

# Errata zu Splittermond: Die Regeln

Im Folgenden werden Änderungen und Ergänzungen zu den in *Splittermond: Die Regeln* aufgeführten Inhalten angegeben. Mit diesen werden Fehler und Ungereimtheiten behoben und Regellücken geschlossen. Der besseren Übersicht halber haben wir die Inhalte dabei in drei Kategorien eingeteilt: **Regeländerungen/-ergänzungen**, **Fehlerkorrekturen** und **Klarstellungen**. Innerhalb dieser Gruppen wird nach Seitenzahlen sortiert.

## Regeländerungen und -ergänzungen

- S. 20, Vergleichende Probe:** Ein Patzer/Triumph gibt einen Malus/Bonus in Höhe von 9 Punkten auf die Probe, dafür aber keine zusätzlichen EG.
- S. 95, Umklammern:** Umklammern ist im unbewaffneten Nahkampf anwendbar, nicht generell im *Handgemenge*. Bei dem Manöver wird nur halber Schaden statt dem üblichen Schaden verursacht. Das Ziel darf maximal GK 7 haben.
- S. 95, Umreißen:** Das Ziel darf maximal GK 7 haben.
- S. 96, Vorstürmen:** Es muss keine freie Bewegung ausgeführt werden, wenn bereits anderweitig 2 m Anlauf genommen wurden.
- S. 100, Mehrfachwurf/Geschosshagel:** Die Manöver können nur mit Waffen mit unmodifizierter Last von 1 ausgeführt werden. Es dürfen beim Geschosshagel nicht mehrere Geschosse gegen ein Ziel geworfen werden.
- S. 101/102, Ausweichen I-III:** Die Bonus-EG bei einer Aktiven Abwehr werden bei allen drei Meisterschaften gestrichen (siehe unten, *Antäuschen*). Der VTD-Bonus von *Ausweichen I-III* gilt nur in voller Höhe, sofern gar keine Rüstung, Schilde oder Parierwaffen geführt werden. Bei *Ausweichen I* und *II* wird der VTD-Bonus der Meisterschaft halbiert, wenn Ausrüstung bis zu den genannten Werten getragen wird. Bei noch höheren Werten (und bei *Ausweichen III*: generell bei entsprechender Ausrüstung) entfällt der Bonus ganz.
- S. 101/102, Meisterschaften:** Es werden vier neue Meisterschaften eingeführt namens *Antäuschen I, II* und *III* (Schwelle 1 / 2 / 3) und *Agiler Rüstungsträger* (Schwelle 3).
- Antäuschen I / II / III:** Bei einer erfolgreichen Aktiven Abwehr mit der Fertigkeit *Akrobatik* erhält der Abenteurer 1 / 2 / 3 zusätzliche Erfolgsgrade, sofern er ausreichend Platz zur Verfügung hat. Dies gilt nur, sofern die bei *Ausweichen I / II / III* genannten Einschränkungen eingehalten werden. *Voraussetzung:* - / Meisterschaft *Antäuschen I* / Meisterschaft *Antäuschen II*
- Agiler Rüstungsträger:** Trägt der Abenteurer Rüstungen, Schilde oder Parierwaffen und erhält dennoch einen Verteidigungs-Bonus aus den Meisterschaften *Ausweichen I* oder *Ausweichen II*, erhöht sich dieser Bonus um insgesamt 1 Punkt. *Voraussetzung:* Meisterschaft *Ausweichen II*
- S. 104, Herausforderung:** Um die Meisterschaft einzusetzen, ist eine kontinuierliche Aktion von 10 Ticks Dauer nötig.
- S. 138/172/199, Aktive Abwehr:** Eine Aktive Abwehr über *Handgemenge* ist auch bei Führung einer Parierwaffe möglich. Durch eine Aktive Abwehr kann nie ein Wurf auf eine Patzertabelle erzwungen werden.
- S. 143-145, Kosten:** Die Grundkosten von Alchemika und verbesserten Gegenständen in Höhe von 10 Lunaren werden gestrichen. Die in der Tabelle genannten Modifikatoren werden durch die folgenden Preise ersetzt:

Qualität	Gegenstände	Alchemika
Negativ	-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

- S. 158, Überraschung:** Der Taktische Vorteil wird nur dem ersten Angriff gegen den Überraschten gewährt und verfällt spätestens, sobald der Überraschte seine erste Aktion begonnen hat.
- S. 168, Geblendet:** Der Zustand wird nicht über die Lichtverhältnisse abgebildet. Stattdessen erhält man pro Stufe (bis max. Stufe 4) einen Malus in Höhe von 2 Punkten auf Angriffe und Aktivitäten, für die Sicht eine Rolle spielt. Die Summe der Mali aus *Geblendet* und *Lichtverhältnissen* kann -12 nicht überschreiten.
- S. 170, Handlungen unter Wasser:** Die Fertigkeit *Schwimmen* ist von den Modifikatoren nicht betroffen.
- S. 172, Patzertabelle:** Ein Wurf auf die Patzertabelle ist im Kampf nur dann nötig, wenn das *erwürfelte* Ergebnis einen Patzer oder einen verheerenden Misserfolg ergibt.
- S. 174, Brandschaden:** Schaden aus dieser Quelle zählt als *Feuerschaden*.
- S. 183, Waffen:** Die Härte des Khopesh beträgt 6. Der Schaden der Doppelaxt beträgt 3W6+4.
- S. 186, Merkmale:** Es werden die folgenden neuen Merkmale ergänzt:
- Deckung:** Ein Schild mit diesem Merkmal zählt, sofern er geführt wird, als *Leichte Deckung* im Fernkampf.
- Standfestigkeit:** Eine Rüstung mit diesem Merkmal verleiht gegen Angriffe, die die Position des Trägers verändern (ihn also z. B. Niederwerfen), einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf den *Körperlichen Widerstand*.
- Wattiert:** Eine Rüstung mit diesem Merkmal halbiert den Bonusschaden durch das freie Manöver *Wuchtangriff*.
- S. 186, Defensiv:** EG aus diesem Merkmal gelten nicht für die Bestimmung, ob ein *herausragendes* Ergebnis vorliegt.
- S. 186, Vielseitig:** Der Wechsel zwischen ein- und zweihändiger Führung erfolgt über eine Reaktion von 3 Ticks Dauer.
- S. 188, Rüstungen/Schilde:** Die hier genannten Werte werden komplett durch folgende Liste ersetzt:

Rüstung	VTD+	SR	Beh.	Tick+	Min-STÄ	Merkmale
Tuchrüstung	+1	0	0	0	0	-
Leder, leicht	+1	1	1	0	1	-
Leder, mittel	+2	1	2	0	1	Standfestigkeit
Leder, schwer	+3	0	0	1	1	-

Rüstung	VTD+	SR	Beh.	Tick+	Min.-STÄ	Merkmale
Fellrüstung	+1	2	0	1	1	Primitiv
Kette, leicht	+2	2	1	1	2	–
Kette, schwer	+3	2	3	2	2	Wattiert
Schuppe	+4	2	4	2	3	Wattiert
Platte, leicht	+3	1	2	1	3	Standfestigkeit
Platte, schwer	+4	4	3	3	4	–

Schild	VTD+	Beh.	Tick+	Min.-ATT	Merkmale
Buckler	+0	1	0	BEW 2	Defensiv 2
Lederschild	+1	1	1	STÄ 2	Defensiv 2
Rundschild	+2	2	0	STÄ 2	Defensiv 1
Großschild	+2	2	1	STÄ 3	Defensiv 2
Turmschild	+3	2	2	STÄ 4	Defensiv 1, Deckung

**S. 191, Alchemika und Gifte:** Die Preise der hier genannten Alchemika werden vollständig ersetzt:

Alchemikum	Preis
Ausdauertrunk	5 L
Echsentarr	10 L
Gegengift, leicht	5 L
Gegengift, mittel	10 L
Gegengift, stark	15 L
Gegengift, sehr stark	25 L
Heiltrank, leicht	5 L
Heiltrank, stark	10 L
Karmesintraum	10 L
Klingenfett	5 L
Rosentrunk	10 L
Streunerweiß	10 L

- S. 204, Durchschlagendes Geschoss:** Diese Meisterschaft kann nur einmal pro Geschoss eingesetzt werden.
- S. 209, Geschossmagie:** Jedes Geschoss kann mit maximal einem Zauber belegt werden.
- S. 221, Windresistenz I-III:** Die Meisterschaft wirkt nicht gegen Ersticken.
- S. 223, Aura der Wärme:** Der Zauber erhält zusätzlich den Typus *Elementarkontrolle*.
- S. 224, Blenden:** Dieser Zauber kann nicht mehrfach gleichzeitig auf dasselbe Ziel gewirkt werden.
- S. 228, Felsgeschoss:** Dem Umwerfen kann auch über *Athletik* widerstanden werden.
- S. 229, Flammende Waffe:** Der Typus *Schaden* wird gestrichen.
- S. 232, Gleißender Schild:** Man kann immer nur einmal gleichzeitig vom Zustand *Gebundet* aus diesem Zauber betroffen sein.
- S. 238, Marionette:** Das Ziel darf maximal GK 7 haben.

**S. 243/244, Schutz vor ...:** Alle entsprechenden Zauber verleihen keine *Schadensreduktion*. Stattdessen wird gegen den Zauberer gerichteter Schaden der entsprechenden Quelle in gleicher Höhe reduziert.

**S. 254, Verbesserter Widerstand:** Es gilt nur der höchste entsprechende Bonus bei mehreren gleichartigen Gegenständen.

**S. 254/255, Preise:** Die Grundkosten in Höhe von 10 Lunaren werden gestrichen. Die Modifikatoren werden komplett ersetzt durch folgende Liste:

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

**S. 276, Raubritter:** Die VTD beträgt 33, die SR 4. *Akrobatik*, *Athletik*, *Heimlichkeit* und *Tierführung* werden um 1 Punkt reduziert. Wird kein Schild verwendet, steigen die entsprechenden Fertigkeiten um 2 Punkte statt um 1. Bei einer Aktiven Abwehr können 2 statt 1 EG zusätzlich genutzt werden.

**S. 280, Söldner:** Die Willenskraft beträgt 2. Der KW beträgt 22, der GW 18. Der Zauber *Gehör stärken* muss *Gehör verbessern* heißen. Der Rundschild wird durch einen Großschild (Wert: 7 Lunare) ersetzt, die leichte Platte durch eine leichte Kette (Wert: 12 Lunare). Die WGS mit jeder Waffe sinkt um 1 Punkt. *Akrobatik*, *Athletik* und *Heimlichkeit* werden um 1 Punkt erhöht. Wird kein Schild verwendet, steigen die entsprechenden Fertigkeiten um 1 Punkt statt um 2.

**S. 328/329, Arrou:** Die *Jagdkunst*-Meisterschaft *Tierkenner Reptil* muss durch die *Naturkunde*-Meisterschaft *Jäger Reptil* ersetzt werden. Die Wirkung ist +3 auf Proben gg. Reptilien. Die VTD+ der leichten Lederrüstung beträgt nur 1.

**S. 330/331, Cederion:** Die leichte Plattenrüstung wird durch eine leichte Kettenrüstung ersetzt. Der Tick-Zuschlag sinkt um 1. Alle Waffengeschwindigkeiten sinken um 1.

**S. 335/336, Keira:** Die Meisterschaft *Entwaffnen (M)* muss durch *Verwirrung (M)* ersetzt werden. Die Wirkung ist: Gegner verwirren. Die VTD+ der Lederrüstung sinkt auf 1, die SR steigt auf 1.

**S. 338/339, Telkin:** Die *Zähigkeit*-Meisterschaft *Starker Schildarm I* wird gestrichen. Die Streitaxt und der Lederschild werden gestrichen. Die *Hiebaffen*-Meisterschaft *Umreißen* wird ergänzt. Die schwere Kettenrüstung wird in eine leichte Kettenrüstung geändert. Die SR steigt um 1.

**S. 340/341, Tiai:** Der Eintrag unter „temp.“ bei VTD wird auf +2 geändert. Die Tuchrüstung wird gestrichen.

## Fehlerkorrekturen

**S. 14, Beispielbilder:** Bei der Gesundheitsstufe *Angeschlagen* ist jeweils ein Malus von -2 angegeben. Korrekt muss es -1 lauten.

**S. 59, Heiler:** Die *Heilkunde*-Meisterschaft *Diagnose* heißt korrekt *Felddiagnose*.

**S. 99, Blutiger Aderlass:** Das Manöver verursacht den Zustand *Blutend 1* statt *Verwundet 1*.

**S. 103-136, Begabter ...:** Bei allen Meisterschaften, die mit „Begabter“ beginnen, gilt die Wirkung jeweils für die aktuelle Probe, nicht die nächste.

**S. 158, Aktionen bereithalten:** Ein eine Aktion bereithaltender Kämpfer wird auf das Bereithaltfeld gesetzt, nicht das Abwartefeld.

**S. 161, Schildstoß:** Mit *Schildträger I* ist *Starker Schildarm I* gemeint.

**S. 179, Beispiele:** Ein Langschwert hat eine Härte von 7 und eine Haltbarkeit von 9.

**S. 187, Wurfaffen:** Die *Verfügbarkeit* von Wurfhammer und Wurfspeer beträgt *Dorf*.

**S. 214/215, Zauberslisten:** Katzenreflexe hat Zaubergrad 3. Todesschutz hat Zaubergrad 4.

**S. 228-252, Zauber:** Die Kosten folgender Zauber ändern sich: *Fluch brechen* (8V2), *Windstoß* (K12V3), *Wolkenpfad* (K12V3). Die Verstärkungskosten folgender Zauber ändern sich: *Katzenreflexe* (+K2V2), *Schlaf* (+K2V2), *Verjüngen* (+K4V4). *Felswesen rufen I* benötigt 2 EG für seine Verstärkung. Die Schwierigkeit von *Schattenwand* beträgt 21. Die Wirkungsdauer von *Tiere beruhigen* und *Wolkenpfad* beträgt *kanalisiert*. Bei *Magischer Schlag* entfällt die Option, verzehrten Fokus einzusparen. Bei *Aura der Schatten* und *Schattenleib* beträgt der Bonus 7 Punkte statt 8 Punkte.

Folgende Zauber verlieren die genannten Erfolgsgrad-Optionen: *Kreischen* (Schaden), *Schattenwand* (Schaden), *Versteinern* (Reichweite), *Wolkenpfad* (Erschöpfter Fokus). Der Zauber *Tierischer Bote* erhält die Erfolgsgrad-Option Erschöpfter Fokus.

**S. 267, Dryade:** Die Kampfwerte betragen wie folgt:

Körper	16	1W6+2	7 Ticks	2-1W6	-
--------	----	-------	---------	-------	---

**S. 269, Finsterschwinge:** Die Initiative beträgt 7-1W6. Der Monstergrad beträgt 3 / 1. Das Gift verleiht den Zustand *Sterbend* 2.

**S. 271, Geisterhafter Krieger:** Die *Entschlossenheit*-Meisterschaft *Zielstrebig* muss *Unbeirrbar* heißen.

**S. 285, Taube:** Der Wert beim Merkmal *Erschöpfungsresistenz* beträgt 1.

**S. 332, Eshi:** Die Meisterschaft *Leisetreter* gehört zu *Heimlichkeit*, nicht zu *Heilkunde*.

**S. 337, Selesha:** Art2 beim Dolch beträgt 2, der Wert entsprechend 6.

## Klarstellungen

**S. 97, Schild umschlagen:** Diese Meisterschaft ist nur bei Angriffen mit *Kettenwaffen* nutzbar.

**S. 98, Riposte:** Diese Meisterschaft ist nur nutzbar, wenn sowohl Aktive Abwehr als auch der folgende Nahkampfangriff mit *Klingenwaffen* ausgeführt werden.

**S. 99, Zielschuss:** Diese Meisterschaft ist nur bei Angriffen mit *Schusswaffen* nutzbar.

**S. 101/102, Ausweichen:** Die Boni von *Ausweichen* (und *Antäuschen*, siehe oben) gelten nur, wenn der Abenteurer ausreichend Platz zur Verfügung hat. Dies ist nur dann der Fall, wenn er nicht vollständig umstellt oder in eine Ecke gedrängt ist. Er muss sich in mindestens eine Richtung selbstständig ungehindert bewegen können (und darf entsprechend auch nicht auf einem Reittier sitzen). Er muss sich für *Ausweichen* des Angriffs bewusst sein und handeln können. Ist er zum Beispiel gefesselt, *ringend*, *schlafend* oder wird er *überrascht*, kann er diese Meisterschaft nicht nutzen.

**S. 109, Pass ja auf!/Lachen ist die beste Medizin:** Die etwigen Erfolgsgrade sind bei diesen Meisterschaften immer voll nutzbar, unabhängig von sonstigen Einschränkungen gruppierter Fertigkeiten.

**S. 165/187, Schadensreduktion:** SR hilft auch gegen andere Schadensquellen als die genannten nach Maßgabe des Spielleiters.

**S. 167, Kont. Aktionen abrechnen:** Sollten über *Koordiniertes Ausweichen* Reaktionen vorgenommen worden sein, müssen die Tickdauern hierfür nachgehalten werden. Sie werden nach Abbruch der kontinuierlichen Aktion weiterhin angerechnet.

**S. 168, Angsterfüllt/Rasend:** Sicherheits- bzw. Risikowürfe sind unter diesen Zuständen auch erlaubt, wenn das Merkmal *Taktiker* nicht vorhanden ist.

**S. 170, Kampfpositionen:** Die Modifikatoren für *Fliegend* gelten nur im Nah- und Fernkampf.

**S. 173, Kanalisierter Schaden:** In allen nicht genannten Situationen verhält sich kanalisierter Schaden wie Betäubungsschaden.

