# KlosterCon 2014 • www.kloster-con.de

MIDGARD CONS

## Info

| Abenteuer: | | |
|---|---|---|
| Spielleiter: | Con: | Datum: |

| M4-Grad | 4 | | 5 | | | | 6 | | | 7 | | | | | 8 | | | | 9 | | | | | 10 | | +½ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| M4-GFP | 1000 | 1500 | 2000 | 2500 | 3000 | 3500 | 4000 | 5000 | 6000 | 7000 | 8500 | 10k | 11,5k | 13k | 15k | 17k | 19k | 22k | 25k | 30k | 35k | 40k | 45k | 50k | 60k | +10k |
| M5-Grad | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | +1 |

## Eigenschaften

| Spieler: | Spieler: | Spieler: | Spieler: | Spieler: | Spieler: |
|---|---|---|---|---|---|
| Figur: | Figur: | Figur: | Figur: | Figur: | Figur: |
| Grad: / Typ: / Ges.: | Grad: / Typ: / Ges.: | Grad: / Typ: / Ges.: | Grad: / Typ: / Ges.: | Grad: / Typ: / Ges.: | Grad: / Typ: / Ges.: |
| Heimat: / Rasse: | Heimat: / Rasse: | Heimat: / Rasse: | Heimat: / Rasse: | Heimat: / Rasse: | Heimat: / Rasse: |
| Besonderheiten: | Besonderheiten: | Besonderheiten: | Besonderheiten: | Besonderheiten: | Besonderheiten: |
| Au / pA | Au / pA | Au / pA | Au / pA | Au / pA | Au / pA |

## Fertigkeiten

Alle Fertigkeiten: 5 EP bei Erfolg ▪ PP bei Erfolg und W20 = 16…20 ▪ Entdecken/Wissen: i.d.R. verdeckter EW ▪ ohne konkrete Fertigkeit: geheimer EW ▪ bei Annäherung: automatischer EW−8

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sehen | +6 | Nachtsicht | +6 | Sehen | +6 | Nachtsicht | +6 | Sehen | +6 | Nachtsicht | +6 | Sehen | +6 | Nachtsicht | +6 | Sehen | +6 | Nachtsicht | +6 |
| Hören | +6 | 6. Sinn | +6 | Hören | +6 | 6. Sinn | +6 | Hören | +6 | 6. Sinn | +6 | Hören | +6 | 6. Sinn | +6 | Hören | +6 | 6. Sinn | +6 |
| Riechen | +6 | Wachgabe | N/V | Riechen | +6 | Wachgabe | N/V | Riechen | +6 | Wachgabe | N/V | Riechen | +6 | Wachgabe | N/V | Riechen | +6 | Wachgabe | N/V |
| Fallen Entdecken | +0/3 | PP | | Fallen Entdecken | +0/3 | PP | | Fallen Entdecken | +0/3 | PP | | Fallen Entdecken | +0/3 | PP | | Fallen Entdecken | +0/3 | PP | |
| Spurensuche | +0/3 | PP | | Spurensuche | +0/3 | PP | | Spurensuche | +0/3 | PP | | Spurensuche | +0/3 | PP | | Spurensuche | +0/3 | PP | |
| Zauberkunde | +0 | PP | | Zauberkunde | +0 | PP | | Zauberkunde | +0 | PP | | Zauberkunde | +0 | PP | | Zauberkunde | +0 | PP | |
| Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | |
| Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | |
| Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | |
| Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | |
| Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | | Entdecken/Wissen | +0 | PP | |
| EP: | ×5 | | | EP: | ×5 | | | EP: | ×5 | | | EP: | ×5 | | | EP: | ×5 | | |

## Kampf

Initiative: ein EW:Anführen pro Seite (handlungsfähiger Charakter mit höchstem EW) ▪ Handlungsrang: ≤ 1m: Gw ▪ 1m…B/2: Gw/2 ▪ > B/2: 0 (Rundenende, max. 1s)

| Anführen | +6 | Gw | Anführen | +6 | Gw | Anführen | +6 | Gw | Anführen | +6 | Gw | Anführen | +6 | Gw | Anführen | +6 | Gw |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

EP/Treffer (min. 1AP): EP = Gf = Grad + 3 ▪ Verheerend (Wurf ≥ 8 & Opfer ≥ 8AP): EP = 2 × Gf ▪ Vernichtend (kampfunfähig & Opfer ≥ 20AP): EP = 5 × Gf ▪ Fernkampf/Angriffszauber: halbe EP ▪ Untote (o. AP): LP

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 |
| Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 | Waffe | 8 |
| EP: | | | | EP: | | | | EP: | | | | EP: | | | | EP: | | | |

## Zau.

Erfahrung durch andere Zauber/Einsatz von Zaubern nicht im Kampf: EP = 3 × AP ▪ Heilkräftige Zauber (≥ 8 AP): EP = 6 × AP ▪ Lebensrettende Zauber (lebensrettend, ≥ 20AP): EP = 15 × AP

| EP: | ×3 | EP: | ×3 | EP: | ×3 | EP: | ×3 | EP: | ×3 | EP: | ×3 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## Allg.

Spontane EP für gute Einfälle, rollengerechtes Spiel, etc.: 5 oder 10 EP ▪ Gemeinsame EP: Spielzeit: 5 EP/h ▪ erreichte Meilensteine: variabel

| EP: | ×5 | EP: | ×5 | EP: | ×5 | EP: | ×5 | EP: | ×5 | EP: | ×5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| Gemeinsame EP: | Spielzeit: | [h] x5 | Meilensteine: | |
|---|---|---|---|---|

## EP

Bei Kombi-Abenteurern (Kampfzauberern) werden die EP für Fertigkeiten, Kampf und Zauber halbiert, aber nicht die allgemeinen EP

| Fertigk. | Kampf | Zauber | Allg. | Summe | Fertigk. | Kampf | Zauber | Allg. | Summe | Fertigk. | Kampf | Zauber | Allg. | Summe | Fertigk. | Kampf | Zauber | Allg. | Summe | Fertigk. | Kampf | Zauber | Allg. | Summe |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Σ | Σ | Σ | Σ | ΣΣ | Σ | Σ | Σ | Σ | ΣΣ | Σ | Σ | Σ | Σ | ΣΣ | Σ | Σ | Σ | Σ | ΣΣ | Σ | Σ | Σ | Σ | ΣΣ |