

Waffenarm



Leicht: Zerrung (*Angriff*)
Mittel: Muskelverletzung reduziert Kraft (*Angreifen, Parade*)
Schwer: Der Charakter muss mit dem Nichtwaffenarm weiterkämpfen (*Angreifen, Parade, Zwingen: kann keine Zweihandwaffen mehr nutzen*)
Extrem: Arm abgerissen (*alle, Zwingen: liegt schreiend am Boden*)

Bein



Leicht: Überdehnte Sehne (*Fortbewegung*)
Mittel: Das Bein schmerzt stark (*Fortbewegung, Ausweichen*)
Schwer: Offener Bruch (*Fortbewegung, Parade, Ausweichen*)
Extrem: Das Bein ist abgetrennt, der Charakter fällt zu Boden (*alle, Zwingen: liegt schreiend am Boden*)

Kopf



Leicht: Stark benommen (*mentale Fähigkeiten*)
Mittel: Durch die Erschütterung oder den Lärm hat der Charakter sein Gehör verloren (*akustische Wahrnehmung, Zwingen: Kann keine Befehle mehr empfangen*)
Schwer: Eine nicht-bleibene, möglicherweise nur teilweise Erblindung (*vis. Wahrnehmung, fast alle körperl. Aktionen*)
Extrem: schweres Schädeltrauma (*alle, Zwingen: verliert das Gedächtnis*)

Körper



Leicht: Prellung (*Ausdauer*)
Mittel: Lungenverletzung (*Ausdauer, Zwingen: Muss jede zweite Runde pausieren um Atem zu holen*)
Schwer: Bauchschuss (*alle Aktionen, Zwingen: Muss jede zweite Runde pausieren um Atem zu holen*)
Extrem: Treffer ins Herz (*alle Aktionen, Zwingen: liegt am Boden und verblutet langsam, kann nur heldenhafte Durchhalteparolen von sich geben*)

Zweitarm



Leicht: Eine Prellung macht jede Bewegung schmerzhaft (*Beidhändige Aktionen*)
Mittel: Arm kaum noch beweglich (*Beidhändige Aktionen, Zwingen: keine Beidhandwaffen benutzbar*)
Schwer: Blutfontänen spritzen aus dem Arm (*Angriffe, Parade, Zwingen: keine Beidhandwaffen benutzbar*)
Extrem: Arm ist abgerissen, Blut spritzt in alle Richtungen (*alle, Zwingen: liegt schreiend am Boden*)

Blutungen



Leicht: leichte Blutung lenkt den Charakter ab (*Angriff*)
Mittel: Charakter ist blutverschmiert (*Angriff, feinmotorische Aktionen*)
Schwer: Die wandelnde Blutfontäne (*Angriffe, Feinmotorik, Parade, Zwingen: erzeugt in jeder Zone, die er betritt den Aspekt „rutschig“*)
Extrem: Die liegende Blutfontäne (*alle, Zwingen: liegt schreiend am Boden und erzeugt den Aspekt „rutschig“ in der eigenen Zone*)

Wunde



Leicht: Wunde (*Ausweichen*)
Mittel: Wunde macht unbeweglicher (*Ausweichen, Parade, Fortbewegung*)
Schwer: Die klaffende Wunde gibt ein dankbares Ziel ab (*alle*)
Extrem: Der Charakter muss sich mit einer Hand die Seite halten, damit seine Innereien nicht herausquillen (*alle, Zwingen: liegt schreiend am Boden*)

Schock



Leicht: Charakter taumelt stark (*Zwingen: Bewegt sich nächste Runde in eine zufällige Nachbarzone*)
Mittel: Der Charakter erlebt einen mittelschweren Panikzustand (*Zwingen: Greift nicht mehr an, kann aber z.B. Aspekte erzeugen, solange er dafür nicht die Deckung verlassen muss*)
Schwer: Unter Schock (*Zwingen: für 3 Runden keine Aktionen durchführbar*)
Extrem: Schock und Panik (*alle, Zwingen: wird bewusstlos*)

Verwirrt



Leicht: Charakter irrt über das Schlachtfeld (*Zwingen: Bewegt sich nächste Runde in eine zufällige Nachbarzone*)
Mittel: Der Charakter verliert den Überblick über das Schlachtfeld (*Zwingen: Kann nur noch das nächste Ziel angreifen*)
Schwer: Der Charakter unterscheidet nicht mehr Freund und Feind (*Zwingen: Angriffe erfolgen zufällig, auch gegen Verbündete*)
Extrem: Paranoide Episode (*alle, Zwingen: greift nur Alliierte an*)