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.[1)]

Ressourcen

- Bei **Vermögen** inbegriffen:
  - (0) **einfach**: billige Kleidung, ein Bett im Schlafsaal und einen Eintopf zum Abendessen
  - (1) **bequem**: gewöhnliche Projektile [2)]
  - (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.

Massenkampf und Schlachten

Regeln für den Kampf von größeren Gruppen, Schlachten, Kaperkämpfe und so weiter. Jede Gruppe verwendet vier Attribute im Kampf:

- **LP** (Lebenspunkte): Jede Grupe besitzt einen Lebenspunkt pro 5/10/25/50/100 Kämpfer (so, dass die Lebenspunktezahl zwischen 5 und 15 liegt). Gruppenlebenspunkte haben fünf Stufen (0 *Kampfbereit*, -1 *leichte Verluste*, -2 *erste Zweifel*, -4 *massive Verluste*, -8 *Zerschmettert*).
- **AT** (Attacke): 15 + Modifikationen
- **VTD** (Verteidigung): 15 + Modifikationen
- **Initiative**: 10 - EG in Anführen (15).

Probe: Jedes Heer macht alle 30 Ticks einen Wurf auf seinen Angriffswert gegen die Verteidigung des Gegners. Wie bei normalen Angriffsproben ist der Angriff durch die Verluste modifiziert, die Verteidigung nicht. Eine aktive Verteidigung ist mit einem ganzen Heer nicht möglich. Durch eine vergleichende *Anführen*-Probe können Angriff und Verteidigung vom Anführer beeinflusst werden. Die EG können beliebig auf AT oder VTD verteilt

werden (dauert 30 Ticks an).

Herausragend: Taktische Entscheidungen des Kommandanten werden umgesetzt, das gegnerische Heer verliert 1 + EG LP. Der nächste Angriff des Gegners erhält einen Malus von 2.
Erfolg: Das gegnerische Heer verliert 1 + EG LP.
Misserfolg: Der Kampf ist ins Stocken geraten und dem Gegner werden keine weiteren Verluste zugefügt.
Patzer: Das eigene Heer hat sich in eine unangenehme Lage gebracht. Es verliert LP in Höhe der negativen EG; ein wichtiger NSC gerät in Bedrängnis.

Weitere Umstände: Wetter (leicht positiv bis stark negativ), sinnvolle Zusammenstellung des Heeres (leicht positiv), vorhergehende Sabotage (leicht bis stark positiv), Überraschungsangriff (leicht positiv bis stark positiv), das Heer besteht größtenteils aus Zivilisten oder ungeübten Kämpfern (leicht bis stark negativ).

Modifikatoren für AT und VTD

- Heer hat keine Chance zu fliehen: AT +2
- Heer ist auf heimischem Gebiet: AT +2
- Das Heer wurde mit Ressourcen aufgestellt: AT + Rang oder Stand des Anführers
- Überzahl (Heer ist dem Gegner 2x, 3x,... überlegen): AT +2, +3, ...
- Heer ist fanatisch: AT + Ressource Glaube des Anführers.
- Vergleichende Jagdkunst der Kundschafter: VTD + EG
- Das Heer wurde mit Ressourcen aufgestellt: VTD + Rang oder Stand des Anführers
- Kampf um eine Zuflucht: VTD + Ressource Zuflucht

Spielercharaktere im Kampfgetümmel

Spielercharaktere, die in den Kampf eingreifen bzw. aktiv an einer Schlacht teilnehmen wollen, können dies mit einer beliebigen kampftauglichen Fertigkeit (z.B. Kampffertigkeit, Magieschule, etc.) tun.

Probe: Kontinuierliche Handlung (30 Ticks) in der entsprechenden Fertigkeit gegen die VTD des gegnerischen Heeres.

Herausragend: Der Charakter hat zufällig einen wichtigen Offizier des Gegners erwischt, das gegnerische Heer verliert 1 + EG LP.
Erfolg: Das gegnerische Heer verliert 1 LP.
Misserfolg: Der Charakter ist in eine ungünstige Lage geraten, er verzehrt LP oder FP in Höhe seiner negativen EG.
Patzer: Der Charakter ist in eine ungünstige Lage geraten, er verzehrt LP oder FP in Höhe seiner negativen EG.

🔧 Fix Me!

Spielercharaktere und NSCs können jederzeit zwischen individuellem Kampf (mit normalen SM-Kampfregeln) und Massenkampf wechseln. Um sich aus der Schlacht komplett zu lösen (individueller Rückzug) ist eine Probe zum Lösen (30T) gegen die VTD der gegnerischen Armee nötig (siehe Lösen im Kampf). Der Kämpfer befindet sich bei Erfolg hinter den eigenen Reihen und kann ungehindert agieren.

[1] Nach GRW S. 130 wäre die Schwierigkeit 20 und damit genauso schwer wie 2 km schwimmen.
[2] GRW S. 36

From:
https://greifenfeuer.de/ - **Greifenfeuer.Brett**

Permanent link:
https://greifenfeuer.de/doku.php?id=spl:smsystem&rev=1591781057

Last update: **10.06.2020 09:24**