

ABENTEUERBLATT

SKILL-WERT	aktuelle Basis		W6
	Waffen-Bonus		W6
EXTRALEBEN	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
WAHSINN	☐ R.VERSCHIEBUNG JA/NEIN		
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
SPEZIALFÄHIGKEITEN	☐ SCHILDKRÖTEN-ATTACKE		
	☐ WOLCKNÄUEL-SPRUNG		
	☐ COMETVANIA-SPRUNG		
	☐ COMETVANIA-BALL		
	☐ OBERLIPPENBART		

AUSRÜSTUNG & Co.

WAFFEN

- ☐ Schwert mit Schild +1W6
- ☐ Bumerang +1W6 (+2W6 gegen fliegende Feinde)
- ☐ Stinger +2W6 (+3W6 gegen fliegende Feinde)
- ☐ Big Fucking Gun +4W6*
- ☐ MASTER BLASTER

Ladungen ● ● ●

*öffnet schwarzes Mini-Loch, wenn min. um 12 höher als Schwierigkeitsgrad und dann 5 o. 6 bei zusätzlichem Wurf mit 1W6

COMETVANIA-RÜSTUNG

- ☐ einfach (15)
- ☐ verbessert (20)

KONSUMIERBARES

- ☐ Heiltränke
- ☐ Glöckchen
- ☐ Pizza

- ☐ Ohrstöpsel

KATSCHING: GOLDMÜNZEN

BESTES ENDING ERSPIELT!

☐

Du hast das Retroversum gerettet und die dunkle Macht konfrontiert, die alle Realitäten bedroht.

HERZCHEN

nackig

einfach

verbessert

mit Ob.Bart

HERZCHEN

nackig

einfach

verbessert

mit Ob.Bart

EREIGNISSE / NOTIZEN

KAMPF-PROTOKOLL	
GEGNER:	
.....	
GEGNER:	
.....	
GEGNER:	
.....	
GEGNER:	
.....	
GEGNER:	
.....	

Um Dir die Buchhaltung zu erleichtern, kannst Du errungene Fähigkeiten, Werte und Gegenstände auf dem Abenteuerblatt festhalten. Kreuze z.B. einfach Kästchen oder Kringel an, um das Vorhandensein einer Fähigkeit bzw. eines Objektes zu markieren oder um die Anzahl von Extrapunkten, Herzen etc. festzuhalten. Auch die aktuelle Anzahl der Wahnsinn-Punkte im Falle einer Realitäts-Verschöbung kannst Du auf diese Weise notieren: Statt eine Zahl aufzuschreiben, kreuze Du für jeden weiteren Punkt einen Kringel an. Die Linien im Herz-Kasten wiederum illustrieren das aktuelle Herz-Maximum – je nachdem, über welche Ausrüstung bzw. Fähigkeiten Du aktuell verfügst. Falls ein Herz-Kasten durch das viele Radieren und Markieren unbrauchbar geworden ist, kannst Du auf den darunter ausweichen. Das Kampf-Protokoll wiederum soll Dir Auseinandersetzungen erleichtern: Hier kannst Du den Schwierigkeitsgrad verschiedener Gegner eintragen und so viele Herzen ankreuzen oder ausmalen, wie ein Widersacher besitzt. Reichen die 60 Herzen für einen Feind nicht aus, dann verwende einfach Herzen aus einer der anderen 60er-Gruppierungen. Ach ja: Und solltest Du ein Objekt finden, für das auf dem Abenteuerblatt kein eigenes Feld vorgesehen ist, hältst Du es am besten unter „Notizen“ fest.

SKILL-WERT	
aktuelle Basis	W6
Waffen-Bonus	W6

W6

W6

☐ R.VERSCHIEBUNG JA/NEIN

☐ R.VERSCHIEBUNG JA/NEIN

.....

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

SPEZIALFÄHIGKEITEN

- ☐ SCHILDKRÖTEN-ATTACK
- ☐ WOLCKNÄUEL-SPRUNG
- ☐ COMETVANIA-SPRUNG
- ☐ COMETVANIA-BALL
- ☐ OBERLIPPENBART

AUSRÜSTUNG & Co.

WAFFEN

☐ Schwert mit Schild

+1W6

☐ Bumerang

+1W6 (+2W6 gegen fliegende Feinde)

☐ Stinger

+2W6 (+3W6 gegen fliegende Feinde)

☐ Big Fucking Gun

+4W6*

☐ MASTER BLASTER

Ladungen

*öffnet schwarzes Mini-Loch, wenn min. um 12 höher als Schwierigkeitsgrad und dann 5 o. 6 bei zusätzlichem Wurf mit 1W6

mit Ob.Bart

EREIGNISSE / NOTIZEN

KAMPF-PROTOKOLL

GEGNER:

.....

GEGNER:

.....

GEGNER:

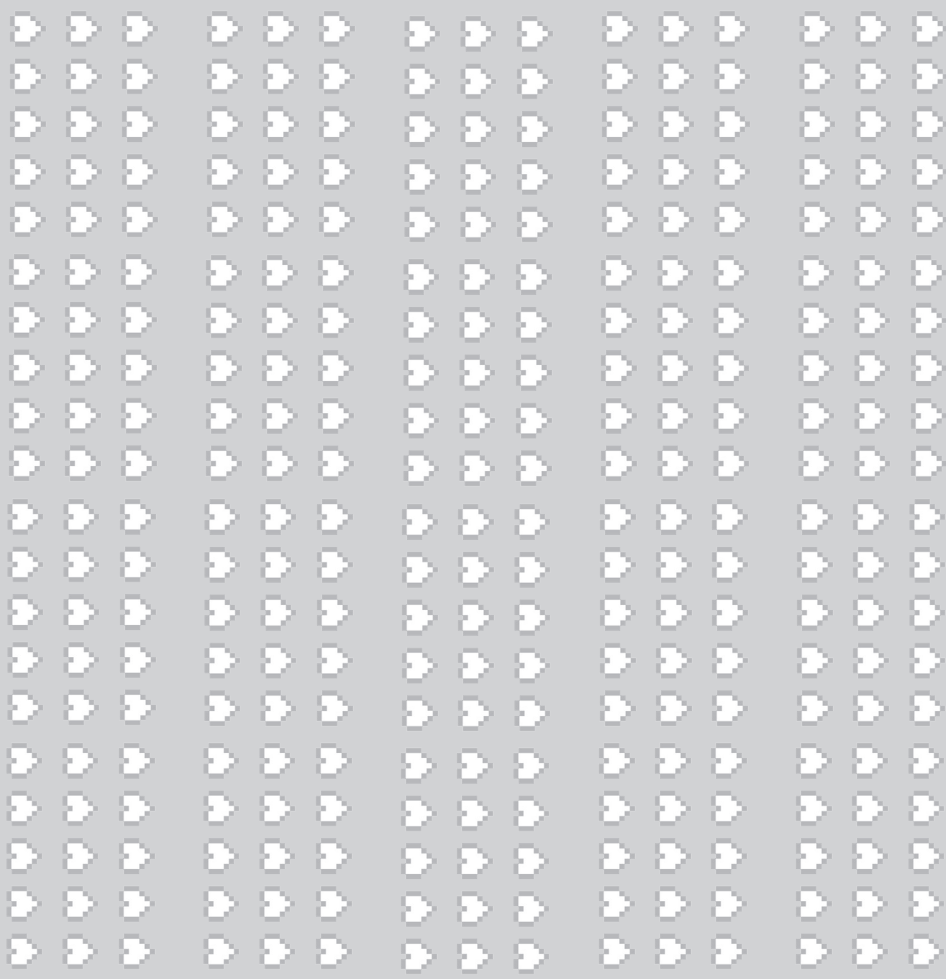
.....

GEGNER:

.....

GEGNER:

.....



Um Dir die Buchhaltung zu erleichtern, kannst Du errungene Fähigkeiten, Werte und Gegenstände auf dem Abenteuerblatt festhalten. Kreuze z.B. einfach Kästchen oder Ringel an, um das Vorhandensein einer Fähigkeit bzw. eines Objektes zu markieren oder um die Anzahl von Extraleben, Herzen etc. festzuhalten. Auch die aktuelle Anzahl der Wahnsinn-Punkte im Falle einer Realitäts-Verschiebung kannst Du auf diese Weise notieren: Statt eine Zahl aufzuschreiben, kreuzt Du für jeden weiteren Punkt einen Ringel an. Die Linien im Herz-Kasten wiederum illustrieren das aktuelle Herz-Maximum – je nachdem, über welche Ausrüstung bzw. Fähigkeiten Du aktuell verfügst. Falls ein Herz-Kasten durch das viele Radieren und Markieren unbrauchbar geworden ist, kannst Du auf den darunter ausweichen. Das Kampf-Protokoll wiederum soll Dir Auseinandersetzungen erleichtern: Hier kannst Du den Schwierigkeitsgrad verschiedener Gegner eintragen und so viele Herzen ankreuzen oder ausmalen, wie ein Widersacher besitzt. Reichen die 60 Herzen für einen Feind nicht aus, dann verwende einfache Herzen aus einer der anderen 60er-Gruppierungen. Ach ja: Und solltest Du ein Objekt finden, für das auf dem Abenteuerblatt kein eigenes Feld vorgesehen ist, hältst Du es am besten unter „Notizen“ fest.