Kampfprotokoll

Kämpfer 1	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 2	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 3	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 4	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 5	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 6	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 7	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Reihenfolge	
Kämpfer	INI

Kämpfer 8	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 9	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 10	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 11	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 12	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 13	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 14	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 15	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Kämpfer 16	LE
	AU
AT	AE
PA	INI
RS: TP: KO:	Wunden

Lebensenergie: Weniger als die Hälfte der regulären LE: alle Eigenschaftsproben, Attacken und Paraden um 1 erschwert, alle Talent- oder Zauberproben um 3 Punkte. Weniger als ein Drittel: Erschwernis +2/+6. Weniger als ein Viertel: Erschwernis +3/+9 Punkte. LE 5 oder weniger: kampfunfähig.

Ausdauer: Weniger als ein Drittel der regulären AU: AT, PA und INI sinken um je 1 Punkt. Weniger als ein Viertel: AT, PA und INI sinken um je einen weiteren Punkt. Ausdauer Null: Held ist kampfunfähig, kann als einzige Aktion/Reaktion nur *Atem holen*.

Abzüge auf LE und AU sind kumulativ.

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2002 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.