

TREFFERZONEN- SYMBOLLE



Nachfolgend findest du die Zugehörigkeiten der einzelnen Würfel des Trefferzonen-Sets zu den Gengerarten. Außerdem wurden die einzelnen Symbole auf den Würfeln den Ergebnissen und der Zone zugeordnet, damit du eine bessere Übersicht über die Symbole erhältst.

Würfelübersicht

Kategorie	Würfel
Humandoid, klein	Weiß
Humandoid, mittel	Grau
Humandoid, groß	Schwarz
Vierbeinig, klein	Hellblau
Vierbeinig, mittel	Mittelblau
Vierbeinig, groß	Dunkelblau
Sechs Gliedmaßen, groß	Grün
Sechs Gliedmaßen, riesig	Rot
Fangarme, mittel bis riesig	Türkis
Keine unterschiedlichen Zonen	Grün (durchsichtig)

Humanoid, Größenkategorie klein

Ergebnis	Zone	Würfelsymbol
1-6	Kopf	
7-10	Torso	
11-18	Arme	
19-20	Beine	

Humanoid, Größenkategorie mittel

Ergebnis	Zone	Würfelsymbol
1-2	Kopf	
3-12	Torso	
13-16	Arme	
17-20	Beine	

Humanoid, Größenkategorie groß

Ergebnis	Zone	Würfelsymbol
1-2	Kopf	
3-6	Torso	
7-16	Arme	
17-20	Beine	

Nicht humanoid, vierbeinig, Größenkategorie klein (z. B. Ziege)

Ergebnis	Zone	Würfelsymbol
1-4	Kopf	
5-12	Torso	
13-16	vordere Beine	
17-20	hintere Beine	

Nicht humanoid, vierbeinig, Größenkategorie mittel (z. B. Wolf)

Ergebnis	Zone	Würfelsymbol
1-4	Kopf	
5-10	Torso	
11-16	vordere Beine	
17-20	hintere Beine	

Nicht humanoid, vierbeinig, Größenkategorie groß (z. B. Rind)

Ergebnis	Zone	Würfelsymbol
1-5	Kopf	
6-11	Torso	
12-16	vordere Beine	
17-20	hintere Beine	

Nicht humanoid, sechs Gliedmaßen und Schwanz, Größenkategorie groß (z. B. Tatzelwurm)

Ergebnis	Zone	Würfelsymbol
1-4	Kopf	
5-12	Torso	
13-14	vordere Gliedmaßen	
15-16	mittlere Gliedmaßen (z. B. Beine oder Flügel)	
17-18	hintere Gliedmaßen	
19-20	Schwanz	

Nicht humanoid, sechs Gliedmaßen und Schwanz, Größenkategorie riesig (z. B. Drachen)

Ergebnis	Zone	Würfelsymbol
1-2	Kopf	
3-10	Torso	
11-14	vordere Gliedmaßen	
15-16	hintere Gliedmaßen (z. B. Beine oder Flügel)	
17-18	hintere Gliedmaßen	
19-20	Schwanz	

Nicht humanoid, Fangarme, Größenkategorie mittel bis riesig (z. B. Krakenmolch)

Ergebnis	Zone	Würfelsymbol
1-2	Kopf	
3-6	Torso	
7-10	linke Armzone	
11-14	rechte Armzone	

Der Rest der Zahlen verteilt sich gleichmäßig auf die Fangarme, Überschüsse werden auf den Torso verteilt.

Nicht humanoid, keine unterschiedlichen Zonen (z. B. Riesenamöbe)

Ergebnis	Zone	Würfelsymbol
1-20	Körper	

Ein gerades Ergebnis ist ein Treffer der rechten Arm- oder Beinzone, ein ungerades Ergebnis trifft die linke Seite.

