

Gewaltige Wesen

	Normal	Magisch	Mithril	Heilig	Tödlich
1-5	+10 Treffer. Waffe zerbricht. Du bist aufgebracht.	+10 Treffer. Dir rutscht die Waffe aus der Hand und es geht 2 Rd um sie zu holen	+10 Treffer. Fast verlierst Du Deine Waffe. Du bist eine 1 Rd benommen.	+10 Treffer. Fast verlierst Du Deine Waffe. Du musst 1 Rd parieren.	+10 Treffer, aber Du musst 1 Rd parieren.
6-10	+2 Treffer	+3 Treffer	+4 Treffer	+6 Treffer	+8 Treffer
11-20	+3 Treffer	+4 Treffer	+5 Treffer	+8 Treffer	+10 Treffer
21-30	+4 Treffer	+5 Treffer	+6 Treffer	+7 Treffer	+12 Treffer
31-40	+5 Treffer	+6 Treffer	+7 Treffer	+12 Treffer	+15 Treffer
41-50	+6 Treffer	+7 Treffer	+8 Treffer	+15 Treffer	+18 Treffer
51-65	+7 Treffer	+8 Treffer	+9 Treffer	+18 Treffer	+20 Treffer
66	+20 Treffer	Kleine Wunde. +12 Treffer, 3 Tr/Rd und -10 auf Kampfwürfe, aber Deine Waffe zerbricht.	Kleine Wunde. +15 Treffer, 5 Tr/Rd, -10 auf Kampfwürfe und 1 Rd Initiativeverlust.	Schwere Verletzung. +20 Treffer, 10 Tr/Rd, -15 auf Kampfwürfe und 1 Rd ben ohne Möglichkeit zur Parade.	Herz durchbohrt. +50 Treffer. Der Gegner ist tot, Du bist ganz blutbeschmiert, erhältst aber dennoch +20 auf Deinen nächsten Angriff.
67-70	+8 Treffer	+9 Treffer	+10 Treffer	+20 Treffer	Schwerer Treffer bricht 3 Rippen. +30 Treffer, 2 Rd ben und keine Parade möglich.
71-80	+9 Treffer	+10 Treffer	+15 Treffer	Leichter Treffer macht +13 Treffer, 5 Tr/Rd, -10 auf Kampfwürfe und 1 Rd Initiativeverlust. +10 für Deinen nächsten Schlag.	Harter Schlag. +24 Treffer, 5 Tr/Rd, -20 auf Kampfwürfe, 3 Rd ben und keine Parade möglich.
81-90	+10 Treffer	+15 Treffer	+20 Treffer	Leichter Treffer macht +12 Treffer, 4 Tr/Rd und muss 1 Rd parieren. +20 für Deinen nächsten Schlag.	Schwerer Treffer. +25 Treffer, 20 Tr/Rd, 3 Rd ben und keine Parade möglich.
91-95	+15 Treffer	+20 Treffer	Kleine Wunde. +12 Treffer, 4 Tr/Rd und 2 Rd Initiativeverlust. +10 für Deinen nächsten Schlag.	Gut getroffen. +25 Treffer, 3 Tr/Rd, 2 Rd ben, 1 Rd keine Parade möglich.	Halstreffer durchrennt mehrere Blutgefäße und schlägt Gegner zu Boden. +35 Treffer. Sehr nett.
96-98	Venen und Arterien im Bein durchgehauen. 12 Rd ben, danach tödlich. Beeindruckend.	Massiver Treffer zerschmettert Genick und Rückgrat. Sofort zusammengebrochen und in 1 Rd tödlich. +25 für Deinen nächsten Schlag.	Treffer im unteren Kopfbereich lässt Gegner 1 Rd taumeln. Danach tödlich. +20 für Deinen nächsten Schlag.	Treffer spaltet Schädel in zwei Hälften. Sofort tödlich. Waffe bleibt 6 Rd im Kopf stecken +10 für alle freundlichen Schläge der nächsten 6 Runden.	Treffer treibt Rippe ins Herz. +40 Treffer. Sofort tödlich. Die Waffe bleibt 12 Rd stecken.
99-100	Treffer zerschmettert mehrere Knochen. +30 Treffer, 10 Tr/Rd und -25 auf alles.	Schlag trifft Vene im Bein. +25 Treffer. In 2 Rd tödlich. Bis dahin kann gekämpft werden.	Treffer zerschmettert Knochen im Genick. 50% Chance, dass Gegner vom Hals abwärts gelähmt, oder tot ist. Du kannst noch eine halbe Rd handeln.	Treffer durchbohrt das Herz und ist tödlich. 25% Chance, dass der Gegner aus reiner Bosheit auf Dich drauf fällt.	Gegner zwischen den Augen erwischt und Schädel gespalten. Sofort tödlich. Du kannst noch eine halbe Rd handeln und hast +25 für Deinen nächsten Schlag.
101-150	Geringe Verletzung. +12 Treffer und 1 Tr/Rd. +10 für Deinen nächsten Schlag.	Leicht getroffen. +13 Treffer, 2 Tr/Rd und 1 Rd muss pariert werden. +20 für Deinen nächsten Schlag.	Harter Treffer macht +30 Treffer, 2 Rd ben und keine Parade möglich. +10 für Deinen nächsten Schlag.	Erster Treffer verursacht mehrere Brüche. +30 Treffer, 2 Rd ben und keine Parade möglich.	Beintreffer durchschlägt Vene. +20 Treffer. 6 Rd ben und keine Parade möglich, danach tödlich.
151-175	Treffer zerstört Muskeln im	Schlag treibt die zerschmetterten Überreste des Kiefer ins Hirn. Sofort tödlich. Du kannst noch eine halbe Rd handeln.	Unterleibtrefter zerstört wichtige Organe. +30 Treffer. Gegner bricht zusammen und stirbt nach 6 Rd.	Glatte Wangendurchschlag. +10 Treffer. Sofort tödlich. Du kannst noch eine halbe Rd handeln.	Genick durchschlagen. +25 Treffer. Sofort tödlich. +10 für Deinen nächsten Schlag. Wirklich saubere Arbeit.
176-200	Eingeweidetreffer zerstört Organe im Unterleib. +35 Treffer. Gegner bricht zusammen und stirbt nach 12 Rd. +15 für Deinen nächsten Schlag.	Treffer am Ohr tötet Gegner mit Leichtigkeit. +10 Treffer. +20 für alle freundlichen Schläge der nächsten Runde.	Beintreffer, bei dem eine Arterie durchtrennt wird. 2 Rd mit -20, dann Bewusstlosigkeit und Tod nach 6 Rd.	Treffer durchschlägt Rückgrat. +20 Treffer. Gegner stürzt von der Taille abwärts gelähmt zu Boden.	Augen durchbohrt. +15 Treffer. Sofort tödlich. +20 für Deinen nächsten Schlag und Du kannst noch eine halbe Rd handeln.
201-250	Armtreffer durchrennt Schlagader. +15 Treffer. Gegner ist 6 Rd ben. Danach tödlich.	Schlag durchtrennt Rückgrat. +15 Treffer. Gegner vom Hals abwärts gelähmt. Leider zerbricht Deine Waffe.	Herz durchbohrt. +20 Treffer. Sofort tödlich. +15 für alle freundlichen Schläge den nächsten 2 Rd.	Herz durchbohrt. +20 Treffer. Sofort tödlich. +20 für alle freundlichen Schläge den nächsten 3 Rd.	Schädel quer durchgeschlagen. Sofort tödlich. Der Angriff geht noch auf den nächststehenden Feind über. (Diese Runde noch mal angreifen.)
251+	Extrem schwerer und glatter Schlag. +35 Treffer. 3 Rd ben und keine Parade möglich. Leider schlägst Du Dich selbst bewusstlos.	Ein augendurchbohrender Treffer erweist sich als fatal. +20 Treffer. Sofort tödlich. +25 für Deinen nächsten Schlag.	Tückischer Querschlag lässt Gegner erblinden, was diesen wütend macht. 6 Rd ben und -100 auf alles.	Schlag zerschmettert Rippe und beschädigt einen Lungenflügel. +30 Treffer. Bewusstlos. Deine Waffe steckt 6 Rd fest.	Gegner durch Präzisionsschlag erblindet. +6 Treffer. Gegner ist 24 Stunden ben und keine Parade möglich.