

Beim Zaubern unterscheidet man Sprüche, die kein Ziel attackieren, Angriffszauber und Elementenzauber. Diese haben auch jeweils unterschiedliche Arten, den Erfolg des Zaubers zu bestimmen:

## Angriffszauber

Angriffszauber beinhalten alle Zauber, die weder Nichtangriffszauber noch Elementenangriffszauber sind. Gewöhnlich wird ein Angriffszauber gegen eine Kreatur oder ein ungewöhnliches Objekt gerichtet, die oder das das Recht hat, den Auswirkungen des Spruches zu widerstehen.

Der Erfolg eines Angriffszaubers wird durch den Angriffsspruch für den angreifenden Zauberkundigen entschieden, dessen Ergebnis auf der Angriffsspruchmodifikationstabelle nachgeschlagen wird. Der anschließende offene Widerstandswurf definiert, ob und wenn, eine wie starke Wirkung der Angriffszauber hat.

## Angriffsspruch

Man führt einen nicht offenen Wurf mit dem W100 durch:

- bei 01-02 kommt es zu einem Zauberpatzer
- bei 96-00 wird das Ergebnis unmodifiziert nachgeschlagen.
- bei 03-95 wird das Würfelergebnis folgendermaßen modifiziert:

|   |   |
|---|---|
| <b>Stufe des Zaubers</b>                    | Bei reinen Zauberkundigen und Hybridzauberern wird das Würfelergebnis um 1 pro Stufe des Zauberspruchs erhöht. Halbzauberer und Kämpfer erhalten diesen Bonus nicht. Dieser Bonus gilt auch, wenn ein reiner Zauberkundiger bzw. ein Hybridzauberer einen Spruch aus einem magischen Gegenstand zaubert.  |
| <b>Konzentration</b>                        | Falls sich der Magiekundige länger auf die Vorbereitung seines Spruchs konzentriert, als nötig wäre, so erhält er für jede zusätzliche Sekunde einen Bonus von einem Punkt auf den Angriffswurf (maximal 20).   |
| <b>Entfernung</b>                           | Die Entfernung zwischen Zauberkundigen und seinem Ziel spielt bei Zaubern eine große Rolle. Durch die Entfernung wird der Spruch um einen Wert zwischen +30 und -30 modifiziert. Die genauen Werte können auf der Angriffsspruchtabelle nachgeschlagen werden.  |
| <b>Magiemodifikatoren</b>                   | Die meisten Völker (hier wird der negative Magiemodifikator angewendet, z.B. 5 bei Elfen) und auch viele Materialien haben spezifische Boni, die an dieser Stelle den Angriffswurf modifizieren. Die einzelnen Werte können entweder in den Völker- bzw. Materialbeschreibungen nachgelesen werden, oder werden vom Meister festgelegt. Natürlich gelten hier die Werte des Angreifers. |
| <b>mag. Gegenstände &amp; Zaubersprüche</b> | können den Angriffswurf modifizieren. Diese Modifikatoren sind variabel und von der Natur des Spruches bzw. Gegenstandes abhängig.  |
| <b>Deckung</b>                              | Während es für ein Ziel sehr vorteilhaft ist, sich aus der Sichtweite des Zauberkundigen zu entfernen, kann der Magiekundige Vorteile daraus ziehen, falls sein Opfer durch den Einsatz des Zauberspruchs völlig überrascht wird. Die Modifikationswerte liegen hierbei zwischen - 20 und + 10 und könne auf der Angriffsspruchtabelle nachgeschlagen werden.                           |

Ein modifizierter Wurf unter 03 wird als 03 behandelt, ein modifizierter Wurf über 95 als 95. Dann wird in der Angriffsspruchmodifikationstabelle unter der jeweils zutreffenden Spalte der Bonus / Malus für den Angriffswurf nachgeschlagen und zu dem Magieangriffswert des Zauberkundigen addiert.

## Außerordentliche Zauberpatzer (AZP)

Außerordentliche Zauberpatzer sind Patzer, die nicht durch den Wurf für das Gelingen des Zaubers herrühren, sondern durch Aufschläge, die der Zauberkundige für nicht fachgerechtes Zaubern bekommt.

Die fachgerechten Voraussetzungen für das Zaubern ohne AZP - Modifikationen sind:

- Der Spruch muss die entsprechende Anzahl Sekunden vorbereitet werden und deutlich ausgesprochen werden.
- Der Zauberkundige muss mindestens eine Hand frei haben.
- Für Sprüche der Grundmagie darf der Zauberkundige weder Rüstung noch Helm tragen. Er darf höchstens 1½kg totes organisches Material und 2kg unorganisches Material bei sich tragen.

- Für Sprüche der Göttermagie darf der Zauberkundige weder schwere Rüstung noch einen metallernen Helm tragen. Er darf höchstens 5kg unorganisches Material bei sich tragen.
- Für Sprüche der Mentalmagie darf der Zauberkundige keinen Helm tragen.

Immer wenn ein Spruch gesprochen wird, werden die außerordentlichen Zauberpatermodifikationen (AZP-Modifikationen) angewendet. Dazu werden alle Faktoren, die zutreffen addiert.

Ist das Ergebnis kleiner oder gleich 0 (wenn alles wie oben beschrieben zutrifft), so wird der Spruch normal ausgeführt. Er kann nur noch durch das Ergebnis des Spruchwurfes gepatzt werden.

Ist das Ergebnis größer als 0, so wird ein offener W100 Wurf ausgeführt. Ist das Ergebnis dieses Wurfes größer als die errechneten AZP-Modifikationen, so wird der Spruch wiederum normal ausgeführt. Ist das Ergebnis jedoch kleiner oder gleich den AZP-Modifikationen, so wurde dieser Spruch bereits im Ansatz gepatzt. Es wird auf der Zauberpaterzertabelle gewürfelt und die dreifachen AZP-Modifikationen werden auf den Paterwurf addiert.

## AZP-Modifikationen

|     |   |
|-----|---|
| 6   | pro Sekunde zu wenig Vorbereitungszeit  |
| 30  | keine freie Hand bei der Verwendung von Grund-, Götter-, alter Magie                    |
| 10  | keine freie Hand bei der Verwendung von Mental und prosaischer Magie                    |
| 30  | keine Aussprache möglich (geknebelt...)   |
| 10  | undeutliche Aussprache (Nuscheln um den Spruch zu verschleiern, unter Wasser...)        |
| -10 | Verwendung einer höheren Spruchkategorie (mittel statt leicht oder schwer statt mittel) |
| -20 | Verwendung zweier höherer Spruchkategorien (schwer statt leicht)                        |

| Helmart                       | AZP für Grundmagie            | AZP für Göttermagie  | AZP für Mentalmagie |
|-------------------------------|-------------------------------|----------------------|---------------------|
| Leder                         | 20                            | 0                    | 30                  |
| Leder und Metall              | 30                            | 10                   | 45                  |
| Metall                        | 40                            | 20                   | 60                  |
| Art der Ausrüstung            | AZP für Grund- und alte Magie | AZP für Göttermagie  |                     |
| lebendes organisches Material | +1 pro 2kg über 20kg          | -                    |                     |
| totes organisches Material    | +1 pro ½kg über 1½kg          | -                    |                     |
| anorganisches Material        | +1 pro ½kg über 2kg           | +2 pro ½kg über 5 kg |                     |
| Rüstungsklasse Magie          | Grund- und alte Magie AZP     | Göttermagie AZP      |                     |
| 1                             | 0                             | 0                    |                     |
| 2                             | 0                             | 0                    |                     |
| 3                             | 0                             | 0                    |                     |
| 4                             | 0                             | 0                    |                     |
| 5                             | 10                            | 0                    |                     |
| 6                             | 15                            | 0                    |                     |
| 7                             | 20                            | 0                    |                     |
| 8                             | 25                            | 0                    |                     |
| 9                             | 15                            | 0                    |                     |
| 10                            | 30                            | 0                    |                     |
| 11                            | 40                            | 0                    |                     |
| 12                            | 50                            | 0                    |                     |

|    |    |    |
|----|----|----|
| 13 | 35 | 25 |
| 14 | 45 | 35 |
| 15 | 70 | 60 |
| 16 | 70 | 60 |
| 17 | 40 | 30 |
| 18 | 50 | 40 |
| 19 | 75 | 60 |
| 20 | 90 | 75 |

## Große und Übergroße Kreaturen

Einige Kreaturen sind dermaßen groß oder / und mächtig, dass sie mit den normalen kritischen Treffern nicht zu erfassen sind. Diese Wesen werden in den beiden Tabellen Große und Übergroße Kreaturen zusammengefasst. In der Beschreibung der einzelnen Monster ist jeweils angegeben, ob es sich um eine große oder übergroße Kreatur handelt.

- Große Kreaturen sind z.B.: Trolle, Giganten, normale Dämonen, Untote usw.
- Übergroße Kreaturen sind z.B.: Dinosaurier, Drachen (junge, erwachsene und alte.) , höhere Dämonen, Dämonenlords usw.

Bei einem kritischen Treffer gegen eine Große / Übergroße Kreatur wird ein oben offener W100 Wurf durchgeführt. Der Wert wird auf der entsprechenden Tabelle nachgeschlagen und der Effekt tritt sofort in Kraft.

## Kritische Treffer gegen Große Kreaturen

Nur Treffer der Kategorien B, C, D und E wirken gegen Große Kreaturen. Treffer der Kategorie A werden ignoriert. Wurde ein Treffer der Kategorien B, C, D oder E erzielt so wird der kritische Treffer in der Tabelle "kritische Treffer gegen Große Kreaturen" bestimmt und die Trefferklasse (B bis E) ignoriert. Diese Regelung spiegelt die Größe der entsprechenden Kreatur wider, die es sehr viel schwieriger macht, sie ernsthaft zu verletzen.

## Kritische Treffer gegen Übergroße Kreaturen

Nur Treffer der Kategorien D und E bewirken einen kritischen Treffer bei einer Übergroßen Kreatur. Treffer der Kategorien A bis C werden ignoriert. Wieder ist in der Tabelle "kritische Treffer gegen Übergroße Kreaturen" nachzuschlagen und die Trefferart ( D oder E ) zu ignorieren.

## Mörderische Treffer

Manche Große und Übergroße Kreaturen sind gegen einige Arten von Zaubern besonders empfindlich : So sind Mumien empfindlich gegen Feuer, Feuerwesen gegen Wasser usw. In dem Fall wird die Spalte "Mörderisch" der Tabelle "kritische Treffer gegen Große/Übergroße Kreaturen" angewendet.

## Immune Kreaturen

Einige Kreaturen sind gegen bestimmte Arten von Treffern immun: so z.B.: Feuerwesen gegen Feuer und Hitze. Solche Wesen werden von kritischen Treffern dieser Art nicht betroffen.

## Definitionen

Hier sind einige der wichtigsten Ausdrücke des Magiesystems erklärt. Die Erklärungen für weitere Ausdrücke finden sich in den jeweiligen Abschnitten.

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Göttermagie</b>     | Eine der drei Quellen der Magie   |
| <b>Grundmagie</b>      | Eine der drei Quellen der Magie.  |
| <b>Mentalmagie</b>     | Eine der drei Quellen der Macht.  |
| <b>Hybridmagier</b>    | Ein Zauberkundiger, der seine magische Energie aus zwei der drei Quellen der Macht bezieht. |
| <b>Elementenzauber</b> | Ein Zauberspruch, der Feuer, Kälte, Wasser, Eis oder Licht erschafft, benutzt, oder         |

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Gebietszauber</b>       | manipuliert, um ein Ziel zu erreichen.   |
| <b>Angriffszauber</b>      | Elementenzauber, der ein größeres Gebiet betrifft, nicht nur einen Gegner.   |
| <b>Magieresistenzbonus</b> | Zauber, der ein Ziel angreift, jedoch kein Elementenzauber ist.<br>Der Wert, der auf die Magieresistenz des Angegriffenen addiert wird. Er ergibt sich durch Vorteile des Angegriffenen (Boni durch Reaktion, Schild, Rüstung, Position und magische Gegenstände). |
| <b>Zauberpatzer</b>        | Missglücken eines Zaubers mit meist folgenschwerern Konsequenzen.  |
| <b>Zauber</b>              | Magische Energie, mit der der Zauberkundiger seine Zauber auslöst.   |

## Elementenangriffszaube

Elementenzauber konzentrieren eine der Rohformen der Elemente Wasser, Feuer, Erde, Luft, Kälte und Licht in einen physischen Angriff auf ein Ziel. Da solch ein Angriff körperlich erfolgt, kann das Opfer keinen Magieresistenzwurf machen. Jeder Spruch hat eine eigene Angriffstabelle, welche die jeweilige Rüstung des Opfers berücksichtigt.

## Elementenangriffsspruch

Für einen Elementenangriffsspruch würfelt man einen oben - offenen W100 Wurf aus, bei dem folgende Einschränkungen gelten:

- bei einer gewürfelten 01-02 geht der Spruch fehl.
- bei einer gewürfelten 96-00 für einen Gebietspruch (alle Bälle) wird das Ergebnis nicht modifiziert.
- bei einer gewürfelten 00 für einen Spruch, der nur ein einzelnes Ziel trifft (z.B. Feuerbolzen) wird das Ergebnis nicht modifiziert, bei 96 bis 99 wird normal nach oben weitergewürfelt. In diesem letzteren Fall und
- bei einer gewürfelten 03-95 wird der Wurf folgendermaßen modifiziert:

|   |  |
|---|--|
| <b>Stufe des Zaubers</b>                      | Bei reinen Zauberkundigen und Hybridzauberern wird das Würfelergebnis um 1 pro Stufe des Zauberspruchs erhöht. Halbzauberer und Kämpfer erhalten diesen Bonus nicht. Dieser Bonus gilt auch, wenn ein reiner Zauberkundiger bzw. ein Hybridzauberer einen Spruch aus einem magischen Gegenstand zaubert. |
| <b>Geschicklichkeit</b>                       | Der Elementenangriffswurf wird noch durch die Geschicklichkeit des Zauberkundigen modifiziert. Die genauen Werte können auf der Elementensprüche Modifikationstabelle nachgeschlagen werden. Sie liegen zwischen +50 und -25.  |
| <b>Fertigkeitsbonus für Bolzen</b>            | Jedem Anwender von Elementarmagie steht die Möglichkeit offen, Fertigungsboni für Bolzen zu erlernen. Diese Fertigungsboni werden an dieser Stelle zum Wert des Angriffszauber addiert.  |
| <b>Konzentration</b>                          | Falls sich der Zauberkundige länger auf die Vorbereitung seines Spruchs konzentriert, als nötig wäre, so erhält er für jede zusätzliche Sekunde einen Bonus von einem Punkt auf den Angriffswurf (maximal 30).   |
| <b>Entfernung</b>                             | Die Entfernung zwischen dem Zauberkundigen und seinem Ziel spielt auch bei Elementenangriffen eine große Rolle. Durch die Entfernung wird der Spruch um einen Wert zwischen +35 und -75 modifiziert. Die genauen Werte können auf der Elementensprüche Modifikationstabelle nachgeschlagen werden.       |
| <b>magische Gegenstände und Zaubersprüche</b> | Eine Reihe von Zaubersprüchen und Gegenständen können den Elementenangriffswurf modifizieren. Diese Modifikatoren sind variabel und von der Natur des Spruches bzw. Gegenstandes abhängig.   |

Zusätzlich zu den bisherigen Modifikationen, die vom Zauberkundigen abhängig waren, kommen noch folgende Modifikationen zur Geltung, für die das Ziel verantwortlich ist:

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Reaktion</b>           | Der Eigenschaftsbonus für die Reaktion des Ziels liegt zwischen +50 und -25. Allerdings kann dieser Wert nur angerechnet werden, wenn das Ziel sich bewegt. Falls der Angegriffene in Deckung gegangen ist, so bekommt er statt des Reaktionsbonus einen Bonus für Deckung. |
| <b>Deckung</b>            | Falls das Opfer eines Elementenangriffs rechtzeitig in Deckung gehechtet ist (z.B. hinter einen Baum oder eine Mauer), bekommt es einen Bonus von 60 bzw. 30 Punkten. Überraschte Ziele bekommen hier einen Malus von 30 Punkten.   |
| <b>Helme und Schilder</b> | Das Tragen eines Helms ist jedem Opfer eines Elementenangriffs dringend zu  |

empfehlen, auch wenn der Bonus hierbei maximal 5 Punkte beträgt. Gegen Elementenbolzen sind Schilder sehr hilfreich (bis zu einem Bonus von 30). Allerdings sind sie bei Gebietsprüchen unwirksam!

## Besonderheiten bei Gebietsprüchen

Gebietsprüche wirken auf alle Ziele innerhalb ihres Radius.

Der Elementenangriffswurf wird bei Gebietsprüchen nicht durch die Geschicklichkeit des Zaubersnden modifiziert. Weiterhin ist es nicht möglich, einen Fertigungsbonus für Gebietsprüche zu entwickeln. Allerdings nutzt einem Ziel beim einem derartigen Angriff auch kein Schild, da der Effekt im gesamten Treffergebiet auftritt.

Normalerweise wird bei Gebietsprüchen nur ein Angriffswurf für alle Betroffenen durchgeführt, wobei die Modifikationen der einzelnen Ziele natürlich getrennt betrachtet werden.

## Auswirkungen der Elementenangriffszauber

Die modifizierten Ergebnisse der Elementenangriffswürfe werden auf den entsprechenden Angriffstabellen mit dem Rüstungsschutz des Ziels verglichen. Diese Tabellen sind im Abschnitt Zaubertabellen aufgelistet. Die möglichen Ergebnisse sehen folgendermaßen aus:

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Zauberpatzer</b>      | Wenn das Ergebnis in der entsprechenden Tabelle ein P ist, so handelt es sich um einen Zauberpatzer. Dieser muss auf der Zauberpatzertabelle mittels eines oben - offenen W100 Wurfs bestimmt werden.  |
| <b>keine Wirkung</b>     | Schlägt man auf der entsprechenden Angriffstabelle ein "–" nach, so bedeutet dies, dass der Spruch keinerlei Wirkung zeigt. Das ist zwar angenehmer für den Zauberkundigen als ein Patzer, aber irgendwie auch noch nicht das Wahre.   |
| <b>Schaden</b>           | Steht ein einfaches Zahlenergebnis an der entsprechenden Stelle, so bekommt das Ziel entsprechend viele Schadenspunkte. Da der Rüstungsschutz bereits bei der Bestimmung der Wirkung des Elementenangriffs berücksichtigt wurde, darf er natürlich nicht von den Schadenspunkten abgezogen werden (Ansonsten würden sie ja auch Trefferpunkte genannt werden).   |
| <b>kritische Treffer</b> | Das beste Ergebnis für den Zaubersnden ist eine Zahl, gefolgt von einem Buchstaben. Dieses Ergebnis zeigt, dass es sich bei dem Treffer um einen kritischen Treffer handelt. Zusätzlich zu den Schadenspunkten, die durch die Zahl repräsentiert werden, bekommt das Opfer noch einen kritischen Treffer. Die Kategorie des kritischen Treffers wird durch den Buchstaben und die Art wird unter der entsprechenden Angriffstabelle angegeben. |

## Das fachgerechte Zaubern

Die fachgerechten Voraussetzungen für das Zaubern (ohne AZP - Aufschläge) sind:

- I. Der Spruch muss die entsprechende Anzahl Sekunden vorbereitet werden (nur *mittlere* und *schwere* Zauber).
- II. Der Spruch muss deutlich ausgesprochen werden.
- III. Der Zauberkundige muss mindestens eine Hand frei haben.
- IV. Für Sprüche der Grundmagie darf der Zauberkundige weder Rüstung noch Helm tragen. Er darf höchstens 1½kg totes organisches Material und 2kg unorganisches Material bei sich tragen.
- V. Für Sprüche der Göttermagie darf der Zauberkundige weder schwere Rüstung noch einen metallernen Helm tragen. Er darf höchstens 5kg unorganisches Material bei sich tragen.
- VI. Für Sprüche der Mentalmagie darf der Zauberkundige keinen Helm tragen.

## Fertigungsbonus für gezielte Elementenangriffe

Jedem Anwender von Elementenangriffen ist es freigestellt, einen Fertigungsbonus für seine Elementenbolzen zu erlernen, sofern er Zugang zu dem entsprechenden Zauber hat. Wichtig hierbei ist, dass der Fertigungsbonus für jede Bolzenart erneut gelernt werden muss. Der Fertigungsbonus für gezielte Elementenangriffe kann sowohl für Bolzen verwendet werden, die selbst gezaubert wurden, als auch für Bolzen, die aus einem Gegenstand gezaubert werden. Dieser Fertigungsbonus wird wie ein Talent bzw. eine Waffe gesteigert. Die Obergrenze hierbei ist für reine Zauberkundige (und Hybridzauberer) ihre Geschicklichkeit, für Halbzauberer ihre halbe Geschicklichkeit und

für Kämpfer ein Zehntel ihrer Geschicklichkeit. Die Kostenfaktoren richten sich nach der Art der Bolzen und können folgender Tabelle entnommen werden:

| Art des Bolzens             | Kostenfaktor |
|-----------------------------|--------------|
| Schockbolzen                | 0            |
| Wasserbolzen                | 50           |
| Eisbolzen                   | 100          |
| Feuerbolzen                 | 100          |
| Säurebolzen                 | 100          |
| Licht / Elektrizitätsbolzen | 200          |
| Plasmabolzen                | 200          |
| Netherbolzen                | 300          |

## Kritische Treffer

Die Kategorie eines kritischen Treffers reicht von A bis E. Höhere Buchstaben (F – J) kennzeichnen multiple kritische Treffer:

| Buchstabe | Kritisch 1 | Kritisch 2 | Kritisch 3 |
|-----------|------------|------------|------------|
| F         | E          | A          |            |
| G         | E          | B          |            |
| H         | E          | C          | A          |
| I         | E          | D          | B          |
| J         | E          | D          | C          |

Wenn es zu einem kritischen Treffer kommt, wird ein nicht offener Wurf auf der entsprechenden kritischen Treffer Tabelle durchgeführt. Jede kritische Treffer Tabelle hat 5 Spalten, welche die jeweiligen Kategorien der kritischen Treffer repräsentieren. Die beschriebene Wirkung tritt sofort ein.

## Auswirkungen kritischer Treffer

Die meisten kritischen Treffer erklären sich selbst. Einige Ergebnisse müssen jedoch den Umständen entsprechend geändert werden.

*Wenn ein Kämpfer einen Lichtpfeil in den Fuß bekommt, dabei jedoch hinter einer hüfthohen Mauer steht, sollte man den Treffer in einen Handtreffer ändern. Der Kämpfer hatte bereits einen erhöhten Defensivbonus durch die Deckung und wurde dennoch getroffen. Es wäre daher nicht korrekt, die Verletzung zu ignorieren.*

Verlangt ein kritischer Treffer einen nicht näher spezifizierten Knochenbruch, sollte ausgewürfelt werden, welches Glied betroffen ist.

## Allgemeine Richtlinien

- jeder Schaden wird, wenn es nicht anders vermerkt ist, nur dem Ziel zugefügt.
- oft werden Schäden durch Blutungen, Verbrühungen, Verbrennungen usw. durch zusätzliche Schadenspunkte dargestellt. Damit soll die allmähliche Schwächung durch Schock, Blutverlust und Schmerzen dargestellt werden.
- Nächster Wurf kann sich auf Attacke, Parade, Zauber usw. beziehen. Allerdings darf bis zum nächsten Wurf nur eine relativ kurze Zeit vergehen. Der positive Effekt der Vernichtung eines Gegners wird nicht mehr nach Tagen zu spüren sein!
- Wenn ein Ziel einen kritischen Treffer erhalten hat, der für eine Anzahl von Runden zählt, und in dieser Runde noch nicht dran war, so zählt diese Runde als die erste der betroffenen Runden. Sonst zählt die nächste Runde als die erste.
- Wenn ein Gegenstand durch einen kritischen Treffer auf den Träger zerstört würde, so kann er, wenn er magisch oder aus einem entsprechendem Material ist, einen Widerstandswurf machen, ansonsten ist er zerstört.

## Kritische Treffer und Patzer Ergebnisse

|  |   |
|--|---|
| <b>+X Schaden</b>                                | Diese Schadenspunkte werden zusätzlich vergeben, als Folge des kritischen Treffers.   |
| <b>+X Schaden/Runde</b>                          | Jede Runde bekommt der Charakter diesen Schaden, wenn keine Dauer angegeben ist, solange, bis die Ursache (Wunde o.ä.) geheilt ist, der Charakter gestorben ist oder X W6 Runden vergangen sind (3 Schadenspunkte pro Kampfrunde halten also 3 W6 Kampfrunden an).  |
| <b>... mit -X</b>                                | (z.B.: Gegner kämpft mit -30). Dies bedeutet, dass das Opfer einen Malus von 30% hat. Alle diese Mali werden addiert und ab einem Gesamtmalus von 100% ist das Opfer handlungsunfähig. Falls ein Zauberer einen Malus hat, so muss er vor jedem Zauber eine AZP-Probe ablegen, auf die der Malus addiert wird. Einige Mali gelten nur für bestimmte Handlungen, z.B. kämpft mit minus 30 bezieht sich nur auf Attacke, Parade und Pool (die Werte sinken jeweils um 30%). |
| <b>Muss X Runden parieren</b>                    | Für diese Anzahl Runden darf das Opfer nicht attackieren. Auf alle anderen Handlungen hat das Opfer einen Malus von 25%.  |
| <b>X Runden benommen?</b>                        | Für diese Anzahl Runden agiert das Opfer mit einem Malus von 50% und darf natürlich nicht angreifen.  |
| <b>Benommen und unfähig X Runden zu parieren</b> | (benommen / keine Parade) für diese Anzahl Runden kann der Charakter weder attackieren noch mit der Waffe parieren, seine Parade Ausweichen und Schild sind um 75% gesenkt. Weiterhin hat das Opfer einen allgemeinen Malus von 75%.  |
| <b>K.O. für # Runden</b>                         | In diesen Runden darf der Charakter gar nicht agieren.  |

## Kritische Treffer außerhalb von Kampfsituationen

Die Tabellen der kritischen Treffer können in vielen Situationen außerhalb von Kämpfen benutzt werden.

*In einem Blizzard bekommt jeder Charakter einen A-Treffer der kritischen Treffer durch Kälte. In der Arktis könnte es ein B- oder C-Treffer sein.*

Beim Zaubern unterscheidet man Sprüche, die kein Ziel attackieren, Angriffszauber und Elementenzauber. Diese haben auch jeweils unterschiedliche Arten, den Erfolg des Zaubers zu bestimmen:

## Nichtangriffszauber

Nichtangriffszauber beinhalten alle Zauber, die keinen Gegner angreifen können. Diese Sprüche sind in der Liste markiert und beinhalten Informationszauber, Defensivzauber, Heilzauber usw.

Man würfelt mit dem W100:

- bei 01-02 geht der Spruch fehl.
- bei 03-00 funktioniert der Spruch.

Geht der Spruch fehl, führt man einen offenen W100 Wurf durch und schlägt das Ergebnis in der Zauberpatzertabelle für Nichtangriffssprüche nach.

## Zauberattacke gegen Objekte

Bestimmte Sprüche können Objekte angreifen : So kann z.B.: "Metall Auflösen" ein Schwert o.ä. zerstören. Wird ein solcher Zauber gegen ein unbelebtes Objekt angewendet, so führt der Zaubernde einen Angriffswurf aus (auf der am ehesten passenden Spalte) und für das Objekt wird ein Widerstandswurf durchgeführt (vom Eigentümer).

Hierbei gilt:

- Wird der Gegenstand von einem Lebewesen getragen (ist er in dessen Magieaura), so wird seine Magieresistenz mit der Resistenz des Lebewesens gleichgesetzt.
- Ist das Objekt magisch, so ist seine Magieresistenz gleich der Resistenz des Erschaffenden. Der Magieresistenzwert des Gegenstands wird als 1 pro +1 Bonus angenommen (Bei Zaubermultiplikationen als +5 pro x1, bei Zaubervermehrern als +5 pro zusätzlichem Zauber)
- Wird der Gegenstand sowohl von jemandem getragen und ist magisch, so wird die höhere Magieresistenz genommen.
- Wenn nichts hiervon zutrifft, ist die Magieresistenz gleich 1.

# Schwarze Göttermagie

Einige, die göttliche Hilfe bei der Zerstörung ihrer Feinde suchen, stoßen bei den Studien der schwarzen Magie auf die schwarze Göttermagie. Diese Magie teilt sich in zwei Gruppen auf :

**Absolution** Hierbei wird die Seele oder die Grundmagie des Opfers zerstört.

**schwarze Magie** Hierbei wird ein Teil oder der ganze Körper des Opfers zerstört.

Während Absolution jeweils ein ganz bestimmter Spruch ist, variiert die schwarze Magie je nach Kultur oder Einstellung des Zauberkundigen. Auf jeden Fall führt das Erlernen der entsprechenden Zaubersprüche zu einer Einstufung des Charakters in die Kategorie Böse-neutral. Wenn mehr als ein Zauber erlernt wird, so sinkt der Charakter gar in die Kategorie Böse ab.

Die detaillierten Auswirkungen der Absolution stehen in der schwarze Magie (Grundliste böse Prieser, Chaos Lord und schwarze Mondmagie) beschrieben.

Die unterschiedlichen Rituale der schwarzen Magie hängen von der Kultur ab, die unterschiedlichen Wirkungen von den Vorlieben und Vorurteilen der Vorfahren, die diese Art von Magie eingeführt haben. Je nach Kultur kann der Zauberkundige aus den Sprüchen der schwarzen Magie einen auswählen oder nur ganz bestimmte benutzen (Absprache mit dem Meister).

| Name                      | Reichweite | Widerstandswurf<br>Modifikation | Wirkung  |
|---------------------------|------------|---------------------------------|--|
| <b>Schwarze Magie I</b>   |            |                                 |  |
| Thrayns Berührung         | Berührung  | - 50                            | Stört den Zusammenhalt der Körperzellen. Werte des Feindes halbieren sich. |
| Das Auge von Nur          | 8 m        | - 30                            | Feind ist bewusstlos, 25 Schaden.  |
| Uonischer Fluch           | 15 m       | - 25                            | Irgendeine Extremität ist für 1W10 Tage unbrauchbar.                       |
| Tauriks Finger            | 15 m       | - 10                            | Blendet Feind für 1W10 Tage. 10 Schaden.                                   |
| Londarens Hand            | 30 m       | keine                           | Nervenschock; Feind fällt in ein Koma.                                     |
| <b>Schwarze Magie II</b>  |            |                                 |  |
| Womaws Finger             | 8 m        | - 30                            | Zerstört Muskeln und Sehnen der Beine.                                     |
| Urulisches Auge           | 15 m       | - 25                            | Trennt die Hände des Feindes ab.   |
| Snarts Finger             | 25 m       | - 15                            | Lähmt den Feind völlig.  |
| Pfade von Chey            | 30 m       | -10                             | Schwerer Hirnschaden. Muskelkrämpfe. Feind agiert mit -75%.                |
| Umlis Atem                | 15 m       | keine                           | Schickt Feind in ein permanentes Koma. 10 Schaden.                         |
| <b>Schwarze Magie III</b> |            |                                 |  |
| Schwarzer Finger          | 8 m        | - 50                            | Löscht Gesichtsgend  |

|                 |      |       |                             |
|-----------------|------|-------|-----------------------------|
|                 |      |       | aus.                        |
| Fluch der Wüste | 15 m | - 30  | Bringt das Blut zum Kochen. |
| Welle des Todes | 30 m | keine | Verflüssigt das Skelett.    |

## Spruchlisten

Einer der grundlegenden Aspekte des Magiesystems ist der Gebrauch von Spruchlisten und Stufen. Die Zaubersprüche sind in Spruchlisten eingeteilt. Jede Spruchliste ist nach Stufe, Schwierigkeit und Macht geordnet. Alle Sprüche einer Spruchliste sind verwandt und haben gemeinsame Eigenschaften, auch wenn sie riesige Unterschiede in der Wirkung und Auswirkung haben können. Die Spruchlisten werden einzeln Spruch für Spruch gelernt, wobei mit dem niedrigsten Spruch der Liste angefangen wird. Hierbei können keine Sprüche ausgelassen werden. Höherstufige Sprüche auf einer Spruchliste spiegeln höheres Wissen und höhere Wirksamkeit, bedingt durch den häufigen Gebrauch der niedrigeren Sprüche dieser Liste wider.

## Die Spruchlisten sind unterteilt in:

- Offene-Spruchlisten in jeder Quelle der Magie, die von jeder Zunft derjenigen Quelle gelehrt werden.
- Geschlossene-Spruchlisten in jeder Quelle der Magie, die nur von bestimmten Zünften derjenigen Quelle gelehrt werden.
- Grund-Spruchlisten, die nur von Angehörigen der jeweiligen Zunft gelernt werden können.
- Basis-Spruchlisten sind Spruchlisten, auf die sich ein Magiekundiger spezialisiert hat. Er kann sie leichter erlernen. Halbzauberer können sich auf 4 Listen spezialisieren, reine Zauberkundige und Hybridzauberer können sich auf 6 Listen spezialisieren.
- Böse-Spruchlisten in jeder Quelle der Magie, die nur von bösen Charakteren gelernt werden können.

## Widerstandswurf

Sobald ein Angriffszauber auf ein Ziel einwirkt, muss dieses einen Widerstandswurf machen. Dieser Wurf ist offen, so dass die Chance besteht, dass ein Opfer einem sehr schwachen Zauber erliegt oder einem sehr starken Zauber widersteht.

Dieser offene W100 Wurf wird folgendermaßen modifiziert:

### Eigenschaft des Ziels

Auf den Widerstandswurf des Opfers wird noch ein Eigenschaftsbonus (oder Malus) angerechnet. Die verwendete Eigenschaft richtet sich nach der Magieart, aus welcher der Angriffszauber stammt. Die Modifikation durch die Eigenschaften des Ziels liegt zwischen +50 und -25. Die genauen Werte können auf der Tabelle zur Magieresistenzwurfmodifikation nachgeschlagen werden.

### Magiemodifikatoren

Die meisten Völker (bei Elfen beispielsweise -5) und auch viele Materialien haben spezifische Boni, die an dieser Stelle den Widerstandswurf modifizieren. Die einzelnen Werte können entweder in den Völker- bzw. Materialbeschreibungen nachgelesen werden, oder werden vom Meister festgelegt. Natürlich gelten hier die Werte des Verteidigers.

### mag. Gegenstände & Zaubersprüche

können den Angriffswurf modifizieren. Diese Modifikatoren sind variabel und von der Natur des Spruches bzw. Gegenstandes abhängig.

### williges Ziel

In manchen Situationen kann es geschehen, dass ein Ziel sich bereitwillig den Auswirkungen eines Angriffszaubers aussetzt. In solchen Fällen wird der Widerstandswurf mit -50 modifiziert und die Stufe des Ziels wird als 1 angesehen. Einigen Zaubern ist sehr schwer zu widerstehen, deshalb ist bei ihnen dann ein eigener Malus für das Opfer angegeben. Dieser wird nun vom Widerstandswurf abgezogen.

### Magiewiderstandswert

Zu dem Ergebnis wird noch der Magiewiderstandswert des Opfers addiert.

Die "Eigenschaften des Ziels", "Magiemodifikatoren" und der "Magiewiderstandswert" werden normalerweise zum Magieresistenzwert zusammengerechnet.

Um einem Spruch zu widerstehen muss der Widerstandswurf größer als der Magieangriffswert des Angreifers sein.

*Loriena dé Gül wird von einem Bogenschützen leicht verletzt. Bevor dieser einen zweiten Pfeil auf die Sehne legen kann,*

*spricht die hochstufige Zauberin den Spruch Lösen (30m) (F) (Liste Fleisch zerstören) aus. Sie würfelt eine 16. -10 (Entfernung) +5 (Magiemodifikator für Elfen) +30 (Spruchstufe) ergibt 41. Es handelt sich um einen Zauber der Grundmagie und der Bogenschütze trägt eine Lederrüstung, ergibt auf der Angriffsspruchmodifikationstabelle eine +40. +68 (Magieangriffswert Loriga) ergibt ein Endergebnis von 108. Der Bogenschütze würfelt eine 83. +0 (Gabe 25) + 14 (Magiewiderstandswert Bogenschütze) ergibt eine 107. Loriga atmet auf, der Spruch hat geklappt.*

**Mindesterfolg** Einige Zauber haben einen Mindesteffekt, der auch bei erfolgreicher Magieresistenz zum Tragen kommt.

**Wirkung/“X“ Fehlschlag** Für bestimmte Zaubersprüche ist es von Bedeutung, wie groß die Differenz zwischen dem modifiziertem Widerstandswurf und dem zu erreichendem Ergebnis von 50 ist. Diese Differenz wird durch die Zahl “X“ geteilt und aufgerundet.

*In unserem Beispiel hat der Bogenschütze dem Zauber von Loriga nur knapp nicht widerstanden. Bei dem Zauber Lösen ist es allerdings so, dass das Opfer einen kritischen Treffer durch Zerstörung bekommt, dessen Kategorie davon abhängt, wie schlecht er dem Zauber widerstanden hat. In diesem Fall bekommt der Bogenschütze einen kritischen Treffer der Kategorie “A“.*

**Kritische Treffer** Manche Zaubersprüche erfordern einen Wurf auf einer der kritischen Treffertabellen. In diesen Fällen werden Angriffs- und Widerstandswurf normal durchgeführt und anschließend in der entsprechenden kritischen Treffertabelle unter der entsprechenden Kategorie mit einem geschlossenen W100 Wurf nochmals gewürfelt.

*Der Bogenschütze in unserem Beispiel muss nun einen kritischen Treffer durch Zerstörung der Kategorie A auswürfeln. Er würfelt eine 98. Oh, Oh. Dort steht:*  
**Treffer im Gesicht. Benommen und keine Parade für 12 KR. 5 SP / KR. +5 auf nächste Attacke**  
*Das bedeutet, dass Loriga jetzt 12 Kampfunden (also 144 Sekunden) Zeit hat, den armen Bogenschützen auszuschalten.*

## Zauberbücher

Die einfachste und populärste Methode, um Zauber zu lernen und zu nutzen, sind Zauberbücher. In Zauberbüchern ist das Wissen von Lehren, Untersuchungen und zusammengetragenen Erfahrungen vereinigt und in eine präzise Form gebracht worden. Die Art der Zusammenfassung hängt sehr stark von der Art der Zauber ab, die beschrieben werden.

So sind Zauberbücher von Mentalisten zum Beispiel Wälzer über mentale und meditative Übungen. Göttermagie-Anwender besitzen heilige Bücher mit Gebeten und Beschwörungen. Die Zauberbücher der Zauberkundigen der Grundmagie enthalten Texte mit detaillierten Anweisungen für Gesten und Fokussierungen für den gewünschten Zweck. Zauberbücher der alten Magie sind lange Abhandlungen mit theoretischen Diskussionen über machtvoll auslösende Worte und inneres Wissen über die primäre Grundmagie. Elementenmagiezauberbücher enthalten Wissen über die komplementären und gegnerischen Elemente und die benötigten Methoden sie freizusetzen und zu beherrschen. Zauberbücher der Prosaischen Magie sind eine bunte Mischung aus allen anderen Zauberbüchern.

Allerdings hängt die endgültige Form von der benutzten Magieart und dem Endresultat ab.

Zum Beispiel könnte eine Liste der Alten Magie, die für die Kontrolle von anderen Menschen geschaffen wurde, einfach eine Auflistung von simplen ‘Wörtern des Befehls’ enthalten, während eine andere Liste, die für die Kontrolle von Dämonen geschaffen wurde, detaillierte Anweisungen für das Zeichnen von magischen Kreisen oder Symbolen beinhaltet, die entwickelt wurden, um die Urenergie in der Form des Zaubers freizulassen.

Die obigen Beispiele sind auf keinen Fall die definitive Essenz, die eine individuelle Spruchliste oder eine bestimmte Quelle der Macht ausmacht. Sie sind nur als allgemeine Anleitung gedacht, die endgültige Form hängt vom Meister ab (Falls sich jemand die Mühe machen möchte...). Zum Beispiel könnte auch eine Spruchliste der Grundmagie Gebete enthalten, um Dämonen zu beschwören.

Zauberbücher bieten ihrem Besitzer eine Anzahl von Vorteilen, weshalb Zauberbücher zum einen so teuer sind, und zum anderen so eifersüchtig bewacht werden. Diese Vorteile beinhalten:

- Der Zauberkundige kann die Sprüche aus dem Buch lernen, wenn er die Sprache beherrscht, in der sie geschrieben wurden. Wenn nicht, könnte es einige mindere Katastrophen beim Ausprobieren der Zauber geben - je mehr Zauber der Magier schon vorher beherrscht hat, desto größer sind seine Überlebenschancen ...
- Wird ein Zauber mit Unterstützung des Zauberbuchs gesprochen, so verringert sich entweder eine AZP (die gerade aktuell ist) um 25 oder der Zauber kann eine oder gar zwei Schwierigkeitsstufen leichter gesprochen werden (je nach Qualität des Zauberbuchs).

- Allerdings dauert der Zauber bei Verwendung eines Zauberbuchs länger: Aus Sprüchen der Klasse I werden so Sprüche der Klasse II, und aus Klasse II Sprüchen werden Klasse III Sprüche, Sternsprüche werden zu Klasse I Sprüchen.

## Zauberlärm

Jeder Zauber, der gesprochen wird, verursacht Schwingungen im magischen Spektralbereich, die von jedem wahrgenommen werden können, der über das angeborene Talent Zauberlärm hören verfügt. Dieser sogenannte Zauberlärm ist je nach Spruchstärke unterschiedlich weit zu hören. Grob gesagt reicht der Lärm etwa Stufe des Zaubers hoch 3 dividiert durch 10 Meter weit.

**Also: Distanz, über die man den Zauberlärm hören kann = (Stufe)<sup>3</sup> : 10 m**

## Das Magiesystem

Das Magiesystem für unser Rollenspiel wurde von dem Regelsystem für das Rollenspiel RoleMaster übernommen. Trotz vieler nötiger Anpassungen entspricht es noch in großen Teilen dem originalen System, welches in dem Buch der Magie nachgelesen werden kann. Da es keinen Grund gibt, das vollständige Buch abzuschreiben, haben wir uns auf die grundlegenden Regeln und alle Änderungen beschränkt, die wir am Originalregelwerk vorgenommen haben. Bei Unklarheiten gelten die bei RoleMaster aufgelisteten Regeln, sofern diese nicht ausdrücklich geändert wurden.

In diesem Abschnitt kann man nachlesen, wie die Zaubersprüche organisiert sind, wie man einen Zauberspruch fachgerecht spricht und wie lange dies dauert. Des weiteren wird der Unterschied zwischen Nichtangriffssprüchen, Angriffssprüchen und Elementenangriffssprüchen erklärt, und wie man sich gegen Angriffssprüche verteidigt. Natürlich werden auch die kritischen Treffer als Auswirkungen von Angriffssprüchen erläutert, oder das Zaubern gegen Gegenstände. In dem Abschnitt Große, Übergroße und Immune Kreaturen wird auch erwähnt, daß es einige Kreaturen gibt, die besonders schwer zu verzaubern sind. Natürlich wurde weder die Auflistung der Risiken bei falscher Anwendung der Zauber (AZP) noch der Zauberlärm oder die gezielten Elementenbolzen vergessen. Auch die dunkle Seite der Magie wird erwähnt. Und es wird erklärt, warum sich alle Zauberkundigen um Zauberbücher reißen.

## Die Zeit die man braucht, um einen Zauber zu werfen

Die für einen Spruch benötigte Zeit hängt vom Verhältnis der Spruchstufe des höchsten Spruchs der entsprechenden Liste und des zu sprechenden Zaubers ab. Einige Sprüche werden mit der Zeit einfacher, was durch den Vergleich der Stufen dargestellt wird. Nach Durchführung eines Zauberspruchs braucht der Zaubende 2 Sekunden, bis er sich soweit gesammelt hat, dass er aufs Neue magische Aktivitäten aufnehmen kann. Während der Spruchvorbereitungszeit muss der Zauberkundige sich konzentrieren und ist relativ inaktiv. Er darf nur 25% seiner normalen Aktivitäten ausführen. Während die Wirkung eintritt darf er nur 50% seiner Aktivitäten ausführen (= halbe Bewegungsweite). In den 2 Sekunden nach Ausführung eines Zaubers kann der Zaubende normal agieren, allerdings müssen sich seine magischen Fähigkeiten noch erholen, so dass sich seine momentane AZP um 100 in der ersten und 50 in der zweiten Sekunde erhöht.

## Die Zaubersprüche werden in vier Klassen unterteilt:

### \* - Zauber

Für diese Sprüche braucht der Zauberkundige nur 3 Sekunden. Die Wirkung tritt sofort ein, danach braucht der Zauberkundige nur noch die üblichen 2 Sekunden, um sich zu sammeln.

Man kann in einem Kampf mit Nahkampfwaffen auf seine Parade verzichten (und eventuell getroffen werden), oder auf seine Attacke verzichten (und seine eigene Attackeserie damit beenden), um während eines Kampfes einen \*-Zauber zu werfen. Ansonsten braucht man eine freie Sekunde innerhalb eines Kampfes (Freund greift Gegner an o.ä.). Die Spruchschwierigkeit eines Sternzaubers berechnet sich, wie bei allen anderen Zaubern, aus dem Verhältnis zwischen der Stufe des höchsten Spruches der entsprechenden Liste und der Stufe des zu sprechenden Zaubers.

## Zauber der Kategorie leicht

Für diese Sprüche braucht der Zauberkundige nur 1 Sekunde bis zum Eintritt der Wirkung. Er benötigt keinerlei Vorbereitung und man braucht für die Durchführung des Zaubers eine Sekunde. Die Wirkung des Zaubers tritt also in Sekunde 2 ein. Danach benötigt er die üblichen zwei Sekunden, um sich zu erholen. Zauber der Kategorie leicht sind wenigstens sechs Stufen unter der Stufe des höchststufigen erlernten Spruches der entsprechenden Liste. (Hat ein Zauberkundiger also den Zauber der Stufe 11 der entsprechenden Liste erlernt, so kann er alle Zauber der Stufen 1 bis 5 als *leicht* sprechen.)

### Zauber der Kategorie mittel

Für diese Sprüche braucht der Zauberkundige eine Vorbereitungszeit von 4 Sekunden, eine Sekunde für die Durchführung, so dass die Wirkung in der Sekunde 6 eintritt. Danach benötigt er die üblichen zwei Sekunden, um sich zu erholen. Zauber der Kategorie mittel haben Spruchstufen von 3 bis 5 unter der Stufe des höchststufigen erlernten Spruches der entsprechenden Liste. (Für einen Zauberkundigen, der den Spruch der Stufe 14 einer Liste erlernt hat, kann also alle Sprüche der Stufen 9 bis 11 als *mittel* sprechen)

### Zauber der Kategorie schwer

Für diese Sprüche braucht der Zauberkundige eine Vorbereitungszeit von 8 Sekunden, eine Sekunde für die Durchführung, so dass die Wirkung in der Sekunde 10 eintritt. Danach benötigt er die üblichen zwei Sekunden, um sich zu erholen. Zauber der Kategorie schwer sind Sprüche mit Spruchstufen gleich oder bis 2 Stufen unter der des höchststufigen erlernten Spruches der entsprechenden Liste (Für einen Zauberkundigen, der den Spruch der Stufe 9 einer Liste erlernt hat, wären dies also die Sprüche der Stufen 7 bis 9.)

| Zeit in Sekunden | *-Zauber       | leichte Zauber | mittelschwere Zauber | schwere Zauber |
|------------------|----------------|----------------|----------------------|----------------|
| 1                | <b>Wirkung</b> | Durchführung   | Vorbereitung         | Vorbereitung   |
| 2                | Erholung       | <b>Wirkung</b> | Vorbereitung         | Vorbereitung   |
| 3                | Erholung       | Erholung       | Vorbereitung         | Vorbereitung   |
| 4                |                | Erholung       | Vorbereitung         | Vorbereitung   |
| 5                |                |                | Durchführung         | Vorbereitung   |
| 6                |                |                | <b>Wirkung</b>       | Vorbereitung   |
| 7                |                |                | Erholung             | Vorbereitung   |
| 8                |                |                | Erholung             | Vorbereitung   |
| 9                |                |                |                      | Durchführung   |
| 10               |                |                |                      | <b>Wirkung</b> |
| 11               |                |                |                      | Erholung       |
| 12               |                |                |                      | Erholung       |

### Magische Energie

Die magische Energie ist der Ursprung der Zauberei. Zauberkundige `zapfen` diese Energie beim Zaubern an und wandeln sie um in den gewünschten Effekt (wenn es denn klappt...).

### Magieschema



## Urenergie

Die Urenergie ist die ultimative Quelle aller Arten magischer Energie in allen Existenzebenen. Diese Art der Magie ist ein grundlegender Bestandteil der Existenzebenen. Urenergie ist eine Grundkomponente des ätherischen Raumes, der alle Existenzebenen umspannt. Wenn die Urenergie durch den ätherischen Raum und die Schatten (Schatten sind alternative Universen) zieht, wird etwas von ihrer Essenz deponiert oder genommen. Es ist diese Essenz, aus der die Zauberpunkte bestehen, mit denen Zauberkundige Magie wirken.

Einige Wesen ziehen die Magie mehr an, andere stoßen sie mehr ab. Dadurch kommt es zu unterschiedlichen Resistenzen gegen Magie (entweder gegen die gesamte (Widerstandswürfe) oder gegen gewisse Elemente (in denen ja auch die Magie ist), z.B. gegen Feuer).

Aus der Urenergie leiten sich alle anderen magischen Energien ab.

## Alte Magie

Die alte Magie nutzt die Urenergie direkt, bevor sie deponiert oder genommen wird. Diese Methode ist in gewisser Weise ähnlich zu den anderen Formen der Magie, da sie alle zur Urenergie als Quelle führen. Die alte Magie verzichtet nur auf Zwischenstufen. Während alte Magie sehr ursprünglich und roh ist, lässt die spezifizierte Kontrolle der Energie durch die drei Quellen der Macht einen genauen und zielgerichteten Effekt zu.

Nach dem Einführen der drei Quellen der Macht wurde die alte Magie nicht zur toten Quelle. Ihre Zaubere werden immer noch verwendet, wenn die Spruchlisten auch wesentlich seltener gelehrt werden, als die *anerkannte* Magie der drei Quellen der Macht. Die meisten, die in die Geheimnisse der Alten Magie eintauchen wollen, sind jene, die alles andere (vor allem Sicherheit) opfern wollen.

## Einschränkung

Bei Erzmagiern gelten die Einschränkungen der drei Bereiche Grund-, Götter- und Mentalmagie. Falls eine Einschränkung in mehreren Magiebereichen vorhanden ist, so gelten jeweils die stärkeren Auflagen.

## Grundmagie (Essenzmagie)

Die *deponierte* Urenergie, die fast alles in allen Existenzebenen und darüber hinaus durchdringt, wird Grundmagie genannt. Zur Erinnerung: Der Unterschied ist, dass Urenergie den ätherischen Raum durchdringt, und Grundmagie nur deponierte Urenergie ist, sozusagen immobilisierte Urenergie. Ein Zauberkundiger der Grundmagie sammelt diese deponierte Energie und formt sie zu Zaubersprüchen durch das Benutzen der Werkzeuge der Zauberspruchlisten. Wenn in einer Gegend keine deponierte Urenergie (oder gar auf einer ganzen Existenzebene) vorhanden ist, so werden die gespeicherten Zaubere (im Zauberkundigen selbst oder in magischen Gegenständen) aufgebraucht, und können nicht erneuert werden, bis das *leere* Gebiet verlassen wurde.

Die Zauber, die denen, die mit der Grundmagie vertraut sind zur Verfügung stehen, haben recht grandiose und spektakuläre Effekte. Sie umfassen die direkte Manipulation der Elemente und anderer Kräfte der Natur.

## Einschränkung

Je mehr unbelebtes Material ein Zauberkundiger der Grundmagie am Körper trägt, desto schwieriger wird es für ihn, die Grundmagie zu manipulieren. Daher darf er weder Rüstung noch schwere Kleidung oder einen Helm tragen, wenn er einen Grundmagiespruch einsetzt. Wenn die Mitwirkung mehrerer Personen notwendig wird, damit ein Grundmagiezauber wirksam werden kann, gilt diese Einschränkung für sämtliche Beteiligten.

## Göttermagie (Leitmagie)

Den Zaubern der Göttermagie wird die Urenergie gegeben; gewöhnlich dient ein Gott oder anderes höheres Wesen als *Spende* der Energie. Die Götter erhalten die Energie auf verschiedene Arten, während die Anwendung der Göttermagie durch ihre Schützlinge meistens gleich abläuft. Die Urenergie wird zu Zauberpunkten für Göttermagier, indem sie zwischen zwei Wesen weitergegeben wird. Wenn ein Göttermagier auf irgendeine Weise von seinem Gott vollständig getrennt wird (Götter können ja durchaus auf mehreren Existenzebenen *zu Hause* sein), bekommt er keine neuen Zauberpunkte, bis die Verbindung wieder hergestellt wurde. Es besteht auch die Möglichkeit, dass die Energie, die von dem Gönner auf den Empfänger übertragen, verringert oder gestoppt wird, wenn der Transfer durch ein Feld hindurchgeht, das Urenergie auflöst.

Normalerweise braucht ein Kundiger der Göttermagie keine bewusste Zustimmung seiner Gottheit, wenn er Zauber wirkt. Mächtige und bedeutende Zauber wie etwa Todessprüche oder das Wiederbeleben von Toten machen eine aktive Zustimmung der entsprechenden Gottheit nötig.

Die Göttermagie ist vermutlich eine einmalige Art der Magie, da hier ein Zauberkundiger wahrlich von einem anderen Wesen abhängt, da er nur von seinem Gott die Energie erhalten kann. Sollte dieser mal schlechte Laune haben oder gar sterben, bekommt der Zauberkundige keine Zauberpunkte mehr, was ihn in ziemliche Schwierigkeiten stürzen dürfte. Wenn andererseits der Zauberkundige direkt den Bedürfnissen seines Gottes (o.ä.) dient, könnte er sich mit einer *Extraportion* Zauberpunkten wiederfinden, oder mit einem neuen Zauber - und der Gewissheit, dass der Gott ihn direkt beobachtet (was jedoch wohl eine sehr seltene Erscheinung sein dürfte).

## Einschränkung

Metall hat eine störende Wirkung auf den Fluss der Macht von der Gottheit zum Magiekundigen. Daher darf dieser keine Metallkleidung tragen, wenn er einen Zauberspruch der Göttermagie einsetzt (gleichgültig, um welchen Spruch es sich dabei handelt). Darüber hinaus ist die Menge Metalls, die er beim Einsatz von Göttermagie – Sprüchen bei sich tragen kann, streng begrenzt.

## Mentalmagie

Mentalmagie ist vermutlich die komplexeste Quelle der Macht, um Zauber zu wirken. Der Mentalmagier greift in die Urenergie, die in ihm selbst ist, benutzt sie, um deponierte Grundmagie anzuziehen (wie ein Magnet, wenn man so will), und diese in einen Zauber umzusetzen. Die Umsetzung geschieht im Verstand des Zauberkundigen. Wenn ein Zauberkundiger ein Gebiet betritt, das ohne Urenergie ist, so behält er seine Zauberpunkte, kann sie aber nicht regenerieren. Erst wenn er wieder ein Gebiet mit Urenergie erreicht, kann er seinen *Pool* auffüllen.

Mentalmagier haben in ihrem Repertoire einige sehr subtile Sprüche. Aufgrund ihrer Natur ist es oft schwer zu sagen, ob ein Mentalmagier einen Zauber wirkt. Wegen ihrer fokussierten Natur betreffen die Zauber jedoch zumeist nur den Zauberkundigen selbst oder ein einzelnes Ziel.

## Einschränkung

Kopfbedeckungen jeder Art wirken störend auf Mentalmagie – Zauber. Daher ist beim Einsatz eines solchen Zaubers keinerlei Kopfbedeckung (vor allem kein Helm) erlaubt.

## Hybridmagie

Es gibt ein paar wenige Zauberkundige, welche die Fähigkeit haben, die Prinzipien und Energien zweier verschiedener Quellen der Macht (Grundmagie, Göttermagie und Mentalmagie) zu nutzen. Diese Zauberkundigen

haben zumeist auch Grundlisten entwickelt, die auf Energien zweier Quellen gleichzeitig zugreifen. Hybridmagier haben aufgrund ihrer breiten Nutzung der magischen Energie eine große Variabilität in den Effekten ihrer Zauber, aber zumeist fehlt ihnen der Fokus eines reinen Zauberkundigen einer einzigen Quelle der Macht.

## Einschränkung

Bei Zauberkundigen aus zwei Magiebereichen gelten die Einschränkungen der beiden Bereiche. Falls eine Einschränkung in beiden Magiebereichen vorhanden ist, so gelten jeweils die stärkeren Auflagen.

## Prosaische Magie

Prosaische Magie ist keine eigene *Quelle der Macht*. Sie ist ein Schmelztiegel aller Formen der Zauberei. So kommen Zauber der prosaischen Magie aus allen anderen Quellen der Macht und werden in einer Spruchliste vereint. Diese Zauber benutzen die simpelsten Prozeduren der verschiedenen Quellen der Macht, um eine Spruchliste zu erschaffen, die einfache Effekte bewirkt. Alle mindestens durchschnittlich intelligenten Wesen können die prosaische Magie verwenden. Jedoch muss viel mehr Energie aufgewendet werden, um mit prosaischer Magie ähnliche Effekte wie mit *normaler* Magie zu erreichen. Denn da die prosaische Magie nur die grundlegendsten Techniken verwendet, ist sie sehr schwach in ihrer Wirkung.

## Einschränkung

Es gibt keinerlei Einschränkungen.

| Wurf    | Nichtangriffssprüche  |
|---------|---|
| 01-20   | Momentaner Fehler in der Konzentration verlegt den Zauber um eine Runde.  |
| 21-30   | Unterbewusste Zweitgedanken lassen den Spruch verloren gehen (ohne Zauberverlust).  |
| 31-40   | Stress lässt den Spruch verloren gehen (ohne Zauberverlust).  |
| 41-60   | Mittelschwerer Mentalfehler lässt Magier einen nutzlosen Spruch sprechen (ohne Zauberverlust).                                  |
| 61-80   | Scheinbar unvermeidliche Ablenkung zwingt den Magier einen nutzlosen Spruch zu sprechen (ohne Zauberverlust). 1 Runde benommen. |
| 81-95   | Schwerer Stress lässt den Magier versagen. Die Zauberverlust). gehen nicht verloren. 2 Runden benommen.                         |
| 96-100  | Magier verinnerlicht den Spruch, bekommt 10 SP. 12 lange Runden benommen.   |
| 101-125 | Spruch streut und reist zu einem unbekanntem Ort. Zauber wirkt nicht. Magier ist 3 Runden benommen.                             |
| 126-150 | Spruch hat keine Wirkung. Magier ist verwirrt und 4 Runden benommen.  |
| 151-175 | Schwerer Stress verlangt seinen Zoll vom Magier. Zauber versagt. Magier bekommt 5 SP, und ist 6 Runden benommen.                |
| 176-185 | Magier verinnerlicht Spruch, bekommt 8 SP,  |

|             |   |
|-------------|---|
|             | geht zu Boden und ist 1 Stunde bewusstlos.  |
| 186-191     | Magier verinnerlicht Spruch, bekommt 10 SP, geht zu Boden und ist 6 Stunde bewusstlos.  |
| 192-195     | Magier leidet an Nervenunordnung, bekommt 25 SP, ist 12 Stunden bewusstlos und verliert alle Zauberfähigkeiten für 4 Wochen.                                      |
| 196-200     | Leichter Schlaganfall. Magier verliert Zauberfähigkeit für 2 Wochen, bekommt 20 SP und muss für 3 Tage mit 50% aller Werte auskommen.                             |
| 201-250     | Magier verinnerlicht Spruch, verliert alle Zauberfähigkeiten für 3 Wochen, bekommt 20 SP und ist 9 Stunden bewusstlos.  |
| 251-300     | Nervenunordnung. Magier ist 12 Runden benommen und verliert alle Fähigkeiten, den beabsichtigten Spruch zu sprechen (kann nach einem Jahr wieder erlernt werden). |
| 301+        | Magier erleidet einen schweren Schlaganfall und fällt in ein 3-monatiges Koma.  |
| <b>Wurf</b> | <b>Auswirkung</b>   |
| 01-20       | Der Stress lässt den Magier die Konzentration verlieren. Der Spruch geht verloren (ohne Zauberverlust).   |
| 21-30       | Leichter Mentalfehler lässt Magier Spruch verlieren (ohne Zauberverlust). Magier operiert mit -50 für 1 Runde.  |
| 31-40       | Mittlerer, aber ernster Stress lässt Magier den Spruch verlieren (ohne Zauberverlust). 1 Runde benommen.  |
| 41-60       | Schwerer Mentalfehler lässt Magier einen ineffizienten Spruch sprechen. 1 Runde benommen.   |
| 61-75       | Unterbewusste Angst lässt Magier einen ineffizienten Spruch sprechen. 1 Runde benommen.   |
| 76-90       | Schwerer Stress lässt Magier versagen. Magier bekommt 5 SP und ist 3 Runden benommen.   |
| 91-95       | Extremer mentaler Druck lässt Magier versagen und zum Grund kollabieren. Magier bekommt 10 SP und ist 6 Runden benommen.  |
| 96-100      | Magier verinnerlicht den Spruch, bekommt 20 SP. 12 Stunden bewusstlos.  |
| 101-125     | Spruch streut und reist zu einem Ort 7m rechts vom Ziel. Effekt auf entsprechender Tabelle auswürfeln. Magier bekommt 10 SP und ist 1                             |

|         |   |
|---------|---|
|         | Runde benommen.   |
| 126-150 | Spruch streut und reist zu einem Ort 7m links vom Ziel. Effekt auf entsprechender Tabelle auswürfeln. Magier bekommt 5 SP und ist 2 Runden benommen.  |
| 151-175 | Spruch geht in die entgegengesetzte Richtung los. Magier erleidet mentalen Kollaps, bekommt 25 SP und ist 6 Stunden bewusstlos.   |
| 176-185 | Magier verinnerlicht Spruch, bekommt 30 SP, und erleidet einen Nervenschaden im Gehirn. Der unglückliche Narr verliert alle Zauberfähigkeiten für 1 Woche und muss für 3 Monate mit 50% agieren (oder bis der Nervenschaden geheilt ist). |
| 186-191 | Magier verinnerlicht Spruch, verliert alle Zauberfähigkeiten für 2 Wochen, bekommt 35 SP, und fällt für 1 Woche ins Koma.   |
| 192-195 | Magier erleidet einen massiven Schlaganfall, bekommt 50 SP und fällt in ein 1-monatiges Koma. Er erwacht wieder, nur um 3 Stunden später zu sterben.  |
| 196-200 | Magier erleidet einen schweren Schlaganfall und ist von der Taille abwärts gelähmt.   |
| 201-250 | Magier verinnerlicht Spruch, verliert alle Zauberfähigkeiten für 3 Wochen, bekommt 40 SP, und fällt in ein 3-wöchiges Koma.   |
| 251-300 | Schwere Nervenunordnung lässt Magier versagen. Er verliert alle Zauberfähigkeiten für 3 Monate.   |
| 301     | Massive Verinnerlichung von Zauberkraft. Gehirntod. Magier stirbt auf der Stelle.   |

## Angriffsspruchtabelle

- o 01-02 gewürfelt - Patzer
- o 96-00 gewürfelt - keine Modifikation
- o 03-95 gewürfelt - folgende Modifikationen werden verwendet

|   |            |              |
|---|------------|--------------|
| <b>Stufe des Zaubers</b> (nur bei reinen und Hybrid- Magiern) |            | +1 pro Stufe |
| <b>zusätzliche Konzentration</b>                              | maximal 20 | +1/s         |
| <b>Entfernung des Ziels</b>                                   | Berührung  | +30          |
|   | 0 - 3m     | +10          |
|   | 3 - 15m    | 0            |
|   | 15 - 30m   | -10          |
|   | 30 - 100m  | -20          |
|   | > 100m     | -30          |

|                |  |     |
|----------------|--|-----|
| <b>Deckung</b> | Volle Deckung (entdeckt, aber nicht sichtbar)                          | -60 |
|                | Teildeckung (weniger als 1/2 Ziel in Sicht)                            | -30 |
|                | Unbewegliches Ziel (Keine Deckung, Gegner ist überrascht oder hilflos) | +30 |

**Zwischensumme** wird auf der Angriffsspruchmodifikationstabelle nachgeschlagen

**Ergebnis** Wird auf den Magieangriffswert des Zauberkundigen addiert.

| Wurf     | Allgemein | Grundmagie    |             | Göttermagie   |              | Mentalmagie |           |
|----------|-----------|---------------|-------------|---------------|--------------|-------------|-----------|
|          |           | Metallrüstung | Ederrüstung | Metallrüstung | Metallschild | Metallhelm  | Lederhelm |
| NM 01-02 | P         | P             | P           | P             | P            | P           | P         |
| 03-04    | P         | P             | P           | P             | P            | P           | P         |
| 05-08    | -20       | P             | P           | P             | P            | P           | P         |
| 09-12    | -15       | P             | P           | P             | P            | P           | P         |
| 13-16    | -10       | P             | +5          | P             | P            | P           | +5        |
| 17-20    | 0         | +5            | +10         | P             | +5           | P           | +10       |
| 21-24    | +5        | +10           | +15         | P             | +10          | P           | +15       |
| 25-28    | +15       | +15           | +20         | +5            | +15          | +5          | +20       |
| 29-32    | +20       | +20           | +25         | +10           | +20          | +15         | +25       |
| 33-36    | +30       | +25           | +30         | +15           | +25          | +20         | +30       |
| 37-40    | +35       | +20           | +35         | +20           | +30          | +25         | +35       |
| 41-44    | +45       | +35           | +40         | +25           | +35          | +30         | +40       |
| 45-48    | +50       | +40           | +45         | +30           | +40          | +35         | +45       |
| 49-52    | +50       | +45           | +50         | +35           | +45          | +40         | +50       |
| 53-56    | +55       | +50           | +50         | +40           | +50          | +45         | +50       |
| 57-60    | +60       | +50           | +55         | +45           | +50          | +50         | +55       |
| 61-64    | +65       | +55           | +55         | +50           | +55          | +50         | +55       |
| 65-68    | +70       | +55           | +60         | +50           | +55          | +55         | +60       |
| 69-72    | +75       | +60           | +65         | +55           | +60          | +55         | +65       |
| 73-76    | +80       | +75           | +70         | +60           | +65          | +60         | +70       |
| 77-80    | +85       | +80           | +75         | +65           | +70          | +65         | +75       |
| 81-84    | +90       | +85           | +80         | +70           | +75          | +70         | +80       |
| 85-88    | +95       | +90           | +85         | +75           | +80          | +75         | +85       |
| 89-92    | +100      | +95           | +90         | +80           | +85          | +80         | +90       |
| 93-95    | +105      | +100          | +95         | +85           | +90          | +85         | +95       |
| NM 96-97 | +125      | +110          | +115        | +105          | +110         | +105        | +105      |
| NM 98-99 | +150      | +135          | +140        | +130          | +135         | +130        | +140      |
| NM 100   | +175      | +160          | +165        | +155          | +160         | +155        | +165      |
| Wurf     | Allgemein | Metallrüstung | Ederrüstung | Metallrüstung | Metallschild | Metallhelm  | Lederhelm |
|          |           | Grundmagie    |             | Göttermagie   |              | Mentalmagie |           |

**P** Patzer bei der Ausführung des Spruchs

Ergebnis des modifizierten Angriffswurfs

+70 bis -125

|                           |   |           |     |
|---------------------------|---|-----------|-----|
| Eigenschaft des Ziels     |   | > 200     | +50 |
| bei Angriffssprüchen aus: | Eigenschaft:  | 176 - 200 | +40 |
| Grundmagie                | Gabe  | 151 - 175 | +35 |
| Göttermagie               | Glaube  | 131 - 150 | +30 |
| Mentalmagie               | Geist   | 116 - 130 | +25 |
| prosaische Magie          | Intelligenz   | 101 - 115 | +20 |
| alte Magie                | niedrigster Wert der vier aufgelisteten Eigenschaften | 91 - 100  | +15 |
|                           |   | 76 - 90   | +10 |
|                           |   | 56 - 75   | +5  |
|                           |   | 25 - 55   | 0   |
|                           |   | 10 - 24   | -5  |
|                           |   | 5 - 9     | -10 |
|                           |   | 3 - 4     | -15 |
|                           |   | 2         | -20 |
|                           |   | 0 - 1     | -25 |

williges Ziel (Magieresistenzwert des Ziels wird 1) -50

Magiemodifikatoren / magische Gegenstände / Zaubersprüche variabel

Negativer Magieresistenzwert des Angreifers < 1

Magieresistenzwert des Ziels > 1

Wenn das Endergebnis der Berechnung grösser als der Magieangriffswert des Angreifers ist, dann hat man widerstanden.

## Elementensprüche Modifikationstabelle

- o 01 – 02 gewürfelt – Patzer
- o 96 – 100 gewürfelt – Gebietsspruch – Angriffstabelle UM 96-00. Wird nicht weiter modifiziert.
- o 00 gewürfelt – kein Gebietsspruch – Angriffstabelle UM 00. Wird nicht weiter modifiziert.
- o bei 03 – 95 (bei Bolzen wird auch bei 96-99 nochmal gewürfelt und danach modifiziert) kommen folgende Modifikationen zur Geltung:

Stufe des Zaubers +1 pro Stufe  
(bei reinen & Hybrid- Magiern)

|                                     |           |     |
|-------------------------------------|-----------|-----|
| Geschicklichkeit des Zauberkundigen | >200      | +50 |
| <i>nicht bei Gebietssprüchen!</i>   | 176 - 200 | +40 |
|                                     | 151 - 175 | +35 |
|                                     | 131 - 150 | +30 |
|                                     | 116 - 130 | +25 |
|                                     | 101 - 115 | +20 |
|                                     | 91 - 100  | +15 |
|                                     | 76 - 90   | +10 |
|                                     | 56 - 75   | +5  |
|                                     | 25 - 55   | 0   |
|                                     | 10 - 24   | -5  |
|                                     | 5 - 9     | -10 |
|                                     | 3 - 4     | -15 |
|                                     | 2         | -20 |
|                                     | 1         | -25 |

|                                  |            |      |
|----------------------------------|------------|------|
| <b>zusätzliche Konzentration</b> | maximal 30 | +1/S |
|----------------------------------|------------|------|

|   |                         |  |
|---|-------------------------|--|
| <b>Fertigkeitsbonus für gezielte Strahlen</b> | +1 pro Fertigkeitsbonus |  |
|---|-------------------------|--|

|                             |           |     |
|-----------------------------|-----------|-----|
| <b>Entfernung des Ziels</b> | 0 - 3m    | +35 |
|                             | 3 - 15m   | 0   |
|                             | 15 - 30m  | -25 |
|                             | 30 - 60m  | -40 |
|                             | 60 - 100m | -55 |
|                             | > 100m    | -75 |

|                             |  |  |
|-----------------------------|--|--|
| <b>Reaktion des Gegners</b> | die gleichen Boni wie bei Geschicklichkeit des Zauberkundigen, nur mit umgekehrten Vorzeichen! |  |
|-----------------------------|--|--|

|   |                            |     |
|---|----------------------------|-----|
| <b>Helme &amp; Schilder</b><br>Schilder müssen dem Zauberer zugewandt sein! | kein Helm                  | +5  |
|   | normaler Helm              | 0   |
|   | Vollhelm (bedeckt Gesicht) | -5  |
| Schilder sind unwirksam bei Gebietsprüchen!                                 | Buckler                    | -5  |
|   | Schild                     | -15 |
|   | großer Schild              | -20 |
|   | Mannschild                 | -30 |

|  |  |     |
|--|--|-----|
| <b>Deckung</b><br>Falls volle Deckung zur Anwendung kommt, so entfällt die Reaktion des Gegners. | Volle Deckung (entdeckt, aber nicht sichtbar)                          | -60 |
|  | Teildeckung (weniger als ½ Ziel in Sicht)                              | -30 |
|  | Unbewegliches Ziel (Keine Deckung, Gegner ist überrascht oder hilflos) | +30 |

|   |          |
|---|----------|
| <b>magische Boni der Ausrüstung des Gegners</b> | variabel |
|---|----------|

|   |     |
|---|-----|
| <b>Mittelpunkt eines Gebietspruchs (Nur bei Bällen)</b> | +20 |
|---|-----|

Bei Elementensprüchen ist kein Magieresistenzwurf zugelassen.

**Stufe (Spruch) minus Stufe (Zauberkundige)    nötige Konzentration inkl. Auslösen des Spruchs**

|            |                          |
|------------|--------------------------|
| 0 - 2      | 18 Sekunden (Klasse III) |
| 3 - 5      | 12 Sekunden (Klasse II)  |
| mehr als 6 | 6 Sekunden (Klasse I)    |
| * - Zauber | 4 Sekunden (* - Zauber)  |

| Zeit in Sekunden | *-Zauber       | Klasse I Zauber | Klasse II Zauber    | Klasse III Zauber |
|------------------|----------------|-----------------|---------------------|-------------------|
| 1                | <b>Wirkung</b> | Durchführung    | Vorbereitung        | Vorbereitung      |
| 2                | Erholung       | Durchführung    | Vorbereitung        | Vorbereitung      |
| 3                | Erholung       | <b>Wirkung</b>  | Vorbereitung        | Vorbereitung      |
| 4                | Erholung       | Erholung        | Vorbereitung        | Vorbereitung      |
| 5                |                | Erholung        | Vorbereitung        | Vorbereitung      |
| 6                |                | Erholung        | Vorbereitung        | Vorbereitung      |
| 7                |                |                 | <b>Durchführung</b> | Vorbereitung      |
| 8                |                |                 | <b>Durchführung</b> | Vorbereitung      |



|                |  |  |   |   |   |
|----------------|--|--|---|---|---|
| <b>06 - 10</b> | +1 SP.   | +2 SP.   | +3 SP.  | +4 SP.  | 1 KR<br>benommen. +3<br>SP.   |
| <b>11 - 15</b> | Gegner verliert<br>1 KR Initiative.<br>+2 SP.  | Gegner wird<br>herumgerissen.<br>+4 SP. Er<br>verliert 1 KR<br>die Initiative.                   | Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+3 SP. Gegner<br>muss 1 KR<br>parieren.                                      | Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+4 SP. Gegner<br>muss 1 KR<br>parieren.                              | Treffer macht<br>Gegner für 1<br>KR benommen.<br>+4 SP.   |
| <b>16 - 20</b> | Gegner wird<br>herumgerissen.<br>+3 SP. Er<br>verliert 1 KR<br>die Initiative.   | Treffer bringt<br>Gegner aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+2 SP. Gegner<br>muss 1 KR<br>parieren. | Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+4 SP. Gegner<br>muss 1 KR<br>parieren.                                      | Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+6 SP. Gegner<br>muss 1 KR<br>parieren.                              | Treffer macht<br>Gegner für 1<br>KR benommen.<br>+9 SP.   |
| <b>21 - 35</b> | Feind ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+5 SP. Gegner<br>verliert 2 KR<br>Initiative.                                  | Treffer bringt<br>Gegner aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+5 SP. Gegner<br>muss 1 KR<br>parieren. | Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+8 SP. Gegner<br>muss 1 KR<br>parieren.                                      | Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+10 SP.<br>Gegner muss 1<br>KR parieren.                             | Gegner<br>schwankt vom<br>Treffer. +15 SP<br>und Gegner ist<br>1 KR<br>benommen.                            |
| <b>36 - 45</b> | Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+8 SP. Gegner<br>verliert 2 KR<br>Initiative.                                 | Treffer bringt<br>Gegner aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+9 SP. Gegner<br>muss 1 KR<br>parieren. | Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+10 SP.<br>Gegner ist 1<br>KR benommen.                                      | Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+12 SP.<br>Gegner muss 2<br>KR parieren.                             | Gegner wird<br>herumgewirbelt<br>und stolpert 3m<br>nach hinten.<br>+20 SP.<br>Gegner ist 2<br>KR benommen. |
| <b>46 - 50</b> | Treffer bringt<br>Gegner aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+10 SP.<br>Gegner verliert<br>3 KR Initiative.<br>Schon besser. | Treffer bringt<br>Gegner aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+10 SP.<br>Gegner ist 1<br>KR benommen. | Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+12 SP.<br>Gegner muss 2<br>KR parieren.<br>Addiere 5 auf<br>nächste Aktion. | Gegner wird<br>herumgerissen.<br>+20 SP.<br>Gegner ist 2<br>KR benommen.  | Gegner ist<br>verwirrt. +20<br>SP, Gegner ist<br>benommen und<br>kann 1 KR<br>nicht parieren.               |
| <b>51 - 55</b> | Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+10 SP. Feind<br>ist 1 KR<br>benommen.<br>Streifschuss.                       | Treffer bringt<br>Gegner aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>+12 SP.<br>Gegner ist 1<br>KR benommen. | Gegner wird<br>2m<br>zurückgeworfen<br>und muss in<br>den nächsten 2<br>KR parieren.<br>+15 SP.                         | Feind wird 2m<br>zurückgeworfen<br>und muss die<br>nächsten<br>beiden KR<br>parieren. +5 auf<br>nächste Aktion. | Gegner ist<br>verwirrt. +20<br>SP, Gegner ist<br>2 KR<br>benommen und<br>kann nächste<br>KR nicht           |

|                |   |   |  |  |  |
|----------------|---|---|--|--|--|
|                |   |   |  |  | parieren.  |
| <b>56 - 60</b> | Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +10 SP. Feind ist nächste KR benommen.                            | Gegner wird herumgewirbelt. +10 SP. Er ist 2 KR benommen.   | Gegner wird herumgewirbelt. +12 SP. Gegner ist 2 KR benommen.                                  | Gegner ist verwirrt. +10 SP. Er ist benommen und kann 1 KR nicht parieren.                                       | Gegner wird zu Boden geworfen. +20 SP. Gegner ist 2 KR bewusstlos.   |
| <b>61 - 65</b> | Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +12 SP. Feind ist nächste KR benommen.                            | Gegner ist unsicher. Der arme Narr ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +10 SP.               | Gegner ist benommen und kann nächste KR nicht parieren. +10 SP. +5 auf nächste Aktion.         | Gegner ist verwirrt. +10 SP. Er ist 2 KR benommen und kann nächste KR nicht parieren.                            | Gegner wird zu Boden geworfen. +20 SP. Gegner ist 3 KR bewusstlos.   |
| <b>66</b>      | Treffer bricht Schildschulter. Arm ist nutzlos. +20 SP. Gegner muss 1 KR parieren.                  | Treffer zerschmettert die Schulter (Waffenarm) des Gegners. +15 SP. Arm ist nutzlos. 1 KR benommen. | Treffer bricht beide Arme. Gegner geht zu Boden, hat alle Werte auf -90 und ist 3 KR benommen. | Kopftreffer. Wenn Gegner keinen Helm hat, ist er tot. Mit Helm ist er 3 Stunden bewusstlos.                      | Treffer zerschmettert Schädel in tausende von kleinen Teilchen. Gegner stirbt sofort. Direkter Treffer. Netter Schlag.                       |
| <b>67 - 70</b> | Treffer am Rücken. Gegner ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +7 SP.                         | Treffer am Rücken. Gegner ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +12 SP.                        | Rückentreffer. Gegner ist 2 KR benommen und kann nächste KR nicht parieren.                    | Gegner ist am Boden. +15 SP. Gegner ist 2 KR bewusstlos. Addiere 5 auf nächste Aktion.                           | Treffer am Schildarm. Gegner ist 1 KR benommen. Wenn er einen Schild hat, ist dieser zerbrochen. Andernfalls ist die Schulter zerschmettert. |
| <b>71 - 75</b> | Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +10 SP und er ist 2 KR benommen. Starker Streifschuss. | Gegner ist 2 KR benommen. +20 SP. Gegner kann nächste KR nicht parieren.                            | Feind wird zu Boden geworfen. +10 SP. Gegner ist 2 KR bewusstlos. +5 auf nächste Aktion.       | Gegner hat jetzt einen gebrochenen Schildarm. +10 SP. Gegner kann Arm nicht mehr benutzen und ist 1 KR benommen. | Brusttreffer. Rippen sind gebrochen und Gegner ist 6 KR benommen. +20 SP. Gegner ist auf -25.  |
| <b>76 - 80</b> | Treffer macht   | Gegner wird zu  | Treffer bricht   | Treffer bricht   | Schwerer   |

|                |  |   |  |  |   |
|----------------|--|---|--|--|---|
|                | Gegner 2 KR benommen. +15 SP. Gegner kann 1 KR nicht parieren.   | Boden geworfen. +10 SP. Gegner ist 2 KR inaktiv. Addiere 5 auf nächsten Wurf.   | Schulterblatt. Gegner ist auf -25. Bruch ist geringfügig. +15 SP. Er ist 1 KR benommen.                              | Waffenarm. +10 SP. Arm ist nutzlos. Gegner ist 1 KR benommen.  | Treffer in der Schultergegend bricht Schlüsselbein und beide Schultern. Arme des Gegners sind nutzlos. +25 SP.          |
| <b>81 - 85</b> | Rückentreffer. +10 SP. Gegner hat gebrochene Rippen und Knorpel, und kämpft mit -25.                           | Treffer am Rücken zerreißt Knorpel und bricht Rippen. +10 SP. Gegner ist 2 KR benommen und kämpft mit -25.                    | Gegner hat einen gebrochenen Oberschenkel. +15 SP. Gegner kämpft mit -40 und ist 3 KR benommen.                      | Treffer bricht beide Arme und wirft Gegner um. +20 SP. Gegner ist 3 KR am Boden und hat 2 nutzlose Arme.                           | Treffer an der Seite zerstört verschiedene Organe. Gegner stirbt in 6 inaktiven KR an inneren Blutungen. +30 SP.        |
| <b>86 - 90</b> | Treffer wirft Gegner zu Boden. +10 SP. Gegner ist für 3 KR am Boden und kann nicht parieren.                   | Treffer an der Wade. +20 SP. Gegner kämpft mit -50 wegen gebrochenen Knochen und gerissenen Sehnen. Gegner ist 3 KR benommen. | Treffer bricht Hüfte des Gegners. +20 SP. Gegner kämpft mit -60 und ist benommen und kann 2 KR nicht parieren.       | Bauchtreffer. +20 SP. Wenn er dort keine Rüstung trägt, stirbt er in 6 KR an Organverletzungen. Mit Rüstung ist er 12 KR benommen. | Treffer bricht Knochen im Unterleib. Gegner findet das Leben schwer und stirbt in 3 KR. +50 SP.                         |
| <b>91 - 95</b> | Treffer bricht Hüfte des Gegners. Er kämpft mit -50. +20 SP. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. | Treffer an der oberen Kopfgegend. Wenn der Gegner keinen Helm hat, ist er tot. Andernfalls ist er 2 Wochen im Koma. +25 SP.   | Treffer zerschmettert Knie. Gegner humpelt und ist auf -75. +20 SP. Feind ist benommen und kann 9 KR nicht parieren. | Treffer zerschmettert den Kiefer des Gegners. Gehirn des Gegners ist zerstört. +50 SP. Er stirbt in 3 inaktiven KR.                | Treffer treibt Knochen durch die Lunge. Gegner fällt zu Boden und stirbt nach 6 KR schweren Leidens. Traurig... +30 SP. |
| <b>96 - 99</b> | Kopftreffer. +20 SP. Wenn der Gegner keinen Helm trägt, ist er bewusstlos                                      | Treffer am Hals zerstört Luftröhre. Gegner kann weder kämpfen   | Brusttreffer. Gegner stirbt sofort nach plötzlichem Gehirnschock.  | Seitentreffer. +25 SP. Ein Knochen wird in die Niere des Gegners   | Treffer zerbricht Schädel. Gegner stirbt sofort. Addiere  |

|                |   |  |   |  |  |
|----------------|---|--|---|--|--|
|                | und 1 Monat im Koma. Mit Helm ist er 1 Tag lang bewusstlos.   | noch atmen. +25 SP. Er stirbt nach 12 langen KR.                                     | +50 SP.   | getrieben und Gegner stirbt am Schock in 1 KR.   | 20 auf nächste Aktion.   |
| <b>100</b>     | Kopftreffer. +25 SP. Wenn der Gegner einen Helm hat, ist dieser zerbrochen, und Gegner 1 Tag bewusstlos. Wenn nicht, stirbt er in 3 KR an den Schädelfrakturen. | Treffer am Nacken lähmt Gegner vom Hals abwärts. +30 SP. Gegner ist nicht glücklich. | Kopftreffer zerquetscht Schädel. Gegner stirbt sofort. Addiere 10 auf nächste Aktion. | Brustzerstörung Herz und Lungen des Gegners werden zerrissen. Gegner stirbt augenblicklich. Addiere 25 auf nächste Aktion. | Treffer vernichtet das gesamte Skelett des Gegners. Gegner ist nur noch ein Gelatinehaufen. Probier's mal mit `nem Spachtel... |
|                | <b>A</b>  | <b>B</b>   | <b>C</b>  | <b>D</b>   | <b>E</b>   |
| <b>01 - 05</b> | Vielleicht nächstes Mal...  | Gegner schüttelt Attacke ab.   | Diesmal hat er noch Glück...  | +2 SP.   | 1 KR benommen.   |
| <b>06 - 10</b> | Nix.  | +1 SP.   | 1 KR benommen. Toooll...  | 1 KR benommen und danach 2 KR auf -20.   | 3 KR benommen und keine Parade. +10 auf die nächste Attacke.   |
| <b>11 - 15</b> | Schwacher Schlag. +1 SP.  | Gegner ist auf -10 für 3 h.  | 2 KR benommen und 4 KR auf -20.   | 3 KR benommen.   | Böser Schaden macht Gegner 5 KR benommen und hält ihn für 2 Tage auf -10.  |
| <b>16 - 20</b> | Gegner ist 1 KR benommen.   | Gegner ist benommen und muss 1 KR mit -20 parieren. +1 SP                            | 3 KR benommen.  | 5 KR benommen und 1 Arm für 24 KR nutzlos. +4 SP.  | Beine sind 3 Tage gelähmt. 8 KR benommen. +6 SP.   |
| <b>21 - 35</b> | Gegner ist etwas benebelt. 1 KR benommen und 2 KR auf -10.  | Schwacher Treffer macht Gegner 2 KR benommen, sonst eigentlich nix.                  | Starker Treffer macht Gegner für 4 KR benommen, während denen er mit -10              | Treffer lähmt Gegner ab Hüfte abwärts für 7 KR. Wenn er steht, fällt er und bekommt  | Gegner ist benommen und verliert die Kontrolle über seine Nackenmuskeln  |

|                |  |  |   |  |   |
|----------------|--|--|---|--|---|
|                |  |  | parieren muss.  | +5 SP.   | für 12 KR. Kopf wirbelt zufällig herum.   |
| <b>36 - 45</b> | 2 KR benommen.   | 3 KR benommen und 1 KR mit -20 parieren.   | Ein glänzender Treffer wirbelt den Gegner herum. 5 KR benommen und keine Parade.                                | Gegner ist 8 lange KR benommen. +20 auf die nächsten zwei Attacken gegen diesen Gegner.    | Gegner wandert 16 KR in eine zufällige Richtung, ohne zu wissen, was denn los ist.                        |
| <b>46 - 50</b> | 2 KR benommen und für 4 KR auf -10 für alle Manöver.                       | 4 KR benommen.   | 6 KR benommen. Mangelnde Orientierung setzt ihn für 1 h auf -10. +3 SP.   | 9 KR benommen und keine Parade. +6 SP.   | Gegner ist 20 KR benommen und kann 10 KR nicht parieren. +20 auf die nächste Attacke gegen diesen Gegner. |
| <b>51 - 55</b> | Gegner ist 2 KR benommen und muss mit -20 parieren.                        | Gegner fällt auf die Knie und ist 5 KR benommen. -30 auf Manöver in der nächsten KR. | Treffer verursacht geringe Zellzerstörungen. Benommen und auf -30 für 7 KR.                                     | Gegner schnappt nach Luft. 10 KR benommen, während denen er mit -20 pariert.               | 24 KR wie betäubt und 0% Aktionen. Armer Narr.  |
| <b>56 - 60</b> | Die Attacke macht den Gegner für 3 KR benommen. +10 auf den nächsten Wurf. | 6 KR benommen, +3 SP.  | 8 KR benommen und 12 KR auf -20.  | 11 KR bewusstlos.  | 28 KR bewusstlos.   |
| <b>61 - 65</b> | 4 KR benommen. 1 KR keine Parade.  | Treffer betäubt die Arme des Gegners für 7 KR. 1 KR benommen.                        | Treffer überlädt momentan die Neuronen des Gegners. Er ist benommen, blind und kann 9 KR nicht parieren. +5 SP. | Gegner fällt zu Boden und windet sich in Krämpfen. 12 KR benommen und keine Parade. +7 SP. | Gegner fällt auf sein Gesicht. 32 KR benommen und keine Parade. +10 SP.                                   |
| <b>66</b>      | Glückstreffer! Gegner ist 10 KR benommen und kann 5 KR nicht parieren.     | Aufprall schleudert Gegner 3 Meter zurück. 15 KR benommen und                        | Mächtige Attacke lässt den Gegner für 20 KR zu Boden gehen.   | Gegner verkrampft, fällt zu Boden und bricht sich einen Arm. 24                            | Gegner fällt für 20 Tage ins Koma. Wenn er wieder zu sich kommt, ist er                                   |

|                |   |  |  |  |   |
|----------------|---|--|--|--|---|
|                | +7 SP.  | keine Parade.<br>+10 SP.   | 0% Aktivität<br>und ziemlich<br>hilflos. +13 SP.   | KR bewusstlos<br>und für 2 Tage<br>auf -40. +18<br>SP.   | für weitere 20<br>Tage auf -30.<br>+25 SP.  |
| <b>67 - 70</b> | Gegner lässt<br>die Waffe<br>fallen. 5 KR<br>benommen.  | Gegner lässt<br>alles fallen,<br>was er in<br>Händen hält<br>und starrt 8 KR<br>mit leeren<br>Augen in die<br>Gegend. Keine<br>Aktivität.                    | Benommen<br>und keine<br>Parade für 10<br>KR.  | Gegner windet<br>sich am boden<br>in Krämpfen<br>und zerbricht<br>seine<br>Ausrüstung.<br>Dann 13 KR<br>bewusstlos.                          | Gegner fällt auf<br>seine<br>Ausrüstung und<br>zerstört zufällig<br>Teile. 36 KR<br>benommen.   |
| <b>71 - 75</b> | Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht.<br>6 KR<br>benommen,<br>und 3 KR keine<br>Manöver. +1<br>SP.                              | Gegner wird<br>umgeworfen<br>und ist 9 KR<br>benommen.<br>Betäubte Beine<br>verhindern,<br>dass er in den<br>nächsten 10<br>KR wieder<br>aufsteht. +5<br>SP. | Treffer wirft<br>Gegner zu<br>Boden 11 KR<br>benommen und<br>pariert mit -50<br>währenddessen<br>+15 auf die<br>nächste<br>Attacke.                                    | Gegner wird<br>herumgewirbelt.<br>14 KR<br>benommen und<br>auf -40 für<br>Orientierungswürfe   | Gegner verliert<br>zeitweise die<br>Kontrolle über<br>Arme und<br>Beine. Gegner<br>fällt für 40 KR<br>auf sein<br>Gesicht.                |
| <b>76 - 80</b> | Schockierender<br>Treffer wirbelt<br>den Gegner<br>herum. 7 KR<br>benommen und<br>für 10 KR -10<br>auf alle<br>Orientierungswürfe | Muskeln<br>blockieren.<br>Gegner kann<br>sich 10 KR<br>nicht bewegen.<br>Ein echt<br>unglücklicher<br>Bursche, oder<br>?                                     | Gegner<br>verschluckt<br>seine Zunge.<br>12 KR<br>benommen und<br>für 15 KR auf<br>-40.  | Treffer irritiert<br>die Neuronen<br>des Gegners<br>für einige Zeit.<br>15 KR<br>benommen und<br>für 20 h auf<br>-50. Traurig,<br>aber wahr. | Gegner ist 45<br>KR benommen<br>und für 2 Tage<br>auf -50.  |
| <b>81 - 85</b> | Gegner wird zu<br>Boden<br>geworfen. 8 KR<br>benommen und<br>3 KR keine<br>Parade. +2 SP.   | Gegner ist 11<br>KR benommen<br>und kann 3 KR<br>nicht parieren.<br>+10 auf die<br>nächste Aktion.   | Starker Treffer.<br>Gegner ist 3<br>KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren, dann<br>fällt er mit dem<br>Gesicht nach<br>unten für 10 KR<br>auf den Boden.<br>+6 SP. | Gegner ist<br>einseitig<br>gelähmt und<br>auf -70 für 16<br>KR.  | Treffer lässt<br>das Herz des<br>Gegners<br>stillstehen. Er<br>fällt. Wenn man<br>sich nicht um<br>ihn kümmert,<br>stirbt er in 10<br>KR. |
| <b>86 - 90</b> | Gegner ist 9<br>KR benommen   | Gegner liegt<br>auf dem  | 14 KR<br>benommen und  | Gegner fällt,<br>bewegungslos,   | Gegner fällt für<br>30 Tage ins   |

|                |   |   |  |  |   |
|----------------|---|---|--|--|---|
|                | und kann 9 KR nicht parieren. +15 auf die nächste Attacke.                                  | Rücken und kann sich 12 KR nicht bewegen.   | für 5 h auf -20.   | für 17 Kr, wenn er auch alle seine Sinne behält. +9 SP.                      | Koma, ohne unterbewusste Aktionen auslösen zu können. +20 SP.   |
| <b>91 - 95</b> | Treffer macht Gegner orientierungslos. 10 KR benommen und für 1 h auf -25.                  | Treffer schlägt das Gehirn des Magiers windelweich. 15 KR benommen und -20 auf alle Aktionen für 1 Tag. | Verwirrender Treffer lässt den Gegner schielen. Er ist 18 KR benommen und nimmt heute nur noch mit -50 wahr. | Gegner wünschte, er wäre woanders. 18 brutale KR benommen und keine Parade.  | Motorische Fähigkeiten funktionieren nur sporadisch. Gegner ist für unglaubliche 25 h benommen und kann nicht parieren. |
| <b>96 - 99</b> | Treffer wirft Gegner 3 Meter zurück. Er fällt und ist 15 KR bewusstlos. +4 SP.              | Gegner fällt stocksteif zu Boden (für 20 KR) und bekommt 1 SP / KR.                                     | Gegner liegt 24 KR mit dem Gesicht im Dreck und fällt dann in ein 10-tägiges Koma.                           | Gegner ist für 3 Tage ein blubbernder Idiot und kann sich nicht verteidigen. | Gegner fliegt 6 m und fällt zu Boden. Er wird erst in 30 Tagen wieder aufwachen.  |
| <b>100</b>     | Treffer lässt Gegner in Zuckungen verfallen. Er ist 20 KR benommen und ist auf -40 für 3 h. | Gegner ist 24 KR bewusstlos und für 6 h auf -50, wenn er wieder zu sich kommt.                          | Brutale Attacke lässt den Gegner 30 KR benommen und ohne Parade zurück. Er ist für 25 h auf -40. +8 SP.      | Benommen und keine Parade für 50 KR. +15 SP.                                 | Traurigerweise stirbt der Gegner in der nächsten KR am massiven Nervenschock.   |
|                | <b>A</b>  | <b>B</b>  | <b>C</b>   | <b>D</b>   | <b>E</b>  |
| <b>01 - 05</b> | Heiße Luft; +0 SP   | Heiße Luft. +0 SP.  | +1 SP.   | +2 SP.   | +3 SP.  |
| <b>06 - 10</b> | +1 SP   | +2 SP.  | +3 SP.   | +4 SP.   | Gegner verliert die Initiative für 1 KR. +4 SP.   |
| <b>11 - 15</b> | Feind verliert Initiative für 1 KR. Harter, heißer Luftstoß. +2 SP                          | Feind verliert Initiative. +2 SP. Starke Hitze, wenig Effekt.   | Feind verliert 1 KR Initiative, während er sein Gleichgewicht sucht. +3 SP.                                  | Feind verliert Initiative für 1 KR. Nicht ganz ansengend. +4 SP.             | Feind fühlt die Hitze, verliert 1 KR Initiative, wenn er keine Rüstung anhat 2 KR. +5 SP.                               |
| <b>16 - 20</b> | Feind verliert Initiative für 1 KR. Das nahe  | Windstoß bringt den Feind aus dem   | Feind verliert Initiative für 1 KR. +5 SP.   | Feind ist aus dem Gleichgewicht  | Heisse Druckwelle bringt Gegner   |

|                |   |  |  |   |  |
|----------------|---|--|--|---|--|
|                | Feuer verursacht 3 SP. Schwaches Feuer.   | Gleichgewicht. Feind verliert Initiative für 2 KR.                                       |  | und muss 1 KR parieren. +6 SP.  | aus dem Gleichgewicht. Er muss 1 KR parieren. +7 SP.   |
| <b>21 - 35</b> | Windstoß bringt Feind aus dem Gleichgewicht. Er verliert die Initiative für 2 KR. +4 SP             | Feind verliert Initiative für 2 KR. Beunruhigender Rauch. +6 SP.                         | Leichte Verbrennungen. Feind muss 1 KR parieren. 1 SP / KR. +7 SP.   | Kleinere Verbrennungen. Feind muss 2 KR parieren. 1 SP / KR. +8 SP.   | Mittlere Verbrennungen. Feind muss 2 KR parieren. 2 SP / KR. +9 SP.  |
| <b>36 - 45</b> | Feind muss 1 KR parieren. +6 SP   | Leichte Verbrennungen. Feind muss 1 KR parieren. +7 SP. +1 SP / KR.                      | Mittlere Verbrennungen. zwingen den Feind, 2 KR zu parieren. +8 SP und 1 SP / KR.  | Druckwelle macht Feind für 1 KR benommen. +9 SP. 2 SP / KR wegen Schmerzen.   | Treffer macht den Gegner für 1 KR benommen. +10 SP. 3 SP / KR. Wenn er einen Mantel / Umhang trägt, ist dieser zerstört. |
| <b>46 - 50</b> | Leichte Verbrennungen. Feind muss 1 KR parieren. +7 SP, +1 SP/KR                                    | Mindere Verbrennungen. Feind muss 2 KR parieren. +8 SP. +1 SP / KR.                      | Feuer macht Feind für 1 KR benommen. +9 SP. 2 SP / KR. Mittlere Verbrennungen.   | Gegner ist 1 KR benommen. +10 SP. +3 SP / KR. Nichtmetallische Bogen wird zerstört.   | Feuer macht Feind 2 KR benommen. +12 SP +3 SP / KR. Holz Waffen werden zerstört.   |
| <b>51 - 55</b> | Windstoß bringt Feind aus dem Gleichgewicht. +8 SP. Feind muss 2 KR parieren und bekommt 1 SP / KR. | Treffer macht Feind für 1 KR benommen. +8 SP. +2 SP / KR. Breiter Schuss, starkes Feuer. | Treffer macht Feind für 2 KR benommen. +9 SP. Wenn er an den Beinen Rüstungsschutz hat, bekommt er 1 SP / KR, wenn nicht, 3 SP / KR. | Druckwelle macht Feind für 2 KR benommen. Wenn er einen Helm hat, bekommt er +8 SP und 2 SP / KR. Wenn nicht, +11 SP und 4 SP / KR. | Feind wird ca. 1m zurückgetrieben; +13 SP. Kann 1 KR nicht parieren, er bekommt 3 SP / KR vom heißen Wind.               |
| <b>56 - 60</b> | Feind ist eine KR benommen. +9 SP. Feind verliert Initiative für 2 KR, und verliert 2 SP /          | Feind ist 2 KR benommen. Wenn er eine Metallrüstung und Rüstung an den Beinen            | Druckwelle macht den Feind für 2 KR benommen. +10 SP. Er bekommt 2 SP  | Die Kleider des Gegners brennen. Er ist benommen, kann 1 KR nicht parieren  | Feuer macht Gegner für 2 KR benommen; +15 SP. Kann 1 KR nicht parieren, er   |

|                |  |  |   |  |  |
|----------------|--|--|---|--|--|
|                | KR   | hat, bekommt er +8 SP. Wenn nicht, +9 SP und 3 SP / KR.  | / KR, Alle Stoffkleidung auf dem Rücken ist verbrannt.  | und bekommt 9 SP / KR, während seine Kleider brennen (2 KR zum löschen). +12 SP.   | kämpft mit -10 und bekommt 3 SP / KR wegen Verbrennungen.  |
| <b>61 - 65</b> | Feind ist zwei KR benommen. Wenn er eine Rüstung an den Beinen hat, erhält er +7 SP und 1 SP / KR, wenn nicht bekommt er +10 SP und 3 SP / KR.                     | Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +9 SP und 2 SP / KR. Alle Kampfwerte -5 (Beinverbrennungen)                                       | Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +10 SP. Er bekommt 3 SP / KR und kämpft mit -10. Oberschenkelverbrennungen.  | Feind ist 2 KR benommen, kann 1 KR nicht parieren. Wenn Rüstungsschutz an den Beinen: +10 SP und 4 SP / KR. Wenn nicht, +13 SP und 6 SP / KR.  | Sengender Windstoß versengt die Beine des Gegners. Er ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. Er bekommt 4 SP / KR und kämpft mit -10. +15 SP.                    |
| <b>66</b>      | Druckwelle zwingt den Feind alles, was er hält, fallen zu lassen. Er ist benommen, kann 2 KR nicht parieren, und hat -15 auf alle Werte. Brustverbrennungen. +9 SP | Feind ist für 2 KR benommen. Wenn er eine Organische Rüstung trägt, ist sie nun nutzlos. +10 SP. Feind bekommt 4 SP / KR wegen Brustverbrennungen. | Brusttreffer wirft Feind zu Boden. Wenn er Rüstung an den Armen hat, bekommt er 2 SP / KR, wenn nicht, ist sein Waffenarm nutzlos und er bekommt 4 SP / KR. +12 SP. | Nackentreffer. Wenn der Feind dort Rüstung hat, bekommt er 3 SP / KR und kämpft mit -10. Wenn nicht, ist er bewusstlos und bekommt 10 SP / KR. | Kopftreffer. Wenn der Gegner einen Helm trägt, ist er bewusstlos und bekommt 5 SP / KR. wenn nicht, wird er sofort getötet, sein Kopf völlig verdampft. Gut gezielt. |
| <b>67 - 70</b> | Treffer in den Rücken. Feind ist für 2 KR benommen. +2 SP / KR und hat einen Abzug von -5 auf alle Kampfwerte. +8 SP   | Rückentreffer. Feind ist für 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. +7 SP. Feind bekommt 2 SP / KR. Alle Kampfwerte auf -10.                  | Rückentreffer. Feind ist 2 KR benommen und 1 KR nicht fähig zu parieren. Er bekommt 2 SP / KR und kämpft mit -15.   | Rückentreffer. Feind wird umgeworfen, +15 SP. Feind kann 1 KR nicht agieren. 3 SP / KR. Organisches Material auf dem Rücken ist zerstört.      | Treffer am Schildarm. Wenn er dort Rüstung trägt, bekommt er 4 SP / KR und kämpft mit -15. Wenn nicht, bekommt er 5 Sp / KR und kann seinen Arm nicht mehr benutzen. |

|                       |   |   |   |  |  |
|-----------------------|---|---|---|--|--|
| <p><b>71 - 75</b></p> | <p>Heißer Rauch blendet Feind. Feind ist benommen und kann für 1 KR nicht parieren. +12 SP</p>                                | <p>Brustverbrennungen Feind ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. Alle Kampfwerte -15. +10 auf nächste Nahkampfatacke gegen diesen Feind. +9 SP.</p>                      | <p>Brusttreffer. Feind ist 3 KR benommen. Wenn er eine organische Rüstung an der Brust hat, ist sie zerstört. Ohne Brustrüstung bekommt er 6 SP / KR und kämpft mit -25.</p>                | <p>Treffer am Schildarm. Wenn der Gegner einen Schild hat, lässt er ihn fallen. Organischer Schild wird zerstört. Ohne Schild, ist er 6 KR benommen, kann seinen Arm nicht mehr benutzen und kämpft mit -50.</p> | <p>Brusttreffer. Wenn der Gegner dort eine Rüstung hat, ist sie zerstört, er 3 KR benommen und bekommt 12 SP. Ansonsten wird er umgeworfen, bekommt 6 SP / KR und kämpft mit -60.</p>        |
| <p><b>76 - 80</b></p> | <p>Druckwelle macht Feind für 2 KR benommen. Feind kann 1 KR nicht parieren. +10 SP. Seitenwunde. Feind bekommt 2 SP / KR</p> | <p>Armtreffer. Verbrennungen machen den Feind für 2 KR benommen und er bekommt 2 SP / KR. Alle Stoffkleidung am Waffenarm ist verbrannt und er lässt fallen, was immer er hält.</p> | <p>Treffer am Schildarm. Wenn er einen Schild hat, lässt er es fallen. Wenn nicht: 6 KR benommen, kann Schildarm nicht mehr benutzen, kämpft mit -50. Organischer Schild wird zerstört.</p> | <p>Feind verliert Waffenhand. Jeder Gegenstand in der Hand wird möglicherweise beschädigt. Schwere Verbrennungen. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. +5 SP / KR.</p>                               | <p>Treffer am Schildarm. Wenn Gegner einen Schild hat, ist dieser zerstört, er verliert seine Hand und ist 6 KR benommen. Wenn nicht, verliert er seinen Arm und ist bewusstlos. +20 SP.</p> |
| <p><b>81 - 85</b></p> | <p>Treffer in den Rücken. Feind ist benommen für 2 KR. -20 auf alle Werte. 2 SP / KR wegen Verbrennungen. +8 SP</p>           | <p>Rückentreffer. Feind wird umgeworfen, ist 1 KR benommen, bekommt 2 SP / KR und alles organische Material auf dem Rücken ist zerstört.</p>  | <p>Beintreffer. Mit Rüstungsschutz dort, bekommt er 2 SP / KR und kämpft mit -20. Wenn nicht: massiver Gewebeschaden. Bein ist nutzlos, er ist auf -80.</p>                                 | <p>Treffer versengt beide Arme und den oberen Brustkasten. Gegner kann seine Arme nicht mehr benutzen und ist 9 KR benommen. +15 SP.</p>   | <p>Gegner atmet die Flammen ein und stirbt qualvoll innerhalb von 12 KR an verbrannten Lungen und Kehle. +20 SP.</p>   |
| <p><b>86 - 90</b></p> | <p>Treffer wirft Feind um. Feuer zerstört Fuß- und</p>  | <p>Beintreffer. Alles Organische Material am</p>  | <p>Unterschenkelverbrennung. Feind verliert Fuß, aber die</p>   | <p>Bauchtreffer. Wenn Feind dort Rüstung hat, ist sie</p>  | <p>Der Unterkörper des Gegners steht in</p>  |

|                |   |   |  |   |  |
|----------------|---|---|--|---|--|
|                | Stoffkleidung.<br>+10 SP  | Bein fängt Feuer und verursacht 6 SP / KR, bis es gelöscht wurde (dauert 1KR). Feind ist für 3 KR benommen.<br>+10 SP.  | Wunde ist ausgebrannt. Feind ist benommen, kann 6 KR nicht parieren, bekommt 3 SP / KR und kämpft mit -85.<br>+15 SP.  | zerstört, er ist bewusstlos und bekommt 2 SP / KR. Wenn nicht, stirbt er nach 12 inaktiven KR wegen Organschäden.   | Flammen. Er stirbt innerhalb von 9 KR an Organ- und Gewebeverlust.<br>+20 SP.  |
| <b>91 - 95</b> | Hüftverbrennungen. Feind ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. Alle Kampfwerte -30. +12 SP   | Kopftreffer. Feind ist geblendet, und kämpft für 6 KR mit -95. Ohne Helm bekommt er 8 SP / KR und verliert 50% seiner Kopfhare. Jeder organische Helm ist zerstört.   | Oberschenkelverbrennungen. Feind kann sein Bein nicht mehr benutzen (wegen Gewebeschäden), kann 6 KR nicht parieren, bekommt 4 SP / KR und kämpft mit -90.<br>+18 SP.                    | Kopftreffer. Mit Vollhelm sind seine Augen zerstört und er fällt in ein 2 Tage langes Koma. Ohne stirbt er in 6 KR am massivem Schock und Gehirnschäden.<br>+20 SP. | Brusttreffer. Alles organische Material am Körper des Gegners ist zerstört. Er stirbt am Schock und Nervenversagen innerhalb von 6 KR. +25 SP. |
| <b>96 - 99</b> | Treffer in der Nackengegend. Wenn der Feind einen Nackenschutz trägt, ist er benommen und kann 3 KR nicht parieren. Wenn nicht, ist er K.O. und bekommt 8 SP / KR | Halstreffer zerstört Kehle. +20 SP. Feind bekommt 12 SP / KR und ist in den nächsten 9 KR nicht fähig, irgendetwas zu tun. Danach stirbt er. +10 auf nächste Attacke. | Brusttreffer. Wenn der Feind eine Brustpanzerung hat, ist sie zerstört, und er stirbt in 9 KR an Verbrennungen. Wenn nicht, wird sein Brustkasten zum Aschekasten, und er stirbt sofort. | Die Seite des Gegners steht in Flammen. Er stirbt in 6 KR an mehrfach gesplitterten Brüchen, Gewebe- und Organverlusten und kochendem Blut. +20 SP.                 | Feind wird unmittelbar zu Staub dehydriert. Addiere +10 auf den nächsten Wurf.   |
| <b>100</b>     | Verbrennender Treffer am Kopf. Wenn er einen Helm hat, ist er K.O. und  | Nackentreffer schmilzt Wirbelsäule und verbindet die Haut mit   | Der Kopf des Feindes ist ein verkohlter Stumpf. Traurigerweise   | Die Hitze verdampft die Mitte des Feindes, zerstört die   | Alles was vom Gegner übrigbleibt, sind Aschereste und Stückchen von  |

|                |  |  |   |   |  |
|----------------|--|--|---|---|--|
|                | bekommt 7 SP/KR. Wenn nicht, ist er in einem 1-monatigem Koma und alle seine Werte sinken um 50%. +15 SP | der Kleidung. Sehr unbequem. +25 SP. Feind ist permanent gelähmt.                | wird er damit nicht fertig und stirbt sofort. Addiere 10 auf den nächsten Wurf. | Kleider und alles was er getragen hat. Feind wird in zwei Hälften geschnitten und stirbt. Addiere 15 auf den nächsten Wurf. | Knochen und Zähnen. Addiere +20 auf den nächsten Wurf.   |
|                | <b>A</b>   | <b>B</b>   | <b>C</b>  | <b>D</b>  | <b>E</b>   |
| <b>01 - 05</b> | Kühle Brise. +0 SP.  | Kühle Brise. +0 SP.  | +1 SP.  | +2 SP.  | +3 SP.   |
| <b>06 - 10</b> | +1 SP.   | +2 SP.   | +3 SP.  | +4 SP.  | Feind verliert Initiative für 1 KR. +4 SP.   |
| <b>11 - 15</b> | Feind verliert Initiative für 1 KR. Kalter Wind. +2 SP.  | Feind verliert Initiative für 1 KR. Kälteschauer. +3 SP.                         | Gegner ist etwas aus dem Gleichgewicht und verliert 1 KR die Initiative. +4 SP. | Leichter Treffer. Gegner verliert Initiative für 1 KR. +5 SP.   | Kälte Druckwelle. Mit schützendem Mantel oder Rüstung, verliert er 1 KR die Initiative. Wenn nicht, bekommt er +6 SP und verliert 2 KR Initiative. |
| <b>16 - 20</b> | Feind verliert Initiative für 1 KR. Eiskalter Wind. +3 SP.   | Feind verliert Initiative für 2 KR. Kältewelle. +4 SP.                           | Gegner verliert Initiative für 2 KR. Leichte Erfrierungen. +5 SP.               | Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. Er muss 1 KR parieren. +6 SP.  | Mittelschwerer Treffer. Gegner muss eine KR parieren. +7 SP.   |
| <b>21 - 35</b> | Milder Windstoß. Feind verliert 2 KR lang Initiative. +4 SP.   | Die Frostgeladene Druckwelle zwingt den Gegner 2 KR Initiative abzugeben. +5 SP. | Mittelschwerer Treffer. Gegner muss 1 KR parieren. +6 SP.                       | Frostbeulen. Gegner muss 1 KR mit -20 parieren und bekommt 1 SP / KR. +7 SP.  | Feind ist aus dem Gleichgewicht und muss 2 KR mit -15 parieren. +8 SP.   |
| <b>36 - 45</b> | Frostiger Windstoß. Feind muss 1   | Gegner muss 1 KR parieren und verliert 3   | Splitter verursachen 1 SP / KR.   | Gegner ist 1 KR benommen, bekommt 2 SP  | Treffer macht Gegner 1 KR benommen und   |

|                |   |   |  |  |  |
|----------------|---|---|--|--|--|
|                | KR parieren. +5 SP.   | KR die Initiative. +6 SP.   | Gegner muss 2 KR parieren. +7 SP.  | / KR und kämpft mit -5. +8 SP.   | zerstört sein Schuhwerk. Ohne ein solches kämpft er mit -20 (Erfrierungen).  |
| <b>46 - 50</b> | Stärkerer Windstoß. Feind muss 2 KR parieren. +6 SP.                      | Leichte Erfrierungen. 2 SP / KR. Muss 2 KR parieren. +7 SP.   | Treffer macht Gegner für 1 KR benommen. +8 SP.   | Leichte Erfrierungen. Gegner kämpft mit -10. 2 SP / KR. 1 KR benommen. +9 SP.  | Wirbelnder Treffer lässt Gegner um eigene Achse rotieren. +10 SP. 1 KR benommen. Lässt Waffe fallen.                   |
| <b>51 - 55</b> | Feind verliert Gleichgewicht und ist eine KR benommen. +7 SP.             | Schuss macht den Gegner für 1 KR benommen. Er bekommt 3 SP / KR wegen Erfrierungen am Schildhandgelenk +8 SP.     | Schuss ist stark, aber tief. Feind ist 2 KR benommen. Wenn er keine Beinrüstung hat, bekommt er 5 SP / KR wegen Schock und Schmerzen.  | Splittertreffer in die Seite treibt Gegner um 2m zurück. Er bekommt 3 SP / KR und ist 2 KR benommen. +10 SP.               | Starker Seitentreffer. Gegner ist benommen und kann 1 KR nicht parieren, bekommt 4 SP / KR wegen Schmerzen und +11 SP. |
| <b>56 - 60</b> | Starker, aber breit gefächerter Windstoß. Feind ist 2 KR benommen. +8 SP. | Feind ist 2 KR benommen. Alles Holz auf seinem Rücken ist nutzlos und zerbrösel. Gegner bekommt 2 SP / KR. +9 SP. | Rückentreffer. Alles organische Material auf dem Rücken ist gefriergetrocknet. Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +9 SP. | Treffer am Schildarm. Erfrierungen. Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren, bekommt 3 SP / KR und kämpft mit -15. | Treffer am Waffenarm. Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren, bekommt 4 SP / KR und kämpft mit -20.           |
| <b>61 - 65</b> | Feind ist benommen und kann eine KR nicht parieren. +9 SP.                | Beintreffer. Erfrierungen. Feind ist benommen, kann 1 KR nicht parieren, kämpft mit -5 und bekommt 3              | Beintreffer. Erfrierungen. Wenn der Gegner Lederstiefel oder -hosen trägt, sind sie zerstört. Er ist 4                                 | Treffer am Schildarm. Wenn der Gegner einen Schild hat, +20 SP. Wenn nicht, ist der Arm nutzlos                            | Treffer am Waffenarm. Feind lässt fallen, was immer er hält. Feind ist benommen, muss 3 KR                             |

|                |  |   |  |  |  |
|----------------|--|---|--|--|--|
|                |  | SP / KR. +10 SP.  | KR benommen. +11 SP.   | wegen Nerven- und Hautschäden und Gegner ist 5 KR benommen.  | parieren und kämpft mit -30. +13 SP. Erfrierungen.   |
| <b>66</b>      | Druckwelle zwingt Gegner, alles was er hält fallen zu lassen. +10 SP. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. Brusttreffer. | Feind ist benommen und kann 4 KR nicht parieren. Wenn er keine Rüstung oder einen schützenden Mantel trägt, bekommt er 5 SP / KR.             | Feind wird umgeworfen und ist 6 KR benommen. Wenn er am Handgelenk Rüstung hat, bekommt er 3 Sp / KR. Wenn nicht, kämpft er mit -25 und bekommt 6 SP / KR. | Nackentreffer. Wenn Gegner dort Rüstung hat, bekommt er 4 SP / KR und ist 6 KR benommen. Wenn nicht, kämpft er mit -50, bekommt 5 SP / KR und ist 3 KR benommen. | Schultertreffer. Gegner kann die Schulter wegen Nerven und Gelenkschäden nicht mehr benutzen. Wenn er keinen Helm hat, geht er für 1 Tag K.O. und bekommt 6 SP / KR. +15 SP. |
| <b>67 - 70</b> | Rückentreffer. Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. Frostbeulen. Feind kämpft mit -5. +10 SP.                            | Rückentreffer. Erfrierungen. Feind ist 2 Runden benommen und kann 1 KR nicht parieren. Er kämpft mit -10. +11 SP.                             | Rückentreffer. Feind ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. Er kämpft mit -15. Erfrierungen. +12 SP.  | Rückentreffer. Feind ist 3 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. Er kämpft mit -20. Erfrierungen. +13 SP.  | Treffer am Schildarm. Mit Schild wird er umgeworfen und bekommt 2 SP / KR. Ohne massive Erfrierungen, Gegner kann Arm nicht mehr benutzen und ist 6 KR benommen.             |
| <b>71 - 75</b> | Druckwelle bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. Er ist 2 KR benommen. Schmerz und Schock zwingen ihn, mit -10 zu kämpfen. +11 SP.    | Treffer an der Schildseite. Durch Schmerzen und Schock bekommt der Gegner 3 SP / KR. Feind ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +12 SP. | Treffer an der Seite. Schock und Erfrierungen. Gegner kämpft mit -20, bekommt 3 SP / KR, ist benommen und kann 2 KR nicht parieren.                        | Treffer gefriert die Schildschulter des Gegners. Arm ist nutzlos, Gegner 2 KR benommen. +14 SP.  | Treffer am Waffenarm. Erfrierungen und Gefühllosigkeit machen den Arm nutzlos und den Gegner für 3 KR benommen. +15 SP.  |

|                       |   |  |   |  |  |
|-----------------------|---|--|---|--|--|
| <p><b>76 - 80</b></p> | <p>Brusttreffer. Feind ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. +12 SP.</p>  | <p>Brusttreffer. Feind bekommt 3 SP / KR, kämpft mit -15 und ist 4 KR benommen. +13 SP.</p>  | <p>Brusttreffer. 4 SP / KR. Wenn der Gegner eine Brustpanzerung hat, ist er 3 KR benommen, wenn nicht, wird er umgeworfen und kämpft mit -25.</p> | <p>Brusttreffer. Gegner kämpft mit -25 wegen Erfrierungen. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. +15 SP.</p>  | <p>Brusttreffer. Gegner wird umgeworfen und lässt alles fallen, was er hält. 12 KR benommen. Schock und Nerven-schäden. Gegner kämpft mit -30.</p>       |
| <p><b>81 - 85</b></p> | <p>Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +13 SP.</p>   | <p>Rückentreffer. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. 4 SP / KR. +14 SP.</p>  | <p>Hüfttreffer. Gegner hat einen Knochen gebrochen und Erfrierungen. Er kämpft mit -40, bekommt 5 SP / KR und ist 6 KR benommen.</p>              | <p>Treffer gefriert beide Hände, Gegner kann beide Arme nicht mehr benutzen, ist 9 KR benommen und bekommt 6 SP / KR.</p>  | <p>Treffer gefriert Kehle und Lungen. Gegner fällt nieder und stirbt in 12 KR. +17 SP.</p>   |
| <p><b>86 - 90</b></p> | <p>Beintreffer. Gegner wird umgeworfen. Wenn er an den Beinen Rüstung hat, ist er 2 KR benommen. Wenn nicht, kann er seinen linken Fuß nicht mehr benutzen und kämpft mit -70 (Erfrierungen).</p> | <p>Beintreffer. Feind wird zu Boden geworfen. Wenn er eine Rüstung an den Beinen hat, ist er 3 KR benommen. Wenn nicht, kann er einen Fuß nicht mehr benutzen und kämpft mit -75 (Erfrierungen).</p> | <p>Unterschenkeltreffer. Zerstört die Fußbedeckung und gefriert beide Füße. Gegner ist 9 KR benommen, bekommt 6 SP /KR und kämpft mit -80.</p>    | <p>Treffer an der oberen Brust wird Gegner um. Wenn er dort Rüstung trägt, ist er bewusstlos. Wenn nicht, stirbt er in 12 KR an einem kalten, kalten Herzen.</p> | <p>Rückentreffer gefriert und zerschmettert das Rückgrat des Gegners. Feind fällt und stirbt in 9 inaktiven KR. Gebrochenes Genick. Massiver Schock.</p> |
| <p><b>91 - 95</b></p> | <p>Kopftreffer. Feind wird zu Boden geworfen. Wenn er einen Helm hat, ist er 3 KR benommen.</p>   | <p>Hüfttreffer. Hüfte ist zerschmettert. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. Er kämpft mit</p>  | <p>Bauchtreffer. Wenn der Gegner dort Rüstung trägt, ist er bewusstlos und bekommt +17 SP. Wenn</p>   | <p>Das gesamte Blut des Gegners ist gefroren. Er stirbt nach 9 inaktiven KR. +18 SP.</p>   | <p>Der Unterkörper des Gegners ist völlig gefroren. Feind stirbt in 6 inaktiven KR. +19 SP.</p>  |

|                |  |  |  |  |   |
|----------------|--|--|--|--|---|
|                | Wenn nicht, ist er 6 Runden benommen, kämpft mit -50 und verliert beide Ohren.   | -75. +17 SP.   | nicht, stirbt er in 9 KR an Organschäden.  |  |   |
| <b>96 - 99</b> | Nackentreffer. Wenn der Gegner dort eine Rüstung trägt, ist er 9 KR benommen. Wenn nicht, verliert er seine Lippen, kann 2 Wochen nicht sprechen und ist bewusstlos. | Hals- und Schultertreffer. Wenn der Gegner eine Rüstung im Nacken hat, ist er K.O. Wenn nicht, ist sein Genick gefroren und zerschmettert und er stirbt in 9 inaktiven KR. | Seitentreffer gefriert und zerschmettert das Becken des Gegners. Er stirbt in 6 KR am Schock und an Nervenschäden. +18 SP. | Herz und Lungen des Gegners werden plötzlich gefroren. Gegner stirbt nach 6 inaktiven KR. +19 SP.                                | Gegner ist eine leblose, gefrorene Statue. Gut konserviert, aber ziemlich tot... Addiere +10 auf den nächsten Wurf. +20 SP.       |
| <b>100</b>     | Gegner fällt in ein einmonatiges Koma und verliert seine Nase wegen schwerer Erfrierungen und Schock. +21 SP.  | Treffer gefrieretrocknet den Kopf des Gegners. Der Schädel und das Gehirn des Gegners sind krümelig und ohne jedes Leben. Er stirbt in 1 KR. Addiere 5 auf nächsten Wurf.  | Kopftreffer. Beide Augen sind zerstört. Gegner ist in einem 2-wöchigen Koma und ist permanent vom Nacken an gelähmt.       | Massiver Treffer zerschmettert den Brustkasten des Gegners und gefriert alle Körperflüssigkeit. Gegner stirbt nach 2 KR. +20 SP. | Gegner gefriert völlig und splittert dann in tausend Teile, nachdem er 7m hinter dem vorherigen Standpunkt zu Boden gefallen ist. |
|                | <b>A</b>   | <b>B</b>   | <b>C</b>   | <b>D</b>   | <b>E</b>  |
| <b>01 - 05</b> | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   |
| <b>06 - 10</b> | 0  | 0  | 0  | 0  | +1 SP.  |
| <b>11 - 15</b> | 0  | 0  | 0  | +1 SP.   | Gegner verliert Initiative in der nächsten KR. +1 SP.   |
| <b>16 - 20</b> | 0  | 0  | +1 SP.   | Gegner verliert die Initiative in der nächsten KR.   | Feind stolpert rückwärts und muss 1 KR parieren. +2 SP.   |
| <b>21 - 35</b> | 0  | +1 SP.   | Gegner verliert  | Gegner stolpert  | Brusttreffer.   |

|                |  |   |  |  |  |
|----------------|--|---|--|--|--|
|                |  |   | 1 KR die Initiative.   | rückwärts vom Hüfttreffer und muss nächste KR parieren.                              | Gegner muss 1 KR parieren. +5 auf nächsten Wurf. +3 SP.                                    |
| <b>36 - 45</b> | +1 SP.   | Feind verliert die Initiative in der nächsten KR.   | Hüftwunde. Oberschenkeltreffer. Gegner muss nächste KR parieren. +2 SP.                                    | Gegner muss nächste KR parieren. +5 auf nächsten Wurf. +3 SP.                        | Oberschenkelwunde. Gegner wird herumgewirbelt und muss nächste KR mit -20 parieren. +4 SP. |
| <b>46 - 50</b> | Gegner verliert Initiative in der nächsten KR. +1 SP.  | Der Gegner ist sich nicht sicher, was hier läuft und muss nächste KR parieren. +2 SP.                                 | Treffer in den Rücken wirft den Gegner zu Boden. Er muss nächste KR parieren. +5 auf nächsten Wurf. +3 SP. | Rückenwunde. Gegner wird herumgewirbelt und muss nächste KR mit -20 parieren. +4 SP. | Treffer am Rücken. Gegner ist 1 KR benommen. +5 SP.  |
| <b>51 - 55</b> | Brusttreffer. 50% Veränderung. Deine Attacke sticht den Gegner und er muss nächste KR parieren. +2 SP. | Treffer lässt die Brust des Gegners qualmen. Er muss nächste KR parieren. Addiere +5 auf deinen nächsten Wurf. +3 SP. | Brusttreffer. Gegner muss nächste KR mit -20 parieren. +4 SP.  | Brustwunde. 1 KR benommen. +5 SP.  | Brusttreffer. Gegner ist 1 KR benommen und auf -10. +6 SP.                                 |
| <b>56 - 60</b> | Beintreffer. 60% Veränderung. Gegner muss nächste KR parieren. +5 auf den nächsten Wurf. +3 SP.        | Beinwunde. 50% Veränderungen. Gegner wird herumgewirbelt und muss nächste KR mit -20 parieren. +4 SP.                 | Oberschenkelwunde. Gegner ist 1 KR benommen. +5 SP.  | Beinwunde. Feind ist 1 KR benommen und kämpft auf -10. +6 SP.                        | Beintreffer. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -10. +7 SP.      |
| <b>61 - 65</b> | Streifschuss am Arm. 70% Veränderung. Gegner muss nächste KR mit -20 parieren.                         | Kleinere Armwunde. 60% Veränderungen. Gegner ist nächste KR   | Unterarmtreffer. 50% Veränderung. Gegner ist 1 KR benommen und auf -10. +6                                 | Streifschuss am Arm. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. Er            | Unterarmwunde. Feind ist 2 KR benommen und auf -15. +8 SP.                                 |

|                |  |   |   |   |  |
|----------------|--|---|---|---|--|
|                | +4 SP.   | benommen. +5 SP.  | SP.   | kämpft auf -10.+7 SP.   |  |
| <b>66</b>      | Beinschuss. 80%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 2<br>KR benommen<br>+20 auf<br>nächsten Wurf.<br>+10 SP.                         | Waffenarmtreffer. 70%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 3<br>KR benommen.<br>+20 auf den<br>nächsten Wurf.<br>+12 SP.   | Oberschenkel-<br>treffer. 60%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 4<br>KR benommen.<br>+10 auf<br>nächsten<br>Wurf.+15 SP.              | Beinwunde.<br>Gegner ist 5<br>KR benommen.<br>+10 auf den<br>nächsten Wurf.<br>+18 SP.  | Brusttreffer. Die<br>Lungen des<br>Gegners füllen<br>sich mit Rauch<br>und er kämpft<br>auf -40 und ist<br>6 KR<br>benommen.<br>+20 SP.    |
| <b>67 - 70</b> | Halstreffer. 90%<br>Veränderung.<br>Gegner ist<br>nächste KR<br>benommen und<br>kämpft auf -10.<br>+6 SP.                      | Schuss streift<br>den Nacken<br>des Gegners.<br>80%<br>Veränderung.<br>Gegner ist<br>nächste KR<br>benommen und<br>kann nicht<br>parieren.<br>Kämpft mit -10.<br>+7 SP. | Halstreffer. 70%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 2<br>KR benommen<br>und auf -15. +8<br>SP.   | Schultertreffer. 50%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 3<br>KR benommen.<br>+20 auf den<br>nächsten<br>Wurf.+9 SP.                    | Schulterwunde.<br>Gegner ist 2<br>KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren.<br>Kämpft auf -20.<br>+10 SP.                                 |
| <b>71 - 75</b> | Oberschenkeltreffer. 100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 1<br>KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren. Ist auf<br>-10. +7 SP. | Beinwunde. 90%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 2<br>KR benommen<br>und kämpft auf<br>-15. +8 SP.  | Beinwunde. 80%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 3<br>KR benommen.<br>+20 auf<br>nächsten<br>Wurf.+9 SP.                              | Beinwunde. 60%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 2<br>KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren.<br>Kämpft auf -20.<br>+10 SP.        | Unterschenkel-<br>treffer. 50%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 3<br>KR benommen,<br>kann nicht<br>parieren und<br>kämpft auf -25.<br>+11 SP. |
| <b>76 - 80</b> | Schildarmtreffer. 100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 2<br>KR benommen<br>und kämpft auf<br>-15. +8 SP.                         | Schildarmtreffer. 100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 3<br>KR benommen.<br>+20 auf<br>nächsten Wurf.<br>+9 SP.   | Schildarmtreffer. 90%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 3<br>KR benommen,<br>kann nicht<br>parieren und<br>kämpft mit -20.<br>+10 SP. | Schildarmtreffer. 60%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 3<br>KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren.<br>Kämpft auf -25.<br>+11 SP. | Waffenarmtreffer. 60%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 4<br>KR benommen,<br>kann nicht<br>parieren und<br>kämpft auf -30.<br>+12 SP.          |
| <b>81 - 85</b> | Treffer an der<br>Seite. 100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 3  | Treffer an der<br>Seite. 100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 2   | Treffer an der<br>Seite. 100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 3   | Magentreffer. 80%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 4   | Rückentreffer. 70%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 5   |

|                |  |  |   |   |   |
|----------------|--|--|---|---|---|
|                | KR benommen.<br>+20 auf den<br>nächsten Wurf.<br>+9 SP.  | KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren.<br>Kämpft auf -20.<br>+10 SP.   | KR benommen,<br>kann nicht<br>parieren und<br>kämpft mit -25.<br>+11 SP.  | KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren.<br>Kämpft auf -30.<br>+12 SP.  | KR benommen,<br>kann nicht<br>parieren und<br>kämpft auf -30.<br>+13 SP. Der<br>Zauber<br>brauchte nur<br>die halbe Zeit.   |
| <b>86 - 90</b> | Treffer am<br>Rücken. 100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 2<br>KR benommen,<br>kann nicht<br>parieren und<br>kämpft auf -20.<br>+10 SP. | Treffer am<br>Hinterkopf.<br>100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 3<br>KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren.<br>Kämpft auf -25.<br>+11 SP.  | Hinterkopftreffer.<br>100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 4<br>KR benommen,<br>kann nicht<br>parieren und<br>kämpft mit -30.<br>+12 SP.  | Treffer in die<br>Nieren. 90%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 5<br>KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren.<br>Kämpft auf -30.<br>Zauber<br>brauchte nur<br>die Hälfte der<br>Zeit. +13 SP. | Beinwunde.<br>80%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 6<br>KR benommen,<br>kann nicht<br>parieren und<br>kämpft auf -30.<br>+14 SP. Der<br>Zauber<br>brauchte nur<br>die halbe Zeit.  |
| <b>91 - 95</b> | Kopftreffer.<br>100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 3<br>KR benommen,<br>kann nicht<br>parieren und<br>kämpft auf -25.<br>+11 SP.       | Hüfttreffer.<br>100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 4<br>KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren.<br>Kämpft auf -30.<br>+12 SP.   | Brusttreffer.<br>100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 5<br>KR benommen,<br>kann nicht<br>parieren und<br>kämpft mit -30.<br>Zauber<br>benötigte nur<br>die halbe Zeit.<br>+13 SP. | Treffer in die<br>Seite. 100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 6<br>KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren.<br>Kämpft auf -30.<br>Zauber<br>brauchte nur<br>die Hälfte der<br>Zeit. +14 SP. | Armwunde.<br>90%<br>Veränderung.<br>Die Arme des<br>Gegners sind<br>betäubt und<br>können 7<br>endlose KR<br>nicht benutzt<br>werden. +16<br>SP.                                |
| <b>96 - 99</b> | Kopftreffer.<br>100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 4<br>KR benommen,<br>kann nicht<br>parieren und<br>kämpft auf -30.<br>+12 SP.       | Treffer an der<br>Wange. 100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 5<br>KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren.<br>Kämpft auf -30.<br>Zauber<br>brauchte<br>nur?die halbe<br>Zeit. +13 SP. | Halstreffer.<br>100%<br>Veränderung.<br>Gegner ist 6<br>KR benommen,<br>kann nicht<br>parieren und<br>kämpft mit -30.<br>Zauber<br>benötigte<br>nur?die halbe<br>Zeit. +14 SP.  | Treffer in den<br>Rücken. 100%<br>Veränderung.<br>Gegner fällt auf<br>die Knie für 7<br>lange KR. +16<br>SP.  | Brusttreffer.<br>100%<br>Veränderung.<br>Gegners Herz<br>stoppt<br>momentan.<br>Wegen seiner<br>Bruststiche<br>dauert es 8 KR,<br>bis der Feind<br>wieder etwas<br>machen kann. |
| <b>100</b>     | Die Kehle  | Augenwunde.  | Kopftreffer.  | Kopftreffer.  | Kopftreffer.  |

|                |   |  |   |   |   |
|----------------|---|--|---|---|---|
|                | brennt. 100% Veränderung. Gegner ist 5 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft auf -30. Der Spruch wirkte bereits nach der halben Zeit. +13 SP. | 100% Veränderung. Gegner ist geblendet und auf -90 für 2 KR. 6 KR benommen. +14 SP.      | 100% Veränderung. Die Ohren des Gegners explodieren, er wankt und fällt für 8 lange KR auf den Bauch. +15 SP. | 100% Veränderung. Das Gehirn des Gegners ist völlig erschöpft und kann in den nächsten 8 KR keinerlei Aktionen durchführen. +18 SP. | 100% Veränderung. Die Augen des Gegners rollen in den Hinterkopf. Er erwacht wieder nach 9 KR und muss sich wieder orientieren (sehr schwer (+90)). +20 SP. |
|                | <b>A</b>  | <b>B</b>   | <b>C</b>  | <b>D</b>  | <b>E</b>  |
| <b>01 - 05</b> | Eine Menge Statischer Energie. +0 SP.   | Haare des Gegners stehen zu Berge. +0 SP.  | +1 SP.  | +2 SP.  | +3 SP.  |
| <b>06 - 10</b> | +1 SP.  | +2 SP.   | +3 SP.  | +4 SP.  | Gegner verliert Initiative für 1 KR. +4 SP.   |
| <b>11 - 15</b> | Gegner verliert 1 KR die Initiative. +2 SP.   | Feind verliert 1 KR die Initiative. Alles Metall, das er trägt beginnt zu summen. +2 SP. | Gegner hört ein Krachen und gibt 1 KR Initiative ab. +3 SP.   | Gegner verliert 1 KR Initiative. Gefahr liegt in der Luft. +4 SP.   | Wenn Metallrüstung: 2 KR keine Initiative. Wenn nicht: 1 KR benommen. +5 SP.  |
| <b>16 - 20</b> | Gegner wird herumgerissen und verliert 1 KR die Initiative. +3 SP.  | Lichtexplosion lässt Gegner 1 KR Initiative abgeben. +4 SP.                              | Eine Rauchwolke zwingt den Gegner 2 KR lang die Initiative abzugeben. +3 SP.                                  | Gegner muss nächste KR parieren. +4 SP.   | Glänzender Schuss macht Gegner für 1 KR benommen. +6 SP.  |
| <b>21 - 35</b> | Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. Er verliert 2 KR die Initiative. +4 SP.  | Krachender Schlag lässt Gegner 2 KR Initiative abgeben. +5 SP.                           | Schuss zwingt den Gegner nächste KR zu parieren. +6 SP  | Leichte Verbrennung. Gegner muss 2 KR parieren. 1 SP / KR. +5 SP.   | Gegner bekommt eine leichte Verbrennung und ist 2 KR benommen. +10 SP.  |
| <b>36 - 45</b> | Das Licht irritiert den   | Leichte Verbrennungen.   | Gegner spürt Hitze und muss   | Treffer machen den Gegner für   | Gegner ist 2 KR benommen.   |

|                |  |  |  |  |   |
|----------------|--|--|--|--|---|
|                | Gegner und er muss 1 KR parieren. +5 SP.   | Gegner muss 1 KR parieren. 1 SP / KR. +2 SP.   | 2 KR parieren. +7 SP.  | 1 KR benommen, er kämpft mit -10 für 2 KR. +7 SP.  | Gegner kämpft für 2 KR mit -10. +12 SP.   |
| <b>46 - 50</b> | Leichte Verbrennungen. Gegner muss 1 KR parieren und bekommt 1 SP / KR. +2 SP.                                   | Gegner muss 2 KR parieren. +6 SP.  | Wenn der Gegner eine Metallrüstung trägt, ist er 2 KR benommen. Wenn nicht, ist er 1 KR benommen. +7 SP.                                       | Explosion von Licht und Feuer macht den Gegner für 2 KR benommen. Er kämpft mit -10 für 2 KR. +7 SP.                           | Wenn Metallrüstung: Benommen und 2 KR keine Parade. Wenn nicht: 2 KR benommen. +13 SP.                    |
| <b>51 - 55</b> | Knisternder, aber schwacher Treffer macht Gegner 1 KR benommen. +6 SP.   | Gegner wird herumgewirbelt und ist 1 KR benommen. Eine kleinere Verbrennung auf dem Fuß verursacht 2 SP / KR. +7 SP. | Beintreffer. Wenn der Gegner eine Beinrüstung trägt ist er 1 KR benommen. Wenn nicht, ist er benommen und kann 1 KR nicht parieren, 3 SP / KR. | Gegner ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. +10 SP.   | Heißer Rauch und Licht machen den Gegner für 4 KR benommen. Gegner verliert Initiative für 6 KR. +13 SP.  |
| <b>56 - 60</b> | Gegner ist aus dem Gleichgewicht und muss die nächsten 3 KR parieren. +7 SP.                                     | Gegner ist 2 KR benommen. Wenn er eine Metallrüstung trägt, kann er 1 KR nicht parieren. +8 SP.                      | Beintreffer. Gegner ist 2 KR benommen. Er kann 1 KR nicht parieren. +9 SP.   | Treffer am Schildarm. Wenn Gegner eine Metallrüstung, aber keinen Schild hat, ist er 1 Tag bewusstlos. +15 SP.                 | Treffer am Waffenarm. Gegner lässt alles, was er in der Waffenhand hält fallen. 2 KR benommen. 2 SP / KR. |
| <b>61 - 65</b> | Brusttreffer. Wenn der Gegner eine Metallrüstung trägt, ist er 2 KR benommen. Ohne Rüstung ist er 3 KR benommen. | Oberschenkeltreffer. Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +9 SP.   | Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +10 SP.  | Bauchtreffer. Wenn er dort Rüstung trägt, bekommt er 2 SP / KR und ist 2 KR benommen. Wenn nicht, 3 SP / KR und 6 KR benommen. | Beintreffer. Gegner geht zu Boden, ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. +14 SP.                |

|                       |  |  |  |  |  |
|-----------------------|--|--|--|--|--|
| <p><b>66</b></p>      | <p>Explosion aus Licht und Rauch machen jeden in 2m Umkreis um den Gegner benommen. Er selber geht zu Boden und ist 3 KR benommen.</p> | <p>Brusttreffer. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. 3 SP / KR. Er kämpft mit -20. +15 SP.</p>   | <p>Brusttreffer. Wenn Metallrüstung an Armen und Brust, schmilzt sie zusammen, und er kann seine Arme nicht mehr benutzen. Wenn nicht: 6 h bewusstlos und +9 SP.</p> | <p>Nackentreffer macht Gegner bewusstlos. Er kann 2 Monate nicht sprechen und bekommt 4 SP / KR. +20 SP.</p>                               | <p>Kopftreffer. Wenn Lederhelm:, Zerstört und Gegner ist 2 Monate im Koma. Wenn nicht, ist sein Gehirn getoastet und er stirbt augenblicklich. Addiere 10 auf nächsten Wurf.</p> |
| <p><b>67 - 70</b></p> | <p>Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +7 SP.</p>   | <p>Rückentreffer. Gegner ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. +10 SP.</p>   | <p>Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. Er kämpft mit -10. (Verbrennungen) +11 SP.</p>   | <p>Rückentreffer. Gegner geht zu Boden und ist 1 KR bewusstlos. Leichter Schock. Gegner kämpft mit -20. +12 SP.</p>                        | <p>Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 4 KR nicht parieren. Leichter Schock. Er kämpft mit -25. +15 SP.</p>  |
| <p><b>71 - 75</b></p> | <p>Treffer macht Gegner für 3 KR benommen. Gegner kämpft mit -5 für 6 KR. +8 SP.</p>   | <p>Treffer am Schildarm. Wenn Gegner einen Schild hat, ist er 4 KR benommen. Wenn nicht, ist der Arm nutzlos und Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren.</p> | <p>Treffer am Schildarm. Wenn Gegner ein Metallschild hat, ist er 6 KR benommen und bekommt +12 Sp. Wenn nicht, Geht er zu Boden, der Arm ist nutzlos, +13 Sp.</p>   | <p>Treffer am Waffenarm. Arm ist nutzlos und Gegner für 3 KR benommen. +13 SP.</p>   | <p>Schultertreffer zerschmettert Knochen im Waffenarm. Muskeln und Knorpel werden zerstört. Arm ist nutzlos, Gegner 6 KR benommen und bekommt 3 SP / KR.</p>                     |
| <p><b>76 - 80</b></p> | <p>Brusttreffer macht Gegner 2 KR benommen. Gegner kann 1 KR nicht parieren. +9 SP.</p>  | <p>Brusttreffer. Gegner wird zu Boden geworfen. 2 SP /KR wegen Blutung. +11 SP.</p>  | <p>Brusttreffer. Wenn Brustrüstung: 6 KR benommen, +2 SP / KR, und er kämpft mit -5. Wenn nicht: 3 Tage bewusstlos wegen Schock.</p>                                 | <p>Brusttreffer. Wenn dort Metallrüstung: bewusstlos und +25 SP. Wenn nicht, ist er benommen und kann 6 KR nicht parieren, bekommt +15</p> | <p>Brusttreffer. Gegner wird durch Schock bewusstlos. Blutverlust und Nervenschäden kosten ihn 3 SP / KR. +18 SP.</p>  |

|                |  |   |   | SP.  |  |
|----------------|--|---|---|--|--|
| <b>81 - 85</b> | Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +12 SP.   | Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. Muskel ist gerissen und Gegner kämpft mit -10. +13 SP.   | Oberschenkeltreffer. 2 SP / KR. Knochen brechen, Knorpel zerreißen. Gegner ist 4 KR benommen, und kämpft mit -40.   | Treffer am unteren Rücken. Nervenschaden und Schock. Gegner ist 30 KR benommen und bekommt 3 SP / KR. +15 SP.                                      | Gegner wird leitend und der Treffer stellt das Nervensystem des Gegners um. Gegner fällt zu Boden liegt 12 KR im Schock und stirbt dann. |
| <b>86 - 90</b> | Treffer wirft Gegner zu Boden. Wenn er eine Metallbeinrüstung hat, kann er ein Bein wegen Nervenschaden nicht mehr benutzen. Wenn nicht, +15 SP, Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. | Beintreffer. Wenn der Gegner eine Beinrüstung hat, ist er benommen und kann 6 KR nicht parieren. Wenn nicht, ist das Bein gebrochen, hat beschädigte Nerven, Gegner ist 6 KR benommen und kämpft mit -50. | Treffer zerschmettert Knie und zerstört eine Auswahl Nerven. Gegner kämpft mit -60 und ist benommen und kann 2 KR nicht parieren.   | Bauchtreffer. Mit Rüstung am Bauch ist er 9 KR benommen und bekommt 6 SP / KR. Ohne stirbt er in 12 KR am Schock und Blutungen.                    | Treffer spaltet Becken und zerschmettert das untere Rückgrat in tausende kleiner Teilchen. Gegner ist bewusstlos und stirbt in 12 KR.    |
| <b>91 - 95</b> | Hüfttreffer. Wenn Gegner dort eine Rüstung trägt, ist er 6 KR benommen; +10 SP Wenn nicht, ist er 3 KR benommen und kämpft mit -50 wegen Schock und Nervenschäden.                                 | Kopftreffer. Gegner verliert Nase, ist 2 Wochen geblendet und ist 9 KR benommen. Gegner ist während der Blindheit auf -95. Ohne Helm wird er zu Boden geworfen.   | Treffer durch Unterbauch. Massiver Schock und Blutung. Wenn er eine Rüstung dort trägt, kämpft er mit -75 und bekommt 5 SP / KR. Wenn nicht, stirbt er nach 6 inaktiven KR. | Seitentreffer. verwüstet das Nervensystem. Gegner fällt in ein Koma und in einen fürchterlichen Schockzustand. Er ist ein lebendes Gemüse. +30 SP. | Seitentreffer schmilzt das untere Skelett des Gegners und zerstört einige Organe. Gegner stirbt nach 9 inaktiven KR. +25 SP.             |
| <b>96 - 99</b> | Nacken- und Schultertreffer.   | Kopftreffer. Treffer spaltet  | Brusttreffer zerstört Herz  | Brusttreffer treibt Gegner   | Brusttreffer zerstört beide  |

|                |  |   |   |  |  |
|----------------|--|---|---|--|--|
|                | Wenn Nackenrüstung: Benommen und 6 KR keine Parade. Wenn nicht, ist er bewusstlos; kann nicht mehr sprechen. +10 SP.   | Schädel und verursacht massiven Schock und Gehirnschäden. Gegner stirbt in 9 KR. +15 SP.                                      | und Lungen. Wenn er eine Metallrüstung hatte, ist sie nun ein formloser Klumpen und Gegner stirbt in 6 KR. Wenn nicht, stirbt er sofort.  | 3m zurück. Massiver Nervenschaden. Gegner stirbt am Schock in 3 KR. +20 SP.  | Lungenflügel und schneidet den Gegner in 2 Hälften. Schuss geht bis 3m hinter das Opfer (20 abziehen, wenn er noch jemanden trifft). |
| <b>100</b>     | Kopftreffer. Das Gehirn des Gegners fällt dem massiven Schock und den Oberflächenverbrennungen zum Opfer. Gegner wird bewusstlos und stirbt in 6 KR. +20 SP. | Treffer durch den Nacken des Gegners zerstört Kopf und tötet den Gegner augenblicklich. Addiere 10 auf nächste Spruchattacke. | Der Kopf des Gegners ist nicht länger vorhanden. Rauch und Ozon umgeben den leblosen Körper. Für die nächsten 3 KR kann man 10 auf alle Würfe von freundlich gesinnten Zeugen dieses Geschehens addieren. | Nervensystem des Gegners agiert als Supraleiter. Der traurige, sofortige Tod des Gegners beschert allen Zeugen eine nette Lichtshow. Addiere 15 auf den nächsten Wurf. | Der Gegner kehrt zurück zu dem Staub, aus dem er kam. Addiere 20 auf den nächsten Wurf.  |
|                | <b>A</b>   | <b>B</b>  | <b>C</b>  | <b>D</b>   | <b>E</b>   |
| <b>01 - 05</b> | Kleine Bläschen; +0 SP   | Verpufft. +0 SP.  | +1 SP.  | +2 SP.   | +3 SP.   |
| <b>06 - 10</b> | +1 SP  | +2 SP.  | +3 SP.  | +4 SP.   | Gegner ist 1 KR benommen. +3 SP.   |
| <b>11 - 15</b> | Feind verliert Initiative für 1 KR. Zum Fürchten.  | Feind wird herumgewirbelt und verliert Initiative für 1 KR. +4 SP.  | Feind muss 1 KR parieren, während er sein Gleichgewicht sucht. +5 SP.   | Feind muss 1 KR parieren. +6 SP.   | Gegner ist 1 KR benommen. +5 SP.   |
| <b>16 - 20</b> | Feind wird herumgewirbelt und verliert die Initiative in der nächsten KR.  | Treffer bringt den Feind aus dem Gleichgewicht. Feind muss 1  | Feind muss 1 KR parieren, verliert Gleichgewicht. +8 SP.  | Irritierende Verbrennungen zwingen den Gegner 1 KR zu parieren.  | Treffer macht Feind für 1 KR benommen. +10 SP.   |

|                |   |   |  |   |   |
|----------------|---|---|--|---|---|
|                | +5 SP.  | KR parieren. +5 SP.   |  | +10 SP.   |   |
| <b>21 - 35</b> | Treffer bringt Feind aus dem Gleichgewicht. Er verliert die Initiative für 2 KR. +8 SP. | kleinere Verbrennungen, Feind muss 1 KR mit -10 parieren. +10 SP.   | Krachender Treffer lässt Gegner für eine KR mit -15 parieren. +10 SP.                      | Blendender Schuss zwingt Gegner 1 KR mit -20 zu parieren. +15 SP.             | Der starke Schuss erstaunt den Gegner. 1 KR benommen. +20 SP.                               |
| <b>36 - 45</b> | Wegen der Verbrennungen muss der Feind 1 KR parieren. +10 SP.                           | Der beunruhigte Gegner muss 1 KR parieren und verliert für 2 KR die Initiative. +9 SP.                                    | Gegner muss eine KR parieren. 1 Sp/KR. +15 SP.   | Explosion macht Gegner 1 KR benommen. 2 SP/KR. +15 SP.                        | Beintreffer. 2 KR benommen. Ohne Schutz an den Füßen muss er jetzt auf -20 kämpfen. +20 SP. |
| <b>46 - 50</b> | der abgelenkte Feind muss 2 KR parieren. +15 SP.  | Treffer macht Gegner für 1 KR benommen und verursacht 1SP/KR. +15 SP.   | Zischender Schuss macht Gegner für 1 KR benommen. +15 SP. Addiere 5 auf den nächsten Wurf. | Gegner wird herumgewirbelt. 2 SP/KR. 1 KR benommen. +15 SP.                   | Kräftiger Schuss. 1 KR benommen und keine Parade. Lässt alles fallen, was er hält. +25 SP.  |
| <b>51 - 55</b> | Verbrennung macht Gegner für 1 KR benommen. +10 SP.                                     | Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. 2 SP/KR. 1 KR benommen. +12 SP.  | Harter Schuss macht Gegner für 1 KR benommen. +12 SP. Addiere +5 auf den nächsten Wurf.    | Gegner wird 2m zurückgetrieben. 2 KR benommen. 2 SP/KR. +5 auf nächsten Wurf. | Starker Treffer macht Gegner für 2 KR benommen und unfähig zu parieren. 3 SP/KR. +20 SP.    |
| <b>56 - 60</b> | Krachender Schuss macht Gegner für 2 KR benommen. +15 SP.                               | Rückentreffer wirbelt Gegner herum. 2 SP/KR. Alle kleinen Metallgegenstände auf dem Rücken des Gegners schmelzen. +15 SP. | Gegner wird 2m zurückgeworfen und muss 2 KR parieren. +20 SP.                              | Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft mit -10. +15 SP.     | Treffer wirft Gegner zu Boden. 2 KR bewusstlos. 2 SP/ KR. Kämpft mit -10. +25 SP.           |
| <b>61 - 65</b> | Machtvoller Schuss.   | Treffer verursacht  | Beintreffer. Metallene   | Treffer am Schieldarm.  | Präziser Schuss wirft   |

|                |  |  |   |   |   |
|----------------|--|--|---|---|---|
|                | Gegner ist 1 KR lang benommen und kann nicht parieren. +15 SP.   | 2Sp/KR. 1 KR benommen und keine Parade. Kämpft mit -5. +15 SP.   | Beinschienen sind zerstört; Gegner ist 2 KR benommen. +15 SP.   | Ohne Schild sind beide Arme nutzlos wegen Nervenschäden. 2 KR benommen und keine Parade, +15 SP. Andernfalls +20 SP.              | Gegner um. Kämpft mit -20 und lässt alles fallen, was er hält. +25 SP.  |
| <b>66</b>      | Hammerharter Treffer zersplittert den Schildarm des Gegners. Er ist für 3 KR benommen und kann nicht parieren. +25 SP. | Treffer zersplittert Waffenschulter. 3 KR benommen. 5 SP/KR wenn eine Metallrüstung getragen wird. +20 SP. | Brusttreffer bricht beide Arme. Gegner ist benommen und am Boden für 3 KR. Kämpft mit -90.                      | Der Aufprall zerreit die Trommelfelle des Feindes und ttet ihn, wenn er keinen Helm hat. Ansonsten ist er 3 Stunden bewusstlos. | Direkter Treffer. Der chirurgische Treffer lsst den Kopf in viele kleine Teilchen zerplatzen, die vom Winde verweht werden.                                      |
| <b>67 - 70</b> | Rckentreffer. Gegner ist fr 1 KR benommen und kann nicht parieren und kmpft mit -5 wegen Verbrennungen. +10 SP.     | Rckentreffer. 1 KR benommen und keine Parade. Kmpft mit -5. +14 SP.                                      | Treffer bricht beide Arme. Gegner ist benommen und am Boden fr 3 KR. Kmpft mit -90.                           | Gebndelter Schuss wirft Gegner zu Boden, 2 KR bewusstlos. +20 SP. +5 auf nchsten Wurf.  | Treffer am Schildarm macht den Gegner fr 1 KR benommen. Wenn er einen Schild hat, ist der Arm gebrochen, wenn nicht, ist die Schulter gebrochen. Kmpft mit -10. |
| <b>71 - 75</b> | Treffer in die mittlere Region. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren und kmpft mit -10. +15 SP.           | Seitentreffer. 2 KR benommen und 1 KR keine Parade. 3SP/KR. +25 SP.  | Rckentreffer. Gegner ist 3 KR benommen und kann nchste KR nicht parieren. Kmpft mit -10 wegen Nervenschden. | Schneller Treffer bricht Schildarm. 2 KR benommen. +15 SP.  | Betubender Treffer. Beide Arme nutzlos wegen Nervenschden. Kmpft mit -25.  |
| <b>76 - 80</b> | Schwacher  | Futreffer lsst   | Treffer wirft   | Treffer bricht  | Grausamer   |

|                |   |  |  |  |  |
|----------------|---|--|--|--|--|
|                | Bauchtreffer. Gegner ist 3 KR benommen und kann nächste KR nicht parieren. +20 SP.  | Gegner stolpern. Er ist am Boden und 2 KR bewusstlos. 3 SP/KR. +15 SP.   | Feind zu Boden. Er ist 2 KR bewusstlos und kämpft mit -15 wegen innerer Blutungen. +15 SP.           | Waffenarm. Feind kämpft mit -20. 2 KR benommen. +15 SP.  | Brusttreffer macht Gegner 10 KR benommen und wirft ihn zu Boden. Kämpft mit -30. +30 SP.                           |
| <b>81 - 85</b> | Streifschuss am Rücken bricht Rippen und zerreit Knorpel. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren und kmpft mit -25. +15 SP. | Treffer bricht Rippen und verbrennt Haut. 2 KR benommen. Kmpft mit -25. 3 SP/KR. +15 SP.                                | Knisternder Schuss verbrennt die Haut. Gegner ist 2 KR benommen und kmpft mit -25. 3 SP/KR. +20 SP. | Gegner versucht den Schuss mit den Hnden abzuwehren. Der arme Narr ist 3 KR am Boden und bekommt 3 SP/KR. +25 SP. | Seitentreffer schiet durch Organe. Gegner stirbt nach 6 schmerzvollen, inaktiven KR. +35 SP.                      |
| <b>86 - 90</b> | Brutaler Treffer wirft Gegner zu Boden. Er ist 2 KR benommen und kmpft mit -50. +15 SP.  | Wadentreffer verbrennt Muskel. 3KR benommen. Kmpft mit -50. +25 SP.   | Treffer bricht Oberschenkel. Feind kmpft mit -40 und ist 3 KR benommen. +20 SP.                     | Treffer zerquetscht Bauch. Gegner stirbt in 4 KR. +25 SP.  | Hitzewelle. Rckgrat schmilzt und Gegner stirbt nach 3 KR am massiven Schock. +35 SP.                              |
| <b>91 - 95</b> | Schmetternder Treffer bricht Hfte. Gegner kmpft mit -50 und ist 3 KR benommen. +25 SP.  | Treffer an der Schlfe. Wenn der Gegner einen Helm hat, ist er in einem permanentem Koma. Wenn nicht, stirbt er. +30 SP. | Treffer bricht Hfte. Gegner ist auf -60. 5 SP/KR. +25 SP.   | Rotglhende Fragmente seines Kiefers dringen in das Gehirn des Gegners ein. Er stirbt in 3 KR. +55 SP.             | Der Schock pulsiert durch das Nervensystem des Gegners. Gegner stirbt in 6 KR. +35 SP.                             |
| <b>96 - 99</b> | Treffer berhrt Kopf und Nacken des Gegners. Wenn er einen Helm hat, ist er bewusstlos, wenn nicht, stirbt er in 3                      | Keilfrmiger Schuss verletzt Luftrhre. Gegner stirbt in 12 KR. +30 SP.  | Fe sind eingehllt. Gegner ist 9 KR benommen und kann nicht parieren. Kmpft auf -75. +25 SP.      | Gegner nimmt einen tiefen Zug Plasma zu sich. Stirbt in 3 KR. +25 SP.  | Der Krper des Gegners ist nur noch eine zusammengeschmolzene, rauchende Ruine. Addiere +20 auf den nchsten Wurf. |

|                |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|
|                | KR. +25 SP.   |   |   |   |   |
| <b>100</b>     | Kopftreffer.<br>Wenn der Gegner einen Helm hat, ist er bewusstlos. Wenn nicht, stirbt er in drei KR am Schock und an den Brüchen. +30 SP. | Treffer unterhalb des Nackens. Gegner ist permanent gelähmt. +40 SP. +10 auf den nächsten Wurf. | Zischender Schuss durch beide Augen ins Gehirn. Sofortiger Tod.       | Die Lungen und das Herz des Gegners brennen und implodieren. +30 SP. +25 auf den nächsten Wurf. | Der Unglückselige Gegner ist zu einer geschmolzenen Pflanze reduziert. Hol den Aufnehmer.   |
|                | <b>A</b>  | <b>B</b>  | <b>C</b>  | <b>D</b>  | <b>E</b>  |
| <b>01 - 05</b> | Nur ein Tropfen; +0 SP  | Alle Anfänger dürfen zweimal. Probiers doch noch mal. +0 SP.                                    | +1 SP.  | +2 SP.  | +3 SP.  |
| <b>06 - 10</b> | +1 SP   | +2 SP.  | +3 SP.  | +4 SP.  | Gegner verliert die Initiative für 1 KR. +4 SP.   |
| <b>11 - 15</b> | Feind verliert Initiative für 1 KR. +2 SP (SP).   | Feind verliert Initiative. +3 SP. Gegner wird herumgewirbelt.                                   | Feind muss 1 KR parieren, während er sein Gleichgewicht sucht. +4 SP. | Feind muss 1 KR parieren. +5 SP.  | Feind hat Verbrennungen, verliert 1 KR Initiative, wenn er keine Rüstung anhat 2 KR. +5 SP. |
| <b>16 - 20</b> | Ein sehr nahes aufplatzen gibt dem Gegner +3 SP. Er verliert die Initiative.  | Gegner verliert 1 KR Initiative und bekommt 4 SP.   | Feind muss 1 KR parieren, während er sein Gleichgewicht sucht. +5 SP. | Gegner ist aus dem Gleichgewicht und muss 1 KR parieren. +6 SP.                                 | Gegner ist aus dem Gleichgewicht. Er muss 1 KR parieren. +7 SP.                             |
| <b>21 - 35</b> | Treffer bringt Gegner um sein Gleichgewicht und die Initiative in der nächsten KR. +4 SP.   | Gegner muss nächste KR parieren. +5 SP.   | Leichte Verbrennungen. Gegner muss 1 KR parieren. +7 SP und 1 SP/KR.  | Kleinere Verbrennungen. Gegner muss 2 KR parieren. +8 SP und 1 SP/KR.                           | Gegner stolpert? vom Treffer, ist eine KR benommen. +15 SP.                                 |
| <b>36 - 45</b> | Gegner muss eine KR parieren. +8  | Gegner ist aus dem Gleichgewicht.   | Gegner muss 2 KR parieren. +8 SP. +2 SP/KR.                           | Treffer macht Gegner 1 KR benommen und  | Gegner stolpert? 3m zurück. +20   |

|                |   |   |  |   |  |
|----------------|---|---|--|---|--|
|                | SP.   | +9 SP. 1 SP/KR.   |  | er kämpft 2 KR mit -10. +10 SP.   | SP. 2 KR benommen.   |
| <b>46 - 50</b> | Leichte Verbrennungen lassen den Gegner 1 KR parieren. 1 SP/KR. +3 SP.  | Feind verliert 3 KR Initiative. +8 SP. und 1 SP/KR.   | Gegner muss 2 KR parieren. +10 SP. Addiere +5 auf die nächste Aktion.  | Gegner wird herumgewirbelt. +13 SP. Er ist für 2 KR auf -10.  | Feind ist verwirrt. +20 SP und 3 SP/KR. Nichtmagische, nichtmetallische Waffen werden zerstört.                      |
| <b>51 - 55</b> | Zischender, aber schwacher Schuss macht Gegner 1 KR benommen. +6 SP.  | Gegner ist 1 KR benommen. +8 SP. +2 SP/KR.  | Treffer macht Feind 2 KR benommen. +10 Sp. Wenn er keine Beinrüstung hat, 3 SP/ KR, sonst 1 SP/KR.                       | Gegner ist 2 KR benommen. Wenn er einen Helm hat: +8 SP und 2 SP/KR. Wenn nicht, 11 SP und 4 SP/KR.       | Aufprall und Säure machen Gegner für 4 KR benommen. 3 SP/KR.   |
| <b>56 - 60</b> | Gegner verliert das Gleichgewicht, und muss 3 KR parieren.  | Gegner ist 2 KR benommen. Alle Stoffkleidung ist zerstört.  | Treffer macht Feind 2 KR benommen. +10 Sp und alles aus Stoff und Leder ist zerstört.                                    | Treffer am Schildarm. Wenn er keinen Schild oder eine Metallrüstung hat, ist er 1 Tag bewusstlos. +15 SP. | Treffer am Waffenarm. Gegner verliert Waffe. Er kämpft mit -10 und bekommt 3 SP/KR.                                  |
| <b>61 - 65</b> | Brusttreffer. Wenn Metallrüstung: 3 KR benommen. Wenn nicht: 4 KR benommen, +6 SP.                              | Beintreffer. Oberkörper. Wenn Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -5. +9 SP.           | Oberschenkeltreffer. Wenn Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren.  | Halbtreffer. Wenn er Rüstung am Bauch hat, 2 SP/KR. Wenn nicht, 5 SP/KR.                                  | Beintreffer. Wenn Gegner ist am Boden. 2KR benommen, 1 KR keine Parade. +13 SP.                                      |
| <b>66</b>      | Treffer macht alle in 2m Umkreis um den Gegner für 1 KR benommen. Er lässt alles fallen, was er hält und kämpft | Gegner ist 2 KR benommen. +15 SP. Wenn er eine organische Rüstung trägt, ist sie nutzlos und er kämpft mit -15. | Brusttreffer. Wenn der Gegner eine nichtmagische Metallrüstung hat, ist sie zusammengeschnitten und die Arme lassen sich | Halbtreffer macht Gegner bewusstlos. Er kann 2 Monate nicht sprechen und bekommt 4 SP/KR. +20 SP.         | Kopftreffer. wenn er einen Helm hat, ist dieser zerstört und Feind in einem 2 monatigem Koma. Wenn nicht verflüssigt |

|                |  |  |   |  |  |
|----------------|--|--|---|--|--|
|                | mit -15. +10 SP.   |  | nicht mehr bewegen; wenn nicht, ist er 6 Tage bewusstlos, +15 SP.   |  | sich sein Gehirn und er stirbt. +10 auf nächsten Wurf.   |
| <b>67 - 70</b> | Rückentreffer. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. +7 SP.                          | Rückentreffer. Gegner ist 2 KR benommen, kann 1 KR nicht parieren und kämpft auf -15.  | Rückentreffer macht Gegner 3 KR benommen und er kann 1 KR nicht parieren, kämpft auf -15. +9 SP.  | Rückentreffer. Gegner ist 1 KR bewusstlos und bekommt 3 SP/KR. Kämpft auf -20. +10 SP.   | Rückentreffer. Gegner ist 4 KR benommen und kann nicht parieren. Kleinerer Schock. Kämpft auf -25. +15 SP.                                 |
| <b>71 - 75</b> | Treffer macht Feind 3 KR benommen. Er kämpft für 6 KR mit -5. +8 SP.                             | Treffer am Schildarm. Wenn der Gegner einen Schild hat, ist er 4 KR benommen; wenn nicht, ist der Arm nutzlos und er ist zwei zusätzliche KR benommen und kann nicht parieren. +10 SP. | Treffer am Schildarm. Wenn er einen Metallschild hat, ist er 6 KR benommen und erhält +12 SP. Wenn nicht, +15 SP, Gegner ist am Boden und der Arm nutzlos.    | Treffer am Waffenarm. Arm ist nutzlos und Gegner 3 KR benommen. +13 SP.  | Schultertreffer zersplittert den Waffenarm, Muskeln und Knorpel sind beschädigt. Arm ist nutzlos, Gegner 6 KR benommen und erhält 3 SP/KR. |
| <b>76 - 80</b> | Treffer am oberen Brustkasten macht Gegner 2 KR benommen und er kann 1 KR nicht parieren. +9 SP. | Armtreffer versengt Gegner. 2 KR benommen, 2 SP/KR. Alle Stoffkleidung am Waffenarm ist verbrannt und er lässt alles fallen, was er hält. +11 SP.                                      | Wenn der Gegner Rüstung an der Brust hat, ist er 6 KR benommen, bekommt 2 SP/KR und kämpft auf -5. Wenn nicht, ist er 3 Tage bewusstlos wegen Schock. +14 SP. | Gegner verliert die Hand an seinem Waffenarm. Gegner ist 3 KR benommen kann nicht parieren und bekommt 5 SP/KR. Schwere Verbrennungen. +16 SP. | Feind wird durch Brusttreffer bewusstlos wegen Schock,, Blutverlust und Nervenschäden. 3 SP/KR. +18 SP.                                    |
| <b>81 - 85</b> | Rückentreffer  | Rückentreffer.   | Treffer an den  | Treffer am   | Gegner   |

|                |  |  |  |  |   |
|----------------|--|--|--|--|---|
|                | macht Gegner für 2 KR benommen. Er kann 3 KR nicht parieren. +12 SP.   | Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. Muskeln zerstört. Er kämpft mit -15. +13 SP.   | Waden. Wenn er Rüstungsschutz an den Beinen hat, 2 SP/KR und kämpft auf -20. Wenn nicht, massiver Beinschaden (Gewebe und Muskeln) und kämpft auf -85.     | unteren Rücken macht Gegner für 20 KR benommen und liefert 3 SP/KR. +15 SP. Nervenschaden und Schock.  | inhaliert? Säure und verliert? Kehle und Lunge. Er stirbt in 12 KR. +20 SP.               |
| <b>86 - 90</b> | Gegner wird zu Boden geworfen. Wenn er eine Metallrüstung an den Beinen hat, verliert er die Kontrolle über seine Beine wegen Nervenschäden. Wenn nicht, +15 SP und Benommen / unfähig zu parieren für 4 KR. | Beintreffer. Alles organische an den Beinen löst sich auf und verursacht 6 SP/KR. Gegner ist 4 KR benommen. +14 SP.  | Verbrennungen der Unterschenkel. Gegner verliert Fuß, aber Wunde wird geschlossen. 6 KR benommen und unfähig zu parieren. 3 SP/KR. Kämpft auf -15. +23 SP. | wenn der Gegner Rüstung am Bauch hat, ist sie zerstört. Gegner ist am Boden, bewusstlos und bekommt 2 SP/KR. Gegner stirbt in 12 KR an Organversagen.          | Der Unterleib des Feindes wird zu Matsche. An diesem Verlust stirbt er in 9 KR. +20 SP.   |
| <b>91 - 95</b> | Hüfttreffer. Wenn er dort Rüstung hat, +10 SP und 6 KR benommen. Wenn nicht, 3 KR benommen und auf -50 wegen Schocks und Nervenschäden.  | Kopftreffer. Gegner ist geblendet und kämpft auf -95. Wenn der Gegner einen organischen Helm hat, ist dieser zerstört. Ohne Helm: 8 SP/KR und 50% Haarverlust. | Unterarmverbrennungen. Gegner kann seine Beine wg. Gewebeerlust nicht mehr benutzen. 7 KR benommen und keine Parade. 4 SP/KR. Kämpft auf -20. +25 SP.      | wenn der Gegner einen Vollhelm hat sind seine Augen zerstört und er in einem Koma für 2 Tage. Wenn nicht, stirbt er in 6 KR an massiven Gehirnschäden. +20 SP. | Treffer an der Seite schmilzt den Unterleib und innere Organe. Er stirbt in 6 KR. +25 SP. |
| <b>96 - 99</b> | Nackentreffer. Wenn der Gegner dort  | Halstreffer zerstört die Kehle des   | Brusttreffer zerstört das Herz und die   | Brusttreffer wirft Gegner 3m zurück.   | Brusttreffer zerstört Lunge. Gegner wird  |

|            |  |  |  |  |   |
|------------|--|--|--|--|---|
|            | Rüstung hat, ist er 3 KR benommen. Wenn nicht, 4 KR benommen und +8 SP. Wenn er keine Kopfbedeckung hat, treiben ihn die Spritzer ins Ohr in den Wahnsinn. | Gegners. +20 SP. 12 SP/KR und er ist 9 KR inaktiv, bevor er stirbt.                | Lungen des Gegners. Wenn er eine Metallrüstung hat, verschmilzt sie mit seinem Körper und er stirbt in 5 KR. Wenn nicht, stirbt er sofort. | Massive Nervenschäden. Gegner stirbt in 3 KR am fatalen Schock. +22 SP.  | 3m zurückgewirbelt. er stirbt in 3 japsenden KR. +30 SP.  |
| <b>100</b> | Kopftreffer. +15 SP. Wenn er behelmt ist, ist er bewusstlos und kriegt 1 SP/KR. wenn nicht, fällt er für 1 Monat ins Koma. -85 auf Aussehen.               | Nackentreffer paralyisiert Gegner vom Hals an. +20 SP. Gegner ist ziemlich wütend. | Der Kopf des Gegners steht nicht länger zur Verfügung. Säurerauch umgibt den Körper. +15 für befreundete Zeugen für 3 KR.                  | Die Säure löst die Mitte des Feindes auf. Zerstört Kleidung, Rüstung und alles, was er trägt. Gegner wird in der Mitte durchgeschnitten und stirbt. +15 auf den nächsten Wurf. | Alles, was vom Feind übrigbleibt, ist eine Art Fleischpudding. +20 auf den nächsten Wurf. JAWOLL! |

## Kritische Treffer durch Schock

Diese Treffer werden in Situationen benutzt, in denen der Charakter benommen sein kann, aber nicht ernsthaft verletzt werden kann (Wolke der Benommenheit, vom Dunkeln ins Helle kommend u.ä.)

|                | <b>A</b> | <b>B</b>       | <b>C</b>       | <b>D</b>       | <b>E</b>                                      |
|----------------|----------|----------------|----------------|----------------|---|
| <b>01 - 05</b> | Nichts   | Nichts         | Nichts         | Nichts         | 1 KR benommen.                                |
| <b>06 - 10</b> | Nichts   | Nichts         | Nichts         | 1 KR benommen. | 2 KR benommen.                                |
| <b>11 - 15</b> | Nichts   | Nichts         | 1 KR benommen. | 1 KR benommen. | 3 KR benommen. 1 KR halbe Parade.             |
| <b>16 - 20</b> | Nichts   | 1 KR benommen. | 1 KR benommen. | 2 KR benommen. | 4 KR benommen. 1 KR keine Parade. -5 für 1 h. |
| <b>21 - 35</b> | 1 KR     | 1 KR           | 2 KR           | 3 KR           | 5 KR  |

|                |  |   |  |   |   |
|----------------|--|---|--|---|---|
|                | benommen.  | benommen.   | benommen. 1<br>KR halbe<br>Parade.                                 | benommen. 1<br>KR halbe<br>Parade.  | benommen. -10<br>für 1 h.   |
| <b>36 - 45</b> | 1 KR<br>benommen.  | 2 KR<br>benommen. 1<br>KR halbe<br>Parade.                                  | 3 KR<br>benommen.  | 4 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade. Ist auf<br>-5 für 1 h.   | 6 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade. -15 für<br>1 h.  |
| <b>46 - 50</b> | 2 KR<br>benommen.  | 3 KR<br>benommen.   | 4 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade. Ist auf<br>-5 für 1 h.  | 5 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade. Ist auf<br>-10 für 1 h.  | 7 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade und<br>kein Wechsel<br>der<br>Blickrichtung.<br>-20 für 1 h.  |
| <b>51 - 55</b> | 3 KR<br>benommen, 1<br>KR halbe<br>Parade.                                     | 4 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade.                                  | 5 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade. Ist auf<br>-10 für 1 h. | 6 KR<br>benommen.<br>Gegner ist auf<br>-15 für 1 h.   | 9 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade und<br>kein Wechsel<br>der<br>Blickrichtung.<br>-25 für 24 h.   |
| <b>56 - 60</b> | 4 KR<br>benommen,<br>kann 1 KR<br>nicht parieren.                              | 5 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade. Ist auf<br>-5 für 20<br>Minuten. | 6 KR<br>benommen.<br>Gegner ist auf<br>-15 für 1 h.                | 8 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade. Ist auf<br>-20 für 1 h.  | 12 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade und<br>kein Wechsel<br>der<br>Blickrichtung.<br>Orientierungslos.<br>Gegner ist auf<br>-25 für 3 Tage. |
| <b>61 - 65</b> | 5 KR<br>benommen,<br>kann 1 KR<br>nicht parieren,<br>für 20 Minuten<br>auf -5. | 6 KR<br>benommen. Ist<br>auf -5 für 1 h.                                    | 8 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade. Ist auf<br>-20 für 1 h. | 10 KR<br>benommen.<br>Kann 1 KR<br>nicht parieren<br>oder die<br>Richtung<br>wechseln, in<br>die er blickt.<br>Orientierungslos.<br>Gegner ist auf<br>-25 für 24 h. | 15 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade und<br>kein Wechsel<br>der<br>Blickrichtung.<br>Orientierungslos.<br>Gegner ist auf<br>-30 für 3 Tage. |

|                |   |   |  |   |   |
|----------------|---|---|--|---|---|
| <b>66</b>      | 10 KR<br>benommen,<br>kann 1 KR<br>nicht parieren<br>oder die<br>Richtung<br>wechseln, in<br>die er blickt. Ist<br>auf -25 für 24<br>h. | 16 KR<br>benommen.<br>Kann 1 KR<br>nicht parieren<br>oder die<br>Richtung<br>wechseln, in<br>die er blickt.                                   | Gegner knallt<br>sich selbst auf<br>den Boden. +4<br>SP. Koma.   | Gegner zuckt<br>zurück und fällt<br>langsam zu<br>Boden,<br>während die<br>Luft hörbar aus<br>seinem Mund<br>zischt. Koma.<br>Tod, wenn er<br>keinen Helm<br>trägt. | Der Gegner<br>bricht<br>zusammen wie<br>ein Kartenhaus<br>in einer leichten<br>Brise. Tot.  |
| <b>67 - 70</b> | 7 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade. -10 für<br>1 h.  | 9 KR<br>benommen.<br>Kann 1 KR<br>nicht parieren.<br>Gegner ist auf<br>-10 für 3 h.   | 11 KR<br>benommen.<br>Kann 1 KR<br>nicht parieren<br>oder die<br>Richtung<br>wechseln, in<br>die er blickt.<br>Gegner ist auf<br>-20 für 3 h.  | 13 KR<br>benommen.<br>Kann 1 KR<br>nicht parieren<br>oder die<br>Richtung<br>wechseln, in<br>die er blickt.<br>Gegner ist auf<br>-30 für 24 h.                      | 19 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade und<br>kein Wechsel<br>der<br>Blickrichtung.<br>Orientierungslos.<br>Gegner ist auf<br>-35 für 3 Tage. |
| <b>71 - 75</b> | 8 KR<br>benommen. 1<br>KR keine<br>Parade. -15 für<br>1 h.  | 10 KR<br>benommen.<br>Kann 1 KR<br>nicht parieren<br>oder die<br>Richtung<br>wechseln, in<br>die er blickt.<br>Gegner ist auf<br>-20 für 3 h. | 12 KR<br>benommen.<br>Kann 1 KR<br>nicht parieren<br>oder die<br>Richtung<br>wechseln, in<br>die er blickt.<br>Gegner ist auf<br>-25 für 6 h.  | 14 KR<br>benommen.<br>Kann 1 KR<br>nicht parieren<br>oder die<br>Richtung<br>wechseln, in<br>die er blickt.<br>Gegner ist auf<br>-35 für 3 Tage.                    | 25 KR<br>benommen. 3<br>KR<br>bewegungsunfähig.<br>Orientierungslos.<br>-40 für eine<br>Woche.  |
| <b>76 - 80</b> | 9 KR<br>benommen.<br>Kann 1 KR<br>nicht parieren<br>oder die<br>Richtung<br>wechseln, in<br>die er blickt. Ist<br>auf -20 für 3 h.      | 11 KR<br>benommen.<br>Kann 1 KR<br>nicht parieren<br>oder die<br>Richtung<br>wechseln, in<br>die er blickt.<br>Gegner ist auf<br>-25 für 3 h. | 13 KR<br>benommen.<br>Kann 1 KR<br>nicht parieren<br>oder die<br>Richtung<br>wechseln, in<br>die er blickt.<br>Gegner ist auf<br>-30 für 24 h. | 15 KR<br>benommen.<br>Kann 1 KR<br>nicht parieren<br>oder die<br>Richtung<br>wechseln, in<br>die er blickt.<br>Gegner ist auf<br>-40 für 3 Tage.                    | 30 KR<br>benommen. 5<br>KR<br>bewegungsunfähig.<br>Orientierungslos.<br>-50 für eine<br>Woche.  |
| <b>81 - 85</b> | 10 KR   | 12 KR   | 14 KR  | 16 KR   | Der Gegner  |

|                |   |  |  |  |   |
|----------------|---|--|--|--|---|
|                | benommen.<br>Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Ist auf -20 für 6 h.                          | benommen.<br>Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -30 für 24 h.         | benommen.<br>Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -30 für 2 Tage.       | benommen.<br>Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -45 für 3 Tage.                                   | wirbelt herum, hält sich seinen Kopf und fällt. +2 SP. -60 für 1 Woche. Bewusstlos.                               |
| <b>86 - 90</b> | 11 KR benommen.<br>Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Ist auf -25 für 6 h.                    | 13 KR benommen.<br>Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -35 für 24 h.   | 15 KR benommen.<br>Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -35 für 2 Tage. | 17 KR benommen.<br>Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -50 für 3 Tage.                             | Ein letzter Schrei entspringt der Kehle des Gegners, bevor er zusammenbricht. +5 SP. -75 für 1 Woche. Bewusstlos. |
| <b>91 - 95</b> | 12 KR benommen.<br>Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Ist auf -25 für 24 h. | 15 KR benommen.<br>Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -35 für 2 Tage. | 18 KR benommen.<br>Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -40 für 2 Tage. | 21 KR benommen. 3 KR bewegungsunfähig. -50 für 1 Woche. +2 SP.   | Würfele 3 Phobien aus. +7 SP. Koma.   |
| <b>96 - 99</b> | 13 KR benommen.<br>Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Ist auf -30 für 24 h. | 16 KR benommen.<br>Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -40 für 2 Tage. | 24 KR benommen. 2 KR bewegungsunfähig. Orientierungslos. +1 SP.  | Zufälliger Gehirnschaden (W4 für Zauber, Talente, Waffen, Eigenschaften, dann z.B. 1 W6 Zauber aus einer zufälligen Liste oder 1W100 Punkte eines Talents usw.) +3 SP. | Gegner schrumpft zu einem unordentlichen Haufen. Tot.   |

|                |  |  |   |   |   |
|----------------|--|--|---|---|---|
|                |  |  |   | Koma.   |   |
| <b>100</b>     | 14 KR<br>benommen.<br>Kann 1 KR<br>nicht parieren<br>oder die<br>Richtung<br>wechseln, in<br>die er blickt.<br>Orientierungslos.<br>Ist auf -35 für<br>24 h. | 19 KR<br>benommen. 2<br>KR<br>bewegungsunfähig<br>-45 für 2 Tage.  | Wenn der<br>Gegner wieder<br>aufwacht, ist er<br>ein geistloser,<br>sabbernder<br>Idiot. +2 SP.<br>Koma.                | Gegner stoppt<br>und verharrt in<br>seiner letzten<br>lebenden<br>Position.<br>Schade. Tod.   | Die Augen des<br>Gegners<br>brechen, als er<br>3 Meter weiter<br>hinten<br>zusammenbricht.<br>Tod.  |
|                | <b>A</b>   | <b>B</b>   | <b>C</b>  | <b>D</b>  | <b>E</b>  |
| <b>01 - 05</b> | Agonie! +10<br>SP. Böse den<br>Rücken<br>verstaucht. -35<br>auf alle<br>Aktionen.  | Oh Schmerz !<br>+15 SP. -50 auf<br>alle Aktionen.<br>-5 auf max.<br>Lebensenergie<br>bis zur<br>nächsten Rast. | Folternder<br>Schmerz! +30<br>SP. -70 auf alle<br>Aktionen. -15<br>auf max.<br>Lebensenergie<br>bis Rast.               | Total gelähmt.<br>+70 SP. -90 auf<br>Aktionen,<br>nachdem die<br>Lähmung<br>geheilt ist. -40<br>auf max.<br>Lebensenergie<br>bis zur<br>nächsten Rast.  | +110 SP. -100<br>auf alle<br>Aktionen. Tod<br>in 12 KR. -70<br>auf max.<br>Lebensenergie<br>bis zur<br>nächsten Rast.<br>-20 auf max.<br>Lebensenergie<br>permanent.    |
| <b>06 - 10</b> | +4 SP.<br>Überdehnte<br>Bänder. -10 auf<br>alle<br>körperlichen<br>Aktionen.   | Stechender<br>Schmerz. +10<br>SP. -40 auf alle<br>Aktionen. -3 auf<br>max.<br>Lebensenergie<br>bis Rast.       | Teuflischer<br>Schmerz. +25<br>SP. -10 auf<br>max.<br>Lebensenergie<br>bis Rast. -60<br>auf alle<br>Aktionen. Oh<br>Oh. | Verkrüppelnder<br>Schmerz von<br>gerissenem<br>Muskelgewebe.<br>-30 auf max.<br>Lebensenergie<br>bis zur<br>nächsten Rast.<br>-80 auf alle<br>Aktionen. | Unbeschreibliche<br>Schmerzen.<br>+100 SP.<br>Gelähmt (keine<br>Aktionen). -60<br>auf max.<br>Lebensenergie<br>bis Rast, -20<br>auf max.<br>Lebensenergie<br>permanent. |
| <b>11 - 15</b> | Muskel<br>verstaucht. -5<br>auf alle<br>körperlichen<br>Aktionen für 24<br>h.  | +7 SP. Bänder<br>und Sehnen<br>beschädigt. -30<br>auf alle<br>Aktionen.  | +19 SP. -50 auf<br>alle Aktionen.<br>-7 auf max.<br>Lebensenergie<br>bis Rast.<br>Niemand hat<br>dich<br>gezwungen.     | +50 große SP.<br>-30 auf alles.<br>-20 auf max.<br>Lebensenergie<br>bis Rast.   | Verkrüppelnde<br>Schmerzen.<br>+90 SP. -50 auf<br>max.<br>Lebensenergie<br>bis Rast, -15<br>auf max.<br>Lebensenergie<br>permanent. -90<br>auf alle                     |

|                |         |   |   |  |   |
|----------------|---------|---|---|--|---|
|                |         |   |   |  | Aktionen.   |
| <b>16 - 20</b> | Nichts. | +5 SP. -10 auf alle körperlichen Aktionen. Autsch!            | Schreckliche Agonie. +14 SP. -40 auf alle Aktionen. -5 auf max. Lebensenergie bis Rast. | Prickelnde Folter. +45 SP. -60 auf alle Aktionen. -15 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.              | Schreckliche Schmerzen. +80 SP. -40 auf max. Lebensenergie bis Rast, -10 auf max. Lebensenergie permanent. -80 auf alle Aktionen. |
| <b>21 - 35</b> | Nichts. | +3 SP. -5 auf alle physischen Manöver.                        | +10 SP. -30 auf alle Aktionen. -3 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.         | +37 SP. -55 auf alle Aktionen. -12 auf max. Lebensenergie bis Rast. Du hast es so gewollt.                       | +73 sehr wirkliche SP. -33 auf max. Lebensenergie bis Rast, -7 auf max. Lebensenergie permanent. -75 auf alle Aktionen.           |
| <b>36 - 45</b> | Nichts. | Muskel überzogen. -5 auf alle körperlichen Aktionen für 24 h. | +8 SP. -20 auf alle Aktionen wegen stechender Schmerzen.                                | +30 SP. -50 auf alle Aktionen. -8 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast. Wie wär's mit `ner frühen Rente? | +65 SP. -25 auf max. Lebensenergie bis Rast, -5 auf max. Lebensenergie permanent. -70 auf alle Aktionen.                          |
| <b>46 - 50</b> | Nichts. | Nichts.   | Böse Verstauchung. +5 SP. Schmerzen. -10 auf körperliche Aktionen.                      | Der Schmerz fährt durch deinen Körper. -5 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast. -40 auf alle Aktionen.   | +55 SP. Du bist auf -60. -20 auf max. Lebensenergie bis Rast. Zeit sich zur Ruhe zu setzen, denk mal drüber nach.                 |
| <b>51 - 55</b> | Nichts. | Nichts.   | +2 SP. Das bedeutet, Du bist auf -5 für körperliche Aktionen.                           | +24 SP. -1 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.   | +50 SP. -18 auf max. Lebensenergie bis Rast. 110 Muskeln  |

|                |         |         |  |   |   |
|----------------|---------|---------|--|---|---|
|                |         |         |  | -30 auf alle Aktionen. Nicht Gut.   | verstaucht. -55 auf alle Aktionen.  |
| <b>56 - 60</b> | Nichts. | Nichts. | Verstauchung für 24h. -5 auf körperliche Aktionen. | +20 SP. Kreischende Muskeln lassen dich bei -20 für alle Aktionen. -1 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast. | Mittelschwere Agonie. +45 SP. -45 auf alle Aktionen. -14 auf max. Lebensenergie bis Rast.     |
| <b>61 - 65</b> | Nichts. | Nichts. | Nichts.  | +15 SP. Der Schmerz im Rücken verursacht -15 auf alle Aktionen.   | Schleichender Schmerz. +35 SP. -40 auf alle Aktionen. -10 auf max. Lebensenergie bis Rast.    |
| <b>66</b>      | Nichts. | Nichts. | Nichts.  | +10 SP. Gute Arbeit. Du bist auf -10 für körperliche Aktionen.  | Das tut jetzt echt weh. +28 SP. -7 auf max. Lebensenergie bis Rast. -30 auf alle Aktionen.    |
| <b>67 - 70</b> | Nichts. | Nichts. | Nichts.  | Schmerzen in den Gelenken. +6 SP. -5 auf körperliche Aktionen.  | +21 SP. -25 auf alle Aktionen. -5 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast. Viel Schmerz. |
| <b>71 - 75</b> | Nichts. | Nichts. | Nichts.  | +3 SP. Sanftes Manöver. -5 auf alle körperlichen Aktionen.  | +15 SP. -20 auf alle Aktionen. -2 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.               |
| <b>76 - 80</b> | Nichts. | Nichts. | Nichts.  | Nichts.   | +12 SP. Stechender Schmerz verursacht -15 auf alle Aktionen. Nicht                            |

|                |  |  |   |  |  |
|----------------|--|--|---|--|--|
|                |  |  |   |  | schön.   |
| <b>81 - 85</b> | Nichts.  | Nichts.  | Nichts.   | Nichts.  | Verstauchte Muskeln und Sehnen. +7 SP. -10 auf alle Aktionen.  |
| <b>86 - 90</b> | Nichts.  | Nichts.  | Nichts.   | Nichts.  | +4 SP. -5 auf alle körperlichen Aktionen.  |
| <b>91 - 95</b> | Nichts.  | Nichts.  | Nichts.   | Nichts.  | Muskelkater. +1 SP. -5 auf alle Aktionen.  |
| <b>96 - 99</b> | Positiver Stress. +2 auf max. Lebensenergie (durch z.B. Körperentwicklung). Freu dich. | Nichts.  | Nichts.   | Nichts.  | Nichts.  |
| <b>100</b>     | Sehr positiver Stress. +5 auf max. Lebensenergie. Du hast die Initiative.              | Positiver Stress. +5 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.         | Nichts.   | Nichts.  | Nichts.  |
|                | <b>A</b>   | <b>B</b>   | <b>C</b>  | <b>D</b>   | <b>E</b>   |
| 01-05          | Die Haut prickelt.   | Treffer kitzelt an den Seiten des Gegners                                  | +1 SP.  | +2 SP.   | +3 SP.   |
| 06-10          | +1 SP.   | +2 SP.   | +3 SP. +10 auf den nächsten Wurf.   | +4 SP. Gegner verliert 1 KR die Initiative.  | +5 SP. Gegner verliert 1 KR die Initiative und ist 1 KR benommen.  |
| 11-15          | +2 SP. Gegner verliert 1 KR die Initiative.  | +4 SP. Leichter Treffer an der Seite. Gegner verliert 1 KR die Initiative. | +5 SP. Leichter Treffer an der Seite. Gegner ist aus dem Gleichgewicht und muss 1 KR parieren. 1 SP / KR. | +7 SP. Leichter Treffer an der Seite. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, ist 1 KR benommen und muss 1 KR parieren. 1 SP / | +8 SP. Leichter Treffer an der Seite. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, ist 1 KR benommen und muss 1 KR parieren. 1 SP / |

|       |   |   |   | KR.  | KR.   |
|-------|---|---|---|--|---|
| 16-20 | +3 SP. Gegner verliert 1 KR die Initiative und muss 1 KR parieren.  | +5 SP. Leichter Treffer an der Seite. Gegner ist aus dem Gleichgewicht und muss 1 KR mit -30 parieren.                                | +8 SP. Leichter Treffer an der Seite. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, ist 1 KR benommen und muss 1 KR parieren.                               | +8 SP. Leichter Treffer an der Seite. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, ist 1 KR benommen und muss 1 KR parieren. 1 SP / KR.       | +15 SP. Leichter Treffer an der Seite. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, ist 1 KR benommen und muss 1 KR parieren. 1 SP / KR.   |
| 21-35 | +6 SP. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, verliert 2 KR die Initiative und muss 1 KR parieren.   | +7 SP. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, 1 KR benommen und muss 1 KR parieren. 1 SP / KR.   | +9 SP. Leichter Brusttreffer. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. 1 SP / KR.                           | +10 SP. Leichter Beintreffer. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. 1 SP / KR.              | +15 SP. Leichter Treffer an der Seite. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, ist 2 KR benommen und kann nicht parieren. 1 SP / KR.  |
| 36-45 | +8 SP. Treffer am Unterschenkel. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, verliert 2 KR die Initiative und ist 1 KR benommen. 1 SP / KR. -10 auf Bewegung. | +9 SP. Treffer am Unterschenkel. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, 1 KR benommen und muss 1 KR parieren. 4 SP / KR. -10 auf Bewegung. | +10 SP. Treffer am Unterschenkel. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, sinkt auf ein Knie herab und ist 2 KR benommen. 3 SP / KR -10 auf Bewegung. | +12 SP. Treffer in der Leistengegend. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, ist 3 KR benommen und kann 2 KR nicht parieren. 2 SP / KR. | +12 SP. Treffer am Bein. Das Bein ist zertrümmert. Zerstörung von Muskeln, Sehnen und Knorpel im Bein. Gegner wird zu Boden und 3 m nach hinten geschleudert. -35 auf alle Werte. |
| 46-50 | +8 SP. Leichter Treffer am Rücken. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, verliert 3 KR  | +10 SP. Leichter Treffer am Rücken. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, 1 KR  | +12 SP. Leichter Treffer am Rücken. Gegner ist 2 KR benommen und muss 1 KR parieren. 1 SP /   | +16 SP. Leichter Treffer am Rücken. Gegner ist 2 KR benommen und muss 1 KR parieren. 2 SP /  | +20 SP. Schwerer Treffer am Rücken. Gegner ist 3 KR am Boden, davon 2   |

|       |  |  |   |  |   |
|-------|--|--|---|--|---|
|       | die Initiative und ist 1 KR benommen. 1 SP / KR. -10 auf Bewegung.   | benommen und kann nicht parieren. 1 SP / KR. -10 auf alle Werte.   | KR. -10 auf Bewegung.   | KR. -15 auf alle Werte.  | benommen, und muss 2 KR parieren. 2 SP / KR. -50 auf alle Werte.  |
| 51-55 | +10 SP. Leichter Brusttreffer. Gegner ist aus dem Gleichgewicht und für 1 KR benommen und muss für 1 KR parieren. 1 SP / KR. -10 auf Bewegung. | +12 SP. Leichter Brusttreffer. Gegner wird zu Boden geworfen und ist für 2 KR benommen. 2 SP / KR. -15 auf alle Werte.   | +15 SP. Leichter Brusttreffer. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, wird 1,5 m zurückgeschleudert und ist 2 KR benommen am Boden. 2 SP / KR. -15 auf alle Werte.             | +20 SP. Schwere Brusttreffer. Ein Lungenflügel kollabiert. 2 SP / KR. -20 auf alle Werte.  | +20 SP. Schwere Treffer am Rücken. Gegner ist 2 KR bewusstlos, dann 5 KR benommen und kann nicht parieren. 5 SP / KR. -25 auf alle Werte.   |
| 56-60 | +10 SP. Leichter Treffer am Oberschenkel. Gegner wird zu Boden geworfen und ist 1 KR benommen. 1 SP / KR. -10 auf Bewegung.                    | +10 SP. Leichter Treffer am Oberschenkel. Gegner wird herumgewirbelt und ist für 1 KR benommen. 2 SP / KR. -10 auf Bewegung.   | +12 SP. Leichter Treffer am Oberschenkel. Gegner ist 2 KR am Boden und 3 KR benommen. 2 SP / KR. -75 auf Bewegung.  | +10 SP. Leichter Treffer am Bein. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. 3 SP / KR. -30 auf alle Werte.   | +20 SP. Schwere Brusttreffer. Gegner ist 3 KR bewusstlos, dann 6 KR benommen und kann nicht parieren. 6 SP / KR. -35 auf alle Werte.  |
| 61-65 | +12 SP. Leichter Treffer am Unterarm. Gegner ist aus dem Gleichgewicht und für 1 KR benommen. -10 auf alle Werte.                              | +10 SP. Treffer am Unterarm. Unterarm zertrümmert, Hand kann nicht mehr benutzt werden. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. 2 SP / KR. -10 auf alle Werte. | +12 SP. Treffer am Unterarm. Unterarm zertrümmert, Arm kann nicht mehr verwendet werden. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. 2 SP / KR. -20 auf alle Werte. | +10 SP. Treffer am Unterarm. Unterarm zertrümmert, Arm kann nicht mehr verwendet werden. Gegner ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. 3 SP / KR. -40 auf alle Werte. | +20 SP. Schwere Treffer am Unterarm. Das Ellenbogengelenk ist zerstört, Arm kann nicht mehr verwendet werden. Gegner wird zu Boden geworfen, ist 3 KR bewusstlos und 4 KR benommen. -25 |

|       |   |   |   |   |  |
|-------|---|---|---|---|--|
|       |   |   |   |   | auf alle Werte.  |
| 66    | +20 SP.<br>Schwerer<br>Treffer an der<br>Schulter des<br>Schildarmes.<br>Die Schulter ist<br>gebrochen, der<br>Arm kann nicht<br>mehr benutzt<br>werden.<br>Gegner ist 1<br>KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren. 3 SP /<br>KR. -25 auf alle<br>Werte. | +15 SP.<br>Schwerer<br>Armtreffer. Der<br>Waffenarm ist<br>zertrümmert<br>und kann nicht<br>mehr benutzt<br>werden<br>(Gelenke<br>zerstört).<br>Gegner ist 5<br>KR benommen<br>und kann nicht<br>parieren. 4 SP /<br>KR. -25 auf alle<br>Werte. | +25 SP.<br>Schwerer<br>Beintreffer. Das<br>Knie wird<br>zertrümmert,<br>das Bein kann<br>nicht mehr<br>benutzt werden<br>(Gelenk<br>zerstört).<br>Gegner ist 5<br>KR bewusstlos.<br>2 SP / KR. -35<br>auf alle Werte. | +30 SP.<br>Schwerer<br>Kopftreffer.<br>Wenn der<br>Gegner keinen<br>Helm trägt<br>stirbt er.<br>Ansonsten ist<br>er 3 Stunden<br>bewusstlos. 2<br>SP / KR. -35<br>auf alle Werte. | +40 SP.<br>Schwerer<br>Brusttreffer.<br>Gegner geht zu<br>Boden und<br>stirbt nach 6<br>qualvollen KR.<br>Massiver<br>Schaden an<br>Rumpf und<br>inneren<br>Organen. +7<br>SP / KR. -45<br>auf alle Werte. |
| 67-70 | +7 SP. Leichter<br>Treffer am<br>Schlüsselbein.<br>Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht<br>und für 3 KR<br>benommen. -10<br>auf alle Werte.   | +10 SP.<br>Leichter Treffer<br>am Rücken.<br>Gegner ist 3<br>KR benommen<br>und kann 1 KR<br>nicht parieren.<br>1 SP / KR. -10<br>auf alle Werte.   | +12 SP.<br>Leichter Treffer<br>am Rücken.<br>Gegner ist 4<br>KR benommen<br>und kann 2 KR<br>nicht parieren.<br>3 SP / KR. -15<br>auf alle Werte.   | +15 SP.<br>Leichter Treffer<br>am Rücken.<br>Gegner ist 2<br>KR bewusstlos<br>und 7 KR<br>benommen. 4<br>SP / KR. -25<br>auf alle Werte.  | +25 SP.<br>Schwerer<br>Brusttreffer.<br>Gegner ist 1<br>Tag<br>bewusstlos. 7<br>SP / KR. -45<br>auf alle Werte.  |
| 71-75 | +10 SP.<br>Sehnenverletzung<br>im<br>Unterschenkel.<br>Gegner ist aus<br>dem<br>Gleichgewicht,<br>sinkt auf ein<br>Knie herab und<br>ist 1 KR<br>benommen. -10<br>auf alle Werte.   | +10 SP.<br>Leichter Treffer<br>an der Wade.<br>Gegner ist 4<br>KR benommen<br>und kann 3 KR<br>nicht parieren.<br>2 SP / KR. -25<br>auf alle Werte.   | +10 SP.<br>Leichter<br>Beintreffer.<br>Gegner ist 2<br>KR am Boden,<br>5 KR<br>benommen und<br>kann 4 KR<br>nicht parieren.<br>2 SP / KR. -25<br>auf alle Werte.  | +15 SP.<br>Leichter<br>Beintreffer.<br>Gegner ist 3<br>KR bewusstlos,<br>dann 5 KR<br>benommen und<br>kann nicht<br>parieren. 5 SP /<br>KR. -30 auf alle<br>Werte.                | +20 SP.<br>Schwerer<br>Brusttreffer.<br>Blutgefäße<br>platzen auf.<br>Gegner<br>verblutet nach<br>8 inaktiven KR.<br>7 SP / KR. -45<br>auf alle Werte.   |
| 76-80 | +11 SP.<br>Verletzung von<br>Muskel und<br>Sehnen im<br>Bizeps. Gegner<br>ist 2 KR<br>benommen und  | +10 SP.<br>Leichter<br>Armtreffer.<br>Schildarm ist<br>gebrochen,<br>Verletzung von<br>Sehnen und   | +15 SP.<br>Leichter<br>Brusttreffer.<br>Bruch des<br>Schlüsselbeins,<br>Arm kann nicht<br>mehr  | +20 SP.<br>Schwerer<br>Brusttreffer.<br>Gegner ist 5<br>KR bewusstlos,<br>dann 12 KR<br>benommen und  | +25 SP.<br>Schwerer<br>Treffer in der<br>Leistengegend.<br>Gegner taumelt<br>vor Schmerz<br>und geht dann  |

|       |   |  |   |   |   |
|-------|---|--|---|---|---|
|       | kann nächste KR nicht parieren. 1 SP / KR. -10 auf alle Werte.  | Muskeln. Gegner ist 3 KR benommen. -20 auf alle Werte.   | verwendet werden. Gegner ist 3 KR benommen. 3 SP / KR. -25 auf alle Werte.  | kann nicht parieren. 6 SP / KR. -35 auf alle Werte.   | zu Boden. Blut füllt die Bauchhöhle. Gegner stirbt nach 6 sehr schmerzvollen KR. 10 SP / KR.  |
| 81-85 | +12 SP. Gebrochene Rippen und Knorpelschäden. Gegner ist 4 KR benommen. 3 SP / KR. -10 auf alle Werte. +10 auf den nächsten Wurf. | +12 SP. Gebrochene Rippen und Knorpelschäden. Gegner ist 6 KR benommen. 4 SP / KR. -20 auf alle Werte.   | +15 SP. Gebrochenes Bein und Verletzung von Sehnen, Muskeln und Knorpel. Gegner ist 6 KR benommen und kann 5 KR nicht parieren. 4 SP / KR. -25 auf alle Werte.                | +20 SP. Bruch der Wirbelsäule und Verletzung von Sehnen, Muskeln und Knorpel. Lähmung vom Hals abwärts. 4 SP / KR. Gegner ist sehr unglücklich. | +30 SP. Schlüsselbein und Schulter werden zertrümmert, das Genick bricht. Gegner erstickt nach 10+1W10 KR. 4 SP / KR.                                 |
| 86-90 | +13 SP. Leichter Treffer am Rücken. Gegner ist 2 KR am Boden und 3 KR benommen. 2 SP / KR. -10 auf alle Werte.                    | +20 SP. Schwerer Treffer an der Wade. Gebrochene Knochen und Sehnen. Gegner wird zu Boden geworfen, ist 5 KR benommen und kann nicht parieren. -25 auf alle Werte. | +25 SP. Schwerer Treffer an der Leiste. Gebrochene Knochen und verletzte Muskeln und Sehnen. Gegner ist 8 KR benommen und kann nicht parieren. 4 SP / KR. -30 auf alle Werte. | +30 SP. Schwerer Unterleibstreffer. Die inneren Organe des Gegners werden zu Brei. Er hat für 4 KR -40 auf alle Werte und stirbt dann.          | +35 SP. Schwerer Kopftreffer. Alle Gehirnfunktionen bis auf Atmung und Herzschlag werden eingestellt (zu behandeln wie Koma). Gegner wäre besser tot. |
| 91-95 | +20 SP. Schwerer Treffer an der Hüfte. Gegner ist 2 KR am Boden und 2 KR benommen. -25 auf alle Werte.                            | +25 SP. Schwerer Treffer an der Hüfte. Hüfte ist zertrümmert. Gegner ist erst 5 Runden benommen und dann 1 Stunde  | +30 SP. Schwerer Kopftreffer. Schädel zertrümmert, Knochensplitter zerstören das Gehirn. 6 SP / KR. Gegner stirbt nach 4  | +35 SP. Arme und Beines des Gegners sind zertrümmert und bewegen sich noch 3 KR lang unkoordiniert (zu behandeln                                | +40 SP. Schwerer Körpertreffer. Gegner wird in 4 gleichgroße Teile zerrissen, die sich in verschiedene Richtungen                                     |

|       |  |   |   |   |  |
|-------|--|---|---|---|--|
|       |  | bewusstlos. 2 SP / KR. -25 auf alle Werte.  | KR ohne Aktivität.  | wie eine Lähmung vom Hals abwärts). 6 SP / KR.  | weiterbewegen. Gegner ist tot (alle 4 Teile). 25 SP / KR.  |
| 96-99 | +20 SP. Schwerer Kopftreffer. Wenn der Gegner keinen Helm trägt, ist er für 1 Monat bewusstlos (Koma), sonst Bewusstlosigkeit für 1 Tag.                             | +25 SP. Schwerer Kopftreffer. Eine Gesichtshälfte des Gegners wird zertrümmert und er stirbt nach 3 KR ohne Aktivität. 2 SP / KR. -25 auf alle Werte. | +30 SP. Schwerer Brusttreffer. Das Herz wird überhitzt und bleibt stehen. Gegner stirbt in 2 KR. 2 SP / KR. -35 auf alle Werte.                                     | +40 SP. Muskeln an Bauch und Rücken werden verflüssigt, die Brusthöhle fällt auf das Becken, wodurch alle inneren Organe zerstört werden. Gegner stirbt in 1 KR.  | +50 SP. Schwerer Kopftreffer. Das Gehirn entzündet sich, Flammen schlagen aus den Gesichtsoffnungen. Gegner ist für immer verloren.                                  |
| 100   | +20 SP. Schwerer Kopftreffer. Wenn der Gegner keinen Helm trägt, bricht sein Genick und er stirbt in 3 Runden, sonst Bewusstlosigkeit für 1 Tag. -25 auf alle Werte. | +30 SP. Schwerer Kopftreffer. Das Gehirn des Gegners wird zu Brei. Er ist tot.  | +30 SP. Schwerer Kopftreffer. Die Augen des Gegners werden zu Gelee, die Ohren zucken und ein lautes Dröhnen füllt den Schädel. Das Gehirn stellt seine Arbeit ein. | +50 SP. Schwerer Kopftreffer. Das Gehirn quillt aus den Gesichtsoffnungen. Der Körper macht zwei unwillkürliche Schritte nach hinten und fällt dann tot zu Boden. | +60 SP. Schwerer Körpertreffer. Der Körper des Gegners wird buchstäblich in tausende Einzelteile zerrissen. Gegner wird zu einem Teich aus blutigem Gelee. Sehr tot. |

### Kritische Treffer durch Wassermangel / Hunger

Bei Hunger und Wassermangel macht man täglich Widerstandswürfe gegen Lebensenergie minus Anzahl der Tage, die man hungert oder dürstet mal 10 (Ko - Tage x 10). Würfelt man bis zu 10 daneben, bedeutet das einen kritischen `Treffer` `A`. 11-20 = `B`, 21-30 = `C`, 31-50 = `D`, und >50 = `E`. Wenn man sowohl hungert, als auch Wassermangel leidet, so verdoppelt sich der Malus!! Am ersten Tag kann man maximal einen Treffer `A` erhalten, bis zum 5.Tag maximal einen Treffer `B`, danach jeden Tag eine Kategorie höher. Verluste bei Eigenschaften kann man durch extreme Ruhe und Pflege wiedererlangen. Wird ein Charakter nicht gepflegt, so wird die Hälfte (abgerundet) der Abzüge permanent. Delirium sollte so behandelt werden, als ob der Zauber *Verwirrung* wirken würde. Bei einem Abzug von insgesamt -100 tritt Bewusstlosigkeit ein. Bei einem Abzug von insgesamt -150 tritt der Tod ein.

|        | A                        | B                 | C                | D                     | E                     |
|--------|--------------------------|-------------------|------------------|-----------------------|-----------------------|
| 01- 05 | Leeres Gefühl im Innern. | Der Magen knurrt. | Der Hunger nagt. | -5 auf alle Aktionen. | -5 auf alle Aktionen. |

|                |   |   |   |  |  |
|----------------|---|---|---|--|--|
| <b>06 - 10</b> | Hungrig, aber okay.                               | Gelegentliche Krämpfe.  | Eine leichte Schwäche bewirkt -5 auf alle Aktionen.             | Leichte Schwäche. -5 auf alle Aktionen.  | -5 auf alle Aktionen. Ausdauer um 5% reduziert.                                    |
| <b>11 - 15</b> | Der Magen knurrt.                                 | -5 auf alle Aktionen. Desorientiert.                          | Leicht Beeinträchtigt, -5 auf alle Aktionen.                    | -5 auf alle Aktionen. Ausdauer um 5% reduziert.                                    | -10 auf alle Aktionen. Ausdauer um 10% reduziert.                                  |
| <b>16 - 20</b> | Geschwächt, -5 auf alle Aktionen.                 | Beeinträchtigt, -5 auf alle Aktionen.                         | -5 auf alle Aktionen. Ausdauer um 5% reduziert.                 | -10 auf alle Aktionen. Ausdauer um 10% reduziert.                                  | -15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 20% reduziert.                                  |
| <b>21 - 35</b> | -5 auf alle Aktionen. Desorientiert.              | -5 auf alle Aktionen. Ausdauer um 5% reduziert.               | -10 auf alle Aktionen. Ausdauer um 10% reduziert.               | -15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 20% reduziert.                                  | -15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 25% reduziert.                                  |
| <b>36 - 45</b> | -5 auf alle Aktionen. Ausdauer um 5% reduziert.   | -10 auf alle Aktionen. Ausdauer um 10% reduziert.             | -15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 20% reduziert.               | -15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 25% reduziert.                                  | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 30% reduziert. Du hungerst.                     |
| <b>46 - 50</b> | -10 auf alle Aktionen. Ausdauer um 10% reduziert. | -15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 20% reduziert.             | -15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 25% reduziert.               | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 30% reduziert. Schwindelig.                     | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 40% reduziert. Echt schwach.                    |
| <b>51 - 55</b> | -10 auf alle Aktionen. Ausdauer um 15% reduziert. | -15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 25% reduziert.             | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 30% reduziert. Zittrig.      | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 40% reduziert. So schrecklich müde.             | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 50% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte. |
| <b>56 - 60</b> | -15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 20% reduziert. | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 30% reduziert. Geschwächt. | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 40% reduziert. Ohne Energie. | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 50% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte. | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 60% reduziert. Stärke fällt um 5 Punkte.        |
| <b>61 - 65</b> | -15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 25% reduziert. | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 40% reduziert. Lustlos.    | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 50% reduziert. Lebensenergie | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 60% reduziert. Stärke fällt um                  | -25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 70% reduziert. Lebensenergie                    |

|                |   |  |   |  |  |
|----------------|---|--|---|--|--|
|                |   |  | fällt um 5 Punkte.  | 5 Punkte.  | fällt um 5 Punkte.   |
| <b>66</b>      | Vor Schwäche zusammen-gebrochen. 3 SR am Boden.                             | Vor Schwäche zusammen-gebrochen. 13 Spielrunden handlungsunfähig.                              | Ohnmächtig für 30 Spielrunden.  | 1 Stunde Bewusstlos, danach im Delirium.   | Kollaps. 1 Tag Koma, dann tritt der Tod ein.   |
| <b>67 - 70</b> | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 30% reduziert. Zittrig.                  | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 50% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte.             | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 60% reduziert. Stärke fällt um 5 Punkte.                                 | -25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 70% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte.                           | -25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 80% reduziert. Stärke und Lebensenergie fallen um 5 Punkte.               |
| <b>71 - 75</b> | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 40% reduziert. Wackelig auf den Beinen.  | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 60% reduziert. Stärke fällt um 5 Punkte.                    | -25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 70% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte.                          | -25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 80% reduziert. Stärke und Lebensenergie fallen um 5 Punkte.               | -30 auf alle Aktionen. Ausdauer um 90% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 5 Punkte.  |
| <b>76 - 80</b> | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 50% reduziert. Du fühlst eine Schwäche.  | -25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 70% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte.             | -25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 80% reduziert. Stärke und Lebensenergie fallen um 5 Punkte.              | -30 auf alle Aktionen. Ausdauer um 90% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 5 Punkte.  | -35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte. |
| <b>81 - 85</b> | -20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 60% reduziert. Stärke fällt um 5 Punkte. | -25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 80% reduziert. Stärke und Lebensenergie fallen um 5 Punkte. | -30 auf alle Aktionen. Ausdauer um 90% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 5 Punkte. | -35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte. | -35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 15 Punkte. |
| <b>86 - 90</b> | -25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 70% reduziert.                           | -30 auf alle Aktionen. Ausdauer um 90% reduziert.  | -35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert.   | -35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert.  | -50 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert.  |

|                |   |  |  |  |   |
|----------------|---|--|--|--|---|
|                | Lebensenergie fällt um 5 Punkte.  | Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 5 Punkte.  | Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte.   | Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte.   | Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 20 Punkte.  |
| <b>91 - 95</b> | -25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 80% reduziert. Stärke und Lebensenergie fallen um 5 Punkte.              | -35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte. | -35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte. | -50 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 20 Punkte. | -60 auf alle Aktionen. Ausdauer um 98% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 25 Punkte.  |
| <b>96 - 99</b> | -25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 90% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 5 Punkte. | -35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte. | -50 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 20 Punkte. | -60 auf alle Aktionen. Ausdauer um 98% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 25 Punkte. | -70 auf alle Aktionen. Ausdauer um 100% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 30 Punkte. |
| <b>100</b>     | Ohnmächtig vor Hunger; für 2W6 Spielrunden bewusstlos.  | 6W10 Spielrunden bewusstlos. Du hungerst.  | 3W10 Minuten Ohnmächtig, 1-6 Stunden im Delirium.  | 4W6 Stunden bewusstlos. Wenn nicht wiederbelebt wird, tritt der Tod ein.                                     | Bewusstlos. Organversagen. Tod tritt in 1W6 Stunden ein.  |
|                | <b>A</b>  | <b>B</b>   | <b>C</b>   | <b>D</b>   | <b>E</b>  |
| <b>01 - 05</b> | Knapp daneben. Kein extra Schaden.  | +0 SP.   | +1 SP.   | +3 SP.   | +4 SP.  |
| <b>06 - 10</b> | +1 SP.  | +3 SP.   | +4 SP. +10 auf nächste Attacke.  | Initiative in der nächsten KR. +5 SP.  | +6 SP. Du hast die Initiative in der nächsten KR.   |
| <b>11 - 15</b> | Du hast die Initiative in der nächsten KR. +2 SP.   | Sanfter Treffer an der Seite. 1 KR keine Initiative. +4 SP.  | Kleinerer Seitentreffer. +7 SP. 2 SP / KR.   | +6 SP. Gegner ist 2 KR benommen.   | +8 SP. Gegner ist 2 KR benommen.  |
| <b>16 - 20</b> | Gegner ist in der nächsten KR benommen  | Treffer an der Seite verursacht 5  | 3 KR benommen. +8 SP.  | Kleinere Wunde an der Seite  | 1 SP / KR. Gegner muss 3 KR parieren.   |

|                |  |   |   |   |   |
|----------------|--|---|---|---|---|
|                | und muss 2 KR parieren. +3 SP.   | SP. Gegner muss nächste KR mit -30 parieren.  |   | verursacht 3 SP / KR. 1 KR benommen.  |   |
| <b>21 - 35</b> | Gegner muss 3 KR parieren. +4 SP. +5 auf die nächste Attacke.  | 3 KR benommen, +5 SP und 1 SP / KR.   | Streifschuss an der Seite der Brust. Gegner ist 2 KR benommen und kann 2 KR nicht parieren. 3 SP / KR. +9 SP. | Treffer am Oberschenkel. +7 SP. Benommen und keine Parade für 3 KR.   | Treffer an der Seite. +9 SP. 3 SP / KR und 4 KR benommen.   |
| <b>36 - 45</b> | Bricht Muskel im Unterschenkel des Gegners. Gegner ist 1 KR benommen und bekommt 1 SP / KR. Bewegt sich mit -50. | Unterschenkel zerstört. Gegner bewegt sich mit -50 und bekommt 4 SP / KR. +6 SP.    | Größere Wunde am Unterschenkel. Gegner ist 4 KR benommen, bekommt 5 SP / KR und fällt auf ein Knie.           | Treffer an der Leiste. +8 SP. Er ist geschockt, kann 4 KR nicht parieren und ist 7 KR benommen. +10 auf die nächste Attacke.      | Beintreffer lässt diverse Knochen splintern und schreddert einen Muskel. Gegner ist auf -70 und bekommt 4 SP / KR. +10 auf die nächste Attacke. |
| <b>46 - 50</b> | Kleinere Fleischwunde am Rücken. +5 SP. Gegner ist 2 KR benommen.  | Treffer am unteren Rücken. Benommen und keine Parade für 4 KR. +7 SP, 1 SP / KR.    | Treffer löst Haut am Rücken auf. Gegner bekommt 3 SP / KR und ist 5 KR benommen.                              | Treffer am unteren Rücken lähmt den Gegner von der Taille an abwärts. Er ist am Boden und 20 KR bewusstlos. +10 SP.               | Treffer am unteren Rücken. Benommen und keine Parade für 5 KR. 4 SP / KR. +10 SP.   |
| <b>51 - 55</b> | Kleinerer Treffer an der Brust. Gegner ist 3 KR benommen und kann 3 KR nicht parieren. Er bekommt 3 SP pro KR.   | Treffer an der Brust wirft den Gegner zu Boden. 4 SP / KR und 5 KR benommen. +8 SP. | Treffer an der Brust lässt den Gegner für 3 KR zu Boden gehen. 3 SP / KR. +10 SP.                             | Treffer im Brustkasten lässt die Lungen kollabieren und bricht Rippen. Er ist für 4 KR auf -50, fällt dann in ein Koma und stirbt | Brustkasten zerrissen. 6 SP / KR. In 3 KR fällt er und in 3 weiteren stirbt er.   |

|                |   |   |  |  |   |
|----------------|---|---|--|--|---|
|                |   |   |  | 6 KR später.<br>+12 SP.  |   |
| <b>56 - 60</b> | Kleinerer Treffer an der Hüfte. Gegner wird zu Boden geworfen und ist 2 KR benommen. +5 SP und 3 SP / KR.   | Die Energie des Treffers schreddert den Oberschenkelmuskel des Gegners. 4 SP / KR. +9 SP. Gegner bewegt sich mit -50.                                 | Treffer pulverisiert Teile der Hüfte. Gegner fällt und ist 5 KR benommen. +11 SP. 5 SP / KR. Er ist auf -75.                                       | Treffer am Oberschenkel. Gegner fällt und bekommt 6 SP / KR. Er ist auf -90. Addiere +10 auf die nächste Aktion. | Größere Leistenverletzung. Lebenswichtige Organe zerstört. 14 KR benommen und 2 SP / KR.  |
| <b>61 - 65</b> | Treffer am Unterarm. +5 SP. Gegner bekommt 3 SP pro KR und ist auf -25.   | Treffer am Unterarm. Hand nutzlos. +9 SP. 5 SP / KR.  | Treffer im Unterarm. Arm ist nutzlos. 4 SP / KR und auf -40. +12 SP.   | Unterarm zerstört. Gegner bekommt 7 SP / KR und ist auf -40. 5 KR benommen.                                      | Treffer am Oberarm. 5 SP / KR und 8 KR benommen. Er ist auf -50.  |
| <b>66</b>      | Schildschulter zerbricht von innen. Arm unbrauchbar; er wird abfallen, wenn er mit mehr als 25% Aktivität belastet wird. Benommen und keine Parade für 6 KR, +10 SP, 5 SP / KR. | Der Ellenbogen der Waffenhand ist zerstört. Gelenk ist zerstört und der Arm nutzlos. +10 SP. Gegner ist 10 KR benommen und kann 10 KR nicht parieren. | Knie zerstört. Er verliert seinen Unterschenkel und bekommt dafür 5 SP / KR. Gegner fällt und ist 10 KR bewusstlos. Danach ist er auf -70. +25 SP. | Treffer im Gesicht zerstört Augen, Ohren, Nase und Kehle des Gegners. Er stirbt nach 4 schmerzhaften KR.         | Treffer zerstört die Lungen. Herz explodiert. Gegner fällt und ist 3 KR lang inaktiv, bevor er stirbt. +20 SP.  |
| <b>67 - 70</b> | Treffer bricht das Schlüsselbein. +6 SP. Gegner ist 4 KR benommen und kann 2 KR nicht parieren. Ist auf -20.  | Nackentreffer. Gegner ist 6 KR benommen und kann 3 KR nicht parieren und ist auf -10. +10 SP.   | Treffer am Schlüsselbein. 12 KR benommen nach Atem ringend. Er ist auf -80. +13 SP.  | Massives Zellzerreißen in der Schulter des Gegners. +14 SP. 6 KR benommen und auf -60.                           | Treffer in der Schulter lässt den Arm fliegen. Gegner ist 12 KR benommen und kann 12 KR nicht parieren. +22 SP. 6 SP / KR. +10 auf die nächste Attacke. |
| <b>71 - 75</b> | Zerstört  | Wadenmuskeln  | Wadenmuskel  | Treffer zerstört   | Beintreffer.  |

|                |   |  |  |  |  |
|----------------|---|--|--|--|--|
|                | Sehnen im Unterschenkel. Gegner ist auf -50 und fällt auf ein Knie. Gegner ist 3 KR benommen und bekommt 2 SP / KR. | zerstört. Gegner ist auf -50 und bekommt 5 SP / KR. +11 SP.  | zerstört, Sehnen zerrissen und Knochen gesplittert. Gegner ist auf -50 und bekommt 6 SP / KR. +10 auf die nächste Attacke. | den Fuß des Gegners. Er ist für 5 KR auf -50, dann bewusstlos. 5 SP / KR.  | Knochen, Muskeln und Blutgefäße brechen. Gegner ist am Boden und 6 KR benommen. 6 SP / KR. +24 SP. |
| <b>76 - 80</b> | Zerstört den Bizeps. +7 SP und 3 SP / KR. Gegner ist auf -30 und 4 KR benommen.                                     | Schildarm getroffen. Gegner ist auf -60 und bekommt 6 SP / KR. Er ist 7 KR benommen und hat auch 7 KR keine Parade. Arm ist nutzlos. | Schildarm getroffen und nutzlos. Muskeln zerstört, Knochen gebrochen. 12 KR benommen und 4 SP / KR. +14 SP.                | Der Schildarm des Gegners explodiert und trennt sich vom Körper. Benommen und keine Parade für 18 KR, 6 SP / KR. +20 SP. | Waffenarm bricht auf. Er ist zerstört. 6 SP / KR und 36 KR benommen. +30 SP.                       |
| <b>81 - 85</b> | Treffer in die Seite. Innere Blutungen verursachen 7 SP / KR. Gegner ist 8 KR benommen. +10 auf nächste Attacke.    | Treffer an der Seite. +12 SP. 8 SP / KR. Er ist 12 KR benommen und auf -40.  | Bauchtreffer. +15 SP. Innere Blutungen verursachen 6 SP / KR. Gegner kämpft noch 24 KR, dann stirbt er an Organversagen.   | Eine Anzahl innerer Organe explodiert. 8 SP / KR und für 4 KR auf -80, dann Tod. +30 SP.                                 | Rückgrat zersplittert. Er fällt und stirbt in 6 KR an Organversagen. +40 SP.                       |
| <b>86 - 90</b> | Treffer am Rücken entlang. Gegner bekommt 4 SP / KR und ist 5 KR benommen. +8 SP.                                   | Treffer am Hinterkopf. Das darauffolgende Auseinanderspritzen des Gehirns tötet ihn augenblicklich. +15 SP.                          | Treffer kocht das Gehirn des Gegners. Sofortiger Tod. +25 SP. +15 auf die nächste Attacke.                                 | Treffer zerstört Nieren und verletzt die Wirbelsäule. +40 SP. Gegner fällt und stirbt in der nächsten KR.                | Hüftgelenk zerstört. Bein ist verloren. Gegner ist bewusstlos und stirbt in 6 KR. +30 SP.          |
| <b>91 - 95</b> | Ohr wird abgerissen. +9 SP. Er bekommt 5 SP / KR und Hören  | Treffer zerstört Hüftgelenk. +15 SP, 10 KR benommen, dann  | Brustkasten explodiert von innen heraus. Herz zerstört. Gegner fällt   | Treffer durchschlägt Gegner glatt. Er ist ausgeweidet  | Arm und Seite zerstört. Benommen und keine Parade für 8  |

|                |   |  |  |   |   |
|----------------|---|--|--|---|---|
|                | ist auf -50. Gegner ist 10 KR benommen.   | bewusstlos. +20 auf die nächste Attacke.   | und stirbt in der nächsten KR. +35 SP.   | und stirbt sofort. +20 auf die nächste Aktion.  | KR, dann Tod. +35 SP.   |
| <b>96 - 99</b> | Treffer im Gesicht. Benommen und keine Parade für 12 KR. 5 SP / KR. +5 auf nächste Attacke. | Treffer bläst eine Seite des Kopfes weg. Gegner fällt und bekommt 5 SP / KR für 3 KR, dann stirbt er.          | Treffer bricht Rückgrat und öffnet den oberen Brustkasten. Sofortiger Tod. +45 SP. | Rückentreffer. Gegner wird in zwei Hälften gebrochen und stirbt sofort.   | Innere Explosion lässt Rippenstücke durch die Gegend fliegen. Gegner fällt und stirbt sofort. +20 auf alle Aktionen in den nächsten 2 KR. |
| <b>100</b>     | Treffer im Nacken trennt den Kopf vom Rest des Körpers. Gegner stirbt sofort. +20 SP.       | Kopftreffer zerstört Gehirn. Gegner ist tot.   | Gegners Kopf explodiert. Er ist ziemlich permanent ziemlich tot.                   | Kopfschuss zerstört das Gehirn in einer schleimigen Explosion. Der leb- und kopflose Körper wird 3m nach hinten geschleudert                              | Der Körper des Gegners wird auseinandergerissen. Es gibt ihn nicht mehr. Gute Arbeit!   |
|                |   | <b>Normal</b>  |  | <b>Mörderisch</b>   |   |
| <b>01 - 05</b> |   | +0 SP.   |  | +5 SP.  |   |
| <b>06 - 10</b> |   | +1 SP.   |  | +9 SP.  |   |
| <b>11 - 20</b> |   | +3 SP.   |  | +12 SP.   |   |
| <b>21 - 30</b> |   | +5 SP.   |  | +15 SP.   |   |
| <b>31 - 40</b> |   | +7 SP.   |  | +18 SP.   |   |
| <b>41 - 50</b> |   | +10 SP.  |  | +20 SP.   |   |
| <b>51 - 65</b> |   | +13 SP.  |  | +25 SP.   |   |
| <b>66</b>      |   | Treffer durchschlägt den Mund des Gegners, wirft ihn zu Boden und schickt ihn in ein 1-monatiges Koma. +30 SP. |  | Gut platzierter Schuss zum Kopf des Gegners. Treffer zerstört die Gehirnhöhle. Der Gegner fällt zu Boden und stirbt sofort. Addiere 10 auf nächsten Wurf. |   |
| <b>67 - 70</b> |   | +15 SP.  |  | +30 SP.   |   |
| <b>71 - 80</b> |   | +20 SP.  |  | Leichte Wunde. Gegner ist für 3 KR benommen und verliert 6 KR Initiative. +12 SP.   |   |
| <b>81 - 90</b> |   | Starker Treffer verunsichert   |  | Harter Treffer. Gegner ist 3 KR   |   |

|                  |  |   |
|------------------|--|---|
|                  | Gegner. Gegner ist 3 KR benommen und verliert 6 KR lang die Initiative. +15 SP.  | benommen, kann 1 KR nicht parieren. +25 SP.   |
| <b>91 - 95</b>   | Beintreffer. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +20 SP.   | Beintreffer bricht Knochen. Gegner ist benommen, kann 2 KR nicht parieren und kämpft mit -30.   |
| <b>96 - 98</b>   | Gefährlicher Treffer bricht das Genick des Gegners und zerschmettert sein Rückgrat. Gegner fällt zu Boden, und stirbt in 3 KR. | Grausamer Treffer treibt den Kiefer des Gegners durch dessen Gehirn. Gegner stirbt sofort. Addiere 15 auf den nächsten Wurf.          |
| <b>99 - 100</b>  | Ein wundervoller Treffer treibt eine Rippe durch das Herz des Gegners. Er stirbt nach 6 quälenden KR.                          | Gut gezielt. Halsschlagader und Halsvene sind zerfetzt. Gegner fällt zu Boden und stirbt in 3 KR.                                     |
| <b>101 - 150</b> | Massiver Treffer. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. +30 SP.  | Gegner ist benommen und kann 5 KR lang nicht parieren. +35 SP.  |
| <b>151 - 175</b> | Seitentreffer. Gegner ist benommen und kann 5 KR nicht parieren. Gegner kämpft mit -20 wegen gebrochenen Rippen.               | Seitentreffer zerschmettert Knochen. Gegner ist benommen und kann 6 KR nicht parieren. Er kämpft mit -25 wegen der Schmerzen. +40 SP. |
| <b>176 - 200</b> | Gegner geht zu Boden. Schwere Oberschenkelverletzung. 10 SP / KR. Gegner kämpft mit -35. +35 SP.                               | Gegner ist K.O. Knochenbrüche und Wunden verursachen 10 SP/ KR. Gegner kämpft bis zur Wiederherstellung mit -50.                      |
| <b>201 - 250</b> | Gegner fällt in ein 3-monatiges Koma. Permanent gelähmt. +50 SP.   | Treffer wirft Gegner 3m zurück und bricht das Genick. Er stirbt in 3 KR. +50 SP.  |
| <b>251 +</b>     | Treffer lässt Schulterblätter explodieren. Gegner stirbt ohne Zeitverzug.  | Kopftreffer spaltet Schädel und wirkt sofort tödlich.   |
|                  | <b>Normal</b>  | <b>Mörderisch</b>   |
| <b>01 - 05</b>   | +0 SP.   | +3 SP.  |
| <b>06 - 10</b>   | +1 SP.   | +5 SP.  |
| <b>11 - 20</b>   | +2 SP.   | +9 SP.  |
| <b>21 - 30</b>   | +3 SP.   | +12 SP.   |
| <b>31 - 40</b>   | +5 SP.   | +15 SP.   |
| <b>41 - 50</b>   | +7 SP.   | +18 SP.   |
| <b>51 - 65</b>   | +10 SP.  | +20 SP.   |

|                  |   |   |
|------------------|---|---|
| <b>66</b>        | Treffer zerschmettert Schulter. Gegner ist K.O., kämpft mit -75 bis zur Wiederherstellung. +25 SP.        | Treffer zerstört die Lungen des Gegners. Er fällt zu Boden und stirbt nach 6 langen KR. +30 SP.               |
| <b>67 - 70</b>   | +12 SP.   | +25 SP.   |
| <b>71 - 80</b>   | +15 SP.   | +25 SP.   |
| <b>81 - 90</b>   | +20 SP.   | +30 SP.   |
| <b>91 - 95</b>   | +30 SP.   | Beintreffer. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +25 SP.  |
| <b>96 - 98</b>   | Treffer spaltet Schädel. Gegner fällt zu Boden und stirbt in 6 KR an Gehirnschäden.                       | Treffer zerstört Brustkasten und zerfetzt das Herz des Gegners. Er stirbt sofort.                             |
| <b>99 - 100</b>  | Treffer zerstört die Augen des Gegners. Gegner ist permanent Blind und kämpft mit -95. 12 KR benommen.    | Aus einem Treffer durch beide Ohren resultiert ein schwerer Gehirnschaden. Gegner stirbt nach 6 inaktiven KR. |
| <b>101 - 150</b> | Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +30 SP.   | Seitentreffer. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. +35 SP.                                      |
| <b>151 - 175</b> | Seitentreffer. Gegner ist benommen und kann 4 KR nicht parieren. Er kämpft -20 wegen gebrochener Knochen. | Brusttreffer. Gebrochene Knochen zwingen den Gegner mit -20 zu kämpfen. Wunde verursacht 5 SP / KR.           |
| <b>176 - 200</b> | Brusttreffer. Wunde verursacht 5 SP / KR. Gegner kämpft mit -30. +30 SP.                                  | Gegner geht zu Boden. Schwere Wunde. 10 SP / KR. Gegner kämpft mit -50. +40 SP.                               |
| <b>201 - 250</b> | Gegner ist vom Hals an permanent gelähmt. +40 SP.   | Treffer zerstört Nervensystem des Gegners. Er kollabiert und stirbt in 9 KR. +50 SP.                          |
| <b>251 +</b>     | Treffer zerschmettert den Brustkasten und treibt einen Knochen durch das Herz. Gegner stirbt sofort.      | Treffer am Kopf. Die arme Kreatur stirbt sofort. Addiere 20 auf den nächsten Wurf.                            |