

NAHKAMPFANGRIFF

VERTEIDIGER		PARADE				GEGENANGRIFF				AUSWEICHEN				RINGKAMPF				IGNORIEREN			
Der Verteidiger muss sich des Angriffs bewußt sein.		EF	F	E	EE	EF	F	E	EE	EF	F	E	EE	EF	F	E	EE	EF	F	E	EE
ANGREIFER	EF	BP	AP	VTV	VTV	BP	AP	V*2	V*3	BS	AS	VTV	VTV	BS	VTV	VG	VG	VTV			
	F	VP	PAR.	VTV	VTV	VP	PAR.	V*1	V*2	VS	-	-	VTV	VS	-	VTV	VG	A*1			
	E	A*2	A*1	PAR.	VTV	A*3	A*2	B*1	V*1	A*2	A*1	-	-	A*2	A*1	A*1	VTV	A*3			
	EE	A*3	A*2	A*1	PAR.	A*4	A*3	A*1	B*2	A*3	A*2	A*1	-	A*3	A*2	A*1	-	A*4			

MEN-TALER KONFLIKT	VERTEIDIGER				
	EF	F	E	EE	
ANGREIFER	EF	B4	A1	A3	A4
	F	V1	B3	A2	A3
	EF	V3	V2	B2	A1
	EE	V4	V3	V1	B1

RINGKAMPFANGRIFF

VERTEIDIGER		GEGENANGRIFF				AUSWEICHEN				RINGKAMPF				IGNORIEREN			
Der Verteidiger muss sich des Angriffs bewußt sein.		EF	F	E	EE	EF	F	E	EE	EF	F	E	EE	EF	F	E	EE
ANGREIFER	EF	-	V*1	V*2	V*3	-	AS	VTV	VTV	-	AS	VG	VG	VTV			
	F	-	-	V*1	V*2	VS	-	VTV	VTV	VS	-	VG	VG	AG			
	E	AG	AG	-	V*1	AG	AG	-	VTV	AG	AG	BG	VG	AG			
	EE	AG	AG	AG	-	AG	AG	AG	-	AG	AG	AG	BG	AG			

A*	Angreifer-Treffer
V*	Verteidiger-Treffer
B*	Beidseitiger-Treffer
AP	Angreifer-Patzer
VP	Verteidiger-Patzer
BP	Beidseitiger-Patzer
AS	Verteidiger-Stolperwurf
VS	Angreifer-Stolperwurf
BS	Beidseitiger-Stolperwurf
PAR.	Waffen-Schadenswurf
-	Patt oder Verfehlt
VTV	Verteidiger-Takt. Vorteil
AG	Angreifer- hat Griff
VG	Verteidiger hat Griff
BG	Beide haben Griff
Wild	Zufallstreffer oder WQ-Wurf

Ringen: Erdrücken	VERTEIDIGER				
	EF	F	E	EE	
ANGREIFER	EF	-	-	VTV	VTV
	F	-	-	VTV	VTV
	EF	A*2	A*1	-	VTV
	EE	A*3	A*2	A*1	-

A*# Schaden #W6+50%Stä, Einhändig davon 50%

FERNKAMPFANGRIFF

VERTEIDIGER		PARADE				AUSWEICHEN				IGNORIEREN	
Der Verteidiger muss sich des Angriffs bewußt sein.		EF	F	E	EE	EF	F	E	EE	KEIN WURF	
ANGREIFER	EF	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild	
	F	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	E	G*2	G*1	PAR.	PAR.	G*2	G*1	-	-	G*2	
	EE	G*3	G*2	G*1	PAR.	G*3	G*2	G*1	-	G*3	

GESCHOSS EMS	
PARADE	
NG	Schild: volle MS Waffe: halbe MS
HG	Schild: volle MS Waffe MS: 05
AUSWEICHEN	
NG	volle MS
HG	halbe MS
IGNORIEREN	
NG / HG - kein Wurf	
Niedrige Geschwindigkeit	
Hohe Geschwindigkeit	

Ringen: Wurf	VERTEIDIGER				
	EF	F	E	EE	
ANGREIFER	EF	-	-	VTV	VTV
	F	-	-	VTV	VTV
	EF	AW	AW	-	VTV
	EE	AW2	AW1	AW	-

AW Angreifer wirft Gegner zu Boden + Taktischer Vorteil Angreifer

AW# wie vor, zusätzlich #W6+50%Stä - Stumpfer Schaden

ZIELZONEN

Zielzone	HOCH EMS -10	MITTE EMS ±0	ARME EMS -15	TIEF EMS -10	Angesagte Ziele	
Schädel	01 - 15	01 - 34	01	-	EMS -30	
Gesicht 😊	16 - 30	35 - 68	02 - 05	-	EMS -40	
Hals/Nacken #	31 - 45	69 - 00	06 - 07	-	EMS -40	
Schulter *	46 - 57	16 - 27	08 - 21	01 - 16	EMS -20	
Oberarm *	58 - 69	28 - 33	22 - 35	17 - 32	EMS -30	
Ellbogen *	70 - 73	34 - 35	36 - 41	33 - 38	EMS -40	
Unterarm *	74 - 81	36 - 39	42 - 73	29 - 76	EMS -30	
Hand * 🖐️	82 - 85	40 - 43	74 - 93	77 - 00	EMS -40	
Brust	86 - 95	44 - 60	94 - 96	13 - 19	EMS -20	
Unterleib	96 - 00	61 - 70	97 - 98	20 - 29	EMS -50	
Genitalien	-	71 - 74	-	30 - 34	EMS -50	
Hüfte *	-	75 - 80	99 - 00	35 - 50	01 - 20	EMS -30
Oberschenkel *	-	81 - 88	-	51 - 70	21 - 54	EMS -20
Knie *	-	89 - 90	-	71 - 78	55 - 68	EMS -30
Unterschenkel *	-	91 - 96	-	79 - 92	69 - 90	EMS -20
Fuss *	-	97 - 00	-	93 - 00	91 - 00	EMS -40
* UNGERADE = LINKS	😊 Gesicht	Hat das Ziel Flügel, so führt ein Armtreffer zu 15% zu einem Flügeltreffer, der wie ein Ellbogentreffer behandelt wird.		🖐️ Hand	EMS -70	
* GERADE = RECHTS	01 - 16 17 - 30 31 - 66	Kinn Auge * Wange *		01 - 40 Finger (1 W 4)	variabel	
# 75% VORNE, wenn fraglich	67 - 80 81 - 90 91 - 00	Nase Ohr * Mund		41 - 55 Daumen 56 - 70 H.fläche 71 - 90 Knöchel 91 - 00 Gelenk	variabel	
Ein EE trifft das angesagte Ziel!						

Abwurf - Verletzungstabelle			
EMSreihen abzgl. 50%körperABZÜGE			
	Trab Schritt	Kanter	Galopp
EF	4W6	5W6	6W6
F	-	2W6	3W6