

VERLETZUNGSTABELLE

Waffenaspekt > Zielzone	St STUMPF / SCHLAG					Sc SCHARF / SCHNITT					Sp SPITZ / STICH					F FROST / FEUER				
	1+	7+	13+	19+	25+	1+	5+	9+	13+	17+	1+	6+	11+	16+	21+	1+	7+	13+	19+	25+
Schädel	L1	S2	S3	T4	T5	L1	S2	S3	T4	T5	L1	S2	S3	T4	T5	L1	S2	S3	T4	T5
Augen	L1	S2	S3	T4	T5	L1	S2	S3	T4	T5	S2	S3	E4	T4	T5	L1	S2	S3	E4	E5
Gesicht	L1	S2	S3	E4	T5	L1	S2	S3	E4	T5	L1	S2	S3	E4	T5	L1	S2	S3	E4	E5
Hals/Nacken	L1	S2	S3	T4	T5	L1	S2	S3	T4	T5	L1	S2	S3	T4	T5	L1	S2	S3	T4	T5
Schulter	◆L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆T4	◆L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	L1	S2	S3	◆E4	◆E5
Oberarm 1)	◆L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5
Ellbogen 1)	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5
Unterarm 1)	◆L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5
Hand 1)	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5
Brust	L1	S2	S3	E4	T5	L1	S2	S3	E4	T5	L1	S2	S3	T4	T5	L1	S2	S3	E4	T5
Unterleib	L1	S2	S3	T4	T5	L1	S2	S3	T4	T5	L1	S2	S3	T4	T5	L1	S2	S3	T4	T5
Genitalien	L1	S2	S3	E4	E5	L1	S2	S3	E4	E5	L1	S2	S3	E4	E5	L1	S2	S3	E4	E5
Hüfte	◆L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5	L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	L1	S2	◆S3	◆E4	◆E5
Oberschenkel 1)	◆L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5	L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	L1	S2	◆S3	◆E4	◆E5
Knie 1)	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5	L1	S2	◆S3	◆E4	◆E5
Unterschenkel 1)	◆L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	L1	S2	◆S3	◆E4	◆E5
Fuss 1)	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5	L1	◆S2	◆S3	◆E4	◆E5	L1	◆L1	◆S2	◆S3	◆E4	L1	S2	◆S3	◆E4	◆E5

◆Stolper-/Patzerwurf	Leichte Wunde: Prellung/Schnitt/Stich	Schwere Wunde: Bruch/Schnitt/Stich
▼ Amputationswurf	Extreme Wunde: Splitterbruch/Schnitt/Stich	Tödliche Wunde

1) ◆ Bei Arm- oder Beintreffern wird ein zusätzlicher W6 auf Stolper-/Patzerwurf fällig, z.B. ◆S2 Oberschenkel : Stolperwurf mit 3W6

GESCHOSSREICHWEITENTABELLE

WAFFE		KURZ	MITTEL	LANG	EXTREM
		EMS ±0 Waben / SCH	EMS -20 Waben / SCH	EMS -40 Waben / SCH	EMS -80 Waben / SCH
Kurzbogen 20	HG	15 / 5	30 / 4	60 / 3	120 / 2
Kurzbogen 40	HG	20 / 6	40 / 5	80 / 4	160 / 4
Kurzbogen 60	HG	20 / 7	40 / 6	80 / 5	160 / 5
Kurzbogen 80	HG	25 / 8	50 / 7	100 / 6	200 / 5
Kurzbogen 100	HG	25 / 9	50 / 8	100 / 7	200 / 6
Langbogen 20	HG	20 / 6	40 / 5	80 / 4	160 / 3
Langbogen 40	HG	25 / 8	50 / 7	100 / 6	200 / 5
Langbogen 60	HG	25 / 9	50 / 8	100 / 7	200 / 6
Langbogen 80	HG	30 / 10	60 / 9	120 / 8	240 / 7
Langbogen 100	HG	30 / 11	60 / 10	120 / 9	240 / 8
Sindarin-Bogen 20	HG	25 / 8	50 / 7	100 / 6	200 / 5
Sindarin-Bogen 40	HG	30 / 9	60 / 8	120 / 7	240 / 6
Sindarin-Bogen 60	HG	30 / 10	60 / 9	120 / 8	240 / 7
Sindarin-Bogen 80	HG	32 / 11	64 / 10	128 / 9	256 / 8
Sindarin-Bogen 100	HG	32 / 12	64 / 11	128 / 10	256 / 9
Armbrust 40	HG	15 / 7	30 / 6	60 / 5	120 / 4
Armbrust 60	HG	20 / 8	40 / 7	80 / 6	160 / 5
Armbrust 80	HG	20 / 9	40 / 8	80 / 7	160 / 6
Armbrust 100	HG	25 / 10	50 / 9	100 / 8	200 / 7
Armbrust 120	HG	25 / 11	50 / 10	100 / 9	200 / 8
Shorkana	NG	3 / 5	6 / 4	12 / 3	24 / 3
Wurfspeer, leicht	NG	8 / 6	16 / 5	32 / 4	64 / 3
Wurfspeer	NG	8 / 7	16 / 6	32 / 5	64 / 4
Wurfspeer, schwer	NG	8 / 8	16 / 7	32 / 5	64 / 4
Speer, leicht	NG	6 / 7	12 / 6	24 / 5	48 / 4
Speer	NG	6 / 8	12 / 7	24 / 6	48 / 5
Speer, schwer	NG	6 / 9	12 / 8	24 / 7	48 / 6
Blasrohr	HG	5 / 0	10 / 0	20 / 0	40 / 0
Schleuder	HG	15 / 4	30 / 3	60 / 2	120 / 2
Stabschleuder	HG	25 / 5	50 / 4	100 / 3	200 / 3
Taburi	NG	4 / 4	8 / 3	16 / 2	32 / 2
Nahkampfwaffe	NG	2 / 100%	4 / 75%	8 / 50%	16 / 25%

SCHUTZWERTE

MATERIAL	St	Sc	Sp	F
Tuch	1	1	1	1
Stepp/Fell	5	3	2	4
Leder	2	4	3	3
Kurbul	4	5	4	3
Ring	3	6	4	3
Kette	2	8	5	1
Schuppen	5	9	4	5
Platte	6	10	6	2

Quetschen = Stumpf (St)
Reißen = Scharf (Sc)
Beißen = Spitz (Sp)
Frost = Feuer (F)

EXTRASCHUTZ DURCH SCHILDE

Buckler	Unterarm
Rundschild	Hand, Unterarm, Ellbogen
Ritterschild	Hand, Unterarm, Ellbogen, Brust
Keilschild	Hand, Unterarm, Ellbogen, Brust, Unterleib
Turmschild	Hand, Unterarm, Ellbogen, Brust, Unterleib, Hüfte, Genitalien, (Oberschenkel)

SCHADENS Bonus

STR	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24
SchB	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4

REAKTIONSWURF

EE	Nicht überrascht: mit voller EMS verteidigen.
E	Unvorbereitet: mit halber EMS verteidigen.
F	Überrascht: Ignorieren.
EF	Total überrumpelt: wie F, weiterer Reaktionswurf nächste Runde.

DUNKELHEIT

HIMMEL	MOND		
	VOLLMOND	HALBMOND	NEUMOND
KLAR	EMS -10	EMS -20	EMS -40
WOLKIG	EMS -20	EMS -30	EMS -50
BEDECKT	EMS -40	EMS -50	EMS -70

DUNKELHEIT

DUNKELHEIT	ABZUG
Totale Dunkelheit	-70
Kerzenlicht usw.	-40
Fackellicht usw.	-20
Lagerfeuer	-10
Stich – Angriff (Sp)	-10