Splittermond
Fanprojekt

Abstammung & Prägung

Alternative Charaktererschaffung

Pig of Spades
Storygames by Michael Masberg

Splittermond Fanprojekt: Abstammung & Prägung

Version 1.1.1

Autor

Michael Masberg

Coverillustration

Dean Spencer

Layout

Daniel Bruxmeier
basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz, Carsten Jünger & George Hodan

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz: **CC BY 4.0**
Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

PIG OF SPADES
STORYGAMES BY MICHAEL MASBERG

Originalmaterial © 2020 by Pig of Spades, a label of Michael Masberg
www.michael-masberg.de

Gib mir einen Kaffee aus und unterstütze die Entstehung weiterer Rollenspielbücher!
BuyMeACoff.ee/MMasberg

Das Fantasy-Rollenspiel ***Splittermond*** wird entworfen und herausgegeben vom **Uhrwerk-Verlag**.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material.
Coverillustration *Moon Elf* © 2015 **Dean Spencer**, used with permission. All rights reserved.
Die Texte stehen unter folgender *Creative Commons*-Lizenz: **CC BY-NC 4.0**

Designer's Notes

Splittermond verwendet in der Charaktererschaffung und zur Beschreibung der Spielfiguren noch den Begriff "Rasse". Aus diesem leiten sich bestimmte Eigenschaften ab: Der Varg ist immer stark, aber hat einen schwächeren Willen. Zwerginnen kennen immer den Weg. Menschen sind besonders von den Monden erwählt.

Dies ist weder zeitgemäß noch unproblematisch, vor allem aber etwas, das sich leicht beheben lässt. Aus einer kurzen Diskussion und einem Gedankenspiel heraus ist daher diese Spielhilfe entstanden.

Sicherlich kann man tiefergehend in die Charaktererschaffung eingreifen. Und ich lade jede Person ein, die hier vorgestellten Ansätze weiterzuentwickeln. Beim Schreiben habe ich jedoch folgende Designziele verfolgt:

- Eine Variante, die der ursprünglichen Charaktererschaffung im Kern treu bleibt.
- Keine Veränderung der Kompetenz der Spielcharaktere. Die mit dieser Variante erschaffenen Abenteurer*innen sollen 100% kompatibel mit dem offiziellen System und traditionell erschaffenen Figuren sein.
- Ein anderes Vokabular, das den Begriff *Rasse* vermeidet.
- Eine Schwächung des "Rasse-Moduls", wodurch die Wahl weniger relevant für Spielwerte ist. Sie soll dadurch mehr eine rollenspielerische Entscheidung sein. (*"Ich spiele eine Vargin, weil ich es spannend finde, in die Rolle eines solchen Wesens zu schlüpfen."* statt *"Ich spiele eine Vargin, weil ich dann +2 auf Stärke bekomme."*)
- Im Gegenzug eine Aufwertung von Kultur, sozialer Herkunft und Ausbildung als vorrangig prägende Meilensteine im vorabenteuerlichen Leben, die sich hauptsächlich in den Spielwerten niederschlagen.

Die Änderungen im Überblick

- Wir ersetzen den Begriff *Rasse* durch den Begriff *Abstammung*.
- *Abstammung* aus dem offiziellen Regelwerk wird durch den Begriff *Prägung* ersetzt.
- Wir ändern die Reihenfolge in der Charaktererschaffung und tauschen Schritt 2 und 3: Du wählst zuerst deine *Kultur*, dann deine *Abstammung*.
- Die Module für *Abstammung* basieren auf den ursprünglichen Modulen für *Rasse* aus ***Die Regeln***, jedoch ohne *Attributsmodifikatoren*. Die *Stärken* sind optional. Weder bist du auf sie beschränkt, noch musst du sie nehmen.
- Die Kultur gibt dir einen positiven *Attributsmodifikator*, den du in Schritt 6 anwenden kannst.
- Die Ausbildung gibt dir einen positiven *Attributsmodifikator*, den du in Schritt 6 anwenden kannst.
- In Schritt 6 hast du nach der Verteilung die Punkte die Möglichkeit, ein Attribut, auf das du keinen Modifikator erhalten hast, um einen Punkt anzuheben, wenn du dafür ein anderes um einen Punkt senkst.
- In Schritt 7 erhältst du 7 Punkte, die du frei auf *Stärken* verteilen kannst, darunter die *Stärken*, die dir durch deine *Abstammung* zur Verfügung stehen.

Alternative Charakterschaffung: Schritt für Schritt

Überwiegend bleibt die Charaktererschaffung so, wie sie in ***Die Regeln*** ab Seite 23 beschrieben wird. Der nachfolgende Text geht vor allem auf die Änderungen ein. Damit du weniger hin- und herblättern musst, werden die Unterpunkte der einzelnen Schritte angeführt. Für weitere Informationen und Detail konsultiere bitte das Grundregelwerk, das es **hier** vollständig zum kostenlosen Download gibt.

Schritt 1: Die Idee

Wie gehabt bleibt die Antwort auf die Frage: *Was möchte ich spielen?*, das Fundament der Charaktererschaffung.

Schritt 2: Kultur

Die Wahl der Kultur beschreibt die Kindheit und frühe Jugend deines Spielcharakter. Sie ist entscheidend für die soziale Prägung und hat Einfluss auf die Abstammung. So besteht die Kultur der Furgand üblicherweise (aber nicht ausschließlich) aus Zwergen.

Freie Erschaffung

- Verteile 15 Punkte auf Fertigkeiten, die zur Kultur des Spielcharakters passen (pro Fertigkeit maximal +2, maximal eine Magieschulen +1).
- Wähle eine passende *Stärke* im Wert von 1 Punkt.
- Erhalte die Stärke *Kulturkunde* für die Ursprungsregion der Kultur kostenlos.
- Wähle eine passende *Meisterschaft* der ersten schwelle Schwelle, ohne zwingend die Voraussetzungen zu erfüllen. Beachte dabei, dass du am Ende der Erschaffung in der dazugehörigen Fertigkeit mindestens 1 Punkt besitzen musst (nur muss dieser Punkt nicht durch die Kultur kommen).
- Wähle ein zur Kultur passendes Attribut. Es erhält einen *Attributsmodifikator* von +1. Notiere ihn dir zur späteren Verrechnung in Schritt 6.

Modulare Erschaffung

Wähle ein *Kultur*-Modul und notiere dir die Werte. Die *Kultur*-Module bleiben wie in ***Die Regeln*** ab Seite 38 beschrieben erhalten, haben zusätzlich jedoch einen *Atttributsmodifikator*.

Für die Kulturen aus ***Die Regeln*** gilt:

Kultur	Attributsmodifikator
Albischer Seebund	Beweglichkeit +1
Ashurmazaan	Willenskraft +1
Dämmeralben	Mystik +1
Furgand	Konstitution +1
Ioria	Intuition +1
Keshabid	Verstand +1
Mertalischer Städtebund	Verstand +1
Pashtar	Ausstrahlung +1
Selenia	Verstand +1
Tarr	Stärke +1
Wächterbund	Willenskraft +1
Zwingard	Konstitution +1

Schritt 3: Abstammung

Stammt dein Spielcharakter von Alben, Gnomen, Menschen, Vargen oder Zwergen ab? Diese Entscheidung bestimmt deine *Größenklasse* und hat Einfluss auf *Haarfarbe*, *Augenfarbe*, *Körpergröße* und *Gewicht*. Die letzten vier dienen vor allem der weiteren Ausgestaltung deiner Spielfigur. Lass dich von den Vorschläge aus ***Die Regeln*** inspirieren, treffe frei deine Wahl oder lass die Würfel entscheiden.

Bei jeder Abstammung findest du zudem bis zu drei *Stärken* angegeben. Diese besitzt dein Spielcharakter nicht automatisch! Es sind Optionen, aus denen du in Schritt 7 wählen kannst.

Abstammung	übliche *Stärken*
Alben	Attraktivität
	Dämmersicht
	Scharfes Gehör
Gnome	Feensinn
	Flink
	Hoher Geistiger Widerstand
Menschen	Zusätzliche Splitterpunkte
Varge	Ausdauernd
	Natürlicher Rüstungsschutz
	Natürliche Waffe
Zwerge	Giftresistenz
	Orientierungssinn
	Robust

Schritt 4: Prägung

Außer der Bezeichnung ändert sich nichts. Behandle diesen Schritt wie Schritt 4 aus ***Die Regeln*** und lege das familiäre Umfeld und die soziale Herkunft des Spielcharakters fest.

Freie Erschaffung

- Verteile 5 Punkte auf *Fertigkeiten* (je maximal +1, keine Magieschule wählbar).
- Verteile 4 Punkte auf *Ressourcen*.

Modulare Erschaffung

Wähle ein *Prägungs*-Modul (siehe ***Die Regeln*** ab Seite 51 unter der Bezeichnung *Die Abstammung*).

Schritt 5: Ausbildung

Deine Ausbildung trainiert nicht nur deine Fertigkeiten und unterweist dich in Meisterschaften, sie formt ebenso deine natürlichen Anlagen weiter aus.

Freie Erschaffung

- Verteile 2 Punkte auf *Ressourcen*, die zur Ausbildung passen.
- Verteile 30 Punkte auf *Fertigkeiten*, die zur Ausbildung passen (je maximal +3, Magieschulen maximal +4).
- Wähle passende *Stärken* im Wert von insgesamt 2 Punkten.
- Wähle zwei passende *Meisterschaften* der ersten schwelle Schwelle, ohne zwingend die Voraussetzungen zu erfüllen. Beachte dabei, dass du am Ende der Erschaffung in der dazugehörigen Fertigkeit mindestens 1 Punkt besitzen muss (nur muss dieser Punkt nicht durch die Ausbildung kommen).
- Wähle ein zur Ausbildung passendes Attribut. Es erhält einen *Attributsmodifikator* von +1 ein. Notiere ihn dir zur späteren Verrechnung in Schritt 6.

Modulare Erschaffung

Wähle ein *Ausbildungs*-Modul und notiere dir die Werte. Die *Ausbildungs*-Module bleiben wie in ***Die Regeln*** ab Seite 55 beschrieben erhalten, haben zusätzlich jedoch einen *Atttributsmodifikator*.

Für die Ausbildungen aus ***Die Regeln*** gilt:

Ausbildung	Attributsmodifikator
Elementarist*in	Ausstrahlung +1
Entdecker*in	Willenskraft +1
Glaubenskrieger*in	Willenskraft +1
Heiler*in	Intuition +1
Kämpfer*in	Konstitution +1
Kundschafter*in	Beweglichkeit +1
Magische*r Unterhändler*in	Ausstrahlung +1
Mystische*r Krieger*in	Mystik +1
Priester*in des Wissens	Verstand +1
Ränkeschmied*in	Verstand +1
Reck*in	Stärke +1
Schattenklinge	Beweglichkeit +1
Schurk*in	Beweglichkeit +1
Verwandler*in	Mystik +1
Waldläufer*in	Konstitution +1
Wanderpriester*in	Ausstrahlung +1

Schritt 6: Attribute

- Verteile 18 Punkte auf die acht *Attribute*. Jedes Attribut muss mindestens einen Wert von 1 haben. Kein Attribut darf einen höheren Wert als 3 haben.
- Addiere nun die *Attributsmodifikatoren*, die du durch die *Kultur* (Schritt 2) und die *Ausbildung* (Schritt 5) erhalten hast.
- Optional darfst du anschließend ein weiteres Attribut, das keinen *Attributsmodifikator* erhalten hat, um 1 Punkt erhöhen. Dafür musst du im Gegenzug ein anderes Attribut, das ebenfalls keinen *Attributsmodifikator* erhalten hat, um 1 Punkt senken.
- Dadurch können einzelne Attribute einen Wert von 0 bis 5 haben.

Schritt 7: Stärken, Ressourcen & freie Fertigkeitspunkte

- Du erhältst 7 Punkte, die du frei auf *Stärken* verteilen kannst. Neben den *Stärken*, die ab Seite 72 in ***Die Regeln*** findest, kannst du zusätzlich aus den *Stärken* wählen, die deine *Abstammung* anbietet.
- Du erhältst 2 Punkte, die du frei auf *Ressourcen* verteilen kannst.
- Du erhältst 5 Punkte, die du frei auf *Fertigkeiten* verteilen kannst. Keine Fertigkeit darf einen höheren Wert als 6 haben.

Schritt 8: Mondsplitter & Schwächen

- Wähle einen *Mondsplitter*.
- Wähle eine oder mehrere *Schwächen*.

Schritt 9: Anfängliche Erfahrung

- Du erhältst 15 *Erfahrungspunkte*. Benutze die Tabelle auf Seite 25 in ***Die Regeln***, um deinen Spielcharakter zu steigern.

Schritt 10: Feinschliff

Folge der Liste auf Seite 25-26 in ***Die Regeln***, um deinem Spielcharakter den letzten Schliff zu geben.

Alternative Charakterschaffung für die Einsteigerbox

Die hier vorgestellten Änderungen kannst du ebenfalls für die ***Einsteigerbox*** adaptieren:

- **Schritt 1** bleibt wie beschrieben.
- **Schritt 2** wird zur Wahl der *Kultur*. Die Kulturen bleiben so, wie im Heft ***Charaktererschaffung*** ab Seite 11 beschrieben, geben dir jedoch zusätzlich einen *Attributsmodifikator*. Für die meisten Kulturen kannst du diesen in der Tabelle auf Seite 5 nachschlagen. Für die anderen Kulturen gilt: Die Kultur *Dakardsmyr* gibt dir Konstitution +1, die Kultur *Zhoujiang* gibt dir Willenskraft +1
- **Schritt 3** wird zur Wahl der *Abstammung*. Folge dem Text auf Seite 5. *Gnome* erhalten statt *Flink* die Stärke *Verbesserte Initiative* in ihrer erweiterten Liste.
- **Schritt 4** bleibt wie beschrieben. Zusätzlich gibt dir die *Ausbildung* einen *Attributsmodifikator*. Schlage ihn in in der Tabelle auf Seite 6 nach. Verwende für *Magier*in* die Ausbildung *Elementarist*in*.
- **Schritt 5** bleibt wie beschrieben, bis einer Änderung: Nach der Verteilung der Attributspunkte verwendest du die *Attributsmodifikatoren* aus den Schritten 2 und 4. Danach kannst du ein weiteres Attribut, das keinen *Attributsmodifikator* erhalten hat, um 1 Punkt erhöhen. Dafür musst du im Gegenzug ein anderes Attribut, das ebenfalls keinen *Attributsmodifikator* erhalten hat, um 1 Punkt senken.
- In **Schritt 6** wählst du fünf *Stärken* (statt zwei) aus. Der Rest bleibt wie beschrieben.
- **Schritt 7** und **Schritt 8** bleiben wie beschrieben.