

# Splittermond Hausregeln

## Fertigkeiten

### Anführen

- **Blick der 1000 Worte** (Anführen, Grad 1): Der Anführer kann sich ohne den Gebrauch von Worten unauffällig mit seinen Mitstreitern über eine grundsätzliche Vorgehensweise (im Sinne der Dreiwortsätze *Auf den Magier!* oder *Nicht Kämpfen, Fliehen!*) verständigen.

### Schwimmen

- Schwierigkeit für Wassertreten ist 15.<sup>1)</sup>

## Ressourcen

- Bei **Vermögen** inbegriffen:
  - (0) **einfach**: billige Kleidung, ein Bett im Schlafsaal und einen Eintopf zum Abendessen
  - (1) **bequem**: gewöhnliche Projektile<sup>2)</sup>
  - (2) **reichlich**: gute Kleidung, gelegentliche Kutschfahrten, leckere Speisen und Unterbringung in Einzelzimmern
  - (3) **übermäßig**: Schiffahrten
  - (4) **luxuriös**: Mondportalreisen
  - (5) **exklusiv**:
  - (6) **märchenhaft**:

## Merkmale

- **Schwarm**: Jede Schwarmstufe erhält dreifache LP des Grundwesens. Merkmale Fragil/Schwächlich bleiben erhalten.

## Sonstiges

- Kein *Klang des Schreckens*

## Sonstiges

### Massenkampf

<sup>1)</sup>

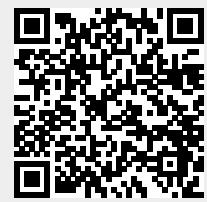
Nach GRW S. 130 wäre die Schwierigkeit 20 und damit genauso schwer wie 2 km schwimmen.

<sup>2)</sup>

GRW S. 36

From:

<https://www.greifenfeuer.de/> - **Greifenfeuer.Brett**



Permanent link:

<https://www.greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:spl:smsystem&rev=1591781057>

Last update: **10.06.2020 09:24**