

Tabelle2

Froschi Fluff – Waffen für das Siebenwindszenario

Nahkampf	AZ	Taler	SN	DK	ST	Hände	Min-KN
Axt	8	100	12	3	2	2	2
Bardike	7	1000	12	5	2	2	3
Bastardschwert einhändig*	6	1500	13	3	3	1	3
Bastardschwert zweihändig*	7	1500	15	3	3	2	1
Beil	6	50	8	3	2	1	1
Degen	4	1000	8	3	1	1	1
Dolch	4	50	7	2	3	1	1
Flegel, langer Ast o.ä.	7	0	11	3	1	2	1
Hellebarde, Pike o.ä.	6	1000	14	3	2	2	1
Katana einhändig*	5	1000	9	3	3	1	3
Katana zweihändig*	6	1000	11	3	3	2	1
Keule	5	10	9	3	2	1	1
Kriegsaxt	8	800	15	3	3	2	2
Kriegsbeil	6	500	9	3	3	1	1
Kriegshammer	8	1000	14	5	2	2	3
Kurasigama	4	1000	8	3	3	1	1
Kurzschwert	5	200	8	4	3	1	1
Messer	4	20	6	2	2	1	1
Morgenstern, 1 Kugel	7	1000	17	3	3	1	3
Morgenstern, 2 Kugeln	8	1250	19	3	3	1	3
Morgenstern, 3 Kugeln	9	1500	21	3	3	1	3
Rapier	5	1500	10	3	3	1	1
Säbel, Breitschwert, ...	5	600	10	3	3	1	1
Schwert	5	1000	10	3	3	1	1
Speer	7	50	9	5	2	2	1
Stab o.ä.	5	500	9	3	2	2	1
Streitkolben o.ä.	6	500	11	3	3	1	2
Stuhlbein, Ast o.ä.	6	0	8	3	1	1	1
Zweihänder	7	2000	13	5	3	2	3

*dies sind keine verschiedenen Waffen, sie werden nur unterschiedlich gehalten

Fernkampf	AZ	Taler	SN	Distanzen	Hände	Min-KN	Laden
Kompositbogen	7	1000	11	5/20/40/80/120		2	6
Kurzbogen	6	200	8	10/20/50/100/200		1	5
Langbogen	8	1000	10	5/20/40/80/120		3	6
leichte Armbrust	5	1000	11	5/20/40/80/120		1	12
schwere Armbrust	6	2000	13	5/20/50/100/150		2	18

Rüstungen	leichte Rüstung	schwere Rüstung
RS 1	30	20
RS 2	120	80
RS 3		180

Tabelle3

RS	schwere	leicht	
1	20	30	
2	80	120	
3	180		

Tabelle1

Schaden pro Zeit (SN-4)/(AZ-2)
 Distanzmodifikatoren: N oder S = 3, H = 2, NS = 5, NH = 4
 Kostenmodifikator GP für AT + ½ * GP für PA + KostenGP
 Varianz 1H = 2, Fähigkeiten = 1, 2H = 1

	AZ	GP(Preis)	SN	DK	ST	GP(A)	GP(D)	Hände	Meta	Sch.	Modifik
Axt	8	0,1	12	3	2	1	2	2	3,23	2,67	
Bardike	7	1	12	5	2	1	3	2	4,45	3,2	
Bastardschwert einhändig	6	1,5	13	3	3	3	2	1,5	4,5	4,5	
Bastardschwert zweihändig	7	1,5	15	3	3	2	2	1,5	4,3	4,4	
Beil	6	0,05	8	3	2	1	2	1	3,24	2	
Degen	4	1	8	3	1	3	2	1S	3,85	4	
Dolch	4	0,05	7	2	3	1	3	1S	3,83	3	
Flegel, langer Ast o.ä.	7	0	11	3	1	2	2	2	2,68	2,8	
Hellebarde, Pike o.ä.	6	1	14	3	2	1	3	2	4,25	5	
Katana einhändig	5	1	9	3	3	3	2	1,5	4,04	3,33	
Katana zweihändig	6	1	11	3	3	2	2	1,5	4,41	3,5	
Keule	5	0,01	9	3	2	1	2	1	4,25	3,33	
Kriegsaxt	8	0,8	15	3	3	1	2	2S	4,5	3,67	
Kriegsbeil	6	0,5	9	3	3	1	2	1S	4,26	2,5	
Kriegshammer	8	1	14	5	2	2	2	2	4,28	3,33	
Kurasigama	4	1	8	3	3	3	3	1S	4,21	4	
Kurzschwert	5	0,2	8	4	3	3	2	1	4,25	2,67	
Messer	4	0,02	6	2	2	1	3	1S	3,14	2	
Morgenstern, 1 Kugel	7	1	17	3	3	3	3	1	4,23	5,2	
Morgenstern, 2 Kugeln	8	1,25	19	3	3	3	3	1	4,11	5	
Morgenstern, 3 Kugeln	9	1,5	21	3	3	3	3	1	4,01	4,86	
Rapier	5	1,5	10	3	3	3	2	1S	4,28	4	
Säbel, Breitschwert, ...	5	0,6	10	3	3	2	2	1	4,26	4	
Schwert	5	1	10	3	3	3	2	1S	4,35	4	
Speer	7	0,05	9	5	2	1	1	2	4,09	2	
Stab o.ä.	5	0,5	9	3	2	1	1	2	4,42	3,33	
Streitkolben o.ä.	6	0,5	11	3	3	1	2	1	4,47	3,5	
Stuhlbein, Ast o.ä.	6	0	8	3	1	1	2	1	3	2	
Zweihänder	7	2	13	5	3	2	2	2	4,5	3,6	
waffenlos	6	0	6	2	0	1	1	2S	1,32	1	

2

3

1

1

3

1

3

1

1

Tabelle1

2
2

Tabelle1

kategorien

Kosten	Var	Talent	
2,05	1	Zweihandhieb Waffen	
3	1	Stangenwaffen	
4,75	3	Schwerter	*
3,75	2	Zweihänder	*
2,03	2	Hieb Waffen	
4,5	3	Fechten	Finte
2,53	3	Messer und Dolche	verst. Klinge
3	1	Zweihandhieb Waffen	
3	1	Stangenwaffen	
4,5	3	Schwerter	*
3,5	3	Zweihänder	*
2,01	2	Hieb Waffen	
2,4	2	Zweihandhieb Waffen	Berserker
2,25	3	Hieb Waffen	Berserker
3,5	1	Zweihandhieb Waffen	
5	3	Kettenwaffen	Fesseln
4,1	3	Schwerter	
2,51	3	Messer und Dolche	verst. Klinge
5	2	Kettenwaffen	
5,13	2	Kettenwaffen	
5,25	2	Kettenwaffen	
4,75	3	Fechten	Finte
3,3	2	Einhandklingen	
4,5	3	Schwerter	Entwaffnen
1,53	1	Stäbe und Speere	*
1,75	2	Stäbe und Speere	*
2,25	2	Hieb Waffen	
2	2	Hieb Waffen	
4	1	Zweihänder	
1,5	1	Kampfkunst	
	3	Berserker	
2		Einhandklingen	
	3	Entwaffnen	
2		Fechten	
	3	Fesseln	
	3	Finte	
2		Hieb Waffen	
1		Kampfkunst	
3		Kettenwaffen	
3		Messer und Dolche	
2		Schwerter	
2		Stäbe und Speere	
	3	Stahlarm	
3		Stangenwaffen	
	3	verst. Klinge	

Tabelle1

- 2 Zweihänder
- 2 Zweihandhiebwapfen