

Rassen Revision 1.1 (16.7.2011)

Balasar



Viele Balosar verlassen ihren von toxisch gewordener Umweltverschmutzung und Kriminalität geprägten Planeten um in besseren Verhältnissen leben zu können, doch in der Galaxis besitzen sie wegen der Zustände auf ihrem Planeten einen zweifelhaften Ruf.

- **Einfühlungsvermögen:** Balosar können ihr Gegenüber gut einschätzen. Sie verfügen über die Macht "Gegner analysieren"¹ sowie 5 Machtpunkte die sie ausschließlich für diese Macht nutzen können und die nicht von Schnelle Machtregeneration profitieren. Als Arkane Fertigkeit verwenden sie (Verstand).
- **Gift-Immunität:** Ihre giftige Umwelt hat Balosar gegen jegliche Giftstoffe immun gemacht.
- **Feines Gehör:** Die Antennenfortsätze an ihrem Kopf geben Balosar ein außergewöhnliches Gehör, sie erhalten +2 auf Wahrnehmung-Würfe (Gehör).
- **Drogenabhängig:** Balosar sind von der Droge Todesstäbchen abhängig, wobei sie aufgrund ihrer Gift-Immunität nur psychische Auswirkungen bei Entzug zeigen. Dies ist eine Angewohnheit (schwer).
- **Sprachen:** Balosur, Basic
- **Heimatplanet:** Balosar

SAVAGE GALAXY

Bothaner



Die intelligenten Bothaner sind misstrauische und opportunistische Wesen, die sich vor allem in komplexen Sozialgefügen wohl fühlen.

- **Klug:** Bothaner besitzen ein gutes Abstraktionsvermögen. Sie beginnen mit einem W6 in Verstand statt mit W4.
- **Leichtfüßig:** Mit katzenhaftem Geschick können Bothaner sich leise bewegen, sie erhalten die Fertigkeit Heimlichkeit kostenlos mit W6.
- **Intrigant:** Bothaner versuchen aufgrund ihrer Kultur stets andere zu ihrem Vorteil zu beeinflussen. Dies ist eine leichte Angewohnheit.
- **Sprachen:** Bothesisch, Basic.
- **Heimatplanet:** Bothawui

Chadra-Fan



Diese kleine nagerartige Spezies lebt gern in Gemeinschaft. Jeder Chadra-Fan spezialisiert sich auf ein bestimmtes Gebiet, für das er in der Gemeinschaft verantwortlich ist. Mit zwei Stunden Schlaf in der Nacht kommen sie aus.

- **Spezialist:** Chadra-Fan spezialisieren sich auf bestimmte Fertigkeiten aus einem Gebiet und erhalten dazu drei Handwerkliche und/oder Wissenschaftliche-Fertigkeiten kostenlos mit W6.
- **Wärmesicht:** Chadra-Fan sehen das Infrarotspektrum und halbieren daher Angriffsabzüge für Schlechte Beleuchtung (abgerundet).
- **Klein:** Chadra-Fan sind nur einen Meter groß.
- **Sprachen:** Chadra, Basic
- **Heimatplanet:** Chad

SAVAGE GALAXY

Duros



Eine der ersten den Weltraum bereisenden Spezies sind die geselligen und Technik-verliebten Duro, deren Heimatwelten im Duro-Systems liegen.

- **Klug:** Duro besitzen ein gutes Abstraktionsvermögen. Sie beginnen mit einem W6 in Verstand statt mit W4.
- **Geborener Raumfahrer:** Die Raumfahrt ist ein wesentlicher Faktor der Duros-Kultur. Sie erhalten die Fertigkeit Raumfahrt auf W6.
- **Neugierig (Leicht):** Das Volk der Duro teilt einen inneren Drang stets zu erfahren was sich hinter den Dingen verbirgt.
- **Sprachen:** Duresse, Basic
- **Heimatplanet:** Duro

Droide (humanoid)



Humanoide Droiden werden zu verschiedensten Zwecken gebaut, ob als Soldaten, Mediziner oder Gesellschafter.

- **Vielseitig:** Die Bauart gibt die Fähigkeiten des Droiden vor. Ein Droide erhält ein weiteres Talent zu Spielbeginn, das zu seinem Zweck passt.
- **Konstrukt (Monstermerkmal):** Droiden addieren +2 auf Erholungs-Proben wenn sie Angeschlagen sind, erleiden keinen Zusatzschaden durch angesagte Ziele, erleiden als Wildcard keine Wundabzüge und sind immun gegen Krankheiten und Gifte.
- **Gedankenschutz:** Die Gedanken von Droiden können nicht durch die Macht beeinflusst werden. Sie zu überreden ist um -2 erschwert.
- **Schwäche (Elektrizität):** Droiden sind gegen starke elektrische Stöße anfällig, ihre Widerstandswürfe gegen solche elektrische Effekte sind um -4 erschwert.
- **Sprachen:** Basic
- **Heimatplanet:** in der ganzen Galaxis

SAVAGE GALAXY

Gungan



In den Seen und Meeren von Naboo leben die Gungan. Trotz ihrer primitiven Erscheinung besitzen sie hochentwickelte Technik. Sie sind im Allgemeinen wenig an Reisen durch den Weltraum interessiert und leben abgeschieden unter der Wasseroberfläche.

- **Behertzt:** Gungan sind besonders willensstark. Sie beginnen mit einem W6 in Willenskraft statt mit W4.
- **Halb-Wasserwesen:** Die amphibischen Gungan können sehr lange die Luft anhalten, alle 15 Minuten Luft anhalten erhalten sie jedoch eine Erschöpfungsstufe. Geraten sie Außer Gefecht, müssen sie jede Minute eine erfolgreiche Konstitutionsprobe ablegen oder sie ertrinken. Erschöpfungsstufen regenerieren sich eine Stufe pro 15 Minuten Luftholen.
- **Große Klappe:** In der Kultur der Gungan gibt es keine Intrigen und nur wenige Geheimnisse, da kaum ein Gungan diese für sich behalten kann.
- **Sprachen:** Gungan, Basic
- **Heimatplanet:** Naboo

Ithorianer



Die Ithorianer besitzen ein ausgeprägtes Bewußtsein für den Frieden und die Natur. Sie leben nicht auf der Oberfläche ihres Planeten um dessen Gleichgewicht zu bewahren. Stattdessen wohnen sie in Herdenschiffen im Orbit.

- **Behertzt:** Ithorianer sind besonders willensstark. Sie beginnen mit einem W6 in Willenskraft statt mit W4.
- **Brüllen:** Aus ihren vier Kehlen können Ithorianer einen dröhnenden Schrei ausstoßen. Sie verfügen über die Macht "Schock" sowie 5 Machtpunkte die sie ausschließlich für diese Macht nutzen können und die nicht von Schnelle Machtregeneration profitieren. Als Arkane Fertigkeit verwenden sie (Konstitution). Der Wirkungsbereich von Brüllen ist stets auf dem Ithorianer Zentriert.
- **Träge:** Ithorianer bewegen sich mit nur 5".
- **Friedliebend:** Ithorianer vermeiden Gewalt wenn nötig (entspricht dem Handicap Pazifist(leicht)).
- **Sprachen:** Ithorianisch, Basic

SAVAGE GALAXY

- **Heimatplanet:** Ithor

Mensch



Überall in der Galaxis leben Menschen. Von den zivilisierten Welten im Kern bis zu den wilden Randbereichen. Sie sind so vielseitig wie die Planeten auf denen sie leben.

Im Outer Rim gibt es viele kleine Kolonien durchmischter Kulturen, in den Kernwelten sind die Grenzen nicht so fließend. Es gibt Correllianer, Alderaaner, Coruscancer und viele andere.

- **Vielseitig:** Menschen sind anpassungsfähig. Sie erhalten ein weiteres Talent bei Spielbeginn.
- **Sprachen:** Basic, eine weitere Sprache
- **Heimatplanet:** in der ganzen Galaxis, vor allem Coruscant, Corelia, Alderan, Naboo

Mon Calamari



Die auf dem entfernten Wasserplaneten Dac beheimateten Mon Calamari sind ein sehr aufgeschlossenes und optimistisches Volk, sie sind aber auch bekannt dafür an ihrer Meinung fest zu halten.

- **Wasserwesen:** Mon Calamari trotzden der Kälte und dem Druck der Tiefen des Meeres und können sich dort uneingeschränkt aufhalten. Ihre Bewegungsweite im Wasser entspricht ihrer Schwimmen-Fertigkeit.
- **Konzentriert:** Mon Calamari besitzen einen fokussiert Verstand, wenn sie Schaden wegstecken addieren sie +2 zu ihrem Wurf (entspricht dem Talent Eisenkiefer).
- **Stur:** Dies entspricht dem gleichnamigen Handicap.
- **Schwäche (Hitze):** Mon Calamari sind gegen starke Hitze anfällig, ihre Widerstandswürfe gegen solche Hitzeeffekte sind um -4 erschwert.
- **Sprachen:** Calamerisch, Basic
- **Heimatplanet:** Dac

SAVAGE GALAXY

Miraluka



Miraluka ähneln sehr stark den Menschen, doch besitzen sie keine Augen, da auf ihre Sonne kaum Licht abgibt. Durch die Zerstörung eines ihrer Heimatplaneten sind sie weit in der Galaxis verstreut und haben sich kulturell angepasst.

- **Machtgespür:** Durch ihre Sinne können Miraluka das Wirken der Macht erspüren. Sie verfügen über die Macht "Arkane entdecken" sowie 5 Machtpunkte die sie ausschließlich für diese Macht nutzen können und die nicht von Schnelle Machtregeneration profitieren. Als Arkane Fertigkeit verwenden sie (Verstand).
- **Machtsicht:** Weil sie keine Augen besitzen, verlassen sich Miraluka auf die ihnen angeborene Machtsicht. Sie ersetzt die Sicht dermaßen, dass der Abzug von -6 auf physische Aktionen durch das Handicap Blind keine ausgeglichen wird.
- **Blind:** Dies entspricht dem gleichnamigen Handicap.
- **Sprachen:** Miralukisch, Basic, eine weitere Sprache
- **Heimatplanet:** in der ganzen Galaxis.

Rodianer



Ein Zentrales Thema der Kultur der Rodianer sind die Jagd und der Krieg, denn dadurch machten sich die Rodianer ihren Planeten gefügig. Kopfgeldjäger und Kämpfer, die in ihren Arenen gegeneinander antreten genießen bei ihnen hohes Ansehen.

- **Geschick:** Rodianer sind sehr agil. Sie beginnen mit einem W6 in Geschicklichkeit statt mit W4.
- **Wärmesicht:** Rodianer sehen das Infrarotspektrum und halbieren daher Angriffsabzüge für Schlechte Beleuchtung (abgerundet).
- **Gestank:** Für andere Spezies riechen Rodianern sehr streng, ihr Charisma ist um 2 verringert, wenn sie mit anderen Spezies zu tun haben.
- **Sprachen:** Rodianisch, Basic oder Huttisch
- **Heimatplanet:** Rodia

SAVAGE GALAXY

Togruta



Die von Raubtieren abstammenden Togruta besitzen nadelspitze Zähne. Wie ihre Vorfahren besitzen sie den Drang in einer Gemeinschaft zu leben und daraus einen Vorteile für alle zu machen. Im Allgemeinen wirken sie ruhig und ausgeglichen, doch im Kampf tritt ihre wilde Seite hervor.

- **Geschickt:** Togruta sind sehr agil. Sie beginnen mit einem W6 in Geschicklichkeit statt mit W4.
- **Entfernungssinn:** Durch ihre Montrale können Togruta Entfernungen besser einschätzen. Sie erhalten die Fertigkeiten Werfen und Schießen kostenlos mit W6.
- **Sozialbedürfnis:** Togruta versuchen immer in Gesellschaft zu bleiben, sie sind sehr ungern alleine. Dies ist eine Angewohnheit (schwer).
- **Sprachen:** Togruti, Basic
- **Heimatplanet:** Shili

Trandoshaner



Die Trandoshaner sind eine kaltblütige und ausbeuterische Rasse. Ihr glaube mit schöpferischen oder gefährlichen Aufgaben Ruhm zu erlangen treibt sie in dei Galaxis hinaus.

- **Heilfleisch:** Wunden von Trandoshanern heilen auf natürlichem Wege schneller als gewöhnlich. Sie regenerieren als besäßen sie das Monstermerkmal Langsame Regeneration.
- **Natürliche Waffen:** Die Krallen des Trandoshaners erlauben ihm im unbewaffneten Nahkampf einen Schaden von Stärke + W6 zu veruraschen.
- **Echsensinne:** Durch ihren feinen Geruchssinn erhalten Trandoshaner +2 auf Wahrnehmung und gelten stets als aktive Wache im Sinne der Heimlichkeitsregeln.
- **Blutrünstig:** Dies entspricht dem gleichnamigen Handicap.
- **Sprachen:** Dosh, Basic
- **Heimatplanet:** Trandosha

SAVAGE GALAXY

Twii'lek



Über die Galaxis verstreut leben die Twii'lek ein Leben in allen Schichten der Gesellschaft. Durch ihre auffälligen Kopftentakel fügen sie ihrer Körpersprache eine subtile Note hinzu, die sie besonders charismatisch macht.

- **Attraktiv:** Alle Twii'lek besitzen eine anziehende Aura und erhalten daher Charisma +2.
- **Nachtsicht:** Die Augen von Twii'lek verstärken das Restlicht, so dass sie im Düstern und Dunklen keine Angriffsabzüge erleiden.
- **Willensschwach:** Während der Charaktererschaffung kostet es Twii'leks jeweils zwei Attributspunkte um Willenskraft um eine Stufe zu steigern.
- **Sprachen:** Ryl, Basic oder Huttisch, eine Bonusssprache
- **Heimatplanet:** Ryloth

Wookiee



Die eigentlich friedlichen Wookiee leben unter widrigen Umständen auf ihrem Heimatplaneten Kashyyyk in Baumbauten hoch über dem Erdboden. Obwohl sie nur wenig eigene Technologie besitzen wissen sie sehr wohl wie man damit umgeht.

- **Stark:** Wookiees besitzen enorme Kraft. Sie beginnen mit einem W6 in Stärke statt mit W4.
- **Kräftig:** Die Robustheit eines Wookiees ist um 1 erhöht. Er kann das achtfache seiner Stärke in Pfund tragen.
- **Loyal:** Wookiees stehen zu ihren Gefährten, egal in welcher Lage.
- **Sprachbehinderung:** Wookiee können keine andere Sprache sprechen.
- **Sprachen:** Shyriiwook, Basic (nicht sprechen)
- **Heimatplanet:** Kashyyyk

SAVAGE GALAXY

Zabrak



Die Zabrak, auch als Iridonier bekannt kommen von einer lebensfeindlichen Welt, die von monströser Fauna und Flora übersät ist. Die Ursprünge ihrer Kultur, die sich nach Stämmen richtet haben sie lange überwunden, überlebt haben aber sowohl ihr stolzes Wesen als auch ihre Vorliebe für rituelle Tätowierungen.

- **Zäh:** Zabrak sind abgehärtet und robust. Sie beginnen mit einem W6 in Konstitution statt mit W4.
- **Schmerzresistent:** Ignoriert 1 Punkt Wundabzüge.
- **Stolz:** Zabrak sind stolz und verkraften Demütigung und Scheitern nicht so leicht. Eine Demütigung kann in Vergeltung münden, Scheitern in zeitaufwendigen Trainingseinheiten.
- **Sprachen:** Zabradi, Basic
- **Heimatplanet:** Iridonia

SAVAGE GALAXY

Revisionsdetails

Das Fantasy-Kompendium für das deutsche Savage Worlds beschreibt einige Richtlinien für die Erschaffung neuer Spezies, darunter auch neue Vor- und Nachteile.

Nach einer Überprüfung der Spezies dieser Conversion fiel auf, dass einige durch Fehlgewichtungen von Vor- und Nachteilen gegenüber den anderen Spezies "unbalanciert" erstellt worden waren. Bei anderen konnten viele weniger passenden Eigenschaften oder Homebrew-Eigenschaften durch passendere offizielle ersetzt werden. Insgesamt sollte sich die Spielbarkeit und Stimmigkeit der Spezies verbessert haben.

Die Änderungen in der Übersicht:

Spezies	vorher	nachher
Balosar	Emotionen erspüren (Homebrew) (+2) Gift-Immunität (+1) Scharfer Sinn: Gehör (+1) Konstitution Würfeln -2 (Homebrew) (-2) Drogenabhängig, Angewohnheit (schwer) (-2)	<u>Macht: Gegner analysieren (Verstand) und 5 Machtpunkte (+2)¹</u> Gift-Immunität (+1) Scharfer Sinn: Gehör (+1) Angewohnheit (schwer): Drogenabhängig (-2)
Bothaner	Verstand startet auf W6 (+2) Heimlichkeit Würfeln +2 (Homebrew) (+1) Angewohnheit (leicht): Intrigant (-1)	Verstand startet auf W6 (+2) <u>Heimlichkeit startet auf W6 (+1)</u> Angewohnheit (leicht): Intrigant (-1)
Chadra-Fan	Spezialist (Homebrew) (+2) Wärmesicht (+1) Klein (-2)	<u>Drei Fähigkeiten starten auf W6 (+3)</u> Wärmesicht (+1) Klein (-2)
Duros	Verstand startet auf W6 (+2) Raumfahrt und Fliegen Würfeln +2 (Homebrew) (+2) Neugierig (leicht) (-1)	Verstand startet auf W6 (+2) <u>Raumfahrt startet auf W6 (+1)</u> Neugierig (leicht) (-1)
Droide	Vielseitig (+2) Maschine (Homebrew) (+0) Gedankenschutz (Homebrew) (+1) Eine Sprache weniger (-1)	Vielseitig (+2) <u>Konstrukt (Monstermerkmal) (+2)</u> <u>Immunität: Geistige Beeinflussung (Homebrew) (+1)</u> Eine Sprache weniger (-1) <u>Schwäche: Elektrizität (-2)</u>
Gungan	Willenskraft startet auf W6 (+2) Glück (+2) Große Klappe (-1)	Willenskraft startet auf W6 (+2) <u>Halb-Wasserwesen (+1)</u> Große Klappe (-1)
Ithorianer	Willenskraft startet auf W6 (+2) Brüllen (Homebrew) (+2) Geschicklichkeit Würfeln -2 (Homebrew) (-2) Pazifist (leicht) (-1)	Willenskraft startet auf W6 (+2) <u>Macht: Schock (Konstitution) und 5 Machtpunkte (+2)</u> <u>Bewegungsweite 5" (-1)</u> Pazifist (leicht) (-1)
Mensch	Vielseitig (+2)	Vielseitig (+2)

SAVAGE GALAXY

Mon Calamari	Wasserwesen (+2) Konzentriert (Homebrew) (+1) Stur (-1)	Wasserwesen (+2) <u>Eisenkiefer (+2)</u> Stur (-1) <u>Schwäche: Hitze (-1)</u>
Miraluka	Machtsicht (Homebrew) (+2) Langsam (-2) Bonussprache (+1)	<u>Macht: Arkanes entdecken (Verstand) und 5 Machtpunkte (+2)</u> <u>Machtsicht: (Homebrew) (+1)</u> <u>Blind: (-2)</u> Bonussprache (+1)
Rodianer	Geschick startet auf W6 (+2) Wärmesicht (+1) Außenseiter (-1)	Geschick startet auf W6 (+2) Wärmesicht (+1) <u>Charisma-2 (-1)</u>
Togruta	Geschick startet auf W6 (+2) Werfen und Schießen Würfe +1 (Homebrew) (+2) Angewohnheit (schwer): Sozialbedürfnis (-2)	Geschick startet auf W6 (+2) <u>Werfen und Schießen starten auf W6 (+2)</u> Angewohnheit (schwer): Sozialbedürfnis (-2)
Trandoshaner	Heißfleisch (Homebrew) (+2) Natürliche Waffen (Stä+W4) (+1) Echsen Sinne (+1) Blutrünstig (-2)	<u>Langsame Regeneration (Monstermerkmal) (+2)</u> <u>Natürliche Waffen (Stä+W6, nur Klauenhände) (+1)</u> Echsen Sinne (+1) Blutrünstig (-2)
Twilek	Attraktiv (+2) Nachtsicht (+1) Bonussprache (+1) Willenskraft Würfe -2 (Homebrew) (-2)	Attraktiv (+2) Nachtsicht (+1) Bonussprache (+1) <u>Bei Erschaffung doppelte Kosten um Willenskraft zu erhöhen (-2)</u>
Wookie	Stärke startet auf W6 (+2) Kräftig (+2) Loyal (-1) Sprachbehindert (Homebrew) (-1)	Stärke startet auf W6 (+2) Kräftig (+2) Loyal (-1) Sprachbehindert (Homebrew) (-1)

¹ Der für die Balosar neu eingeführte Effekt "Einfühlungsvermögen" verwendet eine Macht aus dem Savage Worlds: Fantasy Kompendium. Sollte dieses Regelwerk nicht zur Verfügung stehen, kann das vorher verwendete "Emotionen erspüren" schlicht weiter verwendet werden.



Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR.
Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.