

Kritischer Streichschaden

	A	B	C	D	E
01-05	Schwacher Schlag. +0T	Schwächerer Schlag und erst noch daneben. +0T	Fester Schlag, aber gut abgefangen. Versuch's noch mal. +1T	Dieser Treffer war ja erbärmlich. +2T	Schwache Attacke. +3T
06-10	Gut gemacht aber dennoch enttäuschend. +1T	Harter Schlag ohne Ecken und Kanten. Gegner weicht aber aus, bevor Du ihn zerlegen kannst +2T	Gegner wohl mehr mit roher Kraft als mit der Schnecke getroffen. +3T	Eine Lücke tut sich auf, Du gibst Ihn aber lediglich einen Klaps. +4T	Aus dem Gleichgewicht gebracht. Du hast Initiative. +5T
11-15	Die Schnecke verfehlt sein Gesicht nur um Zentimeter. Du hast Initiative. +1T	Gegner geht rasch aus Deiner Reichweite. Du hast aber Initiative. +3T	Treffer an der Seite gibt Dir zu recht nächste Runde die Initiative. +6T	Gegner mit Kraft zurück gedrängt. Durch wädes Herumfucheln hält er Dich aber auf Distanz. +3T, 1par	Gegnerische Waffe zur Seite gestossen und Gegner zurück gezwungen. +4T, 1par
16-20	Schwung geht unter dem Arm durch, beist sich aber nicht im Fleisch fest. Gegner weicht zurück. +1T, 1par	Schlag in die Seite. Gegner verteidigt sich heftigst. +2T, 1par-20	Dein Schlag erwischt Gegner an der Seite und zwingt ihn 1,5m zurück. +4T, 1par-20	Du hängst Dich voll rein und schlägst in die Seite. Du hast Initiative. +2, -10	Harter Schlag auf die Rippen. Gegner nimmt die Verteidigung runter und verliert behaue auch seine Waffe. 1benopar, +10
21-35	Die Flucht des Gegners lässt ihn dennoch aggressiv erscheinen. +2T, 1par, +10	Gegner durch Deinen Treffer in die Seite geschüttelt. Seine Verteidigung sieht recht unbeholfen aus. +2T, 1par-20	Rippe mit einem blitzartigen Schlag gebrochen. Er erholt sich aber schnell. +3T, 1ben	Wegen Arm und Brusttreffer kann sich Gegner kurze Zeit nicht verteidigen. Du aufbaust seine Schicksale. +3T, 1benopar	Gegner entgeht Deinem Hauptangriff, aber Du überraschst ihn bei seinem Ausweichmanöver, was ihm eine leichte Seitenwunde einbringt, worauf er 3m rückwärts taumelt. +3T, 1T/rd, -10
36-45	Leichter Oberschenkeltreffer. 1T/rd	Schenkeltreffer. Mit Beinschienen: +2T, 1par Ohne: +2T, 1T/rd	Dein Schlag hinterlässt nichts ausser einer "Kalfenden" Wunde im Gegner. +2T, 2T/rd	Gegner fängt Deinen Schlag mit der Brust ab. Du schneidest ihn im oberen Bereich. +3T, 2T/rd	Treffer am Oberschenkel. Beinpanzerung hilft dem Schlag abzuschwächen. Mit Beinschienen: +5T Ohne: +3T, 3T/rd
46-50	Schlag auf den Rücken. Gegner versucht Dich mit wilden Schlägen auf Distanz zu halten. +2T, 1par-30	Gegner springt merkwürdig in der Gegend rum um Deinen Schlag zu entgehen. Dabei trifft Du ihn am Rücken. +4T, 1par-30	Treffer am Rücken. Gegner versucht los zu kommen und dreht Deine Waffe um die Wunde zu verschönern, was ihn zum Schreien bringt. +3T, 1benopar, 1T/rd	Langgezogener Schlag über die Schulter trifft am Rücken. Gegner kommt los, ist aber auch aus Gleichgewicht gebracht. +3T, 1benopar, 2T/rd	Bauchtreffer. Gegner beugt sich nach vorne und mit einem weiteren Stoss bringst Du Deine Waffe wieder raus. +4T, 1benopar, 3T/rd
51-55	Treffer an der Brust lässt Gegner zurück taumeln und eine Schwache Verteidigung aufbauen. +2T, 1par-25, 1T/rd	Qualitätsarbeit. Treffer an der Brust. Mit Panzer: +4T, 1par Ohne: +3T, 2par, 1T/rd, -5	Schlag landet hart auf der Brust. Du schnippelst ein bisschen an ihm rum, aber tödlich ist wohl nicht. +4T, 1par, 2T/rd, -10	Schwerer Treffer am oberen Rücken. Offene Wunde bereitet sichtbar Schmerzen, trotzdem kann Gegner seine Verteidigung aufrecht erhalten. Erstaunlich. +5T, 1par, 3T/rd, -15	Grazios der Gegner aufgeschnitten. Du bist Dir über den Erfolg nicht ganz im Klaren, bis Du all das Blut rausströmen siehst. +6T, 2ben, 4T/rd, -10
56-60	Du äusserst Deinen ursprünglichen Schlag und ziehst nun die Schnecke über das Bein des Gegners. +3T, 1par, 2T/rd	Schnecke knüpft recht ute Kontakte zum Gegner. Leichte Oberschenkelwunde. +4T, 2par, 2T/rd	Schlag rutscht von der Seite runter zum Oberschenkel und hinterlässt eine wirksame Wunde. +5T, 1ben, 2T/rd	Die Spitze Deiner Klinge bohrt sich in den Oberschenkel. Du bohrst noch ein bisschen weiter. +6T, 2ben, 2T/rd	Schenkeltreffer der tiefen und ernsten Art verletzt auch eine wichtige Vene. +8T, 2ben, 5T/rd
61-65	Die Flinte nach oben und nach unten geschlagen. Rückseite des Oberschenkels aufgeschlitzt. +3T, 2T/rd, -10	Streiftreffer am Unterarm. Das Blut erstaunlich stark. +4T, 1ben, 2T/rd, -10	Am Unterarm erwischt und nach oben hin aufgeschlitzt. +4T, 1ben, 3T/rd, -10	Du hast Glück und triffst ihn am Unterarm, als er sich nach einem Anfallschnitt wieder aufstellt. +4T, 2ben, 3T/rd, -10	Gegner bezahlt den Versuch Dich zu entwaffnen mit einer tiefen Wunde am Unterarm. +6T, 2ben, 3T/rd, -15
66	Gegner blockt Deinen Angriff mit dem Schild. Dabei bricht die Schulter und der Arm ist nutzlos. Du hast Initiative. +9T, 3ben, +10	Dein Schlag verfehlt den Oberkörper, landet aber im Waffennarr, der nun nutzlos ist. Er lässt seine Waffe fallen. +8T, 4ben, 2par	Dein Schlag ist zu kurz, weil Gegner sich nach hinten beugt. So zerschmetterst Du ihn eben das Knie und er geht zu Boden. +6T, 3par, -90	Mit einem seitlichen Kopftreffer schickst Du den Gegner 6 Stk. ins Land der Träume. Wenn er keinen Halm an hat, ist dieser Schlag sofort tödlich. +15T	Erst den Waffennarr abgetrennt und dann abgehauen. Gegner geht sofort zu Boden und stirbt in 12 Rd. Sauber! +12T, +10
67-70	Schlag landet nah beim Hals, was den Gegner doch sehr erschreckt. +6T, 3ben, 1par	Dein Versuch dem Gegner den Kopf abzuschlagen wäre fast gelungen. Halstreffer macht ihn auch nicht viel glücklicher. +7T, 2ben, 3T/rd, -5	Hals angeschlitzt. Kleidung und eventuelle Panzerung weggeleitet. +8T, 4ben, 2par, +10	Schultertreffer, der Muskeln anschlitzt. +8T, 4ben, 2par, +10	Treffer an der Schulter, bei dem Sehnen durchtrennt und der Knochen gebrochen wird, machen den Schild nutzlos. 4ben, 2T/rd
71-75	Schlag auf den Unterschenkel schlitzt Sehnen an. Armer Teufel. +4T, 2ben, 2T/rd, -30	Muskeln in der Wade angeschlitzt. Er hat zu grosse Schmerzen um sich schnell genug zu rücken. +6T, 3ben, 1par, -40	Muskeln und Sehnen im Unterschenkel angeschlitzt. Gegner taumelt ohne Verteidigung auf Dich zu. +7T, 2benopar, -45	Muskeln im Unterschenkel aufgeschlitzt und Sehnen durchtrennt. Er kann nicht mehr lange stehen. 3ben, 2par, -50	Schlag auf den Unterschenkel durchtrennt Muskeln und Sehnen. Wenn er sich nirgends anlehnen kann, fällt er um. +8T, 4ben, -70
76-80	Gegner duckt sich, Du triffst aber dennoch seinen Oberarm. Das scheint einen Blauer zu sein. +5T, 2benopar, 3T/rd, -25	Gegner ist mit seinem Schild zu langsam, weshalb Du ihn am Arm bilfst. +6T, 2benopar, 3T/rd, -30	Du erwischst ihn schnell und von oben her am Schildarm, wodurch Sehnen und Muskeln aufgeschlitzt werden und der Schildarm nutzlos wird. +9T, 6ben, 4T/rd	Gegner versucht fälschlicherweise Deinen Schlag mit seinem Waffennarr zu blocken. Sehnen durchtrennt und der Arm ist schlaff und nutzlos. +10T, 4ben, 2par	Gegner streckt die Hände aus um Deinen Schlag abzuwehren. Nun hat er zwei Finger weniger und der Schildarm ist gebrochen und unbrauchbar. +12T, 3benopar
81-85	Gegner läuft gerade in Deinen Schlag und nutzt das voll aus. +6T, 5ben, 6T/rd, +20	Deine Klinge dringt bis zur Hälfte ein und hinterlässt eine schreckliche Wunde. Überall spritzt das Blut. +7T, 2benopar, 6T/rd	Du machst es genauso wie im Training und holst ganz weit aus um ihn die Seite zu haue. +8T, 2benopar, 4T/rd, -20	Du bohrst Deine Waffe dem Gegner in den Bauch, was grosse Unterleibswunden verursacht. Gegner wird vom Blutverlust sofort block. +10T, 4ben, 2par, 8T/rd, -10	Die Hand abgehauen. Schale, schale. Gegner ist am Boden und stirbt nach 12 Rd. Schock. +5T, 12 benopar
86-90	Gegner dreht sich um Deinen Schlag zu entgehen. Dabei erwischst Du ihn an der Seite. +8T, 2benopar, 2T/rd, -10	Schlag auf den Rücken. Gegner geht zu Boden um auszuweichen, steht aber mit dem Gesicht zur falschen Seite wieder auf. +10T, 3benopar, 3T/rd	Volltreffer am Rücken bricht einen Knochen. Er torkelt ein bisschen vorwärts und kann sich kaum halten. +9T, 4benopar, -10	Dein Versuch den Gegner zu entwaffnen ist mehr als gegigelt, den nun ist auch gleich die Hand ab. Gegner stirbt nach 6 Rd Schock. +6T, 6benopar	Bein wie in einer Metzgerel abgehauen. Gegner fällt um und wird bewusstlos. In 9 Rd tödlich. +15T, +10
91-95	Kopfluchter. Mit Helm: +3T, 2benopar Ohne Helm: Ohr abgetrennt (+50 auf HÖren), +3T, 3ben, 1par, 3T/rd	Schlag in die Hüfte. Zwar nicht mit der Schnecke, aber mit viel Wucht. Du bringst ihn ins Wanken. +7T, 3ben, 1par, -20, +10	Oberschenkel zerhackt und Bein abgehauen. Er fällt sofort um und stirbt nach 6 Rd Schock und Blutverlust. +20T	Waffennarr abgetrennt und Dein Schwert in seiner Seite parkiert. Er geht zu Boden und stirbt nach 12 Rd Schock. +15T, 9benopar	Rückgrat durchtrennt. Gegner bricht zusammen und ist vom Hals abwärts gelähmt. +20T
96-99	Die Spitze Deiner Waffe schlitzt seine Nase an. Leichte Wunde und blauer Narbe. +2T, 6ben, 2T/rd, -30	Kopftreffer bricht Schädelknochen und richtet schwere Hirnschäden an. Gegner fällt um und stirbt nach 6 Rd. +20T	Du hackst den Schild und seinen Arm in zwei Teile. Er versucht seinen Arm aufzufangen. Er hat einen Schock und stirbt nach 12 Rd. +18T, 12benopar	Dem Gegner die ganze Seite aufgeschlitzt. Er stirbt nach 3 Rd an inneren Schären. Er fällt um und ist sofort bewusstlos. +20T	Kopftreffer macht dem armen Teufel das Leben schwer. Er haucht sein Leben auf einen Schlag aus. Sofort tödlich.
100	Halsschlagader durchtrennt und Hals gebrochen. Gegner stirbt nach 6 Rd Unbeweglichkeit	Alles hat ein Ende, für den Gegner ist es jetzt gekommen. Sofort tödlicher Treffer. 25% Chance, dass Deine Waffe 1 Rd feststeckt.	Aufgezogen und im Gesicht erwischt. Augen zerstört. Er fällt vor Schmerz auf den Rücken. +5T, 30benopar	Herz durchstossen. Sofort tödlich. 25% Chance, dass Deine Waffe 2 Rd feststeckt. +12T	Das war knapp! Treffer in der Leistenregion, der alle wichtigen Organe zerstört. Gegner stirbt nach 24 qualvollen Stunden. +10T, 12 benopar