

Grosse Wesen

	Normal	Magisch	Mithril	Heilig	Tödlich
1-5	+12T Deine Waffe zerbricht. Du bist aufgebracht.	+15T Fast die Waffe verloren. 1par	+18T Du hast Dich schlecht bewegt. 1 Runde Inverlust für Dich.	+20T Schwacher Schlag, deshalb -10 für Deinen nächsten Schlag.	+5T
6-10	+3T	+4T	+5T	+9T	+10T
11-20	+6T	+8T	+9T	+12T	+15T
21-30	+9T	+10T	+12T	+15T	+20T
31-40	+12T	+15T	+20T	+25T	+30T
41-50	+15T	+18T	+25T	+30T	Leicht verletzt. +12T, 5T/rd, 1par, +10
51-65	+20T	+25T	+30T	Leicht getroffen. +12T, 3T/rd, 3par, 3Inverlust	Glatter Schlag. Gegner taumelt. +15T, 1benopar
66	Gut platzierter Halstreffer 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 Kopfstreffer spaltet den Schädel auf Ohrenhöhe. Sofort tödlich. +10
67-70	+25T	+30T	Leichte Verletzung. +13T, 3opar	Schwerer Schlag. +20T, 2benopar, +10	Brutaler Treffer durchstösst Herz. +20T, Sofort tödlich. +10
71-80	+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
81-90	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
91-95	Ausgezeichneter Beintreffer macht +18T, 3ben, 5T/rd, -10 auf Kampfwürfe	Gesichtstreffer. +5T, 3T/rd, -25, +20	Kopfstreffer 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.
96-98	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.
99-100	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.
101-150	Beeindruckender Treffer. +50T, 3benopar, -25	Seitlicher Kopfstreffer macht +20T, und für 3 Stunden bewusstlos. +10	Kinnstreffer zerschmettert Kiefer. +60T, 30 Tage Koma.	Knie zerschmettert. 3ben, 3ben, -30 auf Kampfwürfe.	Armstreffer durchtrennt Schlagader. +20T, 6benopar, danach tödlich.
151-175	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
176-200	Eingeweidetreffer 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.
201-250	Armstreffer 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).
251+	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