

Kritischer Hiebschaden

Kritische Treffer gegen Gruppenmitglieder

Kritischer Streichschaden

A	B	C	D	E	A	B	C	D	E		
01-05	Nicht sehr beeindruckend. +0T	Du hast nicht richtig hingelangt. +0T	Das üben wir aber noch mal. +1T	Schlag durch Kleidung abgeschwächt. +2T	Dem Gegner eine dieser blöden Dekorationen abgehauen. +3T	01-05	Schwacher Schlag. +0T	Schwächlicher Schlag und erst noch daneben. +0T	Fester Schlag, aber gut pariert. Versuch's noch mal. +1T	Dieser Treffer war ja erbärmlich. +2T	Schwache Attacke. +3T
06-10	Diesen Schlag hast Du wohl nicht richtig übersetzt (oder umgesetzt?). +0T	Bonk. +2T	Da hättest Du aber mehr Kraft einsetzen sollen. +3T	Gegner weicht nach rechts, dann nach links aus und entgeht Dir fast. +4T	Schlag ist kraftvoll aber nicht schwer. Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht. Du hast Initiative. +6T	06-10	Gut gemacht aber dennoch enttäuschend. +1T	Harter Schlag ohne Ecken und Kanten. Gegner weicht aber aus, bevor Du ihn zerlegen kannst. +2T	Gegner wohl mehr mit roher Kraft als mit der Schneide getroffen. +3T	Eine Lücke tut sich auf. Du gibst ihm aber lediglich einen Klaps. +4T	Aus dem Gleichgewicht gebracht. Du hast Initiative. +5T
11-15	Diesen Schlag hast Du wohl nicht richtig übersetzt (oder umgesetzt?). +1T	Bonk. +3T	Da hättest Du aber mehr Kraft einsetzen sollen. +4T	Gegner weicht nach rechts, dann nach links aus und entgeht Dir fast. +5T	Schlag ist kraftvoll aber nicht schwer. Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht. Du hast Initiative. +7T	11-15	Gut gemacht aber dennoch enttäuschend. +2T	Harter Schlag ohne Ecken und Kanten. Gegner weicht aber aus, bevor Du ihn zerlegen kannst. +3T	Gegner wohl mehr mit roher Kraft als mit der Schneide getroffen. +4T	Eine Lücke tut sich auf. Du gibst ihm aber lediglich einen Klaps. +5T	Aus dem Gleichgewicht gebracht. Du hast Initiative. +6T
16-20	Gegner kann dem Größten entgegen. Du hast aber Initiative. +3T	Gegner weicht verzweifelt aus und Du hast Initiative. +3T	Guter Schlag auf die Schildseite. Du hast Initiative. +7T	Schlag nahe an die Kehle. Gegner will Deinen nächsten Schlag parieren. +5T, 1par-10	Gegner hebt den Arm um Deinen zu blocken. Dabei macht er sich selbst was. Dein Glück. +6T, 1ben, +5	16-20	Die Schneide verfehlt sein Gesicht nur um Zentimeter. Du hast Initiative. +1T	Gegner geht rasch aus Deiner Reichweite. Du hast aber Initiative. +3T	Treffer an der Seite gibt Dir zu recht nächste Runde die Initiative. +6T	Gegner mit Kraft zurück gedrängt. Durch wildes Herumfucheln hält er Dich aber auf Distanz. +3T, 1par	Gegnerische Waffe zur Seite gestossen und Gegner zurück gezwungen. +4T, 1par
21-25	Diesen Schlag hast Du wohl nicht richtig übersetzt (oder umgesetzt?). +2T	Bonk. +4T	Da hättest Du aber mehr Kraft einsetzen sollen. +5T	Gegner weicht nach rechts, dann nach links aus und entgeht Dir fast. +6T	Schlag ist kraftvoll aber nicht schwer. Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht. Du hast Initiative. +8T	21-25	Gut gemacht aber dennoch enttäuschend. +3T	Harter Schlag ohne Ecken und Kanten. Gegner weicht aber aus, bevor Du ihn zerlegen kannst. +4T	Gegner wohl mehr mit roher Kraft als mit der Schneide getroffen. +5T	Eine Lücke tut sich auf. Du gibst ihm aber lediglich einen Klaps. +6T	Aus dem Gleichgewicht gebracht. Du hast Initiative. +7T
26-30	Gegner Geht 1,5m zurück und kann nicht angreifen. +2T, 1par	Gegner ist mit Selbstschutzmassnahmen beschäftigt und geht 1,5m zurück. +4T, 1par-10	Treffer am Brustkasten. Gegner zur Seite gedreht. +6T, 1par-20	Streiftreffer nimmt einen Streifen Haut mit. Du hast Initiative. +5T, -5	Starker Schlag bricht die Abwehr des Gegners. Er ist aus dem Gleichgewicht gebracht. 1Benopar, +10	26-30	Schwung geht unter dem Arm durch, beist sich aber nicht im Fleisch fest. Gegner weicht zurück. +1T, 1par	Schlag in die Seite. Gegner verteidigt sich heftigst. +2T, 1par-20	Dein Schlag erwischt Gegner an der Seite und zwingt ihn 1,5m zurück. +4T, 1par-20	Du hängst Dich voll rein und schlägst in die Seite. Du hast Initiative. +2, -10	Harter Schlag auf die Rippen. Gegner nimmt die Verteidigung runter und verliert beinahe seine Waffe. 1Benopar, +10
31-35	Gegner versucht sich unter Deinem Schlag hinweg zu ducken, aber Du schlägst zurück. +3T, 1par, +5	Durch Deinen Schlag den Gegner in seiner Entschlossenheit geschwächt. +4T, 1par-20	Gegner durch einen trickreichen Schlag desorientiert. Ihn fehlen die Worte. +5T, 1ben	Gegner springt auf um Deinem Schlag zu entgehen...nun taumelt er zurück. +4T, 1Benopar	Solider Treffer bricht Rippen. Du hast Initiative. +6T, -10	31-35	Die Flucht des Gegners lässt ihn dennoch aggressiv erscheinen. +2T, 1par, +10	Gegner durch Deinen Treffer in die Seite geschüttelt. Seine Verteidigung sieht recht unbeholfen aus. +2T, 1par-20	Rippe mit einem blitzartigen Schlag gebrochen. Er erholt sich aber schnell. +3T, 1ben	Wegen Arm und Brusttreffer kann sich Gegner kurze Zeit nicht verteidigen. Du umklaffst seine Schildseite. +3T, 1Benopar	Gegner entfernt Deinem Hauptantarm, aber Du überwachst ihn bei seinem Ausweichmanöver, was ihm eine leichte Seitenwunde einbringt und er taumelt 3m rückwärts. +3T, 1T/rd, -10
36-50	Aus Schienbein gehauen. Mit Beinschienen: +9T Ohne: +6T, -5	Auf die linke Wade gehauen. Du hast Initiative. Mit Beinschienen: +9T, 2par Ohne: +6T, 2-20	Bein weggezogen. Du hast Initiative, während er sich wieder aufrappelt. +9T, 2-20	Leichter Schlag aus Bein lässt Wade blau werden. Du hast Initiative. +10T, -10	Oberschenkeltreffer verursacht einen leichten Bruch. Du hast Initiative. +12T, -10	36-50	Leichter Oberschenkeltreffer. 1T/rd	Schienbeintreffer. Mit Beinschienen: +2T, 1par Ohne: +2T, 1T/rd	Dein Schlag hinterlässt nichts ausser einer 'ladelfernen' Wunde im Gegner. +2T, 2T/rd	Gegner fängt Deinen Schlag mit der Brust ab. Du schneidest ihn ihm oberen Bereich. +3T, 2T/rd	Treffer am Oberschenkel. Beinpanzerung hilft den Schlag abzuschwächen. Mit Beinschienen: +5T Ohne: +3T, 3T/rd
51-60	Gegner duckt sich unter Deinem Schlag hindurch, aber Du triffst ihn am Rücken. +4T, 1par-25	Solider Rückentreffer. Gegner will eine Wiederholung vermeiden. Du hast in aus dem Konzept gebracht. +6T, 1par-25	Er lehnt sich an Deine Schildseite, Du schlägst über ihn und triffst ihn am Rücken. Du hast 2 Rd Initiative. +5T, 1Benopar	Treffer am Schulterblatt. Gegner nimmt die Verteidigung runter und schwankt. +10T, 1Benopar	Streifschlag am unteren Rücken. Gegner dreht sich weg um den Schlag zu entgehen. Er braucht seine Waffe um sich abzustützen. +15T, 1Benopar	51-60	Schlag auf den Rücken. Gegner versucht dich zu kommen und dreht auf Distanz zu halten. +2T, 1par-30	Gegner springt merkwürdig in der Gegend run um Deinem Schlag zu entgehen. Dabei triffst Du ihn am Rücken. +4T, 1par-30	Treffer am Rücken. Gegner versucht los zu kommen und dreht Deine Waffe um die Wunde zu verschönern, was ihn zum Schreien bringt. +3T, 1Benopar, 1T/rd	Langgezogener Schlag über die Schulter trifft am Rücken. Gegner kommt los, ist aber auch aus dem Gleichgewicht gebracht. +3T, 1Benopar, 2T/rd	Bauchtreffer. Gegner beugt sich nach vorne und mit einem weiteren Stoss bringt Du Deine Waffe wieder raus. +4T, 1Benopar, 3T/rd
61-65	Brusttreffer. Gegner biegt sich zur Seite vor Schmerz. +5T, 1par-25	Gegner entkommt, bevor Dein Angriff einschlägt. Er geht 1,5m zurück um sich zu verteidigen. +6T, 2par	Harter Brusttreffer. Da hilft auch Panzerung nicht. +5T, 1ben, -10	Schlag auf die Rippen. Gegner hebt den Arm vor Schmerz. Er kann sich nicht nach vorne beugen. +10T, -15	Brusttreffer. Er versucht wieder Luft zu bekommen und Deinen heftigen Angriff zu überleben. +15T, 2ben, -15	61-65	Treffer an der Brust lässt Gegner zurück taumeln und eine Schwache Verteidigung aufbauen. +2T, 1par-25, 1T/rd	Qualitätsarbeit. Treffer an der Brust. Mit Panzer: +4T, 1par Ohne: +3T, 2par, 1T/rd, -5	Schlag landet hart auf der Brust. Du schnippelst ein bisschen an ihm rum, aber tödlich ist wohl nicht. +4T, 1par, 2T/rd, -10	Schwerer Treffer am oberen Rücken. Offene Wunde bereitet sichtbar Schmerzen, trotzdem kann Gegner seine Verteidigung aufrecht erhalten. Erstaunlich. +5T, 1par, 3T/rd, -15	Grazios den Gegner aufgeschnitten. Du bist Dir über den Erfolg nicht ganz im Klaren, bis Du all das Blut rauströmen siehst. +6T, 2ben, 4T/rd, -10
66	Schildschulter zerschmettert und Arm recht nutzlos gemacht. Wenn Gegner einen Schild hat, lässt er ihn fallen. +8T, 3ben, 1opar	Ellbogen nach hinten gedrückt und gebrochen. Arm ist unbrauchbar. Gegner lässt die Waffe, beugt sich vor und schreit laut. 3Benopar	Dufahler-Tomate auf den Oberschenkel gesetzt... mehr braucht man nicht zu sagen. +9T, 3Benopar, -90	Meisterhafter Kopftreffer. Ohne Helm: tot Mit Helm: 4 Stunden bewusstlos. +20T	Das zerschmettert, was mal der Kopf war. Wenn Gegner einen Helm hat, ist der auch zerstört. Du bist ganz mit Blut bespritzt. +15T, +10	66	Gegner blockt Deinen Angriff mit dem Schildarm. Dabei bricht die Schulter und der Arm ist nutzlos. Du hast Initiative. +9T, 3ben, +10	Dein Schlag verfehlt den Oberkörper, landet aber im Waffenarm, der nun nutzlos ist. Er lässt seine Waffe fallen. +8T, 4ben, 2opar	Dein Schlag ist zu kurz, weil Gegner sich nach hinten beugt. So zerschmettest Du ihm eben das Knie und er geht zu Boden. +6T, 3opar, 40	Mit einem seitlichen Kopftreffer schickst Du den Gegner 6 Std. ins Land der Träume. Wenn er keinen Helm an hat, ist dieser Schlag sofort tödlich. +15T	Erst den Waffenarm abgeblockt und dann abgehauen. Gegner geht sofort zu Boden und stirbt in 12 Rd. Sauber! +12T, +10
67-70	Brusttreffer. Gegner biegt sich zur Seite vor Schmerz. +5T, 1par-25	Gegner entkommt, bevor Dein Angriff einschlägt. Er geht 1,5m zurück um sich zu verteidigen. +6T, 2par	Harter Brusttreffer. Da hilft auch Panzerung nicht. +5T, 1ben, -10	Schlag auf die Rippen. Gegner hebt den Arm vor Schmerz. Er kann sich nicht nach vorne beugen. +10T, -15	Brusttreffer. Er versucht wieder Luft zu bekommen und Deinen heftigen Angriff zu überleben. +15T, 2ben, -15	67-70	Treffer an der Brust lässt Gegner zurück taumeln und eine Schwache Verteidigung aufbauen. +2T, 1par-25, 1T/rd	Qualitätsarbeit. Treffer an der Brust. Mit Panzer: +4T, 1par Ohne: +3T, 2par, 1T/rd, -5	Schlag landet hart auf der Brust. Du schnippelst ein bisschen an ihm rum, aber tödlich ist wohl nicht. +4T, 1par, 2T/rd, -10	Schwerer Treffer am oberen Rücken. Offene Wunde bereitet sichtbar Schmerzen, trotzdem kann Gegner seine Verteidigung aufrecht erhalten. Erstaunlich. +5T, 1par, 3T/rd, -15	Grazios den Gegner aufgeschnitten. Du bist Dir über den Erfolg nicht ganz im Klaren, bis Du all das Blut rauströmen siehst. +6T, 2ben, 4T/rd, -10
71-75	Hülftreffer lässt ein Ausrüstungsteil durch die Luft fliegen. Gegner weicht zurück. +5T, 1par-25	Schlag geht unter dem Schildarm durch und landet auf dem Oberschenkel. Grosser Bluterguss. +6T, 1par, -5	Schwung schrammt über den linken Oberschenkel und schlägt im rechten ein. +6T, 1par, -5, +10	Schlag verfehlt den Arm, landet aber auf dem Bein. Er taumelt und lässt etwas fallen. +6T, 1ben, -10	Treffer am rechten Oberschenkel lässt das Bein etwas schwanken. +10T, 1Benopar, -10	71-75	Du änderst Deinen ursprünglichen Schlag und ziehst nun die Schneide über das Bein des Gegners. +3T, 1par, 2T/rd	Schneide knüpft rechte gute Kontakte zum Oberschenkel und hinterlässt eine wirksame Wunde. +5T, 1ben, 2T/rd	Schlag rutscht von der Seite runter zum Oberschenkel und hinterlässt eine wirksame Wunde. +5T, 1ben, 2T/rd	Die Spitze Deiner Klinge bohrt sich in den Oberschenkel. Du bohrest noch ein bisschen weiter. +6T, 2ben, 2T/rd	Schenkeltreffer der tiefen und ersten Art verletzt auch eine wichtige Vene. +8T, 2ben, -10
76-80	Treffer am unteren Waffenarm. Mit Armschienen: +8T, 1par Ohne: +5T, 1ben	Solider Schlag auf den Unterarm schmerzt ganz sicher. +9T, 1ben, -10	Gegner beim Aufziehen erwischt und entwirft. Seine Waffe fällt hinter Dir zu Boden. +8T, 1ben	Schlag auf den Unterarm zerstreut Kleidung aber keine Haut. Dafür ist jetzt Dir der Arm blau. +10T, 1Benopar, -10	Schwung mit gigantischem Einschlag am Waffenarm. Gegner lässt Waffe fallen und taumelt. +10T, 1ben, -15	76-80	Eine Finte nach oben und nach unten geschlagen. Rückseite des Oberschenkels aufgeschlitzt. +3T, 2T/rd, -10	Ein Treffer am Unterarm. Das Blut erstaunlich stark. +4T, 1ben, 2T/rd, -10	Am Unterarm erwischt und nach oben hin aufgeschlitzt. +4T, 1ben, 3T/rd, -10	Du hast Glück und triffst ihn am Unterarm, als er sich nach einem Ausrüstungsstück am Unterarm. +6T, 2ben, 3T/rd, -15	Treffer an der Schulter, bei dem Sehnern durchtrennt wird, machen den Schildarm nutzlos. 4ben, 2T/rd
81-85	Solider Brusttreffer lässt Gegner die Puste ausgehen. +8T, 3ben, 1opar	Bloom! Volltreffer im oberen Bereich des Brustkastens. Gegner taumelt. +10T, 2Benopar, -10	Brusttreffer verursacht eine Unzahl von Beschwerden. +10T, 3ben, 2opar, -10	Schuldertreffer. Mit Schulterpanzer: +6T, 1Benopar Ohne: 2Benopar, -20	Schildarmtreffer. Mit Schild: Jetzt ohne Schild (zerborsten) Ohne: Arm gebrochen.	81-85	Schlag landet nah beim Hals, was den Gegner doch sehr erschreckt. +6T, 3ben, 1opar	Dein Versuch dem Gegner den Kopf abzuschlagen wäre fast gelungen. Halbtreffer macht ihn auch nicht viel glücklicher. +7T, 2ben, 3T/rd, -5	Muskeln in der Wade aufgeschlitzt. Er hat zu grosse Schmerzen um sich schnell genug zu rächen. +6T, 3ben, 1opar, -40	Hals angeschlitzt. Kleidung und eventuelle Panzerung weggeglizt. +8T, 4ben, 2opar, +10	Schultertreffer, der Muskeln einschaltet. +8T, 4ben, 2opar, +10
86-90	Schlag nach Unterschenkel. Versuch drüber zu springen schlägt fehl. +5T, 2Benopar, -20	Treffer an der rechten Achillessehne. Oh, Du weisst doch, dass das schmerzt! +10T, 2ben, 1opar, -35	Treffer verdreht das Knie. +10T, 2Benopar, -40	Ein Schlag mit dem gewissen Crack! Bein gebrochen und schwerer Knochenschaden. +12T, 2Benopar, -50	Schlag bricht die Hüfte. Hilfe, der Gegner ist unglücklich und kommt nicht alleine hoch. +15T, 3ben, -75	86-90	Schlag auf den Unterschenkel schütz Sehnern an. Armer Teufel. +4T, 2ben, 2T/rd, -30	Muskeln in der Wade aufgeschlitzt und Sehnern taumelt ohne Verteidigung auf Dich zu. +7T, 2Benopar, -45	Muskeln und Sehnern im Unterschenkel aufgeschlitzt und Sehnern durchtrennt. Er kann nicht mehr lange stehen. 3ben, 2opar, -50	Schlag auf den Unterschenkel durchtrennt Muskeln und Sehnern. Wenn er sich nirgends anlehnen kann, fällt er um. +8T, 6ben, -70	Gegner streckt die Hände aus nach Deinem Schlag abzuwehren. Nun hat er zwei Finger weniger und der Schildarm ist gebrochen und unbrauchbar. +12T, 3Benopar
91-95	Schildarmtreffer. Mit Schild: Jetzt ohne Schild (zerborsten) Ohne: Arm gebrochen.	Treffer am Schildarm bricht das Handgelenk. Hand nutzlos, Gegner lässt Schild fallen. +6T, 1ben	Schlag auf den Waffenarm. Ein metallener Armschutz ist verbogen und macht Arm nutzlos, bis das Teil abgenommen wird. +9T, 1Benopar, -50	Treffer bricht Waffenarm und schleudert das Handgelenk. Gelenk zerschmettert. Der Arm ist nutzlos. Der Gegner wäre heute wohl besser im Bett geblieben. +9T, 2Benopar	Arm wie eine Feder zusammengedrückt. Gelenk zerschmettert. Der Arm ist nutzlos. Der Gegner wäre heute wohl besser im Bett geblieben. +9T, 2Benopar	91-95	Gegner duckt sich. Du triffst aber dennoch seinen Oberarm. Das scheint einen Bluter zu sein. +5T, 2Benopar, 3T/rd, -25	Gegner ist mir seinem Schild zu langsam, weshalb Du ihn am Arm triffst. +6T, 2Benopar, 3T/rd, -30	Du erwischst ihn schnell und von oben her am Schildarm, wodurch Sehnern und Muskeln aufgeschlitzt werden und der Schildarm nutzlos wird. +9T, 6ben, 4T/rd	Gegner versucht fälschlicherweise Deinen Schlag mit seinem Waffenarm zu blocken. Sehnern durchtrennt und der Arm ist schlaff und nutzlos. +10T, 4ben, 2opar	Gegner streckt die Hände aus nach Deinem Schlag abzuwehren. Nun hat er zwei Finger weniger und der Schildarm ist gebrochen und unbrauchbar. +12T, 3Benopar
96	Schlag in die Seite lässt Gegner 1,5m nach rechts torleln. +10T, 2Benopar, -20	Bergesgwitter: Dein Schlag donnert beim Aufprall und die brechenden Rippen sind das Echo. Das ist schmerzhaft. +12T, 2Benopar, -25	Gegner schreit schon bevor Du ihn triffst, wird dann aber still, als einige Rippen brechen. +12T, 3Benopar, -40	Treffer an der Seite. Gegner geht hart zu Boden. Der Sieg ist nah. +15T, 3Benopar, +10	Schlag unter die Achsel bricht Rippen und zerstört Organe. In 3 Rd tödlich. +30T	96	Gegner läuft gerade in Deinen Schlag und nutzt das voll aus. +6T, 5ben, 6T/rd, +20	Deine Klinge dringt bis zur Hälfte ein und hinterlässt eine schreckliche Wunde. Überall spritzt das Blut. +7T, 2Benopar, 6T/rd	Du machst es genauso wie im Training und holst ganz weit aus um ihn die Seite zu hauen. +8T, 2Benopar, 4T/rd, -20	Der heisst Deine Waffe dem Gegner in den Bauch, was grosse Unterleibsverwunden verursacht. Gegner wird vom Blutverlust sofort bleich. +10T, 4ben, 2opar, 8T/rd, -10	Bein wie in einer Metzgerei abgehauen. Gegner fällt um und wird bewusstlos. In 9 Rd tödlich. +15T, +10
97	Treffer am unteren Rücken. Muskel u. Knochenschaden. +12T, 3Benopar, -25	Gegner macht einen Fehler und bezahlt dafür. Du schickst ihn mit einem fallenden Schlag zu Boden. Sehnern reißen. 4Benopar, -30	Kraftvoller Schlag kehrt Gegner auf den Rücken. Knochen brechen und Muskeln reißen. +20T, 6ben, -50	Schlag auf den Hals. Mit Halbschutz: Vom Hals abwärts gelähmt Ohne: In 2 Rd tödlich. In jedem Fall +25T	Gesichttreffer bricht Knochen und verletzt eine Arterie. Gegner bekommt keine Luft und erstickt nach 12 Rd Inaktivität.	97	Gegner dreht sich um Deinem Schlag zu entgehen. Dabei erwischst Du ihn an der Seite. +8T, 2Benopar, 2T/rd, -10	Schlag auf den Rücken. Gegner geht zu Boden um auszuweichen, steht aber mit dem Gesicht zur falschen Seite wieder auf. +10T, 3Benopar, 3T/rd	Volltreffer am Rücken bricht einen Knochen. Er torkelt ein bisschen vorwärts und kann sich kaum halten. +9T, 6ben, 4T/rd, -10	Dein Versuch den Gegner zu entwerfen ist mehr als geglikt, den nun ist auch gleich die Hand ab. Gegner stirbt nach 6 Rd Schock. +6T, 6Benopar	Rückgrat durchtrennt. Gegner bricht zusammen und ist vom Hals abwärts gelähmt. +20T
98	Nase gebrochen. Mit Nasenschutz: +10T, 2Benopar Ohne: +15T, 3Benopar	Kopftreffer. Ohne Helm: 3 Monate Koma. In jedem Fall +20T, 12ben	Schwerer Beintreffer zertrümmert Knochen und verletzt Arterie. Gegner geht hart zu Boden und stirbt in 12 Rd. +9T	Treffer erwischt die Schildschulter mit voller Wucht. Arm zerhauen. Gegner stirbt nach 9 Rd an Schock und Blutverlust.	Volltreffer am Rücken treibt einen Knochen in lebenswichtige Organe. Gegner geht zu Boden und Stirbt in 6 Rd. +25T	98	Kopftreffer. Mit Helm: +3T, 2Benopar Ohne Helm: Ohr abgeschnitten (50 auf Hören), +3T, 3ben, 1opar, 3T/rd	Schlag in die Hüfte. Zwar nicht mit der Schneide, aber mit viel Wucht. Du bringst ihn ins Wanken. +7T, 3ben, 1opar, 20, +10	Oberschenkel zerhackt und Bein abgehauen. Er fällt sofort um und stirbt nach 6 Rd Schock und Blutverlust. +20T	Dem Gegner die ganze Seite aufgeschlitzt. Er stirbt nach 3 Rd an inneren Schäden. Er fällt um und stirbt bewusstlos. +20T	Kopftreffer macht dem armen Teufel das Leben schwer. Er haucht sein Leben auf einen Schlag aus. Sofort tödlich.
99	Kopftreffer. Ohne Helm: tot Mit Helm: Niedergehauen. +20T, 6ben	Volltreffer am Brustkasten teilt Rippen ins Herz. Gegner geht zu Boden und stirbt in 6 Rd. +20	Unterleibtreffer zerstört alle möglichen Organe. Der arme Tropf haucht nach 6 Rd Inaktivität sein Leben aus.	Brustkasten zerhauen. Gegner packt Deinen Arm, schaut Dir fest in die Augen (Kleines) und geht zu Boden. In 3 Rd tödlich. +25	Schlag ins Gesicht. Mit Visierhelm: Visier ins Gesicht getrieben und in 10 Rd tödlich. Ohne: Sofort tödlich. Du kannst noch eine Halbe Runde handeln. +30T, +20	99	Die Spitze Deiner Waffe schlitst seine Nase an. Leichte Wunde und bleibende Narbe. +2T, 6ben, 2T/rd, -30	Kopftreffer bricht Schädelknochen und richtet schwere Hirnschäden an. Gegner fällt um und stirbt nach 6 Rd. +18T, 12Benopar	Du hackst den Schild und seinen Arm in zwei Teile. Er versucht seinen Arm aufzufangen. Er hat einen Schock und stirbt nach 12 Rd. +18T, 12Benopar	Herz durchstossen. Sofort tödlich. 25% Chance, dass Deine Waffe 2 Rd feststeckt. +12T	Leiste wie knapp! Treffer in der Leistengegend, der alle wichtigen Organe zerstört. Gegner stirbt nach 24 qualvollen Stunden. +10T, 12 benopar
100	Kiefer zerhauen. Knochen ins Hirn getrieben. Sofort tödlich. +50T, +20	Treffer bricht das Genick. Gegner ist vom Hals abwärts gelähmt. +25T, 15ber	Treffer im Gesicht. Augen zerstört und Helm weggeschlagen. Gegner wirbelt durch die Gegend. +30T, 24Benopar	Volltreffer ins Herz. Es pocht nicht mehr, er stirbt. Du hältst Dich für tödlich. Gute Arbeit. Auf zum nächsten. +25T	Schlag zerbröselt Hüfte. Gegner fällt um, versucht aufzustehen und fällt wieder um. In 6 Rd tödlich. +35T, 2ben, -6-30	100	Halschlagader durchtrennt und Hals gebrochen. Gegner stirbt nach 6 Rd Unbeweglichkeit.	Alles hat ein Ende, für den Gegner ist es jetzt gekommen. Sofort tödlicher Treffer. 25% Chance, dass Deine Waffe 1 Rd feststeckt.	Aufgezogen und im Gesicht erwischt. Augen zerstört. Er fällt vor Schmerz auf den Rücken. +5T, 30Benopar	Herz durchstossen. Sofort tödlich. 25% Chance, dass Deine Waffe 2 Rd feststeckt. +12T	Leiste wie knapp! Treffer in der Leistengegend, der alle wichtigen Organe zerstört. Gegner stirbt nach 24 qualvollen Stunden. +10T, 12 benopar