



Kampf-Log

1192

Könnensgrad	„Normaler“ FkW			Berufs-FkW				Eigenschaft	PTS	PTS (Kraftabhängig)				Rüstung		
	Würfel	FkW		Würfel	FkW	MG	Basis-Kampfkunst			Hieb- / Stangenwaffe		PTS (Gewandheitsabh.)		Teil	Schutz	Preis
unfähig	1-2	W6	0-4	2	W8	6-7	-	1-5	W6	Dolch, Schwert		Nasalhelm / Topfhelm	4/5	30/35		
schwach	2-3	W6	2-5	3	W12	7-11	-	6-8		Dolch, Schwert		Gambeson	8	20		
gewöhnlich	3-4	W8	6-7	3-4	W20	12-15	1	9-11		Dolch, Schwert		verst. Lederrock	6	12		
solide	3-4	W12	8-11	4	W20	14-16	1-2	12-14		Dolch, Schwert		Ringpanzerhemd	20	400		
beeindruckend	4-5	W20	12-15	4	W20	16-18	2	15-17		Dolch, Schwert		Schuppenhemd	17	220		
herausragend	4-6	W20	16-20	5	W20	18-20	3	18-20	Dolch, Schwert		Schild (klein)	5	4			
legendär	5-6	W20	21+	6	W20	21+	3	21+	Dolch, Schwert		Schild (groß)	9	7			

Name:											Glückszahl	Gulden:	Pfennig:	
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				TS	Schutz							

Name:											Glückszahl	Gulden:	Pfennig:	
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				TS	Schutz							

Name:											Glückszahl	Gulden:	Pfennig:	
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				TS	Schutz							

Name:											Glückszahl	Gulden:	Pfennig:	
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				TS	Schutz							

Name:											Glückszahl	Gulden:	Pfennig:	
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				TS	Schutz							

Standard-Beute: fester Mantel (als Decke nutzbar), Umhängetasche (Proviand, Wertsachen), Wasserbehälter (Leder, Kürbis, Stein, Tierblase), Messer (Essbesteck), Wanderstab, Feuerzeug (Stein, Stahl, Zunder), leichtes Netz (für Vogel- oder Fischfang)



Kampf-Log

1192

Könnensgrad	„Normaler“ FkW			Berufs-FkW			Eigenschaft	PTS	PTS (Kraftabhängig)				Rüstung			
	Würfel	FkW		Würfel	FkW	MG			Basis-Kampfkunst	Teil		Schutz	Preis			
unfähig	1-2	W6	0-4	2	W8	6-7	-	1-5	Hieb W affe, Stangen W affe	Nasalhelm / Topfhelm		4/5	30/35			
schwach	2-3	W6	2-5	3	W12	7-11	-	6-8		Dolch, Schwert	Gambeson		8	20		
gewöhnlich	3-4	W8	6-7	3-4	W20	12-15	1	9-11			verst. Lederrock		6	12		
solide	3-4	W12	8-11	4	W20	14-16	1-2	12-14	TS (Waffe)			Ringpanzerhemd		20	400	
beeindruckend	4-5	W20	12-15	4	W20	16-18	2	15-17	Güte	4-6	7-19	20+	Schuppenhemd		17	220
herausragend	4-6	W20	16-20	5	W20	18-20	3	18-20	TS	1Wx	2Wx	3Wx	Schild (klein)		5	4
legendär	5-6	W20	21+	6	W20	21+	3	21+	TS waffenlos:	1Wx			Schild (groß)		9	7

Name:											Glückszahl			Gulden:			Pfennig:		
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>																			
<input type="checkbox"/>																			
<input type="checkbox"/>																			
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				TS	Schutz	<input type="checkbox"/>											

Name:											Glückszahl			Gulden:			Pfennig:		
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>																			
<input type="checkbox"/>																			
<input type="checkbox"/>																			
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				TS	Schutz	<input type="checkbox"/>											

Name:											Glückszahl			Gulden:			Pfennig:		
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>																			
<input type="checkbox"/>																			
<input type="checkbox"/>																			
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				TS	Schutz	<input type="checkbox"/>											

Name:											Glückszahl			Gulden:			Pfennig:		
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>																			
<input type="checkbox"/>																			
<input type="checkbox"/>																			
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				TS	Schutz	<input type="checkbox"/>											

Name:											Glückszahl			Gulden:			Pfennig:		
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>																			
<input type="checkbox"/>																			
<input type="checkbox"/>																			
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				TS	Schutz	<input type="checkbox"/>											

Standard-Beute: fester Mantel (als Decke nutzbar), Umhängetasche (Proviand, Wertsachen), Wasserbehälter (Leder, Kürbis, Stein, Tierblase), Messer (Essbesteck), Wanderstab, Feuerzeug (Stein, Stahl, Zunder), leichtes Netz (für Vogel- oder Fischfang)