

**TABELLE FÜR KRITISCHE KÖRPERVERLETZUNGEN (45-79)**

Wurf	Bezeichn.	LP	Zusätzliche Effekte
01-10	Solarplexus geprellt	B	Du erhältst 1 <i>Betäubt</i> -Zust. und musst einen (+20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Niedergestreckt-Zustand. Deine Bewegung ist für IW10 Rd. halbiert, da du erst wieder zu Atem kommen musst.
11-20	Nur 'n Kratzer	1	Du erhältst 1 <i>Blutend</i> -Zustand.
21-25	Magentreffer	1	Du erhältst 1 <i>Betäubt</i> -Zustand und musst einen einfachen (+40) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erbrichst dich + erhältst einen <i>Niedergestreckt</i> -Zustand.
26-30	Tiefschlag!	1	Du musst einen <i>schweren</i> (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst 3 <i>Betäubt</i> -Zustände.
31-35	Rücken verdreht	1	Du erleidest die Verletzung <i>Muskelriss (leicht)</i> (S. 179ff).
36-40	Angebr. Rippen	2	Alle <i>Gewandtheits</i> -Würfe leiden IW10 Tage lang unter einem Abzug von -10.
41-45	Verdrehtes Schlüsselbein	2	Wähle zufällig einen Arm aus. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst, und der Arm ist danach für IW10 Runden nutzlos. Während dieser Zeit gilt der Arm, als wäre er verloren (siehe <i>Amputierte Körperteile</i> ) (S. 180).
46-50	offene Wunde	2	Du erhältst 2 <i>Blutend</i> -Zustände.
51-55	Rippenbruch	2	Der Treffer bricht dir eine oder mehrere Rippen. Erhalte 1 <i>Betäubt</i> -Zustand + <i>Knochenbruch (leicht)</i> (S.179).
56-60	Klaffende Wunde	3	Du erhältst 3 <i>Blutend</i> -Zustände. Bis dir mit Chirurgie geholfen wurde, verursacht jeder weitere Treffer an der Trefferzone Körper zusätzlich 1 <i>Blutend</i> -Zustand, da sich die Wunde wieder öffnet.
61-65	Schmerzhafter Schnitt	3	Du erhältst 2 <i>Blutend</i> + 1 <i>Betäubt</i> -Zustand Du musst einen <i>schweren</i> (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder erhalte zusätzlich den Zustand <i>Bewusstlos</i> , weil dir schwarz vor Augen wird. Sofern dir dabei nicht 4+ EG gelingen, schreist du zudem vor <i>Pein</i> auf.
66-70	Arterie verletzt	3	Du erhältst 4 <i>Blutend</i> -Zustände. Bis dir mit Chirurgie geholfen wurde, verursacht jeder weitere Treffer an der Trefferzone Körper zus. 2 <i>Blutend</i> -Zustände.
71-75	Rückenverzerrung	3	Dein Rücken scheint vor Schmerzen geradezu zu glühen, als du dir dort einen Muskel zerrst. Erhalte die Verletzung <i>Muskelriss (schwer)</i> (S. 179ff).
76-80	Gebrochene Hüfte	4	Du erhältst 1 <i>Betäubt</i> -Zustand und die Verletzung <i>Knochenbruch (schwer)</i> (S. 179). Zusätzlich musst einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst auch den Zustand <i>Niedergestreckt</i> .
81-85	Schwere Brustwunde	4	Du erhältst eine schwere Wunde in der Brust, die Haut, Muskeln und Sehnen aufreißt. Erhalte 4 <i>Blutend</i> -Zustände. Bis mit Chirurgie geholfen wurde, verursacht jede weitere Treffer auf den Körper zusätzlich 2 <i>Blutend</i> -Zustände, da sich die Wunde wieder öffnet.
86-90	Bauchwunde	4	Du erleidest eine <i>Schwärende Wunde</i> (S. 187) und erhältst 2 <i>Blutend</i> -Zustände.
91-95	Eingeschlagener Brustkorb	5	Du erhältst 1 <i>Betäubt</i> -Zustand, der sich nur mit medizinischer Versorgung entfernen lässt, und erleidest die Verletzung <i>Knochenbruch (schwer)</i> (S. 180).
96-110	Gebrochenes Schlüsselbein	5	Du erhältst 1 <i>Bewusstlos</i> -Zustand, der bis zu medizinischer Versorgung anhält, und erleidest die Verletzung <i>Knochenbruch (schwer)</i> (S. 180).
111-115	Innere Blutungen	5	Du erhältst 1 <i>Blutend</i> -Zustand, der sich nur mit Chirurgie entfernen lässt, und infizierst dich mit <i>Blutfäule</i> (S. 186).
116+	In Stücke gerissen	5	Du wirst entzweigehackt. Deine obere Hälfte landet in Zufallsrichtung neben dir (siehe <i>Abweichung</i> ) und alle Charaktere innerhalb von 2 Metern werden geradezu in Blut getaucht.

**TABELLE FÜR KRITISCHE BEINVERLETZUNGEN (LINKS 80-89 / RECHTS 90-00)**

Wurf	Bezeichn.	LP	Zusätzliche Effekte
01-10	Verstauchter Zeh	B	Im Getümmel wird dir der Zeh angeschlagen. Du musst einen durchschnittlichen (+20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst bis zum Ende der nächsten Runde -10 auf <i>Gewandtheits</i> -Würfe.
11-20	Aus dem Tritt	B	Du gerätst im Getümmel aus dem Tritt und ins Taumeln. Du musst einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst den Zustand <i>Niedergestreckt</i> .
21-25	Verdreht. Knöchel	1	Du stolperst und vertrittst dir schmerzhaft den Knöchel. Du erhältst für IW10 Runden -10 auf <i>Gewandtheits</i> -Würfe.
26-40	Kl. Schnitt	1	Du erhältst 1 <i>Blutend</i> -Zustand.
41-45	Oberschenkel-treffer	1	Ein schmerzhafter Treffer erwischt deinen Oberschenkel. Du erhältst 1 <i>Blutend</i> -Zustand und musst einen durchschnittlichen (+20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du stolperst und erhältst den Zustand <i>Niedergestreckt</i> .
46-50	Verstauchter Knöchel	1	Du verstauchst dir den Knöchel und erleidest die Verletzung <i>Muskelriss (leicht)</i> (S. 179ff).
51-55	Knie verdreht	2	Du verdreht das Knie deutlich zu weit und erhältst für IW10 Runden -20 auf <i>Gewandtheits</i> -Würfe.
56-60	Übler Schnitt im Zeh	2	Du erhältst 1 <i>Blutend</i> -Zustand. Nach der Begegnung musst du einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du verlierst einen Zeh – <i>Amputation</i> (durchschnittlich).
61-65	Böser Schnitt	2	An deinem Schienbein öffnet sich ein tiefer Schnitt. Du erhältst 2 <i>Blutend</i> -Zustände und musst einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst den Zust. <i>Niedergestreckt</i> .
66-70	Übel verdr. Knie	2	Im Bemühen, deinem Gegner auszuweichen, verdreht du dir übel das Knie. Du erleidest die Verl. <i>Muskelriss (schwer)</i> (S. 179ff).
71-75	Hieb in das Bein	3	Der Treffer dringt in Hüfthöhe tief in das Bein ein. 2 <i>Blutend</i> -Zustände, + Zustand <i>Niedergestreckt</i> + erleide die Verletzung <i>Knochenbruch (leicht)</i> (S. 179)
76-80	Aufgerissener Oberschenkel	3	Die Waffe schlitzt dir den Oberschenkel auf. Du erhältst 3 <i>Blutend</i> -Zustände + musst einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zus. den Zustand <i>Niedergestreckt</i> . Bis die Wunde mit Chirurgie genäht wurde, verursacht jeder weitere Treffer an diesem Bein zusätzlich 1 <i>Blutend</i> -Zustand.
81-85	Gerissene Sehne	3	Du erhältst 1 <i>Betäubt</i> - und den <i>Niedergestreckt</i> -Zustand, als eine deiner Sehnen schmerzhaft reißt, und musst einen <i>schweren</i> (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zus. den Zustand <i>Bewusstlos</i> . Dein Bein ist nutzlos (siehe <i>Amputierte Körperteile</i> , S. 180) + du erleidest die Verletzung <i>Muskelriss (schwer)</i> .
86-90	Schienbeintreffer	4	Die Waffe schneidet dicht unter dem Knie tief durch Knochen und Sehnen. Du erhältst 1 <i>Betäubt</i> - und den <i>Niedergestreckt</i> -Zustand. Zusätzlich erleidest du die Verletzungen <i>Knochenbruch (leicht)</i> und <i>Muskelriss (schwer)</i> (S. 179ff).
91-95	Gebrochenes Knie	4	Der Hieb erwischt deine Kniescheibe und lässt sie zu kleinen Stücken zersplittern, Du gehst zu Boden und umklammerst das verletzte Bein mit schmerzverzerrtem Gesicht. Du erhältst 1 <i>Blutend</i> -, 1 <i>Betäubt</i> - + den <i>Niedergestreckt</i> -Zustand und die Verletzung <i>Knochenbruch (leicht)</i> (S. 179)
96-105	Ausgelenktes Knie	4	Dein Knie wird aus dem Gelenk gedreht und das Bein gilt als nutzlos. Du erhältst den <i>Niedergestreckt</i> -Zustand und musst einen <i>schweren</i> (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand <i>Betäubt</i> , der bis zu medizinischer Versorgung anhält. Nach der ersten medizinischen Versorgung ist ein <i>Erweiterter durchschnittlicher</i> (+20) <i>Heilen</i> -Wurf nötig, der 6 EG benötigt, um das Knie wieder einzurenken und es wieder nutzbar zu machen. IW10 Tage lang ist deine Bewegung halbiert und Würfe, die dieses Bein erfordern, werden mit -10 durchgeführt.
106-115	Zerschmetterter Fuß	4	Der Treffer zerschmettert deinen Fuß. Du musst einen <i>schweren</i> (-20) Ausdauer-Wurf bestehen oder du erhältst den Zustand <i>Niedergestreckt</i> und verlierst 1 Zeh, plus einen zusätzlichen Zeh für jeden EG unter 0 – <i>Amputation (durchschnittlich)</i> (S. 180). Erhalte 2 <i>Blutend</i> -Zustände. Wenn du nicht binnen IW10 Tage mittels Chirurgie behandelt wirst, verlierst du den Fuß vollständig.
116-120	Abgetrennter Fuß	5	Dein Fuß wird am Knöchel abgetrennt und landet IW10 Fuß (je 30 cm) weit in Zufallsrichtung (siehe <i>Abweichung</i> ) – <i>Amputation (schwer)</i> (S. 180). Du erhältst 3 <i>Blutend</i> - und 2 <i>Betäubt</i> -Zustände und den <i>Niedergestreckt</i> -Zustand.
121-125	Zerteilter Muskel	5	Eine großer Muskelstrang auf der Rückseite deines Oberschenkels wird gekappt und lässt dich aufbrüllen, als das Bein unter dir zusammenbricht. Du erhältst 2 <i>Blutend</i> - und 2 <i>Betäubt</i> -Zustände sowie den <i>Niedergestreckt</i> -Zustand und starrst in blankem Entsetzen auf dein Bein, das dich nie mehr tragen wird – <i>Amputation (sehr schwer)</i> (S. 180).
126+	Zerschlagenes Becken	5	Der Schlag schmettert durch dein Becken, trennt ein Bein ab und schlägt bis tief in das zweite. Du stirbst sofort durch das Wundtrauma.