

TABELLE FÜR KRITISCHE KOPFVERLETZUNGEN (01-09)

Wurf	Bezeichn.	LP	Zusätzliche Effekte
01-03	Tragische Verletzung	B	Eine schmale Wunde über Stirn und Wange. Du erhältst 1 Blutend-Zust. Sobald die Verletzung geheilt ist, bleibt ein beeindruckender Schmiss zurück, der einen Bonus von +1 EG bei passenden sozialen Würfeln bringt. Du kannst diesen bleibenden Bonus nur ein einziges Mal erhalten.
04-06	Durchgerüttelt	1	Der Schlag überflutet deine Sicht mit blinkenden Lichtern. Erhalte 1 <i>Betäubt</i> -Zustand.
07-09	Augentreffer	1	Der Treffer streift deine Augenhöhle. Du erhältst 1 Geblendet-Zustand.
10-15	Ohrentreffer	1	Dein Ohr kassiert einen flachen Treffer und klingelt nun. Du erhältst 1 Ertaubt-Zustand.
16-20	kl. Schnitt	1	Der Schlag schlitzt Dir die Wange auf. Erhalte 1 <i>Blutend</i> -Zustand.
21-25	Blaues Auge	2	Ein übler Treffer trifft dein Auge und hinterlässt Tränen und Schmerzen. Du erhältst 2 <i>Geblendet</i> -Zustände.
26-30	Ohrschnitt	2	Die Seite deines Kopfes kassiert einen bösen Treffer, der dir das Ohr zerschneidet. Du erhältst 2 <i>Ertaubt</i> + 1 <i>Blutend</i>
31-35	Stirntreffer	2	Dich trifft ein harter Schlag mitten auf die Stirn. Du erhältst 2 Blutend-Zustände und 1 Geblendet-Zustand, wobei der Geblendet-Zustand nicht beseitigt werden kann, ehe nicht alle Blutend-Zustände beseitigt wurden.
36-40	Angebrochener Kiefer	2	Ein furchtbares Knacken erklingt und Schmerz schießt durch dein Gesicht, als der Treffer deinen Kiefer bricht. Du erhältst 2 <i>Betäubt</i> -Zustände und erleidest die Verletzung Knochenbruch (leicht) (S. 179).
41-45	Schwere Augenverl.	3	Der Treffer reißt dir die Augenbraue auf. Du erhältst 1 Blutend-Zustand und 1 <i>Geblendet</i> -Zustand, wobei der <i>Geblendet</i> -Zustand nicht ohne medizinische Versorgung beseitigt werden kann.
46-50	Schwere Ohrenverletzung	3	Der Treffer verletzt dein Ohr und lässt dich mit einem permanenten Gehörverlust dieses Ohres zurück. Du erhältst einen Abzug von -20 auf alle Würfe, die mit dem Hören zu tun haben. Wenn du diesen Treffer ein 2. Mal erhältst, ist dein Gehörverlust vollständig, da auch das zweite Ohr zerstört wird. Nur Magie kann dies heilen.
51-55	Gebrochene Nase	3	Ein satter Treffer trifft dich mitten ins Gesicht und lässt Blut daraus hervorschießen. Du erhältst 2 <i>Blutend</i> -Zustände. Du musst einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand <i>Betäubt</i> .
56-60	Gebrochener Kiefer	3	Das Knacken verdreht einem den Magen, als ein Treffer dein Kinn trifft und es bricht. Du erhältst 3 <i>Betäubt</i> -Zustände. Bestehe einen (+0) Ausdauer-Wurf erhalte zusätzlich den Zustand <i>Bewusstlos</i> . Du erleidest die Verletzung Knochenbruch (schwer) (S.179).
61-65	Gehirnerschütterung	4	Von deinem Ohr bleibt wenig übrig, nachdem der Treffer es zerfetzt hat. Erhalte 3 <i>Ertaubt</i> und 2 <i>Blutend</i> -Zustände. Verliere dein Ohr - Amputation (Durchschnitt) (S.180).
66-75	Zähne	4	Ein grausames Knirschen ertönt, plötzlich ist dein Mund mit Blut und ausgeschlagenen Zähnen gefüllt. 2 <i>Blutend</i> -Zust. +verliere 1W10Zähne - Amputation (einf.) .
76-80	Erschütt. Schlag	4	Ein harter Schlag gegen den Schädel. Erleide 1 <i>Ertaubt</i> , 2 <i>Blutend</i> -Zustände und 1d10 <i>Betäubt</i> -Zustände + 1 <i>Erschöpft</i> -Zustand, der 1W10 Tage anhält.
81-85	Zerstörtes Auge	5	Der Treffer zerschmettert dein Auge vollständig und verursacht rasende Schmerzen. Du erhältst 3 <i>Blutend</i> -, 2 <i>Geblendet</i> -Zustände und 1 <i>Betäubt</i> -Zustand, und du verlierst dein Auge - Amputation (schwierig) .
86-94	Üble Entstellung	5	Der Schlag zerschmettert dein Gesicht und zerstört in einem Regen von Blut ein Auge und deine Nase. Du erhältst 3 <i>Blutend</i> -, 3 <i>Geblendet</i> - und 2 <i>Betäubt</i> -Zustände, und du verlierst ein Auge und die Nase - Amputation (schwer) .
95-99	Zerschmetterter Kiefer	5	Der Treffer reißt dir beinahe den ganzen Kiefer ab, zerfetzt deine Zunge und lässt einen Regen aus Blut und Zähnen fliegen. Du erhältst 4 <i>Blutend</i> - und 3 <i>Betäubt</i> -Zust. Du musst einen (-30) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zust. <i>Bewusstlos</i> . Du erleidest die Verl. Knochenbruch (schwer) (S.179) und verlierst die Zunge und 1W10 Zähne - Amputation (schwer) (S.180).
00	Schädel eingeschlagen	$\frac{1}{2}$	Dir wird der Schädel eingeschlagen und du brichst tot zusammen.

TABELLE FÜR KRITISCHE ARMVERLETZUNGEN (LINKS bzw Nebenhand: 10-24 / RECHTS bzw Haupthand: 25-44)

Wurf	Bezeichn.	LP	Zusätzliche Effekte
01-10	Geprellt. Arm	B	Der Treffer prellt dir den Arm. Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst.
11-20	Böse geprellter Arm	B	Der Treffer prellt dir den Arm schwer. Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst, die danach für 1W10 - WIB Runden (Minimum 1) nutzlos ist. Während dieser Zeit gilt die Hand, als wäre sie verloren (siehe Amputierte Körperteile , S. 180).
21-25	Kleiner Schnitt	1	Du erhältst 1 <i>Blutend</i> -Zustand, als dein Oberarm einen tiefen Schnitt erleidet.
26-40	Stauchung	1	Dein Arm wird gestaucht und du erleidest die Verletzung Muskelriss (leicht) .
41-45	Muskelriss	1	Der Treffer schmettert in deinen Unterarm. Du erhältst 1 <i>Blutend</i> -Zustand und die Verletzung Muskelriss (leicht) (S. 179ff).
46-50	Blutende Hand	1	Du hast einen üblen Schnitt in der Hand, der deinen Griff schlüpfrig werden lässt. Du erhältst 1 <i>Blutend</i> -Zust. Während du unter dem <i>Blutend</i> -Zustand leidest, musst du vor jeder Handlung, die etwas in dieser Hand Gehaltene erfordert, einen durchschnittlichen (+20) Geschicklichkeits-Wurf bestehen, oder du lässt das fallen, was du in dieser Hand hältst.
51-55	Verdrehter Arm	2	Dir wird beinahe der Arm aus der Schulter gehobelt. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst. Der Arm ist danach für 1W10 Runden nutzlos. Während dieser Zeit gilt der Arm, als wäre er verloren (siehe Amputierte Körperteile , S. 180).
56-60	Klaffende Wunde	2	Der Treffer öffnet eine tiefe, klaffende Wunde. Du erhältst 2 <i>Blutend</i> -Zust. Bis dir mit Chirurgie geholfen werden konnte und der Arm genäht ist, verursacht jeder weitere Treffer auf diesen Arm zusätzlich 1 <i>Blutend</i> -Zust., da sich die Wunde wieder öffnet.
61-75	Sauberer Bruch	2	Ein lautes Knacken ist zu hören, als der Treffer deinen Arm trifft. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst und erhältst die Verl. Knochenbruch (leicht) (S. 179). Bestehe einen (-10) Ausdauer-Wurf , oder erhalte zusätzlich einen <i>Betäubt</i> -Zust.
76-80	Bänderriss	2	Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst, und erleidest die Verletzung Muskelriss (schwer) (S. 179ff).
81-85	Tiefer Schnitt	3	Du erhältst 2 Blutend-Zustände, als dein Arm übel zugerichtet wird. Du erhältst 1 <i>Betäubt</i> -Zustand und erleidest die Verletzung Muskelriss (leicht) (S. 179ff). Du musst einen schweren (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand <i>Bewusstlos</i> .
86-90	Zerschmettt. Ellenbogen	3	Der Treffer zerschlägt dir den Ellenbogen und lässt Knochensplitter und Blut spritzen. Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst und erleidest die Verletzung Knochenbruch (schwer) (S. 179).
91-95	Verletzte Arterie	3	Du erhältst 4 Blutend-Zustände.
96-109	Ausgerenkte Schulter	4	Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst. Der Arm ist danach nutzlos und gilt, als wäre er verloren (siehe Amputierte Körperteile , S. 180). Du erhältst 1 <i>Betäubt</i> -Zustand, bis dir med. Versorgung zuteilwurde. Nach dieser medizinischen Versorgung ist ein Erweiterter durchschnittlicher (+20) Heilen-Wurf nötig, der 6 EG benötigt, um den Arm wieder einzurenken und ihn wieder nutzbar zu machen. Würfe, die diesen Arm erfordern, werden 1W10 Tage lang mit -10 durchgeführt.
110-115	Finger ab	4	Du erstarrst vor Schreck, als plötzlich einer deiner Finger davonfliegt. 1 <i>Blutend</i> -Zustand + Amputation (durchschnittlich) (S. 180).
116-120	Gespaltene Hand	4	Der Treffer teilt dir die Hand. Du verlierst einen Finger - Amputation (schwierig) (S. 180). Du erhältst 2 <i>Blutend</i> -Zustände und 1 <i>Betäubt</i> -Zustand. In jeder darauffolgenden Runde, in der du keine medizinische Versorgung erhältst, verlierst du einen weiteren Finger, da die Wunde aufreißt; wenn dir die Finger ausgehen verlierst du die Hand - Amputation (schwierig) (S. 180).
121-125	Zerfleischerter Bizeps	5	Der Treffer legt den Bizeps frei und trennt ihn teilweise vom Knochen ab, wobei aus der grauisigen Verwundung Blut über deine Feinde spritzt. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst, erleidest die Verletzung Muskelriss (schwer) (S. 179ff) + erhältst 2 <i>Blutend</i> -Zustände + 1 <i>Betäubt</i> -Zustand.
126-130	Zerfetzte Hand	5	Deine Hand ist nur noch ein verdrehter, blutiger Klumpen. Du verlierst die Hand - Amputation (schwer) + erhältst 2 <i>Blutend</i> -Zust. Du musst einen schw. (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich die Zustände <i>Betäubt</i> und <i>Niedergestreckt</i> .
131-135	Gekappte Sehnen	5	Der Treffer durchtrennt deine Sehnen und lässt den Arm nutzlos herabhängen - Amputation (sehr schwer) (S. 180). Du erhältst 3 <i>Blutend</i> -Zust., 1 <i>Betäubt</i> - und den <i>Niedergestreckt</i> -Zustand und musst einen schweren (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand <i>Bewusstlos</i> .
136+	Brutale Verstmmlg.	$\frac{1}{2}$	Dein Arm wird abgetrennt und lässt arterielles Blut 1W10 Fuß (je circa 30 cm) weit in Zufallsrichtung spritzen (siehe Abweichung), während sich der Treffer bis tief in deinen Oberkörper hineingräbt.