

Basis:	AT	PA	FK	RS	BE	INI () – BE ± Waffen Mod.
LeP (Max: 1/2: 1/3: 1/4:)	Aktuell:					_____
AuP (Max: 1/2: 1/3: 1/4:)	Aktuell:					_____
AsP Max :	Astralpunkte				Aktuell:	_____
KO	Wunden O O O O O O O O pro Wunde (AT,PA,GE,INI) -2, GS -1.					
NAHKAMPFWAFFE	eTP	TP/KK	AT•PA	INI	eBE	WM DK TP BF
_____	_____	_____	•	_____	_____	_____
_____	_____	_____	•	_____	_____	_____
_____	_____	_____	•	_____	_____	_____
_____	_____	_____	•	_____	_____	_____
_____	_____	_____	•	_____	_____	_____
Notizen :						

FERNKAMPFWAFFE	TP	eBE	FK	Entfernung	TP/Entfernung	Laden	Geschosse
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Verschossen : O							
Verschossen : O							
Notizen :							

WAFFENLOSER KAMPF	TP(A)	TP/KK	AT•PA	INI	eBE	Kampftechnik
Raufen	_____	10/3	•	±0	BE	_____
Notizen :						
Ringen	_____	10/3	•	±0	BE	_____
Notizen :						

SCHILD/PARIERWAFFE	WM	PA	INI	Typ	BF
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

ZWEIT HAND WAFFE	TaW	AT	PA	Typ	BF
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Nur mit dem Start Vorteil Linkhand möglich

RÜSTUNG	RS	BE
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Gesamt _____

(Bei Start Sonderfertigkeit Rüstungsgewöhnung = BE -1) _____

AUSWEICHEN / REFLEXE : (IN+KK+GE) / 3 – BE = _____

Distanzklasse: H / N / S / P	+4 / +2 / +1 / ±0
pro zusätzlichem Gegner	+2
umstellt (mehr als drei Gegner)	Ausweichen unmöglich
Wurf- / Schusswaffe ausweichen (Distanz sehr nah)	+5 / +10 (+2)

FERNKAMPF	Waffe:				
	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

Proben-Modifikatoren	
unbewegtes / unbewegliches Ziel	-2 / -4
bewegtes / ausweichendes Ziel	+2 / +4
Deckung / schlechte Sicht / unsichtbar	+2 bis +4 / +2 bis +6 / +8
Schnellschuss (Scharfschütze/Meisterschütze)	+2 (+1/±0)
Steilschuss nach oben (Meisterschütze) / nach unten	+2 (±0) / -2
Seitenwind (Meisterschütze)	+2 bis +4 (±0)
Ladezeit in Aktionen	
Normalschuss (je nach Waffe)	
Schnellschuss	-1
Länger Zielen	+4 (+2/+1)
Ansage	+4 (+2/+1)

KAMPF IN UNGÜNSTIGER DISTANZKLASSE	
Waffe zwei o. mehr Klassen zu kurz	AT unmöglich, PA ±0
Waffe eine Klasse zu kurz	AT -6, PA ±0
Waffe eine Klasse zu lang	AT -6, PA -6
Waffe zwei o. mehr Klassen zu lang	AT und PA unmöglich
H = Handgemenge / N = Nahkampf / S = Stangenwaffen / P = Pike	