Angriffswurf

Der Angreifer würfelt mit einem W100:

- O 01-02 gewürfelt - Patzer
- O 96-00 gewürfelt - keine Modifikation, das Ergebnis wird direkt auf der Angriffsspruchmodifikationstabelle nachgeschlagen
- O 03-95 gewürfelt - folgende Modifikationen werden verwendet

Angriffswurfmodifikationstabelle

Stufe des Zaubers (nur bei reinen und Hybrid- Magiern)		+1 pro Stufe
zusätzliche Konzentration	maximal 20	+1/s
Entfernung des Ziels	Berührung	+30
	0 - 3m	+10
	3 - 15m	0
	15 - 30m	-10
	30 - 100m	-20
	> 100m	-30
Deckung	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
negativer Magiemodifikator	z.B. bei Elfen -5 => +5	+5 bis -40
aktive Zauber oder Gegenstände mit Zauberbonus		variabel
Zwischensumme	wird auf der folgenden Tabelle nachgeschlagen. Werte kleiner als 3 werden hierbei als 3 behandelt und Werte größer als 95 als 95!	

Angriffsspruchmodifikationstabelle

Wurf	Allgemein	Grundmagie		Göttermagie		Mentalmagie	
		Metallrüstung	Lederrüstung	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	Lederrüstung	Metallrüstung	Metallschild	Metallhelm	Lederhelm
		Grundmagie		Göttermagie		Mentalmagie	

P — Patzer bei der Ausführung des Spruchs. Ergebnis wird aus der Zauberpatzertabelle (Angriffssprüche) ermittelt.

beliebige Zahl — Von diesem Wert wird der Magieangriffswert des Zauberkundigen subtrahiert und als Grundlage für den Widerstandswurf des Ziels verwendet:

Magieresistenzwurfmodifikationstabelle

		Eigenschaft des Ziels	
bei Sprüchen aus: Grundmagie Göttermagie Mentalmagie prosaische Magie alte Magie	Eigenschaft: Gabe Glaube Geist Intelligenz niedrigster Wert der vier aufgelisteten Eigenschaften	> 200	+50
		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
		0 - 1	-25
willige Ziel (Magieresistenzwert des Ziels wird 1)			-50
magische Gegenstände / Zaubersprüche			variabel
Magieresistenzwert des Ziels			> 0

Wenn das Endergebnis der Berechung grösser als 0 ist, dann hat man widerstanden.
Bei einem Wert von 0 (oder weniger) kommt die Wirkung des Zaubers zum Tragen.

Angriffstabelle Feuer

Benutze kritische Treffer durch Hitze

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-2
3-10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	3-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11-20
21-30	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	31-35
36-40	4	4	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	36-40
41-45	4	6	4	2	4	4	2	0	2	0	0	0	2	2	0	0	2	2	8A	0	41-45
46-50	6	8	6	6A	4	6	6	2	2	2	2	0	4	4	2	0	4	6	12A	6A	46-50
51-55	6	8	8	8A	4	8	8	6A	4	4	6	2	6	6	4	2A	6	10A	14A	10A	51-55
56-60	8	10	10A	12A	6	10	12	10A	4	6	10	6A	8	8	6	6A	8A	12A	16A	14A	56-60
61-65	8	10	12A	14A	8	12	14A	14A	6	8	12	10A	10	10	8	10B	10A	14A	18A	18B	61-65
66-70	10	12	14A	18A	8	14	16A	18A	6	8	14A	14B	12	12	10A	14B	12A	16A	20B	20B	66-70
71-75	10	12A	16A	20B	10A	16	18A	20B	8	10	16A	18B	14A	14	12A	18C	14A	18A	22B	22C	71-75
76-80	10	14A	18A	22B	12A	18A	20B	22B	8	10A	18B	22C	16A	16A	14A	22C	16A	20B	24C	24C	76-80
81-85	12A	14A	20B	24B	12A	18A	22B	26C	10	12A	20B	26C	18A	18A	16B	26C	18B	22B	26C	26D	81-85
86-90	12A	16A	22B	28C	12A	20A	24B	28C	12A	14A	24C	30C	20A	20B	18B	30D	20B	24B	28D	28D	86-90
91-95	12A	16B	24B	30C	16A	20A	26C	32C	12A	16B	28C	34D	22B	22B	20C	32D	22B	26C	30D	32D	91-95
96-100	14A	18B	26C	32C	16B	22A	28C	34C	14B	18B	30C	36D	24B	24C	22C	34D	24C	28C	32D	36D	96-100
101-105	14A	18B	28C	34C	18B	22B	30C	36D	14B	20B	32D	38D	26C	26C	24D	36E	26C	30C	34D	40E	101-105
106-110	14B	20B	30C	36D	20B	24B	32C	38D	16B	22B	34D	40E	28C	28D	26D	38E	28C	32D	36E	44E	106-110
111-115	16B	20B	32C	38D	20B	24B	34D	40D	16B	22C	36D	42E	30D	30D	30D	40E	32D	36D	40E	48E	111-115
116-120	16B	22C	34D	40D	22C	26C	38D	44E	18C	24C	38E	44E	32D	32D	32E	44E	36D	40D	44E	52E	116-120
121-125	18C	24C	36D	42E	24C	28C	40E	46E	20C	26C	40E	46E	34D	34E	36E	48E	40D	44E	48E	56E	121-125
126-130	18C	24C	38D	44E	24C	28C	40E	46E	20C	26C	42E	48E	36D	36E	40E	52E	44D	48E	52E	60E	126-130
131-135	18C	26C	40E	46E	26D	28D	42E	48E	20C	28D	44E	50E	38E	38E	42E	56E	48E	52E	56E	64E	131-135
136-140	20C	26D	42E	48E	28D	30D	44E	50E	22D	28D	46E	52E	40E	40E	44E	60E	52E	56E	60E	68E	136-140
141-145	20D	28D	44E	50E	30D	32D	46E	52E	22D	30E	48E	54E	42E	42E	48E	64E	56E	60E	64E	72E	141-145
146-150	20D	28E	46E	52E	32E	32E	48E	54E	22D	30E	50E	56E	44E	44E	52E	68E	60E	64E	68E	76E	146-150
NM 100	28E	36E	56E	64E	40E	40E	56E	64E	30E	38E	58E	66E	50E	54E	60E	76E	72E	76E	80E	90E	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Angriffstabelle Feuerball

Benutze kritische Treffer durch Hitze

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-4	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-4
5-8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	5-8
9-12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	4	6	9-12
13-16	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	2	4	0	0	2	4	0	2	8A	10A	13-16
17-20	0	0	2	4	0	0	2	4	0	2	4	6A	0	2	4	8A	2	4	12A	14A	17-20
21-24	0	2	4	6A	0	2	4	6A	2	2	6A	8A	2	4	6A	12A	4	6A	14A	18A	21-24
25-28	2	4	6A	8A	2	4	6A	8A	2	4	8A	10A	4	6A	8A	14A	6A	8A	18A	22A	25-28
29-32	4	6	8A	10A	4	6	8A	10A	4	6A	10A	12A	6A	8A	10A	18A	8A	10A	22A	24A	29-32
33-36	6	8A	10A	12A	6A	8A	10A	12A	6A	6A	12A	14A	8A	10A	12A	22B	10A	12A	24A	26B	33-36
37-40	6	10A	12A	14A	8A	10A	12A	14A	8A	8A	14A	16B	10A	12A	14A	24A	12A	14A	26A	28B	37-40
41-44	8A	12A	14A	16A	10A	12A	14A	16B	10A	8A	16B	18B	12A	14A	16B	26B	14A	16A	28B	30B	41-44
45-48	8A	14A	16A	18B	12A	14A	16B	18B	10A	10A	18B	20B	14A	16B	18B	28B	16A	18B	30B	32B	45-48
49-52	10A	16A	18A	20B	14A	16A	18B	20B	12A	12B	20B	22B	16B	18B	20B	30B	18B	20B	32B	34C	49-52
53-56	10A	16A	20B	22B	16A	18A	20B	22B	12A	14B	22B	24B	18B	20B	22B	32C	20B	22C	34C	36C	53-56
57-60	12A	18A	22B	24B	18A	20A	22B	24B	14B	16B	24B	26C	20B	22B	24B	34C	22B	24B	36C	38C	57-60
61-64	12A	18B	24B	26B	20A	22B	24B	26B	14B	18B	26C	28C	22B	24B	26C	36C	24B	26B	38C	40C	61-64
65-68	14A	20B	26B	28B	22B	22B	26B	28C	16B	20B	28C	30C	24B	26C	28C	38C	26B	28C	40C	42C	65-68
69-72	14B	20B	28B	30C	22B	24B	28C	30C	16B	22C	30C	32C	26C	28C	30C	40C	28C	30C	40C	44C	69-72
73-76	16B	22B	30C	32C	24B	24B	30C	32C	18B	24C	32C	34C	28C	30C	32C	42C	30C	32C	42C	46D	73-76
77-80	16B	22B	30C	32C	24B	26B	32C	34C	20C	26C	34C	36C	30C	32C	34C	44D	32C	34C	44D	48D	77-80
81-84	18B	24C	32C	34C	26B	26C	34C	36C	22C	28C	36C	38D	32C	34C	38D	46D	34C	36C	46D	50D	81-84
85-88	18B	24C	32C	34C	26C	28C	34C	36C	24C	30C	38D	40D	34C	36D	42D	48D	36C	40C	48D	52D	85-88
89-92	20C	26C	34C	36C	28C	28C	36C	38C	26C	32C	40D	42D	36D	38D	46D	50D	40C	44D	50D	54D	89-92
93-95	20C	26C	34C	36C	28C	28C	36C	38C	28C	34C	44D	46D	40D	40D	50D	52D	44C	48D	52D	56D	93-95
NM96-97	22C	28D	36D	38D	30C	30C	38D	40D	30D	36D	46D	48E	42D	42D	52D	54E	46D	50D	54E	58E	NM96-97
NM98-99	26D	32D	40D	42E	34D	34D	42D	44E	34D	40E	50E	52E	46E	46E	56E	58E	50E	54E	58E	62E	NM98-99
NM 100	30E	36E	44E	46E	38E	38E	46E	48E	38E	44E	54E	56E	50E	50E	60E	62E	54E	58E	62E	66E	NM 100
Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf

Kritische Treffer durch Hitze

	A	B	C	D	E
01 - 05	Heiße Luft; +0 SP	Heiße Luft. +0 SP.	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.
06 - 10	+1 SP	+2 SP.	+3 SP.	+4 SP.	Gegner verliert die Initiative für 1 KR. +4 SP.
11 - 15	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.
16 - 20	Feind verliert Initiative für 1 KR. Das nahe Feuer verursacht 3 SP. Schwaches Feuer.	Windstoß bringt den Feind aus dem Gleichgewicht. Feind verliert Initiative für 2 KR.	Feind verliert Initiative für 1 KR. +5 SP.	Feind ist aus dem Gleichgewicht und muss 1 KR parieren. +6 SP.	Heisse Druckwelle bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. Er muss 1 KR parieren. +7 SP.
21 - 35	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.
36 - 45	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.
46 - 50	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. Nichtmetallischer Bogen wird zerstört.	Feuer macht Feind 2 KR benommen. +12 SP +3 SP / KR. Holzwaffen werden zerstört.
51 - 55	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 bekommt3 SP / KR vom heißen Wind.
56 - 60	Feind ist eine KR benommen. +9 SP. Feind verliert Initiative für 2 KR, und verliert 2 SP / KR	Feind ist 2 KR benommen. Wenn er eine Metallrüstung und Rüstung an den Beinen hat, bekommt er +8 SP. Wenn nicht, +9 SP und 3 SP / KR.	Druckwelle macht den Feind für 2 KR benommen. +10 SP. Er bekommt 2 SP / KR, Alle Stoffkleidung auf dem Rücken ist verbrannt.	Die Kleider des Gegners brennen. Er ist benommen, kann 1 KR nicht parieren und bekommt 9 SP / KR, während seine Kleider brennen (2 KR zum löschen). +12 SP.	Feuer macht Gegner für 2 KR benommen; +15 SP. Kann 1 KR nicht parieren, er kämpft mit -10 und bekommt 3 SP / KR wegen Verbrennungen.
61 - 65	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. Oberschenkel-verbrennungen.	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.
66	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.
67 - 70	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.
71 - 75	Heißer Rauch blendet Feind. Feind ist benommen und kann für 1 KR nicht parieren. +12 SP	Brustverbrennungen. Feind ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. Alle Kampfwerte -15. +10 auf nächste Nahkampfattacke gegen diesen Feind. +9 SP.	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.	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.	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.
76 - 80	Druckwelle macht Feind für 2 KR benommen. Feind kann 1 KR nicht parieren. +10 SP. Seitenwunde. Feind bekommt 2 SP / KR	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.	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.	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.	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.
81 - 85	Treffer in den Rücken. Feind ist benommen für 2 KR. -20 auf alle Werte. 2 SP / KR wegen Verbrennungen. +8 SP	Rückentreffer. Feind wird umgeworfen, ist 1 KR benommen, bekommt 2 SP / KR und alles organische Material auf dem Rücken ist zerstört.	Beintreffer. Mit Rüstungsschutz dort, bekommt er 2 SP / KR und kämpft mit -20. Wenn nicht: massiver Gewebeschaden. Bein ist nutzlos, er ist auf -80.	Treffer versengt beide Arme und den oberen Brustkasten. Gegner kann seine Arme nicht mehr benutzen und ist 9 KR benommen. +15 SP.	Gegner atmet die Flammen ein und stirbt qualvoll innerhalb von 12 KR an verbrannten Lungen und Kehle. +20 SP.
86 - 90	Treffer wirft Feind um. Feuer zerstört Fuß- und Stoffkleidung. +10 SP	Beintreffer. Alles Organische Material am Bein fängt Feuer und verursacht 6 SP / KR, bis es gelöscht wurde (dauert 1KR). Feind ist für 3 KR benommen. +10 SP.	Unterschenkel-verbrennung. Feind verliert Fuß, aber die Wunde ist ausgebrannt. Feind ist benommen, kann 6 KR nicht parieren, bekommt 3 SP / KR und kämpft mit -85. +15 SP.	Bauchtreffer. Wenn Feind dort Rüstung hat, ist sie zerstört, er ist bewusstlos und bekommt 2 SP / KR. Wenn nicht, stirbt er nach 12 inaktiven KR wegen Organschäden.	Der Unterkörper des Gegners steht in Flammen. Er stirbt innerhalb von 9 KR an Organ- und Gewebeverlust. +20 SP.
91 - 95	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 Kopfhaare. Jeder organische Helm ist zerstört.	Oberschenkel-verbrennungen. Feind kann sein Bein nicht mehr benutzen (wegen Gewebeschäden), ist benommen, kann 6 KR nicht parieren, bekommt 4 SP / KR und kämpft mit -90. +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. +20 SP.	Brusttreffer. Alles organische Material am Körper des Gegners ist zerstört. Er stirbt am Schock und Nervenversagen innerhalb von 6 KR. +25 SP.
96 - 99	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.
100	Verbrennender Treffer am Kopf. Wenn er einen Helm hat, ist er K.O. und bekommt 7 SP/KR. Wenn nicht, ist er in einem 1-monatigem Koma und alle seine Werte sinken um 50%. +15 SP	Nackentreffer schmilzt Wirbelsäule und verbindet die Haut mit der Kleidung. Sehr unbequem. +25 SP. Feind ist permanent gelähmt.	Der Kopf des Feindes ist ein verkohlter Stumpf. Traurigerweise wird er damit nicht fertig und stirbt sofort. Addiere 10 auf den nächsten Wurf.	Die Hitze verdampft die Mitte des Feindes, zerstört die Kleider und alles was er getragen hat. Feind wird in zwei Hälften geschnitten und stirbt. Addiere 15 auf den nächsten Wurf.	Alles was vom Gegner übrigbleibt, sind Aschereste und Stückchen von Knochen und Zähnen. Addiere +20 auf den nächsten Wurf.

Angriffstabelle Wasser

Benutze kritische Treffer durch Aufprall

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-2
3-10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	3-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11-20
21-30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31-35
36-40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	36-40
41-45	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	41-45
46-50	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	46-50
51-55	2	2	2	0	4	2	0	0	0	0	0	0	4	2	0	0	0	0	0	0	51-55
56-60	4	4	4	2	4	4	2	0	0	0	0	0	4	4	2	0	0	0	2	0	56-60
61-65	4	4	6	4	6	4	4	2	2	0	0	0	6	6	4	0	0	0	4	2	61-65
66-70	4	6	8	6	6	6	6	4	2	2	2	0	6	8	6	2	0	0	8A	4	66-70
71-75	6	6	10	8	8	6	8	6	4	4	4	2	8	10	8	4	0	2	10A	8	71-75
76-80	6	8	12	10	8	8	10	8	4	6	8	6	10A	12	12	8	2	6	12A	12A	76-80
81-85	6A	8	14	12	10A	8A	12	10	6	8	12	10	12A	14A	16A	12	6	10	16B	16A	81-85
86-90	8A	10A	14A	14	10A	10A	14A	12	6A	8	16	14A	14A	16A	18A	16A	10	14A	20B	20A	86-90
91-95	8A	12A	16A	16A	12A	10A	16A	14A	8A	10A	20A	18A	16A	18A	20B	20A	14A	18A	24B	24B	91-95
96-100	8A	12A	16A	18A	12A	12A	18A	16A	8A	10A	20A	22A	18A	20B	22B	24B	18A	22A	28B	28B	96-100
101-105	10A	12A	18A	20A	14A	12A	20A	18A	10A	12A	22A	24B	20B	22B	24B	28B	22A	26A	30C	32B	101-105
106-110	10A	14A	18A	20A	14A	14A	22A	20B	10A	12A	22B	26B	22B	24B	26B	32B	24A	28B	32C	36C	106-110
111-115	10A	14A	20A	22B	16A	14A	24B	22B	12A	14B	24B	26B	24B	26B	28B	34C	26B	30B	34C	38C	111-115
116-120	12A	14A	20A	22B	16A	16A	24B	24B	12A	14B	24B	28B	26B	28B	30C	36C	28B	32B	36C	40C	116-120
121-125	12A	16A	22B	24B	18A	16A	26B	26B	14A	16B	26B	28C	28B	30C	32C	38C	30B	34C	38C	42C	121-125
126-130	12A	16A	22B	24B	18B	18B	26B	28B	14B	16B	26B	30C	30C	32C	34C	40C	32C	36C	40C	44C	126-130
131-135	14A	16B	24B	26C	20B	18B	28B	30C	14B	18B	28C	30C	32C	32C	34C	42C	34C	38C	42C	46C	131-135
136-140	14A	18B	24B	26C	20B	20B	28C	30C	16B	18B	28C	32C	32C	34C	36C	44C	36C	40C	44C	48C	136-140
141-145	14B	18B	26B	28B	22C	22C	30C	32C	16B	20C	30C	30C	34C	36C	38C	46C	38C	42C	46C	50C	141-145
146-150	14B	18C	26C	28C	22C	22C	30C	32C	16B	20C	30C	32C	36C	36C	40C	48C	40C	44C	48C	52C	146-150
NM 100	20E	24E	32E	34E	28E	28E	36E	40E	22E	26E	36E	40E	44E	44E	48E	56E	48E	52E	56E	60E	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Angriffstabelle Eis

Benutze kritische Treffer durch Aufprall, bei F & G zusätzlich kritische Treffer durch Kälte

F = E (Aufprall) & A (Kälte); G = E (Aufprall) & B (Kälte)

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-2
3-10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	3-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11-20
21-30	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31-35
36-40	4	4	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	36-40
41-45	4	6	4	2	4	4	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	41-45
46-50	6	8	6	4	4	6	2	2	2	0	0	0	4	2	0	0	0	0	0	0	46-50
51-55	6A	8	8	6	4	8	4	4	2	2	2	0	6	4	2	0	0	0	0	0	51-55
56-60	8A	10A	10	8	6	10	4	6	4	4	4	2	8A	6	4	0	0	0	16A	0	56-60
61-65	8A	10A	12	10	8A	12A	6	8	4	6	8	6	10A	8A	6A	4	0	0	18B	0	61-65
66-70	10A	12A	14A	12	8A	14A	8	10	6A	8	10	10A	12A	10A	8B	6A	12	16A	20B	20A	66-70
71-75	10A	12A	14A	14A	10A	16A	10A	12	8A	10A	12A	14A	14A	12B	10B	8B	14A	18B	22C	22B	71-75
76-80	10A	14A	16A	16A	12A	18A	12A	14A	10A	12A	14A	16B	16B	14B	12B	12B	16A	20B	24C	24C	76-80
81-85	12A	14A	16A	18A	12A	18A	14A	16A	12A	14A	16B	18B	18B	16C	14C	14C	18B	22C	26D	26C	81-85
86-90	12A	16A	18A	20B	14A	20A	16B	18B	12B	16B	18B	20C	20C	18C	16C	16C	20B	24C	28D	28D	86-90
91-95	12A	16B	18B	22B	16A	20A	18B	20B	14B	18B	20C	22C	22C	20C	20C	24D	22C	26D	30D	30D	91-95
96-100	14B	18B	20B	24C	16B	22B	20B	22C	14B	20C	22C	24D	24C	22D	24D	28D	24C	28D	32D	32D	96-100
101-105	14B	18B	20B	26C	18B	22B	22C	24C	16C	22C	24C	26C	26D	24D	28D	32D	26D	30D	34E	36D	101-105
106-110	14B	20B	22C	28C	20C	24C	24C	26C	16C	24C	26D	28D	28D	26D	32D	36E	28D	32E	36E	40E	106-110
111-115	16B	20C	24C	28C	20C	24C	26C	28D	18C	26D	28D	30D	30D	28E	36E	40E	32D	36E	40E	44E	111-115
116-120	16C	22C	24C	30D	22C	26C	28C	30D	18C	26D	30D	32E	32E	32E	40E	44E	36E	40E	44E	48E	116-120
121-125	18C	24C	26C	32D	24C	26C	30D	32D	20D	28D	32E	34E	34E	36E	44E	48E	40E	44E	48E	52E	121-125
126-130	18C	24C	28D	32D	24D	28D	32D	36E	20D	28E	34E	36E	36E	40E	48E	52E	44E	48E	52E	56E	126-130
131-135	18C	26D	30D	34E	26D	28D	34E	38E	22E	30E	36E	38E	40E	44E	52E	56E	48E	52E	56E	60E	131-135
136-140	20D	26D	32E	34E	28D	30D	36E	40E	22E	30E	38E	40E	44E	48E	56E	60E	52E	56E	60E	64E	136-140
141-145	20D	28E	34E	36E	30E	32E	40E	42E	24E	32E	40E	42E	48E	52E	60E	64E	56E	60E	64F	68F	141-145
146-150	20E	28F	36F	36F	32F	32F	44F	44F	24F	32F	44F	44F	52F	56F	62F	68F	60F	64F	68F	72G	146-150
NM 100	28F	36F	44G	44G	40G	40G	52G	52G	32F	40F	52G	52G	60F	64F	70G	76G	72G	76G	80G	84G	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Kritische Treffer durch Aufprall

	A	B	C	D	E
01 - 05	Gerade ein Flüstern. +0 SP.	Das Glück verlässt Dich. Kein zusätzlicher Schaden. +0 SP.	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.
06 - 10	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.	+4 SP.	1 KR benommen. +3 SP.
11 - 15	Gegner verliert 1 KR Initiative. +2 SP.	Gegner wird herumgerissen. +4 SP. Er verliert 1 KR die Initiative.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +3 SP. Gegner muss 1 KR parieren.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +4 SP. Gegner muss 1 KR parieren.	Treffer macht Gegner für 1 KR benommen. +4 SP.
16 - 20	Gegner wird herumgerissen. +3 SP. Er verliert 1 KR die Initiative.	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +2 SP. Gegner muss 1 KR parieren.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +4 SP. Gegner muss 1 KR parieren.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +6 SP. Gegner muss 1 KR parieren.	Treffer macht Gegner für 1 KR benommen. +9 SP.
21 - 35	Feind ist aus dem Gleichgewicht. +5 SP. Gegner verliert 2 KR Initiative.	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +5 SP. Gegner muss 1 KR parieren.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +8 SP. Gegner muss 1 KR parieren.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +10 SP. Gegner muss 1 KR parieren.	Gegner schwankt vom Treffer. +15 SP und Gegner ist 1 KR benommen.
36 - 45	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +8 SP. Gegner verliert 2 KR Initiative.	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +9 SP. Gegner muss 1 KR parieren.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +10 SP. Gegner ist 1 KR benommen.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +12 SP. Gegner muss 2 KR parieren.	Gegner wird herumgewirbelt und stolpert 3m nach hinten. +20 SP. Gegner ist 2 KR benommen.
46 - 50	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +10 SP. Gegner verliert 3 KR Initiative. Schon besser.	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +10 SP. Gegner ist 1 KR benommen.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +12 SP. Gegner muss 2 KR parieren. Addiere 5 auf nächste Aktion.	Gegner wird herumgerissen. +20 SP. Gegner ist 2 KR benommen.	Gegner ist verwirrt. +20 SP, Gegner ist benommen und kann 1 KR nicht parieren.
51 - 55	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +10 SP. Feind ist 1 KR benommen. Streifschuss.	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +12 SP. Gegner ist 1 KR benommen.	Gegner wird 2m zurückgeworfen und muss in den nächsten 2 KR parieren. +15 SP.	Feind wird 2m zurückgeworfen und muss die nächsten beiden KR parieren. +5 auf nächste Aktion.	Gegner ist verwirrt. +20 SP, Gegner ist 2 KR benommen und kann nächste KR nicht parieren.
56 - 60	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.
61 - 65	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.
66	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.
67 - 70	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.
71 - 75	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.
76 - 80	Treffer macht Gegner 2 KR benommen. +15 SP. Gegner kann 1 KR nicht parieren.	Gegner wird zu Boden geworfen. +10 SP. Gegner ist 2 KR inaktiv. Addiere 5 auf nächsten Wurf.	Treffer bricht Schulterblatt. Gegner ist auf -25. Bruch ist geringfügig. +15 SP. Er ist 1 KR benommen.	Treffer bricht Waffenarm. +10 SP. Arm ist nutzlos. Gegner ist 1 KR benommen.	Schwerer Treffer in der Schultergegend bricht Schlüsselbein und beide Schultern. Arme des Gegners sind nutzlos. +25 SP.
81 - 85	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.
86 - 90	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.
91 - 95	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.
96 - 99	Kopftreffer. +20 SP. Wenn der Gegner keinen Helm trägt, ist er bewusstlos und 1 Monat im Koma. Mit Helm ist er 1 Tag lang bewusstlos.	Treffer am Hals zerstört Luftröhre. Gegner kann weder kämpfen noch atmen. +25 SP. Er stirbt nach 12 langen KR.	Brusttreffer. Gegner stirbt sofort nach plötzlichem Gehirnschock. +50 SP.	Seitentreffer. +25 SP. Ein Knochen wird in die Niere des Gegners getrieben und Gegner stirbt am Schock in 1 KR.	Treffer zerbricht Schädel. Gegner stirbt sofort. Addiere 20 auf nächste Aktion.
100	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...

Angriffstabelle Schock

Benutze kritische Treffer durch Licht/Elektrizität

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-2
3-10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	3-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	11-20
21-30	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31-35
36-40	4	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	36-40
41-45	4	4	2	0	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	41-45
46-50	6	4	4	2	4	4	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	46-50
51-55	6	6	6	6	6	6	4	2	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	4	0	51-55
56-60	8	6	8	10	6	6	6	4	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	4	0	56-60
61-65	8A	8	10	12	8	8	8	6	0	0	0	0	4	4	2	0	0	2	6	2	61-65
66-70	10A	8A	12	12	8A	8	10	8	2	0	0	0	4	6	4	0	2	4	8A	4	66-70
71-75	10A	10A	14A	14	10A	10A	12	10	2	2	2	0	6	6	6	2	4	6	10A	6A	71-75
76-80	12A	10A	14A	14A	10A	10A	14A	12	4	2	4	2	6	8	8	4	6	8	12A	8A	76-80
81-85	12A	12A	16A	16A	12A	12A	16A	14A	4	4	6	4	8	8	10	6A	8	10A	14A	10A	81-85
86-90	12A	12A	16A	16A	12A	12A	16A	16A	4	4	8	6A	8	10	10A	8A	10	12A	16A	12A	86-90
91-95	14A	14A	18A	18A	14A	14A	18A	18A	6	6	10A	8A	10A	10A	12A	10A	12A	14A	16A	14A	91-95
96-100	14A	14A	18A	18A	14A	14A	18A	20A	6A	6A	10A	10A	10A	12A	12A	12A	12A	14A	18A	16A	96-100
101-105	14A	14A	20A	20A	16A	16A	20A	20A	6A	8A	12A	12A	12A	12A	14A	14A	14A	16A	18A	18A	101-105
106-110	16A	16A	20A	20A	16A	16A	20A	22B	8A	8A	12A	14A	12A	14A	14A	16A	14A	16A	20A	18B	106-110
111-115	16A	16A	22A	22B	18A	18A	22B	22B	8A	10A	14A	16A	14A	14A	16A	16A	16A	18A	20B	20B	111-115
116-120	16A	16B	22B	22B	18B	18B	22B	24B	8A	10A	14A	16A	14A	16A	16A	18A	16A	18A	22B	20B	116-120
121-125	18B	18B	24B	24B	20B	20B	24B	24B	10A	12A	16A	18A	16A	18A	18A	20A	18A	20A	22B	22B	121-125
126-130	18B	18B	24B	24B	20B	20B	24B	26B	10A	12A	16A	18B	16A	18A	18A	20B	18A	20B	24B	22B	126-130
131-135	18B	18B	26B	26B	22B	22B	26B	26B	10A	14A	18B	20B	18A	18A	20A	22B	20B	22B	24B	24B	131-135
136-140	20B	20B	26B	26B	22B	22B	26B	28B	10A	14A	18B	20B	18B	20A	20B	22B	20B	22B	26B	24B	136-140
141-145	20B	20B	28B	28B	24B	24B	28B	28B	12A	16B	20B	22B	20B	20B	22B	24B	22B	24B	28B	26B	141-145
146-150	20B	20B	28B	28B	24B	24B	28B	28B	12A	16B	20B	22B	20B	20B	22B	24B	24B	24B	28B	28B	146-150
NM 100	32D	32D	36D	36D	34D	34D	36D	36D	24C	28C	32C	32C	28C	28C	32C	34C	34C	34C	36C	36C	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Angriffstabelle Licht / Elektrizität

benutze kritische Treffer durch Licht/Elektrizität und zusätzlich durch Aufprall und Hitze

F = E(Licht) & A(Aufprall); G = E(Licht) & B(Aufprall); H = E(Licht) & C(Aufprall) & A(Hitze); I = E(Licht) & D(Aufprall) & B(Hitze); J = E(Licht) & D(Aufprall) & C(Hitze)

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-2
3-10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	3-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11-20
21-30	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	4	6	2	0	6	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31-35
36-40	6	10	6	4	10	6	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	36-40
41-45	10A	12	10	6	12	10	6	2	0	0	0	0	4	2	0	0	0	0	6A	0	41-45
46-50	12A	14A	14	10	14A	14	10	6	2	0	0	0	6	6	2	0	2	2	10A	2	46-50
51-55	14A	16A	16A	14	16A	18A	14A	10	4	2	2	0	8A	10A	6	2	4	6	14B	6	51-55
56-60	16A	18A	18A	18A	18A	20A	18A	14A	6	6	6	2	10A	12A	10A	6	8	10	18B	10A	56-60
61-65	18A	20A	20A	22B	20A	22A	22A	18B	8	10	10	6	12A	14B	14B	10A	12	14A	22C	14B	61-65
66-70	20A	22A	22B	26B	22B	24A	24B	22B	10A	14	14	10A	14B	16B	16B	14B	16A	18A	26D	18C	66-70
71-75	22A	24B	24B	28C	24B	26B	26B	26B	12A	16A	18A	14A	16B	18C	18C	18C	20A	22B	30D	22D	71-75
76-80	24B	26B	26B	30C	26B	26B	28B	30B	14A	18A	22A	18B	18C	20C	20D	22D	24B	26B	34E	26D	76-80
81-85	26B	28B	28C	32C	26B	28B	30B	34C	16A	20B	24B	22B	20C	22D	22D	24E	28B	30C	38E	30E	81-85
86-90	28B	28B	30C	34D	28C	28B	32C	36C	16A	22B	26B	26C	22D	24D	24E	28E	32C	34C	42F	34E	86-90
91-95	28B	30C	32C	36D	28C	30C	34C	38D	18B	24B	28C	30C	24D	26E	26E	30E	36C	38D	46F	38F	91-95
96-100	30C	30C	34D	38D	30C	30C	36D	40D	18B	24C	30C	30C	26E	28E	28E	32F	40D	42D	50F	42F	96-100
101-105	30C	32C	36D	40E	30D	30D	38D	42E	20B	26C	32D	36D	28E	30E	30E	36F	44D	46E	54G	46F	101-105
106-110	32C	32D	38E	42E	32D	32D	40E	44E	20C	26C	34D	38E	30E	32F	32F	44F	48E	50E	58G	50G	106-110
111-115	32D	34D	40E	44F	32E	32E	42E	46F	22C	28D	36E	40E	32F	34F	36F	48G	50E	54F	62G	54G	111-115
116-120	32D	34E	42F	46F	34E	34E	44F	48F	22D	28D	38E	42F	34F	36F	40G	50G	52F	56F	64H	58G	116-120
121-125	34E	36E	44F	48G	34F	36F	46F	50G	24D	30E	40F	44F	36F	38G	44G	56G	54F	58G	66H	62H	121-125
126-130	34E	36F	46G	50G	36F	38F	48G	52G	24E	30E	42F	46G	38G	40G	48G	60H	56G	60G	68H	66H	126-130
131-135	34F	38F	48G	52G	38G	40G	50G	54H	26E	32F	44G	48G	40G	42G	52H	62H	58G	62H	70I	70H	131-135
136-140	36F	38G	50H	52H	40G	42G	52H	54H	26F	32F	46G	48H	42G	44H	56H	66H	60H	64H	72I	74I	136-140
141-145	36F	40G	52H	54H	42H	44H	54H	56G	28F	34G	48H	50H	44H	46H	58H	68I	64H	66I	74I	78I	141-145
146-150	36G	40H	54I	54I	44H	44H	56I	56I	28G	36H	50I	50I	46H	48H	60I	70I	64I	68I	76I	80I	146-150
NM 100	44H	50I	64J	64J	50I	50I	66J	66J	40H	50I	60J	60J	54I	60I	76J	84J	76J	84J	86J	90J	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Kritische Treffer durch Licht / Elektrizität

	A	B	C	D	E
01 - 05	Eine Menge Statischer Energie. +0 SP.	Haare des Gegners stehen zu Berge. +0 SP.	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.
06 - 10	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.	+4 SP.	Gegner verliert Initiative für 1 KR. +4 SP.
11 - 15	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.
16 - 20	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.
21 - 35	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.
36 - 45	Das Licht irritiert den Gegner und er muss 1 KR parieren. +5 SP.	Leichte Verbrennungen. Gegner muss 1 KR parieren. 1 SP / KR. +2 SP.	Gegner spürt Hitze und muss 2 KR parieren. +7 SP.	Treffer machen den Gegner für 1 KR benommen, er kämpft mit -10 für 2 KR. +7 SP.	Gegner ist 2 KR benommen. Gegner kämpft für 2 KR mit -10. +12 SP.
46 - 50	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.
51 - 55	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.
56 - 60	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.
61 - 65	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.
66	Explosion aus Licht und Rauch machen jeden in 2m Umkreis um den Gegner benommen. Er selber geht zu Boden und ist 3 KR benommen.	Brusttreffer. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. 3 SP / KR. Er kämpft mit -20. +15 SP.	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.	Nackentreffer macht Gegner bewusstlos. Er kann 2 Monate nicht sprechen und bekommt 4 SP / KR. +20 SP.	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.
67 - 70	Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +7 SP.	Rückentreffer. Gegner ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. +10 SP.	Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. Er kämpft mit -10. (Verbrennungen) +11 SP.	Rückentreffer. Gegner geht zu Boden und ist 1 KR bewusstlos. Leichter Schock. Gegner kämpft mit -20. +12 SP.	Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 4 KR nicht parieren. Leichter Schock. Er kämpft mit -25. +15 SP.
71 - 75	Treffer macht Gegner für 3 KR benommen. Gegner kämpft mit -5 für 6 KR. +8 SP.	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.	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.	Treffer am Waffenarm. Arm ist nutzlos und Gegner für 3 KR benommen. +13 SP.	Schultertreffer zerschmettert Knochen im Waffenarm. Muskeln und Knorpel werden zerstört. Arm ist nutzlos, Gegner 6 KR benommen und bekommt 3 SP / KR.
76 - 80	Brusttreffer macht Gegner 2 KR benommen. Gegner kann 1 KR nicht parieren. +9 SP.	Brusttreffer. Gegner wird zu Boden geworfen. 2 SP / KR wegen Blutung. +11 SP.	Brusttreffer. Wenn Brustrüstung: 6 KR benommen, +2 SP / KR, und er kämpft mit -5. Wenn nicht: 3 Tage bewusstlos wegen Schock.	Brusttreffer. Wenn dort Metallrüstung: bewusstlos und +25 SP. Wenn nicht, ist er benommen und kann 6 KR nicht parieren, bekommt +15 SP.	Brusttreffer. Gegner wird durch Schock bewusstlos. Blutverlust und Nervenschäden kosten ihn 3 SP / KR. +18 SP.
81 - 85	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.
86 - 90	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.
91 - 95	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.
96 - 99	Nacken- und Schultertreffer. Wenn Nackenrüstung: Benommen und 6 KR keine Parade. Wenn nicht, ist er bewusstlos; kann nicht mehr sprechen. +10 SP.	Kopftreffer. Treffer spaltet Schädel und verursacht massiven Schock und Gehirnschäden. Gegner stirbt in 9 KR. +15 SP.	Brusttreffer zerstört Herz und Lungen. Wenn er eine Metallrüstung hatte, ist sie nun ein formloser Klumpen und Gegner stirbt in 6 KR. Wenn nicht, stirbt er sofort.	Brusttreffer treibt Gegner 3m zurück. Massiver Nervenschaden. Gegner stirbt am Schock in 3 KR. +20 SP.	Brusttreffer zerstört beide Lungenflügel und schneidet den Gegner in 2 Hälften. Schuss geht bis 3m hinter das Opfer (20 abziehen, wenn er noch jemanden trifft).
100	Kopftreffer. Das Gehirn des Gegners fällt dem massiven Schock und den Oberflächen-verbrennungen 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.

Angriffstabelle Eisball

Benutze kritische Treffer durch Kälte

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-4	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-4
5-8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	5-8
9-12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4	9-12
13-16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	4	6A	13-16
17-20	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	6	8A	17-20
21-24	0	0	2	4	0	0	2	4	0	0	2	4	0	0	2	4	2	4	8A	10A	21-24
25-28	0	2	4	6	0	0	4	6	0	2	4	8	0	2	4	6	4	6	10A	12A	25-28
29-32	2	4	6	8A	2	2	6	8A	2	4	6	10A	2	4	6	8A	6	8A	12A	14A	29-32
33-36	4	6	8A	10A	2	4	8A	10A	4	6	8A	12A	4	6	8	10A	8A	10A	14A	16A	33-36
37-40	6	8	10A	12A	4	6	10A	12A	6	8	10A	14A	6	8	10A	12A	10A	12A	16A	18A	37-40
41-44	8	10A	12A	14A	6	8A	12A	14A	8	10A	12A	16A	8A	10A	12A	14A	12A	14A	18A	20B	41-44
45-48	10	10A	14A	16A	8A	10A	14A	16A	10	12A	14A	18A	10A	12A	14A	16A	14A	16A	20B	22B	45-48
49-52	10A	12A	16A	18A	10A	12A	16A	18A	10A	14A	16A	20A	12A	14A	16A	18B	16A	18A	22B	24B	49-52
53-56	10A	12A	18A	20A	12A	14A	18A	20B	12A	14A	20A	22B	14A	16A	18A	20B	18A	20B	24B	26B	53-56
57-60	12A	14A	20A	22B	14A	16A	20B	22B	12A	16A	22B	24B	14A	18A	20A	22B	20B	22B	26B	28C	57-60
61-64	12A	14A	22B	24B	16A	16A	22B	24B	14A	16A	24B	26B	16A	18B	22B	24B	22B	24B	28C	30C	61-64
65-68	12A	16A	24B	26B	16A	18A	24B	26B	14A	18B	26B	28B	16B	20B	24B	26B	24B	26B	30C	32C	65-68
69-72	14A	16B	24B	26B	18A	18B	26B	28B	14A	18B	28B	30B	18B	20B	26B	28C	26B	28B	32C	34C	69-72
73-76	14A	18B	26B	28B	18B	20B	28B	28B	16B	20B	30B	30C	18B	22B	28B	30C	28B	30C	34C	36C	73-76
77-80	14B	18B	26B	28B	18B	20B	28B	30C	16B	20B	30C	32C	20B	22B	30B	32C	30C	32C	36C	38C	77-80
81-84	16B	20B	28B	30C	20B	22B	30C	30C	16B	22B	32C	32C	20B	24B	30C	34C	32C	34C	38C	40C	81-84
85-88	16B	20B	28C	30C	22B	22B	30C	32C	18B	22B	32C	34C	22B	24B	32C	36C	32C	36C	40C	42C	85-88
89-92	16B	22B	30C	32C	22B	24B	32C	32C	18B	24B	34C	34C	24B	26B	34C	38C	34C	38C	42C	44C	89-92
93-95	16B	22B	30C	32C	24B	24B	32C	34C	18B	24B	34C	36C	26B	26B	36C	38C	34C	38C	42C	44C	93-95
NM96-99	18C	24C	32C	34D	26C	26C	34C	36D	20C	26C	36C	38D	28C	28C	38C	40D	36C	40D	44D	48D	NM96-99
NM 100	26D	32E	40E	42E	34E	34E	42E	44E	28D	34E	44E	46E	36E	36E	46E	48E	44E	48E	52E	56E	NM 100
Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf

Angriffstabelle Blitzball

Benutze kritische Treffer durch Licht/Elektrizität und zusätzlich durch Aufprall und Hitze

F = E(Licht) & A(Aufprall); G = E(Licht) & B(Aufprall); H = E(Licht) & C(Aufprall) & A(Hitze); I = E(Licht) & D(Aufprall) & B(Hitze); J = E(Licht) & D(Aufprall) & C(Hitze)

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-4	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-4
5-8	12	14	12	10	8	12	8	4	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	5-8
9-12	14	16	14	14	10	14	10	6	0	0	0	0	2	4	2	0	0	2	6	2	9-12
13-16	14A	18	16	16	12	16	12	10	2	0	2	0	4	10	4	0	2	4	12A	4	13-16
17-20	16A	20A	18	18	12A	18	14	12	6	2	6	2	6	12	10	0	6	10	16A	10	17-20
21-24	16A	22A	18A	20	14A	18A	16A	14	8	10	12	4	6A	12A	12	2	12	14	20B	14	21-24
25-28	18A	22A	20A	20A	16A	18A	18A	14A	10	14	16	10	8A	12A	12A	6	16	16	22B	18A	25-28
29-32	18A	24A	20A	20B	18A	20A	20A	16B	14	18	20	14	8A	12B	12B	12A	20	20A	24C	22B	29-32
33-36	20A	24A	20B	20B	18A	20A	20A	18B	16	22	22	16A	10B	14B	14B	16B	22A	22A	24D	24C	33-36
37-40	20A	24B	22B	22B	20A	20A	20B	20B	18A	22A	26A	16A	10B	14B	14B	20C	22A	24B	26D	26C	37-40
41-44	20B	24B	22B	24C	20A	22B	22B	22B	20A	24A	28A	16B	12B	14C	16B	22D	24A	26B	28D	28D	41-44
45-48	20B	26B	24B	26C	20B	22B	22B	24B	22A	26A	32A	18B	12C	16C	16C	24D	24B	28B	30E	30D	45-48
49-52	22B	26B	24C	30C	20B	22B	24B	30C	22A	28B	34B	18B	14C	16D	18C	24E	26C	30C	32E	32E	49-52
53-56	22B	26B	26C	32D	22C	22B	26C	32C	22A	30B	36B	18B	14D	18D	18D	26E	28C	32C	34F	34E	53-56
57-60	22C	26C	28C	34D	22C	24C	30C	34D	24B	32B	38C	20C	16D	18E	18D	28E	30D	34D	36F	36F	57-60
61-64	24C	28C	30D	36D	22C	24C	32D	36D	24B	32C	20C	20C	16E	20E	20E	30F	32D	36D	40F	38F	61-64
65-68	26C	28C	32D	38E	22D	24D	34D	38E	26B	34C	22D	22C	18E	20F	20E	30F	34D	38E	44G	40F	65-68
69-72	26C	28D	34E	40E	24D	26D	36E	40E	26C	34C	22D	22D	18E	20F	20F	32F	36E	40F	48G	42G	69-72
73-76	26D	30D	36E	42F	26E	26E	38E	42F	30C	36D	24E	24E	20F	22F	22F	36G	38F	42F	50G	44G	73-76
77-80	28D	30E	38F	42F	30F	30E	40F	42F	30D	36D	26E	30F	22F	22F	26G	38G	40F	42F	52H	46G	77-80
81-84	28E	32F	40F	42G	30F	32F	42F	44G	32D	38E	30F	32F	22F	24G	32G	42G	42F	44G	54H	50H	81-84
85-88	30E	32F	42G	44G	32F	34F	42G	46G	32E	38E	32F	34G	24G	26G	36G	46H	42G	46G	56H	54H	85-88
89-92	30F	34F	42G	46G	34G	36G	44G	50H	34F	40F	34G	36G	26G	30G	40H	50H	44G	50H	58I	58H	89-92
93-95	32F	34G	44H	46H	36G	38G	46H	50H	34F	40F	36G	36H	30G	32H	42H	54H	46H	52H	60I	62I	93-95
NM96-97	32F	36G	46H	50H	38H	40H	50H	52H	36F	42G	36H	38H	32H	34H	44H	56I	50H	54I	62I	64I	NM96-97
NM98-99	32G	36H	50I	50I	40H	40H	52I	52I	36G	42H	38I	38I	34H	36H	46I	58I	52I	56I	62I	66I	NM98-99
NM 100	40H	44I	60J	60J	44I	44I	62J	62J	36H	42I	54J	54J	50I	56I	72J	72J	72J	72J	74J	78J	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Kritische Treffer durch Kälte

	A	B	C	D	E
01 - 05	Kühle Brise. +0 SP.	Kühle Brise. +0 SP.	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.
06 - 10	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.	+4 SP.	Feind verliert Initiative für 1 KR. +4 SP.
11 - 15	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.	Kältedruckwelle. Mit schützendem Mantel oder Rüstung, verliert er 1 KR die Initiative. Wenn nicht, bekommt er +6 SP und verliert 2 KR Initiative.
16 - 20	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.
21 - 35	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.
36 - 45	Frostiger Windstoß. Feind muss 1 KR parieren. +5 SP.	Gegner muss 1 KR parieren und verliert 3 KR die Initiative. +6 SP.	Splitter verursachen 1 SP / KR. Gegner muss 2 KR parieren. +7 SP.	Gegner ist 1 KR benommen, bekommt 2 SP / KR und kämpft mit -5. +8 SP.	Treffer macht Gegner 1 KR benommen und zerstört sein Schuhwerk. Ohne ein solches kämpft er mit -20 (Erfrierungen).
46 - 50	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.
51 - 55	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.
56 - 60	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 zerbröselt. 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, bekommt4 SP / KR und kämpft mit -20.
61 - 65	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 SP / KR. +10 SP.	Beintreffer. Erfrierungen. Wenn der Gegner Lederstiefel oder -hosen trägt, sind sie zerstört. Er ist 4 KR benommen. +11 SP.	Treffer am Schildarm. Wenn der Gegner einen Schild hat, +20 SP. Wenn nicht, ist der Arm nutzlos wegen Nerven- und Hautschäden und Gegner ist 5 KR benommen.	Treffer am Waffenarm. Feind lässt fallen, was immer er hält. Feind ist benommen, muss 3 KR parieren und kämpft mit -30. +13 SP. Erfrierungen.
66	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.
67 - 70	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.
71 - 75	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.
76 - 80	Brusttreffer. Feind ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. +12 SP.	Brusttreffer. Feind bekommt 3 SP / KR, kämpft mit -15 und ist 4 KR benommen. +13 SP.	Brusttreffer. 4 SP / KR. Wenn der Gegner eine Brustpanzerung hat, ist er 3 KR benommen, wenn nicht, wird er umgeworfen und kämpft mit -25.	Brusttreffer. Gegner kämpft mit -25 wegen Erfrierungen. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. +15 SP.	Brusttreffer. Gegner wird umgeworfen und lässt alles fallen, was er hält. 12 KR benommen. Schock und Nerven-schäden. Gegner kämpft mit -30.
81 - 85	Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +13 SP.	Rückentreffer. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. 4 SP / KR. +14 SP.	Hüfttreffer. Gegner hat einen Knochen gebrochen und Erfrierungen. Er kämpft mit -40, bekommt 5 SP / KR und ist 6 KR benommen.	Treffer gefriert beide Hände, Gegner kann beide Arme nicht mehr benutzen, ist 9 KR benommen und bekommt 6 SP / KR.	Treffer gefriert Kehle und Lungen. Gegner fällt nieder und stirbt in 12 KR. +17 SP.
86 - 90	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).	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).	Unterschenkeltreffer. Zerstört die Fußbedeckung und gefriert beide Füße. Gegner ist 9 KR benommen, bekommt 6 SP /KR und kämpft mit -80.	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.	Rückentreffer gefriert und zerschmettert das Rückgrat des Gegners. Feind fällt und stirbt in 9 inaktiven KR. Gebrochenes Genick. Massiver Schock.
91 - 95	Kopftreffer. Feind wird zu Boden geworfen. Wenn er einen Helm hat, ist er 3 KR benommen. Wenn nicht, ist er 6 Runden benommen, kämpft mit -50 und verliert beide Ohren.	Hüfttreffer. Hüfte ist zerschmettert. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. Er kämpft mit -75. +17 SP.	Bauchtreffer. Wenn der Gegner dort Rüstung trägt, ist er bewusstlos und bekommt +17 SP. Wenn nicht, stirbt er in 9 KR an Organschäden.	Das gesamte Blut des Gegners ist gefroren. Er stirbt nach 9 inaktiven KR. +18 SP.	Der Unterkörper des Gegners ist völlig gefroren. Feind stirbt in 6 inaktiven KR. +19 SP.
96 - 99	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.
100	Gegner fällt in ein einmonatiges Koma und verliert seine Nase wegen schwerer Erfrierungen und Schock. +21 SP.	Treffer gefriergetrocknet 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.

Angriffstabelle Plasmabolzen

Benutze kritische Treffer durch Plasma und zusätzlich durch Kälte und Licht/Elektrizität
F = E(Plasma) & A(Kälte); G = E(Plasma) & B(Kälte); H = E(Plasma) & C(Kälte) & A(Licht/Elektrizität)

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-2
3-10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	3-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11-20
21-30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	31-35
36-40	4	4	2	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	36-40
41-45	6	6	6	2	6	6	2	0	2	0	0	0	2	2	0	0	2	2	8A	0	41-45
46-50	8	8	8	6A	6	8	6	2	2	2	2	0	6	4	2	0	6	6	12B	6A	46-50
51-55	8A	10	10	10A	8	10	10	6A	4	4	6	2	8	8	4	2	10	10A	16B	10B	51-55
56-60	10A	12A	14A	14A	8	14	14	12A	6	6	12	6A	10	10	8	6A	14A	16A	20C	14B	56-60
61-65	10A	14A	16A	18B	10	16	16A	16A	8	8	14	12A	14	12	10	12A	18A	22A	24C	18C	61-65
66-70	12A	16A	18A	22B	12	18	18A	22B	8	10	18A	18A	16	16	12A	16A	22B	28B	26C	22C	66-70
71-75	14A	16A	20B	24B	14A	20	22B	24B	10	12	20A	22A	18A	18	16A	20A	24B	34B	30C	26C	71-75
76-80	14A	18B	24B	28B	16A	22A	24B	26B	12	14A	22A	26B	22A	20A	18A	26B	26B	38B	34D	30C	76-80
81-85	16B	20B	26B	30B	18A	24A	26B	32C	14	16A	26B	30B	24A	24A	20A	32B	30B	42B	38D	34D	81-85
86-90	16B	22B	28B	34C	20B	26B	30C	34C	16A	20A	30B	34B	26A	26A	24B	36B	32C	46B	42D	38D	86-90
91-95	16B	22B	30C	38C	22B	26B	32C	38C	16A	22B	34B	38C	30A	30B	26B	40B	34C	50C	46D	42D	91-95
96-100	18B	24B	32C	40C	22B	28C	34C	40D	18A	24B	38C	42C	32B	32B	30B	44C	38C	54C	50D	46D	96-100
101-105	18B	24C	34C	42C	24C	30C	38D	42D	20B	26B	40C	46C	34B	34B	34C	46C	40C	58C	56E	52D	101-105
106-110	20C	26C	38C	46D	26C	32D	40D	46D	22B	28C	42C	50D	38B	38C	36C	50C	44D	62C	62E	58E	106-110
111-115	22C	28C	40D	48D	28D	32D	42D	50E	22B	30C	46D	52D	40C	40C	42C	54D	48D	66D	66E	62E	111-115
116-120	22C	30C	42D	50D	30D	34D	46E	52E	24C	32C	48D	54D	42C	42C	46D	58D	54D	70D	72E	68E	116-120
121-125	24C	32D	44D	52E	32D	36D	50E	56E	26C	34D	50D	58E	46C	46D	50D	64D	58E	72D	78E	74E	121-125
126-130	24D	32D	48E	54E	34E	38E	52E	58F	26D	36D	54E	60E	48D	50D	56D	70D	64E	74E	82F	78E	126-130
131-135	24D	34D	50E	58E	36E	40E	54F	60F	28D	38D	56E	62E	52D	54D	60E	74E	70E	76E	88F	84F	131-135
136-140	26E	36E	52F	60F	38F	42F	56F	62F	30E	38E	58F	64F	54E	56E	62E	80E	74F	78F	94F	90F	136-140
141-145	26E	38E	56F	62F	40F	44F	60F	66F	30E	40E	62F	68F	58E	60E	68E	86E	82F	80F	98F	94F	141-145
146-150	26F	40F	60G	64G	42G	46G	62G	70G	30F	40F	64G	70G	62F	66F	72G	90G	86G	82G	104G	100G	146-150
NM 100	38G	48G	70H	54H	54H	60H	74H	82H	40G	52G	76H	84H	70G	76G	84H	100H	102H	98H	126H	120H	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Angriffstabelle Plasmaball

benutze kritische Treffer durch Plasma, bei F zusätzlich kritische Treffer durch Kälte
F = E (Plasma) & A (Kälte)

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-4	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-4
5-8	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2A	0	0	0	0	0	0	4	8	5-8
9-12	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	4A	0	0	2	4A	0	2	10	12A	9-12
13-16	0	0	0	2	0	0	2	4	0	2	4	6A	0	2	4	8A	2	4A	14A	16A	13-16
17-20	0	0	2	4A	0	2	4	8A	2	2	6A	10A	2	4	6A	14A	4A	8A	16A	22A	17-20
21-24	0	2	4A	8A	2	4	8	10A	2	4	10A	12A	4	6A	10A	18A	8A	10A	22A	26A	21-24
25-28	2	4	8A	10A	4	6	10A	12A	4	8A	12A	16A	6A	10A	12A	20A	10A	12A	26A	28A	25-28
29-32	4	8A	10A	12A	6	10A	14A	16A	8A	8A	14A	18A	10A	12A	14A	26B	12A	16A	28A	32B	29-32
33-36	8	12A	16A	18A	10A	12A	16A	18A	10A	10A	18A	20B	12A	14A	18A	28B	16A	18A	32A	34B	33-36
37-40	10A	16A	18A	20A	12A	14A	18A	20B	12A	12A	20B	24B	14A	18A	20B	30B	18A	20B	34B	36B	37-40
41-44	12A	18A	20A	24B	14A	18A	20A	24B	14A	14A	22B	26B	18A	20B	22B	34B	20A	24B	36B	40B	41-44
45-48	14A	20A	24A	26B	18A	20A	24B	26B	16A	16B	26B	28B	20B	22B	26B	36B	24B	62B	40B	42C	45-48
49-52	14A	22A	26B	28B	20A	22A	26B	28B	16A	18B	28B	32B	22B	26B	28B	38C	26B	28B	42B	44C	49-52
53-56	16A	24A	28B	32B	22A	26A	28B	32B	18B	22B	32B	34C	24B	28B	30B	42C	28B	32B	44C	48C	53-56
57-60	16A	24B	32B	34B	26A	28B	32B	34B	18B	24B	34C	36C	28B	30B	34C	44C	32B	34B	48C	50C	57-60
61-64	18A	28B	34B	36B	28B	28B	34B	36C	20B	26B	36C	40C	30B	32C	36C	46C	34B	36C	50C	52C	61-64
65-68	20B	28B	36B	38C	28B	30B	36C	40C	20B	28C	40C	42C	32C	34C	38C	50C	36C	40C	50C	56C	65-68
69-72	20B	30B	38C	42C	30B	30B	40C	42C	24B	30C	42C	44C	34C	38C	42C	52C	40C	42C	54C	58D	69-72
73-76	22B	30B	38C	42C	30B	32B	42C	44C	26C	32C	44C	46C	36C	40C	44C	54D	42C	44C	56C	60D	73-76
77-80	24B	34C	42C	44C	32B	34C	44C	46C	28C	36C	46C	48D	38C	42C	48D	58D	44C	48C	58D	64D	77-80
81-84	24B	34C	42C	44C	34C	36C	44C	46C	30C	38C	48D	52D	42C	44D	52D	60D	46C	52C	62D	66D	81-84
85-88	26C	36C	44C	46C	36C	36C	46C	48C	32C	40C	52D	54D	44D	46D	58D	62D	52C	56D	64D	68D	85-88
89-92	26C	30C	42C	50C	36C	36C	46C	50C	34C	42C	56D	58D	48D	48D	62D	68D	56C	60D	68D	70D	89-92
93-95	28C	36D	44D	46D	38C	38C	50D	52D	38D	46D	58D	60E	52D	52D	64D	68E	58D	64D	68D	74E	93-95
NM96-97	32D	44D	50D	56E	42D	42D	54D	56E	42D	50E	62E	64E	54E	56E	68E	72E	62E	68E	72E	78E	NM96-97
NM98-99	36E	48E	54E	60E	46E	46E	58E	60E	46E	54E	66E	68E	60E	62E	72E	76E	74E	72E	76E	82E	NM98-99
NM 100	40F	52F	58F	64F	50F	52F	62F	64F	52F	58F	70F	72F	64F	68F	76F	80F	70F	76F	80F	86F	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Kritische Treffer durch Plasma

	A	B	C	D	E
01 - 05	Kleine Bläschen; +0 SP	Verpufft. +0 SP.	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.
06 - 10	+1 SP	+2 SP.	+3 SP.	+4 SP.	Gegner ist 1 KR benommen. +3 SP.
11 - 15	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.
16 - 20	Feind wird herumgewirbelt und verliert die Initiative in der nächsten KR. +5 SP.	Treffer bringt den Feind aus dem Gleichgewicht. Feind muss 1 KR parieren. +5 SP.	Feind muss 1 KR parieren, verliert Gleichgewicht. +8 SP.	Irritierende Verbrennungen zwingen den Gegner 1 KR zu parieren. +10 SP.	Treffer macht Feind für 1 KR benommen. +10 SP.
21 - 35	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.
36 - 45	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.
46 - 50	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.
51 - 55	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.
56 - 60	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.
61 - 65	Machtvoller Schuss. Gegner ist 1 KR lang benommen und kann nicht parieren. +15 SP.	Treffer verursacht 2Sp/KR. 1 KR benommen und keine Parade. Kämpft mit -5. +15 SP.	Beintreffer. Metallene Beinschienen sind zerstört; Gegner ist 2 KR benommen. +15 SP.	Treffer am Schieldarm. Ohne Schild sind beide Arme nutzlos wegen Nervenschäden. 2 KR benommen und keine Parade, +15 SP. Andernfalls +20 SP.	Präziser Schuss wirft Gegner um. Kämpft mit -20 und lässt alles fallen, was er hält. +25 SP.
66	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 zerreißt die Trommelfelle des Feindes und tötet ihn, wenn er keinen Helm hat. Ansonsten ist er 3 Stunden bewusstlos.	Direkter Treffer. Der chirurgische Treffer lässt den Kopf in viele kleine Teilchen zerplatzen, die vom Winde verweht werden.
67 - 70	Rückentreffer. Gegner ist für 1 KR benommen und kann nicht parieren und kämpft mit -5 wegen Verbrennungen. +10 SP.	Rückentreffer. 1 KR benommen und keine Parade. Kämpft mit -5. +14 SP.	Treffer bricht beide Arme. Gegner ist benommen und am Boden für 3 KR. Kämpft mit -90.	Gebündelter Schuss wirft Gegner zu Boden, 2 KR bewusstlos. +20 SP. +5 auf nächsten Wurf.	Treffer am Schildarm macht den Gegner für 1 KR benommen. Wenn er einen Schild hat, ist der Arm gebrochen, wenn nicht, ist die Schulter gebrochen. Kämpft mit -10.
71 - 75	Treffer in die mittlere Region. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren und kämpft mit-10. +15 SP.	Seitentreffer. 2 KR benommen und 1 KR keine Parade. 3SP/KR. +25 SP.	Rückentreffer. Gegner ist 3 KR benommen und kann nächste KR nicht parieren. Kämpft mit -10 wegen Nervenschäden.	Schneller Treffer bricht Schildarm. 2 KR benommen. +15 SP.	Betäubender Treffer. Beide Arme nutzlos wegen Nervenschäden. Kämpft mit -25.
76 - 80	Schwacher Bauchtreffer. Gegner ist 3 KR benommen und kann nächste KR nicht parieren. +20 SP.	Fußtreffer lässt Gegner stolpern. Er ist am Boden und 2 KR bewusstlos. 3 SP/KR. +15 SP.	Treffer wirft Feind zu Boden. Er ist 2 KR bewusstlos und kämpft mit -15 wegen innerer Blutungen. +15 SP.	Treffer bricht Waffenarm. Feind kämpft mit -20. 2 KR benommen. +15 SP.	Grausamer Brusttreffer macht Gegner 10 KR benommen und wirft ihn zu Boden. Kämpft mit -30. +30 SP.
81 - 85	Streifschuss am Rücken bricht Rippen und zerreißt Knorpel. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren und kämpft mit -25. +15 SP.	Treffer bricht Rippen und verbrennt Haut. 2 KR benommen. Kämpft mit -25. 3 SP/KR. +15 SP.	Knisternder Schuss verbrennt die Haut. Gegner ist 2 KR benommen und kämpft mit -25. 3 SP/KR. +20 SP.	Gegner versucht den Schuss mit den Händen abzuwehren. Der arme Narr ist 3 KR am Boden und bekommt 3 SP/KR. +25 SP.	Seitentreffer schießt durch Organe. Gegner stirbt nach 6 schmerzvollen, inaktiven KR.+35 SP.
86 - 90	Brutaler Treffer wirft Gegner zu Boden. Er ist 2 KR benommen und kämpft mit -50. +15 SP.	Wadentreffer verbrennt Muskel. 3KR benommen. Kämpft mit -50. +25 SP.	Treffer bricht Oberschenkel. Feind kämpft mit -40 und ist 3 KR benommen. +20 SP.	Treffer zerquetscht Bauch. Gegner stirbt in 4 KR. +25 SP.	Hitzewelle. Rückgrat schmilzt und Gegner stirbt nach 3 KR am massiven Schock. +35 SP.
91 - 95	Schmetternder Treffer bricht Hüfte. Gegner kämpft mit -50 und ist 3 KR benommen. +25 SP.	Treffer an der Schläfe. Wenn der Gegner einen Helm hat, ist er in einem permanentem Koma. Wenn nicht, stirbt er. +30 SP.	Treffer bricht Hüfte. Gegner ist auf -60. 5 SP/KR. +25 SP.	Rotglühende 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.
96 - 99	Treffer berührt Kopf und Nacken des Gegners. Wenn er einen Helm hat, ist er bewusstlos, wenn nicht, stirbt er in 3 KR. +25 SP.	Keilförmiger Schuss verletzt Luftröhre. Gegner stirbt in 12 KR. +30 SP.	Füße sind eingehüllt. Gegner ist 9 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -75. +25 SP.	Gegner nimmt einen tiefen Zug Plasma zu sich. Stirbt in 1 KR. +25 SP.	Der Körper des Gegners ist nur noch eine zusammengeschmolzene, rauchende Ruine. Addiere +20 auf den nächsten Wurf.
100	Kopftreffer. 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 Pfütze reduziert. Hol `nen Aufnehmer.

Angriffstabelle Netherbolzen

Benutze kritische Treffer durch Zerstörung und zusätzlich durch Stress
F = E(Zerstörung) & A(Stress); G = E(Zerstörung) & B(Stress);

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-2
3-10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	3-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	11-20
21-30	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	21-30
31-35	6	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	8	2	31-35
36-40	6	6	2	0	6	2	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	4	8	8A	6	36-40
41-45	10A	6	6	2	6	6	4	0	6	6	0	0	8	0	0	0	8A	10A	12A	10A	41-45
46-50	10A	10A	6	6	10A	6	4	4	10A	6	6	0	8A	4	0	0	10A	12A	14A	12A	46-50
51-55	14A	10A	10A	6	10A	10A	8A	4	10A	10A	6	6	10A	8A	8	0	12A	14A	16B	16A	51-55
56-60	14A	14A	10A	10A	14A	10A	10A	8A	14A	10A	10A	6	10A	10A	8A	8	12A	16B	18B	18B	56-60
61-65	18B	14A	14A	10A	14A	14A	12A	10A	14A	14A	14A	10A	14A	10A	10A	10A	14A	18B	20B	20B	61-65
66-70	18B	18B	14A	14A	18B	14A	14A	14A	14A	14A	16B	14A	14A	14A	14A	14A	18B	22B	24C	22B	66-70
71-75	22B	18B	18B	14A	18B	18B	16B	16B	14A	14A	16B	16B	14A	14A	18B	16B	22B	24B	28C	26C	71-75
76-80	22B	22B	18B	18B	22B	18B	16B	16B	16A	16B	20B	20B	18B	18B	22B	20B	26B	28C	32C	30C	76-80
81-85	26B	22B	22B	18B	22B	22B	20B	20B	18B	16B	20B	22B	18B	20B	24B	24C	30C	32C	36C	34C	81-85
86-90	26C	26B	22B	22B	26B	22B	24B	24B	22B	20B	22B	24B	22B	24B	26B	28C	32C	34C	38D	36C	86-90
91-95	26C	26C	36B	22B	26C	26B	28C	28C	26B	24B	26B	28B	26B	24B	28B	30C	32C	34C	38D	40D	91-95
96-100	30C	26C	26C	26B	26C	26C	28C	30C	26B	28B	28B	30C	26C	28C	30C	34C	34D	36D	40D	42D	96-100
101-105	30C	30C	26C	26C	30C	26C	30C	30C	30B	32C	32C	34C	30C	32C	32C	34D	36D	38D	42E	44D	101-105
106-110	32D	30C	30C	26C	30C	30C	30C	32D	30C	32C	36C	38D	30C	32C	34C	36D	38D	40D	44E	46E	106-110
111-115	32D	32D	32D	30C	32D	30C	32D	32D	32C	34C	36D	40D	34C	36C	36D	38D	40D	42E	46E	48E	111-115
116-120	23D	32D	34D	32D	32D	32D	32D	34D	32C	34C	36D	40D	36D	38D	40D	42D	42D	44E	48E	50E	116-120
121-125	34D	34D	36D	34D	32D	32D	34D	34D	32C	36C	38D	42D	36D	38D	40D	42E	44E	46E	50E	52E	121-125
126-130	34D	34D	36D	36D	34D	34D	36D	36D	34C	36D	38D	42E	38D	40D	42D	46E	48E	50E	54E	56E	126-130
131-135	36D	36D	38E	38E	36D	36D	38E	40E	36D	38D	40D	44E	40D	42E	46E	48E	52E	54E	58E	60E	131-135
136-140	36D	38E	38E	40E	36D	38E	40E	44E	38D	38D	42E	46E	44E	46E	50E	52E	54E	56E	60E	62F	136-140
141-145	38E	38E	42E	44E	38E	40E	42E	44E	40D	42E	44E	48E	48E	50E	54E	56E	56E	58E	62F	64F	141-145
146-150	38E	40E	42E	44E	40E	42E	44E	46E	44E	46E	48E	50E	52E	54E	56E	58E	60E	62F	64F	66F	146-150
NM 100	50E	52F	54F	56F	52F	54F	56F	58F	56F	56F	60F	62F	64G	66G	68G	70G	72G	74G	76G	78G	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Angriffstabelle Netherball

Benutze kritische Treffer durch Zerstörung und zusätzlich durch Stress
F = E(Zerstörung) & A(Stress); G = E(Zerstörung) & B(Stress);

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-4	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-4
5-8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	5-8
9-12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	6	8	9-12
13-16	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	2	6	0	0	2	6	0	2	10A	12A	13-16
17-20	0	0	2	6	0	0	2	6	0	2	6	8A	0	2	6	10A	2	6	14A	16A	17-20
21-24	0	2	6	8A	0	2	6	8A	2	6	8A	10A	2	6	8A	14A	4	8A	16A	20A	21-24
25-28	2	6	8A	10A	2	6	8A	10A	6	8	10A	12A	6	8A	10A	16A	8A	10A	20A	24A	25-28
29-32	6	8A	10A	12A	6	8A	10A	12A	8	8A	12A	14A	8A	10A	12A	20A	10A	12A	24A	26A	29-32
33-36	8A	10A	12A	14A	8A	10A	12A	14A	8A	8A	14A	16A	10A	12A	14A	24B	12A	14A	26A	28B	33-36
37-40	10A	12A	14A	16A	10A	12A	14A	16A	10A	10A	16A	18B	12A	14A	16A	26B	14A	16AB	28B	30B	37-40
41-44	12A	14A	16A	18A	12A	14A	16A	18B	12A	10A	18B	20B	14A	16A	18B	28B	16A	18A	30B	32B	41-44
45-48	12A	16A	18A	20B	14A	16A	18B	20B	12A	12A	20B	22B	16A	18B	20B	30B	18A	20B	32B	34B	45-48
49-52	14A	18A	20A	22B	16A	18A	20B	22B	14A	14B	22B	24B	18B	20B	22B	32B	20B	22B	34B	36C	49-52
53-56	14A	18A	22B	24B	18A	20A	22B	24B	14A	16B	24B	26B	20B	22B	24B	34C	22B	24B	36C	38C	53-56
57-60	16A	20A	24B	26B	20A	22B	24B	26B	16B	18B	26B	28C	22B	24B	26B	36C	24B	26B	38C	40C	57-60
61-64	16A	20B	26B	28B	22B	24B	26B	28C	16B	20B	28C	30C	24B	26B	28C	38C	26B	28B	40C	42C	61-64
65-68	18A	22B	28B	30B	24B	24B	28B	30C	18B	22B	30C	32C	26B	28C	30C	40C	28B	30C	42C	44C	65-68
69-72	18B	22B	30B	32C	24B	26B	30C	32C	18B	24C	32C	34C	28C	30C	32C	42C	30C	32C	42C	46C	69-72
73-76	20B	24B	32C	34C	26B	26B	32C	34C	20B	26C	34C	36C	30C	32C	34C	44C	32C	34C	44C	48D	73-76
77-80	20B	24B	32C	34C	26B	28C	34C	36C	22C	28C	36C	38C	30C	34C	36C	46D	34C	36C	46D	50D	77-80
81-84	22B	26C	34C	36C	28B	28C	36C	38C	24C	30C	38C	40D	34C	36C	40D	48D	36C	38C	46D	52D	81-84
85-88	22B	26C	34C	36C	28C	30C	36C	38C	26C	32C	40D	42D	36C	36D	44D	50D	38C	42C	50D	54D	85-88
89-92	24C	28C	36C	36C	30C	30C	38C	40C	28C	34C	42D	44D	36D	40D	48D	52D	42C	46D	52D	56D	89-92
93-95	24C	28C	36C	36C	30C	30C	38C	40C	30C	36C	46D	48D	42D	42D	52D	54D	46D	50D	54D	58D	93-95
NM96-97	28D	32D	40D	40D	32D	32D	40D	42D	32D	38D	48E	50E	44E	44E	54E	56E	48E	54E	56E	60E	NM96-97
NM98-99	32E	36E	42E	44E	36E	36E	44E	46E	36E	42E	52F	54E	48F	48F	58F	60F	52F	58F	60F	64F	NM98-99
NM 100	36F	40F	48F	48F	40F	40F	48F	50F	46F	56F	58F	60F	52G	52G	62G	64G	56G	62G	64G	68G	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Kritische Treffer durch Zerstörung

	A	B	C	D	E
01 - 05	Knapp daneben. Kein extra Schaden.	+0 SP.	+1 SP.	+3 SP.	+4 SP.
06 - 10	+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.
11 - 15	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.
16 - 20	Gegner ist in der nächsten KR benommen und muss 2 KR parieren. +3 SP.	Treffer an der Seite verursacht 5 SP. Gegner muss nächste KR mit -30 parieren.	3 KR benommen. +8 SP.	Kleinere Wunde an der Seite verursacht 3 SP / KR. 1 KR benommen.	1 SP / KR. Gegner muss 3 KR parieren.
21 - 35	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.
36 - 45	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 splittern und schreddert einen Muskel. Gegner ist auf -70 und bekommt 4 SP / KR. +10 auf die nächste Attacke.
46 - 50	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.
51 - 55	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 6 KR später. +12 SP.	Brustkasten zerrissen. 6 SP / KR. In 3 KR fällt er und in 3 weiteren stirbt er.
56 - 60	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.
61 - 65	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.
66	Schildschulter zerbirst 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.
67 - 70	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.
71 - 75	Zerstört Sehnen im Unterschenkel. Gegner ist auf -50 und fällt auf ein Knie. Gegner ist 3 KR benommen und bekommt 2 SP / KR.	Wadenmuskeln zerstört. Gegner ist auf -50 und bekommt 5 SP / KR. +11 SP.	Wadenmuskel zerstört, Sehnen zerrissen und Knochen gesplittert. Gegner ist auf -50 und bekommt 6 SP / KR. +10 auf die nächste Attacke.	Treffer zerstört den Fuß des Gegners. Er ist für 5 KR auf -50, dann bewusstlos. 5 SP / KR.	Beintreffer. Knochen, Muskeln und Blutgefäße brechen. Gegner ist am Boden und 6 KR benommen. 6 SP / KR. +24 SP.
76 - 80	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.
81 - 85	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.
86 - 90	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.
91 - 95	Ohr wird abgerissen. +9 SP. Er bekommt 5 SP / KR und Hören ist auf -50. Gegner ist 10 KR benommen.	Treffer zerstört Hüftgelenk. +15 SP, 10 KR benommen, dann bewusstlos. +20 auf die nächste Attacke.	Brustkasten explodiert von innen heraus. Herz zerstört. Gegner fällt und stirbt in der nächsten KR. +35 SP.	Treffer durchschlägt Gegner glatt. Er ist ausgeweidet und stirbt sofort. +20 auf die nächste Aktion.	Arm und Seite zerstört. Benommen und keine Parade für 8 KR, dann Tod. +35 SP.
96 - 99	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 Rippenteile durch die Gegend fliegen. Gegner fällt und stirbt sofort. +20 auf alle Aktionen in den nächsten 2 KR.
100	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!