

KAMPFDATENBLATT

KAMPFTALENTE					
sE	Talent	SKT	AT / PA	BE	TaW
	Dolche	C	8/8	BE-1	1
	Hieb Waffen	C	8/8	BE-4	0
	Raufen	B	10/9	BE	5
	Säbel	C	12/11	BE-2	7
	Wurfmesser	D	8	BE-3	0
	Ringen	C	10/9	BE	5
	Zweihandschwerter	D	13/12	BE-2	9
	→ Spez. Doppelhunchomer		15/12	BE-2	11
			/		
			/		
			/		
			/		
			/		
			/		

Wundschwelle (KO:2):	10	AT-Basis:	8
Intuition:	13	PA-Basis:	8
Magieresistenz:	4	FK-Basis:	8
Behinderung:	2	INI-Basis:	11

Initiative							
INI-Basis		BE					Summe
11	-	2	=		+/- Mod	+W6	=

Ausweichen							
PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit			Summe
8	-	2	+	SF Ausweichen O I O II O III je (+3)			=

Wunden							

je Wunde AT, PA, GE, INI und GS -2

NAHKAMPFWAFFEN									
Waffe	Typ / eBe	DK	TP	TP / KK	INI	WM	AT / PA	TP	BF
Doppelhunchomer	2HS/BE-2	NS	1W6+6	12/2	-1	0/-1	15/11	1W6+7	2
2 tulamid. Kurzscherter	Säb/BE-2	HN	1W6+2	12/4	0	0/-1	12/10	1W6+2	1
				/		/	/		
				/		/	/		

FERNKAMPFWAFFEN							
Waffe	Typ / eBe	TP	TP / Entfernungen				Geschosse

WAFFENLOSER KAMPF				
	AT / PA	INI	TP / KK	TP
Raufen	10/9	+0	10 / 3	1W6+1(A)
ohne Rüstung	11/10			1W6+1(A)
Ringen	10/9	+0	10 / 3	1W6+1(A)
ohne Rüstung	11/10			1W6+1(A)

SCHILDE & PARIERWAFFEN					
Name	Typ	INI	WM	PA	BF

RÜSTUNG		
Rüstung	RS	BE
Wattierter Waffenrock (Standard)	2	2
Kurbul (Prunkrüstung)	3	3
Summe:		
Rüstungsgewöhnung O I O II O III		

KAMPF-SF & MANÖVER		
Sonderfertigkeit	... erlaubt Manöver:	... für Waffe:
Finte		
Wuchtschlag		
Linkhand		
Beidhänd. Kampf I		
verbilligt:		
Aufmerksamkeit		
Ausweichen I		
Kampfrelexe		
Niederwerfen		
Rüstungsgew. I		
Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil		

LEBENSENERGIE & AUSDAUER					
	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie	34	17	11	9	
Ausdauer	33	17	11	8	