

# Savage Heresy

a Dark Heresy Conversion for Savage Worlds V1.3



## Währung:

Es gelten weiterhin die Kosten und Währung von Dark Heresy.

## Korruption und Furcht:

Die Korruptionsregeln werden direkt von Dark Heresy übernommen (Punkte und Tabelle). Die Furchtregeln existieren schon in Savage Worlds, werden aber durch das „Horror Toolkit“ vom Korn verfeinert.

## Knowledge Skills:

Unter Dark Heresy gibt es folgende Knowledge Skills: Imperium (history, area knowledge), Chaos, Xenos, Battle, Astronomy (navigation), Supernatural (psi, magie).

# Rassen



## Menschen (Helden)

Es gibt einige Menschen die zwar nicht das Training und den Körper der Space Marines haben aber trotzdem so viel Talent besitzen das sie für spezielle Positionen wie zum Beispiel Inquisitoren oder Assassinen auserwählt werden.

Durch ihr großes Talent erhalten sie jeweils ein...

**Extra Attribut**

**Extra Edge:** keine Rang-beschränkung, außer Legendary

## Space Marines

**Verbesserter Körper:** Space Marines starten mit d6 Str und Vig und können es bis d12+1 steigern.

**Stämmig:** +1 Toughness, Tragkraft beträgt Str x 10

**keine Furcht:** Marines kennen keine Furcht und bekommen deshalb +2 auf Guts Würfe.

**Schwerfällig:** Durch ihre Größe sind sie schwerfällig, Steigerungen von Agility kosten deshalb das doppelte.

**Schwur:** Diene mit deinem Leben. Marines sind extrem Loyal und würden sich nie selbst über das Imperium stellen.

## Ogryns

Ogryns sind riesig, jedoch nicht sehr Intelligent und ungeschickt wenn es um Technik geht.

**All Thumbs:** siehe Grundbuch

**Dumb:** Steigerungen von Smarts kosten das doppelte.

**Riesig:** +1 Toughness, Tragkraft Str x10, brauchen jedoch spezielle Ausrüstung.

**Strong and Tough:** Starten mit d8 Str und Vig und können es bis d12+2 steigern.

## Ratlings

Die meisten Ratlings sind Feiglinge und ziehen es vor nicht am Krieg teilzunehmen, die wenigen die es jedoch trotzdem tun zeichnen sich durch ihre Flinkheit und geringe Größe als exzellente Scharfschützenfähigkeiten und Infiltration aus.

**geborene Heckenschützen:** Sie starten mit d6 Stealth und Shooting.

**Luck:** Sie erhalten pro Session einen Zusatzbennie.

**Small:** -1 Toughness durch ihre kleine Statur.

**Agile:** Sie starten mit d6 Agility

## Squats

Diese kleinwüchsigen Wesen sind bekannt für ihre Zähigkeit und ihre exzellente Begabung mit Maschinen. Leider sind sie fast ausgestorben da ihr Heimatplanet von Tyraniden überrant wurde.

**Slow:** Pace 5

**Tough:** Sie starten mit d6 Vigor, Tragkraft beträgt Str x8

**geborene Mechaniker:** Sie starten mit d6 Repair und bei jeder Steigerung (und Erschaffung) können sie darauf würfeln um einen ihrer Gegenstände einmal zu verbessern (siehe Waffen-Upgrades). Sie können so ihre Waffen sogar einmal mehr verbessern als Menschen und Rüstungen um einen Punkt verstärken.

# Arcane Backgrounds

## Arcane Background (Imperial Psiker)

Psiker des Warhammer Universums unterscheiden sich darin das sie bei einer gewürfelten 1 (unabhängig vom Wild die) auf der Warp Tabelle von Dark Heresy würfeln müssen anstatt benommen zu werden.

## Arcane Background (Faith)

Die Schwestern rufen ihren Glauben in demselben Stil an wie die Priester in Savage Worlds. Ihre Kräfte sind limitiert auf Segnungen und Heilung. Ihre Attacken vollführen sie hingegen mit ihren gesegneten Boltern. ;)

## Arcane Background (Tech-Priests)

Omnissiah gibt den Tech-Priests die Fähigkeit technische Wunder zu vollbringen (siehe SW's Weird Science). Sie sind jedoch auf Segnungen von Maschinen und Effekten ihrer eigenen Kreationen beschränkt.

Durch die modifikation ihres Körpers sind sie imstande ihre Energie (PP's) zum Aufladen von Batterien und Maschinen zu verwenden. Die Kosten dieser Fähigkeit legt der Spielleiter fest.

# Cyberware

## Grundregeln:

Cyberware gibt es in schlechter, normaler und guter Qualität. Auf welche Version man Zugriff erhält bestimmen die Geldmittel, die Kontakte und der GM.

Cyberware benötigt im Normalfall kein Edge, es sei denn es ist speziell dafür gekennzeichnet (ala MIU oder Ersatzlungen).

Bei kritischen Schaden auf den betreffenden Körperteil sinkt die Qualität um eine Stufe bis sie wieder (kostspielig) repariert wird.

## Menchandrit (Techpriest only)

### Balastic (Edge):

Hält eine Pistole die mit dem üblichen multiaction-penalty abgefeuert werden kann.

### Utility (Edge):

+1 Repair and Parry, zählt immer als bewaffnet, Feuerlöschfunktion alle 15 minuten

### Manipulator (Edge):

Starker Arm für schwere Sachen, +2Str, zählt immer als bewaffnet, Unbewaffneter Angriff macht mod-Str+d4 Schaden

### Medicae (Edge):

+2 Healing, hält 6 Spritzen zur Verfügung

### Optical (Edge):

3m flexible Kamera mit low-light, darkvision, telescopic sight, kann als Taschenlampe verwendet werden.

## Cyberware:

### Cyberarme:

normal: kein Effekt oder +1 Str / -1 Cha  
schlecht: siehe normal, jedoch zusätzlich -1 Ag  
gut: +1 Str

### Cyberbeine:

normal: kein Effekt oder Running / -1 Cha  
schlecht: Lame oder -1 Cha bei normalen Pace  
gut: Runnig

### Augen:

Features: low-light, darkvision, blendschutz, scope  
normal: kein Effekt oder zwei Features / -1 Cha  
schlecht: short-sighted  
gut: Zwei Features

### Lungen (Edge):

Macht immun vor giftigen Gasen und läßt den Character 1h lang die Luft anhalten.

### MIU (Edge):

+1 zu den Traitrolls bei verlinkten Systemen (Waffen, Fahrzeuge, Computer).

### Auger Array (Edge):

Man hat einen Auspex eingebaut der jederzeit mittels einer normalen Aktion aktiviert werden kann

### Machinator Array (Edge, Techpriest only):

**Req:** Seasoned, Str d8, Vig d8

**Effect:** +1 Str und Vig (max d12+1), Brawny, Schwerfällig (sieh Space Marines), -2 Stealth (Gewicht und Größe)

# Rüstungen



## leichte Rüstungen

Rüstung	AR	Cost	Wgt	Special
Flak	1	105	12	+3 gg. Explosionen
Mash	2	475	5	
Carapace	3	3750	34	

## spezielle Rüstungen

Rüstung	AR	Cost	Wgt	Special
Energieschild	5	Mil	5	*
Primitive R.	1	var	var	

\* nur gegen Fernkampf, nur bessere AR zählt

## Power Armor

(no Weight; Cost=Military; Scout PA, Power Armor und Terminator nur für Space Marines)

Rüstung	AR	Special
leichte PA	4	Battery hält 2 Stunden
Dragonscale	4	exklusiv für Tech Priest, benötigt einen PP in Reserve
Scout PA	5	+1 Str, big, +4 Stealth gg. Sensoren
Power Armor	6	+1 Str, big, Targeter oder Jump Pack
Terminator	7	+1 Str, big, zugriff auf spezielle Waffen, kein laufen möglich

*Targeter:* +1 auf Angriffswurf mit Schußwaffen

*Jump Pack:* man kann „Pace“-lange Sprünge machen

*big:* Gegner treffen um 2 erleichtert

# Nahkampfwaffen



Waffe	Schaden	AP	Cost	Wgt.	Str.	Special
Primitive	var		var	var	var	moderne Rüstungen zählen doppelt
Shock Maul	Str+d4		150	5		Shakenresult zählt für 1d6 rounds, nicht-tödlich
1h-Chainweapon	Str+d8+3		275	12	d6	
2h-Chainweapon	Str+d12+3		450	26	d8	-1 Parry
Powerblade	Str+d6	5 HW	Mil	3		+1 Parry
1h-Powerweapon	Str+d8	5 HW	Mil	7		
2h-Powerweapon	Str+d12	5 HW	Mil	15	d8	-1 Parry
1h-Forceweapon	Str+d8	0 HW	Mil	7		includes „Smite“, AP is the same as the bonus damage
2h-Forceweapon	Str+d10	0 HW	Mil	15	d8	-1 Parry, includes „Smite“, AP is the same as the bonus damage
Powerfist	Str*2	5 HW	Mil	24	d8	-1 Parry
Chainfist	Str*2	15 HW	Mil	30	d8	-1 Parry, benötigt Power Armor
Lightning Claw	Str+d6	5 HW	Mil	?		+1 Parry, kein off-hand Abzug, benötigt Power Armor
Thunder Hammer	Str+d8	5 HW	Mil	?	d8	-1 Parry, ein Treffer verursacht immer „shaken“, benötigt Power Armor

### Alle Nahkampfwaffen besitzen folgende Eigenschaften:

*leicht aufrüstbar:* Die Waffen stellen eine basis für eine unglaubliche Vielfalt an Variationen und Verbesserungen dar. Sie können deshalb zwei mal auferüstet werden.

# Fernkampfaffen



## Primitive Waffen

Primitive Schußwaffen wie Musketen und Bögen benutzen die Werte von SW, moderne Rüstungen verdoppeln jedoch ihren Wert.

## Granaten

Waffe	Range	Schaden	AP	Cost	Special
Frag	5	2d8		10	MBT
Krak	5	2d10	4 HW	50	
Fire Bomb	5	2d6	3	5	SBT, fängt eventuell feuer
Stun	5	-		25	MBT, Vigor test oder benommen, verbleibt 3 Runden
Smoke	5	-		10	MBT, verbleibt 3 Runden

## Raketen

Waffe	Range	Schaden	AP	Cost	Special
Frag	-	2d8		Mil	LBT
Krak	-	3d6	10 HW	Mil	

## Laserwaffen

Waffe	Range	Schaden	AP	RoF	Shots	Cost	Wgt.	Str.	Special
Laspistol	15	2d6		1	30	50	3		Semi-Auto
Lasgun	24	2d6		3	60	75	8		Auto, 3RB
Long Las	75	2d6		1	40	100	4,5		Scope with low-light

### Alle Laserwaffen besitzen folgende Eigenschaften:

*High Setting:* 2d8 Schaden, 3 energieeinheiten/Schuß, würfelt man gleich oder weniger als die Anzahl der Schuß, ungeachtet des Wild-Die's, so muss die Waffe eine Runde lang auskühlen (Beispiel: 3RB - bei gewürfelter 1-3 überhitzt sie).

*leicht aufrüstbar:* Die Waffen stellen eine basis für eine unglaubliche Vielfalt an Variationen und Verbesserungen dar. Sie können deshalb zwei mal aufrüstet werden.

## Projektilwaffen

Waffe	Range	Schaden	AP	RoF	Shots	Cost	Wgt.	Str.	Special
Stub Automatic	12	2d6		1	7	50	4		Semi-Auto
Hand Cannon	15	2d6+1	1	1	7	65	8		
Autogun	24	2d6		3	30	100	8		Auto, 3RB
Hunting Rifle	75	2d6		1	5	100	10	d6	Scope with low-light, Silencer
Shotgun	15	1-3d6		1	2	60	10		double barrel, armor counts double, solid shot (2d8), special see SW
Combat Shotgun	15	1-3d6		1	18	150	13		semi-auto, armor counts double, solid shot (2d8), special see SW
Heavy Stubber	60	2d8		3	200	750	25	d8	Auto, Snapfire

*solid shot:* als alternativ Munition: 2d8 Schaden, keine Shotgun boni/penalty

### Alle Projektilwaffen besitzen folgende Eigenschaften:

*vielfältige Munitionsarten (gilt nicht für Shotguns):* 2d8 Schaden machen, würfelt man gleich oder weniger als die Anzahl der Schuß, ungeachtet des Wild-Die's, so verklemmt sich die Waffe und muss per Repair-Wurf (einfache Aktion) wieder einsatzbereit gemacht werden. Diese Munitionsarten sind jedoch seltener und teurer als normale Patronen (GM Entscheidung).

*leicht aufrüstbar:* Die Waffen stellen eine basis für eine unglaubliche Vielfalt an Variationen und Verbesserungen dar. Sie können deshalb zwei mal aufrüstet werden.

## Bolter

Waffe	Range	Schaden	AP	RoF	Shots	Cost	Wgt.	Str.	Special
Boltpistol	15	2d6	3	1	8	Mil	7	d6	Semi-Auto
Boltgun	45	2d6	3	2	24	Mil	14	d8	Auto, 3RB

### Alle Bolter besitzen folgende Eigenschaften:

*Spezialwaffe:* Diese Waffen sind schon von besonderer Qualität und lassen sich deshalb nur mehr einmal upgraden.

## Melta

Waffe	Range	Schaden	AP	RoF	Shots	Cost	Wgt.	Str.	Special
Inferno Pistol	5	2d10	*	1	3	Mil	5		snapfire, Melta
Meltagun	10	2d10	*	1	5	Mil	16	d6	snapfire, Melta

### Alle Melta Waffen besitzen folgende Eigenschaften:

*Melta:* ignorieren die Rüstung wenn sie das Ziel zwei Runden lang treffen.

*Spezialwaffe:* Diese Waffen sind schon von besonderer Qualität und lassen sich deshalb nur mehr einmal upgraden.

## Plasma

Waffe	Range	Schaden	AP	RoF	Shots	Cost	Wgt.	Str.	Special
Plasma Pistol	15	2d8		3	15	Mil	8		Auto, keine Full-Auto erschwerung, braucht eine Aktion um anzustarten, Heiß
Plasma Gun	45	2d8		3	30	Mil	22	d6	Auto, keine Full-Auto erschwerung, braucht eine Aktion um anzustarten, Heiß

### Alle Plasma Waffen besitzen folgende Eigenschaften:

*Spezialwaffe:* Diese Waffen sind schon von besonderer Qualität und lassen sich deshalb nur mehr einmal upgraden.

*Heiß:* Bei einer gewürfelten 1 (ohne Wildcard) muss die Waffe eine Runde lang abkühlen

## Flamer

Waffe	Range	Schaden	AP	RoF	Shots	Cost	Wgt.	Str.	Special
Hand Flamer	Cone	2d8	*	1	2	Mil	7		Flamer, halbe Cone-Reichweite
Flamer	Cone	2d8	*	1	3	Mil	12	d6	Flamer

### Alle Flamer besitzen folgende Eigenschaften:

*Spezialwaffe:* Diese Waffen sind schon von besonderer Qualität und lassen sich deshalb nur mehr einmal upgraden.

*Flamer:* Ignorieren nicht abgeschlossene Rüstungen, rest siehe SW

## Needler

Waffe	Range	Schaden	AP	RoF	Shots	Cost	Wgt.	Str.	Special
Needle Pistol	15	2d6		1	1	Mil	3		Silenced, Vergiftet
Needle Rifle	90	2d6		1	1	Mil	4		Silenced, Vergiftet

### Alle Needler besitzen folgende Eigenschaften:

*Spezialwaffe:* Diese Waffen sind schon von besonderer Qualität und lassen sich deshalb nur mehr einmal upgraden.

*Vergiftet:* Eine Zusatzwunde wenn das Ziel zumindest „shaken“ wurde. Das Gift kann auch betäubend statt tödlich sein

## Webber

Waffe	Range	Schaden	AP	RoF	Shots	Cost	Wgt.	Str.	Special
Web Pistol	15	-		1	6	Mil	7		Web
Web Rifle	25	-		1	6	Mil	16		SBT, Web

### Alle Webber besitzen folgende Eigenschaften:

*Spezialwaffe:* Diese Waffen sind schon von besonderer Qualität und lassen sich deshalb nur mehr einmal upgraden.

*Web:* Die Waffe fesselt das Ziel („entangle“). Es kann sich mit einem Str/Ag -2 Wurf befreien.

## Launcher

Waffe	Range	Schaden	AP	RoF	Shots	Cost	Wgt.	Str.	Special
Grenade Launcher	30	*	*	1	20	Mil	18	d6	zwei Magazine mit Switch, Snapshot
Rocket Launcher	60	*	*	1	1	Mil	30	d8	Snapshot

### Alle Launcher besitzen folgende Eigenschaften:

*Spezialwaffe:* Diese Waffen sind schon von besonderer Qualität und lassen sich deshalb nur mehr einmal upgraden.

## Exotische Waffen

Waffe	Range	Schaden	AP	RoF	Shots	Cost	Wgt.	Str.	Special
Shurican Catapult	45	2d6+1		3	100	Mil	8	d6	Auto, 3RB

### Alle Exotischen Waffen besitzen folgende Eigenschaften:

*Spezialwaffe:* Diese Waffen sind schon von besonderer Qualität und lassen sich deshalb nur mehr einmal upgraden.

## schwere Waffen

Waffe	Range	Schaden	AP	RoF	Shots	Cost	Wgt.	Str.	Special
MP Lascannon	150	3d6	40 HW	1	5	Mil	110	d8	Bewegen oder Schießen
Assault Cannon	60	2d10	5 HW	4	200	Mil	120	d8	Auto, Bewegen oder Schießen
Autocannon	150	2d10	5 HW	3	40	Mil	110	d8	Auto, 3RB, Snapfire
Heavy Bolter	60	2d8	5 HW	4	60	Mil	80	d8	Auto, Snapfire
Heavy Flamer	Cone*	2d10	*	1	10	Mil	90	d8	Heavy Flamer
Multi-Melta	30	3d6	45 HW	1	4	Mil	110	d8	Snapfire, SBT
Plasma Cannon	60	2d10	2 HW	1	24	Mil	76	d8	Snapfire, LBT, Heiß

### Alle schweren Waffen besitzen folgende Eigenschaften:

*Spezialwaffe:* Diese Waffen sind schon von besonderer Qualität und lassen sich deshalb nur mehr einmal upgraden.

*Heavy Flamer:* Ignorieren nicht abgeschlossene Rüstungen, rest siehe SW. Zwei Schußvarianten: breit= zwei Cones nebeneinander, weit-hochgehalten = ein MBT innerhalb von Range 30

*Heiß:* Bei einer gewürfelten 1 (ohne Wildcard) muss die Waffe eine Runde lang abkühlen

# Waffen Upgrades



Die meisten Waffen können ein- oder zweimal verbessert werden bzw. existieren bereits in alternativen/besseren Versionen.

## Standard-Verbesserungen:

- +1 Schaden
- +1 zum Angriffswurf
- doppelte Munition: bei Waffen mit verschiedenen Munitionsarten meist zwei normale Packs mit Umschalter.
- Unterlaufwaffe: Unter der Waffe ist eine Zweitwaffe mit Einzelschuß eingebaut (meist Flamer oder Granatwerfer).
- höhere Feuerrate (Semi-Auto Waffen): Semi-Auto wird zu 3RB und Full-Auto (RoF 3).
- kurzer Lauf (Gewehre): feuern mit einer Hand möglich, jedoch halbe Munition und Reichweite
- Großkaliber (Laser-/Projekttilwaffen): Feuert nur mehr Hot-Charge/Spezialmunition, jedoch ohne Überhitzung/Jamming.
- Mono (primitive Nahkampfwaffen): +1 Schaden, Rüstungen verdoppeln ihren Wert nicht mehr

# Fahrzeuge



## Panzerung:

Es gelten folgende Richtlinien für die Panzerung der Fahrzeuge (Toughness + Armor): APC 10 (+4/3/2); leichter Panzer 12 (+15/10/5); schwerer Panzer 14 (+45/15/10)

## Fahrzeugwaffen

Waffe	Range	Schaden	AP	RoF	Special
Battlecannon	225	2d8	10 HW	1	Carnage, kann jede zweite Runde feuern
Demolishercannon	45	3d6	40 HW	1	Carnage, kann jede fünfte Runde feuern, alle Insassen des primären Ziels (Häuser, Fahrzeuge) sind automatisch shaken

*Carnage:* Alle Ziele innerhalb von LBT müssen einen Agility-check schaffen oder bekommen ebenfalls Schaden, jedoch ohne Raise-Zusatzwürfel und AP.