



Abenteurer:
Ort/Datum:



Kriterien zur EP-Vergabe							
Allgemein	• Zeit/Spielstunde	5 EP					
	• Rollentypisches Verhalten	5 oder 10 EP					
	• Gute Pläne, Einfälle, Ideen	5 oder 10 EP					
	• Meilensteine						
	• Erfolgreicher, sinnvoller Einsatz einer erlernten Fertigkeit	5 EP					
Kampf	Gf = Grad + 3 + (Gift; hoher Schaden; mächtige Magie)						
	• Im Nahkampf/Handgemenge:						
	Normaler Treffer (Schadenswurf 1-7)	Gf					
	Verheerender Treffer (Schadenswurf 8+ AP)	2 x Gf					
	Vernichtender Treffer (kampfunfähig, 20 AP)	5 x Gf					
	• Fernkampf/Angriffzauber						
	Normaler Treffer (Schadenswurf 1-7)	Gf / 2					
Verheerender Treffer (Schadenswurf 8+ AP)	Gf						
Vernichtender Treffer (kampfunfähig, 20 AP)	2,5 x Gf						
Zauber	• Sonstige Zauber						
	Normale Zauber	3 x AP					
	Heilkräftige Zauber (ab 8 AP)	6 x AP					
	Lebensrettende Zauber (ab 20 AP)	15 x AP					
PP	• Praxispunkte für verdeckte Würfe						
Gesamt:							