

KTM 4 • Kritischer Elektrizitätsschaden

	A	B	C	D	E
01-05	Haar sträubt sich. 0 Treffer.	Haar sträubt sich. 0 Treffer.	1 Treffer.	2 Treffer.	3 Treffer.
06-10	1 Treffer.	2 Treffer.	3 Treffer.	4 Treffer.	4 Treffer. 1 Rdn Initiativeverlust.
11-15	2 Treffer. 1 Rdn Initiativeverlust.	2 Treffer. 1 Rdn Initiativeverlust.	3 Treffer. 1 Rdn Initiativeverlust.	4 Treffer. 1 Rdn Initiativeverlust.	5 Treffer. Mit Metallpanzer: 2 Rdn Initiativeverlust. Sonst: 1 Rdn benommen.
16-20	Gleichgewicht verloren. 3 Treffer. 1 Rdn Initiativeverlust.	Lichtexplosion. 4 Treffer. 1 Rdn Initiativeverlust.	3 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust.	Gleichgewichtsverlust. 4 Treffer. 1 Rdn muß pariert werden.	6 Treffer. 1 Rdn benommen.
21-35	Gleichgewicht verloren. 4 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust.	5 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust.	6 Treffer. 1 Rdn muß pariert werden.	Leichte Verbrennung. 5 Treffer + 1 Treffer/Rdn. 2 Rdn muß pariert werden.	10 Treffer. 2 Rdn benommen.
36-45	Durch Licht abgelenkt. 5 Treffer. 1 Rdn muß pariert werden.	Leichte Verbrennung. 2 Treffer + 1 Treffer/Rdn. 1 Rdn muß pariert werden.	7 Treffer. 2 Rdn muß pariert werden.	7 Treffer. 1 Rdn benommen. 2 Rdn lang -10 auf Kampfwürfe.	12 Treffer. 2 Rdn benommen. 2 Rdn lang -10 auf Kampfwürfe.
46-50	Leichte Verbrennung. 2 Treffer + 1 Treffer/Rdn. 1 Rdn muß pariert werden.	6 Treffer. 2 Rdn muß pariert werden.	7 Treffer. Mit Metallpanzer: 2 Rdn benommen. Sonst: 1 Rdn benommen.	7 Treffer. 2 Rdn benommen. 2 Rdn lang -10 auf Kampfwürfe.	13 Treffer. Mit Metallpanzer: 2 Rdn benommen und keine Parade möglich. Sonst: 2 Rdn benommen.
51-55	6 Treffer. 1 Rdn benommen.	Leichte Verbrennung am Fuß. 7 Treffer + 2 Treffer/Rdn. 1 Rdn benommen.	Beintreffer. Mit Beinschutz: 1 Rdn benommen. Sonst: 3 Treffer/Rdn. 1 Rdn benommen und keine Parade möglich.	10 Treffer. 2 Rdn benommen. 1 Rdn keine Parade möglich.	13 Treffer. 4 Rdn benommen. 6 Rdn Initiativeverlust.
56-60	Gleichgewichtsverlust. 7 Treffer. 3 Rdn Initiativeverlust.	8 Treffer. 2 Rdn benommen. Mit Metall-Panzer: 1 Rdn keine Parade möglich.	Beintreffer. 9 Treffer. 2 Rdn benommen. 1 Rdn keine Parade möglich.	Schildarmtreffer. 15 Treffer. Mit Metallpanzer, aber ohne Schild: 1 Tag bewußtlos.	Waffenarmtreffer. Getragenes wird fallengelassen. 2 Treffer/Rdn. 2 Rdn benommen, 1 Rdn keine Parade.
61-65	Brusttreffer. Mit Metallpanzer: 2 Rdn benommen. Sonst: 3 Rdn benommen.	Oberschenkeltreffer. 9 Treffer. 1 Rdn benommen und keine Parade möglich.	10 Treffer. 2 Rdn benommen und keine Parade möglich.	Mit Bauchpanzer: 2 Treffer/Rdn. 2 Rdn benommen. Sonst: 3 Tr/Rdn, 6 Rdn benommen	Beintreffer. Niedergestreckt. 14 Treffer. 2 Rdn benommen, 1 Rdn keine Parade.
66	Niedergestreckt. 3 Rdn benommen. Strahl aus Licht und Rauch macht alles in 1,5 m Umkreis für 1 Rdn benommen.	Brusttreffer. 15 Treffer + 3 Treffer/Rdn. 3 Rdn benommen und keine Parade möglich. -20 auf Kampfwürfe.	Brusttreffer. Mit Metallpanzer an Armen und Brust: schmilzt zusammen, Arme unbeweglich. Sonst: 9 Treffer, 6 h bewußtlos.	Halstreffer. Bewußtlos. 20 Treffer + 4 Treffer/Rdn. Kann 2 Monate nicht sprechen.	Kopftreffer. Mit Lederhelm: zerstört, 2 Monate im Koma. Sonst: sofort tödlicher Gehirnschaden.
67-70	Rückentrefler. 7 Treffer. 1 Rdn benommen und keine Parade möglich.	Rückentrefler. 10 Treffer. 2 Rdn benommen. 1 Rdn keine Parade möglich.	Rückentrefler. 11 Treffer. 2 Rdn benommen und keine Parade möglich. -10 auf Kampfwürfe.	Rückentrefler. 12 Treffer. 1 Rdn bewußtlos. -20 auf Kampfwürfe.	Rückentrefler. 15 Treffer. 4 Rdn benommen. -25 auf Kampfwürfe.
71-75	8 Treffer. 3 Rdn benommen. 6 Rdn lang -5 auf Kampfwürfe.	Schildarmtreffer. Mit Schild: 4 Rdn benommen. Sonst: Arm gelähmt, 2 Rdn benommen und keine Parade möglich.	Schildarmtreffer. Mit Metallschild: 12 Treffer, 6 Rdn benommen. Sonst: 13 Treffer, Arm gelähmt, niedergestreckt.	Waffenarm gelähmt. 13 Treffer. 3 Rdn benommen.	Knochenbruch lähmt Waffenarm. 3 Treffer/Rdn. 6 Rdn benommen.
76-80	Brusttreffer. 9 Treffer. 2 Rdn benommen. 1 Rdn keine Parade.	Brusttreffer. 11 Treffer + 2 Treffer/Rdn. Niedergestreckt.	Brusttreffer. Mit Brustpanzer: 2 Treffer/Rdn, 6 Rdn benommen, -5 auf Kampfwürfe. Sonst: 3 Tage bewußtlos	Brusttreffer. Mit Metallpanzer: 25 Treffer, bewußtlos. Sonst: 15 Treffer, 6 Rdn benommen und keine Parade.	Brusttreffer. Bewußtlos. 18 Treffer + 3 Treffer/Rdn.
81-85	Rückentrefler. 12 Treffer. 2 Rdn benommen und keine Parade möglich.	Rückentrefler. 13 Treffer. 3 Rdn benommen und keine Parade möglich. -10 auf Kampfwürfe.	Schenkelbruch. 2 Treffer/Rdn. 4 Rdn benommen. -40 auf Kampfwürfe.	Rückentrefler. Nervenschaden. 15 Treffer + 3 Treffer/Rdn. 30 Rdn benommen.	Nervensystem bricht zusammen. Bewußtlos. In 12 Rdn tödlich.
86-90	Niedergestreckt. Mit Metall-Beinschutz: Nervenschaden lähmt Bein. Sonst: 15 Treffer, 2 Rdn benommen und keine Parade möglich.	Beintreffer. Mit Beinschutz: 6 Rdn benommen und keine Parade möglich. Sonst: Bein gebrochen, 6 Rdn benommen, -50 auf Kampfwürfe.	Knie zerschmettert. 2 Rdn benommen und keine Parade möglich. -60 auf Kampfwürfe.	Bauchtreffer. Mit Panzer: 6 Treffer/Rdn, 9 Rdn benommen. Sonst: In 12 Rdn tödlich.	Becken und Rückgrat zerstört. Bewußtlos. In 12 Rdn tödlich.
91-95	Hüfttreffer. Hüfte gepanzert: 10 Treffer, 6 Rdn benommen. Sonst: 3 Rdn benommen, -50 auf Kampfwürfe.	Kopftreffer. Nasenverlust. 2 Wochen blind. 9 Rdn benommen. -95 auf Kampfwürfe während der Blindheit. Kein Helm: niedergestreckt.	Unterbauchtreffer. Mit Panzer: 5 Treffer/Rdn, -75 auf Kampfwürfe. Sonst: handlungsunfähig. In 6 Rdn tödlich.	Seitentrefler zerstört Nervensystem. 30 Treffer. Permanentes Koma.	Seitentrefler vernichtet Teile des Skeletts und der Organe. 25 Treffer. Handlungsunfähig. Tödlich in 9 Rdn.
96-99	Hals- und Schultertreffer. Mit Halsschutz: 6 Rdn benommen und keine Parade möglich. Sonst: 10 Treffer, bewußtlos, verliert Sprache.	Kopftreffer bricht Schädel. 15 Treffer. Niedergestreckt und tödlich in 9 Rdn.	Brusttreffer zerstört Lunge und Herz. Metallpanzer schmilzt zusammen, in 6 Rdn tödlich. Ohne Panzer sofort tödlich.	Durch Brusttreffer zurückgeschleudert. Massiver Nervenschaden. 20 Treffer. In 3 Rdn tödlich.	Brusttreffer vernichtet Lungen. Sofort tödlich. Strahl schießt noch 3 m weiter (OB danach -20).
100	Kopftreffer. 20 Treffer. Bewußtlos. In 6 Rdn tödlich.	Nackentreffer durchtrennt Hals. Sofort tödlich.	Kopf vollständig verbrannt. Sofort tödlich.	Schlagartiger, tödlicher Zusammenbruch des Nervensystems.	Zu Asche verbrannt.