

DS4-CD-SICHTSCHUTZ

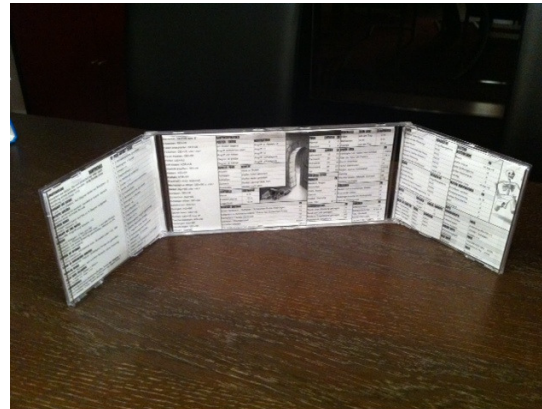
<http://www.amel.tk>

Der DIY-Sichtschutz aus CD-Hüllen war nicht meine Idee. Ich stieß hier darauf:

<http://blog.mausdompteur.de/archives/204-Spielleiterschirm-fuer-und-wider.html> und folgte dem dortigen Link hierhin: <http://strangemagic.robertsongames.com/2011/04/new-diy-dm-screen.html>.

ANLEITUNG

Zwei CD-Hüllen komplett ausweiden und die Deckel mit klarem Klebefilm wie abgebildet zusammenkleben. CD-Einleger drucken (**ohne Seitengrößenanpassung!**), ausschneiden und einlegen. Fertig. Man kann die Blätter mit Tesafilm fixieren, da sie sonst beim Auf- und Zuklappen des Schirms leicht herausfallen.



ABWARTHANDLUNG Abwarten als Aktion. Danach jederzeit vor oder nach Handlung eines anderen handeln. Jede Runde ohne Handlung +2 Ini (max. +10). FERNKAMPF UND DISTANZ -1 pro 10 m Distanz. Auf Gegner direkt vor Schützen: -2 INITIATIVE AUSLÖSEN Wenn jemand Ini auslöst, handelt er zuerst, danach beginnt eine normale Runde. MEHRERE GEGNER Schlagenwert kann auf bis zu 4 Gegner aufgeteilt werden. Abwehr -2 NAHKAMPF MIT ZWEI WAFFEN 2 Angriffe: Angriff und Abwehr -10 RÜSTUNG An- und Ablegen: 2 Rd. pro PA Schlafen in Rüstung: KÖR+HÄ oder -1 auf alle Proben, kumulativ bis ohne Rüstung geschlafen (Malus um bis zu KÖR/2 verringert). SCHÜSSE INS GETÜMMEL +1 pro Wesen, höchstens max. Schaden oder +20. Ziel zufällig bestimmt. VORBEI AN HINDERNISSEN SCHIESSEN -1 pro Hindernis. Patzer: Zufälliges Hindernis getroffen. WEHRLOSE GEGNER Doppelter Schaden, sie würfeln Abwehr ohne Rüstung. ZIELEN (AUCH ZIELZAUBER) Max. Laufen/2. Zielen = Aktion. Pro Runde +2, max. +10 ZURÜCKDRÄNGEN Bei erfolgreichem Nahkampftreffer, kann der Gegner 1 m zurückgedrängt werden. Aufrücken nur, wenn noch nicht bewegt. Cave: Talent Blocker.	KAMPFDETAILS	
	SP	FREIE AKTION / BONUS
	1	2 Schadenpunkte ignorieren
	1	Abklingzeit -1 Runde
	1	Abwehr +3
	1	Gegnerabwehr -1
	1	Im Nahkampf aufstehen
	1	Laufen +1 m
	1	Waffe aufheben/wechseln/ziehen
	2	1x Ausweichen
	2	6 Schadenspunkte ignorieren
	2	Abklingzeit -3 Runden
	2	Abwehr +8
	2	Angriffsprobe +2
	2	Gegnerabwehr -2
	2	Laufen +2 m
	2	Misslungenen Angriff wiederholen
	2	Zauber wechseln (Probe)
	3	2. Angriff in einer Runde
	3	9 Schadenspunkte ignorieren
	3	Abklingzeit -10 Runden
	3	Abwehr +12
	3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen
	3	Gegnerabwehr -4
	3	Laufen +3 m

Bemerken: GEI+VE bzw. 8*	KAMPFMODIFIKATOREN							SICHTWEITEN	KAUM LICHT	STOCKFINSTER	
Erwachen: GEI+VE	POSITION / GRÖSSE		MODIFIKATOREN		TÜREN	EINTRETEN	SW	Elfen	wie am Tag	0 m	
Fallen entschärfen: GEI+GE	am Boden liegend		Angriff -2, Abwehr -2		Normal	0	0	Menschen	10 m	0 m	
Feilschen: GEI+VE oder +AU*	Angriff seitlich/von oben		Angriff +1		Verstärkt	-4	4	Zwerge	wie am Tag	50 m	
Feuer machen: GEI+GE	Angriff von hinten		Angriff +2		WÄNDE	ABWEHR	LK	SPUREN LESEN		PW	
Flirten: GEI+AU	Gegner ist größer		Angriff +2/Kategorie		Lehmwand	15	10	Verfolgter hat Talent Heimlichkeit		- Rang	
Gift trotzen: KÖR+HÄ	Gegner ist kleiner		Angriff -2/Kategorie		Fachwerk	20	15	Alter der Spur (im Freien)		-1/6 h	
Inschrift entziffern: GEI+VE	GEPATZTE PROBE	RESULTAT			Holzwand	25	15	Durch Unterholz		+2	
Klettern: AGI+ST	Abwehr	Sturz zu Boden			Steinwand	40	25	Harter Steinboden		-8	
Kraftakt: KÖR+ST	Schlagen	Waffen fallen gelassen			Tor	30	20	Regen, starker Schneefall		-1/1 h	
Krankheit trotzen: KÖR+HÄ	Schießen	Waffen fallen gelassen		SCHLÖSSER ÖFFNEN			Staubig		+4		
Mechanismus öffnen: GEI+GE o. +VE*	Zaubern	Zauber „springt raus“, kein		WERKZEUG			PW	Weicher Boden (Matsch, Schnee)		+4	
Reiten: AGI+BE oder +AU*	Zielzauber	Zauber mehr aktiv		Besteck, Nagel,			Weitere Verfolgte		+1/3		
Schätzen: GEI+VE	LICHTQUELLE	LICHTRADIUS		Stöckchen			-8	SCHLEICHEN		PW	
Schleichen: AGI+BE	Kerze	5 m		Draht, Nadel			-4	Boden voll knirschender Blätter		-8	
Schlösser öffnen: GEI+GE	Fackel/Laterne	10 m		Dietrich			-2	Knarrende Dielen		-4	
Schwimmen: AGI+ST	Lagerfeuer	15 m		zusätzl. Dietriche				Nebengeräusche im Hintergrund		-4	
Springen: AGI+BE	WECKENDE UMSTÄNDE			PW	(max. VE)			je +1	Lärm im Hintergrund		+8
Spuren lesen: GEI+VE	leises Geräusch / Geflüster / Schleichen-Probe missungen			+0	TASCHENDIEBSTAHL			PW	BEMERKEN	PW	
Suchen: GEI+VE bzw. 8*	Gespräch in Zimmerlautstärke / Patzer bei Schleichen-Probe			+4	Beute unter Kleidung getragen			-4	Offensichtlich	+8	
Taschendiebstahl: AGI+GE	Kampflärm / lautes Geräusch			+8	Beute am Leib getragen			-2	Geheimfach/-tür	-4 bis -8	
Verbergen: AGI+BE	Getreten / Wachgerüttelt			+8	Beute in Tragetasche getragen			+0	Typ. Versteck	-2	
Verständigen: GEI+GE	Schaden erleiden			autom.	Ablenkende Umgebung			+4	Schlechtes Licht	-2	
Wissen: GEI+VE	Ziel eines erfolgreichen Zaubers sein			+2					Tarnwert der Falle	-TW	

FEUER		SCHADEN/RD	KLETTERN	
		Angriffsergebnis	KLETTERFLÄCHE	PW
Fackel (wie Keule)				
brennende Kleidung*		W20	Baum	+0 bis +8
Lagerfeuer		W20	glatte Wand	-8
Durch brennendes Haus		2W20	gute Griffmöglichk.	8
Inferno (keine Abwehr!)		2W20	grobe Steinmauer	2
Nasse Kleidung		-W20	schräg	-8 bis +8
Schützende Stoffdecke*		-W20	zerklüfteter Fels	4
SÄURE		SCHADEN/RD	WEITERE MODIFIKATOREN	PW
Säurestrahl		Angriffsergebnis	Arm/Bein verletzt	je -8
Eimerladung		W20	Kletterausrüstung	2
Ganzer Körper		2W20	nasse Oberfläche	-4
Eingetaucht (keine Abwehr!)		2W20	Seil	8
*: brennt bis Schadenssumme: 15; Ausklöpfen kostet eine ganze Aktion			Stürmisch	-2
		GIFTE		
REITEN	SCHLAGEN	ANDERE ANGRIFFE	SCHADENSgifte	PREIS
Trab	+KÖR/2*	-5	Würfelschaden	4GM/Angriffs-PW +1
Galopp	+KÖR*	-10	Festschaden	25GM/1 Schaden
REISE AN LAND/72H	EBENE	UNWEGSAM	Keine Abwehr	Kosten x 4
Zu Fuß/Karren	40km	25km	ANDERE GIFTE	PREIS
Pferd (Schritt)	55km	35km	Betäubungsgift	100GM/W20 Min. - KÖR
Pferd (Halbtrab)	80km	55km	Lähmung	60GM/W20 Rd. - KÖR
Pferd (Galopp)	100km*	-	ALLE GIFTE	PREIS
Kutsche	85km	-	Tarnwert	Kosten/10 pro +1

