

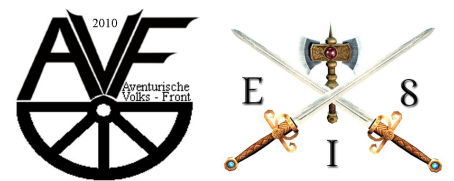
NAME:

AVF-KAMPFBogen NACH EIS-REGELN 2009

MU:	KL:	IN:	CH:	FF:	GE:	KO:	KK:	Stufe:
Basis:	AT:	PA:	FK:	RS:	BE:	INI:		
LeP:	max: ___	Aktuell:						
AuP:	max: ___	Aktuell:						
Ko:	Wunden: O O O O O pro Wunde (AT,PA,GE,INI) -2 , GS -1 .							

Nahkampfwaffen	Nahkampfwaffe	eTP	TP/KK	AT	PA	INI	eBE	WM	DK	TP	BF
			/					/			
			/					/			
			/					/			
Links	Zweite Hand: Waffe/Schild	eTP	TP/KK	AT	PA	INI	eBE	WM	DK	TP	BF
			/					/			

Waffenlos	Kampftechnik	TP (A)	TP/KK	AT	PA	INI	eBE
	Raufen		10/3			0	
	Ringern		10/3			0	
			/				



Fernkampfwaffen / Fernkampftabelle	Fernkampf	Waffe:				
	Entfernung:	sehr nah	nah	mittel	weit	sehr weit
	Schritt:					
	winzig	+6	+8	+12	+16	+20
	sehr klein	+4	+6	+10	+14	+18
	klein	+2	+4	+8	+12	+16
	mittel	0	+2	+6	+10	+14
	groß	-2	0	+4	+8	+12
sehr groß	-4	-2	+2	+6	+10	

Notizen:

Fernkampfwaffe	eTP	TP/KK	FK	Entfernungen	TP/Entfernung	Laden	INI
		/					
Geschossvorrat: _____		Verschossen: _____					

Ausweichen	Ausweichen / Reflexe : (IN+KK+GE) / 3 – BE =
	Ausweichen (Dauer 1Aktion) / Gezieltes Ausweichen +4 (Dauer ½ Aktionen)
	Gezieltes Ausweichen pro zusätzlichen Gegner +2
	Umstellt: Mehr als drei Gegner = Ausweichen unmöglich
Ausweichen Wurf-/ Schusswaffen: Distanz sehr nah +5 / +10	

EIS. InI Aktions Tabelle	
Initiative Wert	Aktionen pro KR
0	0
1-5	½
6-10	1
11-15	1 ½
16-20	2
21-25	2 ½

Rüstung und BE	Rüstung	RS	BE
Gesamter Rüstungsschutz / Behinderung			
(Bei Start Rüstungsgewöhnung = BE -1)		ja /nein	

Geschwindigkeit	
Geschwindigkeit= (GE+KK+KO) : 5 - BE	
GS mit eBE =	Schritt.pro sek.