Kampf-Log

1192

Könnensgrad	„Normaler“ FkW			Berufs-FkW				Eigenschaft	PTS	PTS-B
	Würfel		FkW	Würfel		FkW	MG			
unfähig	1-2	W8	0-4	2	W8	6-7	-	1-5	W6	0
schwach	2	W8	2-5	3	W12	7-11	-	6-8		
gewöhnlich	2-3	W8	6-7	3-4	W20	12-15	1	9-11		
solide	3-4	W12	8-11	4	W20	14-16	1-2	12-14	3W6	+1
beeindruckend	4-5	W20	12-15	4	W20	16-18	2	15-17	3W8	+2
herausragend	4-6	W20	16-20	5	W20	18-20	3	18-20	4W8	+3
legendär	5-6	W20	21+	6	W20	21+	3	21+	4W8	+3

schwere Rüstung				leichte Rüstung			
Teil	Schutz	Last	Preis	Teil	Schutz	Last	Preis
Helmbrünne	1-3	III	50	Gugelhaube	1-2	I	4
Nasal-/Visierhelm	1-3	III	30	Gambeson	4-3	II	20
Ringpanzerhemd	4-3	IV	400	Handschuhe	1-2	I	3
Ringhandschuhe	1-2	III	50	Stiefel	1-3	I	20
Kettenschuhe	1-3	III	50	Waffengürtel	-	-	3
Schild (klein)	1-3	II	4				
Schild (groß)	2-3	III	7				

Name:

Physis ☐ ☐ ☐ Psyche ☐ ☐ ☐

Kampf-FkW	Würfel	Waffe	TS

Rüstungsschaden

Verletzungen -1 -2 -3 -4 -5 | Glückszahl | Gulden: | Pfennig:

Rüstungslast: | Gepäcklast:

Name:

Physis ☐ ☐ ☐ Psyche ☐ ☐ ☐

Kampf-FkW	Würfel	Waffe	TS

Rüstungsschaden

Verletzungen -1 -2 -3 -4 -5 | Glückszahl | Gulden: | Pfennig:

Rüstungslast: | Gepäcklast:

Name:

Physis ☐ ☐ ☐ Psyche ☐ ☐ ☐

Kampf-FkW	Würfel	Waffe	TS

Rüstungsschaden

Verletzungen -1 -2 -3 -4 -5 | Glückszahl | Gulden: | Pfennig:

Rüstungslast: | Gepäcklast:

Name:

Physis ☐ ☐ ☐ Psyche ☐ ☐ ☐

Kampf-FkW	Würfel	Waffe	TS

Rüstungsschaden

Verletzungen -1 -2 -3 -4 -5 | Glückszahl | Gulden: | Pfennig:

Rüstungslast: | Gepäcklast:

Name:

Physis ☐ ☐ ☐ Psyche ☐ ☐ ☐

Kampf-FkW	Würfel	Waffe	TS

Rüstungsschaden

Verletzungen -1 -2 -3 -4 -5 | Glückszahl | Gulden: | Pfennig:

Rüstungslast: | Gepäcklast:

Standard-Beute: fester Mantel (als Decke nutzbar), Umhängetasche (Proviant, 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-B
	Würfel		FkW	Würfel		FkW	MG			
unfähig	1-2	W8	0-4	2	W8	6-7	-	1-5	W6	0
schwach	2	W8	2-5	3	W12	7-11	-	6-8		
gewöhnlich	2-3	W8	6-7	3-4	W20	12-15	1	9-11		
solide	3-4	W12	8-11	4	W20	14-16	1-2	12-14	3W6	+1
beeindruckend	4-5	W20	12-15	4	W20	16-18	2	15-17	3W8	+2
herausragend	4-6	W20	16-20	5	W20	18-20	3	18-20	4W8	+3
legendär	5-6	W20	21+	6	W20	21+	3	21+	4W8	+3

schwere Rüstung				leichte Rüstung			
Teil	Schutz	Last	Preis	Teil	Schutz	Last	Preis
Helmbrünne	1-3	III	50	Gugelhaube	1-2	I	4
Nasal-/Visierhelm	1-3	III	30	Gambeson	4-3	II	20
Ringpanzerhemd	4-3	IV	400	Handschuhe	1-2	I	3
Ringhandschuhe	1-2	III	50	Stiefel	1-3	I	20
Kettenschuhe	1-3	III	50	Waffengürtel	-	-	3
Schild (klein)	1-3	II	4				
Schild (groß)	2-3	III	7				

Name:

Physis ☐ ☐ ☐ Psyche ☐ ☐ ☐

Kampf-FkW	Würfel	Waffe	TS

Rüstungsschaden

Verletzungen -1 -2 -3 -4 -5 | Glückszahl | Gulden: | Pfennig:

Rüstungslast: | Gepäcklast:

Name:

Physis ☐ ☐ ☐ Psyche ☐ ☐ ☐

Kampf-FkW	Würfel	Waffe	TS

Rüstungsschaden

Verletzungen -1 -2 -3 -4 -5 | Glückszahl | Gulden: | Pfennig:

Rüstungslast: | Gepäcklast:

Name:

Physis ☐ ☐ ☐ Psyche ☐ ☐ ☐

Kampf-FkW	Würfel	Waffe	TS

Rüstungsschaden

Verletzungen -1 -2 -3 -4 -5 | Glückszahl | Gulden: | Pfennig:

Rüstungslast: | Gepäcklast:

Name:

Physis ☐ ☐ ☐ Psyche ☐ ☐ ☐

Kampf-FkW	Würfel	Waffe	TS

Rüstungsschaden

Verletzungen -1 -2 -3 -4 -5 | Glückszahl | Gulden: | Pfennig:

Rüstungslast: | Gepäcklast:

Name:

Physis ☐ ☐ ☐ Psyche ☐ ☐ ☐

Kampf-FkW	Würfel	Waffe	TS

Rüstungsschaden

Verletzungen -1 -2 -3 -4 -5 | Glückszahl | Gulden: | Pfennig:

Rüstungslast: | Gepäcklast:

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