

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 EMS ±0 Waben / SCH	MITTEL EMS -20 Waben / SCH	LANG EMS -40 Waben / SCH	EXTREM EMS -80 Waben / SCH
Kurzbogen 20	15 / 5	30 / 4	60 / 3	120 / 2
Kurzbogen 40	20 / 6	40 / 5	80 / 4	160 / 4
Kurzbogen 60	20 / 7	40 / 6	80 / 5	160 / 5
Kurzbogen 80	25 / 8	50 / 7	100 / 6	200 / 5
Kurzbogen 100	25 / 9	50 / 8	100 / 7	200 / 6
Langbogen 20	20 / 6	40 / 5	80 / 4	160 / 3
Langbogen 40	25 / 8	50 / 7	100 / 6	200 / 5
Langbogen 60	25 / 9	50 / 8	100 / 7	200 / 6
Langbogen 80	30 / 10	60 / 9	120 / 8	240 / 7
Langbogen 100	30 / 11	60 / 10	120 / 9	240 / 8
Sindarin-Bogen 20	25 / 8	50 / 7	100 / 6	200 / 5
Sindarin-Bogen 40	30 / 9	60 / 8	120 / 7	240 / 6
Sindarin-Bogen 60	30 / 10	60 / 9	120 / 8	240 / 7
Sindarin-Bogen 80	32 / 11	64 / 10	128 / 9	256 / 8
Sindarin-Bogen 100	32 / 12	64 / 11	128 / 10	256 / 9
Armbrust 40	15 / 7	30 / 6	60 / 5	120 / 4
Armbrust 60	20 / 8	40 / 7	80 / 6	160 / 5
Armbrust 80	20 / 9	40 / 8	80 / 7	160 / 6
Armbrust 100	25 / 10	50 / 9	100 / 8	200 / 7
Armbrust 120	25 / 11	50 / 10	100 / 9	200 / 8
Shorkana	3 / 5	6 / 4	12 / 3	24 / 3
Wurfspeer, leicht	8 / 6	16 / 5	32 / 4	64 / 3
Wurfspeer	8 / 7	16 / 6	32 / 5	64 / 4
Wurfspeer, schwer	8 / 8	16 / 7	32 / 5	64 / 4
Speer, leicht	6 / 7	12 / 6	24 / 5	48 / 4
Speer	6 / 8	12 / 7	24 / 6	48 / 5
Speer, schwer	6 / 9	12 / 8	24 / 7	48 / 6
Blasrohr	5 / 0	10 / 0	20 / 0	40 / 0
Schleuder	15 / 4	30 / 3	60 / 2	120 / 2
Stabschleuder	25 / 5	50 / 4	100 / 3	200 / 3
Taburi	4 / 4	8 / 3	16 / 2	32 / 2
Nahkampfwaffe	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
Kurkul	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
Turnschild	Hand, Unterarm, Ellbogen, Brust, Unterleib, Hüfte, Genitalien, (Oberschenkel)

SCHADENSBONUS

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

Catch Missile

The target may attempt to catch a **Low-Velocity** missile using 50% of Unarmed Combat ML with the BLOCK table—a successful Block is a catch. Any other result (except Wild) has a 50% chance of striking the blocking hand/arm; otherwise the missile strikes the targeted zone.

TARGET SIZE: The larger the target, the easier it is to hit.

Target Height >	1ft/less	2ft/less	4ft/less	6ft/less	8ft/less	10ft/less	12ft/less
Modification >	-20	-15	-10	+0	+10	+15	+20

GRAPPLE ENL MODIFIER

Target	1 Hand	2 Hands
Head/Neck	-20	-10
Arm/Hand	-5	+0
Weapon/etc.	-10	+5
Leg/foot/tail	-40	-10
Body (torso)	-50	-10

RANDOM ASPECT

Determine ASPECT by rolling 1d6. If a weapon does not have the generated Aspect, treat as a Primary Aspect.

RANDOM ASPECT TABLE						
1d6 Roll	1	2	3	4	5	6
Aspect	T	S	S	P	P	P

P: Primary Aspect (the aspect with the highest IMFACT rating);
S/T: Secondary/Tertiary Aspect.