

SZENARIO- UND STEIGERUNGSBOGEN

V 1.3

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|--|-----------|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|
| SZENARIO / SPIEL | | Datum | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Erfolgreiche Zauber | Pro erfolgreich gewirktem Zauber 10 EP | | | Gesamt EP | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | <table border="1" style="width:100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ➔ | + |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ausgeschaltete Gegner | Krieger 40 EP, Lehrling 80 EP, Magier 150 EP | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | <table border="1" style="width:100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ➔ | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schätze gefunden | | | | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 50 EP pro Schatz + Ergebnisse der Schatztable (S.57) können hier eingetragen werden | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Schatz | W20 | Zauberbuch (ZB), Schriftrolle (SR), Zaubertrank (ZT), mag. Waffe (MW), mag. Rüstung (MR), mag. Artefakt (MA) | | GK | EP | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Notiz | | | | Gesamt | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Lernen: Erfahrung und Stufe - optional

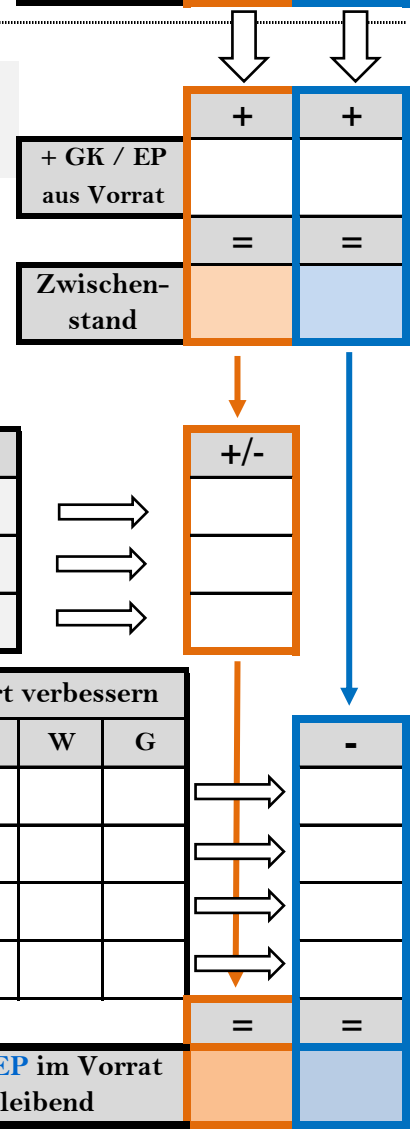
Stufe: Für 100 EP kann 1 Zauber gelernt oder ein Zauber um 1 verbessert oder ein Profilwert um 1 verbessert werden. Dadurch steigt der Magier um jeweils 1 Stufe auf. (S.56)

Zauber lernen: Der Magier muss in Besitz des Zauberbuchs sein

Zauber verbessern: Pro Szenario darf ein Zauber nur um 1 Punkt auf ein Minimum von +5 verbessert werden. Neue erlernte Sprüche dürfen nicht sofort verbessert werden!

Profilwert verbessern: Pro Szenario darf ein Profilwert nur um 1 Punkt, auf ein Maximum von K +5, S +5, W +8, G +20, verbessert werden.

Kaufen (K) und Verkaufen (V) in GK: Zauberbücher K 500 /V 250, Schriftrollen K 400/V 100, Zaubertränke, mag. Waffen und Rüstungen, Artefakte: K siehe Liste/V Hälfte Liste



| Gekauft / Verkauft | |
|--------------------|--|
| | |
| | |
| | |
| | |

| Stufe | Zauber lernen / verbessern | | | Profilwert verbessern | | | | |
|-------|----------------------------|---------|------------|---------------------------------|---|---|---|--|
| | Zauber | gelernt | verbessert | K | S | W | G | |
| +1 | | | | | | | | |
| +1 | | | | | | | | |
| +1 | | | | | | | | |
| +1 | | | | | | | | |
| = | | | | | | | | |
| | Stufen gesteigert | ➔ | | Neue Stufe | | | | |
| | | | | GK und EP im Vorrat verbleibend | | | | |