

KÄMPFPROTOKOLL

KÄMPFER I				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 8				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 2				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 9				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 3				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 10				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 4				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 11				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 5				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 12				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 6				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 13				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 7				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 14				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

REIHEFOLGE										
KÄMPFER		IP								

KÄMPFER 15				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

KÄMPFER 16				LE						
				AU						
A	T			AE						
P	A			IP						
RS:	TP:	KO:	WUPDEP							

Lebensenergie: Weniger als die Hälfte der regulären LE: alle Eigenschaftsprüfungen, Attacken und Paraden um 1 erschwert, alle Talent- oder Zauberprüfungen 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 IP sinken um je 1 Punkt. Weniger als ein Viertel: AT, PA und IP 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.