

Kritischer Stichschaden

Kritische Treffer gegen Gruppenmitglieder

Kritischer Stossschaden

A	B	C	D	E	A	B	C	D	E		
01-05	Gegner kann ausweichen.	Streichschuss, sonst nichts.	Gegner kann noch zur Seite springen. +1T	Treffer prallt ab. +2T	Treffer ist etwas schwach. +3T	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	Treffer hat keine tollen Auswirkungen. +1T	Knuck! +2T	Deine Waffe und den Gegner gestreift. +3T	Kraftloser Treffer. +4T	Schuss bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. Du hast Initiative. +6T	06-10	Gegner stuft diesen Angriff als grundschulmässig ein. +0T	Dein Gegner steht unerschüttert vor Dir. +1T	Als Dein Versuch fehlzuschlagen beginnt, machst Du einen Faustschlag daraus. +2T	Dein Halt 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	Treffer hat keine tollen Auswirkungen. +2T	Knuck! +3T	Deine Waffe und den Gegner gestreift. +4T	Kraftloser Treffer. +5T	Schuss bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. Du hast Initiative. +5T	11-15	Gegner stuft diesen Angriff als grundschulmässig ein. +1T	Dein Gegner steht unerschüttert vor Dir. +2T	Als Dein Versuch fehlzuschlagen beginnt, machst Du einen Faustschlag daraus. +3T	Dein Halt ist weder fest noch effektiv. Der Gegner kommt von Dir los. +4T	Das war ja schon ganz solid, wenn auch zufällig platziert. +6T
16-20	Gegner zuckt zurück. Du hast Initiative. +1T	Gegner überlegt noch. Du hast Initiative. +3T	Ausweichmanöver bringt Gegner ausser Position. Du hast Initiative. +5T	Gegner flieht und sucht sich eine bessere Position. +2T, 1par	Gegner fürchtet sich vor Deinem heftigen Angriff. +3T, 1par	16-20	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	Rückentrefrer richtet wenig an. Du hättest genauso gut boxen können. +6T	Treffer am Schulterblatt. +7T
21-25	Treffer hat keine tollen Auswirkungen. +3T	Knuck! +4T	Deine Waffe und den Gegner gestreift. +5T	Kraftloser Treffer. +6T	Schuss bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. Du hast Initiative. +7T	21-25	Gegner stuft diesen Angriff als grundschulmässig ein. +2T	Dein Gegner steht unerschüttert vor Dir. +3T	Als Dein Versuch fehlzuschlagen beginnt, machst Du einen Faustschlag daraus. +4T	Dein Halt ist weder fest noch effektiv. Der Gegner kommt von Dir los. +5T	Das war ja schon ganz solid, wenn auch zufällig platziert. +7T
26-30	Gegner geht in die Defensive. +1T, 1par	Gegner tritt zurück und verhindert Schlimmeres. +2T, 1par-10	Treffer an der Seite. Wenn der Gegner einen Gürtel hat, hast Du ihn ihm gerade weggeschossen. +3T, 1par-20	Präziser Seitentrefrer. Du hast Initiative. -10	Gegner zittert von der Heftigkeit des Treffers. 1ben, +20	26-30	Gegner will Dich wegstossen und schlägt defensiv aus. +4T, 1par	Treffer prallt an der Seite ab, bringt Gegner aber ins Wanken. +4T, 1par	Seitentrefrer. 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
31-35	Gegner durch einen Schuss knapp am Bauch vorbei von seinem Untergang überzeugt. +2T, 1par, +20	Gegner weiss nicht wie Du Dich in der nächsten Runde verhältst. Du hast Initiative. +2T, 2par	Treffer kreuzt sich mit dem Kopf des Gegners. Mit Helm: Jetzt ohne Helm, Helm verbulet. 1ben, 1T/rd	Hüfttreffer, der Ausrüstung an der Taille weglegt. 1ben, 2T/rd	Messbarer Einschlag an der Seite. Ein Behälter des Gegners ist Lock geschlagen. +2T, 2T/rd, -10	31-35	Schwacher Treffer. Gegner tritt zurück und versucht Dich mit einer Finte zu verwirren. +4T, 1par	Dein Treffer bringt den Gegner aus dem Stand. Er stösst Dich weg und versucht festen Halt zu bekommen. +5T, 1-20	Treffer am Brustkasten lässt kurz die Lunge versagen. Er hustet und versucht festen Halt 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
36-50	Gegnerische Wade gestreift. 1T/rd	Schwacher Schienbeintrefrer. Mit Schienen: +5T, 1par. Ohne: +2T, 1T/rd	Treffer entlang der Wade. Es dauert ein Zeichnen bis es sich bemerkbar macht. +2T/rd	Einschlag nahe bei der Leiste. Mit Panzerung: +4T, 1ben. Ohne: 3T/rd	Oberschenkelrefrer ruiniert Beinkleid. Mit Beinpanzer: +3T, 1par. Ohne: 2T, 3T/rd	36-50	Leichter Schlag bringt Gegner etwas aus dem Konzept. Du hast Initiative. +4T	Du testest 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	Wadentrefrer wirkt sich auf seine Bewegungen aus. Du hast Initiative. +7T, -25	Harter aber abprallender Treffer am Bein. Mit Beinpanzer: +12T Ohne: +8T, 2ben
51-60	Gegnerischer Fluchtversuch gibt Dir freie Bahn für einen Schuss in den Rücken. +2T, 1par-30	Rückentrefrer beschädigt alles dort Getragene. 1ben, 1T/rd	Treffer am unteren Rücken bringt Gegner ins Wanken. 2ben, 1T/rd	Leichter Treffer heftet Waffenarm an der Brustseite fest. +6T, 1benopar	Seitentrefrer. Panzerung dort aufgeschossen und Haut sichtbar gemacht. Mit Unterleibsanz: +3T, 1par. Ohne: +4T, 1benopar, 4T/rd	51-60	Versuch den Gegner herumzuwirbeln wäre fast gelungen, aber zu schwacher Griff in die Seite. +5T, 1par-10	Dein Angriff scheint zu gelingen. Gegner versucht auszuweichen. +5T, 1par-20	Boom! Schlägerei in d'Fräsch. Er taumelt 1.5m zurück und findet Halt, kann sich aber nicht verteidigen. +6T, 1 benopar	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
61-65	Treffer am Brustkasten scheint Gegner zu beeindrucken. 1par-25, 2T/rd	Solider Brusttreffer. Blut ruiniert die schönen Kleider. +3T, 2T/rd, 2par	Brusttreffer. Falls Schild: Für den Rest der Runde nicht einsetzbar. +3T, 2ben, 2T/rd	Solider Brusttreffer hinterlässt blaue Flecken und Blut. +5T, 1par, 3T/rd, -15	Kopftrefrer. Mit Helm: 6 Stunden bewusstlos. Ohne: tot. In jedem Fall: +10	61-65	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 Gegners 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 Kofferteilsack sei. Er richtet sich wieder auf. +12T, 1benopar
66	Treffer an der Schildschulter macht Arm unbrauchbar. Das muss sehr schmerzen! 3ben, +10	Gegner wehrt den Schuss mit seinem Ellbogen ab...1st zerschmettert und Schildarm ist unbrauchbar. +3T, 4ben, 2par	Treffer zerschmettert Knie. Gegner ist 3 Rd unten. 2benopar, -90	Kopftrefrer. Mit Helm: 6 Stunden bewusstlos. Ohne: tot. In jedem Fall: +10	Treffer durchschlägt beide Lungenflügel. Gegner geht zu Boden und stirbt in 6 Rd. +10	66	Schultertrefrer mit anschliessender ganzer Schraube. Gut platzierter Schlag. +7T, 2benopar	Ellbogentrefrer. Gegner lässt Waffe fallen und fasst Ellbogen an. Er hat völlig vergessen, dass Du auch noch da bist. +8T, 2benopar	Beintrefrer lässt Gegner mit gebrochenem Bein zu Boden gehen. Sein Untergang ist nahe, denn er ist hilflos am Boden. +9T, 3benopar, -90	Harter Kopftrefrer. Mit Helm: 3m zurückgeschleudert. 6ben Ohne: 24 Std bewusstlos.	Am Kiefer getroffen. Gegner verliert das Gleichgewicht und stösst sich beim Fallen den Kopf. Bewusstlos. +30T
67-70	Treffer am Brustkasten scheint Gegner zu beeindrucken. 1par-25, 2T/rd	Solider Brusttreffer. Blut ruiniert die schönen Kleider. +3T, 2T/rd, 2par	Brusttreffer. Falls Schild: Für den Rest der Runde nicht einsetzbar. +3T, 2ben, 2T/rd	Solider Brusttreffer hinterlässt blaue Flecken und Blut. +5T, 1par, 3T/rd, -15	Kopftrefrer. Mit Helm: 6 Stunden bewusstlos. Ohne: tot. In jedem Fall: +10	67-70	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 Gegners 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 Kofferteilsack sei. Er richtet sich wieder auf. +12T, 1benopar
71-75	Kleinere Oberschenkelwunde. Hätte auch besser sein dürfen. +2T, 1ben, 2T/rd	Oberschenkelrefrer beschädigt ihn ein bisschen. +3T, 1benopar, 2T/rd	Oberschenkelrefrer. Mit Beinpanzer: +8T, 1benopar, 1T/rd. Ohne: +5T, 2ben, 2T/rd, -10	Unterleibstrefrer. Mit Panzer: +5T, 2opar. Ohne: +3T, 1benopar, 3T/rd	Seitentrefrer. Gegner taumelt 3m nach rechts. +6T, 1benopar, 5T/rd	71-75	Schenkelrefrer 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	Wadentrefrer. Mit Beinpanzer: +9T Ohne: +7T, 2ben, -10	Die Seite verpasst, aber den Schenkel getroffen. Du hast 3Rd Initiative. +12T, 2ben	Durch Deinen Treffer verpatzt der Gegner den seinen. Er fällt fast um. +14T, 3ben
76-80	Leichter Unterarmtreffer lässt Hand gefühlos werden. +2T, 2T/rd, -10	Unterarmtreffer schreckt Gegner auf. +2T, 1ben, 2T/rd, -10	Guter Unterarmtreffer rechts. Mit Schienen: +5T, 2benopar, 1T/rd. Ohne: +3T, 2ben, 2T/rd, -10	Treffer lässt Waffenarm gefühlos werden. +3T, 2ben, 3T/rd, -10	Am Unterarm erwischt. Das beginnt gleich zu bluten. Gegner hat Angst. +5T, 2ben, 3T/rd, -15	76-80	Den Arm des Gegners für kurze Zeit festgenommen. Er kommt frei. +6T, 1ben	Waffenarm nach hinten umgebohen. Er lässt die Waffe fallen. +6T, 1ben	Exzellent platzierter Treffer am Arm gegen. Im zurückgeschleudert. +11T, 3ben, -25	Schultergelenk gefasst und mit einem Schlag auf den Arm entworfen. +7T, 2ben, +20	Schlag auf die Schulter wirbelt Gegner herum. Du bedrängst ihn ganz schön. +13T, 2benopar
81-85	Nackentrefrer. +5T, 3ben, 1opar	Nackentrefrer, allerdings nicht tödlich. 2ben, 3T/rd, -5	Nackentrefrer. Gegner versucht verzweifelt dem Tod zu entzinnen. 4ben, 2opar, -15	Treffer an beiden Armen lässt dem Gegner keine Parachance. +3T, 2benopar, -20	Treffer reist Arm in die Höhe und zerreisst mehrere Muskeln und Sehnen. 6ben, 3T/rd	81-85	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	Rippenrefrer 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	Schultertrefrer haut Gegner um. Er landet auf dem Bauch und versucht sich wegzuziehen. Kleiner Bruch. 2benopar, -10
86-90	Unterschenkelrefrer. Mit Schienen: +5T, 3par, -10. Ohne: +3T, 1benopar, -25	Wadentrefrer zerreisst Muskeln und lässt Gegner beinahe stürzen. +3T, 2benopar, -40	Zerstörerischer Unterschenkelrefrer. Panzerung wird zerfetzt. +5T, 2benopar, -50	Exzellenter Unterschenkelrefrer zerstört Muskeln und Knorpel. Gegner fällt auf den Boden. +6T, 2benopar, -50	Treffer schlägt sauber im Bein ein. Gegner hält sein Bein und fällt zu Boden. 3benopar, -75	86-90	Ein Hammerschlag auf den Unterschenkel lässt Gegner fast umfallen. +7T, 2ben	Ernstzunehmender Wadentrefrer. +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 gezogen. 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, 3benopar
91-95	Mit einem Treffer am Oberarm zerreisst Du seine schöne Kleidung. +3T, 2ben, 3T/rd, -25	Treffer an der Schildseite. Wenn der Gegner einen Schild hat, Steckt Deine Waffe 1rd fest. 3ben, 3T/rd, -30	Treffer zerfetzt Schildarmmuskulatur. Mit Schild: Lässt ihn fallen. 6ben, 3T/rd, -25	Schildarmtreffer macht Arm unbrauchbar. +12T, 6ben, 3T/rd	Mit einem Treffer am Waffenarm den Knochen gebrochen und Arm unbrauchbar gemacht. +10T, 3benopar	91-95	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 gerissen und zu Fall gebracht. Kröchelbruch. +11T, -50	Schlag auf die Schildarmseite lässt Gegner 1m zurücktaumeln, dann fällt er um und verliert seine Waffe. +15T, 4benopar
96	Schwerer Treffer an der Seite. Nun ja, zumindest hat es wie ein tödlicher Treffer ausgesehen. 6ben, 5T/rd, +20	Seite des Gegners mit einer anschaulichen Studie von Gewalt aufgeschossen. +6T, 3benopar, 5T/rd, -25	Treffer setzt sich in den Rippen fest. Das klang wirklich schrecklich. +6T, 3benopar, 5T/rd, -25	Grosser Unterleibstrefrer. Das Blut strömt in belangtenden Massen. +10T, 3benopar, 6T/rd, -10	Rückentrefrer durchschlägt eine Vene. Gegner geht in die Knie und stirbt in 12 Rd.	96	Seitentrefrer und schon weiss der Gegner nicht mehr wo er hinschlagen soll. +12T, 1benopar, +10	Guter Seitentrefrer lässt Gegner 1m nach rechts taumeln. Das scheint schmerzhaft zu sein. +15T, 3ben	Seitentrefrer. Gegner kann einen Sturz nur noch dadurch verhindern, dass er alles im Schildarm getragene fallen lässt. 6ben	Brutaler Schlag lässt Gegner zu Boden gehen. Du stehst ihm auf den Waffenarm. Er sollte jetzt wohl lieber aufgeben. +12T, 6benopar	Wahnsinn! Seitentrefrer lässt Gegner taumeln, er fällt und bricht sich das Bein. 6ben, -50
97	Treffer am Rücken lässt Gegner ohne Verteidigung vorwärtstaumeln. 2benopar, 2T/rd, -20	Kopftrefrer, der ohne Helm tödlich ist, sonst fällt er auf die Knie. +6T, 2benopar	Treffer am Kopf. Mit Helm: Jetzt ohne Helm (zerstört), +6T, 2benopar. Ohne: tot.	Treffer durchschlägt Nieren. Gegner während 2 Stunden unbeweglich am Boden. Danach tödlich. +9T	Treffer schlägt genau unterhalb des Schlüsselbeins ein. Gegner geht zu Boden und stirbt in 12 Rd.	97	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 ihm nach um ihn fertig zu machen. +12T, 2benopar	Präziser Schlag lässt Gegner entworfen mit dem Gesicht voran zu Boden gehen. +14T, 6ben, +20	Schildarmtreffer. Mit Schild: Schild zerbrochen. Ohne: Arm gebrochen. So oder so: +10T, 9ben	Gemeiner Kopftrefrer lässt Gegner Sternchen sehen. Er taumelt 3m zurück, bleibt aber stehen. +20T, 12benopar
98	Treffer am Ohr. -50 auf hören. Mit Helm: +5T, 4ben, 1opar. Ohne: +3T, 2T/rd, 2benopar	Hüftrefrer. Mit Panzer: +7T, 1ben, -10. Ohne: +5T, 1ben, 3T/rd, -25	Treffer am Brustkasten. Mit Plattenpanzer: Gegner zu Boden gebracht und in 9 Rd tödlich. Ohne: sofort tödlich.	Seitentrefrer verspritzt Gedärme auf dem Boden. Gegner kämpft während 6 Rd normal weiter. Dann stirbt er.	Treffer am Arm schlägt bis auf die andere Seite durch. Nach 12ben tödlich.	98	Kopftrefrer. Ohne Helm: 2 Std bewusstlos. Mit Helm: 2ja, so ist er besser dran 3ben	Seitlicher Kopftrefrer beschädigt Ohr und Gleichgewichtsin 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, 3benopar, -30	Schildschultertrefrer. Mit Schild: 6ben Ohne: zu Boden geworfen, Arm unbrauchbar und weggetreten.
99	Nasentrefrer hinterlässt bleibende Narbe. Gegner schielt einen Moment lang. 3benopar, 3T/rd	Treffer durchschlägt Wange und Gurgel. Gegner stirbt nach 9 Rd des Nichtstuns. +20	Treffer durchschlägt Rückgrat. Gegner vom Hals abwärts gelähmt.	Treffer schlägt im Brustkasten ein kommt auf der anderen Seite teilweise wieder raus. Gegner geht zu Boden und stirbt in 6 Rd.	Treffer ins Herz lässt Gegner 3m rückwärtstaumeln, wo ein passender Ort zum Sterben ist. Deine Waffe bleibt stecken.	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 Füsse vergessen dem Oberkörper zu folgen, als er zurück will. Er geht bewundernswert zu Boden und weiss nicht was da eben 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.	Kopftrefrer lässt Helm in alle Richtungen zernageln und Teile fliegen run. +9T, 6ben Ohne Helm: 4 Wochen Koma.	Fester Schlag bricht Genick. Gegner fällt 1.5m zurück, dreht sich, und geht zu Boden, wo er in 3 Rd an Schock und Luftmangel stirbt.
100	Nackentrefrer durchtrennt Vene und Arterie. Gegner kann nicht atmen. Er fällt um und stirbt an Herzversagen.	Treffer durchbohrt Auge und zerstört den Gegner sofort. Er bleibt einen Moment stehen, bis er begriffen hat, was los ist. Alle Verbündeten +1+10	Treffer, der beide Ohren durchschlägt erweist sich als recht effektiv. Das ist sofort tödlich und übriges ein schöner Schuss. 6+20	Hirntrefrer macht dem Gegner das Leben schwer. Du hast noch eine halbe Runde für weitere Handlungen. +20	Augentrefrer wirkt sich sofort tödlich aus. Weiter so. +25	100	Harter Hüftrefrer haut Gegner um. Sehnenrisse und ein gebrochenes Bein sowie grosse Schmerzen. Gegner ist 9 Std unbrauchbar. -90	Gegner liegt 3m davon und landet auf dem Gesicht. Durch die Drehung im Genick nehmen 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 Kopftrefrer lässt Gegner zu Boden gehen. Er fällt in ein Koma und stirbt nach 12 Rd an einer geplatzten Vene. +20	Furchenbissender Kopftrefrer. Schädel eingedrückt und Genick gebrochen. Er fliegt 6m durch die Luft und ist sofort tot. 3+20