

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 Dekorationen abgehauen. +3T
06-10	Diesen Schlag hast Du wohl nicht richtig übersetzt (oder umgekehrt?). +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	Streiftreffer 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	Aus 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 triffst 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 triffst ihn am Rücken. Du hast 2 Rd Initiative. +5T, 1benopar	Treffer am Schulterblatt. Gegner nimmt die Verteidigung runter und schwankt. +10T, 1benopar	Streifschlag am unteren Rücken. Gegner dreht sich weg um dem Schlag zu entgehen. Er braucht seine Waffe um sich abzustützen. +15T, 1benopar
51-55	Brusttreffer. Gegner biegt sich zur Seite vor Schmerz. +5T, 1par-25	Gegner entkommt, 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 Arm, 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 Armschienen: +8T, 1par Ohne: +5T, 1ben	Solider Schlag auf den Unterarm schmerzt ganz sicher. +9T, 1ben, -10	Gegner beim Aufziehen erwischt und entwarfnet. Seine Waffe fällt hinter Dir zu Boden. +8T, 1ben	Schlag auf den Unterarm zerreißt 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	Schildschulter 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	Solider Brusttreffer lässt Gegner die Puste ausgehen. +8T, 3ben, 1opar	Bloom! 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 schmerzhaft. +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 zerborsten und macht Arm nutzlos, bis das Teil abgenommen wird. +9T, 1benopar, -50	Treffer bricht Waffenarm und schleudert Waffe 1,5m nach rechts. Arm nutzlos, Sehnen Schaden. +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 schmerzhaft. +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 am 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 Halsschutz: 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 zertrümmert Knochen und verletzt Arterie. Gegner geht hart zu Boden und stirbt in 12 Rd. +9T	Treffer erwischt 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	Unterleibtrefter 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 aufzustehen und fällt wieder um. In 6 Rd tödlich. +35T, 2ben, 6-30