Distanzen:

Kurz: 1-2 Fuß

Mittel: 2-3 Fuß

Lang: 3 Fuß +

-Blutungsschaden

Kampfrunde:

1. Treffen: Wurf auf Angriffswert des Waffentyps; Distanzboni beachten
2. Parieren: Wurf auf Paradewert des Waffentyps; Effektivitätstabelle beachten
3. Schaden: Schadenswert des Waffentyps + Schadensbonus
4. Blocken/Rüstung: abziehen des geblockten Schadens

Zusätzliche Boni/Multiplikatoren beachten; auch Kampfsonderfertigkeiten

-Distanz ändern oder angreifen

-Ausdauerkosten für: Distanz ändern, Kampfsonderfertigkeiten, gezielter Stich/Schlag/Schuss

Bogenkampf:

-Zuggewicht: in Pfund (lbs), entspricht Waffentypschaden, levelbar, Einfluss auf Reichweite

20 lbs – untrainierter Anfänger, Reichweite 30 m

40 lbs – guter Schütze, Reichweite 50 m

60 lbs – jahrelange Erfahrung, heftiger Durchschlag, Reichweite von 80 m

80 lbs – Meisterbogenschütze, Reichweite von 120 m, durchdringt Rüstung,

120 lbs – absolutes Maximum, durchdringt schwere Rüstung ohne Probleme, Reichweite von 200 m

-Genauigkeit: bestimmt die Wahrscheinlichkeit auf eine gewisse Distanz zu treffen

-Bogenarten:

1) Reiterbogen, 20-50 lbs, gute Anfängerwaffe durch geringe Zugkraft, geringer Schaden, relativ gute Genauigkeit, Bogenmodifikationen möglich

2) Jagdbogen, 30-80 lbs, mittelmäßig Schaden, Einsatz unterschiedlicher Pfeile, gute Genauigkeit, Bogenmodifikationen möglich

3) Recurvebogen, 30-60 lbs, viel Schaden durch Recurve-Form, mittlere Genauigkeit, Pfeile abhängig vom Zuggewicht, Bogenmodifikationen möglich

4) Kriegsbogen, 60-80 lbs, hohe Genauigkeit, bestimmte Pfeillänge nötig, hoher Schaden, unverkäuflich an Zivilisten

5) Langbogen, 60-120 lbs, sehr hoher Schaden, großer Bogen (bis 1,80 m), geringe Genauigkeit. Hohe Reichweite, Bogenmodifikation z.T. möglich,

-Bogenmodifikationen: Annockvorrichtung, Zielvorrichtung (auf verschiedene Entfernungen), Handschuhe, Pflegeprodukte, verbessertes Griffstück

-Bogenkampf:

1) Laden/Spannen: je nach Waffe unterschiedlich viele Kampfrunden

2) Aufladen/Halten: um die Genauigkeit des Schusses zu erhöhen, abhängig von Entfernung, mehrere Runden möglich

3)Schuss: Wurf auf Trefferwahrscheinlichkeit und Schaden