

TABELLEN (ERWEITERUNG)

Fallschaden

Untergrund	1m	2m	3m	5m	10m	15m	20m	25m	30m	35m	40m	45m	50m	55m
Waldboden	-	-	6	10	20	35	50	65	80	100	125	150	195	240
Steinboden	-	6	10	20	35	50	65	80	100	125	150	195	240	290
Felsen	6	10	20	35	50	65	80	100	125	150	195	240	290	340
Schnee (50cm - 2m)	-	-	-	6	10	20	35	50	65	80	100	125	150	195
Schnee (2m - 5m)	-	-	-	-	6	10	20	35	50	65	80	100	125	150

Formel: Tabellenschaden - Rüstung = Tatsächlicher Fallschaden

Wetter-Malusse

Wetterzustand	Kampf (Klingenwaffen*)	Kampf (Schusswaffen)	Kampf (Wurfwaffen)	Athletik Manöver	Wahrnehmung
Leichter Nebel	0	-1	-1	0	-1
Dichter Nebel	-1	-2	-3	0	-3
Normaler Regen	0	0	0	-2	0
Starker Regen	-1	-1	-1	-3	-1
Schneefall	0	0	0	-3	-2
Starker Schneefall	-1	-1	-1	-4	-3
Wind	0	-1	-1	0	0
Starker Wind	0	-2	-2	0	0

*Inkl. Wucht-, Stich- und Stangenwaffen

Kälte-Schaden Tabelle

Grad	Schaden bei Bewegung (pro Stunde)*	Schaden ohne Bewegung (pro Stunde)*	Kältebonusse	Kältemalusse
5°	-	2 TP	Lederrüstung +1	Nässe -5
0°	2 TP	4 TP	Dünne Kleidung +1	
-5°	4 TP	6 TP	Dicke Kleidung +3	
-10°	6 TP	9 TP	Offene Schuhe +1	
-15°	9 TP	13 TP	Geschlossene Schuhe +2	
-20°	13 TP	16 TP	Handschuhe +2	
-25°	16 TP	20 TP	Lederhaube +1	
-30°	20 TP	25 TP	Fellmütze +2	
			Umhang +1	
			Feuer (Lagerfeuer) +5	
			Decke +2	

*Der Tabellenschaden ist ohne Kleidung berechnet. Formel für Schadensauswertung: Tabellenschaden +/- Kältebonusse/Malusse = Tatsächlicher Kälte-Schaden

Gegenstand	Gewicht Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Fellmütze	0,4	1 TT	Mittel	+2 gegen Kälte.
Lederhaube	0,7	2 TT	Häufig	+1 gegen Kälte.
Dicke Kleidung	2	5 TT	Häufig	+3 gegen Kälte.
Woldecke	1,5	12 KL	Häufig	+2 gegen Kälte.