

# Splittermond Hausregeln

## Fertigkeiten

### Kampf (Allgemein)

- **Vorstürmen** (I, GRW): Bewegungsaktion und Angriff werden als eine Handlung abgewickelt (und kosten dementsprechend die Bewegung plus den Angriff an Ticks). Bei *Abwartendem* Gegner wird die gegnerische Aktion vor der Angreiferaktion abgewickelt.

### 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>

## Grundregeln

- Ein Character kann insgesamt 12 + STÄ + KON + GK Einheiten Last tragen.
  - Stärke *Lastesel* erhöht die gesamtlast um +2.

## 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**: Schifffahrten
  - (4) **luxuriös**: Mondportalreisen
  - (5) **exklusiv**:
  - (6) **märchenhaft**:

## Merkmale

- **Schwarm**: Jede Schwarmstufe erhält dreifache LP des Grundwesens. Merkmale Fragil/Schwächlich bleiben erhalten <sup>3)</sup>.

## Sonstiges

- Kein *Klang des Schreckens*

1)

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

2)

GRW S. 36

3)

[https://splitterwiki.de/wiki/Schwarm\\_\(Merkmal\)](https://splitterwiki.de/wiki/Schwarm_(Merkmal))

From:

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

Permanent link:

<https://www.greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:spl:smsystem&rev=1692266348>

Last update: **17.08.2023 09:59**

