

KTM 3 • Kritischer Hitzeschaden

	A	B	C	D	E
01-05	Heiße Luft. 0 Treffer.	Heiße Luft. 0 Treffer.	1 Treffer.	2 Treffer.	3 Treffer.
06-10	1 Treffer.	2 Treffer.	3 Treffer.	4 Treffer.	4 Treffer Rd Initiativeverlust
11-15	2 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	2 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	Gleichgewicht verloren. 3 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust	2 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	5 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust; ohne Rüstung 2 Rdn.
16-20	3 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust	Gleichgewicht verloren. 2 Rd Initiativeverlust.	Gleichgewicht verloren. 5 Treffer. 2 Rd Initiativeverlust	Gleichgewicht verloren. 6 Treffer. 1 Rd muß pariert werden.	Gleichgewicht verloren. 7 Treffer. 1 Rd muß pariert werden.
21-35	Gleichgewicht verloren. 4 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust.	6 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust. Störender Rauch.	Leichte Verbrennungen. 7 Treffer + 1 Treffer/Rd. 1 Rd muß pariert werden.	Leichte Verbrennungen. 8 Treffer + 1 Treffer/Rd. 1 Rd muß pariert werden.	Leichte Verbrennungen. 9 Treffer + 2 Treffer/Rd. 2 Rd muß pariert werden.
36-45	6 Treffer. 1 Rd muß pariert werden.	Leichte Verbrennungen. 7 Treffer + 1 Treffer/Rd. 1 Rd muß pariert werden.	Leichte Verbrennungen. 8 Treffer + 1 Treffer/Rd. 2 Rdn muß pariert werden.	9 Treffer + 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen.	10 Treffer + 3 Treffer/Rd. 1 Rd benommen. Mantel wird zerstört.
46-50	Leichte Verbrennungen. 7 Treffer + 1 Treffer/Rd. 1 Rd muß pariert werden.	Leichte Verbrennungen. 8 Treffer + 1 Treffer/Rd. 2 Rd muß pariert werden.	9 Treffer + 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen.	10 Treffer + 3 Treffer/Rd. 1 Rd benommen. Nichtmetallischer Bogen zerstört.	12 Treffer + 3 Treffer/Rd. 2 Rd benommen. Holzwaften zerstört.
51-55	Gleichgewicht verloren. 8 Treffer + 1 Treffer/Rd. 2 Rdn muß pariert werden.	8 Treffer + 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen. 2 Rdn Initiativeverlust.	9 Treffer. 2 Rdn benommen. Mit Beinpanzerung: 1 Treffer/Rd. Sonst: 3 Treffer/Rd.	2 Rdn benommen. 2 Treffer/Rd. Mit Helm: 8 Treffer. Sonst: 11 Treffer + 4 Tr/Rd.	1 m zurückgeschleudert. 13 Treffer + 3 Treffer/Rd. 1 Rd benommen, keine Parade.
56-60	9 Treffer + 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen. 2 Rdn Initiativeverlust.	2 Rdn benommen. Mit Metallpanzer und Beinschutz: 8 Treffer. Sonst: 9 Treffer + 3 Treffer/Rd.	10 Treffer + 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen. Kleidung auf dem Rücken verbrannt.	Kleidung brennt. 12 Treffer + 9 Treffer/Rd bis Feuer gelöscht ist (dauert 2 Rd). 1 Rd benommen, keine Parade.	15 Treffer + 3 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen. 1 Rd keine Parade. -10 auf Kampfwürfe.
61-65	2 Rdn benommen. Mit Beinschutz: 7 Treffer + 1 Treffer/Rd. Sonst: 10 Treffer + 3 Treffer/Rd.	Bein verbrannt. 9 Treffer + 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen und kann nicht parieren. -5 auf Kampfwürfe.	Oberschenkel verbrannt. 10 Treffer + 3 Treffer/Rd. 1 Rd benommen, kann nicht parieren. -10 auf Kampfwürfe.	2 Rdn benommen. 1 Rd keine Parade. Mit Beinpanzer: 10 Treffer + 4 Tr/Rd. Sonst: 13 Treffer + 6 Treffer/Rd.	Beine verbrannt. 15 Treffer + 4 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen und keine Parade. -10 auf Kampfwürfe.
66	Brusttreffer/Gehaltenes wird fallengelassen. 9 Treffer. 2 Rdn benommen + keine Parade. -15 auf Kampfwürfe.	Bruststoß. Organische Panzerung ist vernichtet. 10 Treffer + 4 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen.	Bruststoß. Niedergestreckt. 12 Treffer. Mit Armpanzer: 2 Treffer/Rd. Sonst: Waffenarm gelähmt, 4 Treffer/Rd.	Halstreffer. Mit Halsschutz: 3 Treffer/Rd. -10 auf Kampfwürfe. Sonst: 10 Treffer/Rd; bewußtlos.	Kopftreffer. Mit Helm: bewußtlos. 5 Treffer/Rd. Sonst: Sofort tödlich.
67-70	Rückentreffer. 8 Treffer + 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen. -5 auf Kampfwürfe.	Rückentreffer. 7 Treffer + 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen, kann 1 Rd nicht parieren. -10 auf Kampfwürfe.	Rückentreffer. 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen und 1 Rd keine Parade möglich. -15 auf Kampfwürfe.	Rückentreffer. 15 Treffer + 3 Treffer/Rd. 1 Rd handlungsunfähig. Organisches Material auf Rücken zerstört.	Schildarmtreffer. Mit Armpanzerung: 4 Treffer/Rd. -15 auf Kampfwürfe. Sonst: Armverlust, 5 Treffer/Rd.
71-75	Durch heißen Rauch geblendet. 12 Treffer. 1 Rd benommen und kann nicht parieren.	Brusttreffer. 9 Treffer. 2 Rdn benommen und kann nicht parieren. -15 auf Kampfwürfe. Gegner hat +10 auf nächsten Schlag.	Bruststoß. 3 Rd benommen. Organischer Panzer ist vernichtet. Ohne Panzer: 6 Treffer/Rd. -25 auf Kampfwürfe.	Schildarmtreffer. Mit Schild: wird fallengelassen, Holzschilde zerstört. Sonst: Arm gelähmt, 6 Rd benommen. -50 auf Kampfwürfe.	Brusttreffer. Mit Brustpanzer: wird zerstört, 12 Treffer, 3 Rdn benommen. Sonst: Niedergestreckt, 6 Treffer/Rd. -60 auf Kampfwürfe.
76-80	Seitenwunde. 10 Treffer + 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen, kann 1 Rd nicht parieren.	Armtreffer. Kleidung am Waffenarm verbrannt, alles gehaltene wird fallengelassen. 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen.	Schildarmtreffer. Mit Schild: wird fallengelassen. Sonst: 6 Rdn benommen, Arm gelähmt. -50 auf Kampfwürfe. Organischer Schild zerstört.	Waffenhand vollständig verbrannt. Damit gehaltenes wird beschädigt. 5 Treffer/Rd. 3 Rdn benommen.	Schildarmtreffer. 20 Treffer. Mit Schild: Es wird zerstört, Handverlust, 6 Rdn benommen. Sonst: Armverlust, bewußtlos, 6 Treffer/Rd.
81-85	Rückentreffer. 8 Treffer + 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen. -20 auf Kampfwürfe.	Rückentreffer. Kleidung auf dem Rücken verbrannt. Niedergeschlagen. 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen.	Beintreffer. Mit Beinpanzer: 2 Treffer/Rd. -20 auf Kampfwürfe. Sonst: Schwerer Gewebeschaden, Bein gelähmt. -80 auf Kampfwürfe.	Oberkörper und beide Oberarme verbrannt. Arme gelähmt. 15 Treffer. 9 Rdn benommen.	Kehle und Lunge verbrannt. 20 Treffer. In 12 Rdn tödlich.
86-90	Niedergeschlagen. Fuß- und Wadenbekleidung verbrannt. 10 Treffer.	Beintreffer. 10 Treffer. Organische Beinbekleidung entzündet. Bis zur Löschung (dauert 1 Rd): 6 Treffer/Rd. 3 Rdn benommen.	Fuß vollständig verbrannt. 15 Treffer + 3 Treffer/Rd. 6 Rdn benommen und kann nicht parieren. -85 auf Kampfwürfe.	Bauchtreffer. Mit Panzer: Dieser wird zerstört, 2 Treffer/Rd, bewußtlos. Sonst: Handlungsunfähig, tödlich in 12 Rdn.	Unterleib verbrannt. 20 Treffer. In 9 Rdn tödlich.
91-95	Hüte verbrannt. 12 Treffer. 2 Rdn benommen und keine Parade möglich. -30 auf Kampfwürfe.	Kopftreffer. 6 Rdn geblendet und -95 auf Kampfwürfe. Organische Helme zerstört. Ohne Helm: 8 Treffer/Rd. Verlust von 50% Haar.	Oberschenkelverbrennung. Bein gelähmt. 18 Treffer + 4 Treffer/Rd. 6 Rdn benommen und kann nicht parieren. -90 auf Kampfwürfe.	Kopftreffer. 20 Treffer. Mit Vollhelm: Augen zerstört und 2 Tage im Koma. Sonst: In 6 Rdn tödlich.	Brusttreffer. Alle organischen Materialien am Körper zerstört. 25 Treffer. In 6 Rdn tödlich.
96-99	Halstreffer. Mit Halsschutz: 3 Rdn benommen und kann nicht parieren. Sonst: Niedergestreckt, 8 Treffer/Rd.	Halstreffer zerstört Kehle. 20 Treffer + 12 Treffer/Rd. 9 Rdn handlungsunfähig, stirbt danach.	Brusttreffer. Mit Brustpanzer: wird zerstört; tödlich in 9 Rdn. Sonst: Brust vollständig verbrannt, sofort tödlich.	Seile verbrannt. 20 Treffer. In 6 Rdn tödlich.	Zu Asche verbrannt.
100	Kopftreffer. 15 Treffer. Mit Helm: bewußtlos; 7 Treffer/Rd. Sonst: 1 Monat Koma; 50% Auftreten-Verlust.	Hitzeschwall beschädigt Rückenmark. 25 Treffer. Dauerhaft gelähmt.	Kopf vollständig verbrannt. Sofort tödlich.	Mittlerer Körperbereich, Kleidung und Ausrüstung verbrannt. Sofort tödlich.	Zu Asche verbrannt.