

# Kritischer Hiebschaden

**A      B      C      D      E**

01-05	Nicht sehr beeindruckend. +0T	Du hast nicht richtig hingelangt. +0T	Das üben wir aber noch mal. +1T	Schlag durch Kleidung abgeschwächt. +2T	Dem Gegner eine dieser blöden Dekoration abgehauen. +3T
06-10	Diesen Schlag hast Du wohl nicht richtig übersetzt (oder ungesetzt?). +0T	Bonk. +2T	Da hättest Du aber mehr Kraft einsetzen sollen. +3T	Gegner weicht nach rechts, dann nach links aus und entgeht Dir fast. +4T	Schlag ist kraftvoll aber nicht schwer. Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht. Du hast Initiative. +6T
11-15	Gegner kann dem Größten entgehen. Du hast aber Initiative. +3T	Gegner weicht verzweifelt aus und Du hast Initiative. +3T	Guter Schlag auf die Schildseite. Du hast Initiative. +7T	Schlag nahe an die Kehle. Gegner will Deinen nächsten Schlag parieren. +5T, 1par-10	Gegner hebt den Arm um Deinen zu blocken. Dabei macht er sich selbst weh. Dein Glück. +6T, 1ben, +5
16-20	Gegner geht 1,5m zurück und kann nicht angreifen. +2T, 1par	Gegner ist mit Selbstschutzmassnahmen beschäftigt und geht 1,5m zurück. +4T, 1par-10	Treffer am Brustkasten. Gegner zur Seite gedreht. +6T, 1par-20	Streittreffer nimmt einen Streifen Haut mit. Du hast Initiative. +5T, -5	Starker Schlag bricht die Abwehr des Gegners. Er ist aus dem Gleichgewicht gebracht. 1benopar, +10
21-35	Gegner versucht sich unter Deinem Schlag hinweg zu ducken, aber Du schlägst zurück. +3T, 1par, +5	Durch Deinen Schlag den Gegner in seiner Entschlossenheit geschwächt. +4T, 1par-20	Gegner durch einen trickreichen Schlag desorientiert. Ihm fehlen die Worte. +5T, 1ben	Gegner springt auf um Deinem Schlag zu entgehen... nun taumelt er zurück. +4T, 1benopar	Solider Treffer bricht Rippen. Du hast Initiative. +6T, -10
36-45	Ans Schienbein gehauen. Mit Beinschienen: +9T Ohne: +6T, -5	Auf die linke Wade gehauen. Du hast Initiative. Mit Beinschienen: +9T, 2par Ohne: +6T, 2-20	Bein weggezogen. Du hast Initiative, während er sich wieder aufrappelt. +9T, 2-20	Leichter Schlag aufs Bein lässt Wade blau werden. Du hast Initiative. +10T, -10	Oberschenkeltreffer verursacht einen leichten Bruch. Du hast Initiative. +12T, -10
46-50	Gegner duckt sich unter Deinem Schlag hindurch, aber Du trifft ihn am Rücken. +4T, 1par-25	Solider Rückentreffer. Gegner will eine Wiederholung vermeiden. Du hast in aus dem Konzept gebracht. +6T, 1par-25	Er lehnt sich an Deine Schildseite, Du schlägst über ihn und trifft ihn am Rücken. Du hast 2 Rd Initiative. +5T, 1benopar	Treffer am Schulterblatt. Gegner nimmt die Verletzung runter und schwankt. +10T, 1benopar	Streifschlag am unteren Rücken. Gegner dreht sich weg um dem Schlag zu entgehen. Er braucht seine Waffe um sich abzusützen. +15T, 1benopar
51-55	Brusttreffer. Gegner biegt sich zur Seite vor Schmerz. +5T, 1par-25	Gegner einkommt, bevor Dein Angriff einschlägt. Er geht 1,5m zurück um sich zu verteidigen. +6T, 2par	Harter Brusttreffer. Da hilft auch Panzerung nicht. +5T, 1ben, -10	Schlag auf die Rippen. Gegner hebt den Arm vor Schmerz. Er kann sich nicht nach vorne beugen. +10T, -15	Brusttreffer. Er versucht wieder Luft zu bekommen und Deinen heftigen Angriff zu überleben. +15T, 2ben, -15
56-60	Hüfttreffer lässt ein Ausrüstungsteil durch die Luft fliegen. Gegner weicht zurück. +5T, 1par-25	Schlag geht unter dem Schildarm durch und landet auf dem Oberschenkel. Grosser Bluterguss. +6T, 1par, -5	Schwung schrammt über den linken Oberschenkel und schlägt im rechten ein. +6T, 1par, -5, +10	Schlag verfehlt den Arni, landet aber auf dem Bein. Er taumelt und lässt etwas fallen. +6T, 1ben, -10	Treffer am rechten Oberschenkel lässt das Bein etwas schwanken. +10T, 1benopar, -10
61-65	Treffer am unteren Waffenarm. Mit Armschlägern: +8T, 1par Ohne: +5T, 1ben	Solider Schlag auf den Unterarm schmerzt ganz sicher. +9T, 1ben, -10	Gegner beim Aufziehen erwischte und entwaffnet. Selne Waffe fällt hinter Dir zu Boden. +8T, 1ben	Schlag auf den Unterarm zerreissst Kleidung aber keine Haut. Dafür ist jetzt der Arm blau. +10T, 1benopar, -10	Schwung mit gigantischem Einschlag am Waffenarm. Gegner lässt Waffe fallen und taumelt. +10T, 1ben, -15
66	Schildshalter zerschmettert und Arm recht nutzlos gemacht. Wenn Gegner einen Schild hat, lässt er ihn fallen. +8T, 3ben, 1opar	Ellbogen nach hinten gedrückt und gebrochen. Arm ist unbrauchbar. Gegner lässt die Waffe, beugt sich vor und schreit laut. 3benopar	Das war's dann wohl. Dein Schlag auf das Knie verbiegt es und Gegner geht hart zu Boden. +9T, 3benopar, -90	Meisterhafter Kopftreffer. Ohne Helm: tot Mit Helm: 4 Stunden bewusstlos. +20T	Das zerschmettert, was mal der Kopf war. Wenn Gegner einen Helm hat, ist der auch zerstört. Du bist ganz mit Blut bespritzt. +15T, +10
67-70	Solker Brusttreffer lässt Gegner die Puste ausgehen. +8T, 3ben, 1opar	Blooom! Volltreffer im oberen Bereich des Brustkastens. Gegner taumelt. +10T, 2benopar, -10	Brusttreffer verursacht eine Unzahl von Beschwerden. +10T, 3ben, 2opar, -10	Schultertreffer. Mit Schulterpanzer: +6T, 1benopar Ohne: 2benopar, -20	Schildarmtreffer. Mit Schild: Jetzt ohne Schild (zerborsten) Ohne: Arm gebrochen.
71-75	Schlag nach Unterschenkel. Versuch darüber zu springen schlägt fehl. +5T, 2benopar, -20	Treffer an der rechten Achillessehne. Oh, Du weisst doch, dass das schmerzt! +10T, 2ben, 1opar, -35	Treffer verdreht das Knie. +10T, 2benopar, -40	Ein Schlag mit dem gewissen Crack! Bein gebrochen und schwerer Knorpelschaden. +12T, 2benopar, -50	Schlag bricht die Hüfte. Hilfe, der Gegner ist umgefallen und kommt nicht alleine hoch. +15T, 3ben, -75
76-80	Schildarmtreffer. Mit Schild: Jetzt ohne Schild (zerborsten) Ohne: Arm gebrochen.	Treffer am Schildarm bricht das Handgelenk. Hand nutzlos, Gegner lässt Schild fallen. +6T, 1ben	Schlag auf den Waffenarm. Ein metallener Armschutz ist verbogen und macht Arm nutzlos, bis das Teil abgenommen wird. +9T, 1benopar, -50	Treffer bricht Waffenarm und schleudert Waffe 1,5m nach rechts. Arm nutzlos, Sehnenschaden. +8T, 1benopar	Arm wie eine Feder zusammengedrückt. Gelenk zerschmettert. Der Arm ist nutzlos. Der Gegner wäre heute wohl besser im Bett geblieben. +9T, 2benopar
81-85	Schlag in die Seite lässt Gegner 1,5m nach rechts torkeln. +10T, 2benopar, -20	Berggewitter: Dein Schlag donnert beim Aufprall und die brechenden Rippen sind das Echo. Das ist schmerhaft. +12T, 2benopar, -25	Gegner schreit schon bevor Du ihn triffst, wird dann aber still, als einige Rippen brechen. +12T, 3benopar, -40	Treffer an der Seite. Gegner geht hart zu Boden. Der Sieg ist nah. +15T, 3benopar, +10	Schlag unter die Achsel bricht Rippen und zerstört Organe. In 3 Rd tödlich. +30T
86-90	Treffer an unteren Rücken. Muskel- u. Knorpelschäden. +12T, 3benopar, -25	Gegner macht einen Fehler und bezahlt dafür. Du schickst ihn mit einem fällenden Schlag zu Boden. Sehnen reißen. 4benopar, -30	Kraftvoller Schlag kehrt Gegner auf den Rücken. Knochen brechen und Muskeln reißen. +20T, 6ben, -50	Schlag auf den Hals. Mit Halschutz: Vom Hals abwärts gelähmt Ohne: In 2 Rd tödlich. In jedem Fall +25T	Genicktreffer bricht Knochen und verletzt eine Arterie. Gegner bekommt keine Luft und erstickt nach 12 Rd Inaktivität.
91-95	Nase gebrochen. Mit Nasenschutz: +10T, 2benopar Ohne: +15T, 3benopar	Kopftreffer. Ohne Helm: 3 Monate Koma. In jedem Fall +20T, 12ben	Schwerer Beintreffer zertrümmt Knochen und verletzt Arterie. Gegner geht hart zu Boden und stirbt in 12 Rd. +9T	Treffer erwischte die Schildschulter mit voller Wucht. Arm zerhauen. Gegner stirbt nach 9 Rd an Schock und Blutverlust.	Volltreffer am Rücken treibt einen Knochen in lebenswichtige Organe. Gegner geht zu Boden und Stirbt in 6 Rd. +25T
96-99	Kopftreffer. Ohne Helm: tot Mit Helm: Niedergehauen. +20T, 6ben	Volltreffer am Brustkasten treibt Rippen ins Herz. Gegner geht zu Boden und stirbt in 6 Rd. +20	Unterleibstreffer zerstört alle möglichen Organe. Der arme Tropf haucht nach 6 Rd Inaktivität sein Leben aus.	Brustkasten zerhauen. Gegner packt Deinen Arm, schaut Dir fest in die Augen (Kleines) und geht zu Boden. In 3 Rd tödlich. +25	Schlag ins Gesicht. Mit Visierhelm: Visier ins Gesicht getrieben und in 10 Rd tödlich. Ohne: Sofort tödlich. Du kannst noch eine halbe Runde handeln. +30T, +20
100	Kiefer zerhauen. Knochen ins Hirn getrieben. Sofort tödlich. +50T, +20	Treffer bricht das Genick. Gegner ist vom Hals abwärts gelähmt. +25T, 15ben	Treffer im Gesicht. Augen zerstört und Helm weggeschlagen. Gegner wirbelt durch die Gegend. +30T, 24benopar	Volltreffer ins Herz. Es pocht nicht mehr, er stirbt. Du hältst Dich für tödlich. Gute Arbeit. Auf zum nächsten. +25T	Schlag zerbröselt Hüfte. Gegner fällt um, versucht aufzulegen und fällt wieder um. In 6 Rd tödlich. +35T, 2ben, -60

# Kritischer Streichschaden

	A	B	C	D	E
01-05	Schwächer Schlag. +0T	Schwächer 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 Schneide getroffen. +3T	Eine Lücke tut sich auf, Du gibst ihm aber lediglich einen Klaps. +4T	Aus dem Gleichgewicht gebracht. Du hast Initiative. +5T
11-15	Die Schneide 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 wildes Herumfuchten 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, beisei sich aber nicht im Fleisch fest. Gegner weicht zurück. +1T, 1par	Schlag in die Seite. Gegner verteidigt sich heftig. +2T, 1par-20	Dein Schlag erwischt; Gegner zu 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 behutsam 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 Ann und Brusttreffer kann sich Gegner kurze Zeit nicht verteidigen. Du umfasst seine Schildseite. +3T, 1benopar	Gegier entgleitet Deinem Hauptangriff, aber Du überrascht 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	Schienbeintreffer Mit Beinschienen: +2T, 1par Ohne: +2T, 1T/rd	Dein Schlag hinterlässt nichts außer einer "klaffenlen" Wunde im Gegner. +2T, 2T/rd	Gegner fängt Deinen Schlag mit der Brust ab. Du schnickst ihn ihm oberen Bereich. +3T, 2T/rd	Treffer am Oberschenkel. Beinspannung hilft den Schlag abzuweichen. 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 verschleiern, 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 schnippst 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 den Gegner aufgeschnitten. Du bist Dir über den Erfolg nicht ganz in Klaren, bis Du all das Blut rausströmen siehst. +6T, 2ben, 4T/rd, -10
56-60	Du kreuzest Deinen ursprünglichen Schlag und ziehest nun die Schneide über das Bein des Gegners. +3T, 1par, 2T/rd	Schneide knüpft recht wie Kontakte zum Gegner. Leichte Oberschenkelwunde. +4T, 2par, 2T/rd	Schlag rutscht von der Seite unter 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	Eine Finte nach oben und nach unten geschlagen. Rückseite des Oberschenkels aufgeschlitzt. +3T, 2T/rd, -10	Streittreffer am Unterarm. Das Nutel erstaunlich stark. +4T, 1ben, 2T/rd, -10	An Unterarm erwischst und noch oben hin aufgeschlitzt. +4T, 1ben, 3T/rd, -10	Du hast Glück und trifft ihn am Unterarm, als er sich nach einem Anfallschritt 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 Schildarm. Dabei blockt die Schulter und der Ann ist nutzlos. Du hast Initiative. +9T, 3ben, +10	Dein Schlag verfehlt den Oberkörper, knüpft aber im Waffenarm, der nun nutzlos ist. Er lässt seine Waffe fallen. +8T, 4ben, 2par	Dein Schlag ist zu kurz, weil Gegner sich nach hinten beugt. So zerschmettert Du ihm eben das Knie und er geht zu Boden. +6T, 3par, -90	Mit einem seitlichen Kopftreffer schickst Du ihm Gegner 6 Stk. ins Land der Träume. Wenn er keinen Hahn an hat, ist dieser Schlag sofort tödlich. +15T	Erst den Wallenarm abgeblockt und dann abgelenkt. 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 weggeschleift. +8T, 4ben, 2par, +10	Schultertreffer, der Muskeln anschlägt. +8T, 1ben, 2par, +10	Treffer an der Schulter, bei dem Schien durchtrennt und der Knochen gebrochen wird, machen den Schildarm nutzlos. 4ben, 2T/rd
71-75	Schlag auf den Unterschenkel schützt Sehnen an. Anderer Teufel. +4T, 2ben, 2T/rd, -30	Muskeln in der Wade aufgeschlitzt. Er hat zu grosse Schmerzen um sich schnell genug zu richten. +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, 1ben, -70
76-80	Gegner duckt sich, Du trifft aber dennoch seinen Oberarm. Das scheint einen Bluter zu sein. +5T, 2benopar, 3T/rd, -25	Gegner ist mir seinem Schild zu langsam, weshalb Du ihn am Arm trifft. +6T, 2benopar, 3T/rd, -30	Dir erwischst ihn schnell und von oben her am Schildarm, wodurch Sehnen und Muskeln aufgeschlitzt werden und der Schildarm nutzlos wird. +9T, 1ben, 4T/rd	Gegner versucht fälschlicherweise Deinen Schlag mit seinem Waffenarm zu blocken. Sehnen durchtrennt und der Ann 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 hauen. +8T, 2benopar, 4T/rd, -20	Du bohrst Deine Waffe dem Gegner in den Bauch, was grosse Unterleibswunden verursacht. Gegner wird vom Blutverlust sofort bleich. +10T, 4ben, 2par, 8T/rd, -10	Die Hand abgehauen. Scheie, schade. Gegner ist an 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 de 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 torkeilt ein bisschen vorwärts und kann sich kaum halten. +9T, 4benopar, -10	Dein Versuch den Gegner zu entwaffnen ist mehr als geglückt, den nun ist auch gleich die Hand ab. Gegner stirbt nach 6 Rd Schock. +6T, 1benopar	Bein wie in einer Metzgerei abgehauen. Gegner fällt um und wird bewusstlos. In 9 Rd tödlich. +15T, +10
91-95	Kopftreffer. Mit Helm: +3T, 2ben, 2par Ohne Helm: Ohr abgeschnitten (+50 auf Hörern), +3T, 3ben, 1par, 3T/rd	Schlag in die Hüfte. Zwar nicht mit der Schneide, 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	Waffenarm 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 gefallen. +20T
96-99	Die Spitze Deinen Waffe schützt seine Nase an. Leichte Wunde und blutende Narbe. +2T, 6ben, 2T/rd, -30	Kopftreffer bricht Schädelknochen und richtet schwere Hirnachäden an. Gegner fällt und um und stirbt nach 6 Rd. +20T	Du hockst den Schild und seinen Arm in zwei Teile. Er versucht seinen Arm aufzuhängen. Er hat einen Schock und stirbt nach 12 Rd. +18T, 12benopar	Dem Gegner die ganze Seite aufgeschlitzt. Er stirbt nach 3 Rd an inneren Schäden. Er fällt um und ist sofort bewusstlos. +20T	Kopftreffer macht dem annen Teufel das Leben schwer. Er haucht sein Leben auf einen Schlag aus. Sofort tödlich.
100	Halschlagader durchtrennt und Hals gebrochen. Gegner stirbt nach 6 Rd Unbeweglichkeit	Alles hat ein Ende, für den Gegner ist es jetzt gekommen. Solon tödlicher Treffer. 25% Chance, dass Deine Waffe 1 Rd feststeckt.	Aufgezogen und im Gesicht erwacht. 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 Leistengegend, der alle wichtige Organe zerstört. Gegner stirbt nach 24 qualvollen Stunden. +10T, 12 benopar

# Kritischer Stichschaden

*Treffer 1 Dotsch*

**A**

**B**

**C**

**D**

**E**

<b>01-05</b>	Gegner kann ausweichen.	Streifschuss, sonst nichts.	Gegner kann noch zur Seite springen. +1T	Treffer prallt ab. +2T	Treffer ist etwas schwach. +3T
<b>06-10</b>	Treffer hat keine tollen Auswirkungen. +1T	Knunckl +2T	Deine Waffe und den Gegner gestreift. +3T	Kraftloser Treffer. +4T	Schuss bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. Du hast Initiative. +5T
<b>11-15</b>	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
<b>16-20</b>	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 Seitentreffer. Du hast Initiative. -10	Gegner zittert von der Härte des Treffers. 1ben +20
<b>21-35</b>	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 verbaut. 1ben, 1T/rd	Hüfttreffer, der Auslösung an der Taille wegfegt. 1ben, 2T/rd	Messbarer Einschlag an der Seite. Ein Behälter des Gegner ist Leck geschlagen. +2T, 2T/rd, -10
<b>36-45</b>	Gegnerische Wade gestreift. 1T/rd	Schwacher Schienbeintreffer. Mit Schienen: +5T, 1par. Ohne: +2T, 1T/rd	Treffer entlang der Wade. Es dauert ein Zeitsch. bis es sich bemerkbar macht. +2T/rd	Einschlag nahe bei der Leiste. Mit Panzerung: +4T, 1ben. Ohne: 3T/rd	Oberschenkeltreffer ruiniert Brustkleid. Mit Beinpanzer: +3T, 1par. Ohne: 2T, 3T/rd
<b>46-50</b>	Gegnerischer Fluchtversuch gibt Dir freie Bahn für einen Schuss in den Rücken. +2T, 1par-30	Rückentreffer beschädigt alles dort Getragene. 1ben, 1T/rd	Treffer am unteren Rücken bringt Gegner ins Wanken. 2ben, 1T/rd	Leichter Treffer hestet Waffenarm an der Brustseite fest. +6T, 1benopar	Seitentreffer. Panzerung dort aufgeschossen und Haut sichtbar gemacht. Mit Unterleibspanzer: +3T, 1par. Ohne: +4T, 1benopar. 4T/rd
<b>51-55</b>	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	Gegner duckt sich um auszuweichen. Treffer zwingt ihn in die Knie. Mach ihn fertig. +5T, 1benopar, -10
<b>56-60</b>	Kleinere Oberschenkelwunde. Hätte auch besser sein dürfen. +2T, 1ben, 2T/rd	Oberschenkeltreffer beschädigt ihn ein bisschen. +3T, 1benopar, 2T/rd	Oberschenkeltreffer. Mit Beinpanzer: +8T, 1benopar, 1T/rd. Ohne: +5T, 2ben, 2T/rd, -10	Unterleibstreffer. Mit Panzer: +5T, 2opar. Ohne: +3T, 1benopar, 3T/rd	Seitentreffer. Gegner taumelt 3m nach rechts. +6T, 1benopar, 5T/rd
<b>61-65</b>	Leichter Unterarmlotreffer lässt Hand gefühllos werden. +2T, 2T/rd, -10	Unterarmtreffer schreckt Gegner auf. +2T, 1ben, 2T/rd, -10	Guter Unterarmtreffer rechts. Mit Schienen: +5T, 2benopar. Ohne: +3T, 2ben, 2T/rd, -10	Treffer lässt Waffenarm gefühllos werden. +3T, 2ben, 3T/rd, -10	An Unterarm erwischt. Das beginnt gleich zu bluten. Gegner hat Angst. +5T, 2ben, 3T/rd, -15
<b>66</b>	Treffer an der Schildschulter macht Arm unbrauchbar. Das muss sehr schmerzen! 3ben, +10	Gegner wehrt den Schuss mit seinem Ellbogen ab. Ist zerschmettert und Schildarm ist unbrauchbar. +3T, 4ben, 2par	Treffer zerschmettert Knie. Gegner ist 3rd unten. 2benopar, -90	Kopftreffer. 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
<b>67-70</b>	Nackentreffer. +5T, 3ben, 1opar	Nackentreffer, allerdings nicht tödlich. 2ben, 3T/rd, -5	Nackentreffer. Gegner versucht verzweifelt dem Tod zu entrinnen. 4ben, 2opar, +15	Treffer an beiden Armen lässt dem Gegner keine Paradechance. +3T, 2benopar, -20	Treffer reißt Arm in die Höhe und zerrißt mehrere Muskeln und Sehnen. 6ben, 3T/rd
<b>71-75</b>	Unterschenkeltreffer. Mit Schienen: +5T, 3par, -10. Ohne: +3T, 1benopar, -25	Wadentreffer zerreißt Muskeln und lässt Gegner beinahe stürzen. +3T, 2benopar, -40	Zerstörerischer Unterschenkeltreffer. Panzerung wird zerstört. +5T, 2benopar, -50	Exzellenter Unterschenkeltreffer 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
<b>76-80</b>	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 zerstört 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
<b>81-85</b>	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 Blut strömt in beängstigenden Massen. +10T, 3benopar, 6T/rd, -20	Grosser Unterleibstreffer. Das Blut strömt in beängstigenden Massen. +10T, 3benopar, 6T/rd, -20	Rückentreffer durchschlägt eine Vene. Gegner geht in die Knie und stirbt in 12rd
<b>86-90</b>	Treffer am Rücken lässt Gegner ohne Verfehligung vorwärtsstauneln. 2benopar, 2T/rd, -20	Kopftreffer, 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 12rd
<b>91-95</b>	Treffer am Ohr. -50 auf hören. Mit Helm: +5T, 4ben, 1opar. Ohne: +3T, 2T/rd, 2benopar	Hüfttreffer. Mit Panzer: +7T, 1ben, -10. Ohne: +5T, 1ben, 3T/rd, -25	Treffer am Brustkasten. Mit Plattenpanzer: Gegner zu Boden gebracht und in 9rd tödlich. Ohne: sofort tödlich.	Sellentreffer verspritzt Gedärme auf dem Boden. Gegner kämpft während 9rd normal weiter. Dann stirbt er.	Treffer am Arm schlägt bis auf die andere Seite durch. Nach 12ben tödlich.
<b>96-99</b>	Nasentreffer hinterlässt bleibende Narbe. Gegner schläft einen Moment lang. 3benopar, 3T/rd	Treffer durchschlägt Wangen und Gurgel. Gegner stirbt nach 9rd des Nichtstuns. +20	Nackentreffer bricht 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 6rd	Treffer ins Herz lässt Gegner 3m rückwärtstauneln, wo ein passender Ort zum Sterben ist. Deine Waffe bleibt stecken.
<b>100</b>	Nackentreffer durchtrennt Vene und Arterie. Gegner kann nicht atmen. Er fällt um und stirbt an Herzversagen.	Treffer durchbohrt Auge und löst den Gegner sofort. Er bleibt einen Moment stehen, bis er begraben hat, was los ist. Alle Verbündeten 1+10	Treffer, der beide Ohren durchschlägt erweist sich als recht effektiv. Das ist sofort tödlich und übrigens ein schöner Schuss. 6+20	Hüfttreffer macht dem Gegner das Leben schwer. Du hast noch eine halbe Runde für weitere Handlungen. +20	Augentreffer wirkt sich sofort tödlich aus. Weiter so. +25

# Kritischer Stoßschaden

	A	B	C	D	E
<b>01-05</b>	Ihr kommt beide ins Wanken. +OT	Dein Angriff geht 1,5m am Gegner vorbei. +OT	Versuch's noch mal. Was sollen denn Deine Freunde sagen? +OT	Du bist nicht wirklich so gut, oder? +IT	Guter Soundeffekt, das war's dann aber auch schon. +2T
<b>06-10</b>	Gegner stift diesen Angriff als grundschulmäßig ein. +OT	Dein Gegner steht unerschüttert vor Dir. +IT	Alé! Dein Versuch fehlzuschlagen beginnt, nachst 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
<b>11-15</b>	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 Ann geklopft. Da wird noch mehr nötig sein. +5T	Rückentreffer richtet wenig an Du hättest genauso gut loxen können. +6T	Treffer am Schulterblatt. +7T
<b>16-20</b>	Gegner will Dich wegstoßen und schlägt defensiv aus. +4T, 1par	Treffer prallt an der Seite ab, bringt Gegner aber ins Wanken. +4T, 1par	Selentreffer. 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 Ausrichtung an dieser Stelle. +8T, 120
<b>21-35</b>	Schwacher Treffer. Gegner tritt zurück und versucht Dich mit einer Flinte zu verwirren. +4T, 1par	Dein Treffer bringt den Gegner aus dem Stand. Er stößt Dich weg und versucht Halt zu bekommen. +ST, 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 unfeste Weise, dass er beschädigt wurde. Nun hat er Schmerzen. +9T, 1ben, 110
<b>36-45</b>	Leichter Schlag bringt Gegner etwas aus dem Konzept. Du hast Initiative. +4T	Du rettest Deinen Angriff, indem Du dem Gegner ein Bein stellst. Du hast Initiative. +ST, 2-5	An der Schulter gepackt und mit dem Knie getroffen. +5T, 1-40	Wadentreffer wirkt sich auf seine Bewegungen aus. Du hast Initiative. +7T, 25	Harter aber abprallender Treffer am Helm. Mit Beinpanzer. +12T, Ohne. +10T, 2ben
<b>46-50</b>	Versuch den Gegner herumzuwerfen wäre fast gelungen, aber zu schwacher Griff in die Seite. +5T, 1par-10	Dein Angriff scheitert zu gelingen. Gegner versucht auszuweichen. +5T, 1par-20	Booom! Schlegered in d'Fräschl. Er taumelt 1,5m zurück und findet Halt, kann sich aber nicht verteidigen. +6T, 1benopar	Doppelter Treffer an beiden Armen verhindert Verteidigung. +8T, 1benopar	Schlag in den Rücken. Gegner nimmt die Verteidigung runter und ist jetzt statisch eingeschätzt. +12T, 1benopar
<b>51-55</b>	Fester Druck auf die Brust. Er geht zurück. +5T, 1par-20	Gegner gelasst und Knie hochgezogen, was einzigen Schaden stiftet. Er kann aber auch ein bisschen abblocken. +5T, 1ben	Knie des Gegner nach hinten gedrückt. Er geht zurück um Schmerzen zu vermeiden. +6T, 1benopar	Treffer am Brustkasten verursacht Flauie in der Lunge. +10T, 1benopar	Gegner umgehauen, als ob er ein Kartoffelsack sei. Er richtet sich wieder auf. +12T, 1benopar
<b>56-60</b>	Schenkeltreffer 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	Wadentreffer. Mit Beinpanzer. +9T Ohne. +7T, 2ben, -10	Die Seite verpasst, aber den Schenkel getroffen. Du hast 3rd Initiative. +12T, 2ben	Durch Deinen Treffer verpasst der Gegner den selben. Er fällt fast um. +14T, 3ben
<b>61-65</b>	Den Arm des Gegner für kurze Zeit festgenagelt. Er kommt frei. +6T, 1ben	Waffenarm nach hinten umgedreht. Er lässt die Waffe fallen. +6T	Exzellenter platziert Treffer am Arm und der Gegner lässt die Waffe fallen. +6T, 2ben	Schultergelenk gelasst und mit einem Schlag auf den Arm entwaffnet. +7T, 2ben, +20	Schlag auf die Schulter wirbelt Gegner herum. Du bedrängst ihn ganz schön. +13T, 2benopar
<b>66</b>	Schultretter mit anschliessender ganzer Schraube. Gut platzieter Schlag. +7T, 2benopar	Elbogentreffer. Gegner lässt Waffe fallen und fasst Elbogen an. Er hat völlig vergessen, dass Du auch noch da bist. +8T, 2benopar	Beintreffer lässt Gegner mit gebrochenem Bein zu Boden gehen. Sein Untergang ist nahe, denn er ist hilflos am Boden. +9T, 2benopar, -90	Harter Kopftreffer. Mit Helm: 3m zurückgeschleudert. Gehen Ohne: 24 Std bewusstlos.	Am Kiefer getroffen. Gegner verliert das Gleichgewicht und stößt sich beim Fallen den Kopf. Bewusstlos. +30T
<b>67-70</b>	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, 1par	Rippentreffer lässt diese in die Brüche gehen, was schmerhaft ist und die Kampfmoral sinken lässt. +8T, 2ben, -20	Schlüsselbein gebrochen und durch die Gegend gewirbelt. Gegner desorientiert. +10T, 1benopar, -25	Schultretter haut Gegner um. Er landet auf dem Bauch und versucht sich wegzurollen. Kleiner Bruch. 2benopar, -10
<b>71-75</b>	Ein Hammerschlag auf den Unterschenkel lässt Gegner fast umfallen. +7T, 2ben	Erstzunehmender Wadentreffer. +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 geworfen. 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
<b>76-80</b>	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. Knöchelbruch. +11T, -50	Schlag auf die Schildarmsseite lässt Gegner 1m zurücktaumeln, dann fällt er um und verliert seine Waffe. +15T, 4benopar
<b>81-85</b>	Selentreffer und schon weiss der Gegner nicht mehr wo er hinschlagen soll. +12T, 1benopar, +10	Guter Selentreffer lässt Gegner Im nach rechts taumeln. Das scheint schmerhaft zu sein. +15T, 3ben	Selentreffer. Gegner kann einen Sturz nur noch dadurch verhindern, dass er alles Im Schildarm getragene fallen lässt. Gehen	Brutaler Schlag lässt Gegner zu Boden gehen. Du stehst ihm auf den Waffenarm. Er sollte jetzt wohl lieber aufgeben. +12T, 1benopar	Wahnsinns Selentreffer lässt Gegner taumeln, er fällt und bricht sich das Bein. Gehen, -50
<b>86-90</b>	Elbogen in den Rücken gehauen. Gegner taumelt 1,5m zur Seite und scheint den Kopf nicht klar zu kriegen. +13T, 2ben, +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 entwaffnet Gesicht voran zu Boden gehen. +14T, Gehen, +20	Schildarmtreffer. Mit Schild: Schild zerbrochen. Ohne: Arm gebrochen. So oder so: +10T, 9ben	Gemeiner Kopftreffer lässt Gegner Steinchen schießen. Er taumelt 3m zurück, bleibt aber stehen. +20T, 12benopar
<b>91-95</b>	Kopftreffer. Ohne Helm: 2 Std bewusstlos. Mit Helm: Tja, so ist er besser dran 3ben	Seitlicher Kopftreffer beschädigt Ohr und Gleichgewichtsinn für 3 Wochen. +9T, 6ben, -50	Gegner rüngeschleudert. Er kommt 3m von Dir entfernt zum stehen und schaut in die falsche Richtung. Er verpasst seinen Angriff.	Gegner taumelt 3m zurück und braucht eine ganze Runde um unzufallen. Dabei bricht er sich den Arm und ist am Boden. +10T, 8benopar, -30	Schildschultretter. Mit Schild: Gehen Ohne: zu Boden geworfen. Arm unbrauchbar und weggetreten.
<b>96-99</b>	Bauchtreffer. Gegner der Länge nach' zu Boden geworfen. Er schlägt besser auf, als Du es Dir gewünscht hast. +10T, 3par	Schlag in die Seite. Seine Füsse vergessen dem Oberkörper zu folgen, als er zurück will. Er geht zwangsläufig zu Boden und weiss nicht was da eben passiert ist. 3benopar	Sanfter und flotter Schlag zwängt Gegner in die Knie. Seine Waffe liegt weg und er hat ein Blackout. Er startet geradeaus ohne zu blinzeln.	Kopftreffer lässt Helm in alle Richtungen zerspringen und Teile fliegen rum. +9T, Gehen Ohne Helm: 4 Wochen Koma.	Fester Schlag bricht Genick. Gegner fällt 1,5m zurück, dreht sich, und geht zu Boden, wo er in 3rd an Schock und Luftmangel stirbt.
<b>100</b>	Harter Hüfttreffer haut Gegner um. Sein Hintern und ein gebrochenes Bein sowie grosse Schmerzen. Gegner ist 9 Std unbrauchbar. -90	Gegner liegt 3m davon und bindet auf dem Gesicht. Durch die Drehung im Genick rutschen die Nerven Schaden. Von der Taille abwärts geschnitten	Kraftvoller Schlag lässt Gegner zu Boden gehen. Beim Aufprall bricht er sich beide Arme und stützt sich den Kopf. 2 Monate Koma	Wider Kopftreffer lässt Gegner zu Boden gehen. Er fällt in ein Koma und stirbt nach 12Std an einer geplatzten Venen. +20	Furchteinflössender Kopftreffer. Schlägt eingedrückt und Genick gebrochen. Er liegt tot auf. 3-20

## KTM 1 • Kritischer Schlagschaden

	A	B	C	D	E
01-05	Nicht der Rede wert. 0 Treffer.	Noch einmal Glück gehabt. 0 Treffer.	1 Treffer.	2 Treffer.	3 Treffer.
06-10	1 Treffer.	2 Treffer.	3 Treffer.	4 Treffer.	3 Treffer, 1 Rd benommen.
11-15	1 Rd Initiativeverlust, 2 Treffer.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 4 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 3 Treffer, 1 Rd muß pariert werden.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 4 Treffer. 1 Rd muß pariert werden.	4 Treffer, 1 Rd benommen.
16-20	Harter Schlagtreffer. 3 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 2 Treffer; nächste Runde muß pariert werden.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 4 Treffer, 1 Rd muß pariert werden.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 6 Treffer, 1 Rd muß pariert werden.	9 Treffer, 1 Rd benommen.
21-35	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 5 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 5 Treffer; nächste Runde muß pariert werden.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 8 Treffer, 1 Rd muß pariert werden.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 10 Treffer, 1 Rd muß pariert werden.	Ins Wanken gebracht. 15 Treffer, 1 Rd benommen.
36-45	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 8 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 9 Treffer; nächste Runde muß pariert werden.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 10 Treffer, 1 Rd benommen.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 12 Treffer, 2 Rdn muß pariert werden.	Schwerer Treffer und 3 m rückwärts geschleudert. 20 Treffer, 2 Rdn benommen.
46-50	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 10 Treffer. 3 Rdn Initiativeverlust.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 10 Treffer, 1 Rd benommen.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 12 Treffer, 2 Rdn muß pariert werden.	Harter Schlagtreffer. 20 Treffer, 2 Rdn benommen.	Ins Wanken gebracht. 20 Treffer, 1 Rd benommen und keine Parade möglich.
51-55	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 10 Treffer, 1 Rd benommen.	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 12 Treffer, 1 Rd benommen.	Um 2 m rückwärts geschleudert. 15 Treffer, 2 Rdn muß pariert werden.	Um 2 m rückwärts geschleudert. 2 Rdn muß pariert werden.	Ins Wanken gebracht. 20 Treffer, 2 Rdn benommen und keine Parade möglich.
56-60	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 10 Treffer, 1 Rd benommen.	Aus dem Gleichgewicht gerissen. 10 Treffer, 2 Rd benommen.	Harter Schlagtreffer, 12 Treffer, 2 Rdn benommen.	Ins Wanken gebracht. 10 Treffer, 1 Rd benommen und keine Parade möglich.	Niedergeschlagen. 20 Treffer, 2 Rdn handlungsunfähig.
61-65	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 12 Treffer, 1 Rd benommen.	Ins Wanken gebracht. 10 Treffer, 1 Rd benommen und keine Parade möglich.	1 Rd benommen und keine Parade möglich. 10 Treffer.	Ins Wanken gebracht. 10 Treffer, 2 Rdn benommen und keine Parade möglich.	Niedergeschlagen. 20 Treffer, 3 Rdn handlungsunfähig.
66	Schildschulter gebrochen. Arm gelähmt. 20 Treffer. Muß 1 Rd parieren.	Waffenschulter gebrochen. Arm gelähmt. 15 Treffer, 1 Rd benommen.	Beide Arme gebrochen. Niedergeschlagen, -90 auf alle Handlungen. 3 Rdn benommen.	Kopftreffer. Ohne Helm: tödlich. Mit Helm: 3 h bewußtlos.	Schädel zerschmettert. Sofort tödlich.
67-70	Im Rücken getroffen. 7 Treffer, 1 Rd benommen und keine Parade möglich.	Im Rücken getroffen. 12 Treffer, 1 Rd benommen und keine Parade möglich.	Im Rücken getroffen, 2 Rdn benommen und keine Parade möglich.	Niedergeschlagen. 15 Treffer, 2 Rdn handlungsunfähig.	Schildarmtreffer, 1 Rd benommen. Mit Schild: Schild zerbrochen. Ohne Schild: gebrochene Schulter.
71-75	Aus dem Gleichgewicht gerissen. 10 Treffer, 2 Rdn benommen.	Harter Schlag, 20 Treffer, 2 Rdn benommen, 1 Rd keine Parade möglich.	Niedergeschlagen. 10 Treffer, 2 Rdn handlungsunfähig.	Schildarm gebrochen. Arm gelähmt. 10 Treffer, 1 Rd benommen.	Brusttreffer bricht mehrere Rippen. 20 Treffer, 6 Rdn benommen. -25 auf alle Handlungen.
76-80	Harter Schlag, 15 Treffer, 2 Rdn benommen, 1 Rd keine Parade möglich.	Niedergeschlagen. 10 Treffer, 2 Rdn handlungsunfähig und keine Parade möglich.	Schlüsselbein gebrochen. 15 Treffer, -25 auf alle Handlungen, 1 Rd benommen.	Waffenarm gebrochen. Arm gelähmt. 10 Treffer, 1 Rd benommen.	Schwerer Treffer bricht Schlüsselbein und beide Schultern. Arme gelähmt. 25 Treffer.
81-85	Im Rücken getroffen. 10 Treffer. Rippenbruch und Knorpelschaden. -25 auf Kampfwürfe.	Im Rücken getroffen. 10 Treffer. Rippenbruch und Knorpelschaden. 2 Rdn benommen; -25 auf Kampfwürfe.	Oberschenkel gebrochen. 15 Treffer, -40 auf Kampfwürfe, 1 Rd benommen.	Beide Arme gebrochen und gelähmt. Niedergeschlagen. 20 Treffer, 3 Rdn handlungsunfähig.	Schwerer Seitentreffer zerstört einige Organe. Innere Blutungen. 30 Treffer, 6 Rdn benommen und handlungsunfähig; danach tritt Tod ein.
86-90	Niedergeschlagen. 10 Treffer, 3 Rdn am Boden und keine Parade möglich.	Schlag auf Wade, 20 Treffer. Wegen Knochen und sehnenschaden -50 auf Kampfwürfe; 3 Rdn benommen.	Hüfte gebrochen. 20 Treffer, -60 auf Kampfwürfe, 2 Rdn benommen und keine Parade möglich.	Schlag in den Bauch, 20 Treffer. Bauch nicht gepanzert; in 6 Rdn tödlich (Organzerstörungen). Ist er gepanzert; 12 Rdn benommen.	Beckenbruch. 50 Treffer, In 3 Rdn tödlich.
91-95	Hüfte gebrochen. 20 Treffer, -50 auf Kampfwürfe, 3 Rdn benommen und keine Parade möglich.	Kopftreffer, 20 Treffer. Ohne Helm: tödlich. Mit Helm: 2 Wochen Koma, 25 Treffer.	Knie zerschmettert. 20 Treffer. Humpeln; -75 auf alle Handlungen, 9 Rdn benommen; keine Parade möglich.	Kieferbruch mit schweren Zerstörungen im Schädel. 50 Treffer. Nach 3 Rdn Handlungsunfähigkeit tödlich.	Schlag treibt Knochen in Lunge. 30 Treffer, In 6 Rdn tödlich.
96-99	Kopftreffer, 20 Treffer. Ohne Helm: bewußtlos; 1 Monat Koma. Mit Helm: 1 Tag bewußtlos.	Schlag gegen Kehle zerstört Lufttröhre, Almen und Kämplein unmöglich. 25 Treffer. Stirbt in 12 Rdn.	Schwerer Brusttreffer, 50 Treffer. Tod tritt nach plötzlichem Hirnschlag sofort ein.	Schlag in die Seite, 25 Treffer. Knochensplitter zerstören Niere. Nach 1 Rd Schock tödlich.	Schädel zerschmettert. Sofort tödlich.
100	Kopftreffer, 25 Treffer. Ohne Helm: Schädelbruch; Tod in 3 Rdn. Mit Helm: Helm zerbrochen; 1 Tag bewußtlos.	Schlag ins Genick. Lähmung von den Schultern abwärts. 30 Treffer.	Kopftreffer zerschmettert Schädel. Tod tritt sofort ein.	Schwerer Brusttreffer. Herz und Lunge zerstört. Sofort tödlich.	Massive Knochenbrüche im ganzen Körper. Sofort tödlich.

## 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 Rd Initiativeverlust.
11-15	Kältehauch. 2 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust	Frosthauch. 3 Treffer 1 Rd Initiativeverlust.	Gleichgewicht verloren. 4 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	Kältestoß. 5 Treffer 1 Rd Initiativeverlust	Frost Mit Mantel oder Panzer: 1 Rd Initiativeverlust Ohne Schulz: 6 Treffer, 2 Rdn Initiativeverlust.
16-20	Frosthauch. 3 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	Kältestoß. 4 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust.	Froststoß. 5 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust.	Gleichgewicht verloren. 6 Treffer. 1 Rd panieren.	Frosthauch. 7 Treffer. 1 Rd muß paniert werden.
21-35	Kältestoß. 4 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust.	Froststoß. 5 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust.	Frosthauch. 6 Treffer. 1 Rd muß paniert werden.	Frostbrand. 7 Treffer; 1 Treffer/Rd. 1 Rd Parade mit -20.	Gleichgewicht verloren. 8 Treffer. 2 Rd Parade mit -15
36-45	Froststoß. 5 Treffer. 1 Rd muß paniert werden.	Frosthauch. 6 Treffer. 3 Rdn Initiativeverlust. 1 Rd muß paniert werden.	7 Treffer + 1 Treffer/Rd wegen Frostbeulen. 2 Rdn muß paniert werden.	8 Treffer + 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen. -5 auf Kampfwürfe.	Fußtreffer. Schuh zerstört. Unbedeckter Fuß: Erinnerung; -20 auf Kampfwürfe.
46-50	Froststoß. 6 Treffer. 2 Rdn muß paniert werden.	Leichte Erfrierung. 7 Treffer + 2 Treffer/Rd. Muß 2 Rdn parieren.	8 Treffer. 1 Rd benommen.	Leichte Erfrierung. 9 Treffer + 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen. -10 auf Kampfwürfe.	Herumgewirbelt. 10 Treffer. 1 Rd benommen. Verliert Waffe.
51-55	Aus dem Gleichgewicht gebracht. 7 Treffer. 1 Rd benommen.	Gestreift. 8 Treffer + 3 Treffer/Rd Erfrierung am Schildhandgelenk. 1 Rd benommen.	Stärkerer Treffer. 2 Rd benommen. Ohne Beinpanzerung: 5 Treffer/Rd.	Seitschlag 2 m geschleudert. 10 Treffer + 3 Treffer/Rd. 2 Rd benommen. Organisches wird ausgetrocknet.	Serie getroffen. 11 Treffer + 4 Treffer/Rd. 1 Rd benommen und muß parieren.
56-60	Stärkerer Kältestoß. 8 Treffer. 2 Rdn benommen.	9 Treffer + 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen. Holzobjekte werden spröde und nutzlos.	Rückentreffer. 9 Treffer. 1 Rd benommen und keine Parade möglich. Alles organische wird ausgetrocknet.	Schildarm getroffen. Erfrierung. 3 Treffer/Rd. 1 Rd benommen und kann nicht parieren. -15 auf Kampfwürfe.	Waffenarm getroffen. 4 Treffer/Rd. 1 Rd benommen und muß panieren. -20 auf Kampfwürfe.
61-65	9 Treffer. 1 Rd benommen und keine Parade möglich.	Beintreffer. Erfrierung. 10 Treffer + 3 Treffer/Rd. 1 Rd benommen und keine Parade möglich. -5 auf Kampfwürfe.	Beintreffer. Erfrierung. 11 Treffer. 4 Rdn benommen. Lederschuhe und Beinschienen werden zerstört.	Schildarmtreffer. 3 Treffer/Rd. 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 entzieht 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/Rd.	Niedergeschlagen; 6 Rd benommen. Mit gepanzertem Handgelenk: 3 Treffer/Rd. Ohne Panzerung: 6 Treffer/Rd und -25 auf Kampfwürfe.	Nackentreffer. Mit Halspanzer: 4 Treffer/Rd. 6 Rdn benommen. Ohne Panzer: 5 Treffer/Rd. 3 Rdn benommen. -50 auf Kampfwürfe.	Schultertreffer und -lähmung. 15 Treffer. Ohne Helm: zusätzlich 6 Treffer/Rd und 1 Tag bewußtlos.
67-70	Treffer im Rücken. Erfrierung. 10 Treffer. 1 Rd benommen und keine Parade möglich. -5 auf Kampfwürfe	Rückentreffer. Erfrierung. 11 Treffer. 2 Rdn benommen; 1 Rd keine Parade möglich. -10 auf Kampfwürfe.	Rückentreffer. Erfrierung. 12 Treffer. 2 Rd benommen; 1 Rd keine Parade möglich. -15 auf Kampfwürfe.	Rückentreffer. Erfrierung. 13 Treffer. 3 Rdn benommen; 1 Rd keine Parade möglich. -20 auf Kampfwürfe.	Schildarmtreffer. Mit Schild: Niedergeschlagen; 2 Treffer/Rd. Ohne Schild: Arm erbrochen; 6 Rdn benommen.
71-75	Gleichgewicht verloren. 11 Treffer. 2 Rdn benommen und -10 auf Kampfwürfe.	Treffer der Schildseite. 12 Treffer + 3 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen und keine Parade möglich.	Serie getroffen. Schock. 3 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen, keine Parade möglich. -20 auf Kampfwürfe.	Schildschutzen getroffen. 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 Rd keine Parade möglich.	Brusttreffer. 13 Treffer + 3 Treffer/Rd. 4 Rdn benommen. -15 auf Kampfwürfe.	Brustschlag. 4 Treffer/Rd. Mit Brustpanzer: 3 Rdn benommen. Sonst: niedergestreckt. -25 auf Kampfwürfe.	Brust getroffen. 15 Treffer. 3 Rdn benommen und kann nicht parieren. -25 auf Kampfwürfe.	Bruststoß. Gehaltenes 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/Rd. 3 Rdn benommen und Parade unmöglich.	Oberschenkelbruch und Erfrierung. 5 Treffer/Rd. 6 Rdn benommen und -40 auf Kampfwürfe.	Beide Hände gefroren und somit Arme gelähmt. 6 Treffer/Rd. 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: Fuß gelähmt; -75 auf Kampfwürfe.	Unterschenkelschutz zerstört und Füße gefroren. 6 Treffer/Rd. 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.	Seitentreffer zerstört Becken. 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 (Erinnerung). 21 Treffer.	Vollständige Erfrierung des Kopfes. In 1 Rd tödlich.	Kopftreffer. Augen zerstört. 2 Wochen im Koma. Vom Hals abwärts gelähmt.	Voller Brusttreffer gefriert alle Körperflüssigkeiten. 20 Treffer. In 2 Rdn tödlich.	Vollständig gefroren und 7 m longeschleudert. Zersplittet beim Aufprall. Tot.

## KTM 3 • Kritischer Hitzeschaden

	A	B	C	D	E
01-05	Heiße Luft. 0 Treffer.	Heiße Luft. 0 Treffer.	1 Treffer.	2 Treffer.	3 Treffer.
06-10	1 Treffer.	2 Treffer.	3 Treffer.	4 Treffer.	4 Treffer Rd Initiativeverlust
11-15	2 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	2 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	Gleichgewicht verloren. 3 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	2 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	5 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust; ohne Rüstung 2 Rdn.
16-20	3 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust	Gleichgewicht verloren. 2 Rd Initiativeverlust.	Gleichgewicht verloren. 5 Treffer, 2 Rd Initiativeverlust	Gleichgewicht verloren. 6 Treffer. 1 Rd muß pariert werden.	Gleichgewicht verloren. 7 Treffer. 1 Rd muß pariert werden.
21-35	Gleichgewicht verloren. 4 Treffer, 2 Rdn Initiativeverlust.	6 Treffer, 2 Rdn Initiativeverlust. Störender Rauch.	Leichte Verbrennungen. 7 Treffer + 1 Treffer/Rd. 1 Rd muß pariert werden.	Leichte Verbrennungen. 8 Treffer + 1 Treffer/Rd. 1 Rd muß pariert werden.	Leichte Verbrennungen. 9 Treffer + 2 Treffer/Rd. 2 Rd muß pariert werden.
36-45	6 Treffer. 1 Rd muß pariert werden.	Leichte Verbrennungen. 7 Treffer + 1 Treffer/Rd. 1 Rd muß pariert werden.	Leichte Verbrennungen. 8 Treffer + 1 Treffer/Rd. 2 Rdn muß pariert werden.	9 Treffer + 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen.	10 Treffer + 3 Treffer/Rd. 1 Rd benommen. Mantel wird zerstört.
46-50	Leichte Verbrennungen. 7 Treffer + 1 Treffer/Rd. 1 Rd muß pariert werden.	Leichte Verbrennungen. 8 Treffer + 1 Treffer/Rd. 2 Rd muß pariert werden.	9 Treffer + 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen.	10 Treffer + 3 Treffer/Rd. 1 Rd benommen. Nichelmetallischer Bogen zerstört.	12 Treffer + 3 Treffer/Rd. 2 Rd benommen. Holzwaffen zerstört.
51-55	Gleichgewicht verloren. 8 Treffer + 1 Treffer/Rd. 2 Rdn muß pariert werden.	8 Treffer + 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen, 2 Rdn Initiativeverlust.	9 Treffer. 2 Rdn benommen. Mit Beinpanzerung: 1 Treffer/Rd. Sonst: 3 Treffer/Rd.	2 Rdn benommen, 2 Treffer/Rd. Mit Helm: 8 Treffer. Sonst: 11 Treffer + 4 Tr/Rd.	1 m zurückgeschleudert. 13 Treffer + 3 Treffer/Rd. 1 Rd benommen, keine Parade.
56-60	9 Treffer + 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen, 2 Rdn Initiativeverlust.	2 Rdn benommen. Mit Metallpanzer und Beinschutz: 8 Treffer. Sonst: 9 Treffer + 3 Treffer/Rd.	10 Treffer + 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen. Kleidung auf dem Rücken verbrannt.	Kleidung brennt. 12 Treffer + 9 Treffer/Rd bis Feuer gelöscht ist (dauert 2 Rd). 1 Rd benommen, keine Parade.	15 Treffer + 3 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen. 1 Rd keine Parade. -10 auf Kampfwürfe.
61-65	2 Rdn benommen. Mit Beinschutz: 7 Treffer + 1 Treffer/Rd. Sonst: 10 Treffer + 3 Treffer/Rd.	Bein verbrannt. 9 Treffer + 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen und kann nicht parieren. -5 auf Kampfwürfe.	Oberschenkel verbrannt. 10 Treffer + 3 Treffer/Rd. 1 Rd benommen, kann nicht parieren. -10 auf Kampfwürfe.	2 Rdn benommen. 1 Rd keine Parade. Mit Beinpanzer: 10 Treffer + 4 Tr/Rd. Sonst: 13 Treffer + 6 Treffer/Rd.	Beine verbrannt. 15 Treffer + 4 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen und keine Parade. -10 auf Kampfwürfe.
66	Brusttreffer Gehaltenes wird fallengelassen. 9 Treffer. 2 Rdn benommen + keine Parade. -15 auf Kampfwürfe.	Bruststoß. Organische Panzerung ist vernichtet. 10 Treffer + 4 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen.	Bruststoß. Niedergestreckt. 12 Treffer. Mit Armpanzer: 2 Treffer/Rd. Sonst: Waffenarm gelähmt, 4 Treffer/Rd.	Halstreffer. Mit Halsschutz: 3 Treffer/Rd. -10 auf Kampfwürfe. Sonst: 10 Treffer/Rd; bewußtlos.	Kopftreffer. Mit Helm: bewußtlos, 5 Treffer/Rd. Sonst: Sofort tödlich.
67-70	Rückentreffer. 8 Treffer + 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen. -5 auf Kampfwürfe.	Rückentreffer. 7 Treffer + 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen, kann 1 Rd nicht parieren. -10 auf Kampfwürfe.	Rückentreffer. 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen und 1 Rd keine Parade möglich. -15 auf Kampfwürfe.	Rückentreffer. 15 Treffer + 3 Treffer/Rd. 1 Rd handlungsunfähig. Organisches Material auf Rücken zerstört.	Schildarmtreffer. Mit Armpanzerung: 4 Treffer/Rd. -15 auf Kampfwürfe. Sonst: Armverlust, 5 Treffer/Rd.
71-75	Durch heißen Rauch geblendet. 12 Treffer. 1 Rd benommen und kann nicht parieren.	Brusttreffer. 9 Treffer. 2 Rdn benommen und kann nicht parieren. -15 auf Kampfwürfe. Gegen hat +10 auf nächsten Schlag.	Bruststoß. 3 Rd benommen Organischer Panzer ist vernichtet. Ohne Panzer: 6 Treffer/Rd. -25 auf Kampfwürfe.	Schildarmtreffer. Mit Schild: wird fallengelassen. Holschild zerstört. Sonst: Arm gelähmt, 6 Rd benommen. -50 auf Kampfwürfe.	Brusttreffer: Mit Brustpanzer: wird zerstört, 12 Treffer. 3 Rdn benommen. Sonst: Niedergestreckt, 6 Treffer/Rd. -60 auf Kampfwürfe.
76-80	Seilenwunde. 10 Treffer + 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen, kann 1 Rd nicht parieren.	Armtreffer. Kleidung am Waffenarm verbrannt, alles gehaltene wird fallengelassen. 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen.	Schildarmtreffer. Mit Schild: wird fallengelassen. Sonst: 6 Rdn benommen, Arm gelähmt, -50 auf Kampfwürfe. Organischer Schild zerstört.	Waffenhand vollständig verbrannt. Damit gehaltenes wird beschädigt. 5 Treffer/Rd. 3 Rdn benommen.	Schildarmtreffer. 20 Treffer. Mit Schild: Es wird zerstört. Handverlust, 6 Rdn benommen. Sonst: Armverlust, bewußtlos, 6 Treffer/Rd.
81-85	Rückentreffer. 8 Treffer + 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen. -20 auf Kampfwürfe.	Rückentreffer. Kleidung auf dem Rücken verbrennt. Niedergeschlagen. 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen.	Beintreffer. Mit Beinpanzer: 2 Treffer/Rd. -20 auf Kampfwürfe. Sonst: Schwerer Gewebschaden, Bein gelähmt, -80 auf Kampfwürfe.	Oberkörper und beide Oberarme verbrannt, Arme gelähmt. 15 Treffer. 9 Rdn benommen.	Kehle und Lunge verbrannt. 20 Treffer. In 12 Rdn tödlich.
86-90	Niedergeschlagen. Fuß- und Wadenbekleidung verbrannt. 10 Treffer.	Beintreffer. 10 Treffer. Organische Beinkleidung entflammt. Bis zur Lösung (dauert 1 Rd): 6 Treffer/Rd. 3 Rdn benommen.	Fuß vollständig verbrannt. 15 Treffer + 3 Treffer/Rd. 6 Rdn benommen und kann nicht parieren. -85 auf Kampfwürfe.	Bauchtreffer. Mit Panzer: Dieser wird zerstört, 2 Treffer/Rd, bewußtlos. Sonst: Handlungsunfähig. tödlich in 12 Rdn.	Unterleib verbrannt. 20 Treffer. In 9 Rdn tödlich.
91-95	Hüte verbrannt. 12 Treffer. 2 Rdn benommen und keine Parade möglich. -30 auf Kampfwürfe.	Kopftreffer. 6 Rdn gebunden und -95 auf Kampfwürfe. Organische Helme zerstört. Ohne Helm: 8 Treffer/Rd. Verlust von 50% Haar.	Oberschenkelverbrennung. Bein gelähmt. 18 Treffer + 4 Treffer/Rd. 6 Rdn benommen und kann nicht parieren. -90 auf Kampfwürfe.	Kopftreffer. 20 Treffer. Mit Vollhelm: Augen zerstört und 2 Tage im Koma. Sonst: In 6 Rdn tödlich.	Brusttreffer. Alle organischen Materialien am Körper zerstört. 25 Treffer. In 6 Rdn tödlich.
96-99	Halstreffer. Mit Halsschutz: 3 Rdn benommen und kann nicht parieren. Sonst: Niedergestreckt, 8 Treffer/Rd.	Halstreffer zerstört Kehle. 20 Treffer + 12 Treffer/Rd. 9 Rdn handlungsunfähig, stirbt danach.	Brusttreffer. Mit Brustpanzer: wird zerstört; tödlich in 9 Rdn. Sonst: Brust vollständig verbrannt, sofort tödlich.	Seite verbrannt. 20 Treffer. In 6 Rdn tödlich.	Zu Asche verbrannt.
100	Kopftreffer. 15 Treffer. Mit Helm: bewußtlos; 7 Treffer/Rd. Sonst: 1 Monat Koma; 50% Auftreten-Verlust.	Hitzeschwall beschädigt Rückenmark. 25 Treffer. Dauerhaft gelähmt.	Kopf vollständig verbrannt. Sofort tödlich.	Mittiger Körperebereich, Kleidung und Ausrüstung verbrannt. Sofort tödlich.	Zu Asche verbrannt.

## 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 Rd Initiativeverlust.
11-15	2 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	2 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	3 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	4 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	5 Treffer. Mit Metallpanzer: 2 Rdn Initiativeverlust. Sonst: 1 Rd benommen.
16-20	Gleichgewicht verloren. 3 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	Lichtexplosion. 4 Treffer. 1 Rd Initiativeverlust.	3 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust.	Gleichgewichtsverlust. 4 Treffer. 1 Rd muß pariert werden.	6 Treffer. 1 Rd benommen.
21-35	Gleichgewicht verloren. 4 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust.	5 Treffer. 2 Rdn Initiativeverlust.	6 Treffer. 1 Rd muß pariert werden.	Leichte Verbrennung. 5 Treffer + 1 Treffer/Rd. 2 Rdn muß pariert werden.	10 Treffer. 2 Rdn benommen.
36-45	Durch Licht abgelenkt. 5 Treffer, 1 Rd muß pariert werden.	Leichte Verbrennung. 2 Treffer + 1 Treffer/Rd. 1 Rd muß pariert werden.	7 Treffer. 2 Rdn muß pariert werden.	7 Treffer. 1 Rd benommen. 2 Rdn lang -10 auf Kampfwürfe.	12 Treffer. 2 Rd benommen. 2 Rdn lang -10 auf Kampfwürfe.
46-50	Leichte Verbrennung. 2 Treffer + 1 Treffer/Rd. 1 Rd muß pariert werden.	6 Treffer. 2 Rd muß pariert werden.	7 Treffer. Mit Metallpanzer: 2 Rd benommen. Sonst: 1 Rd benommen.	7 Treffer. 2 Rd benommen. 2 Rd lang -10 auf Kampfwürfe.	13 Treffer. Mit Metallpanzer: 2 Rd benommen und keine Parade möglich. Sonst: 2 Rd benommen.
51-55	6 Treffer. 1 Rd benommen.	Leichte Verbrennung am Fuß. 7 Treffer + 2 Treffer/Rd. 1 Rd benommen.	Beintreffer. Mit Beinschutz: 1 Rd benommen. Sonst: 3 Treffer/Rd, 1 Rd benommen und keine Parade möglich.	10 Treffer. 2 Rd benommen. 1 Rd keine Parade möglich.	13 Treffer. 4 Rd benommen. 6 Rdn Initiativeverlust.
56-60	Gleichgewichtsverlust. 7 Treffer. 3 Rdn Initiativeverlust.	8 Treffer. 2 Rdn benommen. Mit Metall-Panzer: 1 Rd keine Parade möglich.	Beintreffer. 9 Treffer. 2 Rdn benommen. 1 Rd keine Parade möglich.	Schildarmtreffer. 15 Treffer. Mit Metallpanzer, aber ohne Schild: 1 Tag bewußtlos.	Waffenarmtreffer. Getragenes wird fallengelassen. 2 Treffer/Rd. 2 Rdn benommen, 1 Rd keine Parade.
61-65	Brusttreffer. Mit Metallpanzer: 2 Rdn benommen. Sonst: 3 Rdn benommen.	Oberschenkeltreffer. 9 Treffer. 1 Rd benommen und keine Parade möglich.	10 Treffer. 2 Rdn benommen und keine Parade möglich.	Mit Bauchpanzer: 2 Treffer/Rd, 2 Rd benommen. Sonst: 3 Tr/Rd, 6 Rdn benommen	Beintreffer. Niedergestreckt. 14 Treffer. 2 Rdn benommen, 1 Rd keine Parade.
66	Niedergestreckt. 3 Rdn benommen. Strahl aus Licht und Rauch macht alles in 1,5 m Umkreis für 1Rd benommen.	Brusttreffer. 15 Treffer + 3 Treffer/Rd. 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/Rd. Kann 2 Monate nicht sprechen.	Kopltreffer. Mit Lederhelm: zerstört, 2 Monate im Koma. Sonst: sofort tödlicher Gehirnschaden.
67-70	Rückentreffer. 7 Treffer. 1 Rd benommen und keine Parade möglich.	Rückentreffer. 10 Treffer. 2 Rd benommen. 1 Rd keine Parade möglich.	Rückentreffer. 11 Treffer. 2 Rdn benommen und keine Parade möglich. -10 auf Kampfwürfe.	Rückentreffer. 12 Treffer. 1 Rd bewußtlos. -20 auf Kampfwürfe.	Rückentreffer. 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 lähmst Waffenarm. 3 Treffer/Rd. 6 Rdn benommen.
76-80	Brusttreffer. 9 Treffer. 2 Rdn benommen. 1 Rd keine Parade.	Brusttreffer. 11 Treffer + 2 Treffer/Rd. Niedergestreckt.	Brusttreffer. Mit Brustpanzer: 2 Treffer/Rd, 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/Rd.
81-85	Rückentreffer. 12 Treffer. 2 Rdn benommen und keine Parade möglich.	Rückentreffer. 13 Treffer. 3 Rdn benommen und keine Parade möglich. -10 auf Kampfwürfe.	Schenkelbruch. 2 Treffer/Rd. 4 Rdn benommen. -40 auf Kampfwürfe.	Rückentreffer. Nervenschaden. 15 Treffer + 3 Treffer/Rd. 30 Rdn benommen.	Nervensystem bricht zusammen. Bewußtlos. In 12 Rdn tödlich.
86-90	Niedergestreckt. Mit Metall-Beinschutz: Nervenschaden lähmst bein. Sonst: 15 Treffer, 2 Rdn benommen und keine Parade möglich.	Beintreffer. Mit Beinschutz: 6 Rd benommen und keine Parade möglich. Sonst: Bein gebrochen, 6 Rdn benommen, -50 auf Kampfwürfe.	Knie zerschmettert. 2 Rd benommen und keine Parade möglich. -60 auf Kampfwürfe.	Bauchtreffer. Mit Panzer: 6 Treffer/Rd, 9 Rdn benommen. Sonst: In 12 Rdn tödlich.	Becken und Rückgrat zerstört. Bewußtlos. In 12 Rdn tödlich.
91-95	Hüttentreffer. Hüte gepanzert: 10 Treffer, 6 Rdn benommen. Sonst: 3 Rdn benommen, -50 auf Kampfwürfe.	Kopltreffer. Nasenverlust. 2 Wochen blind. 9 Rdn benommen. -95 auf Kampfwürfe während der Blindheit. Kein Helm: niedergestreckt.	Unterbauchtreffer. Mit Panzer: 5 Treffer/Rd, -75 auf Kampfwürfe. Sonst: handlungsunfähig. In 6 Rdn tödlich.	Seitentreffer zerstört Nervensystem. 30 Treffer. Permanentes Koma.	Seitentreffer vernichtet Teile des Skelets 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.	Kopltreffer 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	Kopltreffer. 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.

# Grosse Wesen

	<b>Normal</b>	<b>Magisch</b>	<b>Mithril</b>	<b>Heilig</b>	<b>Tödlich</b>
<b>1-5</b>	+12T Deine Waffe zerbricht. Du bist aufgebracht.	+1ST Fast die Waffe verloren. 1par	+1RT Du hast Dich schlecht bewegt. 1 Runde Iniverlust für Dich.	+20T Schwacher Schlag, deshalb -10 für Deinen nächsten Schlag.	+5T
<b>6-10</b>	+3T	+4T	+5T	+9T	+10T
<b>11-20</b>	+6T	+8T	+9T	+12T	+15T
<b>21-30</b>	+9T	+10T	+12T	+15T	+20T
<b>31-40</b>	+12T	+15T	+20T	+25T	+30T
<b>41-50</b>	+15T	+18T	+25T	+30T	Leicht verletzt. +12T, 5T/rd, 1par, +10
<b>51-65</b>	+20T	+25T	+30T	Leicht getroffen. +12T, 3T/rd, 3par, 3Iniverlust	Glatter Schlag. Gegner taumelt. +15T, 1benopar
<b>66</b>	Gut plazierter Halstreffert durchtrennt Halsschlagader. +15T, Tod nach 6rd Handlungsunfähigkeit.	Tückischer Unterleibstreffer zerstört mehrere wichtige Organe. +30T, Niedergeschlagen und in 3rd tödlich.	Treffer ins Herz. +12T und sofort tödlich. Saubere Arbeit. +10	Guter Schlag trifft zwischen den Augen. Sofort tödlich und Du kannst noch eine halbe Runde handeln.	Seitlicher Kopftreffer spaltet den Schädel auf Ohrenhöhe. Sofort tödlich. +10
<b>67-70</b>	+25T	+30T	Leichte Verletzung. +13T, 3opar	Schwerer Schlag. +20T, 2benopar, +10	Brutaler Treffer durchstößt Herz. +20T, Sofort tödlich. +10
<b>71-80</b>	+30T	Leichter Schlag. +13T, 3ben, 1opar	Schwerer Schlag. +20T, 3T/rd, 2benopar	Leichter Beintreffer macht +9T, 3T/rd, 1benopar, -10	Treffer zerschmettert Schulter des Waffenarms. Der Arm ist nicht mehr einsatzfähig. +15T, 3ben
<b>81-90</b>	Schwerer Treffer lässt Gegner taumeln. +20T, 2benopar, +5	Harter Schultertreffer macht +22T, 3ben, 1opar, +10	Beintreffer macht +15T, 2T/rd, -20 auf Kampfwürfe	Stirntreffer. Mit Helm: +30T und bewusstlos geschlagen. Ohne Helm: Sofort tödlich.	Treffer am Brustkasten zerstört Herz. Sofort tödlich. +15
<b>91-95</b>	Ausgezeichneter Beintreffer macht +18T, 3ben, 5T/rd, -10 auf Kampfwürfe	Gesichtstreffer. +5T, 3T/rd, -25, +20	Kopftreffer macht bewusstlos und +30T. +10 für alle Freunde in der nächsten Runde. Schöner Treffer.	Heftiger Treffer am Brustkorb durchtrennt eine Vene. Nach 2ben, dann bewusstlos. In 6rd tödlich.	Arterie im Bein getroffen. +10T, Nach 12rd Handlungsunfähigkeit tödlich.
<b>96-98</b>	Treffer ins Herz. Gegner stirbt sofort und fällt auf Dich. +20T für Dich und Du bist 6rd eingeklemmt.	Treffer zerstört beide Lungenflügel. +25T, In 3rd tödlich. Die Waffe bleibt 12rd stecken.	Nasentreffer treibt Knochen ins Hirn. Sofort tödlich. Du kannst noch eine halbe Runde handeln. Gute Arbeit.	Ohrentreffer lässt Hirnflüssigkeit austreten. +15T, In 1rd tödlich. +25	Schädel zerschmettert. +30T. Sofort tödlich. Ein Stück des Schädels fliegt 3,5m nach hinten.
<b>99-100</b>	Lungentreffer. +24T, Zu Boden gestürzt und in 6rd tödlich. +20 für alle Freunde in der nächsten Runde. Schöner Treffer.	Harter Treffer, aber recht flach. +35T, 1benopar. Deine Waffe zerbricht bei dieser Aktion.	Halstreffer. +20T, 6benopar, danach tödlich. Deine Waffe bleibt 2rd stecken.	Gegner mit Blindheit geschlagen. 2benopar, -100. Ein präziser chirurgischer Eingriff.	Wangenknochen durchschlagen. +15T, sofort tödlich. Deine Waffe bleibt 2rd im Knochen stecken.
<b>101-150</b>	Beeindruckender Treffer. +50T, 3benopar, -25	Seitlicher Kopftreffer macht +20T, und für 3 Stunden bewusstlos. +10	Kinnstreffer zerschmettert Kiefer. +60T, 30 Tage Koma.	Knie zerschmettert. 3ben, 3ben, -30 auf Kampfwürfe.	Armtreffer durchtrennt Schlagader. +20T, 6benopar, danach tödlich.
<b>151-175</b>	Treffer treibt Knochen durch Niere und Leber. +40T. Gegner fällt zu Boden und stirbt.	Schlag treibt die zerschmetterten Überreste des Kiefers ins Hirn. Sofort tödlich. Du kannst noch eine halbe Runde handeln.	Unterleibstreffer zerstört wichtige Organe. +30T. Gegner bricht zusammen und stirbt nach 6rd.	Glatter Wangendurchschlag. +10T. Sofort tödlich. Du kannst noch eine halbe Runde handeln.	Genick durchschlagen. +25T, Sofort tödlich. Wirklich saubere Arbeit. +25
<b>176-200</b>	Eingeweidestreffer zerstört Organe im Unterleib. +35T. Gegner bricht zusammen und stirbt nach 12rd. +15	Treffer am Ohr. Gegner mit Leichtigkeit getötet. +10T. +20 für alle Freunde in der nächsten Runde.	Beintreffer, bei dem eine Arterie durchtrennt wird. 2-20, dann Bewusstlosigkeit und Tod nach 6rd.	Treffer durchschlägt Rückgrat. +20T. Gegner stürzt von der Taille abwärts gelähmt zu Boden.	Augen durchbohrt. +15T. Sofort tödlich. +20 und Du kannst noch eine halbe Runde handeln.
<b>201-250</b>	Armtreffer durchtrennt Schlagader. +15T, 6ben, danach tödlich.	Schlag durchtrennt Rückgrat. +15T. Gegner vom Hals abwärts gelähmt. Leider zerbricht Deine Waffe.	Herz durchbohrt. +20T. Sofort tödlich. 2+15 für alle Freunde.	Herz durchbohrt. +20T. Sofort tödlich. 3+20 für alle Freunde.	Schädel quer durchgeschlagen. Sofort tödlich. Der Angriff geht noch auf den nächstehenden Feind über (Diese Runde nochmals angreifen).
<b>251+</b>	Extrem schwerer und glatter Schlag. +35T, 3benopar. Leider schlägst Du Dich selber bewusstlos.	Ein augendurchbohrender Treffer erweist sich als fatal. +20T. Sofort tödlich. +25	Tückischer Querschlag lässt Gegner erblinden und macht ihn wütend. 6ben, -100	Schlag zerschmettert Rippe und beschädigt einen Lungenflügel. +30T Bewusstlos. Deine Waffe bleibt 6rd stecken.	Gegner durch Präzisionsschlag erblindet. +6T, 24 Stunden benopar, -100

# Gewaltige Wesen

	<b>Normal</b>	<b>Magisch</b>	<b>Mithril</b>	<b>Heilig</b>	<b>Tödlich</b>
<b>1-5</b>	+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.
<b>6-10</b>	+2 Treffer	+3 Treffer	+4 Treffer	+6 Treffer	+8 Treffer
<b>11-20</b>	+3 Treffer	+4 Treffer	+5 Treffer	+8 Treffer	+10 Treffer
<b>21-30</b>	+4 Treffer	+5 Treffer	+6 Treffer	+7 Treffer	+12 Treffer
<b>31-40</b>	+5 Treffer	+6 Treffer	+7 Treffer	+12 Treffer	+15 Treffer
<b>41-50</b>	+6 Treffer	+7 Treffer	+8 Treffer	+15 Treffer	+18 Treffer
<b>51-65</b>	+7 Treffer	+8 Treffer	+9 Treffer	+18 Treffer	+20 Treffer
<b>66</b>	+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.	Herr durchbohrt. +50 Treffer. Der Gegner ist tot. Du bist ganz blutbeschmiert, erhältst aber dennoch +20 auf Deinen nächsten Angriff.
<b>67-70</b>	+8 Treffer	+9 Treffer	+10 Treffer	+20 Treffer	Schwerer Treffer bricht 3 Rippen. +30 Treffer, 2 Rd ben und keine Parade möglich.
<b>71-80</b>	+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.
<b>81-90</b>	+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.
<b>91-95</b>	+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 durchtrennt mehrere Blutgefäße und schlägt Gegner zu Boden. +35 Treffer. Sehr nett.
<b>96-98</b>	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.
<b>99-100</b>	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.
<b>101-150</b>	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.	Ernster 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.
<b>151-175</b>	Treffer zerstört Muskeln im	Schlag treibt die zerschmetterten Überreste des Kiefer ins Hirn. Sofort tödlich. Du kannst noch eine halbe Rd handeln.	Unterleibstreffer zerstört wichtige Organe. +30 Treffer. Gegner bricht zusammen und stirbt nach 6 Rd.	Glatter 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.
<b>176-200</b>	Eingeweidestreffer 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.
<b>201-250</b>	Armitreffer durchtrennt 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.)
<b>251+</b>	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.

	<b>FT-1 • Patzertabelle Nahkampfwaffen</b>	<b>FT-2 • Patzertabelle Fernkampfwaffen</b>	<b>FT-3 • Patzertabelle Zauberfehler</b>	<b>FT-4 • Patzertabelle Manöver</b>
49-05	Sie haben sich nicht ganz in der Gewalt und können in dieser Runde keine weiteren Handlungen mehr unternehmen.	Sie haben sich nicht ganz in der Gewalt. Sie können in dieser Runde keine weiteren Handlungen unternehmen.	Überanstrengung stört Ihre Konzentration. Sie können zwar nicht zaubern, verlieren aber auch keine Magiepunkte.	Sie zögern zu lange und lassen die Gelegenheit ungenutzt verstreichen.
06-20	Sie rutschen aus. Falls Sie eine nicht magische Handwaffe führen, zerbricht diese.	Sie sind zu nervös zum Laden. Sie können diese Runde nichts mehr tun.	Sie haben Zweifel. Sie können in der nächsten Runde keinen Zauberspruch vorbereiten oder aussprechen.	SB haben Zweifel und entscheiden sich, lieber noch eine Runde zu warten.
21-35	Schlechte Ausführung. Sie verpassen die Gelegenheit und müssen 2 Treffer	Sie lassen Dir Geschoß fallen. Sie können diese Runde nichts mehr tun und erhalten in der nächsten eine Modifikation von -30 auf alle Handlungen.	Bei der Zaubervorbereitung unterläuft Ihnen ein kleiner Fehler. Der Zauberspruch wird um eine Runde verzögert.	Sie rutschen aus und stürzen mit einer Wahrscheinlichkeit von 30 % zu Boden. Alle Ihre Manöver in den nächsten beiden Runden werden um -20 modifiziert.
36-50	Die Waffe rutscht Ihnen aus der Hand. Es dauert 1 Runde, eine neu zu ziehen, bzw. 2 Runden, die alte Waffe aufzuheben.	Sie zerbrechen Ihr Geschoß und verlieren die Fassung. In den nächsten 3 Runden erhalten Sie eine Modifikation von -30 auf alle Handlungen.	Sie begehen einen Fehler und können in dieser Runde nicht mehr zaubern, verlieren aber keine Magiepunkte. Sie erhalten in den nächsten 3 Rd. -30 auf alle Handlungen.	Sie stolpern und stürzen mit einer Wahrscheinlichkeit von 45 % zu Boden. Alle Ihre Manöver in den nächsten beiden Runden werden um -30 modifiziert
51-65	Sie sind außer Atem und müssen kürzer treten. In den nächsten beiden Runden erhalten Sie -40 auf alle Handlungen.	Sie lassen Ihr Geschoß fallen. Sie sind diese und die nächste Runde benommen, und versuchen sich darüber klar zu werden, ob Sie es aufheben sollen.	Sie sind Überlastet. Der Zauberpruch verpufft wirkungslos; die eingesetzten Magiepunkte sind verloren. Sie sind eine Runde lang benommen.	Sie stoßen sich den Zeh und fallen mit einer Wahrscheinlichkeit von 60 % hin. +3 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -10 auf alle Handlungen.
66-79	Sie stolpern ungeschickt und sind 2 Runden lang benommen.	Sie mißhandeln Ihre Waffe im wahrsten Sinne des Wortes. Sie sind 2 Runden lang benommen.	Unbewußte Angst hebt die Wirkung des Zauberspruches, die eingesetzten Magiepunkte sind verloren. Sie sind 2 Runden lang benommen.	Sie rutschen aus und stürzen mit einer Wahrscheinlichkeit von 75 % zu Boden. Sie sind 2 Runden lang benommen.
80	Durch Ungeschick fügen Sie sich einen Kritischen Hieb Klasse B1 zu. Hat der Gegner eine Klingcnwaffe benutzt, zerbricht Ihre.	Sie zielen daneben und fügen sich selbst 5 Treffer zu. Außer bei der Armbrust fliegt der Pfeil zwar los, reißt Ihnen dabei aber fast das Ohr ab; 2 Treffer/Runde.	Der Zauberpruch richtet sich gegen Sie selbst. +15 Treffer. Sie werden zu Boden geworfen und sind eine Stunde lang benommen.	Sie verstauchen sich den Knöchel. +5 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -10 auf alle Handlungen.
81-86	Sie beißen sich vor Aufregung auf die Zunge und sind 2 Runden lang	Die Sehne Ihres Bogens reißt. Es dauert 2 Runden, eine andere Waffe zu ziehen. Die gerissene Sehne können Sie innerhalb von 6 Runden wieder	Sie sind ernstlich überlastet. Sie können in dieser Runde nicht mehr zaubern, verlieren aber keine Magiepunkte. Sie sind 3 Runden lang benommen.	Sie stürzen zu Boden. +3 Treffer. Sie erhalten 3 Runden lang auf alle Handlungen eine Modifikation von -20.
87-89	Sie verlieren Ihre Waffe aus der Hand und ebenso den Draht zur Realität; Sie sind 3 Runden lang benommen.	Sie zittern so stark beim Nachladen. Dabei verstreuhen sie all Ihre Geschosse in einem Umkreis von 3 m.	Der Spruch entlädt sich gegen Sie und Überlastet Ihre Sinne. +20 Treffer. SB sind 10 Minuten lang taub und blind.	Sie verstauchen sich den Knöchel: Sehnennenzung. +7 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -20 auf alte Handlungen und sind 1 Runde lang
90	Falsch gedacht und schlecht gemacht: Ihre Waffe zerbricht und trifft Sie selbst; das entspricht einem Kritischen Hieb Klasse "C".	Ihre Waffe zersplittert. Sie sind 4 Runden benommen	Die Überlastung ruft einen leichten Schlaganfall hervor. +20 Treffer. Sie sind 12 Stunden lang ohnmächtig.	Sie stürzen und brechen sich dabei ein Bein. +8 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -30 auf alte Handlungen und sind 3 Rd. lang benommen.
91-96	Sie sind besonders ungeschickt mit Ihrer Waffe: Kritischer Hieb der Klasse "B" für jeden befreundeten Charakter in Ihrer Umgebung.	Sie lassen Ihren Pfeil zu früh fliegen, er verfehlt das Ziel um über 5 m. Sie erhalten die nächsten 3 Runden lang eine Modifikation von -30 auf alle Handlungen.	Der Zauberpruch geht vollkommen daneben. +5 Treffer. Sie sind 3 Runden lang benommen.	Sie stürzen und brechen sich dabei die Hüfte. +12 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -20 auf alte Handlungen und sind 3 Runden lang benommen.
97-99	Sie stolpern Über eine tote, unsichtbare Schildkröte. Dies verwirrt Sie sehr und Sie sind 3 Runden lang benommen.	Sie halten Ihren Bogen für einen Knüppel. Er gleitet Ihnen aus den Fingern. Beim Versuch, ihn wieder aufzuheben, treten Sie ihn 1,5 m von sich weg.	Die Essenz des Ziels wirft den Zauberpruch auf Sie zurück. Nun ist DB-Gegner der Angreiter und sie selbst sind das Ziel.	Sie fallen unglücklich und brechen sich den Arm. +14 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -30 auf alle Handlungen und sind 4 Runden lang benommen.
100	Sie prellen sich eine Rippe, deswegen auf alle Handlungen -60. Ihr Gegner ist 2 Runden lang vor Lachen benommen.	Sie verreißen ihre Waffe und das Projektil streift Ihre Hand. Diese fällt erstmal aus. Sie müssen 8 Treffer und zusätzlich 2 Treffer/Runde hinnehmen.	Sie erleiden eine Identitätskrise. Als Folge können Sie zwei Wochen lang nicht mehr zaubern.	Sie versuchen, ihren Sturz aufzufangen, und brechen sich dabei beide Arme. +30 Treffer. Sie sind 6 Runden lang benommen.
101-106	Sie stolpern und spielen sich dabei fast selbst auf. Sie sind 3 Runden lang benommen. Ist es eine Stangenwaffe, zerbricht der Schaft.	Sie rutschen aus und fallen hin, der Schuß geht völlig ins Blaue. Sie sind 5 Runden lang benommen.	Durch geistige Überbeanspruchung entlädt sich Ihr Zauberprudi unkontrolliert. +10 Treffer, Sie werden zu Boden geworfen und sind 6 Runden lang	Beim Fallen brechen Sie sich ein Bein. +15 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -50 auf alle Handlungen und sind 3 Runden lang benommen.
107-109	Sie zerbrechen Ihre Waffe durch vollkommene Unfähigkeit und sind daher 4 Runden lang benommen.	Ein Teil des Projektils streift beim Abschuß Ihr Auge. Sie müssen 5 Treffer hinnehmen, erhalten -20 auf alle Handlungen und sind 2 Runden	Der Zauberpruch entlädt sich gegen Sie selbst. Sie können 3 Wochen lang nicht mehr zaubern. +25 Treffer. Sie sind 3 h lang bewußtlos..	Ihr Kniestiefe spaltet beim Sturz. +10 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -50 auf alle Handlungen und sind 4 Runden lang benommen.
110	Sie stolpern und sind 5 Rd. benommen. Reiten Sie gerade, fliegen Sie 10 m weit und erhalten bei der Landung einen Kritischen Hieb C.	Die Spitze der Waffe verhakt sich und bricht ab. Falls möglich, fügt dies dem Gegenstand einen Kritischen Stich-Schaden der Klasse "A" zu.	Die Überlastung ruft einen schweren Schlaganfall bei Ihnen hervor. Sie sind von der Hüfte an abwärts gelähmt.	Sie landen mit dem Kopf zuerst und verfallen in ein einjähriges Koma.
111-116	Ihr Reittier bärmt sich urplötzlich auf. Sie sind 3 Runden lang benommen. fangen sich dann aber wieder.	Während Sie noch zielen, geht Ihnen die Waffe los. Würfeln Sie einen unmodifizierten Angriff auf den Ihnen am nächsten stehenden Kämpfer aus.	Ihr Zauberspruch gerät außer Kontrolle und wirkt 5 m rechts vom Ziel. Jeder dazwischen wird unmodifiziert angegriffen. Sie sind 3 Runden lang	Sie prallen unglücklich mit Ihrer Wirbelsäule auf dem Boden auf und sind von der Hüfte abwärts gelähmt +30 Treffer.
117-119	Sie sind uneins mit Ihrem Reittier. Sie erhalten 3 Runden lang eine Modifikation von -90 auf alle Handlungen.	Gedankenverloren legen Sie mittan im Kampf Ihren Finger direkt vor den Bolzen. Das kostet Sie Ihren Finger und 4 Treffer sowie 2 Treffer/Runde.	Ihr Zauberspruch gerät außer Kontrolle und wirkt 5 m links vom Ziel. Jeder dazwischen wird unmodifiziert angegriffen. Sie sind 3 Runden lang	Der schwere Sturz hat eine Lähmung zur Folge, und zwar vom Kopf an abwärts. +20 Treffer.
120	Sie fallen vom Rücken Ihres Reittieres und müßen einen Kritischen Hieb der Klasse "D" hinnehmen.	Sie rutschen aus und nageln Ihren Fuß mit einem Ihrer Balzen am Boden fest Sie erhalten 10 Treffer, 2 Treffer/Runde, -30 auf alles und sind 3 Rd. benommen.	Nervenzusammenbruch: Ihr Zauberpruch entfaltet seine Wirkung genau in entgegengesetzter Richtung. Sie können 3 Monate lang nicht mehr zaubern.	Beim Fallen schlagen Sie mit dem Kopf hart auf und sterben an einem Schädelbasisbruch.
	<b>Modifikationen</b>	<b>Modifikationen</b>	<b>Modifikationen</b>	<b>Modifikationen</b>
	-20 elnh.Schalgw. -10 elnh. Klingew. 0 Zweihandw. +10 Stangenwaffe +20 beritten	- 20 Schleuder -10 Kurzbogen 0 Kompositbogen +10 Langbogen +20 Armbrust	-20 Zauberstufe "I" -10 Zauberstufe "N" 0 Zauberstufe "P" +10 Zauberstufe "A" +20 "Zauberstufe "E"	-50 routine -35 einfach -20 leicht -10 mittel 0 schwer +5 sehr schwer +10 äußerst schwer +15 fast verrückt +20 absurd