

WEAPON CLASS

ANIMAL	0/-	Grainflail	4/1	Nachakas	3/2
Bell & Chain	4/2	GRAPPLE	0/-	Net/etc.	4/0
Bastard Sword	4/2	Hand/Forearm	0/3	Pike	5/1
Battleaxe	4/2	Handaxe	2/1	Poleaxe	5/1
Battlesword	5/2	Hatchet	1/1	Roundshield	1/R
Boss Gore	1/-	Isagara	5/1	Shorkana	1/1
Broadsword	3/2	Javelin	3/1	Shortsword	2/1
Buckler	1/B	Keltan	1/2	Sickle	1/1
Club	3/1	Kite Shield	1/K	Spear	4/2
Dagger	1/1	Knight Shield	1/H	Staff	4/3
DODGE	-/3	Lance	5/1	Stick/2 ft.	2/1
Estoe	3/2	Longknife	2/2	Taburi	1/0
Falcastra	4/1	Mace	3/1	Tower Shield	1/T
Falchion	3/1	Mang	3/2	Trident	4/3
Fighting Claw	1/2	Mankar	2/1	Warflail	5/2
Foot/Knee	1/1	Maul	4/1	Warhammer	3/1
Glaive	5/2	Morningstar	4/1	Whip	5/1

CLOSE: Attack/Defence class 50% (except shields)
 MOUNTED: Attack Class +1, Defence Class -1

WEAPON MODIFIER

ATTACK WEAPON CLASS	DEFENDING WEAPON CLASS						SHIELD CLASS				
	0	1	2	3	4	5	6	B	R/H	K	T
0	•	D05	D10	D15	D20	D25	D30	D15	D10	D05	•
1	A05	•	D05	D10	D15	D20	D25	D20	D15	D10	D05
2	A10	A05	•	D05	D10	D15	D20	D15	D20	D15	D10
3	A15	A10	A05	•	D05	D10	D15	D10	D15	D20	D15
4	A20	A15	A10	A05	•	D05	D10	D05	D10	D15	D20
5	A25	A20	A15	A10	A05	•	D05	•	D05	D10	D15
6	A30	A25	A20	A15	A10	A05	•	A05	•	D05	D10

Cross-index attacker and defender weapon classes
 A: Attacker bonus D: Defender bonus

MELEE ATTACK

		BLOCK				COUNTERSTRIKE				DODGE				GRAPPLE				IGNORE			
		CF	MF	MS	CS	CF	MF	MS	CS	CF	MF	MS	CS	CF	MF	MS	CS	No Roll			
ATTACK	CF	BF4	AF3	AF4	AF5	BF3	AF4	D+2	D+3	BS3	AF3	DTA	DTA	BS4	DTA	DHd	DHd	DTA		ATTACK	CF
	MF	DF3	Block	•	AF3	A+1	•	D+1	D+2	DS3	•	•	DTA	A+1	BS3	DTA	DHd	A+1			MF
	MS	A+2	A+1	Block	•	A+3	A+2	B+1	D+1	A+2	A+1	•	•	A+2	A+2	A+1	DTA	A+3			MS
	CS	A+3	A+2	A+1	Block	A+4	A+3	A+1	B+1	A+3	A+2	A+1	•	A+3	A+2	A+1	•	A+4			CS

GRAPPLE ATTACK

		COUNTERSTRIKE				DODGE				GRAPPLE				IGNORE		Attack Results	
		CF	MF	MS	CS	CF	MF	MS	CS	CF	MF	MS	CS	No Roll			
ATTACK	CF	•	D+1	D+2	D+3	BS4	AS4	DTA	DTA	BS4	AS4	DHd	DHd	DTA		A+	Attacker Strike
	MF	•	•	D+1	D+2	DS4	•	DTA	DTA	DS4	•	DHd	DHd	AHd		D+	Defender Strike
	MS	AHd	AHd	•	D+1	AHd	AHd	•	DTA	AHd	AHd	BHd	DHd	AHd		B+	Both Strike
	CS	AHd	AHd	AHd	•	AHd	AHd	AHd	•	AHd	AHd	AHd	BHd	AHd		AF	Attacker Fumble Roll

MISSILE ATTACK

		SHIELD BLOCK				WEAPON BLOCK				DODGE				IGNORE		Attack Results	
		CF	MF	MS	CS	CF	MF	MS	CS	CF	MF	MS	CS	No Roll			
ATTACK	CF	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild	Wild		Block	Weapon Damage Roll
	MF	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•		•	Standoff or Miss
	MS	M+2	M+1	Block	Block	M+2	M+2	M+1	Block	M+2	M+1	•	•	M+2		DTA	Tactical Advantage (D)
	CS	M+3	M+2	M+1	Block	M+3	M+2	M+1	Block	M+3	M+2	M+1	•	M+3		AHd	Attacker Obtains Hold

A+	Attacker Strike
D+	Defender Strike
B+	Both Strike
AF	Attacker Fumble Roll
DF	Defender Fumble Roll
BF	Both Fumble Roll
AS	Attacker Stumble Roll
DS	Defender Stumble Roll
BS	Both Stumble Roll
Block	Weapon Damage Roll
•	Standoff or Miss
DTA	Tactical Advantage (D)
AHd	Attacker Obtains Hold
DHd	Defender Obtains Hold
BHd	Both Obtain Holds
Wild	Wild Missile/Fumble
M+	Missile Strike

STRIKE LOCATION

AIMING ZONE	HEAD	ARMS	BODY	LEGS
STRIKE LOCATION	-10	-15	+0	-10
Skull	01-16	01	01-02	-
*Eye	17-20	02-03	03-04	-
Face	21-27	04-05	05-06	-
Neck	28-43	06-07	07-08	-
*Shoulder	44-75	08-21	09-16	-
*Upper Arm	76-79	22-33	17-24	-
*Elbow	80-81	34-39	25-28	-
*Forearm	82-85	40-69	29-32	01-02
*Hand	86-89	70-89	33-34	03-04
*Wing	90-94	90-95	35-40	-
Thorax	95-97	96-97	41-55	05-06
Abdomen	98	98	56-68	07-11
*Hip	99-00	99-00	69-84	12-25
Groin	-	-	85	26-27
Tail	-	-	86-87	28-33
*Thigh	-	-	88-95	34-63
*Knee	-	-	96-97	64-75
*Calf	-	-	98-99	76-89
*Foot	-	-	-	90-95
Steed (reroll)	-	-	00	96-00

Jaw/Chin	01-20
*Cheek	21-66
Nose	67-78
*Ear	79-90
Mouth	91-00

1d4 Fingers	01-40
Thumb	41-55
Palm	56-70
Knuckles	71-90
Wrist	91-00

* Odd number = Left side; Even = Right Side

ARMOUR PROTECTION

Inferior	B	E	P	F	S	T
Cloth/Hair	0	1	0	*1	0	1
Leather/Hide	1	3	1	*3	0	2
Quilt/Fur	5	2	1	*4	2	3
Kurbul	4	4	2	*3	3	3
Ring/etc.	2	4	2	*3	1	3
Scale	4	7	3	*4	2	5
Mail	2	6	3	2	1	5
Plate	6	8	6	5	4	7
Average	B	E	P	F	S	T
Cloth/Hair	1	2	1	*2	0	2
Leather/Hide	2	4	3	*4	1	3
Quilt/Fur	6	3	2	*5	3	3
Kurbul	5	5	4	*4	4	5
Ring/etc.	3	5	3	*4	2	4
Scale	5	9	4	*5	3	7
Mail	3	8	5	3	2	7
Plate	7	10	8	6	6	9
Superior	B	E	P	F	S	T
Cloth/Hair	2	3	2	*3	0	3
Leather/Hide	3	5	4	*5	2	4
Quilt/Fur	7	4	3	*6	4	4
Kurbul	6	7	5	*5	6	6
Ring/etc.	4	6	4	*5	3	5
Scale	6	11	5	*6	4	8
Mail	4	10	8	4	3	9
Plate	8	12	9	7	8	11

* If 16+ burn occurs the armour has ignited. Wearer acquires extra IPs each turn until the fire dies or is put out. Roll for all body parts the armour covers.

Cloth:	+1d6 IPs/turn for 2 turns.
Leather:	+2d6 IPs/turn for 4 turns.
Quilt:	+3d6 IPs/turn for 6 turns.

Enchanted Armour

+1 protection (all aspects) per level of Enchantment.

INJURY TABLE

STRIKE ASPECT	B/S Blunt/Squeeze				E/T Edge/Bite/Claw				P Point (Stab)				F Fire/Frost																															
	1+	7+	13+	19+	5+	9+	13+	17+	5+	11+	16+	21+	1+	11+	21+																													
Skull	E3	E4	K3	B1 K5	E1	E3	K3	B1 K4	E1	E3	B1 K3	B1 K4	E1	E3	K3																													
Eye	E2	E3	E5	B1 K4	E2	B1 E3	B1 E4	B2 K5	E3	B1 E4	B1 K4	B2 K5	E2	E4	E6																													
Face	E2	E3	E4	B1 K4	E1	E2	B1 E3	B2 K4	E1	E3	B1 E5	B1 K4	E2	E4	E5																													
Neck	E2	E3	K3	B2 K4	E2	B1 E3	B2 K4	B4 A4	E2	E4	B1 K3	B3 K4	E1	E3	K3																													
Shoulder	F2	F3	F5	B1 E4	F1	F3	B1 E3	B2 K3	F2	F3	F5 E2	B1 E3	E1	E2	E3																													
Upper Arm	F3	F4	F6	B1 E3	F2	F4	B1 E4	B1 A5	F2	F3	F4 E2	B1 E3	F2 E2	F3 E3	E4																													
Elbow	F4	F5	E3	B1 E4	F3	F5 E2	B1 E4	B1 A5	F3	F5 E2	F6 E3	B1 E3	F3 E1	F4 E2	E3																													
Forearm	F3	F4	F6	B1 E3	F2	F4 E1	F6 E3	B1 A5	F2	F4 E1	F5 E2	B1 E3	F2 E2	F3 E3	E4																													
Hand	F4	F5	E3	B1 E3	F3	F5 E1	F7 E3	B1 A6	F3	F5 E1	F6 E2	B1 E3	F3 E1	F4 E2	E3																													
Thorax	E2	E3	E4	B1 K4	E2	E3	E4	B1 K3	E2	E3	B1 K3	B1 K4	E3	E4	K4																													
Abdomen	E2	E3	B1 E4	B2 K3	E2	B1 E3	B2 E4	B3 E5	E2	B1 E3	B2 E5	B3 K3	E3	E4	E6																													
Hip	S3 E1	S4 E2	S5 E3	B1 E4	S2 E1	S3 E2	S4 E4	B1 E5	S2	S3 E2	S3 E3	B1 E4	E2	E3	E4																													
Groin	S4 E3	S5 E4	E5	B1 E6	S4 E3	S5 E4	S6 E5	B2 A5	S4 E3	S5 E4	E5	B1 E6	E3	E4	E5																													
Thigh	S3	S4	S6	B2 E3	S2	S3 E2	B1 E4	B2 A4	S2	S3	S4 E3	B1 E4	E2	E3	E4																													
Knee	S4	S6	E3	B2 E4	S3 E2	S4 E3	B1 E5	B2 A5	S3	S4	E4	B1 E4	E1	E2	E3																													
Calf	S3	S4	S6	B1 E3	S2	S3 E2	S5 E4	B1 A5	S3	S4	S5 E3	B1 E4	E2	E3	E4																													
Foot	S4	S5	E3	B1 E4	S2	S4 E2	S5 E4	B1 A5	S2	S3	E3	B1 E3	E1	E2	E3																													
Tail	S1	S2	S4	S5 E3	S2	S3	S4 A3	B1 A5	S2	S3	S4 E2	B1 E3	E1	E2	E3																													
Wing	S2	S3 E2	S4 E3	S5 E4	S3	S4	S5 B1	B2 A5	S2	S3	S4 E2	E3	E1	E2	E3																													
1d10 Injury Points	Bruise				Minor Cut, Bite or Tear				Minor Stab				Minor Burn/Frost																															
1d10+10 IPs	Fracture/Serious Bruise				Serious Cut, Bite or Tear				Serious Stab				Serious Burn/Frost																															
1d10+20 IPs	Crush				Grievous Cut, Bite or Tear				Grievous Stab				Grievous Burn/Frost																															
A	Amputation Roll				B				Bleeding Wound				E				Shock Roll				F				Fumble Roll				K				Kill Roll				S				Stumble Roll			