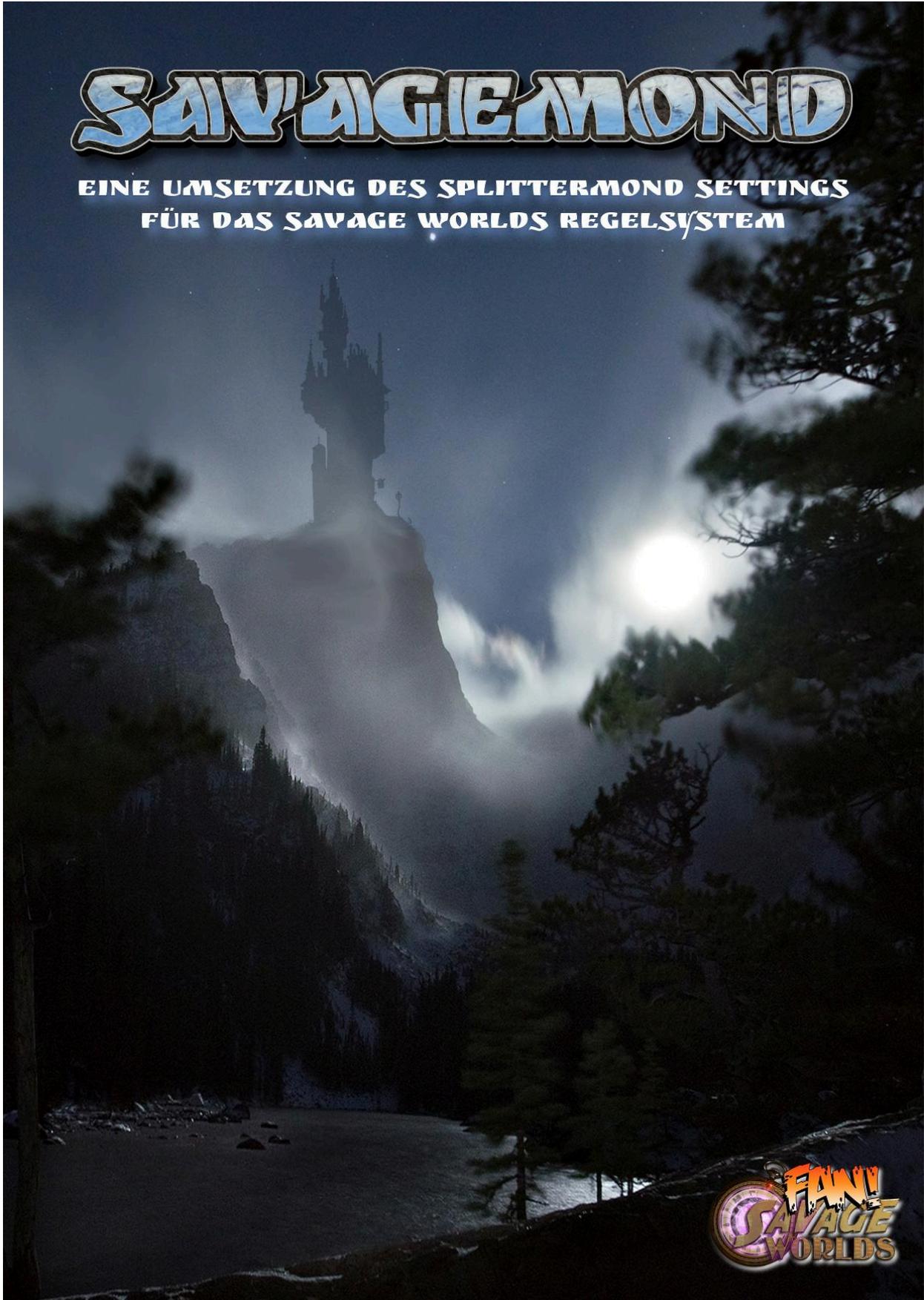


# SAV'AGIE MOND

EINE UMSETZUNG DES SPLITTERMOND SETTINGS  
FÜR DAS SAVAGE WORLDS REGELSYSTEM



# SAVAGEMOND

## Savagemond - Was ist das hier?

Savagemond ist eine Umsetzung des [Splittermond](#) Settings aus dem [Uhrwerk Verlag](#) für das [Savage Worlds Regelsystem](#) aus dem Hause [Prometheus Games](#). Ganz nach dem typischen Savage Worlds Motto "Convert the setting, not the rules" wird hier die Splittermond Spielwelt Lorakis umgesetzt ohne eine 1:1 Regeladaption durchzuführen. Informationen zum Setting können in dem Buch [Splittermond: Die Welt](#) nachgelesen werden, welches als Begleitung zu dieser Umsetzung empfohlen wird.

## **Deutsche Savage Worlds Fan Lizenz**

*„Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag ([www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de)). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Der Prometheus Games Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.“*

## **Splittermond**

*Splittermond, die Spielwelt Lorakis und die sonstigen Spielinhalte unterliegen dem Copyright des Uhrwerk Verlags, Köln (<http://www.uhrwerk-verlag.de> , <http://www.splittermond.de>). Die Verwendung dieser Inhalte im Rahmen dieses Fanprojekts erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.*

## **Weitere Quellen und Angaben:**

- Cover by [Steven Bratman](#) unter [CC BY 2.0](#) - material has been modified ( [org.](#))
- Savagemond Logo by David Reichgeld © 2014
- Font: Ruslan Display by Denis Masharov unter SIL Open Font License (OFL)

## Savagemond - Open Google Drive BETA

Savagemond befindet sich momentan in einer *Open Google Drive BETA* in der noch einige Änderungen und Ergänzungen hinzukommen. Kommentare sind aktiviert und das Dokument kann mittels der Toolbars in ein pdf umgewandelt werden.

Sollte sich eine Version nach ein paar Spielsitzungen als robust genug herausstellen, wird es ein gelayoutetes pdf von Savagemond geben.

## Inhalt

[Savagemond - Was ist das hier?](#)

[Inhalt](#)

[Lorakis - Ein ausgeprägt magischer Kontinent?](#)

[Settingregeln](#)

[Handicaps](#)

[Talente](#)

[Fertigkeiten](#)

[Rassen](#)

[Menschen](#)

[Alben](#)

[Zwerge](#)

[Varge](#)

[Gnome](#)

[Zauberei](#)

[Arkaner Hintergrund \(Magie\)](#)

[Arkaner Hintergrund \(Wunder\)](#)

[Mächte](#)

[Ausrüstung](#)

[Neue Nahkampfwaffen](#)

[Neue Fernkampfwaffen](#)

[Das Abenteurerpaket](#)

[Alchemistische Reiseausrüstung](#)

[Tränke & Alchemie](#)

[Kräuter und Zutaten sammeln](#)

[Brauen](#)

[Trankwirkung](#)

[Neues Talent: Alchemist](#)

[Startcharaktere - Abenteurer zum Losspielen](#)

[Monster und Gegenspieler](#)

[Anhang 1: Weitere Sündenlisten](#)

[Anhang 2: Nützliche Links](#)

## Lorakis - Ein ausgeprägt magischer Kontinent?

Auf Lorakis gehört Magie zum Alltag seiner Bewohner. Herdfeuer werden mittels eines einfachen magischen Kniffs entfacht, Bauern lassen Ihre Feldfrüchte durch Magie besser gedeihen und der Taschendieb in den Gassen Arwingens lässt vielleicht seine Schritte beim nächtlichen Schleichgang verstummen. Diese Alltagsmagie wird in dieser Umsetzung für Savage Worlds allerdings nicht durch einzelne Mächte dargestellt, sondern sind Ausprägungen einzelner Fertigkeiten oder Talente. Julaf, unser bereits erwähnter Taschendieb, hat beispielsweise eine Wert in Heimlichkeit von W8, weil er seine natürlichen Fertigkeiten durch Magie verstärkt. Ein weiterer regeltechnischer Zusatz ist dafür nicht notwendig. Trotzdem können Beschreibungen alltäglicher Magie bei den Aktionen von SC und NSC das Spiel enorm bereichern. Für Spielercharaktere, die sich intensiver den magischen Traditionen widmen, stehen Arkane Hintergründe, wie im Abschnitt "[Zauberei](#)" beschrieben, zur Verfügung.

## Settingregeln

- **Helden mit Fehlern:** Spielercharaktere dürfen bei der Charaktererschaffung ein weiteres leichtes Handicap wählen und können so maximal 5 anstatt 4 Punkte durch Handicaps bei der Charaktererschaffung erhalten.
- **Mehrere Sprachen:** Spielercharaktere beherrschen zusätzlich zu Basarnomisch eine Anzahl Sprachen in Höhe ihres halben Verstandwürfels. Wenn man Literat sein möchte, kostet dies eine dieser Sprachauswahlen und man kann dadurch alle Sprachen lesen und schreiben, die man beherrscht. Alle Charakter auf Lorakis sind Analphabeten, so sie nicht explizit als Literat Lesen und Schreiben gelernt haben. Neue Sprachen können nach der Charaktererschaffung wie eine Fertigkeit, die behandelt wird, als ob sie unter de zugehörigen Attribut liegt, beim Aufstieg erlernt werden. Eine Auflistung der Sprachen von Lorakis ist in "Splittermond: Die Welt" ab Seite 244 zu finden.
- **Die Bewohner von Lorakis:** Lorakische Rassen können Voraussetzungen für Talente in Bezug auf Rassen aus der GER/TA umwandeln.
  - Alben = Elfen
  - Gnome = Halblinge
  - Zwerge = Zwerge
  - Varge = Halborks

## Handicaps

Folgende Handicaps aus der GER/TA stehen in Savagemond nicht zur Verfügung:

- Zweifler
- Analphabet ( siehe Settingregeln "*Mehrere Sprachen*" )

## Talente

Folgende Talente aus der GER/TA stehen in Savagemond nicht zur Verfügung:

- Elan
- Volles Rohr
- Arkaner Hintergrund: Superkräfte ( *und darauf aufbauende Talente* )
- Arkaner Hintergrund: Psionik ( *und darauf aufbauende Talente* )
- Arkaner Hintergrund: Verrückte Wissenschaft ( *und darauf aufbauende Talente* )

Folgende Talente sind neu:

- Alchemist (siehe [Tränke und Alchemie](#))

## Fertigkeiten

Die folgenden Fertigkeiten aus der GER/TA finden Verwendung:

Einschüchtern

Fahren

Glaube

Glücksspiel

Heilen

Heimlichkeit

Kämpfen

Klettern

Nachforschung

Provozieren

Reiten

Reparieren

Schießen

Schlösser knacken

Schwimmen

Seefahrt

Spuren lesen

Überleben

Überreden

Umhören

Wahrnehmung

Werfen

Wissen (Arkane Kunde, Alchemie, Länderkunde, Mythen & Legenden, Kriegsführung, Die Finsternis ... )

Zaubern

## Rassen

Alle Rassen in dieser Conversion sind auf einen Wert von +2 gebaut (siehe *Eigene Rassen entwickeln* in der GER/TA).

### Menschen

- **Vielseitigkeit:** Menschen erhalten ein freies Talent nach Wahl bei der Charaktererschaffung. Ranganforderungen und Voraussetzungen müssen wie üblich erfüllt sein. (+2)

### Alben

- **Anmut & Grazie:** Alben besitzen eine natürliche Anmut und Grazie, die auch von anderen Völkern bewundert wird. Alben haben deswegen einen Bonus von +2 auf Charisma. (+2)
- **Dämmersicht:** Alben ignorieren die Abzüge für schlechte Beleuchtung im Düstern und im Dunkeln. (+1)
- **Hang zur Perfektion:** Alben streben sehr nach Perfektion (siehe auch Handicap *Tick*). (-1)

### Zwerge

- **Kurze Beine:** Zwerge haben eine Bewegungsreichweite von 5". (-1)
- **Robust:** Zwerge beginnen das Spiel mit einem W6 anstatt einem W4 in Konstitution (+2)
- **Starker Magen:** Zwerge bekommen +2 auf Widerstandswürfe gegen Gifte, verdorbene Nahrung (auch verschimmeltes Brot) und sogar Alkohol. (+1)

### Varge

- **Muskulös:** Varge beginnen das Spiel mit einem W6 anstatt einem W4 in Stärke. (+2)
- **Klauen und Zähne:** Varge besitzen Klauen und Zähne und bekommen damit +1 auf den Schaden von unbewaffneten Nahkampfangriffen und +1 auf *Einschüchtern Proben*. (+1)
- **Impulsiv:** Varge sind meist sehr impulsiv. Sie werden schnell lautstark und begeben sich schnell in körperliche Auseinandersetzungen. (-1)

### Gnome

- **Feensinn:** Gnome besitzen das Talent Arkane Resistenz, welches allerdings nur gegen Feenmagie und -kräfte hilft. Sie bekommen ausserdem einen Bonus von +1 auf alle Wahrnehmungs - Proben in Zusammenhang mit Feen, sowie auf Überleben - Proben in der Feenwelt. (+2)
- **Klein:** Gnome sind normalerweise nur zwischen 1 m und 1,25 m gross. Sie haben eine Grösse von -1 und erleiden daher einen Abzug von -1 auf Ihre Robustheit. (-2)
- **Willensstark:** Gnome beginnen das Spiel mit einem W6 anstatt einem W4 in Willenskraft. (+2)

## Zauberei

In Lorakis werden 2 verschiedene Arkane Hintergründe aus der GER/TA verwendet:

- **Arkaner Hintergrund (Magie)**  
*Arkane Fertigkeit: Zaubern (Verstand)*
- **Arkaner Hintergrund (Wunder)**  
*Arkane Fertigkeit: Glauben (Willenskraft)*

Priester und andere Gläubige benutzen dieselben Mächte wie andere Zauberkundige auf Lorakis, mit dem Unterschied, dass sie die magischen Energien nicht aus der Umgebung ziehen, sondern direkt von Ihrem Gott verliehen bekommen. Eine Auflistung der verschiedenen Götter, inklusive der Aspekte, findet man im Buch *“Splittermond: Die Welt”* ab Seite 263. Die Glaubensgrundsätze und Sünden der jeweiligen Gottheit sind vom Spieler selber bei der Charaktererschaffung zu definieren.

## Mächte

Sämtliche Mächte aus der GER/TA stehen zur Verfügung. Es wird empfohlen die Mächte mit entsprechenden Ausprägungen zu versehen um die 19 unterschiedlichen Magieschulen von Lorakis abzubilden.

## Ausrüstung

Die meistgenutzte Münze in Lorakis ist der (L)unar. Auch wenn einzelne Reiche eigene Münzen haben, so sind die Nennwerte des Lunar meist übernommen. Preise aus der GER/TA können einfach in Lunar umgerechnet werden in dem man sie durch 25 teilt.

Das Vermögen für die Charaktererschaffung aus der GER/TA bleibt unverändert und beträgt 20 Lunare. Dieser Wert kann sich auf die für Savage Worlds übliche Art und Weise durch Talente und Handicaps verändern.

<p>1 Solar = 100 Lunare = 10.000 Kupfer <b>25 \$ (GER/TA) = 1 Lunar</b></p>
---

## Neue Nahkampfwaffen

Typus	Schaden	Gewicht	Kosten	Anmerkung
Kettensichel	Str + W6	7	12L	ZHW, Parade +1 oder kann auch als Bullenpeitsche mit den selben Regeln und Werten verwendet werden
Speer (abgeändert)	Str + W6	5	4L	Speere können sowohl einhändig, als auch zweihändig geführt werden  <b>einhändig:</b> Reichweite 1 <b>zweihändig:</b> Reichweite 1, Parade +1. ZHW  Geworfen: 3 / 6 / 12 , Min. Stä W6

## Neue Fernkampfwaffen

Typus	RW	Schaden	FR	Kosten	Gew.	Str.	Anmerkung
Schwere Armbrust	15/30/60	2W8	1	30L	15	W8	PB3, Nachladen: 2 Aktionen

## Das Abenteuerpaket

Allen Charakteren steht bei der Charaktererschaffung ein Abenteuerpaket kostenlos zur Verfügung.

Typus	Gewicht	Inhalt
Abenteuerpaket	10	Ein Satz normale Kleidung, Rucksack oder Umhängetasche, kurzes Seil (5m), Feldflasche oder Wasserschlauch, Essbesteck, 3 Fackeln, Reiseproviant (5 Tage), Schlafsack oder Decken, Feuerstein und Zunder,

## Alchemistische Reiseausrüstung

Eine alchemistische Reiseausrüstung umfasst mehrere Tiegel, Phiolen, Brenner und anderes Handwerkszeug.

Typus	Gewicht	Kosten	
Alchemistische Reiseausrüstung	15	15L	Ein Charakter ohne alchemistische Reiseausrüstung bekommt ein Malus von -2 auf seine Wissen (Alchemie) Proben bei der Trankherstellung. Die Reiseausrüstung enthält 10 Punkte Verbrauchsmaterialien beim Kauf.
Auffüllung: 1x Verbrauchsmaterialien	-	1L	Füllt die Verbrauchsmaterialien der Reiseausrüstung um 1 auf.

## Tränke & Alchemie

### Kräuter und Zutaten sammeln

Kräuter und Zutaten können mit der Fertigkeit *Wissen: Alchemie* gesammelt oder bei einem Händler gekauft werden (Materialkosten: 1 Lunar pro Zutat). Der Einfachheit halber wird dabei nicht zwischen Zutaten für verschiedene Tränke und Tinkturen unterschieden.

Nach mindestens 1 Stunde Suche beim Sammeln darf eine Probe auf *Wissen: Alchemie* gegen den Grundmindestwurf von 4 abgelegt werden. Der Mindestwurf kann vom Spielleiter durch diverse Faktoren, wie z.B. Region, Jahreszeit, ... modifiziert werden. Bei Erfolg kann der Charakter genug Zutaten für einen Trank finden.

### Brauen

Das Brauen von Tränken und Elixieren dauert 4 Stunden pro Trank. Nach der Zeitdauer muss die Art des Tranks festgelegt und eine Probe mit der Fertigkeit *Wissen: Alchemie* abgelegt werden. Außerdem wird eine Einheit Materialien sowie eine Anwendung Verbrauchsmaterialien aus der alchemistischen Reiseausstattung dabei verbraucht. Grundvoraussetzung ist ein Alchemistenset. Der Spielleiter kann je nach Situation Modifikatoren für die entsprechende Brauen Probe geben.

Alchemistische Reiseausstattung	+0
Voll ausgestattetes Alchemistenlabor	+2

- Bei einem **Erfolg** erhält der Braumeister einen Trank der gewünschten Art.
- Bei einer **Steigerung** verdoppelt sich entweder die Wirkungsdauer des Trankes oder es wird ein weiterer Trank mit der selben Wirkung hergestellt..

### Trankwirkung

Die Einnahme eines Trankes steigert die Würfelstufe auf die ausgewählte Eigenschaft um eine Stufe. Tränke haben eine Wirkungsdauer von 1 Stunde, bei einer Steigerung beim Brauen wirken sie 2 Stunden. Tränke, welche die selbe Eigenschaft verbessern, sind nicht kumulativ.

### Neues Talent: Alchemist

**Voraussetzung:** Anfänger, Arkaner Hintergrund (Magie), Verstand W8, Zaubern W8, Wissen: Alchemie W6.

Ein Alchemist kann Mächte, die er selbst beherrscht, auch zur Weitergabe an andere in Tränke und andere Formen an Präparaten bannen.

Um ein solches Präparat zu erstellen, benötigt der Alchemist mindestens eine alchemistische Reiseausstattung und die notwendigen Ingredienzien, sowie die entsprechende Präparationszeit.

Das Erstellen eines Tranks benötigt jeweils eine Stunde pro eingesetztem Machtpunkt. (Bei Mächten mit variablem Punkteinsatz muß der Alchemist vorher festlegen, wieviele Punkte er einsetzt.)

Die Ingredienzien kosten 25 Kupfer pro Machtpunkt und können bei jedem Händler für Alchemistenbedarf erworben werden.

Nach Ablauf der Präparationszeit setzt der Alchemist die Machtpunkte ein und würfelt den niedrigeren Würfel seiner Arkanen Fertigkeit oder Wissen: Alchemie. Die Machtpunkte, die er für das Erstellen des Präparats aufgewandt hat, regenerieren sich in der üblichen Regenerationszeit (meist 1 MP pro Stunde).

Hatte die Probe einen Erfolg, so ist das Präparat erfolgreich erstellt und kann als eine Aktion (im Kampf) eingesetzt werden. Es ist kein weiterer Fertigkeitwurf notwendig.

Die Effekte des Präparats entsprechen denen der eingebundenen Macht. Ergab es beim Erstellen eine Steigerung oder wurden mehr Machtpunkte eingesetzt, so hat das Präparat die damit verbundenen Effekte.

## **Startcharaktere - Abenteurer zum Losspielen**

Die folgenden Startcharaktere sind im [Splittermond Schnellstarter](#) oder im [Splittermond GRT Schnellstarter](#) mit Illustrationen und Hintergrundgeschichte zu finden. Sie alle befinden sich auf einem XP Stand von 0.

### **Arrou, Sandläufer der Tarr**

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Klettern W4, Schießen W6, Spuren lesen W6, Überleben W6, Wahrnehmung W6, Wissen (Natur) W4, Einschüchtern W6

**Charisma:** +0, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 6(1)

**Handicaps:** Ehrenkodex, Loyal, Tick (leicht, spricht mit Tieren), Zwei linke Hände

**Sprachen:** Basargnomisch, Tarrgro, Raugro, Vaigro

**Talente:** Tiermeister

**Ausrüstung:** Lederrüstung (+1), Langbogen (15/30/60; 2W6; Min.Stä W8+), Glege (Stä+W8; Rw 1", Zweihändig), Abenteurerpaket,

**Besondere Merkmale - Varg:**

- **Muskulös:** Varge beginnen das Spiel mit einem W6 anstatt einem W4 in Stärke.

- **Klauen und Zähne:** Varge besitzen Klauen und Zähne und bekommen damit +1 auf den Schaden von unbewaffneten Nahkampfangriffen und +1 auf *Einschüchtern Proben*.
- **Impulsiv:** Varge sind meist sehr impulsiv. Sie werden schnell lautstark und begeben sich schnell in körperliche Auseinandersetzungen.

### Tierbegleiter: Rouharr - Der Falke

**Attribute:** Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W4 (T), Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Wahrnehmung W12+4

**Bewegungsweite:** 1; **Parade:** 5; **Robustheit:** 3

#### Besondere Merkmale:

- **Blenden:** Wenn Rouharr große Beute (wie Charaktere) angreift, versucht er, die Augen zu treffen. Schafft Rouharr eine Steigerung bei seinem Angriffswurf, erwischt er den Charakter im Gesicht. Daraufhin muss dieser eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält er das Handicap *Einäugig*, bis die Wunde geheilt ist. Bei einer 1 auf dem Geschicklichkeitswürfel (ungeachtet des Wildcard-Würfels) wird er *Blind*.
- **Fliegen:** Rouharr hat eine Flugbewegungsweite von 8" und eine Steiggeschwindigkeit von 4".
- **Größe -2:** Rouharr besitzt eine Körpergröße von bis zu 60 Zentimetern.
- **Klauen:** Stä+W6.
- **Klein:** Angreifer erleiden einen Abzug von -2 auf ihre Angriffswürfe.

### Cederion von Falkenberg, Ritter des Kaiserreichs Selenia

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W4

#### Fertigkeiten:

Kämpfen W8, Klettern W6, Reiten W6, Wahrnehmung W6, Überleben W4, Wissen (Kriegskunst) W6, Wissen (Länderkunde) W4, Schwimmen W4, Einschüchtern W4

**Charisma:** +0, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 6 (7), **Robustheit:** 8 (2) +2 gegen FK

**Handicaps:** Ehrencodex, Loyal, Stur, Tick

**Sprachen:** Literat - Basargnomisch, Dragoreisch, Mertalisch

**Talente:** Kräftig, Erstschlag

**Ausrüstung:** Kettenhemd (+2, T, A, B), Dolch (Stä+ W4), Langschwert (Stä+W8), Mittlerer Schild (Parade +1, Panzerung +2 gegen Fernkampf), Abenteurerpaket

#### Besondere Merkmale - Mensch:

- **Vielseitigkeit:** Menschen erhalten ein freies Talent nach Wahl bei der Charaktererschaffung. Ranganforderungen und Voraussetzungen müssen wie üblich erfüllt sein

## Selesha Marabeh, Feuermagierin aus Farukan

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:**

Kämpfen W4, Zaubern W8 Wissen: Arkane Kunde W8, Wissen: Mythen & Legenden W6, Überreden W6, Umhören W6, Wahrnehmung W6, Heimlichkeit W4

**Charisma:** +2, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 4, **Robustheit:** 5 (-)

**Handicaps:** Neugier, Grosse Klappe, Loyal, Tick

**Sprachen:** Literat - Basargnomisch, Farukanisch, Dragoreisch, Selenisch

**Talente:** Arkaner Hintergrund (Magie), Zauberer, Attraktiv (Schöne Stimme)

**Mächte:** Feuerstrahl (Kegelschlag), Feuerpfeile (Geschoss), Glutflimmern (Ablenken)

**Machtpunkte:** 10

**Ausrüstung:** Abenteurerpaket, Dolch (Str+W4), Phoenixstab (Kampfstab, Str+W4, Parade +1, Reichweite 1, Zweihandwaffe), Feine Seidenkleidung,

**Besondere Merkmale - Mensch:**

- **Vielseitigkeit:** Menschen erhalten ein freies Talent nach Wahl bei der Charaktererschaffung. Ranganforderungen und Voraussetzungen müssen wie üblich erfüllt sein

---

## Tiai Schimmersee, seealbische Klingentänzerin

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:**

Kämpfen W8, Glauben W6, Seefahrt W6, Schwimmen W6, Einschüchtern W6, Klettern W6, Heimlichkeit W6, Wahrnehmung W4

**Charisma:** +2, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 7+1\*, **Robustheit:** 6 (1)

**Handicaps:** Tick (Hang zur Perfektion), Neugier, Übervorsichtig, Loyal, Stur,

**Sprachen:** Basargnomisch, Vintial, Dragoreisch

**Talente:** Arkaner Hintergrund (Wunder - Liabar), Akrobat

**Mächte:** Wasserelementar (Element Manipulieren - Wasser), Eigenschaft stärken/schwächen

**Machtpunkte:** 10

**Ausrüstung:** Abenteurerpaket, Kettensichel (Str+W6, ZHW, Parade+1\* oder Bullenpeitsche), Lederne Schuppenrüstung (RS 1, T,A,B), Maira (Kurzschwert, Str+W6),

**Besondere Merkmale - Albin:**

- **Anmut & Grazie:** Alben besitzen eine natürliche Anmut und Grazie, die auch von anderen Völkern bewundert wird. Alben haben deswegen einen Bonus von +2 auf Charisma.

- **Dämmersicht:** Alben ignorieren die Abzüge für schlechte Beleuchtung im Düstern und im Dunkeln.
- **Hang zur Perfektion:** Alben streben sehr nach Perfektion (siehe auch Handicap *Tick*).

#### **Sündenliste - Liabar:**

- **Leichte Sünde:** Einem Künstler Hilfe abschlagen. Sklaven besitzen. Länger als ein Monat am selben Ort bleiben. Eine Gelegenheit zu reisen ablehnen. Sich vor einem Sturm in Sicherheit bringen.
- **Schwere Sünde:** Kunstwerke zerstören, jemanden in Sklaverei zwingen. Reisende in die Irre leiten. Länger als eine Jahreszeit am selben Ort bleiben.
- **Todsünde:** Ein unterdrückendes Regime unterstützen. Einen Künstler töten, Sklavenhandel betreiben. Länger als ein Jahr an demselben Ort bleiben

### Telkin Feuerfaust, Priester des Kashrok

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W8

#### **Fertigkeiten:**

Kämpfen W8, Werfen W6, Glauben W8, Heilen W4, Wahrnehmung W4, Wissen: Mythen und Legenden W4, Einschüchtern W6, Überleben W4

**Charisma:** +0, **Bewegungsweite:** 5 (1W6) , **Parade:** 6+1, **Robustheit:** 8 (2) +2 gegen FK

**Handicaps:** Heldenhaft, Loyal, Schwur (Hüter des Siegels von Fandurin), Feind (leicht Finsternis)

**Sprachen:** Literat, Basargnomisch, Furato

**Talente:** Arkaner Hintergrund (Glauben)

**Mächte:** Flammenwaffe (Waffe verbessern), Felsenhaut (Panzerung)

**Machtpunkte:** 10

**Ausrüstung:** Abenteurerpaket, leichter Schuppenpanzer (wie Kettenhemd, RS 2, T,A,B), Streitaxt (Stä+W8, EHW), Mittlerer Schild (Parade +1, RS +2 gegen FKW), Wurfhammer (wie Wurfaxt, 3/6/12, Stä+W6), Siegel von Fandurin,

#### **Besondere Merkmale - Zwerg:**

- **Kurze Beine:** Zwerge haben eine Bewegungsreichweite von 5".
- **Robust:** Zwerge beginnen das Spiel mit einem W6 anstatt einem W4 in Konstitution
- **Starker Magen:** Zwerge bekommen +2 auf Widerstandwürfe gegen Gifte, verdorbene Nahrung (auch verschimmeltes Brot) und sogar Alkohol.

#### **Sündenliste - Götterschmied Kashrok:**

- **Leichte Sünde:** Löschen eines Feuers oder einer Esse, einem rechtschaffenen Zwerg Hilfe verwehren, keine Achtung vor der Kunst des Handwerks
- **Schwere Sünde:** Handwerkskunst oder Werkzeug zerstören, *Die Finsternis* nicht bekämpfen
- **Todsünde:** Die Furgand in Gefahr bringen oder absichtlich schädigen, Zusammenarbeit mit der Finsternis

---

### Keira Alvios, Protectorin aus dem Mertalischen Städtebund

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6\*, Verstand W6, Willenskraft W4

**Fertigkeiten:**

Kämpfen W8, Heimlichkeit W8 +2, Klettern W6 +2, Schlösser knacken W6 +2, Umhören W6, Wahrnehmung W6 +2, Provozieren W4

**Charisma:** +0, **Bewegungsweite:** 8 (W10) , **Parade:** 6+1, **Robustheit:** 6 (1)

**Handicaps:** Gierig (leicht), Loyal (Auftraggeber), Gesucht (leicht), Übermütig

**Sprachen:** Basargnomisch, Mertalisch, Dragoreisch

**Talente:** Aufmerksamkeit, Flink, Dieb

**Ausrüstung:** Abenteurerpaket, Dietriche, Skavona (Langschwert, Str+W6\*, Dornenhandschuh (wie Buckler, Parade +1), Lederrüstung (RS1, T,A,B)

**Besondere Merkmale - Mensch:**

- **Vielseitigkeit:** Menschen erhalten ein freies Talent nach Wahl bei der Charaktererschaffung. Ranganforderungen und Voraussetzungen müssen wie üblich erfüllt sein.

---

### Eshi bid-Herar, Alchemist und Vagabund

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:**

Kämpfen W4, Schiessen W6, Zaubern W8, Wissen: Alchemie W6, Heilen W8, Überreden W8, Heimlichkeit W4

**Charisma:** +0, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 4, **Robustheit:** 4

**Handicaps:** Loyal, Gierig (leicht), Neugierig, Übervorsichtig

**Sprachen:** Literat - Basargnomisch, Keshabu, Farukanisch, Dragoreisch

**Talente:** Arkaner Hintergrund (Magie), Alchemist

**Mächte:** Heilung, Blenden, Eigenschaft stärken / schwächen

**Machtpunkte:** 10

**Ausrüstung:** Abenteurerpaket, Alchemistische Reiseaustattung, Dolch (Stä+W4, 3/6/12), Armbrust (2W6, 15/30/60, PB2, Nachladen 1 Aktion)

**Besondere Merkmale - Gnom:**

- **Feensinn:** Gnome besitzen das Talent Arkane Resistenz, welches allerdings nur gegen Feenmagie und -kräfte hilft. Sie bekommen ausserdem einen Bonus von +1 auf alle Wahrnehmungs - Proben in Zusammenhang mit Feen, sowie auf Überleben - Proben in der Feenwelt.
- **Klein:** Gnome sind normalerweise nur zwischen 1 m und 1,25 m gross. Sie haben eine Grösse von -1 und erleiden daher einen Abzug von -1 auf Ihre Robustheit.

- **Willensstark:** Gnome beginnen das Spiel mit einem W6 anstatt einem W4 in Willenskraft.

---

## Fasnirr der Wanderer, Jünger Rahidis aus Ashurmazaan

(aus dem [Splittermond GRT Schnellstarter](#))

**Attribute:** Geschicklichkeit W4, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Glaube W8, Heilen W4, Kämpfen W4, Nachforschung W6, Wahrnehmung W4, Umhören W4, Wissen: Arkane Kunde W8+2, Wissen: Mythen und Legenden W6+2, Wissen: Länderkunde W6

**Charisma:** +0, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 4+1, **Robustheit:** 6(1)

**Handicaps:** Neugier, Tick (Reiseberichte), Loyal, Grosse Klappe (kann nicht lügen)

**Sprachen:** Literat, Farukanisch, Basargnomisch, Tarrgro, Keshabu

**Talente:** Arkaner Hintergrund (Wunder), Gelehrter

**Mächte:** Eigenschaft stärken (diverse Stärkungsmagie, Geisterdolch), Geschoss (Magischer Schlag)

**Machtpunkte:** 10

**Ausrüstung:** Abenteurerpaket, Farukanische Tuchrüstung (wie Lederrüstung, T,A,B, RS1), Keule (Stä+W4), Kampfstab (Stä+W6, RW 1, Parade +1, ZHW), seltene farukanische Schmuckedelsteine, Tage- und Notizbücher, Schreibutensilien

### **Besondere Merkmale - Varg:**

- **Muskulös:** Varge beginnen das Spiel mit einem W6 anstatt einem W4 in Stärke.
- **Klauen und Zähne:** Varge besitzen Klauen und Zähne und bekommen damit +1 auf den Schaden von unbewaffneten Nahkampfangriffen und +1 auf *Einschüchtern Proben*.
- **Impulsiv:** Varge sind meist sehr impulsiv. Sie werden schnell lautstark und begeben sich schnell in körperliche Auseinandersetzungen.

### **Sündenliste - Rahidis:**

#### **Wahrheit, Weisheit, Gerechtigkeit, Ausgleich**

- **Leichte Sünde:** Lügen, eine Chance auslassen etwas Neues zu lernen, nicht beide Seiten der "Medaille" betrachten
  - **Schwere Sünde:** Falsche Anschuldigungen vorbringen, willentlich wichtiges ungefährliches Wissen vor der Welt verbergen, Ungerechtigkeit nicht ahnden
  - **Todsünde:** Eidbruch, willentliches Zerstören von Wissen, voreilig ein falsches Urteil sprechen / fällen
-

## Asherah, Kundschafterin aus Badashan

(aus dem [Splittermond GRT Schnellstarter](#))

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W4, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W4

**Fertigkeiten:** Kämpfen W4, Schiessen W10+1, Heimlichkeit W6, Spuren Lesen W6, Überleben W8, Wahrnehmung W6+2, Klettern W4

**Charisma:** -1, **Bewegungsweite:** 8 (W10), **Parade:** 4, **Robustheit:**5(1)

**Handicaps:** Übervorsichtig, Stur, Ahnungslos, Angewohnheit (überraschend Auftauchen, leicht)

**Sprachen:** Farukanisch, Basargnomisch, Badashari, Vintial, Mercialisch

**Talente:** Lieblingswaffe (Bogen), Flink, Aufmerksamkeit

**Ausrüstung:** Abenteurerpaket, Lederrüstung (T,A,B, RS 1), Geerbter Kurzbogen (12/24/48, 2W6, Stä W6, Lieblingswaffe), Waffengift (2 Portionen, alch. Elixiere für "Schiessen", Dauer: 1 Stunde), Khopesh (wie Kurzsword, Stä+W6)

### **Besondere Merkmale - Mensch:**

- **Vielseitigkeit:** Menschen erhalten ein freies Talent nach Wahl bei der Charaktererschaffung. Ranganforderungen und Voraussetzungen müssen wie üblich erfüllt sein.

---

## Leandris Thyakos, Gnomische Verwandlerin

(aus dem [Splittermond GRT Schnellstarter](#))

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Kämpfen W4, Zaubern W8, Heilen W4, Überreden W6, Umhören W6, Wahrnehmung W4, Wissen: Arkane Kunde W6, Wissen: Länderkunde W6, Provozieren W4, Heimlichkeit W4

**Charisma:** +2, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 4, **Robustheit:**4

**Handicaps:** Loyal, Dünnhäutig, Pazifist (leicht), Übervorsichtig

**Sprachen:** Basargnomisch, Literat, Farukanisch, Dragoreisch, Vintial, Mercialisch

**Talente:** Arkaner Hintergrund (Magie), Charismatisch

**Mächte:** Tiergestalt ( am liebsten Blaumeise), Eigenschaft stärken, Ablenken (Schattenmantel)

**Machtpunkte:** 10

**Ausrüstung:** Abenteurerpaket, Dolch (Stä+W4), Wurzelstab (wie Kampfstab, ZHW, Stä + W4, Parade +1, Reichweite 1), feine Seidenkleidung, Tagebuch,

### **Besondere Merkmale - Gnom:**

- **Feensinn:** Gnome besitzen das Talent Arkane Resistenz, welches allerdings nur gegen Feenmagie und -kräfte hilft. Sie bekommen ausserdem einen Bonus von +1 auf alle Wahrnehmungs - Proben in Zusammenhang mit Feen, sowie auf Überleben - Proben in der Feenwelt.

- **Klein:** Gnome sind normalerweise nur zwischen 1 m und 1,25 m gross. Sie haben eine Grösse von -1 und erleiden daher einen Abzug von -1 auf Ihre Robustheit.
  - **Willensstark:** Gnome beginnen das Spiel mit einem W6 anstatt einem W4 in Willenskraft.
- 

### Vedrana Sertin, Mauerstürmerin aus dem Merialischen Städtebund

(aus dem [Splittermond GRT Schnellstarter](#))

**Attribute:** Geschicklichkeit W10\*, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W4

**Fertigkeiten:** Kämpfen W8, Werfen W6, Heimlichkeit W8+2, Klettern W6+2, Schlösser knacken W6+2, Reparieren W4, Wahrnehmung W6, Umhören W4

**Charisma:** 0, **Bewegungsweite:** 5, **Parade:** 6+1, **Robustheit:**6(1)

**Handicaps:** Gierig (leicht), Stur, Übermütig, Gesucht (leicht)

**Sprachen:** Basargnomisch, Merialisch, Dragoreisch

**Talente:** Dieb, Akrobat\*

**Ausrüstung:** Abenteurerpaket, 5 Dolche (Stä+W4, geworfen: 3/6/12), Kurzschwert (Stä+W6).

Tuchrüstung (wie Lederrüstung, T,A,B , RS1), Kletterhaken, kleiner Beutel mit Kieselsteinen

**Besondere Merkmale - Zwerg:**

- **Kurze Beine:** Zwerge haben eine Bewegungsreichweite von 5".
  - **Robust:** Zwerge beginnen das Spiel mit einem W6 anstatt einem W4 in Konstitution
  - **Starker Magen:** Zwerge bekommen +2 auf Widerstandwürfe gegen Gifte, verdorbene Nahrung (auch verschimmeltes Brot) und sogar Alkohol.
- 

### Sialdis aus Sunjas Schar, Speermaid aus Zwingard

(aus dem [Splittermond GRT Schnellstarter](#))

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Kämpfen W8, Glauben W8, Heilen W4, Überleben W4, Wahrnehmung W6, Werfen W4, Einschüchtern W6

**Charisma:** 0, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 6+1, **Robustheit:**8\*(2) +2 gegen FK

**Handicaps:** Heldenhaft, Loyal, Rachsüchtig (leicht), Tick (zitieren von Heldenepen)

**Sprachen:** Literat, Basargnomisch, Dragoreisch

**Talente:** Arkaner Hintergrund (Glaube), Auserwählter\*

**Mächte:** Panzerung (Magische Rüstung), Magische Waffe (Flammende Waffe)

**Machtpunkte:** 10

**Ausrüstung:** Abenteurerpaket, Kettenhemd (RS2, T,A,B), Speer (Stä+W6, 3/6/12, Reichweite 1, Parade +1 wenn zweihändig ohne Schild geführt), Mittleres Rundschild (Parade +1, +2 Robustheit gegen FK\*), Symbol der Valkyrja, kleines Buch mit gereimten Heldenepen, Stirnreif,

Dolch (Stä+W4, geworfen: 3/6/12),

**Besondere Merkmale - Mensch:**

- **Vielseitigkeit:** Menschen erhalten ein freies Talent nach Wahl bei der Charaktererschaffung. Ranganforderungen und Voraussetzungen müssen wie üblich erfüllt sein.

**Sündenliste - Valkyrji (Sunja, die Valkyrja des Lichtes):**

**Kampfkünste, Wache, Licht**

- **Leichte Sünde:** Das tägliche körperliche Training ausfallen lassen, den Schwachen und Rechtschaffenen Schutz oder Wacht verweigern, sich dem Kampf gegen die Finsternis verweigern
- **Schwere Sünde:** Seinen Wachposten ohne schwerwiegenden Grund verlassen, Einer Kreatur der Finsternis oder einem Ork Gnade zukommen lassen, sich aus einem Kampf gegen einen gleichwertigen oder schwächeren Gegner zurückzuziehen
- **Todsünde:** Willentlich mit der Finsternis zusammenzuarbeiten, sich ergeben ohne sich im Kampf gemessen zu haben, Schutzbefohlene willentlich zurück oder sterben zu lassen

---

**Wulfhard von Zwifels, Klingenwächter des Wächterbunds**

(aus dem [Splittermond GRT Schnellstarter](#))

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Kämpfen W10, Einschüchtern W6, Klettern W4, Überleben W4, Provozieren W4, Wahrnehmung W6, Wissen: Die Finsternis W4, Heilen W4

**Charisma:** -1, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 7+1, **Robustheit:**8(3) +2 gegen FK

**Handicaps:** Wahnvorstellung (leicht, sieht Tote), Loyal, Schwur (leicht, Wächterbund), Angewohnheit (übellauning und bitter)

**Sprachen:** Literat, Basargnomisch, Dragoreisch, Wintholtisch

**Talente:** Kräftig, Rundumschlag,

**Ausrüstung:** Abenteurerpaket, Schuppenpanzer (wie Plattenkürass, RS 3, T,A,B), Mittlerer Schild (Parade +1, +2 Robustheit gegen FK\*), Vangaratab (wie Speer, Stä+W6, 3/6/12, Reichweite 1, Parade +1 wenn zweihändig ohne Schild geführt), Langschwert (Stä+W8), Wächtermaske (wie Topfhelm, RS 3, 50% gegen Kopftreffer zu schützen)

**Besondere Merkmale - Mensch:**

- **Vielseitigkeit:** Menschen erhalten ein freies Talent nach Wahl bei der Charaktererschaffung. Ranganforderungen und Voraussetzungen müssen wie üblich erfüllt sein.

## Monster und Gegenspieler

In diesem Abschnitt sind einige Gegenspieler zu finden, auf die man auf Lorakis treffen kann. Einige Einträge verweisen auf bestehende Einträge in der Savage Worlds GER/TA. Wildcards sind mit einem ♦ vor dem Namen markiert. Einige Einträge können Spoiler zu offiziellen Abenteuern enthalten.

### Rattling

**Attribute:** Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W4, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit W10, Kämpfen W6, Schiessen W6, Werfen W4, Schwimmen W6, Wahrnehmung W6, Klettern W6,

**Bewegungsweite:** 5 (1W6), **Parade:** 5, **Robustheit:** 4 oder 5(1)

**Ausrüstung:** Kurzspeere, Dolche oder Primitive Handwaffen (alle Stä+W4), Schleuder (Stä+W4, 4/8/12), manche Tragen improvisierte Rüstungen (RS1, T)

**Besondere Merkmale:**

- **Größe -1:** Ratlinge sind klein und erhalten daher -1 Robustheit.
- **Dämmersicht:** Ratlinge ignorieren die Abzüge für schlechte Beleuchtung im Düsternen und im Dunkeln.

### Sumpfspinne

**Attribute:** Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W4 (T), Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit W10, Kämpfen W8, Schiessen W10, Wahrnehmung W8, Klettern W12,

**Bewegungsweite:** 8 (1W6), **Parade:** 6, **Robustheit:** 5

**Besondere Merkmale:**

- **Biss:** Stä + W4
- **Gift (-2):** Sumpfspinnen sind *Giftig* (siehe GERTA S. 141 / GER 184)
- **Spinnengang:** Kann sich auf vertikalen Flächen mit einer Bewegungsweite von 8 bewegen.

### Willbald, der Bulle

siehe "Stier" (GERTA S. 215 / GER 299), aus dem Abenteuer "*Die Bestie von Krahorst*" (Schnellstarter)

### ♦ Krähenmonster

(aus "*Die Bestie von Krahorst*", Schnellstarter)

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W12, Verstand W6(T), Willenskraft

W8

**Fertigkeiten:** Kämpfen W10, Wahrnehmung W6, Einschüchtern W8

**Bewegungsweite:** 6 (1W6), **Parade:** 7, **Robustheit:** 9

**Besondere Merkmale:**

- **Größe +2:** Das Krähenmonster ist knapp 3m gross
- **Klauen und Schnabel:** Stä+W6
- **Dämmersicht:** Das Krähenmonster ignoriert die Abzüge für schlechte Beleuchtung im Düstern und im Dunkeln.
- **Schnelle Regeneration:** Siehe GERTA S. 202 / GER S.282
- **Zäh:** Das Krähenmonster erleidet keine Wunde falls es ein weiteres Mal angeschlagen wird.
- **Flug:** Das Krähenmonster hat eine Flugbewegungsweite von 6“ und eine Steiggeschwindigkeit von 0 (3“).

### Verwendung des Krähenmonsters im Abenteuer

Das Zusammensetzen des Reliefs ist eine Dramatische Herausforderung (GER S. 169, GERTA S. 128) die 5 Erfolge benötigt, allerdings ist die Herausforderung nicht auf 5 Runden begrenzt. Für diese Probe kann Verstand oder Reparieren verwendet werden und wie üblich können andere Charaktere den handelnden Charakter unterstützen, wenn sie diese Runde vor diesem handeln.

Ein erfolgreicher Geschicklichkeitstrick gegen das Krähenmonster ist notwendig um die Kette der Bestie an dem fertigen Relief zu befestigen.

### Schurke, Bandit, Räuber

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Schiessen W6, Werfen W4, Wahrnehmung W6, Klettern W6, Einschüchtern W6, Reiten W6

**Bewegungsweite:** 6 (1W6), **Parade:** 5, **Robustheit:** 6(1)

**Ausrüstung:** Dolch (Stä+W4), Knüppel oder Kurzschwert (Stä+W6), eventuell Bogen (2W6, 12/24/48) oder Armbrust (2W6, 15/30/60, PB2, Nachladen 1), Lederrüstung (RS1, T,A, B)

**Besondere Merkmale:**

- keine

### ◆ Anführer: Schurke, Bandit, Räuber

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Schiessen W6, Werfen W4, Wahrnehmung W6, Klettern W6, Einschüchtern W6, Reiten W6, Zaubern W6

**Bewegungsweite:** 6 (1W6), **Parade:** 6+1, **Robustheit:** 6(1) +2 gegen FK

**Ausrüstung:** Dolch (Stä+W4), Langschwert (Stä+W8), eventuell Bogen (2W6, 12/24/48) oder Armbrust (2W6, 15/30/60, PB2, Nachladen 1), Lederrüstung (RS1, T,A, B), Mittlerer Schild (Parade +1, RS +2 gegen FK)

**Besondere Merkmale:**

- **Mächte:** Panzerung, Fesseln oder Schock
- **Anführer:** Schurken, Banditen und Räuber innerhalb von 5 Zoll bekommen +1 auf Erholungsproben

◆ **Wymond / Cynwald**

(aus "Türme im Eis", Download auf Splittermond Homepage)

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit W8+2, Kämpfen W6, Werfen W6, Wahrnehmung W6, Klettern W6+2, Überreden W8, Schlösser knacken W6+2, Umhören W8, Zaubern W6

**Bewegungsweite:** 8 (1W10), **Parade:** 5, **Robustheit:** 6(1)

**Ausrüstung:** Dolch (Stä+W4), Lederrüstung (RS1, T,A, B),

**Besondere Merkmale:**

- **Taschendieb:** Wymond / Cynwald besitzt das Talent "Dieb"
- **Mächte:** Blenden, Spinnengang, Licht / Verschleiern
- **Flink:** Wymond / Cynwald hat eine Bewegungsreichweite von 8 und einen Sprintwürfel von W10

**Verwendung von Wymond / Cynwald im Abenteuer**

Die eventuell im Abenteuer aufkommende Verfolgungsjagd auf der Flutmauer von Albronnen wird mit den Regeln für Verfolgungsjagden (siehe GERTA S. 156 / GER S. 203) abgewickelt. Es handelt sich um eine Verfolgungsjagd mit einer Dauer von 5 Runden, bei der die Eigenschaft *Geschicklichkeit* verwendet wird.

**Erfahrener Feensoldat**

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Kämpfen W8, Schießen W8, Wahrnehmung W6, Klettern W6, Einschüchtern W6

**Bewegungsweite:** 6 (1W6), **Parade:** 6+2, **Robustheit:** 6(1)

**Ausrüstung:** Rapier ( Stä + W4, Parade +1) , Bogen ( 2W6, 12/24/48 ), Borkenrüstung (RS1, T,A, B); Buckler ( Parade +1)

### **Besondere Merkmale:**

- **Feensinn:** Feensoldaten besitzen das Talent Arkane Resistenz, welches allerdings nur gegen Feenmagie und -kräfte hilft. Sie bekommen ausserdem einen Bonus von +1 auf alle Wahrnehmungs - Proben in Zusammenhang mit Feen, sowie auf Überleben - Proben in der Feenwelt.
- **Glück:** Der Feensoldat verfügt über einen eigenen Splitterpunkt (Bennie), auch wenn er kein Splitterträger ist

### (Untote) Frostbestie

(aus "Türme im Eis" , Download auf *Splittermond Homepage*)

**Attribute:** Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W6(T), Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Kämpfen W10, Wahrnehmung W6, Klettern W8, Einschüchtern W8, Heimlichkeit W6,

**Bewegungsweite:** 6 (1W6), **Parade:** 7, **Robustheit:** 9 (1)

### **Besondere Merkmale:**

- **Klauen:** Stä + W6
- **Kälteresistenz:** (Untote) Frostbestien sind immun gegen alle Angriffe die auf Kälte oder Eis basieren
- **Schwäche - Feuer:** (Untote) Frostbestien erleiden +1W6 Schaden durch Angriffe die auf Feuer oder Hitze basieren.
- **Grösse +1:** (Untote) Frostbestien sind bis zu 2,30m gross und sehr muskulös gebaut
- **Gefrorenes Fell:** (Untote) Frostbestien haben durch ihr gefrorenes Fell eine natürliche Rüstung von 1
- **Frostaura:** Gegner in direktem Kontakt mit einer (untoten) Frostbestie müssen Initiative Karten, die gleich oder besser einem Buben sind, neu ziehen. Joker gelten dabei als Ausnahme und müssen nicht neu gezogen werden.
- **(Untot:)** Manche Frostbestien sind untot. Sie besitzen das entsprechende Monstermerkmal. ( siehe GER S. xxx / GERTA S. xxx )

### Wilder Raugarr

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Kämpfen W8, Wahrnehmung W8, Klettern W8, Einschüchtern W8 +1, Heimlichkeit W8, Spuren Lesen W8, Werfen W8, Provozieren W6, Überleben W8

**Bewegungsweite:** 6 (1W6), **Parade:** 6, **Robustheit:** 8 (1)

**Ausrüstung:** leichte Pelzrüstung (RS 1, T,A,B), Steinernes Hackschwert (Stä+W8, EHW),

Speer (Stä+W6, Reichweite 1, ZHW, 3/6/12)

**Sprachen:** Raugro

**Besondere Merkmale:**

- **Klauen und Zähne:** Varge besitzen Klauen und Zähne und bekommen damit +1 auf den Schaden von unbewaffneten Nahkampfangriffen und +1 auf *Einschüchtern Proben*.
- **Impulsiv:** Varge sind meist sehr impulsiv. Sie werden schnell lautstark und begeben sich schnell in körperliche Auseinandersetzungen. (-1)

◆ **Anführer: Wilder Raugarr**

**Attribute:** Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W8, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Kämpfen W10, Wahrnehmung W8, Klettern W8, Einschüchtern W8 +1, Heimlichkeit W8, Spuren Lesen W8, Werfen W10, Provozieren W8, Überleben W8, Zaubern W8

**Bewegungsweite:** 6 (1W6), **Parade:** 7, **Robustheit:** 9 (2)

**Ausrüstung:** Kettenhemd (RS 2, T,A,B), Zweihandaxt (Stä+W10, ZHW, PB1, Parade -1)

**Sprachen:** Raugro, Gebrochenes Wintholtisch

**Talente:** Rundumschlag, Berserker

**Mächte:** Graben, Panzerung (Eisrüstung)

**Besondere Merkmale:**

- **Klauen und Zähne:** Varge besitzen Klauen und Zähne und bekommen damit +1 auf den Schaden von unbewaffneten Nahkampfangriffen und +1 auf *Einschüchtern Proben*.
- **Impulsiv:** Varge sind meist sehr impulsiv. Sie werden schnell lautstark und begeben sich schnell in körperliche Auseinandersetzungen. (-1)

## Anhang 1: Weitere Sündenlisten

Hier werden götterspezifische Sündenliste gesammelt, die während der Spieler Charaktererschaffung oder der Erschaffung der vorgefertigten Charaktere entstanden sind.

### Sündenliste - Alwodin:

**Herbst, Melancholie, Aufbrausen**

- **Leichte Sünde:** Zurschaustellung von Freude und Ausgelassenheit, Langes Zögern im eigenen Handeln, Verschwendung
- **Schwere Sünde:** Vorräte vernichten, Jemanden aufheitern oder dessen Wut in Zaum zu halten versuchen, die Vernichtung einer Ernte untätig zulassen
- **Todsünde:** Jemanden von einer Verzweiflungstat abhalten, versuchen einen Berserker aufzuhalten, willentlich eine Ernte vernichten, aufhalten oder behindern

### Sündenliste - Liabar:

**Schöngeistigkeit, Abenteuerlust, Freiheit**

- **Leichte Sünde:** Einem Künstler Hilfe abschlagen. Sklaven besitzen. Länger als ein Monat am selben Ort bleiben. Eine Gelegenheit zu reisen ablehnen. Sich vor einem Sturm in Sicherheit bringen.
- **Schwere Sünde:** Kunstwerke zerstören, jemanden in Sklaverei zwingen. Reisende in die Irre leiten. Länger als eine Jahreszeit am selben Ort bleiben.
- **Todsünde:** Ein unterdrückendes Regime unterstützen. Einen Künstler töten, Sklavenhandel betreiben. Länger als ein Jahr an demselben Ort bleiben

### Sündenliste - Götterschmied Kashrok:

**Kampf, Feuer, Elemente, Vulkan, Handwerk**

- **Leichte Sünde:** Löschen eines Feuers oder einer Esse, einem rechtschaffenen Zwerg Hilfe verwehren, keine Achtung vor der Kunst des Handwerks
- **Schwere Sünde:** Handwerkskunst oder Werkzeug zerstören, *Die Finsternis* nicht bekämpfen
- **Todsünde:** Die Furgand in Gefahr bringen oder absichtlich schädigen, Zusammenarbeit mit der Finsternis

### Sündenliste - Rahidis:

**Wahrheit, Weisheit, Gerechtigkeit, Ausgleich**

- **Leichte Sünde:** Lügen, eine Chance auslassen etwas Neues zu lernen, nicht beide Seiten der 'Medaille' betrachten
- **Schwere Sünde:** Falsche Anschuldigungen vorbringen, willentlich wichtiges ungefährliches Wissen vor der Welt verbergen, Ungerechtigkeit nicht ahnden

- **Todsünde:** Eidbruch, willentliches Zerstören von Wissen, voreilig ein falsches Urteil sprechen / fällen

### **Sündenliste - Valkyrji (Sunja, die Valkyrja des Lichtes):**

#### **Kampfkünste, Wache, Licht**

- **Leichte Sünde:** Das tägliche körperliche Training ausfallen lassen, den Schwachen und Rechtschaffenen Schutz oder Wacht verweigern, sich dem Kampf gegen die Finsternis verweigern
- **Schwere Sünde:** Seinen Wachposten ohne schwerwiegenden Grund verlassen, Einer Kreatur der Finsternis oder einem Ork Gnade zukommen lassen, sich aus einem Kampf gegen einen gleichwertigen oder schwächeren Gegner zurückzuziehen
- **Todsünde:** Willentlich mit der Finsternis zusammenzuarbeiten, sich ergeben ohne sich im Kampf gemessen zu haben, Schutzbefohlene willentlich zurück oder sterben zu lassen

## **Anhang 2: Nützliche Links**

- **Ausfüllbarer Savagemond Charakterbogen:**  
<http://goo.gl/93WcVX>
- **Splitterwiki**  
[splitterwiki.de](http://splitterwiki.de)  
Nützliche gesammelte Infos zu Lorakis im wiki Format
- **Das Wilde Lorakis**  
Alternative Splittermond Conversion von Zwart  
[Das Wilde Lorakis](#)