

# Regelübersicht für die Spieler

(alle Seitenverweise beziehen sich auf *Die Regeln von Splittermond*)

## Proben (S. 6-9)

**Fertigkeitswert:** Die Summe aus den beiden zugehörigen *Attributen* und den *Fertigkeitspunkten*. Dazu können noch Boni und/oder Mali kommen (aus *Meisterschaften*, *Stärken*, *Ausrüstung*, *Umständen* oder anderen Modifikatoren).

### Einfache Probe

**2W10 + Fertigkeitswert gg. Schwierigkeit** → Handlung gelingt bei Erreichen der Schwierigkeit.

### Vergleichende Probe

**2W10 + Fertigkeitswert gg. 2W10 + Fertigkeitswert** → Höheres Ergebnis gewinnt.

### Erweiterte Probe

**Langfristige Handlung. Mehrere einfache Proben** → Vorgegebene Anzahl von Proben muss gelingen. Jede missglückte Probe reduziert die Anzahl bereits gelungener Proben um 1. Maximale Probenanzahl ist die Summe der beteiligten *Attribute*.

### Zusammenarbeiten

**Einfache Probe von einem Ausführenden und mindestens einem Helfer** → Zuerst würfeln die Helfer die Probe mit um 5 verminderter Schwierigkeit. Jede gelungene Probe gibt dem Ausführenden einen Bonus von 2, jede missglückte Probe einen Malus von 1 auf dessen Probe.

## Einschätzung von Schwierigkeiten

Für Abenteurer auf Heldengrad 1 gilt als Faustregel:

Schwierigkeit <15	einfach
Schwierigkeit 15-20	normal
Schwierigkeit >20	schwierig
Schwierigkeit >25	sehr schwierig
Schwierigkeit >30	nahezu unmöglich

Heldengrad 2: etwa 5 Punkte mehr annehmen, sofern beteiligte *Attribute* / *Fertigkeiten* gesteigert wurden.

## Wurfoptionen (S. 7)

**Standardwurf:** 2W10, Ergebnisse werden zusammenaddiert.

**Risikowurf:** 4W10, Patzer zählt immer, ansonsten werden die beiden höchsten Ergebnisse zusammenaddiert. → Patzer- und Triumphchance steigt.

## Patzer und Triumph (S. 8)

**Patzer:** Die beiden niedrigsten Würfel ergeben maximal 3. Probe scheitert mit spektakulärem Fehlschlag. Bei Kampf (S. 36) oder Magie (S. 41) Wurf auf Patzertabelle.

**Triumph:** Die beiden höchsten Würfel ergeben mindestens 19 (und beim *Risikowurf*: es liegt kein Patzer vor). Probe gelingt auf bestmögliche Weise. Im Kampf: Angriff benötigt 1 Tick weniger. Beim Zaubern: Kosten sinken um 1 Punkt (*verzehrt* oder *erschöpft*).

## Regeneration von Leben/Fokus (S. 37)

### Natürliche Regeneration

Ruhephase von 6 Stunden bringt [2x*Konstitution*] Lebenspunkte und [2x*Willenskraft*] *verzehrte Fokuspunkte* zurück (jeweils mindestens 1 Punkt).

Verschnaudpause von 30 Minuten bringt *erschöpfte Fokuspunkte* komplett zurück. Kann Teil einer Ruhephase sein.

### Heilkunde

Gelungene *Heilkunde*-Probe gegen 20: Natürliche Heilung +2 in der nächsten Ruhephase. Pro Tag und Patient einmal möglich. Bei Patzer 5 Punkte Schaden für den Patienten.

Zustand *Verwundet* (S. 34) kann mit *Heilkunde*-Probe gegen 20 aufgehoben werden. Pro Patient und Tag einmal möglich.

Ein Sterbender (S. 38) kann mit *Heilkunde*-Probe gegen 25 stabilisiert werden: 1 *Lebenspunkt* auf *Gesundheitsstufe Todgeweht*. Regeneration wieder möglich. Probe einmal pro Tag und Patient möglich. Bei Patzer Tod des Patienten.

## Kampf (S. 28)

### Handlungsmöglichkeiten

**Aktion:** Kann ausgeführt werden, wenn der Abenteurer am Zug ist.

**Reaktion:** Kann unabhängig von der Zugreihenfolge ausgeführt werden, wenn bestimmte Ereignisse eintreten.

### Ablauf

#### Schritt 1: Initiative / Handlungsfolge bestimmen (nur zu Kampfbeginn)

Initiative bestimmen (*Initiative* - 1W6 = Startfeld des Abenteurers). Der Abenteurer kann handeln, wenn sein Feld auf der Tickleiste erreicht ist.

#### Schritt 2: Handlung wählen

Der Abenteurer wählt seine Handlung. Jede Handlung hat eine Dauer (in Ticks); bei Angriffen ist das die *Waffengeschwindigkeit* (WGS).

#### Schritt 3: Handlung durchführen und Marker versetzen

Der Abenteurer führt seine Handlung durch und versetzt den Marker auf der Tickleiste.

## Angriff (S. 31)

Probe mit einer *Kampffertigkeit* (oder einem Zauber) gegen *Verteidigung*, *Geistigen Widerstand* oder *Körperlichen Widerstand* des Ziels.

Fernkampfangriffe und Zauber müssen den Angriff mit einer *Aktion* (Bereitmachen bzw. Magie fokussieren) vorbereiten und mit einer weiteren *Aktion* (Dauer: 3 Ticks) auslösen.

## Schaden (S. 36)

Wurf je nach Waffe / Zauber. Vom Schaden wird die *Schadensreduktion* abgezogen, die restlichen Punkte werden von der obersten freien *Gesundheitsstufe* abgezogen (von links oben nach rechts unten).

Bei Anbruch jeder *Gesundheitsstufe* nach der ersten fallen *Wundabzüge* wie auf Charakterbogen angegeben an. Sind alle Lebenspunkte der Stufe *Todgeweiht* aufgebraucht, liegt der Abenteurer im Sterben (S. 38).

## Zustände (S. 39)

**Angsterfüllt:** -1 auf alle Proben, -3 auf Proben gegen die Quelle der Furcht.

**Benommen:** Alle Handlungen dauern 2 Ticks länger.

**Erschöpft:** -2 auf Kampffertigkeiten und allgemeine Fertigkeiten, Initiative +2.

**Verwundet:** Wundabzüge um 1 Stufe höher als die tatsächlichen Verletzungen.

## Aktive Abwehr (S. 32)

Kann nach dem gegnerischen Angriff angesagt werden. *Reaktion* kann durchgeführt werden, auch wenn der Abenteurer nicht an der Reihe ist; kostet 3 Ticks. *Verteidigung* (oder KW oder GW) steigt gegen diesen einen Angriff um 2 (auf Heldengrad 2: um 3).

## Zauber (S. 40)

#### Schritt 1: Zauber auswählen

Zauberer wählt einen Zauber und überprüft, ob genug *Fokus* vorhanden ist.

#### Schritt 2: Zauber vorbereiten und Magie fokussieren

Zauberer fokussiert die Magie: Dauer je nach Zauber (*Zauberdauer* in Ticks).

#### Schritt 3: Ziel wählen und Zauber auslösen

Zauberer wählt ein Ziel und löst den Zauber aus (Aktion mit 3 Ticks Dauer). Probe auf *Fertigkeitswert* der Magieschule gg. Schwierigkeit je nach Zauber. Ggf. Modifikatoren (z.B. Deckung oder Kampfgetümmel; S. 31).

#### Schritt 4: Fokus abstreichen

Bei Gelingen: *Fokus* je nach Zauber abstreichen.

## Fokus (S. 39)

**Erschöpft:** Kurzfristig aufzuwendende Punkte.

**Kanalisiert:** Kanalisierte Zauber bleiben aktiv und belegen dauerhaft ihre Kosten an *Fokuspunkten*, bis sie beendet werden oder der Zauberer bewusstlos wird/schläft. Dann werden die Punkte automatisch zu *erschöpften* (oder, wenn angegeben, *verzehrten*) Punkten.

**Verzehrt:** Langfristig verbrauchte Punkte.

**Fokusnotation:** 4V2 bedeutet: Gesamtkosten 4 Punkte *Fokus*, davon werden zwei *verzehrt* (und die übrigen 2 *erschöpft*). K8V4 bedeutet: 8 Punkte *Fokus* werden *kanalisiert*, bei Abbruch des Zaubers werden davon 4 *verzehrt* (und die übrigen 4 *erschöpft*).