



Kampf-Log

1192

Könnensgrad	„Normaler“ FkW			Berufs-FkW			Eigenschaft
	Würfel	FkW	MG	Würfel	FkW	MG	
unfähig	1-2 W6	0-4	-	2 W8	6-7	-	1-5
schwach	2-3 W6	2-5	-	3 W12	7-11	-	6-8
gewöhnlich	3-4 W8	6-7	1	3-4 W20	12-15	1	9-11
solide	3-4 W12	8-11	2	4 W20	14-16	1-2	12-14
beeindruckend	4-5 W20	12-15	3	4 W20	16-18	2	15-17
herausragend	4-6 W20	16-20	4	5 W20	18-20	3	18-20
legendär	5-6 W20	20+	5	6 W20	20+	3	20+

Waffen		Rüstung		
Waffe	TS	Teil	RK	Schild
waffenlos	I-1	Nasalhelm / Topfhelm	II	5 / 6
Holzkeule, Kampfstab	I-2	Gambeson	I	6
Dolch	s-1	verst. Lederrock	I	4
Armbrust, Bogen	s-1	Ringpanzerhemd	II	9
Axt, Schwert, Hellebarde	s-2	Schuppenhemd	II	7
		Schild (klein)	II	4
		Schild (groß)	II	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				RK													

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				RK													

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				RK													

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				RK													

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				RK													

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)