Tabellen für kritische Treffer

Allgemein
(alle nicht genannten)

1 bis 2 Der *Treffer* verursacht nach allen *Schutzwürfen* zwei *Verwundungen* statt einer.

3 bis 4 Der *Treffer* gibt einen Bonus von 1 auf der *Verletzungstabelle*.

5 bis 6 Der *Treffer* verursacht nach allen *Schutzwürfen* zwei *Verwundungen* statt einer und gibt einen Bonus von 1 auf der *Verletzungstabelle*.



Schneidwaffen
(Dolch, Axt, Schwert)

1 bis 2 Der Treffer ignoriert *Rüstungswürfe*.

3 bis 4 Der *Treffer* verursacht vor allen *Schutzwürfen* zwei *Verwundungen* statt einer.

5 bis 6 Der *Treffer* verursacht vor allen *Schutzwürfen* zwei *Verwundungen* statt einer und gibt einen Bonus von 1 auf der *Verletzungstabelle*.



Wuchtwaffen
(Knüppel, Hammer, Morgenstern, Reiterhammer)

1 bis 2 Der Gegner verliert in der nächsten *Nahkampfphase* eine *Attacke*.

3 bis 4 Der *Treffer* ignoriert *Rüstungswürfe* und die Sonderregel eines Helmes.

5 bis 6 Der *Treffer schaltet* automatisch *aus*, wenn alle *Schutzwürfe* verpatzt werden.

Stoß waffen
(Hellebarde, Speer, Lanze)

1 bis 2 Der *Treffer* gibt einen Bonus von 1 auf der *Verletzungstabelle*.

3 bis 4 Das Ziel *geht* auch dann *zu Boden*, wenn es seine *Schutzwürfe* besteht. Sollten diese verpatzt werden, würfelst du wie gewohnt auf der *Verletzungstabelle*.

5 bis 6 Der *Treffer* ignoriert *Rüstungswürfe* und gibt einen Bonus von 2 auf der *Verletzungstabelle*.



Groß waffen
(Flegel, Zweihandwaffe)

1 bis 2 Der *Treffer* verursacht nach allen *Schutzwürfen* zwei *Verwundungen* statt einer.

3 bis 4 Der *Treffer* gibt einen Bonus von 2 auf der *Verletzungstabelle*.

5 bis 6 Der *Treffer* ignoriert *Rüstungswürfe* und gibt einen Bonus von 2 auf der *Verletzungstabelle*.

Schusswaffen
(Schusswaffen, Wurfwaffen, Schwarzpulverwaffen)

1 bis 2 Der Treffer ignoriert *Rüstungswürfe*.

3 bis 4 Das dem Ziel am nächsten stehende Modell erleidet ebenfalls einen *Treffer* mit dieser Schusswaffe. Dieser kann keine *kritischen Treffer* mehr verursachen

5 bis 6 Der Treffer ignoriert *Rüstungswürfe* und gibt einen Bonus von 1 auf der *Verletzungstabelle*.