

Kritische Kopfverletzungen			
Wurf	Bezeichnung	LP	Zusätzliche Effekte
01-10	Schmiss	1	Eine schmale Wunde über Stirn und Wange. Du erhältst 1 Blutend-Zustand. Sobald die Verletzung geheilt ist, bleibt ein beeindruckender Schmiss zurück, der einen Bonus von +1 EG bei passenden sozialen Würfen bringt. Du kannst diesen bleibenden Bonus nur ein einziges Mal erhalten.
11-20	Kleiner Schnitt	1	Der Treffer öffnet deine Wange und lässt überall Blut umherspritzen. Du erhältst 1 Blutend-Zustand.
21-25	Angeschl. Auge	1	Der Treffer streift deine Augenhöhle. Du erhältst 1 Geblendet-Zustand.
26-30	Schlag aufs Ohr	1	Dein Ohr kassiert einen flachen Treffer und klingelt nun. Du erhältst 1 Ertaubt-Zustand.
31-35	Krachender Treffer	2	Der Treffer lässt Sterne und Lichter vor deinen Augen tanzen. Du erhältst 1 Betäubt-Zustand.
36-40	Blaues Auge	2	Ein übler Treffer trifft dein Auge und hinterlässt Tränen und Schmerzen. Du erhältst 2 Geblendet-Zustände.
41-45	Zerschnittenes Ohr	2	Die Seite deines Kopfes kassiert einen bösen Treffer, der dir das Ohr zerschneidet. Du erhältst 2 Ertaubt-Zustände und 1 Blutend-Zustand.
46-50	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.
51-55	Angebrochener Kiefer	3	Ein furchtbares Knacken erklingt und Schmerz schießt durch dein Gesicht, als der Treffer deinen Kiefer bricht. Du erhältst 2 Betäubt-Zustände und erleidest die Verletzung Knochenbruch (leicht).
56-60	Schwere Augenverletzung	3	Der Treffer reißt dir die Augenbraue auf. Du erhältst 1 Blutend-Zustand und 1 Geblendet-Zustand, wobei der Geblendet-Zustand nicht ohne medizinische Versorgung beseitigt werden kann.
61-65	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 zweites Mal erhältst, ist dein Gehörverlust vollständig, da auch das zweite Ohr zerstört wird. Nur Magie kann dies heilen.
66-70	Gebrochene Nase	3	Ein satter Treffer trifft dich mitten ins Gesicht und lässt Blut daraus hervorschießen. Du erhältst 2 Blutend-Zustände. Du musst einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand Betäubt. Nach dem Verheilen erhältst du +/-1 EG bei passenden sozialen Würfen, abhängig vom Kontext, bis Chirurgie angewandt wurde, um die Nase zu richten.
71-75	Gebrochener Kiefer	4	Das Knacken verdreht einem den Magen, als ein Treffer dein Kinn trifft und es bricht. Du erhältst 3 Betäubt-Zustände. Du musst einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand Bewusstlos. Du erleidest die Verletzung Knochenbruch (schwer).
76-80	Gehirnerschütterung	4	Dein Gehirn wird im Kopf umhergeworfen und Blut spritzt dir aus Nase und Ohren. Du erhältst 1 Ertaubt-Zustand, 2 Blutend-Zustände und 1W10 Betäubt-Zustände. Du erhältst zudem den Zustand Erschöpft, der 1W10 Tage anhält. Wenn du eine weitere Kritische Verletzung am Kopf erleidest, während der Erschöpft-Zustand anhält, muss dir ein durchschnittlicher (+20) Ausdauer-Wurf gelingen, oder du erhältst zudem einen Bewusstlos-Zustand.
81-85	Eingeschlagener Mund	4	Ein grausames Knirschen ertönt und plötzlich ist dein Mund mit Blut und ausgeschlagenen Zähnen gefüllt. Du erhältst 2 Blutend-Zustände und verlierst 1W10 Zähne – Amputation (einfach).
86-90	Zerschmettert Ohr	4	Von deinem Ohr bleibt wenig übrig, nachdem der Treffer es zerfetzt hat. Du erhältst 2 Ertaubt-Zustände und 1 Blutend-Zustand, und du verlierst dein Ohr – Amputation (durchschnittlich).
91-93	Zerstörtes Auge	5	Der Treffer zerschmettert dein Auge vollständig und verursacht rasende Schmerzen. Du erhältst 3 Blutend-, 2 Geblendet-Zustände und 1 Betäubt-Zustand, und du verlierst dein Auge – Amputation (schwierig).
94-96	Entstellender Treffer	5	Der Schlag zerschmettert dein Gesicht und zerstört in einem Regen von Blut ein Auge und deine Nase. Du erhältst 3 Blutend-, 3 Geblendet- und 2 Betäubt-Zustände, und du verlierst ein Auge und die Nase – Amputation (schwer).
97-99	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 Blutend- und 3 Betäubt-Zustände. Du musst einen sehr schweren (-30) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand Bewusstlos. Du erleidest die Verletzung Knochenbruch (schwer) und verlierst die Zunge und 1W10 Zähne – Amputation (schwer).
00	Geköpft	Tod	Dein Kopf wird vollständig vom Hals getrennt und fliegt durch die Luft, um 1W10 Fuß (je circa 30 cm) weit in Zufallsrichtung zu landen (siehe Abweichung). Dein Körper bricht sofort leblos zusammen.

Kritische Armverletzungen			
Wurf	Bezeichnung	LP	Zusätzliche Effekte
01–10	Geprellter Arm	1	Der Treffer prellt dir den Arm. Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst.
11–20	Kleiner Schnitt	1	Du erhältst 1 Blutend-Zustand, als dein Oberarm einen tiefen Schnitt erleidet.
21–25	Stauchung	1	Dein Arm wird gestaucht und du erleidest die Verletzung Muskelriss (leicht).
26–30	Böse geprellter Arm	2	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).
31–35	Muskelriss	2	Der Treffer schmettert in deinen Unterarm. Du erhältst 1 Blutend-Zustand und die Verletzung Muskelriss (leicht).
36–40	Blutende Hand	2	Du hast einen üblen Schnitt in der Hand, der deinen Griff schlüpfrig werden lässt. Du erhältst 1 Blutend-Zustand. Während du unter dem Blutend-Zustand leidest, musst du vor jeder Handlung, die etwas in dieser Hand Gehaltenes erfordert, einen durchschnittlichen (+20) Geschicklichkeits-Wurf bestehen, oder du lässt das fallen, was du in dieser Hand hältst.
41–45	Verdrehter Arm	2	Dir wird beinahe der Arm aus der Schulter gehiebelt. 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).
46–50	Klaffende Wunde	3	Der Treffer öffnet eine tiefe, klaffende Wunde. Du erhältst 2 Blutend-Zustände. Bis dir mit Chirurgie geholfen werden konnte und der Arm genäht ist, verursacht jeder weitere Treffer auf diesen Arm zusätzlich 1 Blutend-Zustand, da sich die Wunde wieder öffnet.
51–55	Sauberer Bruch	3	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 Verletzung Knochenbruch (leicht). Du musst einen schwierigen (-10) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich einen Betäubt-Zustand.
56–60	Bänderriss	3	Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst, und erleidest die Verletzung Muskelriss (schwer).
61–65	Tiefer Schnitt	3	Du erhältst 2 Blutend-Zustände, als dein Arm übel zugerichtet wird. Du erhältst 1 Betäubt-Zustand und erleidest die Verletzung Muskelriss (leicht). Du musst einen schweren (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand Bewusstlos.
66–70	Verletzte Arterie	4	Du erhältst 4 Blutend-Zustände. Bis dir mit Chirurgie geholfen wurde, verursacht jeder weitere Treffer an diesem Arm zusätzlich 2 Blutend-Zustände.
71–75	Zerschmetterter Ellenbogen	4	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).
76–80	Ausgerenkte Schulter	4	Dir wird der Arm ausgekugelt. Du musst einen schweren (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst die Zustände Betäubt und Niedergestreckt. 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). Du erhältst 1 Betäubt-Zustand, bis dir medizinische 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.
81–85	Abgetrennter Finger	4	Du erstarrst vor Schreck, als plötzlich einer deiner Finger davonfliegt. Du erhältst 1 Blutend-Zustand – Amputation (durchschnittlich).
86–90	Gespaltene Hand	5	Der Treffer teilt dir die Hand. Du verlierst einen Finger – Amputation (schwierig). Du erhältst 2 Blutend-Zustände und 1 Betäubt-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).
91–93	Zerfleischer Bizeps	5	Der Treffer legt den Bizeps frei und trennt ihn teilweise vom Knochen ab, wobei aus der grausigen Verwundung Blut über deine Feinde spritzt. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst, erleidest die Verletzung Muskelriss (schwer) und erhältst 2 Blutend-Zustände und 1 Betäubt-Zustand.
94–96	Zerfetzte Hand	5	Deine Hand ist nur noch ein verdrehter, blutiger Klumpen. Du verlierst die Hand-Amputation (schwer) – und erhältst 2 Blutend-Zustände. Du musst einen schweren (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich die Zustände Betäubt und Niedergestreckt.
97–99	Gekappte Sehnen	5	Der Treffer durchtrennt deine Sehnen und lässt den Arm nutzlos herabhängen - Amputation (sehr schwer). Du erhältst 3 Blutend-Zustände, 1 Betäubt- und den Niedergestreckt-Zustand und musst einen schweren (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand Bewusstlos.
00	Brutale Verstümmelung	Tod	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.