

Tabelle: Auswirkungen von T-Schaden

Wurf	Beschreibung	Auswirkung ohne Schutz
1-5	Schweres Trauma, mangelnde Sauerstoffverbindung des Gehirns	Intelligenz -1, das Rassenbedingte Maximum sinkt ebenfalls um 1.
6-10	Schweres Trauma, die Hand-Auge-Koordination ist nachhaltig beeinträchtigt	Geschicklichkeit -1, das Rassenbedingte Maximum sinkt ebenfalls um 1.
11-15	Schweres Trauma, der Körper erholt sich nie vollständig von den Schäden	Konstitution -1, das Rassenbedingte Maximum sinkt ebenfalls um 1.
16-20	Schweres Trauma, der Wille ist gebrochen	Willenskraft -1, das Rassenbedingte Maximum sinkt ebenfalls um 1.
21-25	Schweres Trauma, die innere Stimme wird leiser	Intuition -1, das Rassenbedingte Maximum sinkt ebenfalls um 1.
26-30	Schweres Trauma, die Leistungsfähigkeit des Körpers sinkt	Stärke -1, das Rassenbedingte Maximum sinkt ebenfalls um 1.
31-35	Schweres Trauma, das Selbstvertrauen des Charakters ist nachhaltig geschwächt	Charisma -1, das Rassenbedingte Maximum sinkt ebenfalls um 1.
36-40	Schwindende Lebenskraft	Der Charakter verliert ein Kästchen seines Schadensmonitors
41-45	Phlegma	Der Charakter wird behäbig, Initiative -2
46-50	Schweres Trauma, Phobie	Den Charakter überkommt das Grauen, sobald er eine Situation erlebt, die der des Traumas ähnelt.
51-55	Schlechtes Gedächtnis	Der Charakter muss 50% mehr Punkte für Sprachen und Spruchlisten investieren
56-60	Entstellende Narben	Mindestwürfe für Sozial Fertigkeiten +1, außer Verhör -1
61-65	Aussetzer	Einmal pro Abenteuer kann der SL im Kampf einen Wurf verlangen (1W6), bei einer 1 verliert der Charakter die Orientierung für eine Runde, Auswirkungen sind eine SL-Entscheidung
66-70	Selbstsucht	Der Charakter fühlt sich von der Welt verlassen und denkt nur noch an sein eigenes Wohlergehen

71-75	Überempfindlichkeit	Wunden aller Art verheilen schlechter, -1 Erfolg pro Heilungsprobe
76-80	6. Sinn	Wann immer der Spieler eine unüberlegte Tat plant, kann der SL eine Intuitionsprobe verlangen, um die Wahrscheinlichkeit des Gelingens abzuschätzen.
81-85	Neue Ziele	Der Charakter wird erleuchtet, er verfolgt ab sofort ein spezielles Ziel. SL-Entscheidung
86-90	Überlebenswille	Der Charakter bekommt vorübergehend einen zusätzlichen Konstitutionspunkt, sobald er mehr als 50 Trefferpunkte erlitten hat. Heilt der Schaden verschwindet der Zusatzpunkt wieder.
91-95	Unruhe	Der Charakter wird aufmerksamer, aber auch hektischer. Die Mindestwürfe für Soziale Fertigkeiten und Schleichen, sowie Verbergen steigen um 1, dafür erhöht sich der Ausweichpool um 1.
96-100	Hass	Der Charakter wird zum Berserker, sein Mindestwurf für Nahkampfangriffe sinkt um 1, der Mindestwurf für Ausweichproben steigt um 1.