

Kritischer Stichschaden

Lagen / Dolch

A

B

C

D

E

01-05	Gegner kann ausweichen.	Streifschuss, sonst nichts.	Gegner kann noch zur Seite springen. +1T	Treffer prallt ab. +2T	Treffer ist etwas schwach. +3T
06-10	Treffer hat keine tollen Auswirkungen. +1T	Knuack! +2T	Deine Waffe und den Gegner gestreift. +3T	Kraftloser Treffer. +4T	Schuss bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. Du hast Initiative. +5T
11-15	Gegner zuckt zurück. Du hast Initiative. +1T	Gegner überlegt noch. Du hast Initiative. +3T	Ausweichmanöver bringt Gegner ausser Position. Du hast Initiative. +5T	Gegner flieht und sucht sich eine bessere Position. +2T. 1par	Gegner fürchtet sich vor Deinem heftigen Angriff. +3T, 1par
16-20	Gegner geht in die Defensive. +1T, 1par	Gegner tritt zurück und verhindert Schlimmeres. +2T, 1par-10	Treffer an der Seite. Wenn der Gegner einen Gürtel hat, hast Du ihn gerade weggeschossen. +3T, 1par-20	Präziser Seitentreffer. Du hast Initiative. -10	Gegner zittert von der Heftigkeit des Treffers. 1ben +20
21-35	Gegner durch einen Schuss knapp am Bauch vorbei von seinem Untergang überzeugt. +2T, 1par, +20	Gegner weiss nicht wie Du Dich in der nächsten Runde verhältst. Du hast Initiative. +2T, 2par	Treffer kreuzt sich mit dem Kopf des Gegners. Mit Helm: Jetzt ohne Helm. Helm verbeult. 1ben, 1T/rd	Hüfttreffer, der Ausrüstung an der Taille weglegt. 1ben, 2T/rd	Messbarer Einschlag an der Seite. Ein Behälter des Gegners ist Leck geschlagen. +2T, 2T/rd, -10
36-45	Gegnerische Wade gestreift. 1T/rd	Schwacher Schienkeltreffer. Mit Schienen: +5T, 1par. Ohne: +2T, 1T/rd	Treffer entlang der Wade. Es dauert ein Zeichnen bis es sich bemerkbar macht. +2T/rd	Einschlag nahe bei der Leiste. Mit Panzerung: +4T, 1ben. Ohne: 3T/rd	Oberschenkeltreffer ruiniert Beinpanzer. +3T, 1par. Ohne: 2T, 3T/rd
46-50	Gegnerischer Fluchtversuch gibt Dir freie Bahn für einen Schuss in den Rücken. +2T, 1par-30	Rückentreffer beschädigt alles dort Getragene. 1ben, 1T/rd	Treffer am unteren Rücken bringt Gegner ins Wanken. 2ben, 1T/rd	Leichter Treffer heftet Waffenarm an der Bruststelle fest. +6T, 1benopar	Seitentreffer. Panzerung dort aufgeschossen und Haut sichtbar gemacht. Mit Unterleibspanzer: +3T, 1par. Ohne: +4T, 1benopar. 4T/rd
51-55	Treffer am Brustkasten scheint Gegner zu beeindrucken. 1par-25, 2T/rd	Solider Brusttreffer. Blut ruiniert die schönen Kleider. +3T, 2T/rd, 2par	Brusttreffer. Falls Schild: Für den Rest der Runde nicht einsetzbar. +3T, 2ben, 2T/rd	Solider Brusttreffer hinterlässt blaue Flecken und Blut. +5T, 1par, 3T/rd, -15	Gegner duckt sich um auszuweichen. Treffer zwingt ihn in die Knie. Mach ihn fertig. +5T, 1benopar, -10
56-60	Kleinere Oberschenkelwunde. Hätte auch besser sein dürfen. +2T, 1ben, 2T/rd	Oberschenkeltreffer beschädigt ihn ein bisschen. +3T, 1benopar, 2T/rd	Oberschenkeltreffer. Mit Beinpanzer: +8T, 1benopar, 1T/rd. Ohne: +5T, 2ben, 2T/rd, -10	Unterleibstreffer. Mit Panzer: +5T, 2opar. Ohne: +3T, 1benopar, 3T/rd	Seitentreffer. Gegner laumelt 3m nach rechts. +6T, 1benopar, 5T/rd
61-65	Leichter Unterarmtreffer lässt Hand gefühllos werden. +2T, 2T/rd, -10	Unterarmtreffer schreckt Gegner auf. +2T, 1ben, 2T/rd, -10	Guter Unterarmtreffer rechts. Mit Schienen: +5T, 2benopar. Ohne: +3T, 2ben, 2T/rd, -10	Treffer lässt Waffenarm gefühllos werden. +3T, 2ben, 3T/rd, -10	Am Unterarm erwischt. Das beginnt gleich zu bluten. Gegner hat Angst. +5T, 2ben, 3T/rd, -15
66	Treffer an der Schildschulter macht Arm unbrauchbar. Das muss sehr schmerzen! 3ben, +10	Gegner wehrt den Schuss mit seinem Ellbogen ab... ist zerschmettert und Schildarm ist unbrauchbar. +3T, 4ben, 2par	Treffer zerschmettert Knie. Gegner ist 3 rd unten. 2benopar, -90	Kopftreffer. Mit Helm: 6 Stunden bewusstlos. Ohne: tot. In jedem Fall: +10	Treffer durchschlägt beide Lungenflügel. Gegner geht zu Boden und stirbt in 6 rd. +10
67-70	Nackentreffer. +5T, 3ben, 1opar	Nackentreffer, allerdings nicht tödlich. 2ben, 3T/rd, -5	Nackentreffer. Gegner versucht verzweifelt dem Tod zu entkommen. 4ben, 2opar, +15	Treffer an beiden Armen lässt dem Gegner keine Paradechance. +3T, 2benopar, -20	Treffer reist Arm in die Höhe und zerreisst mehrere Muskeln und Sehnen. 6ben, 3T/rd
71-75	Unterschenkeltreffer. Mit Schienen: +5T, 3par, -10. Ohne: +3T, 1benopar, -25	Wadentreffer zerreist Muskeln und lässt Gegner beinahe stürzen. +3T, 2benopar, -40	Zerstörerischer Unterschenkeltreffer. Panzerung wird zerlegt. +5T, 2benopar, -50	Exzellenter Unterschenkeltreffer zerstört Muskeln und Knorpel. Gegner fällt auf den Boden. +6T, 2benopar, -50	Treffer schlägt sauber im Bein ein. Gegner hält sein Bein und fällt zu Boden. 3benopar, -75
76-80	Mit einem Treffer am Oberarm zerreisst Du seine schöne Kleidung. +3T, 2ben, 3T/rd, -25	Treffer an der Schildseite. Wenn der Gegner einen Schild hat, steckt Deine Waffe 1rd fest. 3ben, 3T/rd, -30	Treffer zerlegt Schildarmmuskulatur. Mit Schild: Lässt ihn fallen. 6ben, 3T/rd, -25	Schildarmtreffer macht Arm unbrauchbar. +12T, 6ben, 3T/rd	Mit einem Treffer am Waffenarm den Knochen gebrochen und Arm unbrauchbar gemacht. +10T, 3benopar
81-85	Schwerer Treffer an der Seite. Nun ja, zumindest hat es wie ein tödlicher Treffer ausgesehen. 6ben, 5T/rd, +20	Seite des Gegners mit einer anschaulichen Studie von Gewalt aufgeschossen. +6T, 3benopar, 5T/rd, -25	Treffer setzt sich in den Rippen fest. Das klang wirklich schrecklich. +6T, 3benopar, 5T/rd, -25	Grosser Unterleibstreffer. Das Blut strömt in beängstigenden Massen. +10T, 3benopar, 6T/rd, -20	Rückentreffer durchschlägt eine Vene. Gegner geht in die Knie und stirbt in 12rd
86-90	Treffer am Rücken lässt Gegner ohne Verteidigung vorwärtsstürzen. 2benopar, 2T/rd, -20	Kopftreffer, der ohne Helm tödlich ist, sonst fällt er auf die Knie. +6T, 2benopar	Treffer am Kopf. Mit Helm: Jetzt ohne Helm (zerstört), +6T, 2benopar. Ohne: tot.	Treffer durchschlägt Nieren. Gegner während 2 Stunden unbeweglich am Boden. Danach tödlich. +9T	Treffer schlägt genau unterhalb des Schlüsselbeins ein. Gegner geht zu Boden und stirbt in 12rd
91-95	Treffer am Ohr. -50 auf hören. Mit Helm: +5T, 4ben, 1opar. Ohne: +3T, 2T/rd, 2benopar	Hüfttreffer. Mit Panzer: +7T, 1ben, -10. Ohne: +5T, 1ben, 3T/rd, -25	Treffer am Brustkasten. Mit Plattenpanzer: Gegner zu Boden gebracht und in 9rd tödlich. Ohne: sofort tödlich.	Seitentreffer verspritzt Gedärme auf dem Boden. Gegner kämpft während 6rd normal weiter. Dann stirbt er.	Treffer am Arm schlägt bis auf die andere Seite durch. Nach 12ben tödlich.
96-99	Nasentreffer hinterlässt bleibende Narbe. Gegner schielt einen Moment lang. 3benopar, 3T/rd	Treffer durchschlägt Wange und Gurgel. Gegner stirbt nach 9rd des Nichtstuns. +20	Nackentreffer bricht Rückgrat. Gegner vom Hals abwärts gelähmt.	Treffer schlägt im Brustkasten ein kommt auf der anderen Seite teilweise wieder raus. Gegner geht zu Boden und stirbt in 6rd	Treffer ins Herz lässt Gegner 3m rückwärtsstürzen, wo ein passender Ort zum Sterben ist. Deine Waffe bleibt stecken.
100	Nackentreffer durchtrennt Vene und Arterie. Gegner kann nicht atmen. Er fällt um und stirbt an 1 Herzstillstand.	Treffer durchbohrt Auge und tötet den Gegner sofort. Er bleibt einen Moment stehen, bis er begriffen hat, was los ist. Alle Verbündeten +10	Treffer, der beide Ohren durchschlägt erweist sich als recht effektiv. Das ist sofort tödlich und übrigens ein schöner Schuss. 6+20	Hilmtreffer macht dem Gegner das Leben schwer. Du hast noch eine halbe Runde für weitere Handlungen. +20	Augentreffer wirkt sich sofort tödlich aus. Weiter so. +25