

Splittermond Hausregeln

Fertigkeiten

Kampf (Allgemein)

- **Vorstürmen** (I, GRW): Bewegungsaktion und Angrif werden als eine Handlung abgewickelt (und kosten dementsprechend die Bewegung plus den Angriff an Ticks). Bei *Abwartendem* Gegener 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 15.¹⁾

Grundregeln

- Ein Character kann insgesamt 12 + STÄ + KON + GK Einheiten Last tragen.
 - Stärke *Lastesel* erhöht die gesamtlast um +4.

Ressourcen

- Bei **Vermögen** inbegriffen:
 - (0) **einfach**: billige Kleidung, ein Bett im Schlafsaal und einen Eintopf zum Abendessen
 - (1) **bequem**: gewöhnliche Projektile²⁾
 - (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 erhalten³⁾.

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://greifenfeuer.de/> - **Greifenfeuer.Brett**



Permanent link:

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

Last update: **28.08.2023 11:48**