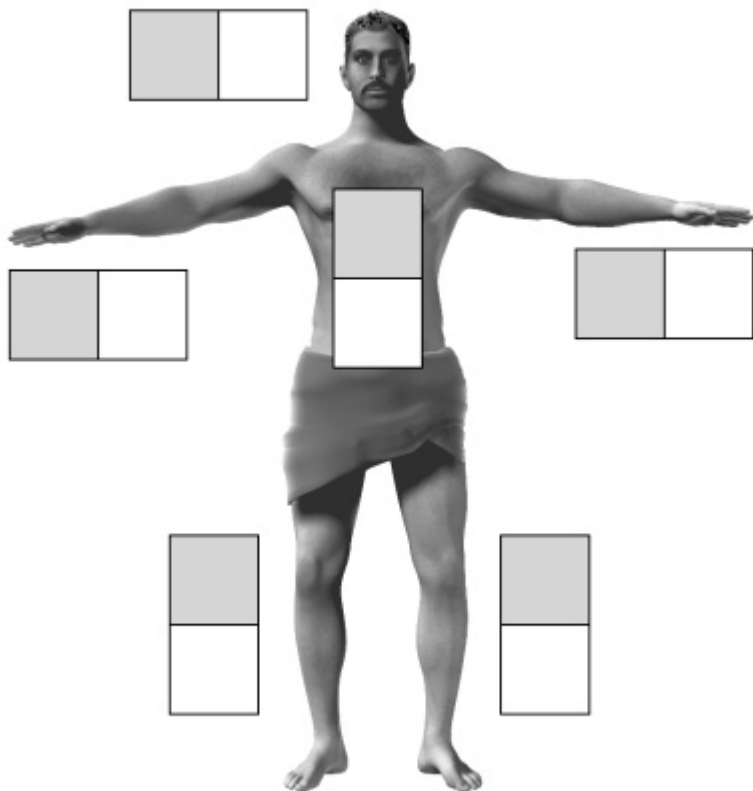


Personendiagramm



Trefferzonentafel

	1	2	3	4	5	6
1	(*) Linker Oberarm	Linker Unterschenkel	Torso	Linker Oberarm	Kopf	Torso
2	Torso	(*) Rechter Oberschenkel	Linker Unterarm	Linker Unterschenkel	Rechter Unterschenkel	Torso
3	Linker Oberschenkel	Torso	(*) Kopf	Linker Unterarm	Rechter Oberschenkel	Torso
4	Torso	Rechter Oberarm	Rechter Unterarm	(*) Linker Oberschenkel	Rechter Unterarm	Linker Unterarm
5	Rechter Unterschenkel	Linker Unterschenkel	Torso	Kopf	(*) Rechter Oberarm	Torso
6	Kopf	Rechter Unterschenkel	Torso	Rechter Unterarm	Torso	(*) Torso

* = Kritischer Treffer (Kein Rüstungsschutz oder doppelter Schaden)

Die Trefferzone wird mit 2W6 ermittelt. Die Unterteilung von Armen und Beinen dient zur Differenzierung des Rüstungsschutzes (Bsp. Kettenhemd kurzarm).

Schadenskapazität

1 Schadenspunkt = Bewußtlosigkeitsschwelle x 2 : 36

Die Schadenspunkte verteilen sich wie folgt auf die einzelnen Körperteile:

Kopf = 4 Schadenspunkte

Torso = 12 Schadenspunkte

Arme = je 5 Schadenspunkte

Beine = je 5 Schadenspunkte

Wenn bei der Berechnung der einzelnen Körpersektionen fraktale Werte ermittelt worden sind, werden diese nach klassischer Art auf- oder abgerundet. Die Auf- oder Abrundungen dürfen jedoch nicht die Werte der Gesamt - Schadenspunkte (Bewußtlosigkeitsschwelle x 2) überschreiten. Rundungsdifferenzen werden grundsätzlich dem Torso hinzugefügt oder abgezogen.

Schadensregelung

Wird der maximale Schadenswert einer Körpersektion erreicht oder überschritten, ist die Sektion kampfunfähig.

Erhält eine Körpersektion mehr als den doppelten Schaden, ist diese versehrt und nicht mehr zu retten.

Erreicht der Kopf seine maximale Schadenskapazität fällt der Charakter ins Koma. Übersteigt der Schaden die Kapazität der Kopfsektion ist der Charakter automatisch verstorben.