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.