

Inhalt

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