

# Trefferliste

| Leichte Schlagwaffen                          | TP durch normalen TW            | TP durch guten TW   | TP durch meisterhaften TW  |
|---|---------------------------------|---|--|
| Blasrohr (Pfeil)                              | 1                               | 1   | 1+W6   |
| Blasrohr (Kugel)                              | 1                               | 2   | 2+W6   |
| Faustschlag                                   | 1                               | 2   | 2+W6   |
| Fußtritt                                      | 1                               | 2   | 2+W6   |
| Rammen  | 1                               | 2   | 2+W6   |
| Würgen  | 1                               | 2 und Schock  | 2+W6 und 2 Schocks   |
| Ashi Ate / Ude Ate (Budo)                     | 2                               | 3   | 3+W6   |
| Ellbogenschlag                                | 2                               | 3   | 3+W6   |
| Kopfnuss                                      | 2 (1 TP Selbstschaden)          | 3 (1 TP Selbstschaden)  | 3+W6 (1 TP Selbstschaden)  |
| Metallhandschuh (Ritter)                      | 2                               | 3   | 3+W6   |
| Metallstiefel (Ritter)                        | 2                               | 3   | 3+W6   |
| Prothese                                      | 2                               | 3   | 3+W6   |
| Schild (gerammt)                              | 2                               | 3   | 3+W6   |
| Schwanz (Ratz, Sauraner, Slinger)             | 2                               | 3   | 3+W6   |
| 1 - 2 = Kopf - Schädel                        | /                               | Beule; Schock;<br>REFL - 2 WM   | Treffer an der Schläfe:<br>Schock; ohnmächtig                              |
| 3 = Kopf - Rechtes Ohr                        | /                               | Schock  | Blutiges Ohr; Schock   |
| 4 = Kopf - Linkes Ohr                         | /                               | /   | /  |
| 5 = Kopf - Rechtes Auge                       | Blaueres Auge; Schock;          | Blaueres Auge; Schock;  | Blutiges Auge; Schock;   |
| 6 = Kopf - Linkes Auge                        | entsprechende TW - 2 WM         | W6 Aktionen kampfunf.;<br>entsprechende TW - 2 WM                         | W6 Aktionen kampfunfähig<br>entsprechende TW - 4 WM                        |
| 7 = Kopf - Nase                               | /                               | Blutige Nase; Schock<br>W6 Aktionen kampfunf.;<br>entsprechende TW - 2 WM | Nase gebrochen; Schock<br>W6 Min. kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM |
| 8 = Kopf - Mund                               | Blutige Lippe                   | Ausgeschlagener Zahn;<br>Schock   | Gebrochener Kiefer; Schock;<br>ohnmächtig                                  |
| 9 - 12 = Hals                                 | Schock                          | Atemnot: Schock;<br>W6 Aktionen kampfunfähig                              | Atemnot: Schock;<br>1 Min. kampfunfähig                                    |
| 13 - 18 = R. Brustbereich                     | /                               | Schock  | Atemnot: Schock;   |
| 19 - 24 = L. Brustbereich                     | /                               | /   | W6 Aktionen kampfunfähig;  |
| 25 - 29 = R. Bauchbereich                     | /                               | /   | Rippenprellung: W6 Std.<br>bewegliche TW - 2 WM                            |
| 30 - 34 = L. Bauchbereich                     | /                               | /   | /  |
| 35 - 40 = R. Oberarm<br>(und Schulter)        | Blauer Fleck                    | Blauer Fleck  | Blauer Fleck; Schock   |
| 41 - 46 = L. Oberarm<br>(und Schulter)        | /                               | /   | /  |
| 47 - 51 = R. Unterarm                         | /                               | /   | /  |
| 52 - 56 = L. Unterarm                         | /                               | /   | /  |
| 57 - 60 = Rechte Hand                         | Blauer Fleck                    | Blauer Fleck  | Finger gebrochen; Schock   |
| 61 - 64 = Linke Hand                          | /                               | /   | /  |
| 65 - 70 =<br>Becken / Glied (After)           | Glied oder Steißbein:<br>Schock | Glied oder Steißbein:<br>Schock;<br>W6 Aktionen kampfunfähig              | Glied oder Steißbein:<br>Schock;<br>1 Min. kampfunfähig                    |
| 71 - 76 = R. Oberschenkel                     | Blauer Fleck                    | Blauer Fleck  | Blauer Fleck; Schock   |
| 77 - 82 = L. Oberschenkel                     | /                               | /   | /  |
| 83 - 87 = Rechter<br>Unterschenkel (und Knie) | Blauer Fleck; Schock            | Blauer Fleck; Schock  | Kniescheibe kurz<br>rausgesprungen: Schock;<br>bewegliche TW - 2 WM        |
| 88 - 92 = Linker<br>Unterschenkel (und Knie)  | /                               | /   | /  |
| 93 - 96 = Rechter Fuß                         | Blauer Fleck                    | Blauer Fleck  | Zeh gebrochen; Schock  |
| 97 - 100 = Linker Fuß                         | /                               | /   | /  |

| Mittlere Schlagwaffen                          | TP durch normalen TW  | TP durch guten TW   | TP durch meisterhaften TW   |
|--|---|---|---|
| Bumerang                                       | 3   | 4   | 4+W6  |
| Kette  | 3   | 4   | 4+W6  |
| Nunchaku                                       | 3   | 4   | 4+W6  |
| Schlagring                                     | 3   | 4   | 4+W6  |
| Schlagstock / Stuhlbein                        | 3   | 4   | 4+W6  |
| Schwanz (Dragoner)                             | 3   | 4   | 4+W6  |
| Stein  | 3   | 4   | 4+W6  |
| Bola   | 4   | 5   | 5+W6  |
| Hammer (flach)                                 | 4   | 5   | 5+W6  |
| Knüppel  | 4   | 5   | 5+W6  |
| Kusarigama (einf. Kugel)                       | 4   | 5   | 5+W6  |
| Schleuder                                      | 4   | 5   | 5+W6  |
| Schürhaken / Kuhfuß                            | 4   | 5   | 5+W6  |
| Schwanz (Krokon)                               | 4   | 5   | 5+W6  |
| 1 - 2 = Kopf - Schädel                         | Beule; Schock;<br>REFL - 2 WM                                     | Treffer an der Schläfe;<br>Schock; ohnmächtig;<br>Beule   | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig;<br>Beule und Narbe   |
| 3 = Kopf - Rechtes Ohr                         | Blutiges Ohr; Schock  | Blutiges Ohr; Schock;<br>W6 Aktionen kampfunfähig   | Zerstörtes Ohr; Schock;<br>1 Min. kampfunfähig  |
| 4 = Kopf - Linkes Ohr                          |   |   |   |
| 5 = Kopf - Rechtes Auge                        | Blaues Auge; Schock;<br>entsprechende TW - 2 WM                   | Blutiges Auge; Schock;<br>W6 Aktionen kampfunf.;<br>entsprechende TW - 4 WM   | Zerstörtes Auge; Schock;<br>kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM  |
| 6 = Kopf - Linkes Auge                         |   |   |   |
| 7 = Kopf - Nase                                | Blutige Nase; Schock;<br>entsprechende TW - 2 WM                  | Nase gebrochen; Schock;<br>W6 Aktionen kampfunf.;<br>entsprechende TW - 4 WM  | Schwerer Nasenbruch;<br>Schock; ohnmächtig;<br>offene Wunde   |
| 8 = Kopf - Mund                                | Blutige Lippe; Schock   | Ausgeschlagener Zahn;<br>Schock   | Gebrochener Kiefer; Schock;<br>ohnmächtig   |
| 9 - 12 = Hals                                  | Atemnot; Schock;<br>W6 Aktionen kampfunfähig                      | Atemnot; Schock;<br>1 Min. kampfunfähig   | Atemnot; Schock;<br>ohnmächtig  |
| 13 - 18 =<br>Rechter Brustbereich              | Bluterguss; Schock;<br>Rippe geprellt;<br>entsprechende TW - 2 WM | Rippenbruch; Schock;<br>zu Boden;<br>entsprechende TW - 4 WM  | Rippenbruch; Schock;<br>ohnmächtig;<br>innere Verletzungen;<br>entspr. TW - 4 WM  |
| 19 - 24 =<br>Linker Brustbereich               |   |   |   |
| 25 - 29 =<br>Rechter Bauchbereich              |   |   |   |
| 30 - 34 =<br>Linker Bauchbereich               |   |   |   |
| 35 - 40 =<br>Rechter Oberarm<br>(und Schulter) | Bluterguss  | Bluterguss; Schock  | Gebrochen; Schock;<br>Arm ist kampfunfähig  |
| 41 - 46 =<br>Linker Oberarm<br>(und Schulter)  |   |   |   |
| 47 - 51 =<br>Rechter Unterarm                  |   |   |   |
| 52 - 56 =<br>Linker Unterarm                   |   |   |   |
| 57 - 60 = Rechte Hand                          | Bluterguss  | Finger gebrochen; Schock  | Gebrochene Hand; Schock;<br>Hand ist kampfunfähig   |
| 61 - 64 = Linke Hand                           |   |   |   |
| 65 - 70 =<br>Becken / Glied (After)            | Glied oder Steißbein:<br>Schock;<br>W6 Aktionen kampfunfähig      | Glied: Erbrechen; Schock;<br>W6 Min. kampfunfähig<br><br>Steißbein: Schock;<br>W6 Min. kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM | Glied: Potenzverlust;<br>Schock; ohnmächtig<br><br>Steißbein: Schock;<br>W20 Min. kampfunfähig;<br>¼ Std. lang nicht laufen |
| 71 - 76 =<br>Rechter Oberschenkel              | Bluterguss  | Bluterguss; Schock  | Gebrochen; Schock;<br>Bein ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM   |
| 77 - 82 =<br>Linker Oberschenkel               |   |   |   |
| 83 - 87 = Rechter<br>Unterschenkel (und Knie)  | Blauer Fleck; Schock  | Kniescheibe kurz<br>rausgesprungen; Schock;<br>bewegliche TW - 2 WM   | Gebrochen; Schock;<br>offene Wunde;<br>Bein ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM                                    |
| 88 - 92 = Linker<br>Unterschenkel (und Knie)   |   |   |   |
| 93 - 96 = Rechter Fuß                          | Bluterguss; Schock  | Zeh gebrochen; Schock   | Gebrochener Fuß; Schock;<br>Fuß ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM  |
| 97 - 100 = Linker Fuß                          |   |   |   |

| Schwere Schlagwaffen                             | TP durch normalen TW  | TP durch guten TW   | TP durch meisterhaften TW   |
|--|---|---|---|
| Enterhaken                                       | 4   | 6   | 6+W6  |
| Hufschlag (Pferd; Toron)                         | 5   | 6   | 6+W6  |
| Schere (Mantode, geschl.)                        | 5   | 6   | 6+W6  |
| Rabenschnabel (flach)                            | 5   | 7   | 7+W6  |
| Streithammer                                     | 6   | 7   | 7+W6  |
| Streitkolben                                     | 6   | 7   | 7+W6  |
| Rabenschn., groß (flach)                         | 6   | 8   | 8+W6  |
| Rammbock   | /   | 10  | /   |
| 1 - 2 = Kopf - Schädel                           | Offene Wunde; Schock;<br>Ohnmächtig;<br>Beule und Narbe                       | Tot;<br>offene Wunde; Narbe   | Endgültig tot   |
| 3 = Kopf - Rechtes Ohr                           | Blutiges Ohr; Schock;<br>W6 Aktionen kampfunfähig                             | Zerstörtes Ohr; Schock;<br>ohnmächtig   | Tot; offene Wunde;<br>zerstörtes Ohr  |
| 4 = Kopf - Linkes Ohr                            |   |   |   |
| 5 = Kopf - Rechtes Auge                          | Blutiges Auge; Schock;<br>W6 Aktionen kampfunf.;<br>entsprechende TW - 4 WM   | Zerstörtes Auge; Schock;<br>kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM                          | Tot; offene Wunde;<br>zerstörtes Auge;<br>entsprechende TW - 4 WM                             |
| 6 = Kopf - Linkes Auge                           |   |   |   |
| 7 = Kopf - Nase                                  | Nase gebrochen; Schock<br>W6 Aktionen kampfunfäh.;<br>entsprechende TW - 4 WM | Schwerer Nasenbruch;<br>Schock; ohnmächtig;<br>offene Wunde                                   | Endgültig tot   |
| 8 = Kopf - Mund                                  | Ausgeschlagener Zahn;<br>Schock   | Gebrochener Kiefer;<br>Schock; ohnmächtig   | Tot;<br>gebrochener Kiefer  |
| 9 - 12 = Hals                                    | Atemnot; Schock;<br>1 Min. kampfunfähig                                       | Atemnot; Schock;<br>ohnmächtig  | Endgültig tot   |
| 13 - 18 =<br>Rechter Brustbereich                | Bluterguss; Schock;<br>Rippe geprellt;<br>entsprechende TW - 2 WM             | Rippenbruch; Schock;<br>zu Boden;<br>entsprechende TW - 4 WM                                  | Tot;<br>Rippenbruch; Schock;<br>innere Verletzungen;<br>entsprechende TW - 4 WM               |
| 19 - 24 =<br>Linker Brustbereich                 |   |   |   |
| 25 - 29 =<br>Rechter Bauchbereich                |   |   |   |
| 30 - 34 =<br>Linker Bauchbereich                 |   |   |   |
| 35 - 40 =<br>Rechter Oberarm<br>(und Schulter)   | Bluterguss; Schock  | Gebrochen; Schock;<br>Arm ist kampfunfähig  | Schwerer Bruch; Schock;<br>offene Wunde;<br>Arm ist kampfunfähig                              |
| 41 - 46 =<br>Linker Oberarm<br>(und Schulter)    |   |   |   |
| 47 - 51 =<br>Rechter Unterarm                    |   |   |   |
| 52 - 56 =<br>Linker Unterarm                     |   |   |   |
| 57 - 60 = Rechte Hand                            | Finger gebrochen; Schock  | Gebrochene Hand; Schock;<br>Hand ist kampfunfähig   | Schwerer Bruch; Schock;<br>Hand ist kampfunfähig  |
| 61 - 64 = Linke Hand                             |   |   |   |
| 65 - 70 =<br>Becken / Glied (After)              | Glied: Erbrechen; Schock;<br>W6 Min. kampfunfähig                             | Glied: Kastriert; Schock;<br>ohnmächtig   | Tot   |
|  | Steißbein: Schock;<br>W6 Min. kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM        | Steißbein: Bruch; Schock;<br>Gelähmt  | Glied: Kastriert<br>Steißbein: Bruch; gelähmt   |
| 71 - 76 =<br>Rechter Oberschenkel                | Bluterguss; Schock  | Gebrochen; Schock<br>Bein ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM                        | Schwerer Bruch; Schock;<br>offene Wunde;<br>Bein ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM |
| 77 - 82 =<br>Linker Oberschenkel                 |   |   |   |
| 83 - 87 =<br>Rechter Unterschenkel<br>(und Knie) | Gebrochen; Schock;<br>Bein ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM       | Schwerer Bruch; Schock;<br>offene Wunde;<br>Bein ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM | Schwerer Bruch; Schock;<br>schwere Wunde;<br>Bein ist zerstört;<br>entsprechende TW - 4 WM    |
| 88 - 92 =<br>Linker Unterschenkel<br>(und Knie)  |   |   |   |
| 93 - 96 = Rechter Fuß                            | Zeh gebrochen; Schock   | Gebrochener Fuß; Schock;<br>Fuß ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM                  | Schwerer Bruch; Schock;<br>offene Wunde;<br>Fuß ist zerstört;<br>entsprechende TW - 4 WM      |
| 97 - 100 = Linker Fuß                            |   |   |   |

| Leichte Klingenwaffen und Peitschen und Knallkörper | TP durch normalen TW                           | TP durch guten TW   | TP durch meisterhaften TW  |
|---|--|---|--|
| Skalpelli   | 2  | 3   | 3+W12  |
| Peitsche  | 2  | 3   | 3+W12  |
| Garotte   | 2  | 3 und 1 Schock  | 3+W12 und 2 Schocks  |
| Biss (Kleintier)                                    | 3  | 4   | 4+W12  |
| Kochendes Wasser / Geysir                           | 3  | 5   | 5+W12  |
| Kralle (Avese, Panthera, Werwolf; Tier)             | 3  | 5   | 5+W12  |
| Kusarigama – Sichel                                 | 3  | 5   | 5+W12  |
| Messer / Wurfmesser                                 | 3  | 5   | 5+W12  |
| Schnabel (gr. Tier; Avese)                          | 3  | 5   | 5+W12  |
| Schneide (Manti)                                    | 3  | 5   | 5+W12  |
| Shuriken  | 3  | 5   | 5+W12  |
| 1 – 2 = Kopf – Schädel                              | Leichte Wunde                                  | Offene Wunde; Schock; Narbe   | Offene Wunde; Schock; Narbe  |
| 3 = Kopf – Rechtes Ohr                              | Blutiges Ohr                                   | Blutiges Ohr; Schock  | Ohr abgetrennt; Schock; entsprechende TW – 2 WM  |
| 4 = Kopf – Linkes Ohr                               |  |   |  |
| 5 = Kopf – Rechtes Auge                             | Blutiges Auge; Schock; entsprechende TW – 2 WM | Blutiges Auge; Schock; W6 Aktionen kampfunf.; entsprechende TW – 4 WM | Zerstörtes Auge; Schock; kampfunfähig; entsprechende TW – 4 WM   |
| 6 = Kopf – Linkes Auge                              |  |   |  |
| 7 = Kopf – Nase                                     | Leichte Wunde                                  | Offene Wunde; Schock; Narbe   | Offene Wunde; Schock; Narbe  |
| 8 = Kopf – Mund                                     | Leichte Wunde                                  | Offene Wunde; Schock; Narbe   | Offene Arterie; Schock; kampfunfähig; je Aktion: – 1 LE  |
| 9 – 12 = Hals                                       |  |   |  |
| 13 – 18 =<br>Rechter Brustbereich                   | Leichte Wunde                                  | Offene Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock   |
| 19 – 24 =<br>Linker Brustbereich                    |  |   |  |
| 25 – 29 =<br>Rechter Bauchbereich                   |  |   |  |
| 30 – 34 =<br>Linker Bauchbereich                    |  |   |  |
| 35 – 40 =<br>Rechter Oberarm<br>(und Schulter)      |  |   |  |
| 41 – 46 =<br>Linker Oberarm<br>(und Schulter)       |  |   |  |
| 47 – 51 =<br>Rechter Unterarm                       |  |   |  |
| 52 – 56 =<br>Linker Unterarm                        |  |   |  |
| 57 – 60 = Rechte Hand                               |  |   |  |
| 61 – 64 = Linke Hand                                |  |   |  |
| 65 – 70 =<br>Becken / Glied (After)                 | Leichte Wunde                                  | Offene Wunde; Schock; Narbe   | Glied: Kastriert; Schock; offene Wunde; W6 Min. kampfunfähig; entsprechende TW – 4 WM<br><br>After: Offene Wunde; Schock |
| 71 – 76 =<br>Rechter Oberschenkel                   | Leichte Wunde                                  | Offene Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock   |
| 77 – 82 =<br>Linker Oberschenkel                    |  |   |  |
| 83 – 87 =<br>Rechter Unterschenkel<br>(und Knie)    |  |   |  |
| 88 – 92 =<br>Linker Unterschenkel<br>(und Knie)     |  |   |  |
| 93 – 96 = Rechter Fuß                               | Leichte Wunde                                  | Zeh abgetrennt; Schock; entsprechende TW – 4 WM                       | Zeh abgetrennt; Schock; Fuß ist kampfunfähig; entsprechende TW – 4 WM  |
| 97 – 100 = Linker Fuß                               |  |   |  |

| Mittlere Klingenwaffen  | TP durch normalen TW  | TP durch guten TW  | TP durch meisterhaften TW  |
|---|---|--|--|
| Hammer (spitz)  | 4   | 5  | 5+W12  |
| Biss (größeres Tier; Krok.)   | 4   | 6  | 6+W12  |
| Dolch   | 4   | 6  | 6+W12  |
| Harpune / Wurfspieß   | 4   | 6  | 6+W12  |
| Kusarigama – Stachelkugel   | 4   | 6  | 6+W12  |
| Sai   | 4   | 6  | 6+W12  |
| Stilet  | 4   | 6  | 6+W12  |
| Kurzspeer   | 4   | 7  | 7+W12  |
| Haumesser   | 5   | 6  | 6+W12  |
| Schere (Mantode; zerdr.)  | 5   | 6  | 6+W12  |
| Beil / Wurfbeil   | 5   | 7  | 7+W12  |
| Horn (Stier; Toron)   | 5   | 7  | 7+W12  |
| Kurzschwert   | 5   | 7  | 7+W12  |
| Rabenschnabel (spitz)   | 5   | 7  | 7+W12  |
| Streitflegel  | 5   | 7  | 7+W12  |
| Forke   | 6   | 7  | 7+W12  |
| 1 – 2 = Kopf – Schädel  | Offene Wunde; Schock;<br>Narbe  | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig; Narbe                           | Tot; offene Wunde;<br>Narbe  |
| 3 = Kopf – Rechtes Ohr<br>4 = Kopf – Linkes Ohr   | Blutiges Ohr; Schock;<br>offene Wunde                                       | Blutiges Ohr; Schock;<br>offene Wunde                                | Ohr abgetrennt; Schock;<br>W6 Aktionen kampfunfähig;<br>entsprechende TW – 2 WM  |
| 5 = Kopf – Rechtes Auge<br>6 = Kopf – Linkes Auge   | Blutiges Auge; Schock;<br>W6 Aktionen kampfunf.;<br>entsprechende TW – 4 WM | Zerstörtes Auge; Schock;<br>kampfunfähig;<br>entsprechende TW – 4 WM | Tot; offene Wunde;<br>zerstörtes Auge  |
| 7 = Kopf – Nase<br>8 = Kopf – Mund  | Offene Wunde; Schock;<br>Narbe  | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig; Narbe                           | Tot; offene Wunde;<br>Narbe  |
| 9 – 12 = Hals   | Offene Wunde; Schock;<br>Narbe  | Offene Arterie; Schock;<br>kampfunfähig;<br>je Aktion: – 1 LE        | Endgültig tot  |
| 13 – 18 =<br>Rechter Brustbereich   | Offene Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock   | Schwere Wunde; Schock  |
| 19 – 24 =<br>Linker Brustbereich  | Offene Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock   | Schwere Wunde; Schock;<br>ohnmächtig;<br>Herzverletzung: OP nötig  |
| 25 – 29 =<br>Rechter Bauchbereich<br>30 – 34 =<br>Linker Bauchbereich                               | Offene Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock   | Schwere Wunde; Schock;<br>ohnmächtig;<br>Darmverletzung: OP nötig  |
| 35 – 40 =<br>R. Oberarm (und Schulter)<br>41 – 46 =<br>L. Oberarm (und Schulter)                    | Offene Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock<br>Arterie verletzt:<br>Je Aktion: – 1 LE   |
| 47 – 51 =<br>Rechter Unterarm<br>52 – 56 =<br>Linker Unterarm                                       | Offene Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock   | Schwere Wunde; Schock  |
| 57 – 60 = Rechte Hand<br>61 – 64 = Linke Hand   | Offene Wunde; Schock;<br>entsprechende TW – 2 WM                            | Finger abgetrennt; Schock;<br>entsprechende TW – 4 WM                | Finger abgetrennt; Schock;<br>Hand ist kampfunfähig  |
| 65 – 70 =<br>Becken / Glied (After)   | Offene Wunde; Schock;<br>Narbe  | Offene Wunde; Schock;<br>Narbe                                       | Glied: Kastriert; Schock;<br>offene Wunde;<br>W6 Min. kampfunfähig;<br>entsprechende TW – 4 WM<br>After: Offene Wunde;<br>Schock |
| 71 – 76 =<br>Rechter Oberschenkel<br>77 – 82 =<br>Linker Oberschenkel                               | Offene Wunde; Schock;<br>Narbe  | Offene Wunde; Schock;<br>Narbe                                       | Offene Wunde; Schock;<br>Arterie verletzt:<br>Je Aktion: – 1 LE  |
| 83 – 87 =<br>Rechter Unterschenkel<br>(und Knie)<br>88 – 92 =<br>Linker Unterschenkel<br>(und Knie) | Offene Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock   | Schwere Wunde; Schock  |
| 93 – 96 = Rechter Fuß<br>97 – 100 = Linker Fuß  | Offene Wunde; Schock;<br>entsprechende TW – 2 WM                            | Zeh abgetrennt; Schock;<br>entsprechende TW – 4 WM                   | Zeh abgetrennt; Schock;<br>Fuß ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW – 4 WM  |

| Schwere Klingenwaffen   | TP durch normalen TW   | TP durch guten TW  | TP durch meisterhaften TW   |
|---|--|--|---|
| Lanze / Speer   | 5  | 8  | 8+W12   |
| Säbel   | 5  | 8  | 8+W12   |
| Schwert   | 5  | 8  | 8+W12   |
| Sense   | 5  | 8  | 8+W12   |
| Langschwert   | 5  | 9  | 9+W12   |
| Morgenstern   | 6  | 8  | 8+W12   |
| Rabenschn. (groß, spitz)  | 6  | 8  | 8+W12   |
| Axt   | 6  | 9  | 9+W12   |
| Hellebarde  | 6  | 10   | 10+W12  |
| 1 - 2 = Kopf - Schädel  | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig; Narbe                           | Tot; offene Wunde;<br>Narbe  | Endgültig tot   |
| 3 = Kopf - Rechtes Ohr<br>4 = Kopf - Linkes Ohr   | Blutiges Ohr; Schock;<br>offene Wunde                                | Ohr abgetrennt; Schock;<br>W6 Aktionen kampfunf.,:<br>entsprechende TW - 2 WM  | Tot; offene Wunde;<br>verlorenes Ohr;<br>entsprechende TW - 2 WM            |
| 5 = Kopf - Rechtes Auge<br>6 = Kopf - Linkes Auge   | Zerstörtes Auge; Schock;<br>kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM | Tot; offene Wunde;<br>zerstörtes Auge  | Endgültig tot   |
| 7 = Kopf - Nase<br>8 = Kopf - Mund  | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig; Narbe                           | Tot; offene Wunde;<br>Narbe  | Endgültig tot   |
| 9 - 12 = Hals   | Offene Arterie;<br>Kampfunfähig;<br>je Aktion: - 1 LE                | Endgültig tot<br>(Kopf abgetrennt)   | Endgültig tot<br>(Kopf abgetrennt)  |
| 13 - 18 =<br>Rechter Brustbereich   | Offene Wunde; Schock   | Schwere Wunde; Schock  | Tot; schwere Wunde  |
| 19 - 24 =<br>Linker Brustbereich  | Offene Wunde; Schock   | Schwere Wunde; Schock  | Endgültig tot   |
| 25 - 29 =<br>Rechter Bauchbereich<br>30 - 34 =<br>Linker Bauchbereich                               | Offene Wunde; Schock   | Schwere Wunde; Schock  | Tot; schwere Wunde;<br>innere Organverletzung                               |
| 35 - 40 =<br>Rechter Oberarm<br>(und Schulter)<br>41 - 46 =<br>Linker Oberarm (Schulter)            | Offene Wunde; Schock   | Arm abgetrennt; Schock;<br>ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 4 WM  | Tot; schwere Wunde;<br>Arm abgetrennt;<br>entsprechende TW - 4 WM           |
| 47 - 51 =<br>Rechter Unterarm<br>52 - 56 =<br>Linker Unterarm                                       | Offene Wunde; Schock   | Unterarm abgetrennt;<br>Schock; ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 4 WM   | Unterarm abgetrennt;<br>Schock; ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 4 WM      |
| 57 - 60 = Rechte Hand<br>61 - 64 = Linke Hand   | Finger abgetrennt; Schock;<br>entsprechende TW - 4 WM                | Finger abgetrennt; Schock;<br>Hand ist kampfunfähig  | Hand abgetrennt; Schock;<br>schwere Wunde;<br>ohnmächtig                    |
| 65 - 70 =<br>Becken / Glied (After)   | Offene Wunde; Schock;<br>Narbe                                       | Glied: Kastriert; Schock;<br>offene Wunde;<br>W6 Min. kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM<br><br>After: Offene Wunde;<br>Schock | Tot; schwere Wunde;<br>bei Glied: kastriert                                 |
| 71 - 76 =<br>Rechter Oberschenkel<br>77 - 82 =<br>Linker Oberschenkel                               | Offene Wunde; Schock;<br>Narbe                                       | Bein abgetrennt; Schock;<br>ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 4 WM   | Tot; schwere Wunde;<br>Bein abgetrennt;<br>entsprechende TW - 4 WM          |
| 83 - 87 =<br>Rechter Unterschenkel<br>(und Knie)<br>88 - 92 =<br>Linker Unterschenkel<br>(und Knie) | Offene Wunde; Schock   | Unterschenkel abgetrennt;<br>Schock; ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 4 WM  | Unterschenkel abgetrennt;<br>Schock; ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 4 WM |
| 93 - 96 = Rechter Fuß<br>97 - 100 = Linker Fuß  | Zeh abgetrennt; Schock;<br>entsprechende TW - 4 WM                   | Zeh abgetrennt; Schock;<br>Fuß ist kampfunfähig  | Fuß abgetrennt; Schock;<br>schwere Wunde;<br>ohnmächtig                     |

- Pfeile mit Stahlspitzen bewirken + 1 TP zusätzlich.

| Leichte Schusswaffen                             | TP durch normalen TW   | TP durch guten TW   | TP durch meisterhaften TW   |
|--|--|---|---|
| Flachbogen                                       | 3  | 5   | 5+W12   |
| Reflexbogen                                      | 4  | 5   | 5+W12   |
| Langbogen  | 4  | 6   | 6+W12   |
| 1 - 2 = Kopf - Schädel                           | Leichte Wunde; Schock;<br>Narbe                                      | Leichte Wunde; Schock;<br>Narbe   | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig; Narbe  |
| 3 = Kopf - Rechtes Ohr                           | Blutiges Ohr; Schock   | Ohr abgetrennt; Schock<br>W6 Aktionen kampfunf.;<br>entsprechende TW - 2 WM                       | Ohr abgetrennt; Schock<br>W6 Aktionen kampfunf.;<br>entsprechende TW - 2 WM                       |
| 4 = Kopf - Linkes Ohr                            |  |   |   |
| 5 = Kopf - Rechtes Auge                          | Zerstörtes Auge; Schock;<br>kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM | Zerstörtes Auge; Schock;<br>kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM                              | Tot; offene Wunde;<br>zerstörtes Auge;<br>entsprechende TW - 4 WM                                 |
| 6 = Kopf - Linkes Auge                           |  |   |   |
| 7 = Kopf - Nase                                  | Leichte Wunde; Schock;<br>Narbe                                      | Offene Wunde; Schock;<br>Narbe  | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig; Narbe  |
| 8 = Kopf - Mund                                  |  |   |   |
| 9 - 12 = Hals                                    | Leichte Wunde; Schock;<br>Narbe                                      | Offene Arterie; Schock;<br>kampfunfähig;<br>je Aktion: - 1 LE                                     | Offene Arterie; Schock<br>kampfunfähig;<br>je Aktion: - 1 LE                                      |
| 13 - 18 =<br>Rechter Brustbereich                | Leichte Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock  |
| 19 - 24 =<br>Linker Brustbereich                 | Leichte Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock  | Tot; offene Wunde   |
| 25 - 29 =<br>Rechter Bauchbereich                | Leichte Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock;<br>inneres Organ verletzt   |
| 30 - 34 =<br>Linker Bauchbereich                 |  |   |   |
| 35 - 40 =<br>Rechter Oberarm<br>(und Schulter)   | Leichte Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock  |
| 41 - 46 =<br>Linker Oberarm (Schulter)           |  |   |   |
| 47 - 51 =<br>Rechter Unterarm                    |  |   |   |
| 52 - 56 =<br>Linker Unterarm                     |  |   |   |
| 57 - 60 = Rechte Hand                            | Leichte Wunde; Schock;<br>entsprechende TW - 2 WM                    | Finger abgetrennt; Schock;<br>entsprechende TW - 4 WM   | Finger abgetrennt; Schock;<br>Hand ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM                   |
| 61 - 64 = Linke Hand                             |  |   |   |
| 65 - 70 =<br>Becken / Glied (After)              | Leichte Wunde; Schock  | Glied: Kastriert; Schock;<br>offene Wunde;<br>W20 Min. lang kampfunf.;<br>entsprechende TW - 4 WM | Glied: Kastriert; Schock;<br>offene Wunde;<br>W20 Min. lang kampfunf.;<br>entsprechende TW - 4 WM |
|  |  | After: Offene Wunde;<br>Schock  | After: Offene Wunde;<br>Schock  |
| 71 - 76 =<br>Rechter Oberschenkel                | Leichte Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock  | Offene Wunde; Schock  |
| 77 - 82 =<br>Linker Oberschenkel                 |  |   |   |
| 83 - 87 =<br>Rechter Unterschenkel<br>(und Knie) |  |   |   |
| 88 - 92 =<br>Linker Unterschenkel<br>(und Knie)  |  |   |   |
| 93 - 96 = Rechter Fuß                            | Leichte Wunde; Schock;<br>entsprechende TW - 2 WM                    | Zeh abgetrennt; Schock;<br>entsprechende TW - 4 WM  | Zeh abgetrennt; Schock;<br>Fuß ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM                       |
| 97 - 100 = Linker Fuß                            |  |   |   |

- Pfeile mit Stahlspitzen bewirken + 1 TP zusätzlich.

| Schwere Schusswaffen                             | TP durch normalen TW   | TP durch guten TW  | TP durch meisterhaften TW   |
|--|--|--|---|
| Gastrophetes                                     | 4  | 7  | 7+W12   |
| Balliste   | 5  | 7  | 7+W12   |
| Donnerbüchse                                     | 4  | 8  | 8+W20   |
| Armbrust   | 5  | 8  | 8+W12   |
| 1 - 2 = Kopf - Schädel                           | Offene Wunde; Schock;<br>Narbe                                       | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig; Narbe   | Tot; offene Wunde;<br>Narbe   |
| 3 = Kopf - Rechtes Ohr                           | Blutiges Ohr; Schock   | Ohr abgetrennt; Schock<br>W6 Aktionen kampfunf.;<br>entsprechende TW - 2 WM  | Ohr abgetrennt; Schock<br>W6 Aktionen kampfunf.;<br>entsprechende TW - 2 WM     |
| 4 = Kopf - Linkes Ohr                            |  |  |   |
| 5 = Kopf - Rechtes Auge                          | Zerstörtes Auge; Schock;<br>kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM | Tot; offene Wunde;<br>zerstörtes Auge;<br>entsprechende TW - 4 WM  | Endgültig tot   |
| 6 = Kopf - Linkes Auge                           |  |  |   |
| 7 = Kopf - Nase                                  | Offene Wunde; Schock;<br>Narbe                                       | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig; Narbe   | Tot; offene Wunde;<br>Narbe   |
| 8 = Kopf - Mund                                  |  |  |   |
| 9 - 12 = Hals                                    | Offene Wunde; Schock;<br>Narbe                                       | Offene Arterie; Schock;<br>kampfunfähig;<br>je Aktion: - 1 LE  | Endgültig tot   |
| 13 - 18 =<br>Rechter Brustbereich                | Offene Wunde; Schock   | Schwere Wunde; Schock  | Tot; schwere Wunde  |
| 19 - 24 =<br>Linker Brustbereich                 | Offene Wunde; Schock   | Tot; schwere Wunde   | Tot; Schwere Wunde  |
| 25 - 29 =<br>Rechter Bauchbereich                | Offene Wunde; Schock   | Schwere Wunde; Schock;<br>inneres Organ verletzt   | Tot; schwere Wunde;<br>inneres Organ verletzt                                   |
| 30 - 34 =<br>Linker Bauchbereich                 |  |  |   |
| 35 - 40 =<br>Rechter Oberarm<br>(und Schulter)   | Offene Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock   | Schwere Wunde; Schock;<br>offene Arterie:<br>kampfunfähig;<br>je Aktion: - 1 LE |
| 41 - 46 =<br>Linker Oberarm (Schulter)           |  |  |   |
| 47 - 51 =<br>Rechter Unterarm                    | Offene Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock  |
| 52 - 56 =<br>Linker Unterarm                     |  |  |   |
| 57 - 60 = Rechte Hand                            | Offene Wunde; Schock;<br>entsprechende TW - 2 WM                     | Finger abgetrennt; Schock;<br>entsprechende TW - 4 WM  | Finger abgetrennt; Schock;<br>Hand ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM |
| 61 - 64 = Linke Hand                             |  |  |   |
| 65 - 70 =<br>Becken / Glied (After)              | Offene Wunde; Schock   | Glied: Kastriert; Schock;<br>offene Wund;<br>W20 Min. kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM<br><br>After: Offene Wunde;<br>Schock | Tot; schwere Wunde;<br><br>Bei Glied auch kastriert                             |
| 71 - 76 =<br>Rechter Oberschenkel                | Offene Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock;<br>kampfunfähig;<br>offene Arterie:<br>je Aktion: - 1 LE  |
| 77 - 82 =<br>Linker Oberschenkel                 |  |  |   |
| 83 - 87 =<br>Rechter Unterschenkel<br>(und Knie) | Offene Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock  |
| 88 - 92 =<br>Linker Unterschenkel<br>(und Knie)  |  |  |   |
| 93 - 96 = Rechter Fuß                            | Offene Wunde; Schock;<br>entsprechende TW - 2 WM                     | Zeh abgetrennt; Schock;<br>entsprechende TW - 4 WM   | Zeh abgetrennt; Schock;<br>Fuß ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM     |
| 97 - 100 = Linker Fuß                            |  |  |   |



- Besitzt ein Charakter oder eine Kreatur einen NBS, richtet ein Blitzschlag nur dann einen Schock an, wenn der NBS erreicht wird.
- Besitzt ein Charakter oder eine Kreatur einen WS-Wert von mind. 18, ist ein automatischer TW auf WS nötig. Gelingt dieser TW, findet kein Schock statt.

| Blitzschüsse  | 1 - 9 TP   | 10 - 14 TP   | Ab 15 TP  |
|---|--|--|---|
| Fulgukinese (Stufe 1)   | 1 und evtl. Schock                                   | /  | /   |
| Blitz (Umfeld)<br>Fulgur-Bomb (Umfeld)<br>Fulgur-Bullet (Umfeld)<br>Fulgurkinese (Stufe 2)<br>Kugelblitz (Umfeld)             | 5 und Schock   | /  | /   |
| Blitz (Streufeld)<br>Fulgur-Bomb (Streufeld)<br>Fulgur-Bullet (Streufeld)<br>Fulgurkinese (Stufe 3)<br>Kugelblitz (Streufeld) | /  | 10 und Schock<br>und evtl. Ohnmacht                                      | /   |
| Blitz (Zentrum)<br>Fulgur-Bomb (Zentrum)<br>Fulgur-Bullet (Zentrum)<br>Fulgurkinese (Stufe 4)<br>Kugelblitz (Zentrum)         | /  |  | 15 und Schock<br>und Ohnmacht   |
| 1 - 2 = Kopf - Schädel  | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde  |
| 3 = Kopf - Rechtes Ohr  | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde  |
| 4 = Kopf - Linkes Ohr   |  |  |   |
| 5 = Kopf - Rechtes Auge   | Schock;<br>W6 Min. entspr. TW - 2<br>WM; blaues Auge | s. o.!.; leichte Brandwunde<br>W6 Min. entspr. TW - 2<br>WM; blaues Auge | s. o.!.; mittlere Brandwunde<br>W6 Min. entspr. TW - 2 WM;<br>blaues Auge |
| 6 = Kopf - Linkes Auge  |  |  |   |
| 7 = Kopf - Nase   | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde  |
| 8 = Kopf - Mund   | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde  |
| 9 - 12 = Hals   | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde  |
| 13 - 18 = R. Brustbereich   | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde  |
| 19 - 24 = L. Brustbereich   | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde;<br>TW auf LE, sonst tot                     |
| 25 - 29 = R. Bauchbereich   | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde  |
| 30 - 34 = L. Bauchbereich   |  |  |   |
| 35 - 40 = R. Oberarm<br>(und Schulter)  | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde  |
| 41 - 46 = L. Oberarm<br>(und Schulter)  |  |  |   |
| 47 - 51 = R. Unterarm   | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde  |
| 52 - 56 = L. Unterarm   |  |  |   |
| 57 - 60 = Rechte Hand   | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde  |
| 61 - 64 = Linke Hand  |  |  |   |
| 65 - 70 =<br>Becken / Glied (After)   | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde;<br>Potenzverlust                            |
| 71 - 76 = R. Oberschenkel   | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde  |
| 77 - 82 = L. Oberschenkel   |  |  |   |
| 83 - 87 = Rechter<br>Unterschenkel (Knie)   | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde  |
| 88 - 92 = Linker<br>Unterschenkel (Knie)  |  |  |   |
| 93 - 96 = Rechter Fuß   | s. o.!   | s. o.!.; leichte Brandwunde  | s. o.!.; mittlere Brandwunde  |
| 97 - 100 = Linker Fuß   |  |  |   |

- Bei Brandwaffen ist darauf zu achten, dass die getroffenen Stellen weiter brennen können (- 1 TP je Aktion). Diese überwinden auch den BS und dezimieren zuerst den RS.

| Brandwaffen                      | 5 – 10 TP  | ab 15 TP   | ab 20 TP                                     |
|----------------------------------|--|--|--|
| Feuer / Feuerball                | 5 TP im Zentrum  | /  | /  |
| Feuerstoß Jungdrache             | 5 (Umfeld)<br>10 (Streufeld)                                     | 15 (Zentrum)   | /  |
| Feuerstoß Drache                 | 10 (Umfeld)  | 15 (Streufeld)   | 20 (Zentrum)                                 |
| 1 – 12 = Kopf und Hals           | Verletzte Augen und Ohren; Schock; kampfunfähig; verbrannte Haut | Tot; zerstörte Augen und Ohren; verbrannte Haut                            | Endgültig tot durch Verbrennung              |
| 13 – 34 = Torsobereich           | Offene Wunde; Schock; verbrannte Haut                            | Schwere Wunde; Schock; verbrannte Haut; ohnmächtig; innere Organe verletzt | Schwere Wunde; verbrannte Haut; Koma         |
| 35 – 64 = Arme und Hände         | Offene Wunde; Schock; verbrannte Haut                            | Schwere Wunde; Schock; verbrannte Haut; ohnmächtig                         | Endgültig tot                                |
| 65 – 70 = Becken / Glied (After) | Offene Wunde; Schock verbrannte Haut                             | Schwere Wunde; Schock; verbrannte Haut; ohnmächtig; innere Organe verletzt | Tot; verbrannte Haut; innere Organe zerstört |
| 71 – 100 = Beine und Füße        | Offene Wunde; Schock; verbrannte Haut                            | Schwere Wunde; Schock; verbrannte Haut; ohnmächtig                         | Endgültig tot                                |

| Leichte Artilleriewaffen                         | TP im Umfeld  | TP im Streufeld  | TP im Zentrum   |
|--|---|--|---|
| Katapult   | 5   | 10   | 15  |
| Kanone (12-Pfünder)                              | 5   | 10   | 15  |
| 1 - 2 = Kopf - Schädel                           | Leichte Wunde; Schock;<br>Narbe; Kopfschmerzen                                | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig; Narbe   | Tot;<br>Narbe   |
| 3 = Kopf - Rechtes Ohr                           | Leichte Wunde; Schock;<br>W20 Min. lang komplett<br>gehörlos                  | Ohr abgetrennt; Schock;<br>ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 2 WM  | Tot;<br>Ohr abgetrennt;<br>entsprechende TW - 2 WM                    |
| 4 = Kopf - Linkes Ohr                            |   |  |   |
| 5 = Kopf - Rechtes Auge                          | Leichte Wunde; Schock;<br>W20 Min. Auge erblindet;<br>entsprechende TW - 4 WM | Zerstörtes Auge; Schock;<br>kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM                                     | Tot;<br>zerstörtes Auge;<br>entsprechende TW - 4 WM                   |
| 6 = Kopf - Linkes Auge                           |   |  |   |
| 7 = Kopf - Nase                                  | Leichte Wunde; Schock;<br>Narbe   | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig; Narbe   | Tot; schwere Wunde;<br>zerstörter Gesichtsbereich                     |
| 8 = Kopf - Mund                                  | Leichte Wunde; Schock   | Offene Arterie; Schock;<br>kampfunfähig;<br>je Aktion: - 1 LE  | Tot; offene Wunde   |
| 9 - 12 = Hals                                    |   |  |   |
| 13 - 18 =<br>Rechter Brustbereich                | Leichte Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig  | Tot; schwere Wunde  |
| 19 - 24 =<br>Linker Brustbereich                 |   |  |   |
| 25 - 29 =<br>Rechter Bauchbereich                | Leichte Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig;<br>inneres Organ verletzt   | Tot; schwere Wunde  |
| 30 - 34 =<br>Linker Bauchbereich                 |   |  |   |
| 35 - 40 =<br>Recht. Oberarm (Schulter)           | Leichte Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock   | Arm abgetrennt; Schock;<br>ohnmächtig                                 |
| 41 - 46 =<br>Linker Oberarm (Schulter)           |   |  |   |
| 47 - 51 =<br>Rechter Unterarm                    | Leichte Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock   | Unterarm abgetrennt;<br>Schock;<br>ohnmächtig                         |
| 52 - 56 =<br>Linker Unterarm                     |   |  |   |
| 57 - 60 = Rechte Hand                            | Finger abgetrennt; Schock;<br>entsprechende TW - 2 WM                         | W4 Finger abgetrennt;<br>Schock;<br>Hand ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM                    | Hand abgetrennt;<br>Schock;<br>ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 4 WM |
| 61 - 64 = Linke Hand                             |   |  |   |
| 65 - 70 =<br>Becken / Glied (After)              | Leichte Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock;<br>bei Glied auch: kastriert;<br>W20 Min. kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM | Tot;<br>bei Glied auch kastriert                                      |
| 71 - 76 =<br>Rechter Oberschenkel                | Leichte Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock   | Bein abgetrennt; Schock;<br>ohnmächtig                                |
| 77 - 82 =<br>Linker Oberschenkel                 |   |  |   |
| 83 - 87 =<br>Rechter Unterschenkel<br>(und Knie) | Leichte Wunde; Schock   | Offene Wunde; Schock   | Unterschenkel abgetrennt;<br>Schock;<br>ohnmächtig                    |
| 88 - 92 =<br>Linker Unterschenkel<br>(und Knie)  |   |  |   |
| 93 - 96 = Rechter Fuß                            | Zeh abgetrennt; Schock;<br>entsprechende TW - 2 WM                            | W4 Zehen abgetrennt;<br>Schock;<br>Fuß ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM                      | Fuß abgetrennt;<br>Schock;<br>ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 4 WM  |
| 97 - 100 = Linker Fuß                            |   |  |   |

| Schwere Artilleriewaffen            | TP im Umfeld   | TP im Streufeld   | TP im Zentrum |
|-------------------------------------|--|---|---------------|
| Kanone (24-Pfünder)                 | 10   | 15  | 20            |
| Blide                               | 10   | 20  | 30            |
| 1 - 2 = Kopf - Schädel              | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig; Narbe   | Tot;<br>Narbe   | Endgültig tot |
| 3 = Kopf - Rechtes Ohr              | Ohr abgetrennt; Schock;<br>ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 2 WM  | Tot;  | Endgültig tot |
| 4 = Kopf - Linkes Ohr               |  | Ohr abgetrennt;<br>entsprechende TW - 2 WM                            |               |
| 5 = Kopf - Rechtes Auge             | Zerstörtes Auge; Schock;<br>kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM                                     | Tot;  | Endgültig tot |
| 6 = Kopf - Linkes Auge              |  | zerstörtes Auge;<br>entsprechende TW - 4 WM                           |               |
| 7 = Kopf - Nase                     | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig; Narbe   | Tot; schwere Wunde;   | Endgültig tot |
| 8 = Kopf - Mund                     |  | zerstörter Gesichtsbereich  |               |
| 9 - 12 = Hals                       | Offene Arterie; Schock;<br>kampfunfähig;<br>je Aktion: - 1 LE  | Tot; offene Wunde   | Endgültig tot |
| 13 - 34 = Torsobereich              | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig;<br>inneres Organ verletzt   | Tot; schwere Wunde  | Endgültig tot |
| 35 - 40 / 47 - 51<br>= Rechter Arm  | Offene Wunde; Schock   | Arm abgetrennt; Schock;<br>ohnmächtig                                 | Endgültig tot |
| 41 - 46 / 52 - 56<br>= Linker Arm   |  |   |               |
| 57 - 60 = Rechte Hand               | W4 Finger abgetrennt;<br>Schock;<br>Hand ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM                    | Hand abgetrennt;<br>Schock;<br>ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 4 WM | Endgültig tot |
| 61 - 64 = Linke Hand                |  |   |               |
| 65 - 70 =<br>Becken / Glied (After) | Offene Wunde; Schock;<br>bei Glied auch: kastriert;<br>W20 Min. kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM | Tot;<br>bei Glied auch kastriert                                      | Endgültig tot |
| 71 - 76 / 83 - 87 =<br>Rechtes Bein | Offene Wunde; Schock   | Bein abgetrennt; Schock;<br>ohnmächtig                                | Endgültig tot |
| 77 - 82 / 88 - 92 =<br>Linkes Bein  |  |   |               |
| 93 - 96 = Rechter Fuß               | W4 Zehen abgetrennt;<br>Schock;<br>Hand ist kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM                     | Fuß abgetrennt;<br>Schock;<br>ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 4 WM  | Endgültig tot |
| 97 - 100 = Linker Fuß               |  |   |               |

Die Gigantischen Waffen werden von Dinosauriern, Drachen, Riesen und ähnlich großen Gestalten eingesetzt.

| Gigantische Waffen                  | TP durch normalen TW   | TP durch guten TW  | TP durch meisterhaften TW |
|-------------------------------------|--|--|---------------------------|
| Baumstamm                           | 10   | 15   | 15+W12                    |
| Cephalofoil des Eisdrachen          | 15   | 20   | 20+W12                    |
| Dino-Fuß                            | 25   | 30   | 30+W12                    |
| 1 - 2 = Kopf - Schädel              | Offene Wunde; Schock;<br>ohnmächtig; Narbe   | Tot; Narbe   | Endgültig tot             |
| 3 = Kopf - Rechtes Ohr              | Ohr abgetrennt; Schock;<br>ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 2 WM  | Tot; Narbe;<br>entsprechende TW - 2 WM   | Endgültig tot             |
| 4 = Kopf - Linkes Ohr               |  |  |                           |
| 5 = Kopf - Rechtes Auge             | Zerstörtes Auge; Schock;<br>kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM   | Tot;<br>zerstörtes Auge;<br>entsprechende TW - 4 WM  | Endgültig tot             |
| 6 = Kopf - Linkes Auge              |  |  |                           |
| 7 = Kopf - Nase                     | Zerstörte Nase oder Mund;<br>Schock; ohnmächtig;<br>entsprechende TW - 4 WM  | Tot;<br>zerstörtes Auge;<br>entsprechende TW - 4 WM  | Endgültig tot             |
| 8 = Kopf - Mund                     |  |  |                           |
| 9 - 12 = Hals                       | Atemnot; Schock;<br>ohnmächtig   | Tot  | Endgültig tot             |
| 13 - 18 =<br>Rechter Brustbereich   | Schwere Wunde; Schock<br>Schock  | Tot; schwere Wunde   | Endgültig tot             |
| 19 - 24 =<br>Linker Brustbereich    | Schwere Wunde; Schock;<br>ohnmächtig   | Tot; schwere Wunde   | Endgültig tot             |
| 25 - 29 =<br>Rechter Bauchbereich   | Schwere Wunde; Schock<br>ohnmächtig;<br>innere Verletzungen  | Tot; schwere Wunde;<br>innere Verletzung   | Endgültig tot             |
| 30 - 34 =<br>Linker Bauchbereich    |  |  |                           |
| 35 - 40 / 47 - 51 =<br>Rechter Arm  | Schwerer Bruch; Schock;<br>offene Wunde;<br>Arm ist kampfunfähig   | Tot; schwerer Bruch;<br>offene Wunde;<br>Arm ist kampfunfähig  | Endgültig tot             |
| 41 - 46 / 52 - 56 =<br>Linker Arm   |  |  |                           |
| 57 - 60 = Rechte Hand               | Schwerer Bruch; Schock;<br>Hand ist kampfunfähig   | Tot; schwerer Bruch;<br>Hand ist kampfunfähig  | Endgültig tot             |
| 61 - 64 = Linke Hand                |  |  |                           |
| 65 - 70 =<br>Becken / Glied (After) | Becken gebrochen;<br>offene Wunde; Schock;<br>kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM<br><br>bei Glied auch kastriert | Tot; Becken gebrochen;<br>schwere Wunde;<br>kampfunfähig;<br>entsprechende TW - 4 WM<br><br>bei Glied auch kastriert<br><br>bei After: gelähmt | Endgültig tot             |
| 71 - 76 / 83 - 87 =<br>Rechtes Bein | Schwerer Bruch; Schock;<br>offene Wunde;<br>Bein ist kampfunfähig  | Tot; schwerer Bruch;<br>offene Wunde;<br>Bein ist kampfunfähig   | Endgültig tot             |
| 77 - 82 / 88 - 92 =<br>Linkes Bein  |  |  |                           |
| 93 - 96 = Rechter Fuß               | Schwerer Bruch; Schock;<br>Fuß ist kampfunfähig  | Tot; schwerer Bruch;<br>Fuß ist kampfunfähig   | Endgültig tot             |
| 97 - 100 = Linker Fuß               |  |  |                           |