

Fanwork Waffentabelle für Schnitt Schwer-Gewicht von 5Kg Waffen

Stoff / Haut: Dies sind normale Kleidung und normale Tierfelle.

RK 1: Normale Kleidung oder nackte Haut.

RK 2: Roben in voller Länge, die normalerweise von Nutzern der Magie und bestimmte anderen Charakteren (z.B.: Ratsherren, Anwälte) getragen wird.

RK 3: Das natürliche Fell bestimmter Tiere (z.B.: Rehe, Hunde, Wölfe).

RK 4: Das natürliche Fell bestimmter Tiere (z.B.: Büffel, Elefant, Bär).

Rüstungen* Leichtes Leder

RK 5 und RK 6 werden normalerweise nur als Schutz vor normalem Wetter getragen, sie sind keine eigentlichen Rüstungen.

RK 7 und RK 8 werden von einigen Milizen und nicht-regulären Truppen eingesetzt. Sie dienen zum Schutz vor Regen Wetter.

RK 5: Eine schwere Lederjacke ohne Ärmel, die bis zur Taille oder zur Mitte der Oberschenkel reicht.

RK 6: Ein schwerer Ledermantel, der die Arme und den Brustkorb bis zur Mitte der Oberschenkel schützt.

RK 7: Ein schwerer Ledermantel, der die Arme und den Brustkorb bis zur Mitte der Oberschenkel schützt, der aber beschlagendes Leder oder Metallteile für zusätzlichen Schutz erhält.

RK 8: Ein schwerer verstärkter Ledermantel (wie oben), der aber bis zu den Füßen reicht.

Rüstungen* Beschlagendes Leder

Hierbei handelt es sich um beschlagene Lederrüstungen mit Leder oder Metallteile und Häute bestimmter Tiere und besonderer Kreaturen wie Drachen.

RK 9: Ein starrer Brustharnisch, der den Torso bis zur Mitte der Oberschenkel, sowie einen Teil der Arme schützt.

RK 10: Wie oben, jedoch mit Leder- Metallschienen an den Unterschenkeln und Unterarmen

RK 11: Eine den ganzen Körper bedeckter Lederrüstung oder Panzer von Lebewesen, der zumindest einiger starren Platten enthält (z.B.: Nashorn, Krokodil).

RK 12: Wie oben, nur sind die starren Leder- oder Panzerplatten härter und/ oder zahlreicher (z.B.: Schildkröten, Drachen, Riesenkrabben).

Rüstungen* Kette

Metallene Ketten- und Schuppenpanzer sowie die Panzerung bestimmter fantastischer Kreaturen

RK 13: Ein Kettenhemd, das den Torso bis zur Mitte der Oberschenkel und den die halben Oberarme bedeckt.

RK 14: Wie oben, jedoch mit Schienen an den Unterschenkel und den Unterarme.

RK 15: Ein Kettenhemd mit Beinlingen, das den größten Teil des Körpers bedeckt.

RK 16: Bodenlanges Kettenhemd was die Arme mit, von der Taille zum Boden, reichenden Schlitzern zur besseren Beweglichkeit.

Rüstungen* Platte

Starre Rüstungen aus Metallplatten und die schwerste Tierpanzer.

RK 17: Eine Metallene Brustplatte mit kleineren Platten, die den Torso bis zur der Mitte der Oberschenkel und einen Teil der Arme bedeckt.

RK 18: Wie oben, aber mit zusätzlichen Metallschienen an den Unterarmen und Unterschenkel.

RK 19: Starre Plattenrüstung am Körper, mit Kettenpanzer zwischen den Platten, an den Gelenken und zum Schutz der Beine.

RK 20: Starre Plattenrüstung, wie oben, jedoch mit überlappenden Metallplatten an den Gelenken, sowie Platten an den Beinen

Bei einem Rundschild wird der Kritische um eine Stufe erhöht. 14A wird 17A. *

Bei einem Vollschild wird der Kritische um zwei Stufen erhöht. 14A wird 20A. *

Bei einem Voll- und Turmschild wird der Kritische um drei Stufen erhöht. *

(„Außer bei Schweren Stich-Schaden von Waffen“, da wird der Kritische einen niedriger genommen) (aus zwei Stufen wird eine Stufe)

Bei einem Schild mit zusätzlichen verstärkten dicken Ornamenten, wird der Kritischen um eine Stufe erhöht.

Bei einer zusätzlichen Platte vor der Brust, wird der Kritische um eine Stufe erhöht. *(Beachtung des Rücken, wenn Nicht vorhanden)

Bei einer zusätzlichen Platte mit verstärkten dicken Ornamenten, wird der Kritische um zwei Stufen erhöht.*

(„Außer bei Schweren Stich-Schaden von Waffen“, da wird der Kritische einen niedriger genommen) (aus zwei Stufen wird eine Stufe)

Bei zusätzlichen Metallische Arm- und Beinschienen, wird der Kritische um eine Stufe erhöht.

(„Außer beim Fernkampf“) (Bei Leder Arm und Beinschienen wird der Kritische bei Schlag-Schaden erhöht)

Bei zusätzlichen Metallische Arm- und Beinschienen mit verstärkten dicken Ornamenten, wird der Kritische um zwei Stufen erhöht.

(„Außer beim Fernkampf um eine Stufe“) (Bei Leder Arm und Beinschienen wird der Kritische bei Schlag-Schaden erhöht)