

Inhalt

Vorwort	5	Helden und Legenden – Charakterentwicklung und Steigern	86
Einleitung	6	Erfahrungspunkte	86
Was ist ein Rollenspiel – und wozu dient dieses Buch?	6	Heldengrade	87
Spielbeispiel: Zu Gast in einer Splittermond-Runde	9	Tanzende Klingen und schmeichelnde Worte – Die Fertigkeiten	91
Die Grundregeln von Splittermond	11	Meisterschaften	91
Würfel	11	Fertigkeitsproben	92
Attribute	11	Gruppierte Fertigkeiten	93
Abgeleitete Werte	13	Kampffertigkeiten	95
Die Probe	16	Allgemeine Fertigkeiten	100
Taktische Wurfoptionen	19	Anwendung mehrerer Fertigkeiten	138
Standhafte Krieger und listige Diebe – die Erschaffung eines Abenteurers	22	Durch weglöse Wildnis: Regeln für Überlandreisen	151
Die unterschiedlichen Erschaffungsarten	22	Der Kampf	157
Schritt für Schritt: Ein Abenteurer entsteht	23	Handlungsablauf	157
Beispiel: Die Entstehung einer Klingentänzerin	27	Handlungsmöglichkeiten	158
Hilfreiche Fragen zur Ausgestaltung eines Abenteurers	29	Bewegungshandlungen	159
Das Charakterdokument	31	Nahkampfhandlungen	160
Die Rassen	32	Fernkampfhandlungen	162
Alben	33	Verteidigungshandlungen	163
Gnome	34	Weitere Handlungen	165
Menschen	35	Zustände	167
Varge	36	Spezielle Kampfsituationen	169
Zwerge	37	Schaden	172
Die Kulturen	38	Gifte und Krankheiten	175
Albischer Seebund	39	Ausrüstung und Gegenstände	179
Ashurmazaan	40	Zauberei	193
Dämmeralben	41	Zauberei erlernen	193
Furgand	42	Fokus	194
Ioria	43	Der Zaubervorgang	196
Keshabid	44	Weitere Regeln zur Zauberei	198
Mertalischer Städtebund	45	Die Magieschulen	200
Pashtar	46	Die Zauber	223
Selenia	47	Strukturgeber und Schriftrollen	254
Tarr	48	Splittermond für Spielleiter	256
Wächterbund	49	Gegner und Monster	263
Zwingard	50	Lorakis – Die Spielwelt von Splittermond	287
Die Abstammung	51	Die Domänen des lorakischen Kosmos	287
Die Ausbildungen	55	Ein Rundgang durch Lorakis	289
Elementarist	56	Länder am Binnenmeer	297
Entdecker	57	Portale und Mondpfade	304
Glaubenskrieger	58	Die Geschichte von Lorakis	307
Heiler	59	Mythologie und Götter	311
Kämpfer	60	Wissen und Alltagskultur	314
Kundschafter	61	Anhang	320
Magischer Unterhändler	62	Anhang 1: Wählbare Ausbildungsvarianten	320
Mystischer Krieger	63	für Weltband-Kulturen	320
Priester des Wissens	64	Anhang 2: Glossar der Regelbegriffe	320
Ränkeschmied	65	Anhang 3: Archetypen	323
Recke	66	Anhang 4: Regel-Kurzübersicht	342
Schattenklinge	67	Anhang 5: Tickliste	343
Schurke	68	Anhang 6: Charakterdokument	344
Verwandler	69	Index	346
Waldläufer	70		
Wanderpriester	71		
Stärken	72		
Ressourcen	74		
Splitterpunkte und Mondzeichen	80		
Schwächen	83		