

Der Splittermond Erfolgsgradmesser (Schiene)

Version 1.20 vom 25.08.2013, von maggus

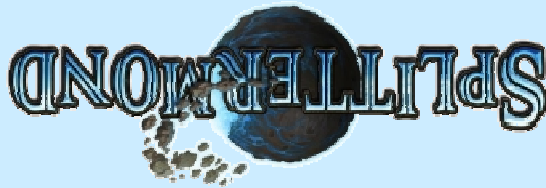
Bauanleitung:

- Dieses Blatt ausdrucken
- Die Führungsschiene ausschneiden (mit roten Schwierigkeitsgraden) und wie folgt an den perforierten Linien falten:



(von der Seite)

- Den Wagen ausschneiden (mit blauen Ergebnissen) und das schwarz markierte Feld ausschneiden
- Wagen auf die Führungsschiene setzen – fertig. Viel Spass!



										0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
+8	+7	+7	+7	+6	+6	+6	+5	+5	+5	+4	+4	+4	+3	+3	+3	+2	+2	+2	+1	+1	+1	+0	+0	+0	-0	-0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-6	-6	-6	-7

INNEN

INNEN

Erfolgsgradmesser

v1.20, 25.08.2013, von maggus

Schwierigkeitsgrade	Auswirkungen der Erfolgsgrade		
15 simpel	+5 und mehr Herausragend gelungen	0 (misslungen)	Knapp misslungen
20 durchschnittlich	3 bis 4 Gut gelungen	-1 bis -2	Misslungen
25 herausfordernd	1 bis 2 Gelungen	-3 bis -4	Schwer misslungen
30 sehr schwierig	0 (gelungen) Knapp gelungen	-5 und mehr	Verheerend misslungen

BODEN

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
														✕	+3 bei Triumph / -3 bei Katastrophe																												



Der Splittermond Erfolgsgradmesser (optionale Scheiben)

Version 1.20 vom 25.08.2013, von maggus

NAHKAMF

Jeder Erfolgsgrad beim Angriffswurf ergibt einen zusätzlichen Schadenspunkt. Misslingt der Angriff, muss der Angreifer um so viele Ticks zusätzlich vorrücken, wie die negativen Erfolgsgrade des Angriffs betragen.

FERNKAMF

Eine unmodifizierte Probe reicht lediglich innerhalb der Grundreichweite der Waffe aus. Wer weiter schießen möchte, muss dafür Erfolgsgrade ansammeln. Pro Erfolgsgrad kann die Reichweite einmal um die Grundreichweite erhöht werden. Die hierfür verwendeten Erfolgsgrade können nicht benutzt werden, um den Schaden wie bei einem normalen Angriff zu erhöhen.

Schwierigkeitsgrade

15	simpel
20	durchschnittlich
25	herausfordernd
30	sehr schwierig

Auswirkungen der Erfolgsgrade

+5 u. mehr	Herausragend gelungen
+3 bis +4	Gut gelungen
+1 bis +2	Gelungen
+0	Knapp gelungen
-0	Knapp misslungen
-1 bis -2	Misslungen
-3 bis -4	Schwer misslungen
-5 u. mehr	Verheerend misslungen



ZAUBER

- einen Punkt Fokus weniger erschöpfen oder kanalisieren (Min: 1); verzehrte Punkte können niemals auf diesem Weg eingespart werden
 - die Wirkungskdauer um ihren Grundwert erhöhen
 - die Reichweite um ihren Grundwert erhöhen
 - bei direkt oder indirekt Schaden verursachenden Zaubern diesen um einen Punkt erhöhen

Bauanleitung

- Diese Seite ausdrucken
- Die große Scheibe kann als Rückseite verwendet werden
- Das kleine Scheibe kann alternativ zur anderen kleinen Scheibe eingesetzt werden

