



# Marker und Kennziffern



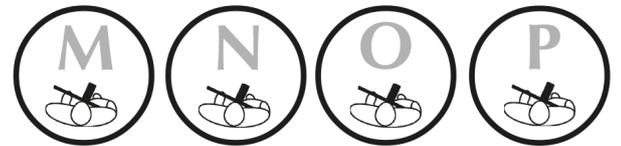
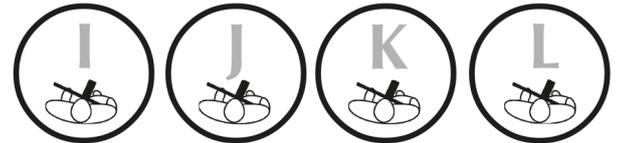
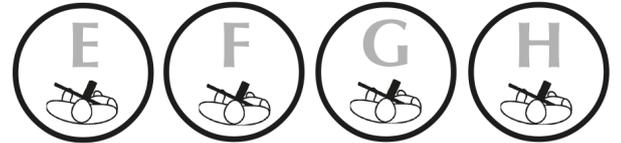
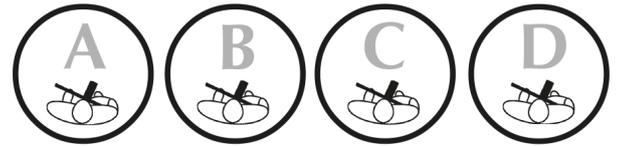
Kopien und Ausdrücke des vorliegenden Dokuments dürfen zum eigenen Gebrauch angefertigt werden. Darüber hinausgehende Reproduktionen stellen, sofern sie vom Herausgeber nicht ausdrücklich genehmigt worden sind, einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar und werden von der Fantastische Spiele GbR strafrechtlich verfolgt.

## Kennziffern für Gegner, Nichtspielercharaktere und ähnliches

Welcher Spielleiter kennt nicht das Drama des unbekanntes NSC ("Wo war der böse Feind doch gleich?"). Mit diesen Kennziffern kann man recht einfach Abhilfe schaffen. Die verschiedenartigen Zahlenkennungen gliedern eine größere Menge Nichtspielercharaktere sehr übersichtlich. Anhand der Zahlen ist man in der Lage, jede einzelne Figur, ohne führenden Spieler, klar zu bestimmen. Einfach kopieren, auf dünne Pappe kleben und anschließend sauber ausschneiden.



1	2	3	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
29	30	31	32



1	2	3	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
29	30	31	32