles, was kleiner als sie ist und was ihnen vor die Zunge läuft. Steinfrösche dieser Größe sind selten. Sie sind territorial und versuchen Eindringlinge, die ihnen das Futter streitig machen könnten, zu vertreiben.

Sehr selten erreichen Steinfrösche ein Alter von 150 Jahren und mehr. Diese Kolosse werden groß wie ein Nashorn und sind gefährlich, weil sie so gut wie alles als Futter ansehen. Und diese großen Kreaturen sind immer hungrig.



Einsatz der Steinfrösche im Abenteuer

Junge Steinfrösche eignen sich, um eine Untergrundumgebung auszugestalten oder für weitgehend harmlose Zusammenstöße mit den Helden. Vielleicht findet einer der Helden einen kleinen Steinfrosch auch als Kreatur interessant. Immerhin halten diese Tiere die Umgebung frei von lästigen Insekten. Und sie produzieren Säure, die für ein Alchimisten nützlich sein kann. Mit dem Alter und zunehmender Größe werden Steinfrösche aufgrund ihrer natürlichen und magischen Tarnung gefährlich und können eine Abenteuergruppe vor Herausforderungen stellen.

Abenteuerideen

- Ein Alchimist hat von den Steinfröschen gehört und will einige von ihnen als Säureproduzenten halten. Er bietet eine Belohnung, wenn ihm einige dieser Tiere lebend beschafft werden. Die Frage ist, wie man Tiere einfangen und transportieren kann, deren natürliche Säure gewöhnliche Käfige und Behältnisse zerstört.
- Bei der Erkundung eines verfallenen unterirdischen Tempels verschwinden zunächst Tiere und schließlich Arbeiter einer Expedition. Verantwortlich dafür ist ein uralter Steinfrosch, der unbewegt wie eine Statue dasteht und von den anderen Statuen der Umgebung kaum zu unterscheiden ist.

Werte der Steinfrösche

Steinfrösche sind in der Lage Säure zu spucken. Der Spuckangriff zählt als natürlicher Wurf- waffenangriff. Die Zahl der Spuckangriffe wächst mit dem Alter. Mit jeder Ruhephase regenerieren die Frösche alle Spuckangriffe.

Steinfrösche beginnen einen Angriff auf ihre Beute üblicherweise mit einem Spuckangriff, der möglichst überraschend erfolgt. Ihre Zunge setzen sie ein, um ein Opfer zu umklammern, oder umzureißen. Am Boden liegende oder ringende Gegner werden schließlich gebissen.

Im Magen von alten oder uralten Steinfröschen können sich nach Maßgabe des Spielleiters zusätzlich zur natürlichen Beute wertvolle Überreste aus Edelmetallen von früheren Opfern der Tiere finden.

Junger Steinfrosch

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
Biss (Handgemenge)	9	1W6-1	5	7-1W6	Stumpf
Säure spucken (Wurfaffen)	12	1W6+1	4	7-1W6	Säureschaden, 5m, 2 Spuckangriffe

Typus: Amphibie, Tier

Monstergrad: 0/0

Anzahl: 2W10+5

Fertigkeiten: Akrobatik: 10, Athletik: 11, Entschlossenheit: 6, Heimlichkeit: 15, Wahrnehmung: 11, Zähigkeit: 7, Naturmagie: 7

Zauber: Natur (I: Wasser finden, Wasser reinigen)

Meisterschaften: Athletik (I: Weitspringer), Wurfaffen (I: Scharfschütze)

Merkmale: Amphibisch, Feigling, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden, Schwächlich, Schwarm (5/5), Schwarmpräsenz 3: Spuckangriff erhält das Merkmal Ablenkend 1

Beute: keine

Erwachsener Steinfrosch

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	4	4	3	3	2	1	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	8	7	17	20	2	18	16

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Biss (Handgemenge)	12	1W6+2	7	3-1W6	Scharf 2
Zunge (Handgemenge)	13	1W6+2	6	3-1W6	Umklammern, Stumpf
Säure spucken (Wurfaffen)	14	1W6+3	5	3-1W6	Säureschaden, 7m, 4 Spuckangriffe

Typus: Amphibie, Tier

Monstergrad: 1/0

Anzahl: 1W6+3**Fertigkeiten:** Akrobatik: 14, Athletik: 13, Entschlossenheit: 8, Heimlichkeit: 15, Wahrnehmung: 13, Zähigkeit: 10, Naturmagie: 11

Zauber: Natur (I: Wasser finden, Wasser reinigen, Rindenhaut, II: Leben spüren)

Meisterschaften: Akrobatik (I: Blitzreflexe), Athletik (I: Weitspringer), Handgemenge (I: Umklammern, Halten), Heimlichkeit (I: Leisetreter, Überraschungsangriff I), Wurfwaffen (I: Scharfschütze, Starker Wurfarm), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Höhlen)

Merkmale: Amphibisch, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden

Beute: Säure (3 Lunare), Alchemie (20).

Alter Steinfrosch

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	4	5	4	5	2	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	9	11	26	23	3	21	20

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Biss (Handgemenge)	17	1W6+4	8	0-1W6	Scharf 2
Zunge (Handgemenge)	19	1W6+2	6	0-1W6	Umklammern
Säure spucken (Wurfwaffen)	18	2W6+1	6	0-1W6	Säureschaden, 10m, 6 Spuckangriffe

Typus: Amphibie, Tier

Monstergrad: 2/1

Anzahl: 1-3

Fertigkeiten: Akrobatik: 16, Athletik: 17, Entschlossenheit: 12, Heimlichkeit: 17, Wahrnehmung: 16, Zähigkeit: 15, Naturmagie: 15

Zauber: Natur (I: Wasser finden, Wasser reinigen, Rindenhaut, II: Leben spüren, III: Chamäleon)

Meisterschaften: Akrobatik (I: Blitzreflexe II), Athletik (I: Weitspringer, II: Hindernisläufer), Handgemenge (I: Umklammern, Halten, Umreißen), Heimlichkeit (I: Leisetreter, II: Überraschungsangriff II), Wurfwaffen (I: Scharfschütze, Starker Wurfarm, II: Harter Wurf, Nahkampferwerfer), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Höhlen)

Merkmale: Amphibisch, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden, Unbeherrschbar, Taktiker

Beute: Säure (7 Lunare), Alchemie (20).

Uralter Steinfrosch

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	3	5	7	5	6	2	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
8	10	15	35	27	5	28	25

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Biss (Handgemenge)	21	2W6+2	9	-1-1W6	Scharf 2
Zunge (Handgemenge)	23	1W6+4	8	-1-1W6	Umklammern
Säure spucken (Wurfaffen)	22	2W6+1	6	-1-1W6	Säureschaden, 12m, 8 Spuckangriffe

Typus: Amphibie, Tier

Monstergrad: 3/2

Anzahl: 1

Fertigkeiten: Akrobatik: 18, Athletik: 23, Entschlossenheit: 15, Heimlichkeit: 17, Wahrnehmung: 18, Zähigkeit: 22, Naturmagie: 19

Zauber: Natur (I: Wasser finden, Wasser reinigen, Rindenhaut, II: Leben spüren, III: Chamäleon)

Meisterschaften: Akrobatik (I: Blitzreflexe II), Athletik (I: Weitspringer, II: Hindernisläufer, III: Mauerstürmer), Handgemenge (I: Umklammern, Halten, Umreißen, III: Würgegriff), Heimlichkeit (I: Leisetreter, III: Überraschungsangriff III), Wurfaffen (I: Scharfschütze, Starker Wurfarm, II: Harter Wurf, Nahkampfwerfer, III: Meisterwurf), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Höhlen)

Merkmale: Amphibisch, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden, Unbeherrschbar, Taktiker, Koloss 2 (Biss, Zunge)*

Beute: Säure (10 Lunare), Alchemie (20).

*Ein uralter Steinfrosch ist in der Lage, einen Lorakier mit seiner Zunge in sein Maul zu befördern und gleichzeitig zu würgen und zu beißen.



Limmericks

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

In Beltin gibt's nur eine Filiale.
Doch man hätte so gern die Zentrale
der Vordansdiener.
Drum bau'n die Schlawiner
ihm dort eine große Kathedrale.