

SPIELER: _____
CHARAKTER (STUFE): _____
ENDE DER SITZUNG: _____

NUR FÜR DEN SL
NOTIZEN:

MANÖVER

Schwierigkeit	Einstufung der Gefahr					
	Keine	Wenig	Gefahr	Große Gefahr	Besiegt	Unbekannt
Einfach						
Leicht						
Mittelschwer						
Schwer						
Sehr schwer						
Äußerst schwer						
Blanker Leichtsinn						
Absurd						

ANLEITUNG ZU MANÖVER-EP

1. Notieren Sie, wie oft welche Sorte von Manövern ausgeführt wurde.
2. Die Einstufung der Gefahr hängt von der Situation ab, in der das Manöver durchgeführt wurde (nicht die Gefährlichkeit des Manövers selbst). Die Einstufungen sind: Charakter ist in keiner Gefahr (Keine), Charakter ist in wenig Gefahr (Wenig), Charakter ist in Gefahr (Gefahr), Charakter ist in großer Gefahr (Große Gefahr), und/oder der Gegner wurde als Ergebnis des Manövers besiegt (Besiegt). Verwenden Sie die Spalte „Unbekannt“, wenn die Einstufung der Gefahr nicht bekannt ist.

ANLEITUNG ZU SPRUCH-EP

1. Notieren Sie, wie viele Sprüche einer bestimmten Stufe gewirkt wurden. Verwenden Sie die Zeile „Andere“ für Sprüche über Stufe 10 (notieren Sie aber die Spruchstufe).
2. Die Einstufung der Gefahr hängt von der Situation ab, in der das Manöver durchgeführt wurde (nicht die Gefährlichkeit des Manövers selbst). Die Einstufungen sind: Charakter ist in keiner Gefahr (Keine), Charakter ist in wenig Gefahr (Wenig), Charakter ist in Gefahr (Gefahr), Charakter ist in großer Gefahr (Große Gefahr), und/oder der Gegner wurde als Ergebnis des Manövers besiegt (Besiegt). Verwenden Sie die Spalte „Unbekannt“, wenn die Einstufung der Gefahr nicht bekannt ist.

ZAUBERSPRÜCHE

Schwierigkeit	Einstufung der Gefahr					
	Keine	Wenig	Gefahr	Große Gefahr	Besiegt	Unbekannt
1. Stufe						
2. Stufe						
3. Stufe						
4. Stufe						
5. Stufe						
6. Stufe						
7. Stufe						
8. Stufe						
9. Stufe						
10. Stufe						
Andere						

KAMPF: TREFFERPUNKTE

1. Kampf	2. Kampf	3. Kampf	4. Kampf
Charakter KO Gegner KO	Charakter KO Gegner KO	Charakter KO Gegner KO	Charakter KO Gegner KO

ANLEITUNG ZU KAMPF-EP

1. Notieren Sie, wieviele Trefferpunkte Sie in jedem Kampf ausgeteilt und eingesteckt haben.
2. Wenn Sie im Kampf KO geschlagen werden, markieren Sie die „Charakter KO“-Box. Wenn der Gegner KO geht, markieren Sie die „Gegner KO“-Box.
3. Notieren Sie die kritischen Treffer, die Sie austeilen. Wenn Sie einen kritischen Treffer gegen eine große oder gewaltige Kreatur erzielen, notieren Sie sich den Original-Kritischen Treffer (von der Angriffstabelle). Der Zustand bezieht sich auf den Zustand Ihres Gegners, wenn Sie ihn schlagen. Mögliche Zustände sind: normaler Gegner (Normal), Gegner ist tot (Tot), Gegner ist bewusstlos (Bewusstlos), Gegner ist am Boden (Am Boden), Gegner ist benommen (Benommen), Sie kämpfen alleine gegen den Gegner (Solo), Gegner ist eine große Kreatur (Groß), oder der Gegner ist eine gewaltige Kreatur (Gewaltig).

KAMPF: KRITISCHE TREFFER

Intensität	Zustand							
	Normal	Tot	Bewusstlos	Am Boden	Benommen	Solo	Groß	Gewaltig
A								
B								
C								
D								
E								

REISE (IN KILOMETERN)

Normal:
Gefährlich:
Äußerst gefährlich:

ANLEITUNG ZU REISE-EP

1. Normal bezieht sich auf bekannte Gegenden. Gefährlich zeigt Reisen durch unbekanntes Gebiet an. Äußerst Gefährlich bezieht sich auf Reisen in offen feindlichem Gebiet.

IDEEN UND ANDERE INTERESSANTE DINGE