Zeiterfassung im Gewölbe

1 Kästchen = 1 Phase (10 Min.), 6 Kästchen = 1 Stunde, alle Kästchen = 24 h.
Buchstaben neben den Kästchen bedeuten Ereignisse oder Würfe,
Ergänze Symbole wenn bestimmte Ereignisse auftreten (zb. Sprüche enden).

M: Umherstreifende Monster
R: Gruppe muss 1 Phase rasten
F: Fackel erlischt
L: Lampe erlischt (Lampenöl abgebrannt)

Datum:

Spielrunde / Kampagne:

Mitspieler:

	M		M		MR		M		M		MR		M		M		MR		M		M		MR	
1					F						F						F						F	L
	M		M		MR		M		M		MR		M		M		MR		M		M		MR	
5					F						F						F						F	L
	M		M		MR		M		M		MR		M		M		MR		M		M		MR	
9					F						F						F						F	L
	M		M		MR		M		M		MR		M		M		MR		M		M		MR	
13					F						F						F						F	L
	M		M		MR		M		M		MR		M		M		MR		M		M		MR	
17					F						F						F						F	L
	M		M		MR		M		M		MR		M		M		MR		M		M		MR	
21					F						F						F						F	L

Spielleiter Notizen:

Schätze:

Zusätzliche Erfahrungspunkte (DM entscheidet):

Spielerfigur hat gute Idee	50-100 EP
Spielerfigur rettet Gruppe	100-500 EP
Rollenspiel	100-200 EP
Beute / Schätze	1 EP / GM
Je Hexfeld erkundet	25 EP
Je Dungeon-Raum erkundet	10 EP

Spielleiter Notizen: