

Orkenbann

Das Königsschwert von Zwingard wurde genau wie die Lanze *Lindendorn* geschmiedet, um das damals junge Königreich vor den schlimmsten Feinden zu bewahren: Während Lindendorn gegen die Drachen gerichtet war, wurde Orkenbann gefertigt, um gegen die Orks zu streiten. Diese Aufgabe erfüllt die Mondstahlklinge nun seit mehreren Jahrhunderten.

Nur ein einziges Mal gelangte das Schwert in die Hände der Feinde. Das Streben nach Ruhm drängte den damals siegessicheren König Leodegar in die Blutgrasweite. Die letzten Kriege gegen die Orks wurden gewonnen, jetzt schien die Zeit zurückzuschlagen, das Hauptlager der Orks zu vernichten und die Brutmütter zu töten. Der Zug des Blutes scheiterte, König Leodegar mit seinen Silberlöwen fiel und die Klinge ging an die



Orks. Nur ein glücklicher Zufall – oder Fügung? – ergab, dass Orkenbann kurze Zeit später bei einem Gegenangriff der Orks zurück erbeutet werden konnte.

Welche Schrecken damals und womöglich noch heute in der Blutgrasweite hausten, weiß allein diese Klinge. Bislang behielt das Schwert sein Geheimnis für sich – zumindest hat seitdem kein König mehr den Versuch gewagt, erneut einen Feldzug in die Blutgrasweite zu starten. Ob das Schwert auf den richtigen Träger oder den richtigen Zeitpunkt wartet, wird die Zukunft zeigen, doch scheint Zwingard sich einig zu sein: Für einen erneuten Feldzug in die Blutgrasweite bedarf es eines Zeichens des Schwertes.

Waffe	Schaden	WGS	Attribute	Mindestattribute
Orkenbann	1W6+6	8	BEW+STÄ	STÄ 3
Last: 2				
Härte: 7				
Merkmale: Wuchtig				
Legendäre Kräfte: Fluch der Feinde 2 (Orks), Wissen der Ahnen				
Besonderheiten: Mondstahlwaffe				

Anhang III: Errata zu Splittermond: Die Regeln

Wie bereits im Vorwort erwähnt (siehe S. 5), werden mit diesem Buch einige Regeln aus *Splittermond: Die Regeln* erratiert. Mehr zu den Gründen für diese Änderungen finden Sie ebenfalls im Vorwort.

Ausweichen

Die *Akrobatik*-Meisterschaften *Ausweichen I bis III* war in ihrer alten Form gerade im Vergleich zu Trägern schwerer Rüstungen zu stark. In Kombination mit neuen Rüstungswerten (siehe unten) soll mit dieser Errata wieder eine Balance hergestellt werden. Die neuen Ausweichen-Meisterschaften ersetzen die alten vollständig. Darüber hinaus werden sie durch weitere neue Meisterschaften (*Antäuschen I-III*, *Agiler Rüstungsträger*) ergänzt.

Erläuterungen zu Ausweichen und Antäuschen

Zwei Einschränkungen der Meisterschaften *Ausweichen* und *Antäuschen* wollen wir an dieser Stelle genauer erläutern, um unnötige Diskussionen am Spieltisch zu vermeiden.

Die Boni von *Ausweichen* und *Antäuschen* gelten jeweils nur, wenn der Abenteurer ausreichend Platz zur Verfügung hat. Dies ist nur dann der Fall, wenn der Abenteurer nicht vollständig umstellt oder in eine Ecke gedrängt ist. Er muss sich in mindestens eine Richtung selbstständig ungehindert bewegen können. Auch wer sich auf einem Reittier befindet, kann *Ausweichen* und *Antäuschen* also nicht nutzen (sofern er auf dem Tier sitzen bleiben möchte).

Für *Ausweichen* muss er sich des Angriffs bewusst sein und handeln können. Ist er zum Beispiel gefesselt, *ringend*, *schlafend* oder wird er *überrascht*, kann er diese Meisterschaft nicht nutzen.

Schwelle 1

Antäuschen I: Bei einer erfolgreichen *Aktiven Abwehr* mit der Fertigkeit *Akrobatik* erhält der Abenteurer 1 zusätzlichen Erfolgsgrad, sofern er ausreichend Platz zur Verfügung hat. Diese Meisterschaft kommt nur zum Tragen, wenn Rüstungen, Schilde, Parierwaffen und sonstige Ausrüstung des Abenteurers eine *Gesamt-Behinderung* von 1 und einen *Tick-Zuschlag* von 0 nicht überschreiten. Bei der Berechnung von *Gesamt-Behinderung* und *Tick-Zuschlag* werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe *Gegenstandsqualität* betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder Tick-Zuschlag aus *Meisterschaften*, *Zaubern* oder einer *Personalisierung*, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus *Zuständen*.

Ausweichen I: Die *Verteidigung* des Abenteurers erhöht sich um 2 Punkte, wenn er weder Rüstungen noch Schilde oder Parierwaffen trägt, er sich des Angriffs bewusst ist und ihm ausreichend Platz zur Verfügung steht. Dieser Bonus reduziert sich, je nachdem, wie stark der Abenteurer belastet ist. Trägt er Ausrüstung mit einer *Gesamt-Behinderung* von maximal 1 und einem *Tick-Zuschlag* von 0, reduziert sich der Bonus auf 1 Punkt. Belastet ihn seine Ausrüstung noch stärker, kommt diese Meisterschaft nicht zum Tragen. Bei der Berechnung von *Gesamt-Behinderung* und *Tick-Zuschlag* werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe *Gegenstandsqualität* betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder Tick-Zuschlag aus *Meisterschaften*, *Zaubern* oder einer *Personalisierung*, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus *Zuständen*.

Schwelle 2

Antäuschen II: Der Bonus aus *Antäuschen I* steigt auf 2 Erfolgsgrade, sofern er ausreichend Platz zur Verfügung hat. Diese Meisterschaft kommt nur zum Tragen, wenn Rüstungen, Schilde, Parierwaffen und sonstige Ausrüstung des Abenteurers eine Gesamt-Behinderung von 0 und einen *Tick-Zuschlag* von 0 nicht überschreiten. Bei der Berechnung von Gesamt-Behinderung und *Tick-Zuschlag* werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe *Gegenstandsqualität* betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder *Tick-Zuschlag* aus *Meisterschaften*, *Zaubern* oder einer *Personalisierung*, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus *Zuständen*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Antäuschen I

Ausweichen II: Die *Verteidigung* des Abenteurers erhöht sich um 4 Punkte, wenn er weder Rüstungen noch Schilde oder Parierwaffen trägt, er sich des Angriffs bewusst ist und ihm ausreichend Platz zur Verfügung steht. Dieser Bonus reduziert sich, je nachdem, wie stark der Abenteurer belastet ist. Trägt er Ausrüstung mit einer Gesamt-Behinderung von maximal 0 und einem *Tick-Zuschlag* von 0, reduziert sich der Bonus auf 2 Punkte. Belastet ihn seine Ausrüstung noch stärker, kommt diese Meisterschaft nicht zum Tragen. Bei der Berechnung von Gesamt-Behinderung und *Tick-Zuschlag* werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe *Gegenstandsqualität* betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder *Tick-Zuschlag* aus *Meisterschaften*, *Zaubern* oder einer *Personalisierung*, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus *Zuständen*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Ausweichen I

Schwelle 3

Agiler Rüstungsträger: Trägt der Abenteurer Rüstungen, Schilde oder Parierwaffen und erhält dennoch einen *Verteidigung*-Bonus aus den Meisterschaften *Ausweichen I* oder *Ausweichen II*, erhöht sich dieser Bonus um insgesamt 1 Punkt. *Voraussetzung:* Meisterschaft Ausweichen II

Antäuschen III: Der Bonus aus *Antäuschen I* steigt auf 3 Erfolgsgrade, sofern er ausreichend Platz zur Verfügung hat. Trägt

der Abenteurer irgendwelche Rüstungen, Schilde oder Parierwaffen, kommt diese Meisterschaft nicht zum Tragen. Dasselbe gilt für sonstige Ausrüstung mit Einfluss auf *Behinderung* oder *Tick-Zuschlag*. Bei der Berechnung von Gesamt-Behinderung und *Tick-Zuschlag* werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe *Gegenstandsqualität* betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder *Tick-Zuschlag* aus *Meisterschaften*, *Zaubern* oder einer *Personalisierung*, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus *Zuständen*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Antäuschen II

Ausweichen III: Die *Verteidigung* des Abenteurers erhöht sich um 6 Punkte, wenn er sich des Angriffs bewusst ist und ihm ausreichend Platz zur Verfügung steht. Trägt der Abenteurer irgendwelche Rüstungen, Schilde oder Parierwaffen, kommt diese Meisterschaft nicht zum Tragen. Dasselbe gilt für sonstige Ausrüstung mit Einfluss auf *Behinderung* oder *Tick-Zuschlag*. Bei der Berechnung von Gesamt-Behinderung und *Tick-Zuschlag* werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe *Gegenstandsqualität* betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder *Tick-Zuschlag* aus *Meisterschaften*, *Zaubern* oder einer *Personalisierung*, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus *Zuständen*. *Voraussetzung:* Meisterschaft Ausweichen II

Überarbeitete Werte für Rüstungen und Schilde

Im Zusammenspiel mit *Ausweichen* hat sich gezeigt, dass auch die Rüstungs- und Schildwerte in *Splittermond: Die Regeln* trotz aller Bemühungen nicht vollständig ausbalanciert sind. Die hier genannten Rüstungswerte ersetzen diejenigen in *Splittermond: Die Regeln* auf S. 188 vollständig. Die verwendeten neuen Merkmale sind auf S. 47 in diesem Buch erläutert. Eventuelle Mali durch diese Merkmale sind in die hier genannten Werte bereits eingerechnet.

Rüstungen

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Kompl.	VTD+	SR	Behinderung	Tick-Zuschlag	Mindest-STÄ	Merkmale
Tuch, leicht	Kleinstadt	6 L	3	2	G	+1	0	0	0	0	-
Leder, leicht	Kleinstadt	9 L	3	3	G	+1	1	1	0	1	-
Leder, mittel	Kleinstadt	10 L	4	3	G	+2	1	2	0	1	Standfest
Leder, schwer	Kleinstadt	11 L	4	3	F	+3	0	0	1	1	-
Fell, mittel	Dorf	4 L	3	2	U	+1	2	0	1	1	Primitiv
Kette, leicht	Kleinstadt	12 L	4	6	G	+2	2	1	1	2	-
Kette, schwer	Großstadt	15 L	4	6	F	+3	2	3	2	2	Wattiert
Schuppe, schwer	Kleinstadt	20 L	5	7	F	+4	2	4	2	3	Wattiert
Platte, leicht	Großstadt	25 L	5	7	F	+3	1	2	1	3	Standfest
Platte, schwer	Großstadt	30 L	6	7	M	+4	4	3	3	4	-

Schilder

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komplexität	VTD+	Behinderung	Tick-Zuschlag	Mindestattr.	Merkmale
Buckler	Kleinstadt	4 L	2	6	G	+0	1	0	BEW 2	Defensiv 2
Lederschild	Kleinstadt	3 L	2	3	G	+1	1	1	STÄ 2	Defensiv 2
Rundschild	Kleinstadt	5 L	3	3	G	+2	2	0	STÄ 2	Defensiv 1
Großschild	Kleinstadt	7 L	4	5	F	+2	2	1	STÄ 3	Defensiv 2
Turmschild	Großstadt	12 L	5	7	F	+3	2	2	STÄ 4	Defensiv 1, Deckung

Kosten von Gegenständen und Alchemika

Die Spielerfahrung hat gezeigt, dass die in *Splittermond: Die Regeln* (S. 143) genutzten Multiplikatoren für Gegenstände bei hoher Gegenstandsqualität zu stark streuende Preise je nach Ausgangsgegenstand hervorrufen. Darüber hinaus sind Alchemika im Grundregelwerk als nur einmalig nutzbare Ressourcen zu teuer. Die folgenden neuen Kosten ersetzen entsprechend die in *Splittermond: Die Regeln* genannten Multiplikatoren vollständig.

Kosten verbesserter Gegenstände

Die Preise in der Liste (*Splittermond: Die Regeln*, S. 183) gelten für Gegenstände der normalen Qualität 0. Gegenstände mit höherer oder niedrigerer Qualität weichen in den Preisen ab: **Qualitätsstufe 1 und 2** kosten je 15 Lunare Aufpreis, **Qualitätsstufe 3 und 4** kosten je 30 Lunare Aufpreis, **Qualitätsstufe 5 und 6** kosten je 60 Lunare Aufpreis. **Qualitätsstufe 7** (und alle weiteren) kosten je 75 Lunare Aufpreis.

Bei negativer Gegenstandsqualität ziehen Sie **10% pro negativer Qualitätsstufe** ab.

Auf Basis dieser Änderungen entfällt weiterhin der zweite Spiegelstrich im Kasten *Zerschlossene Schuhe, trübe Juwelen* in *Splittermond: Die Regeln*, S. 145 (es gibt also keinen Grundpreis für gewöhnliche Gegenstände mehr).



Kosten von Alchemika

Alchemika sind Verbrauchsgüter und kosten daher weniger als übliche Gegenstände. Ein Alchemikum der **Qualität 0** kostet **5 Lunare** Grundpreis. **Qualitätsstufe 1 und 2** kosten je 5 Lunare Aufpreis, **Qualitätsstufe 3 und 4** kosten je 10 Lunare Aufpreis, **Qualitätsstufe 5 und 6** kosten je 20 Lunare Aufpreis. **Qualitätsstufe 7** (und alle weiteren) kosten je 25 Lunare Aufpreis.

Qualität	Gegenstände	Alchemika
Negative Qualität	-10% pro Stufe	-
0	+/- 0	5 L
1	+15 L	10 L
2	+30 L	15 L
3	+60 L	25 L
4	+90 L	35 L
5	+150 L	55 L
6	+210 L	75 L
je Stufe über 6	+75 L	+25 L

Neue Preise für Alchemika können sie den entsprechenden Abschnitten in diesem Buch (S. 70, 123/124) entnehmen. Diese ersetzen die Preise in *Splittermond: Die Regeln*, S. 191.

Kosten von Strukturgebern

Auch Strukturgeber (*Splittermond: Die Regeln*, S. 255) müssen im Rahmen dieser Errata an die neue Preisstruktur angepasst werden.

Artefaktqualität	Preis
1	+15 L
2	+30 L
3	+60 L
4	+90 L
5	+150 L
6	+210 L