Info

Abenteuer:		
Spielleiter:	Con:	Datum:

M4-Grad	4		5				6			7					8				9					10		+½
M4-GFP	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	5000	6000	7000	8500	10k	11,5k	13k	15k	17k	19k	22k	25k	30k	35k	40k	45k	50k	60k	+10k
M5-Grad	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	+1

Eigenschaften

Spieler:																	
Figur:																	
Grad:	Typ:	Ges.:	Grad:	Typ:	Ges.:	Grad:	Typ:	Ges.:	Grad:	Typ:	Ges.:	Grad:	Typ:	Ges.:	Grad:	Typ:	Ges.:
Heimat:		Rasse:	Heimat:		Rasse:	Heimat:		Rasse:	Heimat:		Rasse:	Heimat:		Rasse:	Heimat:		Rasse:
Besonderheiten:			Besonderheiten:			Besonderheiten:			Besonderheiten:			Besonderheiten:			Besonderheiten:		
Au	pA		Au	pA		Au	pA		Au	pA		Au	pA		Au	pA	

Fertigkeiten

Alle Fertigkeiten: 5 EP bei Erfolg ▪ PP bei Erfolg und W20 = 16…20 ▪ Entdecken/Wissen: i.d.R. verdeckter EW ▪ ohne konkrete Fertigkeit: geheimer EW ▪ bei Annäherung: automatischer EW−8

Sehen	+6	Nachtsicht	+6	Sehen	+6	Nachtsicht	+6	Sehen	+6	Nachtsicht	+6	Sehen	+6	Nachtsicht	+6	Sehen	+6	Nachtsicht	+6	Sehen	+6	Nachtsicht	+6	Sehen	+6	Nachtsicht	+6
Hören	+6	6. Sinn	+6	Hören	+6	6. Sinn	+6	Hören	+6	6. Sinn	+6	Hören	+6	6. Sinn	+6	Hören	+6	6. Sinn	+6	Hören	+6	6. Sinn	+6	Hören	+6	6. Sinn	+6
Riechen	+6	Wachgabe	N/V	Riechen	+6	Wachgabe	N/V	Riechen	+6	Wachgabe	N/V	Riechen	+6	Wachgabe	N/V	Riechen	+6	Wachgabe	N/V	Riechen	+6	Wachgabe	N/V	Riechen	+6	Wachgabe	N/V
Fallen Entdecken	+0/3	PP	Fallen Entdecken	+0/3	PP	Fallen Entdecken	+0/3	PP	Fallen Entdecken	+0/3	PP	Fallen Entdecken	+0/3	PP	Fallen Entdecken	+0/3	PP	Fallen Entdecken	+0/3	PP	Fallen Entdecken	+0/3	PP	Fallen Entdecken	+0/3	PP
Spurensuche	+0/3	PP	Spurensuche	+0/3	PP	Spurensuche	+0/3	PP	Spurensuche	+0/3	PP	Spurensuche	+0/3	PP	Spurensuche	+0/3	PP	Spurensuche	+0/3	PP	Spurensuche	+0/3	PP	Spurensuche	+0/3	PP
Zauberkunde	+0	PP	Zauberkunde	+0	PP	Zauberkunde	+0	PP	Zauberkunde	+0	PP	Zauberkunde	+0	PP	Zauberkunde	+0	PP	Zauberkunde	+0	PP	Zauberkunde	+0	PP	Zauberkunde	+0	PP
Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP
Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP
Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP
Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP
Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP	Entdecken/Wissen	+0	PP
EP:	×5		EP:	×5		EP:	×5		EP:	×5		EP:	×5		EP:	×5		EP:	×5		EP:	×5		EP:	×5	

Kampf

Initiative: ein EW:Anführen pro Seite (handlungsfähiger Charakter mit höchstem EW) ▪ Handlungsrang: ≤ 1m: Gw ▪ 1m…B/2: Gw/2 ▪ > B/2: 0 (Rundenende, max. 1s)

Anführen	+6	Gw	Anführen	+6	Gw	Anführen	+6	Gw	Anführen	+6	Gw	Anführen	+6	Gw	Anführen	+6	Gw	Anführen	+6	Gw	Anführen	+6	Gw	Anführen	+6	Gw

EP/Treffer (min. 1AP): EP = Gf = Grad + 3 ▪ Verheerend (Wurf ≥ 8 & Opfer ≥ 8AP): EP = 2 × Gf ▪ Vernichtend (kampfunfähig & Opfer ≥ 20AP): EP = 5 × Gf ▪ Fernkampf/Angriffszauber: halbe EP ▪ Untote (o. AP): LP

Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8
Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8	Waffe	8
EP:			EP:			EP:			EP:			EP:			EP:			EP:			EP:			EP:		

Zau.

Erfahrung durch andere Zauber/Einsatz von Zaubern nicht im Kampf: EP = 3 × AP ▪ Heilkräftige Zauber (≥ 8 AP): EP = 6 × AP ▪ Lebensrettende Zauber (lebensrettend, ≥ 20AP): EP = 15 × AP

EP:	×3		EP:	×3		EP:	×3		EP:	×3		EP:	×3		EP:	×3	

Allg.

Spontane EP für gute Einfälle, rollengerechtes Spiel, etc.: 5 oder 10 EP ▪ Gemeinsame EP: Spielzeit: 5 EP/h ▪ erreichte Meilensteine: variabel

EP:	×5		EP:	×5		EP:	×5		EP:	×5		EP:	×5		EP:	×5	

Gemeinsame EP:	Spielzeit:	[h] x5	Meilensteine:

EP

Bei Kombi-Abenteurern (Kampfzauberern) werden die EP für Fertigkeiten, Kampf und Zauber halbiert, aber nicht die allgemeinen EP

Fertigk.	Kampf	Zauber	Allg.	Summe	Fertigk.	Kampf	Zauber	Allg.	Summe	Fertigk.	Kampf	Zauber	Allg.	Summe	Fertigk.	Kampf	Zauber	Allg.	Summe	Fertigk.	Kampf	Zauber	Allg.	Summe	Fertigk.	Kampf	Zauber	Allg.	Summe
Σ	Σ	Σ	Σ	ΣΣ	Σ	Σ	Σ	Σ	ΣΣ	Σ	Σ	Σ	Σ	ΣΣ	Σ	Σ	Σ	Σ	ΣΣ	Σ	Σ	Σ	Σ	ΣΣ	Σ	Σ	Σ	Σ	ΣΣ