



Spielbemerkungen:

Derzeitige Heimatregion: _____

591 AZ

ABENTEUER

Start 592 AZ

oder

Spielstufe

(eine einkringeln)

DGS 2

(max. 300 EP / 200 GM)

DGS 4

(max. 600 EP / 400 GM)

DGS 6

(max. 900 EP / 600 GM)

DGS 8

(max. 900 EP / 600 GM)

DGS 10

(max. 1.500 EP / 1.750 GM)

Dieses Zertifikat belegt, dass

Name, Klassen und Stufen des Charakters

gespielt von:

Spielername

RPGA-Nummer

das Abenteuer:

in der Region:

abgeschlossen hat.

ZE-Kosten:

Für das Abenteuer

Zusätzlich verbraucht

Verbleibende ZE

wofür ausgegeben:

Abenteurerzertifikat

EP vor dem Abenteuer

Erhaltene EP

Ausgegebene EP

Derzeitige EP

GM vor dem Abenteuer

Erhaltene GM

Ausgegebene GM

GM nach dem Abenteuer

Summe Ein- /Verkäufe

Derzeitige GM

Veranst.: _____ Datum: _____

SL:

Unterschrift

RPGA-Nummer

Lebenshaltungskosten: ☐ Keine; ☐ Abenteurer-Standard (12 GM x ZE);
☐ Gehoben (50 GM x ZE); ☐ Luxuriös (100 GM x ZE)

Verbrauchbare
Gegenstände:

Schriftrollen: Zaubergrad x Zauberstufe x 25 GM;
Trank: Zaubergrad x Zauberstufe x 50 GM;
Steckenladung: Zaubergrad x Zauberstufe x 15 GM;
Wundersamer Gegenstand: Marktwert.

Andere Bar-
ausgaben:

Pfeile / Bolzen: normal = 5 KM, Meisterarbeit =
7 GM, silberne = 1 GM, +1 = 40 GM, +2 = 160 GM,
+3 = 360 GM; +4 = 640 GM, +5 = 1.000 GM

Gekaufte Gegenstände:

Einkäufe insgesamt

Verkaufte Gegenstände:

Verkäufe insgesamt

Ausrüstungsübersicht (Name und Wert der Gegenstände):

Grundausrüstung: (_____)

Charakterverbundene Gegenstände:

1. _____

2. _____

3. _____

Verbrauchbare Gegenstände

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□
