

Kritischer Stossschaden

	A	B	C	D	E
01-05	Ihr kommt beide ins Wanken. +0T	Dein Angriff geht 1,5m am Gegner vorbei +0T	Versuch's noch mal. Was sollen denn Deine Freunde sagen? +0T	Du bist nicht wirklich so gut, oder? +1T	Guter Soundeffekt, das war's dann aber auch schon. +2T
06-10	Gegner stuft diesen Angriff als grundschulmässig ein. +0T	Dein Gegner steht unerschüttert vor Dir. +1T	Als Dein Versuch fehlschlagen beginnt, nuschelst Du einen Faustschlag daraus. +2T	Dein Hakt ist weder fest noch effektiv. Der Gegner kommt von Dir los. +3T	Das war ja schon ganz solid, wenn auch zufällig platziert. +5T
11-15	Kraftvoller Schlag ist nicht massiv, macht aber dennoch Schaden. +3T	Schwacher Schlag prallt an der Niere ab. Das hätte grossartig kommen können. +4T	Auf den Arm geklopft. Da wird noch mehr nötig sein. +5T	Rückentreffer richtet wenig an. Du hättest genauso gut boxen können. +6T	Treffer am Schulterblatt. +7T
16-20	Gegner will Dich wegstossen und schlägt defensiv aus. +4T, 1par	Treffer prallt an der Seite ab, bringt Gegner aber ins Wanken. +4T, 1par	Seitentreffer. Gegner geht rückwärts um Deinen nächsten Angriff zu parieren. +5T, 1par	Schlag in die Seite lässt Gegner taumeln. +7T, -10	Schlag in die Seite lässt Gegner taumeln und zerstört die Ausrüstung an dieser Stelle. +8T, 1-20
21-35	Schwacher Treffer. Gegner tritt zurück und versucht Dich mit einer Flinte zu verwirren. +4T, 1par	Dein Treffer bringt den Gegner aus dem Stand. Er stösst Dich weg und versucht Hakt zu bekommen. +5T, 1-20	Treffer am Brustkasten lässt kurz die Lunge versagen. Er hustet und versucht festen Hakt zu bekommen. +6T, 1ben	Brusttreffer lässt Gegner vor Angst zögern. Er weiss aber, dass Du noch da bist. +8T, 1ben	Crack! Rippe sagt dem Gegner auf unfeine Weise, dass er beschädigt wurde. Nun hat er Schmerzen. +9T, 1ben, 1-10
36-45	Leichter Schlag bringt Gegner etwas aus dem Konzept. Du hast Initiative. +4T	Du rettest Deinen Angriff, indem Du dem Gegner ein Bein stellst. Du hast Initiative. +5T, 2-5	An der Schulter gepackt und mit dem Knie getroffen. +5T, 1-40	Wadentreffer wirkt sich auf seine Bewegungen aus. Du hast Initiative. +7T, 2ben	Harter aber abgewandelter Treffer am Bein. Mit Beinpanzer: +12T, 2ben Ohne: +8T, 2ben
46-50	Versuch den Gegner heinzuschleichen wäre fast gelungen, aber zu schwacher Griff in die Seite. +5T, 1par-10	Dein Angriff scheint zu gelingen. Gegner versucht auszuweichen. +5T, 1par-20	Booom! Schlegeret in d'Fräschl. Er taumelt 1,5m zurück und findet Hakt, kann sich aber nicht verteidigen. +6T, 1benopar	Doppelter Treffer an beiden Armen verunmöglicht Verteidigung. +8T, 1benopar	Schlag in den Rücken. Gegner nimmt die Verteidigung runter und ist jetzt sträflich ungeschützt. +12T, 1benopar
51-55	Fester Druck auf die Brust. Er geht zurück. +5T, 1par-20	Gegner gefasst und Knie hochgezogen, was einigen Schaden stiftet. Er kann aber auch ein bisschen abblocken. +5T, 1ben	Knie des Gegner nach hinten gedrückt. Er geht zurück um Schmerzen zu vermeiden. +6T, 1benopar	Treffer am Brustkasten verursacht Flaute in der Lunge. +10T, 1benopar	Gegner umgehauen, als ob er ein Kartoffelsack sei. Er richtet sich wieder auf. +12T, 1benopar
56-60	Schenkeltreffer stösst Gegner zurück. Mit Beinpanzer: +7T Ohne: +5T, 1ben	Gegner stösst sich den Schenkel beim Versuch Deinen Angriff abzuwehren. Er geht zurück. +6T, 1par-30	Wadentreffer. Mit Beinpanzer: +9T Ohne: +7T, 2ben, -10	Die Seite verpasst, aber den Schenkel getroffen. Du hast 3ld Initiative. +12T, 2ben	Durch Deinen Treffer verpatzt der Gegner den seinen. Er fällt fast um. +14T, 2ben
61-65	Den Arm des Gegner für kurze Zeit festgenagelt. Er kommt frei. +6T, 1ben	Waffenarm nach hinten umgelogen. Er lässt die Waffe fallen. +6T	Exzellenter platzierter Treffer am Arm und der Gegner lässt die Waffe fallen. +6T, 2ben	Schultergelenk gefasst und mit einem Schlag auf den Arm entwirrt. +7T, 2ben, +20	Schlag auf die Schulter wirbelt Gegner herum. Du bedrängst ihn ganz schön. +13T, 2benopar
66	Schultertreffer mit anschliessender ganzer Schraube. Gut platzierter Schlag. +7T, 2benopar	Ellbogentreffer. Gegner lässt Waffe fallen und fasst Ellbogen an. Er hat völlig vergessen, dass Du auch noch da bist. +8T, 2benopar	Beintreffer lässt Gegner mit gebrochenem Bein zu Boden gehen. Sein Untergang ist nahe, denn er ist hilflos am Boden. +9T, 2benopar, -90	Harter Kopftreffer. Mit Helm: 3m zurückgeschleudert. Ohne: 24 Std bewusstlos.	Am Kiefer getroffen. Gegner verliert das Gleichgewicht und stösst sich beim Fallen den Kopf. Bewusstlos. +30T
67-70	Schneller Druck auf die Brust bringt exzellente Ergebnisse. Gegner taumelt. +6T, 2-50	An einem losen Ausrüstungsstück gepackt und daran durch die Gegend geschleudert. Gegner ist konfus. +7T, 1opar	Rippentreffer lässt diese in die Brüche gehen, was schmerzhaft ist und die Kampfmoral sinken lässt. +8T, 2ben, -20	Schlüsselbein gebrochen und durch die Gegend gewirbelt. Gegner desorientiert. +10T, 1benopar, -25	Schultertreffer haut Gegner um. Er landet auf dem Bauch und versucht sich wegzurollen. Kleiner Bruch. 2benopar, -10
71-75	Ein Hammerschlag auf den Unterschenkel lässt Gegner fast umfallen. +7T, 2ben	Ernstzunehmender Wadentreffer. +9T, -10	Bein gequetscht. Gegner versucht sich Deiner Reichweite nach hinten zu entziehen. +10T, 1benopar, -20	Gegner in die Luft gehoben und der Länge nach zu Boden geworfen. Er lässt die Waffe fallen. +12T, 1benopar, -75	Gegner mit einem Schlag aufs Bein zu Boden gebracht. Gegner liegt auf seiner Waffe und braucht einige Zeit wieder von ihr runter zu kommen. +15T, 2benopar
76-80	Treffer an der Schildseite. Wenn er einen Schild hatte, ist er ihn jetzt los. +12T, 2ben	Schildarm gepackt und Hebelwirkung ausprobiert. +10T, 2ben, -10	Schwerer Treffer am Waffenarm macht Bruch mittlerer Schwere. 1,5m zurückgeschleudert. +11T, 3ben, -25	Zur Seite gelassen und zu Fall gebracht. Knöchelbruch. +11T, -50	Schlag auf die Schildarmseite lässt Gegner 1m zurücktaumeln, dann fällt er um und verliert seine Waffe. +15T, 1benopar
81-85	Seitentreffer und schon weiss der Gegner nicht mehr wo er hinschlagen soll. +12T, 1benopar, +10	Guter Seitentreffer lässt Gegner 1m nach rechts taumeln. Das scheint schmerzhaft zu sein. +15T, 3ben	Seitentreffer. Gegner kann einen Sturz nur noch dadurch verhindern, dass er alles im Schildarm getragene fallen lässt. Gben	Brutaler Schlag lässt Gegner zu Boden gehen. Du stehst ihm auf den Waffenarm. Er sollte jetzt wohl lieber aufgeben. +12T, 1benopar	Wahnwitziger Seitentreffer lässt Gegner taumeln, er fällt und bricht sich das Bein. Gben, -50
86-90	Ellbogen in den Rücken gehauen. Gegner taumelt 1,5m zur Seite und scheint den Kopf nicht klar zu kriegen. +13T, 3ben, +20	Du behandelst den Gegner wie einen Amboss. Er taumelt 3m zurück. Du setzt ihn nach um ihn fertig zu machen. +12T, 2benopar	Präziser Schlag lässt Gegner entwirrt Gesicht voran zu Boden gehen. +14T, 6ben, +20	Schildarmtreffer. Mit Schild: Schild zerbrochen. Ohne: Arm gebrochen. So oder so: +10T, 9ben	Gemeiner Kopftreffer lässt Gegner Stenchen sehen. Er taumelt 3m zurück, bleibt aber stehen. +20T, 12benopar
91-95	Kopftreffer. Ohne Helm: 2 Std bewusstlos. Mit Helm: Ja, so ist er besser dran 3ben	Seitlicher Kopftreffer beschädigt Ohr und Gleichgewichtslinn für 3 Wochen. +9T, 6ben, -50	Gegner rungeschleudert. Er kommt 3m von Dir entfernt zum stehen und schaut in die falsche Richtung. Er verpatzt seinen Angriff.	Gegner taumelt 3m zurück und braucht eine ganze Runde um unzufallen. Dabei bricht er sich den Arm und ist am Boden. +10T, 8benopar, -30	Schildschultertreffer. Mit Schild: Gben Ohne: zu Boden geworfen, Arm unbrauchbar und weggetreten.
96-99	Bauchtreffer. Gegner der Länge nach zu Boden geworfen. Er schlägt besser auf, als Du es Dir gewünscht hast. +10T, 3opar	Schlag in die Seite. Seine Flüsse vergessen dem Oberkörper zu folgen, als er zurück will. Er geht bewundernswert zu Boden und weiss nicht was da oben passiert ist. 6benopar	Sanfter und flotter Schlag zwingt Gegner in die Knie. Seine Waffe fliegt weg und er hat ein Blackout. Er starrt geradeaus ohne zu blinzeln.	Kopftreffer lässt Helm in alle Richtungen zerspringen und Teile fliegen um. +9T, Gben Ohne Helm: 4 Wochen Koma.	Fester Schlag bricht Genick. Gegner fällt 1,5m zurück, dreht sich, und geht zu Boden, wo er in 3ld an Schock und Luftmangel stirbt.
100	Harter Haktreffer haut Gegner um. Sehnenriss und ein gebrochenes Bein sowie grosse Schmerzen. Gegner ist 9 Std unbrauchbar. -90	Gegner fliegt 3m davon und landet auf dem Gesicht. Durch die Drehung im Genick schaden die Nerven. Schaden. Von der Taille abwärts gelähmt.	Kraftvoller Schlag lässt Gegner durch die Luft fliegen. Beim Aufprall bricht er sich beide Arme und stösst sich den Kopf. 2 Monate Koma.	Wilder Kopftreffer lässt Gegner zu Boden gehen. Er fällt in ein Koma und stirbt nach 12ld an einer geplatzten Vene. +20	Furchtinflossender Kopftreffer. Schläfe eingedrückt und Genick gebrochen. Er fliegt am durch die Luft und ist sofort tot. -3-20