

Spaziergang hinaus geht. Wenn der Wurf unterhalb des Malus liegt (verwenden Sie den Malus dazu als positive Zahl), verschlimmert sich der Malus um 10.

Beispiel: *Kregon hat eine gebrochene Rippe (Malus von -5). In der nächsten Kampfrunde muß er würfeln, und die Würfel zeigen eine 04. Dies ist weniger als 5, daher erhöht sich der Malus durch die gebrochene Rippe auf -15. Wenn ihm das noch einmal passiert, wird aus der gebrochenen Rippe eine mittelschwere Verletzung.*

Mit Zweiter Hilfe kann man eine permanentere Bandage oder Stützung anfertigen. Dies ist ein schweres oder sehr schweres Manöver, abhängig davon, ob die Verletzung leicht/mittelschwer oder schwer ist. Das Richten eines Trümmerbruchs hat die Schwierigkeit Absurd. Wenn solch eine Stütze oder Bandage erfolgreich angelegt wurde, kann sich das Opfer ohne großes Risiko bewegen.

Chirurgie ist die beste Option bei einer zertrümmerten Gliedmaße. Sie muß amputiert werden, um Wundbrand zu vermeiden. Dies ist ein leichtes Manöver.

7.4 VERBRENNUNGEN

Jeder kritische Treffer, dessen Ergebnis eine leichte Verbrennung ist, zeigt eine leichte Verletzung an. Ein kritischer Treffer, der eine mittelschwere Verbrennung oder 1 - 5 Treffer pro Runde Blutung bewirkt, bedeutet eine mittelschwere Verletzung. Jeder kritische Treffer schließlich, der eine schwere Verbrennung, mehr als 5 Treffer pro Runde Blutung oder den Verlust einer Gliedmaße bewirkt, ist eine schwere Verletzung.

Erste Hilfe kann eingesetzt werden, um leichte und mittelschwere Verletzungen mittels kaltem Wasser und einer Bandage zu behandeln. Das ist ein mittelschweres Manöver, heilt 1 - 5 Treffer und verhindert die Blasenbildung und Infektion. Wenn keine Erste Hilfe angewandt wird, dauert die Heilung der Wunde aufgrund von Hautreizungen doppelt so lang.

Zweite Hilfe kann ebenfalls eingesetzt werden, zumeist mittels der Anwendung einer Salbe. Das ist ein leichtes Manöver. Zweite Hilfe und Chirurgie können auch bei schweren Verletzungen angewandt werden. Die verbrannte Haut muß dann sachgerecht entfernt werden, und die Wunde muß gut verbunden werden. Diese blutige Aufgabe ist ein schweres Manöver.

7.5 KNORPEL- UND BÄNDER-VERLETZUNGEN (VERSTAUCHUNGEN & DEHNUNGEN)

Die Heilung dieser Verletzungen wird im Bereich „Muskel / Sehne“ der Tabelle: Heilung & Genesung T-4.5 abgehandelt (Grundregelwerk, Seite 90). Die Anzahl der zur Genesung benötigten Tage sollte automatisch verdoppelt werden. Der von der Verletzung abhängige Malus zeigt die Schwere der Verletzung an: -20 oder weniger bedeutet eine leichte Verletzung, -21 bis -50 eine mittelschwere, und ein Malus über -50 weist auf eine schwere Verletzung hin.

Mit Erster Hilfe kann eine leichte Verletzung bandagiert werden. Das ist ein leichtes Manöver. Wenn das Opfer keine Bandage hat, muß es bei jeder Anstrengung würfeln, die über einen Spaziergang hinausgeht. Wenn der Wurf unterhalb des Malus liegt (verwenden Sie den Malus dazu als positive Zahl), verschlimmert sich der Malus um 5. Ist die Verletzung bandagiert, muß der Charakter nur dann würfeln, wenn eines seiner Bewegungsmanöver fehlschlägt.

Mit Zweiter Hilfe kann man leichte oder mittelschwere Verletzungen bandagieren. Das ist ein leichtes Manöver. Gerissene Bänder können auch bandagiert werden, das ist dann aber ein schweres Manöver.

Ein Chirurg kann den Versuch unternehmen, abgerissene Bänder wieder anzunähen. Das ist aber ein absurdes Manöver. Schlägt es fehl, so bedeutet das, daß die Verletzung niemals heilen wird.

7.6 KOPFVERLETZUNGEN

Wenn das Opfer an einer Kopfverletzung leidet, werden alle Heilungsmanöver automatisch um eine Stufe schwerer. Zusätzlich heilen Kopfverletzungen langsamer.

