

Konvertierung von Einsteigerbox- Abenteurern auf die normalen Regeln

Mit diesem Dokument erhalten Sie eine Anleitung, wie Sie Ihre Abenteurer aus der *Einsteigerbox* auf den Regelstand aus *Splittermond: Die Regeln* konvertieren können. Folgen Sie einfach Schritt für Schritt der Anleitung und halten Sie dabei ein Charakterdokument aus *Splittermond: Die Regeln* bereit.

Beachten Sie dabei, dass Ihr Abenteurer leicht unterschiedliche Werte hätte, wenn Sie ihn auf Basis des normalen Regelsets komplett neu erstellen würden – das Modul *Mystischer Krieger* aus der *Einsteigerbox* hat beispielsweise leicht unterschiedliche Werte als dasselbe Modul in *Splittermond: Die Regeln*. Das Ziel dieses Konvertierungsleitfadens ist es nicht, komplett gleiche Abenteurer zu gewährleisten, sondern die Charaktere aus den Einsteigerregeln auf dasselbe Level wie Charaktere aus dem normalen Regelwerk zu bringen sowie die erweiterten Regeln anzupassen und dabei möglichst wenig Änderungen an den Ihnen gewohnten Werten Ihres Abenteurers vorzunehmen.

Die Reihenfolge der folgenden Schritte orientiert sich am Aufbau des Charakterdokuments aus *Splittermond: Die Regeln*. Sie können die Schritte aber prinzipiell auch in anderer Reihenfolge vornehmen.

Lassen Sie sich nicht von der Länge dieses Dokuments abschrecken. Wir versuchen bewusst, möglichst ausführliche Anweisungen zu geben und lieber zu viel als zu wenig zu beschreiben, damit Sie sich entsprechend zurechtfinden. Ein großer Teil der im Folgenden genannten Punkte betrifft nur einen Teil der Spieler – insgesamt ist also trotz (oder gerade wegen) der Vielzahl der Schritte die Konvertierung eine schnelle und vor allem übersichtliche Angelegenheit.

Schritt 1: Allgemeine Informationen

☞ Tragen Sie im oberen linken Bereich die allgemeinen Informationen Ihres Charakters wie Name, die gewählten Module und Angaben zu seinem Aussehen ein.

☞ Tragen Sie beim Punkt Abstammung ein, aus was für einem Elternhaus Ihr Abenteurer stammt. Hierbei können Sie sich an den Angaben in *Splittermond: Die Regeln* ab S. 51 orientieren (notieren Sie an dieser Stelle aber keine Werte aus den dort genannten Modulen).

Schritt 2: Mondzeichen und Splitterpunkte

☞ Tragen Sie Ihr Mondzeichen und seine Fähigkeiten gemäß des vollen Regelsets auf dem Charakterbogen ein. Sofern Ihr Spielleiter die Zustimmung gibt, können Sie an dieser Stelle auch Ihr Mondzeichen gegen eines der nicht in der *Einsteigerbox* enthaltenen Mondzeichen tauschen, die in *Splittermond: Die Regeln* ab S. 82 beschrieben werden.

☞ Notieren Sie anschließend Ihre Splitterpunkte: Die Grundmenge beträgt 3 Punkte, sowie 2 weitere Punkte, sofern Ihr Abenteurer (etwa weil er ein Mensch ist) die Stärke *Zusätzlicher Splitterpunkt* besitzt.

Schritt 3: Schwächen, Sprachen und Kulturkunde

☞ Wählen Sie, sofern gewünscht, *Schwächen* aus, wie in *Splittermond: Die Regeln* ab S. 82 beschrieben. Bei diesen sollten Sie sich am bisherigen Auftreten Ihres Charakters orientieren.

☞ Notieren Sie eins zu eins die Sprachen, die Ihr Charakter beherrscht, sowie seine Kulturkunde (diese entspricht dem Namen Ihres gewählten Kulturmoduls).

Schritt 4: Erfahrungspunkte und Heldengrad

☞ Übertragen Sie Ihren Heldengrad und tragen Sie die maximal erreichbaren Punkte auf dem Charakterdokument ein.

☞ Addieren Sie 15 Punkte auf Ihre Erfahrungspunkte und übertragen Sie diese anschließend. Sollten Sie hierdurch die Schwelle für den nächsten Heldengrad überschritten haben, so erhöhen Sie diesen entsprechend. Die neuen Erfahrungspunkte können Sie am Ende der Generierung wie gewohnt ausgeben oder sie zum Ausgleich von zu viel erworbenen Stärken (siehe Schritt 11) ausgeben.

Schritt 5: Attribute

☞ Übertragen Sie die Werte der Attribute eins zu eins auf den neuen Charakterbogen.

Schritt 6: Abgeleitete Werte

☞ Übertragen Sie GK, LP und VTD eins zu eins auf den Charakterbogen.

☞ Übertragen Sie die INI auf den Charakterbogen. Sollten Sie einen Gnom spielen, erhöhen (also: verschlechtern) Sie anschließend diesen Wert um 2 Punkte.

☞ Übertragen Sie den GW und KW. Sofern Sie die Stärke *Hoher Geistiger Widerstand* oder *Hoher Körperlicher Widerstand* besitzen, erhöhen Sie den zugehörigen Wert um einen weiteren Punkt (also um insgesamt zwei Punkte). Als Zwerg senken Sie hingegen ihren Wert in KW um einen Punkt.

☞ Tragen Sie Ihren FO ein. Erhöhen Sie den Wert um 2 Punkte, sofern Sie die Stärke *Erhöhter Fokuspool* besitzen.

☞ Berechnen Sie Ihre Geschwindigkeit (GSW) auf Basis der auf dem Charakterdokument genannten Formel. Als Gnom erhöhen Sie den Wert schließlich um 1 Punkt.

Schritt 7: Fertigkeiten

☞ Übertragen Sie die Fertigkeitpunkte, zugehörigen Attributswerte und Fertigkeitwerte der allgemeinen Fertigkeiten auf Ihr Charakterdokument. Ignorieren Sie dabei etwaige Einträge in der Spalte „Mod.“, da sich die Wirkungen einiger Meisterschaften und Stärken zwischen *Einsteigerbox* und *Splittermond: Die Regeln* unterscheiden (siehe hierzu Schritte 8 und 11).

☞ Tragen Sie in den neu dazugekommenen Fertigkeiten (Alchemie, Anführen, Darbietung, Edelhandwerk, Jagdkunst, Länderkunde, Schwimmen, Seefahrt) die zugehörigen Attributswerte ein.

☞ Nun können Sie in begrenztem Maße Fertigkeitpunkte von alten zu neuen Fertigkeiten gemäß der folgenden Liste umverteilen. Dabei gilt: Haben sie in der genannten alten Fertigkeit maximal 6 Fertigkeitpunkte, können Sie diese beliebig zwischen der alten und der/den neuen Fertigkeit aufsplitten. Haben sie hingegen 7 oder mehr Fertigkeitpunkte, können Sie sich lediglich entscheiden, die Punkte komplett von der alten zu einer neuen Fertigkeit zu verschieben.

- Athletik → Schwimmen
- Diplomatie → Anführen
- Geschichte & Mythen → Länderkunde
- Handwerk → Alchemie und/oder Edelhandwerk
- Redegewandtheit → Darbietung
- Überleben → Jagdkunst und/oder Seefahrt

☞ Beachten Sie dabei, dass sie natürlich etwaige automatisch verliehene Meisterschaften in allen Fertigkeiten verlieren, bei denen sie die Fertigkeitpunkte unter 6 bzw. 9 senken. Dafür erhalten Sie neue automatische Meisterschaften in allen Fertigkeiten, die sie auf 6 bzw. 9 Punkte erhöhen.

☞ Beachten Sie, dass es in Schritt 17 noch weitere Fertigkeitpunkte gibt, um etwaige Schwächen Ihres Abenteurers auszugleichen oder ihn anderweitig an ihr Konzept anzupassen.

☞ Kampffertigkeiten werden in Schritt 13 behandelt, Magischschulen in Schritt 16.

Schritt 8: Meisterschaften

☞ Übertragen Sie alle im Folgenden nicht genannten allgemeinen und magischen Meisterschaften eins zu eins auf ihr Charakterdokument. Bei allen im Folgenden genannten Meisterschaften verfahren Sie wie angewiesen.

☞ Folgende Meisterschaften werden übertragen, aber umbenannt: Ausweichen → Ausweichen I (Akrobatik); Kühler Kopf → Kühler Kopf I (Entschlossenheit); Vorsicht → Vorsicht I (Schlösser & Fallen); Adlerauge → Schwerpunkt Sicht (Wahrnehmung); Feuerresistenz → Feuerresistenz I (Feuermagie);

Heilende Hände → Heilung fördern (Heilungsmagie); Windresistenz → Windresistenz I (Windmagie)

☞ Folgende Meisterschaften werden gestrichen (da sie in *Splittermond: Die Regeln* in höhere Meisterschaftsschwellen eingeordnet sind oder zu anderen Fertigkeiten gehören): Jäger des Übernatürlichen (Arkane Kunde); Begabter Schwimmer (Athletik); Ich war's nicht (Fingerfertigkeit); Faszinieren (Redegewandtheit); Freihändigkeit (Tierführung); Begabter Spurenleser, Unfehlbare Orientierung, Wetterfest (alle Überleben); Arkane Diagnose (Heilungsmagie). Für jede gestrichene Meisterschaft kann eine beliebige noch nicht vorhandene Meisterschaft in derselben Fertigkeit und derselben Schwelle gewählt werden.

☞ Die folgenden Meisterschaften bleiben mitsamt ihren Werten erhalten, obwohl sie nicht in *Splittermond: Die Regeln* aufgeführt sind: Magische Sinne (Erkenntnismagie); Verhehlte Erkenntnis (Erkenntnismagie); Verbessertes Schutz (Schutzmagie); Fertigkeitsexperte (Stärkungsmagie); Blut des Raubtiers, Kenner der Form (beide Verwandlungsmagie); Windgeflüster (Windmagie)

☞ Die folgende Meisterschaft bleibt mit ihren Werten erhalten, wird aber umbenannt (um Verwechslung mit der gleichnamigen Meisterschaft der Heilkunde zu vermeiden): Lebensretter → Erstversorgung (Heilungsmagie)

☞ Kampfmeisterschaften werden in Schritt 14 behandelt.



Schritt 9: Ressourcen

☞ Sie erhalten 8 Punkte, die Sie auf die Ressourcen verteilen können, die in **Splittermond: Die Regeln** ab S. 74 beschrieben werden. Ohne Zustimmung Ihres Spielleiters darf dabei keine Ressource über den Wert 4 angehoben werden. Der Maximalwert beträgt 6.

☞ Sollten Sie eine der Stärken *Adlig*, *Ansehen*, *Kontakte* oder *Vermögend* besitzen, so sollten Sie Ressourcenpunkte in den zugehörigen Ressourcen investieren. Die entsprechenden Stärken werden gestrichen (siehe Punkt 10).

☞ Beachten Sie, dass bei Wahl der Ressource *Vermögend* kein neues Startvermögen verteilt wird. Sollten Sie die Ressourcen *Gefolge*, *Kreatur* oder *Relikt* wählen müssen Sie im Anschluss an die Konvertierung noch auswählen, wie sich ihre Ressourcenpunkte genau ausprägen.

Schritt 10: Stärken

☞ Notieren Sie ihre Stärken unter Berücksichtigung der im Folgenden genannten Änderungen auf dem Charakterbogen und fügen Sie die Auswirkungen gemäß **Splittermond: Die Regeln** ab S. 72 ein. Beachten Sie, dass die Auswirkungen von Stärken auf abgeleitete Werte bereits in Schritt 6 eingerechnet wurden und nicht erneut vorgenommen werden müssen.

☞ Sofern Sie einen Gnom spielen, streichen Sie die Stärke *Verbesserte Initiative* und ersetzen sie durch *Flink*.

☞ Sofern Sie einen Zwergen spielen, streichen Sie die Stärke *Hoher Körperlicher Widerstand* und ersetzen sie durch *Giftr Resistenz*.

☞ Die Stärke *Zusätzlicher Splitterpunkt* wird in *Zusätzliche Splitterpunkte* umbenannt.

☞ Folgende Stärken entfallen: *Adlig*, *Ansehen*, *Kontakte*, *Vermögend*. Sollten Sie eine der entsprechenden Stärken gewählt haben, so erhalten Sie pro Stärke einen zusätzlichen Punkt, den Sie in Schritt 11 ausgeben können, um neue Stärken zu erwerben (sofern Sie ihn nicht für den Ausgleich zu viel erhaltener Stärken benötigen – geben Sie die Punkte also noch nicht aus). In Schritt 9 sollten Sie außerdem Ihre Ressourcenpunkte so verteilen, dass ihr ursprünglicher Abenteurer durch die Verteilung abgebildet wird (sollten Sie also die Stärke *Adlig* besessen haben, sollten Sie entsprechend Ressourcenpunkte in die Ressource *Stand* investieren).

☞ Sollten Sie einen Priester des Wissens spielen, erhält dieser nun zusätzlich die Stärke *Priester*.

Schritt 11: Zu viel erhaltene Stärken und zusätzliche Stärken

☞ Da in **Splittermond: Die Regeln** die Stärken je nach Stufe unterschiedlich viele Erfahrungspunkte kosten, kann es sein, dass Sie gemäß den Regeln der **Einsteigerbox** Stärken zu billig erhalten haben.

☞ Für einen Menschen gilt dies, sofern er eine oder mehrere der folgenden Stärken besitzt: *Dämmersicht*, *Erhöhte Fokusregeneration*, *Erhöhte Lebensregeneration*, *Erhöhter Fokuspool*, *Hoher Geistiger Widerstand*, *Hoher Körperlicher Widerstand*, *Natürlicher Rüstungsschutz*, *Robust*, *Schmerzresistenz*, *Verbesserte Initiative*.

☞ Für einen Alben gilt dies, sofern er eine oder mehrere der folgenden Stärken besitzt: *Erhöhte Fokusregeneration*, *Erhöhte Lebensregeneration*, *Erhöhter Fokuspool*, *Hoher Gei-*

stiger Widerstand, *Hoher Körperlicher Widerstand*, *Natürlicher Rüstungsschutz*, *Robust*, *Schmerzresistenz*, *Verbesserte Initiative*, *Zusätzliche Splitterpunkte*.

☞ Für einen Gnom gilt dies, sofern er eine oder mehrere der folgenden Stärken besitzt: *Dämmersicht*, *Erhöhte Fokusregeneration*, *Erhöhte Lebensregeneration*, *Erhöhter Fokuspool*, *Hoher Körperlicher Widerstand*, *Natürlicher Rüstungsschutz*, *Robust*, *Schmerzresistenz*, *Verbesserte Initiative*, *Zusätzliche Splitterpunkte*.

☞ Für einen Menschen gilt dies, sofern er eine oder mehrere der folgenden Stärken besitzt: *Dämmersicht*, *Erhöhte Fokusregeneration*, *Erhöhte Lebensregeneration*, *Erhöhter Fokuspool*, *Hoher Geistiger Widerstand*, *Hoher Körperlicher Widerstand*, *Natürlicher Rüstungsschutz*, *Robust*, *Schmerzresistenz*, *Verbesserte Initiative*.

☞ Für einen Vargen gilt dies, sofern er eine oder mehrere der folgenden Stärken besitzt: *Dämmersicht*, *Erhöhte Fokusregeneration*, *Erhöhte Lebensregeneration*, *Erhöhter Fokuspool*, *Hoher Geistiger Widerstand*, *Hoher Körperlicher Widerstand*, *Robust*, *Schmerzresistenz*, *Verbesserte Initiative*, *Zusätzliche Splitterpunkte*.

☞ Für einen Zwergen gilt dies, sofern er eine oder mehrere der folgenden Stärken besitzt: *Dämmersicht*, *Erhöhte Fokusregeneration*, *Erhöhte Lebensregeneration*, *Erhöhter Fokuspool*, *Hoher Geistiger Widerstand*, *Hoher Körperlicher Widerstand*, *Natürlicher Rüstungsschutz*, *Schmerzresistenz*, *Verbesserte Initiative*, *Zusätzliche Splitterpunkte*.

☞ Notieren Sie am Rand des Charakterdokuments oder auf einem Schmierzettel die Anzahl der zu billig erhaltenen Stärken. Sollten Sie als Mensch beispielsweise durch Ausbildung, freie Stärken und Erfahrungspunkte die Stärken *Erhöhte Lebensregeneration*, *Robust* und *Schmerzresistenz* erworben haben, so notieren Sie die Zahl 3.

☞ Sollten Sie im vorherigen Unterpunkt 0 notiert haben, erhalten Sie nun 2 weitere Punkte für Stärken, die sie aufwenden können, um zwei Stärken der Stufe 1 oder eine Stärke der Stufe 2 aus **Splittermond: Die Regeln** zu erwerben. Sollten Sie eine 1 notiert haben, haben Sie noch einen Punkt übrig, um eine neue Stärke der Stufe 1 zu erwerben. Sollten Sie eine 2 notiert haben, entfällt dieser Punkt völlig.

☞ Sollten Sie hingegen eine 4 oder höher notiert haben, so entfällt der vorangegangene Unterpunkt völlig und die notierte Zahl wird um 2 reduziert. Beträgt die Zahl nun 1 oder 2, so müssen Sie 7 bzw. 14 der in Schritt 4 erworbenen 15 zusätzlichen Erfahrungspunkte ausgeben, um die zu viel erhaltenen Stärken auszugleichen. Sollte die notierte Zahl sogar 3 oder höher sein, müssen Sie wie zuvor beschrieben vorgehen und für jeden anschließend noch fehlenden Punkt weitere 7 Erfahrungspunkte ausgeben. Sollten Sie derzeit nicht so viele freie Erfahrungspunkte besitzen, müssen Sie die nächsten erworbenen Erfahrungspunkte so lange investieren, bis alle zu viel erworbenen Punkte ausgeglichen sind.

☞ Beachten Sie, dass sie bei Besitz einer der in Schritt 10 genannten weggefallenen Stärken weitere freie Punkte erhalten, die Sie nun ausgeben können, um neue Stärken zu erwerben. Sollten Sie hingegen noch Punkte aus dem vorangegangenen Punkt ausgleichen müssen, so müssen Sie diese Punkte nach den oben genannten Regeln nun erst hierfür aufwenden (und

können dies nach Wahl auch tun, bevor Sie Erfahrungspunkte zum Ausgleich aufwenden).

Schritt 12: Ausrüstung und Vermögen

🔍 Übertragen Sie Ihre Ausrüstung und Ihr Vermögen eins zu eins auf das Charakterdokument.

🔄 Übertragen Sie Ihre Waffen und Rüstungsteile in die dafür vorgesehenen Felder. Ersetzen Sie dabei die Werte aus der Einsteigerbox durch die Werte aus **Splittermond: Die Regeln** ab S. 183. Beachten Sie für Rüstungen und Schilde darüber hinaus die Errata zu **Splittermond: Die Regeln**, die unter www.splittermond.de heruntergeladen werden können.

🔄 Tragen Sie bei den Waffen die zugehörigen Attribute ein, berechnen Sie den zugehörigen Wert aber nicht vor Abschluss der Konvertierung (da sich die Anzahl der Fertigkeitpunkte noch ändern kann).

Schritt 13: Kampffertigkeiten

🔍 Übertragen Sie Ihre Fertigkeitpunkte in Handmenge eins zu eins auf das Charakterdokument.

🔄 Verteilen Sie Ihre Fertigkeitpunkte in Nahkampf beliebig auf die bewaffneten Nahkampffertigkeiten Hiebaffen, Kettenaffen, Klingenaffen und Stangenaffen. Beachten Sie, dass Sie wie in Schritt 7 genannt etwaige Meisterschaften verlieren, wenn Sie Ihre Fertigkeitpunkte unter 6 oder 9 senken.

🔄 Verteilen Sie Ihre Fertigkeitpunkte in Fernkampf beliebig auf die Fertigkeiten Schussaffen und Wurfaffen. Beachten Sie, dass Sie wie in Schritt 7 genannt etwaige Meisterschaften verlieren, wenn Sie Ihre Fertigkeitpunkte unter 6 oder 9 senken.

🔍 Beachten Sie, dass es in Schritt 17 noch weitere Fertigkeitpunkte gibt, mit denen Sie auch Ihre Kampffertigkeiten erhöhen können.

Schritt 14: Kampfmeisterschaften

🔄 Streichen Sie alle Meisterschaften in Kampffertigkeiten, die nicht bereits durch umverteilte Fertigkeitpunkte verloren gegangen sind und notieren Sie die Anzahl und die Schwellen.

🔄 Wählen Sie anschließend dieselbe Anzahl (in Relation zu den jeweiligen Schwellen) an Kampfmeisterschaften aus **Splittermond: Die Regeln** ab S. 95. Dabei können Sie nur Meisterschaften in Fertigkeiten wählen, in denen Sie durch die Umverteilung Fertigkeitpunkte erhalten haben.

🔍 Im Idealfall sollten Sie gleichlautende Meisterschaften wie diejenigen, die ihr Charakter bisher besaß, wählen – dies ist aber durch die Zuordnung zu bestimmten Waffenarten nicht immer möglich.

Schritt 15: Lebenspunkte und Fokus

🔄 Übertragen Sie die auf der Vorderseite eingetragenen Maximalwerte für Lebenspunkte und Fokus gemäß der bekannten Regeln auf die dafür bestimmten Felder.

Schritt 16: Magieschulen

🔄 Übertragen Sie die Magieschulen sowie die darin investierten Fertigkeitpunkte, zugehörigen Attribute und ihren Fertigkeitwert.

Schritt 17: Zusätzliche Fertigkeitpunkte und Meisterschaften

🔍 Nun erhalten Sie insgesamt 9 Fertigkeitpunkte, die Sie auf allgemeine Fertigkeiten, Kampffertigkeiten und Magieschulen verteilen können. Hierbei sind auch neu dazugekommene Fertigkeiten und Magieschulen wählbar. Dabei darf keine Fertigkeit über den Wert von 6 erhöht werden (und bereits auf 6 oder darüber befindliche Fertigkeiten können entsprechend nicht gesteigert werden).

🔄 Wählen Sie anschließend neue Meisterschaften gemäß der üblichen Regeln in allen Fertigkeiten, in denen Ihr Abenteurer nun 6 Fertigkeitpunkte aufweist.

🔄 Wählen Sie anschließend eine beliebige weitere Meisterschaft in einer allgemeinen Fertigkeit, Kampffertigkeit oder Magieschule. In dieser Fertigkeit müssen Sie entgegen der sonst üblichen Regeln nur mindestens einen Fertigkeitpunkt aufweisen.

🔍 Tragen Sie nun auch die Fertigkeitpunkte in Ihren gewählten Waffen ein, um die Werte zu berechnen (siehe Schritt 12).

Schritt 18: Zauber

🔄 Übertragen Sie alle Zauber, die im Folgenden nicht explizit genannt sind, auf Ihr Charakterdokument. Tragen Sie dabei die zugehörigen Werte ein, die in **Splittermond: Die Regeln** ab S. 223 zu finden sind.

🔄 Sofern Sie den Zauber *Geb noch nicht* über Todesmagie gelernt haben, so übertragen Sie den Zauber. Sollten Sie ihn hingegen über Heilungsmagie gelernt haben, so übertragen Sie ihn ebenfalls, notieren sich darüber hinaus aber 3 Erfahrungspunkte, die Sie nach den üblichen Regeln ausgeben können.

🔍 Sofern Sie den Zauber *Katzenaugen* über Schattenmagie gelernt haben, so übertragen Sie den Zauber. Sollten Sie ihn hingegen über Verwandlungsmagie gelernt haben, so können Sie wählen: Entweder Sie übertragen den Zauber und zahlen dafür 3 Erfahrungspunkte (beispielsweise aus den zusätzlichen Erfahrungspunkten aus Schritt 4). Oder Sie streichen den Zauber und wählen dafür einen anderen Zauber des zweiten Grades der Verwandlungsmagie.

🔄 Sofern Sie den Zauber *Tiersinne* über Naturmagie gelernt haben, so übertragen Sie den Zauber. Sollten Sie ihn hingegen über Erkenntnismagie gelernt haben, so können Sie wählen: Entweder Sie übertragen den Zauber und zahlen dafür 3 Erfahrungspunkte (beispielsweise aus den zusätzlichen Erfahrungspunkten aus Schritt 4). Oder Sie streichen den Zauber und wählen dafür einen anderen Zauber des zweiten Grades der Erkenntnismagie.

Schritt 19: Sonstiges

🔄 Lesen Sie sich vor Ihrer ersten Spielrunde mit den normalen Regeln gut Ihre Meisterschaften, Stärken und Zauber durch – einige funktionieren nun anders als Sie es aus der Einsteigerbox möglicherweise gewohnt sind.

🔍 Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen mit **Splittermond: Die Regeln** und hoffen, dass Sie weiterhin viel Freude mit Ihrem Abenteurer haben!