

KTM 2 • Kritischer Kälteschaden

| | A | B | C | D | E |
|-------|--|---|--|--|--|
| 01-05 | Kühler Hauch. 0 Treffer. | Kühler Hauch. 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 | Kältehauch. 2 Treffer. 1 Rdn Initiativeverlust. | Frosthauch. 3 Treffer. 1 Rdn Initiativeverlust. | Gleichgewicht verloren. 4 Treffer. 1 Rdn Initiativeverlust. | Kältestoß. 5 Treffer. 1 Rdn Initiativeverlust. | Frost Mit Mantel oder Panzer: 1 Rdn Initiativeverlust. Ohne Schutz: 6 Treffer, 2 Rdn Initiativeverlust. |
| 16-20 | Frosthauch. 3 Treffer. 1 Rdn Initiativeverlust. | Kältestoß. 4 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust. | Froststoß. 5 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust. | Gleichgewicht verloren. 6 Treffer. 1 Rdn panieren. | Frosthauch. 7 Treffer. 1 Rdn muß paniert werden. |
| 21-35 | Kältestoß. 4 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust. | Froststoß. 5 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust. | Frosthauch. 6 Treffer. 1 Rdn muß paniert werden. | Frostbrand. 7 Treffer; 1 Treffer/Rdn. 1 Rdn Parade mit -20. | Gleichgewicht verloren. 8 Treffer. 2 Rdn Parade mit -15. |
| 36-45 | Froststoß. 5 Treffer. 1 Rdn muß paniert werden. | Frosthauch. 6 Treffer. 3 Rdn Initiativeverlust. 1 Rdn muß paniert werden. | 7 Treffer + 1 Treffer/Rdn wegen Frostbeulen. 2 Rdn muß paniert werden. | 8 Treffer + 2 Treffer/Rdn. 1 Rdn benommen. -5 auf Kampfwürfe. | Fußtreffer. Schuh zerstört. Unbedeckter Fuß: Erfrierung; -20 auf Kampfwürfe. |
| 46-50 | Froststoß. 6 Treffer. 2 Rdn muß paniert werden. | Leichte Erfrierung. 7 Treffer + 2 Treffer/Rdn. Muß 2 Rdn panieren. | 8 Treffer. 1 Rdn benommen. | Leichte Erfrierung. 9 Treffer + 2 Treffer/Rdn. 1 Rdn benommen. -10 auf Kampfwürfe. | Herumgewirbelt. 10 Treffer. 1 Rdn benommen. Verliert Waffe. |
| 51-55 | Aus dem Gleichgewicht gebracht. 7 Treffer. 1 Rdn benommen. | Gestreift. 8 Treffer + 3 Treffer/Rdn Erfrierung am Schildhandgelenk. 1 Rdn benommen. | Stärkerer Treffer. 2 Rdn benommen. Ohne Beinpanzerung: 5 Treffer/Rdn. | Seitschlag 2 m geschleudert. 10 Treffer + 3 Treffer/Rdn. 2 Rdn benommen. Organisches wird ausgetrocknet. | Sene getroffen. 11 Treffer + 4 Treffer/Rdn. 1 Rdn benommen und muß panieren. |
| 56-60 | Stärkerer Kältestoß. 8 Treffer. 2 Rdn benommen. | 9 Treffer + 2 Treffer/Rdn. 2 Rdn benommen. Holzobjekte werden spröde und nutzlos. | Rückentreffer. 9 Treffer. 1 Rdn benommen und keine Parade möglich. Alles organische wird ausgetrocknet. | Schildarm getroffen. Erfrierung. 3 Treffer/Rdn. 1 Rdn benommen und kann nicht panieren. -15 auf Kampfwürfe. | Waffenarm getroffen. 4 Treffer/Rdn. 1 Rdn benommen und muß panieren. -20 auf Kampfwürfe. |
| 61-65 | 9 Treffer. 1 Rdn benommen und keine Parade möglich. | Beintreffer. Erfrierung. 10 Treffer + 3 Treffer/Rdn. 1 Rdn benommen und keine Parade möglich. -5 auf Kampfwürfe. | Beintreffer. Erfrierung. 11 Treffer. 4 Rdn benommen. Lederschuhe und Beinschienen werden zerstört. | Schildarmtreffer. 3 Treffer/Rdn. Mit Schild: 20 Treffer. Ohne Schild: Arm gelähmt durch Nerven- und Hautschaden. 5 Rdn benommen. | Waffenarm getroffen. Alles Gehaltene wird fallengelassen. 13 Treffer. 3 Rdn benommen und muß panieren. -30 auf Kampfwürfe. |
| 66 | Brusttreffer. Frosthauch entreißt alles gehaltene. 10 Treffer. 3 Rdn benommen und keine Parade möglich. | 4 Rdn benommen und keine Parade möglich. Ohne Panzerung oder schützenden Mantel: 5 Treffer/Rdn. | Niedergeschlagen; 6 Rdn benommen. Mit gepanzertem Handgelenk: 3 Treffer/Rdn. Ohne Panzerung: 6 Treffer/Rdn und -25 auf Kampfwürfe. | Nackentreffer. Mit Halspanzer: 4 Treffer/Rdn. 6 Rdn benommen. Ohne Panzer: 5 Treffer/Rdn. 3 Rdn benommen. -50 auf Kampfwürfe. | Schultertreffer und -lähmung. 15 Treffer. Ohne Helm; zusätzlich 6 Treffer/Rdn und 1 Tag bewußtlos. |
| 67-70 | Treffer im Rücken. Erfrierung. 10 Treffer. 1 Rdn benommen und keine Parade möglich. -5 auf Kampfwürfe. | Rückentreffer. Erfrierung. 11 Treffer. 2 Rdn benommen; 1 Rdn keine Parade möglich. -10 auf Kampfwürfe. | Rückentreffer. Erfrierung. 12 Treffer. 2 Rdn benommen; 1 Rdn Parade nicht möglich. -15 auf Kampfwürfe. | Rückentreffer Erfrierung 13 Treffer. 3 Rdn benommen; 1 Rdn keine Parade möglich. -20 auf Kampfwürfe. | Schildarmtreffer. Mit Schild: Niedergeschlagen; 2 Treffer/Rdn. Ohne Schild: Arm erfroren; 6 Rdn benommen. |
| 71-75 | Gleichgewicht verloren. 11 Treffer. 2 Rdn benommen und -10 auf Kampfwürfe. | Treffer der Schildseite. 12 Treffer + 3 Treffer/Rdn. 2 Rdn benommen und keine Parade möglich. | Sene getroffen. Schock. 3 Treffer/Rdn. 2 Rdn benommen, keine Parade möglich. -20 auf Kampfwürfe. | Schildschulter gefroren. Arm gelähmt. 14 Treffer. 2 Rdn benommen. | Schildarm getroffen. Erfrierung lähmt Arm. 15 Treffer 3 Rdn benommen. |
| 76-80 | Brusttreffer. 12 Treffer. 2 Rdn benommen; 1 Rdn keine Parade möglich. | Brusttreffer. 13 Treffer + 3 Treffer/Rdn. 4 Rdn benommen. -15 auf Kampfwürfe. | Brustschlag. 4 Treffer/Rdn. Mit Brustpanzer: 3 Rdn benommen. Sonst: niedergestreckt. -25 auf Kampfwürfe. | Brust getroffen. 15 Treffer. 3 Rdn benommen und kann nicht panieren. -25 auf Kampfwürfe. | Bruststoß. Gehaltene wird fallengelassen. Niedergestreckt. 12 Rdn benommen. -30 auf Kampfwürfe. |
| 81-85 | Treffer im Rücken. 13 Treffer. 2 Rdn benommen und keine Parade möglich. | Treffer im Rücken. 14 Treffer + 4 Treffer/Rdn. 3 Rdn benommen und Parade unmöglich. | Oberschenkelbruch und Erfrierung. 5 Treffer/Rdn. 6 Rdn benommen und -40 auf Kampfwürfe. | Beide Hände gefroren und somit Arme gelähmt. 6 Treffer/Rdn. 9 Rdn benommen. | Kehle und Lunge gefroren. 17 Treffer. In 12 Rdn tödlich. |
| 86-90 | Beinschlag. Niedergeschlagen. Mit Beinpanzer: 2 Rdn benommen. Sonst: Fuß gelähmt; -70 auf Kampfwürfe. | Beintreffer. Niedergeschlagen. Mit Beinpanzer; 3 Rdn benommen. Sonst: Füße gelähmt; -75 auf Kampfwürfe. | Unterschenkelschutz zerstört und Füße gefroren. 6 Treffer/Rdn. 9 Rdn benommen. -80 auf Kampfwürfe. | Brusttreffer. Mit Brustpanzer: niedergeschlagen. Kein Panzer; in 12 Rdn tödlich. | Rückgrat gefroren und zerstört. Halsbruch. Schwerer Schock. In 9 Rdn tödlich. |
| 91-95 | Kopftreffer. Niedergeschlagen. Mit Helm: 3 Rdn benommen. Ohne Helm: 6 Rdn benommen. Verlust beider Ohren; -50 auf Kampfwürfe. | Hüfte zerschmettert. 17 Treffer. 3 Rdn benommen und keine Parade möglich. -75 auf Kampfwürfe. | Bauchtreffer. Mit Bauchpanzer: 17 Treffer und niedergeschlagen. Ohne Panzer: Tödlich in 9 Rdn. | Blut gefroren. 18 Treffer. Nach 9 handlungsunfähigen Rdn tödlich. | Unterkörper gefroren. 19 Treffer. In 6 Rdn tödlich. |
| 96-99 | Nackentreffer. Mit Halspanzer: 9 Rdn benommen. Ohne Panzer: Niedergeschlagen; Verlust der Lippen und kann 2 Wochen nicht sprechen. | Nackentreffer. Mit Halspanzer: niedergeschlagen. Ohne Panzer: Nacken gefroren und zerstört; handlungsunfähig. In 9 Rdn tödlich. | Sekentreffer zerstört. Backen. 18 Treffer. In 6 Rdn tödlich. | Herz und Lunge gefroren. 19 Treffer. In 6 Rdn tödlich. | Vollständig gefroren. Sofort tödlich. 20 Treffer. |
| 100 | 1 Monat im Koma und Verlust der Nase (Erfrierung). 21 Treffer. | Vollständige Erfrierung des Kopfes. In 1 Rdn tödlich. | Kopftreffer. Augen zerstört. 2 Wochen im Koma. Vom Hals abwärts gelähmt. | Voller Brusttreffer geliegt alle Körperflüssigkeiten. 20 Treffer. In 2 Rdn tödlich. | Vollständig gefroren und 7 m langgeschleudert. Zersplittert beim Aufprall. Tot. |