

4C SYSTEM SPIELLEITER-TABELLEN

BEWEGUNG

Rangstufe	Sektoren/Runde
01-02	1 Sektor
03-29	2 Sektoren
30+	3 Sektoren

KLETTERN

Rangstufe	Sektoren*/Runde
01-29	1 Sektor
30+	2 Sektoren

*1 Sektor = ca. 3 Höhen-Meter

MASTER-TABELLE

Farbe	Schwierigkeit
Schwarz	Leicht
Rot	Durchschnittlich
Blau	Schwierig
Gelb	Extrem schwierig

GÜNSTIGE/UNGÜNST. UMSTÄNDE

Umstände	Modifikator
im Schatten versteckt.	-5 ZSpr. für Bemerk.
fahrender Zug	-2 ZSpr. auf Dach
Regen	-2 ZSpr. Klettern

GLÜCKS-PUNKTE (25 GP: Farbe ◀/▶)

Ausmaß	Glücks-Punkte +/-
Persönlich	5
Nachbarschaft	10
Stadt	25
Bundesland	50
National	75
Global	100

LEBENSSTIL

Rangstufe	Lebensstil
1-2	Arbeitslosigkeit
3-5	Teilzeit
6-9	Vollzeit
10-19	Profess. Beschäft.
20-29	Selbstständig
30-39	Kl. Unternehmen
40-49	Internat. Untern.
50-74	Kleine Nation
75-99	Große Nation
100-149	Supermacht
150-999	Globale Ressourcen
1000	Galaktische Ress.

BELIEBTHEIT

Farbe	Öffentl. Reaktion
Schwarz	Unfreundlich
Rot	Freundlich
Blau	Sehr freundlich
Gelb	Extrem freundlich

BELIEBTHEIT: MODIFIKATOR

Umstände	Modifikator
bedrohlich	-2 Zeilensprung
freundlich	+2 Zeilensprung

BELIEBTHEITS-PUNKTE +/-

Aktion	Beliebtheits-Pkt. +/-
Verbrechen vereiteln	+1
Leben retten	+2
Kriminelle Aktivität	-2

4C SYSTEM SPIELLEITER-TABELLEN

SCHLAG-ANGRIFF (*Kampf*)

Farbe	Ergebnis
Schwarz	Daneben
Rot	Treffer
Blau	Niederschlag
Gelb	K.O.

STURMANGRIFF (*Rbst. » +1 Zsp./Sekt.*)

Farbe	Ergebnis
Schwarz	Daneben
Rot	Treffer
Blau	Niederschlag
Gelb	K.O.

KLINGENWAFFEN-ANGRIFF (*Kampf*)

Farbe	Ergebnis
Schwarz	Daneben
Rot	Treffer
Blau	K.O.
Gelb	Tödlicher Treffer

ETWAS ERGREIFEN (*Stärke*)

Farbe	Ergebnis
Schwarz	Daneben
Rot	Daneben
Blau	Entreißen
Gelb	Zerstört

FERNKAMPF-ANGRIFF (*Agilität*)

Farbe	Ergebnis
Schwarz	Daneben
Rot	Treffer
Blau	Gezielter Treffer
Gelb	Tödlicher Treffer

SICH LOSREISSEN (*Stärke*)

Farbe	Ergebnis
Schwarz	Misserfolg
Rot	Misserfolg
Blau	Sich Losreißen
Gelb	Umkehrung

WAFFEN-REICHWEITE

Waffe	Reichweite (Sekt.)
Bogen	4
Armbrust	4
Pistole	4
Gewehr	8
Schrotflinte	2
Geworfenes Objekt	1 Sekt./Zeile*
Superkraft	1/10 der Sk-Rangst.

*ab Rangstufe 6-9., sonst im selben Sekt.

UMKLÄMMERN (*Stärke*)

Farbe	Ergebnis
Schwarz	Misserfolg
Rot	Misserfolg
Blau	Umdl. (► - Stk./Rd.)
Gelb	Umdl. (► - Stk./Rd.)

AUSWEICHEN (*Agilität*)

Farbe	Ergebnis
Schwarz	Misserfolg
Rot	► -3 Zeilensprung
Blau	► -6 Zeilensprung
Gelb	► -9 Zeilensprung

4C SYSTEM SPIELLEITER-TABELLEN

SCHADEN

NAHKAMPF-ANGRIFF

Angriffs-Art	Schaden
Waffenlos	Stärke-Rangstufe
Einhand-Waffe	Stk-Rgst. +5
Zweihand-Waffe	Stk-Rgst. +10

FERNKAMPF-ANGRIFF: MATERIAL

Gegenstand	Materialwert
Betonblock	20
Stahlträger	30
Kleinwagen	40
Lieferwagen	50

FERNKAMPF-ANGRIFF: WAFFE

Waffe	Schaden
Bogen	10
Armbrust	10
Pistole	10
Gewehr	15
Schrotflinte	25

MATERIALWERT VON MATERIALIEN

Materialwert	Substanz
1-2	Papier
3-5	Plastik
6-9	Aluminium
10-19	Ziegelstein
20-29	Beton
30-39	Stein
40-49	Eisen
50-74	Stahl
75-99	Diamant
100+	Magisch/Außerird.

KAMPFERGEBNISSE

K.O.

Falls Angreifer-Stärke > Vert.-Robusth.:

Verteidiger W% mit Robustheit

Farbe	Ergebnis
Schwarz	Vert.: 1d10 K.O.*
Rot	—
Blau	—
Gelb	—

*Nach K.O.: Vert.-Glücks-Pkt. = Robust.-Rangst.

TÖDLICHER TREFFER

HP 0 » Robustheit: -1 Zeilensprg./Runde
S. Stabilisieren (Stfe. 1-2): 10 GlckPt./Rd.

NIEDERSCHLAG

Falls Angreifer-Stärke > Vert.-Stärke:

Verteidiger W% mit Robustheit

Farbe	Ergebnis
Schwarz	In nächst. Sektor*,**
Rot	In derz. Sektor**
Blau	—
Gelb	—

*Falls Hindernis & Angreifer-Stärke > Materialwert:

Verteidiger wird durch Hindernis geschleudert

**Verteidiger muss nächste Runde aufstehen

4C SYSTEM SPIELLEITER-TABELLEN

FAHRZEUGE

WENDIGKEIT (*nicht geschafft: Unfall*)

Farbe	Schwierigkeit
Schwarz	Normale Kurven
Rot	Scharfe Kurven
Blau	Über Brücke spring.
Gelb	Auto auf zwei Räder

UNFALL (*Agilität des Fahrers*)

Farbe	Ergebnis
Schwarz	Fzg. kracht in Obj.*
Rot	Fzg. kracht in Obj.*
Blau	Wie bei Rot.
Gelb	Wie bei Rot.

*Schwarz: Selber Sektor. Rot: Benachbart. Sektor

KOLLISION (*Ziel: W% Agilität*)

Farbe	Ergebnis
Schwarz	Kollision
Rot	Ausgewichen
Blau	Ausgewichen
Gelb	Ausgewichen

KOLLISIONSSCHADEN

Schaden für getroffenes Objekt:
Fahrzeug-Haltbarkeit

Fahrzeug trifft:	Schaden
Person	Panzerung d. Pers.
Fahrzeug	Haltbk. d. and. Fzgs.
Objekt	Materialwert d. Obj.

Personen im Fahrzeug: 10 Pt. Schd./Sekt.

BEISPIEL-FAHRZEUGE

Fahrzeug	Haltb.Wnd.Gschw.
Kompaktwagen	10 · 6 · 6 (Skt./Rd.)
Sportwagen	10 · 30 · 12
Privatflugzeug	20 · 10 · 20

GRÖSSEN-UMRECHNUNG

½ inch	1,25 cm
1 inch	2,5 cm
3 inches	7,5 cm
1 foot	30 cm
3 feet	90 cm
9 feet	2,5 m
21 feet	6,5 m
30 feet	9,0 m
120 feet	35 m
480 feet	145 m

GEWICHT-UMRECHNUNG

1 lb.	0,45 kg
5 lbs.	2,25 kg
50 lbs.	23 kg
200 lbs.	90 kg
800 lbs.	260 kg