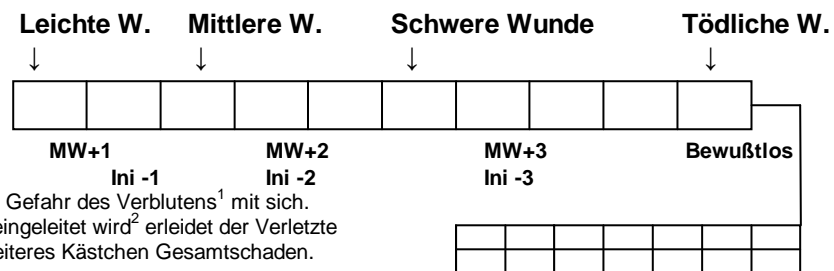


W20 Wurf
RLeg 01 - 03
LLeg 04 - 06
Torso 07 - 15
RArm 16 - 17
LArm 18 - 19
Head 20

Panzerung für jede Trefferzone einzeln eintragen (Bal./Stoß)

Torso bzw. Gesamtschaden:

Eine beliebige tödliche Wunde bringt die Gefahr des Verblutens¹ mit sich. Solange keine Behandlung der Wunde eingeleitet wird² erleidet der Verletzte alle (Konstitution) x Kampfrunden ein weiteres Kästchen Gesamtschaden.



Spezialeffekte der Trefferzonen:

Kopftreffer: Der Schaden wird bei der Kopftrefferzone und bei dem Gesamtschaden voll eingetragen. Bei Kopftreffern ist zusätzlich ein Ohnmächtigkeitscheck erforderlich, desweiteren werden auf Wahrnehmungsproben und auf Fernkampf die Modifikatoren der KopfTZ angerechnet. Diese sind nicht kumulativ mit anderen Schadens-Mali, es wird also nur der höchste Malus angerechnet!

Armtreffer: Der Schaden wird bei der jeweiligen Armtrefferzone voll und bei dem Gesamtschaden mit einem um eins verminderten Schadensniveau eingetragen. Die Modi's der ArmTZ werden angerechnet wenn man etwas mit diesem Arm machen möchte. Bekommt ein Arm mehr als 10 Schadenskästchen geht der Schaden auf die jeweilige Tabelle *Überzähliger Schaden* über. Jeder Arm hat dort Konsti. x ½ (abrunden) Schadenskästchen, werden diese überschritten ist der Arm verloren.

Beintreffer: Der Schaden wird bei der jeweiligen Beintrefferzone voll und bei dem Gesamtschaden mit einem um eins verminderten Schadensniveau eingetragen. Die Modi's der BeinTZ reduzieren zusätzlich das effektive Schnelligkeitsattribut. Jedes Bein hat Konsti. x ¾ (abrunden) Schadenskästchen auf der Tab. *Überzähliger Schaden*, werden diese überschritten ist das Bein verloren.

¹ Siehe SR3, Seite 125ff Überschreiten des Zustandsmonitors bzw Seite 129 Tödliche Wunden und Erste Hilfe
² Wenn man nicht Ohnmächtig geworden ist kann man das auch selbst machen, man muß jedoch Biotech können oder mindestens ein Medkit mit Biotech-Fertigkeit haben!