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...

Kritische Treffer durch Benommenheit

	A	B	C	D	E
01 - 05	Vielleicht nächstes Mal...	Gegner schüttelt Attacke ab.	Diesmal hat er noch Glück...	+2 SP.	1 KR benommen.
06 - 10	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.
11 - 15	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.
16 - 20	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.
21 - 35	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 parieren muss.	Treffer lähmt Gegner ab Hüfte abwärts für 7 KR. Wenn er steht, fällt er und bekommt +5 SP.	Gegner ist benommen und verliert die Kontrolle über seine Nackenmuskeln für 12 KR. Kopf wirbelt zufällig herum.
36 - 45	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.
46 - 50	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.
51 - 55	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.
56 - 60	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.
61 - 65	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.
66	Glückstreffer! Gegner ist 10 KR benommen und kann 5 KR nicht parieren. +7 SP.	Aufprall schleudert Gegner 3 Meter zurück. 15 KR benommen und keine Parade. +10 SP.	Mächtige Attacke lässt den Gegner für 20 KR zu Boden gehen. 0% Aktivität und ziemlich hilflos. +13 SP.	Gegner verkrampft, fällt zu Boden und bricht sich einen Arm. 24 KR bewusstlos und für 2 Tage auf -40. +18 SP.	Gegner fällt für 20 Tage ins Koma. Wenn er wieder zu sich kommt, ist er für weitere 20 Tage auf -30. +25 SP.
67 - 70	Gegner lässt die Waffe fallen. 5 KR benommen.	Gegner lässt alles fallen, was er in Händen hält und starrt 8 KR mit leeren Augen in die Gegend. Keine Aktivität.	Benommen und keine Parade für 10 KR.	Gegner windet sich am boden in Krämpfen und zerbricht seine Ausrüstung. Dann 13 KR bewusstlos.	Gegner fällt auf seine Ausrüstung und zerstört zufällig Teile. 36 KR benommen.
71 - 75	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. 6 KR benommen, und 3 KR keine Manöver. +1 SP.	Gegner wird umgeworfen und ist 9 KR benommen. Betäubte Beine verhindern, dass er in den nächsten 10 KR wieder aufsteht. +5 SP.	Treffer wirft Gegner zu Boden 11 KR benommen und pariert mit -50 währenddessen. +15 auf die nächste Attacke.	Gegner wird herumgewirbelt. 14 KR benommen und auf -40 für Orientierungswürfe..	Gegner verliert zeitweise die Kontrolle über Arme und Beine. Gegner fällt für 40 KR auf sein Gesicht.
76 - 80	Schockierender Treffer wirbelt den Gegner herum. 7 KR benommen und für 10 KR -10 auf alle Orientierungswürfe.	Muskeln blockieren. Gegner kann sich 10 KR nicht bewegen. Ein echt unglücklicher Bursche, oder ?	Gegner verschluckt seine Zunge. 12 KR benommen und für 15 KR auf -40.	Treffer irritiert die Neuronen des Gegners für einige Zeit. 15 KR benommen und für 20 h auf -50. Traurig, aber wahr.	Gegner ist 45 KR benommen und für 2 Tage auf -50.
81 - 85	Gegner wird zu Boden geworfen. 8 KR benommen und 3 KR keine Parade. +2 SP.	Gegner ist 11 KR benommen und kann 3 KR nicht parieren. +10 auf die nächste Aktion.	Starker Treffer. Gegner ist 3 KR benommen und kann nicht parieren, dann fällt er mit dem Gesicht nach unten für 10 KR auf den Boden. +6 SP.	Gegner ist einseitig gelähmt und auf -70 für 16 KR.	Treffer lässt das Herz des Gegners stillstehen. Er fällt. Wenn man sich nicht um ihn kümmert, stirbt er in 10 KR.
86 - 90	Gegner ist 9 KR benommen und kann 9 KR nicht parieren. +15 auf die nächste Attacke.	Gegner liegt auf dem Rücken und kann sich 12 KR nicht bewegen.	14 KR benommen und für 5 h auf -20.	Gegner fällt, bewegungslos, für 17 Kr, wenn er auch alle seine Sinne behält. +9 SP.	Gegner fällt für 30 Tage ins Koma, ohne unterbewusste Aktionen auslösen zu können. +20 SP.
91 - 95	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.
96 - 99	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.
100	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.

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.

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.

Kritische Treffer durch Körperveränderung

	A	B	C	D	E
01 - 05	0	0	0	0	0
06 - 10	0	0	0	0	+1 SP.
11 - 15	0	0	0	+1 SP.	Gegner verliert Initiative in der nächsten KR. +1 SP.
16 - 20	0	0	+1 SP.	Gegner verliert die Initiative in der nächsten KR.	Feind stolpert rückwärts und muss 1 KR parieren. +2 SP.
21 - 35	0	+1 SP.	Gegner verliert 1 KR die Initiative.	Gegner stolpert rückwärts vom Hüfttreffer und muss nächste KR parieren.	Brusttreffer. Gegner muss 1 KR parieren. +5 auf nächsten Wurf. +3 SP.
36 - 45	+1 SP.	Feind verliert die Initiative in der nächsten KR.	Hüftwunde. Gegner muss nächste KR parieren. +2 SP.	Oberschenkeltreffer. Gegner muss nächste KR parieren. +5 auf nächsten Wurf. +3 SP.	Oberschenkel-wunde. Gegner wird herumgewirbelt und muss nächste KR mit -20 parieren. +4 SP.
46 - 50	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.
51 - 55	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.
56 - 60	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.	Oberschenkel-wunde. 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.
61 - 65	Streifschuss am Arm. 70% Veränderung. Gegner muss nächste KR mit -20 parieren. +4 SP.	Kleinere Armwunde. 60% Veränderungen. Gegner ist nächste KR benommen. +5 SP.	Unterarmtreffer. 50% Veränderung. Gegner ist 1 KR benommen und auf -10. +6 SP.	Streifschuss am Arm. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. Er kämpft auf -10.+7 SP.	Unterarmwunde. Feind ist 2 KR benommen und auf -15. +8 SP.
66	Beinschuss. 80% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen +20 auf nächsten Wurf. +10 SP.	Waffenarmtreffer. 70% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen. +20 auf den nächsten Wurf. +12 SP.	Oberschenkel-treffer. 60% Veränderung. Gegner ist 4 KR benommen. +10 auf nächsten Wurf.+15 SP.	Beinwunde. Gegner ist 5 KR benommen. +10 auf den nächsten Wurf. +18 SP.	Brusttreffer. Die Lungen des Gegners füllen sich mit Rauch und er kämpft auf -40 und ist 6 KR benommen. +20 SP.
67 - 70	Halstreffer. 90% Veränderung. Gegner ist nächste KR benommen und kämpft auf -10. +6 SP.	Schuss streift den Nacken des Gegners. 80% Veränderung. Gegner ist nächste KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft mit -10. +7 SP.	Halstreffer. 70% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen und auf -15. +8 SP.	Schultertreffer. 50% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen. +20 auf den nächsten Wurf.+9 SP.	Schulterwunde. Gegner ist 2 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -20. +10 SP.
71 - 75	Oberschenkeltreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. Ist auf -10. +7 SP.	Beinwunde. 90% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen und kämpft auf -15. +8 SP.	Beinwunde. 80% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen. +20 auf nächsten Wurf.+9 SP.	Beinwunde. 60% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -20. +10 SP.	Unterschenkel-treffer. 50% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft auf -25. +11 SP.
76 - 80	Schildarmtreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen und kämpft auf -15. +8 SP.	Schildarmtreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen. +20 auf nächsten Wurf. +9 SP.	Schildarmtreffer. 90% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft mit -20. +10 SP.	Schildarmtreffer. 60% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -25. +11 SP.	Waffenarmtreffer. 60% Veränderung. Gegner ist 4 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft auf -30. +12 SP.
81 - 85	Treffer an der Seite. 100% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen. +20 auf den nächsten Wurf. +9 SP.	Treffer an der Seite. 100% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -20. +10 SP.	Treffer an der Seite. 100% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft mit -25. +11 SP.	Magentreffer. 80% Veränderung. Gegner ist 4 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -30. +12 SP.	Rückentreffer. 70% Veränderung. Gegner ist 5 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft auf -30. +13 SP. Der Zauber brauchte nur die halbe Zeit.
86 - 90	Treffer am Rücken. 100% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft auf -20. +10 SP.	Treffer am Hinterkopf. 100% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -25. +11 SP.	Hinterkopftreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 4 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft mit -30. +12 SP.	Treffer in die Nieren. 90% Veränderung. Gegner ist 5 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -30. Zauber brauchte nur die Hälfte der Zeit. +13 SP.	Beinwunde. 80% Veränderung. Gegner ist 6 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft auf -30. +14 SP. Der Zauber brauchte nur die halbe Zeit.
91 - 95	Kopftreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft auf -25. +11 SP.	Hüfttreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 4 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -30. +12 SP.	Brusttreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 5 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft mit -30. Zauber benötigte nur die halbe Zeit. +13 SP.	Treffer in die Seite. 100% Veränderung. Gegner ist 6 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -30. Zauber brauchte nur die Hälfte der Zeit. +14 SP.	Armwunde. 90% Veränderung. Die Arme des Gegners sind betäubt und können 7 endlose KR nicht benutzt werden. +16 SP.
96 - 99	Kopftreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 4 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft auf -30. +12 SP.	Treffer an der Wange. 100% Veränderung. Gegner ist 5 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -30. Zauber brauchte nur? die halbe Zeit. +13 SP.	Halstreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 6 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft mit -30. Zauber benötigte nur?die halbe Zeit. +14 SP.	Treffer in den Rücken. 100% Veränderung. Gegner fällt auf die Knie für 7 lange KR. +16 SP.	Brusttreffer. 100% Veränderung. Gegners Herz stoppt momentan. Wegen seiner Bruststiche dauert es 8 KR, bis der Feind wieder etwas machen kann.
100	Die Kehle 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.	Augenwunde. 100% Veränderung. Gegner ist geblendet und auf -90 für 2 KR. 6 KR benommen. +14 SP.	Kopftreffer. 100% Veränderung. Die Ohren des Gegners explodieren, er wankt und fällt für 8 lange KR auf den Bauch. +15 SP.	Kopftreffer. 100% Veränderung. Das Gehirn des Gegners ist völlig erschöpft und kann in den nächsten 8 KR keinerlei Aktionen durchführen. +18 SP.	Kopftreffer. 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.

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.

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.

Kritische Treffer durch Schock

Diese Treffer werden auch 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.)

Kritische Treffer durch Schock

	A	B	C	D	E
01 - 05	Nichts	Nichts	Nichts	Nichts	1 KR benommen.
06 - 10	Nichts	Nichts	Nichts	1 KR benommen.	2 KR benommen.
11 - 15	Nichts	Nichts	1 KR benommen.	1 KR benommen.	3 KR benommen. 1 KR halbe Parade.
16 - 20	Nichts	1 KR benommen.	1 KR benommen.	2 KR benommen.	4 KR benommen. 1 KR keine Parade. -5 für 1 h.
21 - 35	1 KR benommen.	1 KR benommen.	2 KR benommen. 1 KR halbe Parade.	3 KR benommen. 1 KR halbe Parade.	5 KR benommen. -10 für 1 h.
36 - 45	1 KR benommen.	2 KR benommen. 1 KR halbe Parade.	3 KR benommen.	4 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -5 für 1 h.	6 KR benommen. 1 KR keine Parade. -15 für 1 h.
46 - 50	2 KR benommen.	3 KR benommen.	4 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -5 für 1 h.	5 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -10 für 1 h.	7 KR benommen. 1 KR keine Parade und kein Wechsel der Blickrichtung. -20 für 1 h.
51 - 55	3 KR benommen, 1 KR halbe Parade.	4 KR benommen. 1 KR keine Parade.	5 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -10 für 1 h.	6 KR benommen. Gegner ist auf -15 für 1 h.	9 KR benommen. 1 KR keine Parade und kein Wechsel der Blickrichtung. -25 für 24 h.
56 - 60	4 KR benommen, kann 1 KR nicht parieren.	5 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -5 für 20 Minuten.	6 KR benommen. Gegner ist auf -15 für 1 h.	8 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -20 für 1 h.	12 KR benommen. 1 KR keine Parade und kein Wechsel der Blickrichtung. Orientierungslos. Gegner ist auf -25 für 3 Tage.
61 - 65	5 KR benommen, kann 1 KR nicht parieren, für 20 Minuten auf -5.	6 KR benommen. Ist auf -5 für 1 h.	8 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -20 für 1 h.	10 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -25 für 24 h.	15 KR benommen. 1 KR keine Parade und kein Wechsel der Blickrichtung. Orientierungslos. Gegner ist auf -30 für 3 Tage.
66	10 KR benommen, kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Ist auf -25 für 24 h.	16 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt.	Gegner knallt sich selbst auf den Boden. +4 SP. Koma.	Gegner zuckt zurück und fällt langsam zu Boden, während die Luft hörbar aus seinem Mund zischt. Koma. Tod, wenn er keinen Helm trägt.	Der Gegner bricht zusammen wie ein Kartenhaus in einer leichten Brise. Tot.
67 - 70	7 KR benommen. 1 KR keine Parade. -10 für 1 h.	9 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren. Gegner ist auf -10 für 3 h.	11 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Gegner ist auf -20 für 3 h.	13 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -30 für 24 h.	19 KR benommen. 1 KR keine Parade und kein Wechsel der Blickrichtung. Orientierungslos. Gegner ist auf -35 für 3 Tage.
71 - 75	8 KR benommen. 1 KR keine Parade. -15 für 1 h.	10 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Gegner ist auf -20 für 3 h.	12 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -25 für 6 h.	14 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -35 für 3 Tage.	25 KR benommen. 3 KR bewegungsunfähig. Orientierungslos. -40 für eine Woche.
76 - 80	9 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Ist auf -20 für 3 h.	11 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Gegner ist auf -25 für 3 h.	13 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -30 für 24 h.	15 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -40 für 3 Tage.	30 KR benommen. 5 KR bewegungsunfähig. Orientierungslos. -50 für eine Woche.
81 - 85	10 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Ist auf -20 für 6 h.	12 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -30 für 24 h.	14 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -30 für 2 Tage.	16 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -45 für 3 Tage.	Der Gegner wirbelt herum, hält sich seinen Kopf und fällt. +2 SP. -60 für 1 Woche. Bewusstlos.
86 - 90	11 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Ist auf -25 für 6 h.	13 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -35 für 24 h.	15 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -35 für 2 Tage.	17 KR benommen. 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.
91 - 95	12 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Ist auf -25 für 24 h.	15 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -35 für 2 Tage.	18 KR benommen. 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.
96 - 99	13 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Ist auf -30 für 24 h.	16 KR benommen. 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. Koma.	Gegner schrumpft zu einem unordentlichen Haufen. Tot.
100	14 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Ist auf -35 für 24 h.	19 KR benommen. 2 KR bewegungsunfähig. -45 für 2 Tage.	Wenn der Gegner wieder aufwacht, ist er ein geistloser, sabbernder Idiot. +2 SP. Koma.	Gegner stoppt und verharrt in seiner letzten lebenden Position. Schade. Tod.	Die Augen des Gegners brechen, als er 3 Meter weiter hinten zusammenbricht. Tod.

Kritische Treffer durch Stress

	A	B	C	D	E
01 - 05	Agonie! +10 SP. Böse den Rücken verstaucht. -35 auf alle Aktionen.	Oh Schmerz ! +15 SP. -50 auf alle Aktionen. -5 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.	Folternder Schmerz! +30 SP. -70 auf alle Aktionen. -15 auf max. Lebensenergie bis Rast.	Total gelähmt. +70 SP. -90 auf Aktionen, nachdem die Lähmung geheilt ist. -40 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.	+110 SP. -100 auf alle Aktionen. Tod in 12 KR. -70 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast. -20 auf max. Lebensenergie permanent.
06 - 10	+4 SP. Überdehnte Bänder. -10 auf alle körperlichen Aktionen.	Stechender Schmerz. +10 SP. -40 auf alle Aktionen. -3 auf max. Lebensenergie bis Rast.	Teuflischer Schmerz. +25 SP. -10 auf max. Lebensenergie bis Rast. -60 auf alle Aktionen. Oh Oh.	Verkrüppelnder Schmerz von gerissenem Muskelgewebe. -30 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast. -80 auf alle Aktionen.	Unbeschreibliche Schmerzen. +100 SP. Gelähmt (keine Aktionen). -60 auf max. Lebensenergie bis Rast, -20 auf max. Lebensenergie permanent.
11 - 15	Muskel verstaucht. -5 auf alle körperlichen Aktionen für 24 h.	+7 SP. Bänder und Sehnen beschädigt. -30 auf alle Aktionen.	+19 SP. -50 auf alle Aktionen. -7 auf max. Lebensenergie bis Rast. Niemand hat dich gezwungen.	+50 große SP. -30 auf alles. -20 auf max. Lebensenergie bis Rast.	Verkrüppelnde Schmerzen. +90 SP. -50 auf max. Lebensenergie bis Rast, -15 auf max. Lebensenergie permanent. -90 auf alle Aktionen.
16 - 20	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.
21 - 35	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.
36 - 45	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.
46 - 50	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.
51 - 55	Nichts.	Nichts.	+2 SP. Das bedeutet, Du bist auf -5 für körperliche Aktionen.	+24 SP. -1 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast. -30 auf alle Aktionen. Nicht Gut.	+50 SP. -18 auf max. Lebensenergie bis Rast. 110 Muskeln verstaucht. -55 auf alle Aktionen.
56 - 60	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.
61 - 65	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.
66	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.
67 - 70	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.
71 - 75	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.
76 - 80	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Nichts.	+12 SP. Stechender Schmerz verursacht -15 auf alle Aktionen. Nicht schön.
81 - 85	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Verstauchte Muskeln und Sehnen. +7 SP. -10 auf alle Aktionen.
86 - 90	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Nichts.	+4 SP. -5 auf alle körperlichen Aktionen.
91 - 95	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Muskelkater. +1 SP. -5 auf alle Aktionen.
96 - 99	Positiver Stress. +2 auf max. Lebensenergie (bis zur nächsten Rast). Freu dich.	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Nichts.
100	Sehr positiver Stress. +5 auf max. Lebensenergie (bis zur nächsten Rast). Du hast die Initiative.	Positiver Stress. +5 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.	Nichts.	Nichts.	Nichts.

Kritische Treffer durch Säure

	A	B	C	D	E
01 - 05	Nur ein Tropfen; +0 SP	Alle Anfänger dürfen zweimal. Probiers doch noch mal. +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. +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.
16 - 20	Ein sehr nahes aufplatschen 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.
21 - 35	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.
36 - 45	Gegner muss eine KR parieren. +8 SP.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +9 SP. 1 SP/KR.	Gegner muss 2 KR parieren. +8 SP. +2 SP/KR.	Treffer macht Gegner 1 KR benommen und er kämpft 2 KR mit -10. +10 SP.	Gegner stolpert?3m zurück. +20 SP. 2 KR benommen.
46 - 50	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.
51 - 55	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.
56 - 60	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.
61 - 65	Brusttreffer. Wenn Metallrüstung: 3 KR benommen. Wenn nicht: 4 KR benommen, +6 SP.	Beintreffer. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -5. +9 SP.	Oberschenkeltreffer. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren.	+10 SP. Wenn er Rüstung am Bauch hat, 2 SP/ KR. Wenn nicht, 5 SP/KR.	Beintreffer. Gegner ist am Boden. 2KR benommen, 1 KR keine Parade. +13 SP.
66	Treffer macht alle in 2m Umkreis um den Gegner für 1 KR benommen. Er lässt alles fallen, was er hält und kämpft mit -15. +10 SP.	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 zusammengeschweißt und die Arme lassen sich nicht mehr bewegen; wenn nicht, ist er 6 Tage bewusstlos, +15 SP.	Halstreffer 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 sich sein Gehirn und er stirbt. +10 auf nächsten Wurf.
67 - 70	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.
71 - 75	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.
76 - 80	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.
81 - 85	Rückentreffer macht Gegner für 2 KR benommen. Er kann 3 KR nicht parieren. +12 SP.	Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. Muskeln zerstört. Er kämpft mit -15. +13 SP.	Treffer an den 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.	Treffer am unteren Rücken macht Gegner für 20 KR benommen und liefert 3 SP/KR. +15 SP. Nervenschaden und Schock.	Gegner inhaliert?Säure und verliert?Kehle und Lunge. Er stirbt in 12 KR. +20 SP.
86 - 90	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.
91 - 95	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.	Unterschenkelverbrennungen. Gegner kann seine Beine wg. Gewebeverlusts 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.
96 - 99	Nackentreffer. Wenn der Gegner dort 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.	Halstreffer zerstört die Kehle des Gegners. +20 SP. 12 SP/KR und er ist 9 KR inaktiv, bevor er stirbt.	Brusttreffer zerstört das Herz und die Lungen des Gegners. Wenn er eine Metallrüstung hat, verschmilzt sie mit seinem Körper und er stirbt in 5 KR. Wenn nicht, stirbt er sofort.	Brusttreffer wirft Gegner 3m zurück. Massive Nervenschäden. Gegner stirbt in 3 KR am fatalen Schock. +22 SP.	Brusttreffer zerstört Lunge. Gegner wird 3m zurückgewirbelt. er stirbt in 3 japsenden KR. +30 SP.
100	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 paralysiert 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 Vibration

	A	B	C	D	E
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 Initiatvie 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 / KR.	+8 SP. Leichter Treffer an der Seite. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, ist 1 KR benommen und muss 1 KR parieren. 1 SP / 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 die Initiative und ist 1 KR benommen. 1 SP / KR. -10 auf Bewegung.	+10 SP. Leichter Treffer am Rücken. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, 1 KR benommen und kann nicht parieren. 1 SP / KR. -10 auf alle Werte.	+12 SP. Leichter Treffer am Rücken. Gegner ist 2 KR benommen und muss 1 KR parieren. 1 SP / KR. -10 auf Bewegung.	+16 SP. Leichter Treffer am Rücken. Gegner ist 2 KR benommen und muss 1 KR parieren. 2 SP / KR. -15 auf alle Werte.	+20 SP. Schwerer Treffer am Rücken. Gegner ist 3 KR am Boden, davon 2 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. Schwerer Brusttreffer. Ein Lüngenflügel kollabiert. 2 SP / KR. -20 auf alle Werte.	+20 SP. Schwerer 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. Schwerer 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. Schwerer 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. Schwerer Treffer an der Schulter des Schildarmes. Die Schulter ist gebrochen, der Arm kann nicht mehr benutzt werden. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. 3 SP / KR. -25 auf alle Werte.	+15 SP. Schwerer Armtreffer. Der Waffenarm ist zertrümmert und kann nicht mehr benutzt werden (Gelenke zerstört). Gegner ist 5 KR benommen und kann nicht parieren. 4 SP / KR. -25 auf alle Werte.	+25 SP. Schwerer Beintreffer. Das Knie wird zertrümmert, das Bein kann nicht mehr benutzt werden (Gelenk zerstört). Gegner ist 5 KR bewusstlos. 2 SP / KR. -35 auf alle Werte.	+30 SP. Schwerer Kopftreffer. Wenn der Gegner keinen Helm trägt stirbt er. Ansonsten ist er 3 Stunden bewusstlos. 2 SP / KR. -35 auf alle Werte.	+40 SP. Schwerer Brusttreffer. Gegner geht zu Boden und stirbt nach 6 qualvollen KR. Massiver Schaden an Rumpf und inneren Organen. +7 SP / KR. -45 auf alle Werte.
67-70	+7 SP. Leichter Treffer am Schlüsselbein. Gegner ist aus dem Gleichgewicht und für 3 KR benommen. -10 auf alle Werte.	+10 SP. Leichter Treffer am Rücken. Gegner ist 3 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. 1 SP / KR. -10 auf alle Werte.	+12 SP. Leichter Treffer am Rücken. Gegner ist 4 KR benommen und kann 2 KR nicht parieren. 3 SP / KR. -15 auf alle Werte.	+15 SP. Leichter Treffer am Rücken. Gegner ist 2 KR bewusstlos und 7 KR benommen. 4 SP / KR. -25 auf alle Werte.	+25 SP. Schwerer Brusttreffer. Gegner ist 1 Tag bewusstlos. 7 SP / KR. -45 auf alle Werte.
71-75	+10 SP. Sehnenverletzung im Unterschenkel. Gegner ist aus dem Gleichgewicht, sinkt auf ein Knie herab und ist 1 KR benommen. -10 auf alle Werte.	+10 SP. Leichter Treffer an der Wade. Gegner ist 4 KR benommen und kann 3 KR nicht parieren. 2 SP / KR. -25 auf alle Werte.	+10 SP. Leichter Beintreffer. Gegner ist 2 KR am Boden, 5 KR benommen und kann 4 KR nicht parieren. 2 SP / KR. -25 auf alle Werte.	+15 SP. Leichter Beintreffer. Gegner ist 3 KR bewusstlos, dann 5 KR benommen und kann nicht parieren. 5 SP / KR. -30 auf alle Werte.	+20 SP. Schwerer Brusttreffer. Blutgefäße platzen auf. Gegner verblutet nach 8 inaktiven KR. 7 SP / KR. -45 auf alle Werte.
76-80	+11 SP. Verletzung von Muskel und Sehnen im Bizeps. Gegner ist 2 KR benommen und kann nächste KR nicht parieren. 1 SP / KR. -10 auf alle Werte.	+10 SP. Leichter Armtreffer. Schildarm ist gebrochen, Verletzung von Sehnen und Muskeln. Gegner ist 3 KR benommen. -20 auf alle Werte.	+15 SP. Leichter Brusttreffer. Bruch des Schlüsselbeins, Arm kann nicht mehr verwendet werden. Gegner ist 3 KR benommen. 3 SP / KR. -25 auf alle Werte.	+20 SP. Schwerer Brusttreffer. Gegner ist 5 KR bewusstlos, dann 12 KR benommen und kann nicht parieren. 6 SP / KR. -35 auf alle Werte.	+25 SP. Schwerer Treffer in der Leistengegend. Gegner taumelt vor Schmerz und geht dann 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 Sehnenschäden. 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 bewusstlos. 2 SP / KR. -25 auf alle Werte.	+30 SP. Schwerer Kopftreffer.Schädel zertrümmert, Knochensplitter zerstören das Gehirn. 6 SP / KR. Gegner stirbt nach 4 KR ohne Aktivität.	+35 SP. Arme und Beines des Gegners sind zertrümmert und bewegen sich noch 3 KR lang unkoordiniert (zu behandeln wie eine Lähmung vom Hals abwärts). 6 SP / KR.	+40 SP. Schwerer Körpertreffer. Gegner wird in 4 gleichgroße Teile zerrissen, die sich in verschiedene Richtungen 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 Gesichtsöffnungen. 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 Gesichtsöffnungen. 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.

Kritische Treffer durch Wassermangel / Hunger

	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.
06 - 10	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.
11 - 15	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.
16 - 20	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.
21 - 35	-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.
36 - 45	-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.
46 - 50	-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.
51 - 55	-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.
56 - 60	-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.
61 - 65	-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 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.
66	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.
67 - 70	-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.
71 - 75	-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.
76 - 80	-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.
81 - 85	-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.
86 - 90	-25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 70% reduziert. Lebensenergie fällt 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 10 Punkte.	-50 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 20 Punkte.
91 - 95	-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.
96 - 99	-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.
100	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.

Kritische Treffer durch Nervenschäden

	A	B	C	D	E
01 - 05	Leichtes Unbehagen. +0SP.	Plötzlicher Stoß. +0SP. Feind 1KR benommen.	Seltsamer Schmerz in der Brust. +1SP. 3KR benommen.	Nervöses Zucken. +3SP.	Von heftigen Schmerzen geplagt. +5SP.
06 - 10	Gesichtsmuskeln des Ziels zucken 5KR lang heftig: Ablenkung für dessen Gegner: -20aaA.	Blasenversagen. +5SP. Wie demütigend.	Plötzliches Schwindelgefühl. 5KR benommen.	Die Finger der linken Hand schlafen ein. -5aaA.	Magenverstimmungen. -10aaA. +10SP.
11 - 15	Das Ziel vergisst die Namen seiner Freunde.	Plötzlicher Schwall von zufälligen Empfindungen. 5KR benommen. + 5SP.	Der Feind kann einen Tag lang weder schmecken noch riechen.	Das Ziel flieht 5KR ängstlich und fleht darum, dass ihm nichts getan wird..	Das Ziel fröstelt. -20aaA
16 - 20	Schwindelgefühl. -15aaA +10SP	Alle Werte des Ziels werden 1KR lang um 5 (bzw. 1) reduziert.	Ziel weiß nicht, was es tun soll. + 10SP 7KR benommen.	Die primitiven Triebe des Ziels übernehmen und es verhält sich 12h lang wie die Spezies, aus der es hervorgegangen ist.	Das Ziel leidet 3KR unter stechende Kopfschmerzen. Nachteil, bis es vorbei ist.
21 - 35	Kleinere Halluzinationen. Benommen und unfähig zu parieren für 3KR.	Das Ziel verliert jegliches Gefühl für Richtung und Zeit. -30aaA.	Alle Werte des Ziels werden 3KR lang um 5 (bzw. 1) reduziert.	Das Ziel kann nicht schlucken und beginnt an seiner eigenen Spucke zu ersticken. -30aaA.	Das Ziel hat lähmende Krämpfe. -30aaA +15SP.
36 - 45	Leichte schmerzhafte Nackenkrämpfe. -10aaA +10SP	20% der verbleibenden LE entfernt.	Ziel ist 8KR benommen.	Alle Werte des Ziels werden 4KR lang um 5 (bzw. 1) reduziert.	Das Ziel verliert die Fähigkeit zu fühlen. -30aaA +20SP.
46 - 50	Dem Ziel ist extrem warm und es beginnt zu schwitzen. Nachteil.	Das Ziel verliert das Selbstvertrauen und wird 3KR nicht angreifen.	30% der verbleibenden LE entfernt.	Das Ziel ist plötzlich sehr nervös. +20 SP -30aaA.	Das Trommelfell des Ziels platzt. +20SP 3KR benommen.
51 - 55	Das Ziel hat 5KR lang Schaum vor dem Mund. -15aaA. Ekelhaft.	Alle Werte des Ziels werden 5KR lang um 5 (bzw. 1) reduziert.	Das Ziel wird von schweren Hungergefühlen geplagt. Nachteil.	Das Ziel erbricht heftig das Mittagessen. 50% der verbleibenden LE entfernt.	Das Ziel verliert dauerhaft seinen Geruchssinn. +20SP.
56 - 60	Wilder Schuss trifft den Kopf und macht das Ziel farbenblind. Nachteil.	Das Ziel kann 10min nicht sprechen.	Alle Werte des Ziels werden 7KR lang um 5 (bzw. 1) reduziert.	Das Ziel kann 24h nichts hören.	Die optischen Hirnzellen des zIELS sind durchgebrannt. Nachteil & -10aaA +20SP.
61 - 65	Das Ziel vergisst für 10KR, wie es seine bevorzugte Waffe nutzen kann.	Das Ziel schläft unerklärlicherweise ein.	Das Ziel leidet 4KR lang unter Krämpfen. +25SP.	Alle Werte des Ziels werden 7 10KR lang um 5 (bzw. 1) reduziert.	Das Ziel leidet 10KR lang unter starken Halluzinationen. Nachteil & -10aaA.
66	Das Ziel glaubt fest daran, dass er die Welt beherrscht. Der Wahn hält 24h an. +10SP.	Der Kopf des Ziels ist gelähmt. +30SP. Benommen, keine Parade für 10KR. Augenschaden in 5 Minuten.	Das Ziel erleidet eine permanente, vollständige Amnesie. Alle Fähigkeiten bleiben zwar erhalten, aber das Ziel kann sich nicht mehr an sie erinnern.	Der Feind wird für den Rest seines Lebens zu einem hirnlosen, sabbernden Idioten.	Das Ziel erleidet einen massiven Herzinfarkt und stirbt auf der Stelle. +100 Treffer.
67 - 70	Das Ziel wird zwanghaft paranoid: Es glaubt, dass seine Freunde hinter ihm her sind.	Das Ziel verliert die Kontrolle über seine Beine. Nachteil. +15SP. B=1	Arme gelähmt. - Nachteil. +20SP.	Beide Füße fühlen sich an, als ob sie fehlen würden. B-20% +10SP.	Das Ziel hat einen schweren Anfall und ist 5KR lang völlig hilflos. Nachteil +35SP.
71 - 75	Das Ziel beginnt unkontrolliert zu weinen. -30aaA +10SP.	Das Ziel niest 10KR lang unkontrolliert. Nachteil +10SP.	Das Ziel verliert die Kontrolle über den gesamten Unterkörper. Nachteil. +25SP.	Beide Arme des Ziels schlafen ein. Nachteil. +15SP.	Das Verdauungssystem versagt. Ziel stirbt in 3 Tagen. +30 Treffer.
76 - 80	Das Ziel vergisst seine bevorzugten Kampftaktiken. At-6 und Pa-6 durch die Verwirrung.	Eine gefährliche synaptische Überlastung zwingt das Ziel zu Boden. +30SP. 10KT benommen.	Die Brust zieht sich zusammen und das Ziel kann nicht atmen. Nachteil für 6KR, dann Bewusstlosigkeit.	Die Haut des Ziels wird überempfindlich. Aller Schaden wird verdoppelt. Das Tragen von Kleidung ist eine Qual -> Nachteil & -10aaA	Der Gleichgewichtssinn des Ziels ist dauerhaft gestört. Nachteil & -25aaA. Massive Verwirrung.
81 - 85	Das Ziel wird Epileptiker: 25%ige Chance, unter Stress einen schweren Anfall zu bekommen.	Der Körper schläft ein. Nachteil. +10SP.	Die Hände ballen sich zu schmerzhaften Fäusten, während die Arme um sich schlagen. Nachteil +20SP.	Der Gleichgewichtssinn des Ziels (oben/unten) wird für zwei Tage umgedreht. Nachteil & -10aaA. +25SP.	Nierenversagen. Der Feind stirbt langsam innerhalb eines Tages. +30SP.
86 - 90	Das Gefühl des Ertrinkens. Die Pa des Ziels wird halbiert.	Das Ziel wird auf mysteriöse Weise bewusstlos und ist 3KR nicht zu wecken.	Das gesamte muskuläre System des Ziels versagt. Es plumpst zitternd auf den Boden und fragt sich, was passiert ist.	Der gesamte Kopf schläft ein. Nachteil & -10aaA. +20SP. 8 Runden benommen.	Extreme Adrenalinschübe; das Herz des Gegners zerplatzt nach 3 Runden mit doppelter Aktivität.
91 - 95	Das Ziel verliert das Gefühl für Stärke. Nachteil	Schwere Krämpfe in allen Gelenken. +40SP. Nachteil.	Das Ziel sieht doppelt. Nachteil bei allen Aktionen.	Das Ziel verliert die Kontrolle über seinen gesamten Oberkörper. Benommen, keine Parade für 10KR.	Die Lungen des Ziels kollabieren. Bewusstlos in 3KR; Tod in 10KR. Nachteil +40SP.
96 - 99	Das Ziel kann nicht atmen, solange es sich nicht darauf konzentriert. Nachteil.	Das Ziel fällt 10KR in einen Tobsuchtsanfall und stirbt dann an Erschöpfung.	Der gesamte Körper des Ziels wird taub. -100aaA. +40SP. Ohne Schweiß kein Preis.	Das Nervensystem des Ziels leuchtet auf wie ein Weihnachtsbaum. Das Ziel verliert seine komplette LE aufgrund von Schmerzen und Schock.	Herzversagen. Das Ziel stirbt nach 5 schmerzhaften KR. -100aaA. +50SP.
100	Das Ziel ist dauerhaft erblindet.-90aaA, die Sicht erfordern.	Ziel vollständig gelähmt; auf die grundlegendsten Funktionen reduziert. Ziel kann nur noch vor Wut sabbern.	Das Gedächtnis und die Fähigkeiten werden vollständig gelöscht: Das Ziel vergisst völlig, wer es ist oder was es kann, und irrt wie benommen umher.	Das gesamte Kreislaufsystem versagt. Das Ziel verfärbt sich in seltsame Blau- und Grüntöne und stirbt in 2KR.	Das gesamte Nervensystem des Ziels bricht zusammen. Es stirbt nach 5KR geistloser, schreiender Qualen.

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!

Kritische Treffer gegen große Kreaturen

	Normal	Mörderisch
01 - 05	+0 SP.	+5 SP.
06 - 10	+1 SP.	+9 SP.
11 - 20	+3 SP.	+12 SP.
21 - 30	+5 SP.	+15 SP.
31 - 40	+7 SP.	+18 SP.
41 - 50	+10 SP.	+20 SP.
51 - 65	+13 SP.	+25 SP.
66	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.
67 - 70	+15 SP.	+30 SP.
71 - 80	+20 SP.	Leichte Wunde. Gegner ist für 3 KR benommen und verliert 6 KR Initiative. +12 SP.
81 - 90	Starker Treffer verunsichert Gegner. Gegner ist 3 KR benommen und verliert 6 KR lang die Initiative. +15 SP.	Harter Treffer. Gegner ist 3 KR benommen, kann 1 KR nicht parieren. +25 SP.
91 - 95	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.
96 - 98	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.
99 - 100	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.
101 - 150	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.
151 - 175	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.
176 - 200	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.
201 - 250	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.
251 +	Treffer lässt Schulterblätter explodieren. Gegner stirbt ohne Zeitverzug.	Kopftreffer spaltet Schädel und wirkt sofort tödlich.

Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen

	Normal	Mörderisch
01 - 05	+0 SP.	+3 SP.
06 - 10	+1 SP.	+5 SP.
11 - 20	+2 SP.	+9 SP.
21 - 30	+3 SP.	+12 SP.
31 - 40	+5 SP.	+15 SP.
41 - 50	+7 SP.	+18 SP.
51 - 65	+10 SP.	+20 SP.
66	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.
67 - 70	+12 SP.	+25 SP.
71 - 80	+15 SP.	+25 SP.
81 - 90	+20 SP.	+30 SP.
91 - 95	+30 SP.	Beintreffer. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +25 SP.
96 - 98	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.
99 - 100	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.
101 - 150	Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +30 SP.	Seitentreffer. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. +35 SP.
151 - 175	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.
176 - 200	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.
201 - 250	Gegner ist vom Hals an permanent gelähmt. +40 SP.	Treffer zerstört Nervensystem des Gegners. Er kollabiert und stirbt in 9 KR. +50 SP.
251 +	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.