WOUND TABLE

Total Damage	Effective Damage Resistance (DR)																								
	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
1	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
2	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
3	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
4	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
5	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
6	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
7	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
8	Dev	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
9	Dev	Dev	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
10	Dev	Dev	Dev	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE	NE	NE	NE
11	Obl	Dev	Dev	Dev	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE	NE	NE
12	Obl	Obl	Dev	Dev	Dev	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE	NE
13	Obl	Obl	Obl	Dev	Dev	Dev	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE	NE
14	Obl	Obl	Obl	Obl	Dev	Dev	Dev	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE	NE
15	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Dev	Dev	Dev	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*	NE
16	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Dev	Dev	Dev	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*
17	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Dev	Dev	Dev	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*	NE*
18	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Dev	Dev	Dev	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*	NE*
19	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Dev	Dev	Dev	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*	NE*
20	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Obl	Dev	Dev	Dev	Dev	Mort	Mort	Crit	Ser	Ser	Mod	Mod	Min	Min	Sup	Sup	NE*
Key	NE = No Effect; NE* (see below); Sup = Superficial (Stun DF 6); Min = Minor (Stun DF 7); Mod = Moderate (Stun DF 8); Ser = Serious (Stun DF 9); Crit = Critical (Unconscious DF 10); Mort = Mortal; Dev = Devastating; Obl = Obliterating																									
*	Against Base Sharp DR, a "Sharp" weapon will inflict at least a Superficial Wound unless the WL is -5 or less. I.e., even a very tough character cannot easily ignore the effects of a cut. This rule does not apply to Objects or to characters with "Hard to Kill," "Heal/Harm as Object," or "Resistant to Stun."																									

CUMULATIVE INJURIES

Current IC	New Wound Rating							Injury Penalty
	Sup	Min	Mod	Ser	Crit	Mrt	Dev	
Uninjured	BI	BI	I	SI	CI	D	Dst	0
Barely Injured (BI)	BI	I	I	SI	CI	D	Dst	0
Injured (I)	I	SI	SI	CI	D	D	Dst	-1
Seriously Injured (SI)	SI	CI	CI	CI	D	D	Dst	-2
Critically Injured (CI)*	CI	D	D	D	D	D	Dst	-3
Dead (D)	D	D	D	D	D	Dst	Dst	NA
Destroyed (Dst)	Dst	Dst	Dst	Dst	Dst	Dst	Ob	NA
Obliterated (Ob)	Ob	Ob	Ob	Ob	Ob	Ob	Ob	NA