

DOMINIUM

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

Schwere Schlagwaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
Baseballschläger	5	6	6+W6
Hufschlag (Pferd; Toron)	5	6	6+W6
Schere (Mantode, geschl.)	5	6	6+W6
Rohr	5	6	6+W6
Rabenschnabel (flach)	5	7	7+W6
Streithammer / Kinetik-H.	6	7	7+W6
Streitkolben	6	7	7+W6
Rabenschn. (groß; flach)	6	8	8+W6
1 - 2 = Kopf - Schädel	Offene Wunde; Schock; Ohnmächtig; Beule und Narbe	Tot; offene Wunde; Narbe	Endgültig tot
3 = Kopf - Rechtes Ohr	Blutiges Ohr; Schock; W6 Aktionen kampfunfähig	Zerstörtes Ohr; Schock; ohnmächtig	Tot; offene Wunde; zerstörtes Ohr
4 = Kopf - Linkes Ohr			
5 = Kopf - Rechtes Auge	Blutiges Auge; Schock; W6 Aktionen kampfunf.; entsprechende TW - 4 WM	Zerstörtes Auge; Schock; kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; offene Wunde; zerstörtes Auge; entsprechende TW - 4 WM
6 = Kopf - Linkes Auge			
7 = Kopf - Nase	Nase gebrochen; Schock W6 Aktionen kampfunf.; entsprechende TW - 4 WM	Schwerer Nasenbruch; Schock; ohnmächtig; offene Wunde	Endgültig tot
8 = Kopf - Mund	Ausgeschlagener Zahn; Schock	Gebrochener Kiefer; Schock; ohnmächtig	Tot; offene Wunde; gebrochener Kiefer
9 - 12 = Hals	Atemnot; Schock; 1 Min. kampfunfähig	Atemnot; Schock; ohnmächtig	Endgültig tot
13 - 18 = Rechter Brustbereich	Bluterguss; Schock; Rippe geprellt; entsprechende TW - 2 WM	Rippenbruch; Schock; zu Boden; entsprechende TW - 4 WM	Tot; Rippenbruch; Schock; innere Verletzungen; entsprechende TW - 4 WM
19 - 24 = Linker Brustbereich			
25 - 29 = Rechter Bauchbereich			
30 - 34 = Linker Bauchbereich			
35 - 40 = Rechter Oberarm (und Schulter)	Bluterguss; Schock	Gebrochen; Schock; Arm ist kampfunfähig	Schwerer Bruch; Schock; offene Wunde; Arm ist kampfunfähig
41 - 46 = Linker Oberarm (und Schulter)			
47 - 51 = Rechter Unterarm			
52 - 56 = Linker Unterarm			
57 - 60 = Rechte Hand	Finger gebrochen; Schock	Gebrochene Hand; Schock; Hand ist kampfunfähig	Schwerer Bruch; Schock; Hand ist kampfunfähig
61 - 64 = Linke Hand			
65 - 70 = Becken / Glied (After)	Glied: Erbrechen; Schock; W6 Min. kampfunfähig	Glied: Kastriert; Schock; ohnmächtig	Tot
	Steißbein: Schock; W6 Min. kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Steißbein: Bruch; Schock; Gelähmt	Glied: Kastriert Steißbein: Bruch; gelähmt
71 - 76 = Rechter Oberschenkel	Bluterguss; Schock	Gebrochen; Schock Bein ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Schwerer Bruch; Schock; offene Wunde; Bein ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM
77 - 82 = Linker Oberschenkel			
83 - 87 = Rechter Unterschenkel (und Knie)	Gebrochen; Schock; Bein ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Schwerer Bruch; Schock; offene Wunde; Bein ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Schwerer Bruch; Schock; schwere Wunde; Bein ist zerstört; entsprechende TW - 4 WM
88 - 92 = Linker Unterschenkel (und Knie)			
93 - 96 = Rechter Fuß	Zeh gebrochen; Schock	Gebrochener Fuß; Schock; Fuß ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Schwerer Bruch; Schock; offene Wunde; Fuß ist zerstört; 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
Rasierklinge	1	3	3+W12
Superböller	1 (Streifeld)	3 (Zentrum)	/
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
Degen	3	4	4+W12
Peitsche (mit Geißel)	3	4	4+W12
Kochendes Wasser / Geysir	3	5	5+W12
Kralle (Tier, Avese, ...)	3	5	5+W12
Kusarigama - Sichel	3	5	5+W12
Messer / Wurfmesser	3	5	5+W12
Metallspitze (Schuss; aus Ogerkeule; Modulschuss)	3	5	5+W12
Peitsche (Metallfaser; Mechknut)	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			
9 - 12 = Hals	Leichte Wunde	Offene Wunde; Schock Narbe	Offene Arterie; Schock; kampfunfähig; je Aktion: - 1 LE
13 - 18 = Rechter Brustbereich	Leichte Wunde	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock
19 - 24 = Linker Brustbereich			
25 - 29 = Rechter Bauchbereich			
30 - 34 = Linker Bauchbereich			
35 - 40 = Rechter Oberarm (und Schulter)			
41 - 46 = Linker Oberarm (und Schulter)			
47 - 51 = Rechter Unterarm			
52 - 56 = Linker Unterarm			
57 - 60 = Rechte Hand			
61 - 64 = Linke Hand			
65 - 70 = Becken / Glied (After)	Leichte Wunde	Offene Wunde; Schock; Narbe	Glied: Kastriert; Schock; offene Wunde; W6 Min. kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM After: Offene Wunde; Schock
71 - 76 = Rechter Oberschenkel	Leichte Wunde	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock
77 - 82 = Linker Oberschenkel			
83 - 87 = R. Untersch. (und Knie)			
88 - 92 = L. Untersch.(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
Bajonett	4	5	5+W12
Hammer (spitz)	4	5	5+W12
Biss (größeres Tier; Krok.)	4	6	6+W12
Dolch	4	6	6+W12
Grapnell (ausgeschossen)	4	6	6+W12
Harpune / Wurfspieß	4	6	6+W12
Kampfmesser	4	6	6+W12
Kusarigama - Stachelkugel	4	6	6+W12
Sai	4	6	6+W12
Stilet	4	6	6+W12
Kurzspeer / Kampfstab	4	7	7+W12
Haumesser	5	6	6+W12
Schere (Mantode; zerdr.)	5	6	6+W12
Beil / Wurfbeil	5	7	7+W12
Harpune (Schussharpune)	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
Fork	6	7	7+W12
1 - 2 = Kopf - Schädel	Offene Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; offene Wunde; Narbe
3 = Kopf - Rechtes Ohr	Blutiges Ohr; Schock; offene Wunde	Blutiges Ohr; Schock; offene Wunde	Ohr abgetrennt; Schock; W6 Aktionen kampfunfähig; entsprechende TW - 2 WM
4 = Kopf - Linkes Ohr			
5 = Kopf - Rechtes Auge	Blutiges Auge; Schock; W6 Aktionen kampfunf.; entsprechende TW - 4 WM	Zerstörtes Auge; Schock; kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; offene Wunde; zerstörtes Auge
6 = Kopf - Linkes Auge			
7 = Kopf - Nase	Offene Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; offene Wunde; Narbe
8 = Kopf - Mund			
9 - 12 = Hals	Offene Wunde; Schock; Narbe	Offene Arterie; Schock; kampfunfähig; je Aktion: - 1 LE	Endgültig tot
13 - 18 = Rechter Brustbereich	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock
19 - 24 = Linker Brustbereich	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock; ohnmächtig; Herzverletzung: OP nötig
25 - 29 = Rechter Bauchbereich	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock; ohnmächtig; Darmverletzung: OP nötig
30 - 34 = Linker Bauchbereich			
35 - 40 = R. Oberarm (und Schulter)	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock Arterie verletzt: Je Aktion: - 1 LE
41 - 46 = L. Oberarm (und Schulter)			
47 - 51 = Rechter Unterarm	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock
52 - 56 = Linker Unterarm			
57 - 60 = Rechte Hand	Offene Wunde; Schock; entsprechende TW - 2 WM	Finger abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 4 WM	Finger abgetrennt; Schock; Hand ist kampfunfähig
61 - 64 = Linke Hand			
65 - 70 = Becken / Glied (After)	Offene Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; Narbe	Glied: Kastriert; Schock; offene Wunde; W6 min. kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM After: Offene Wunde; Schock
71 - 76 = Rechter Oberschenkel	Offene Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; Arterie verletzt: Je Aktion: - 1 LE
77 - 82 = Linker Oberschenkel			
83 - 87 = R. Untersch. (und Knie)	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock
88 - 92 = L. Untersch. (und Knie)			
93 - 96 = Rechter Fuß	Offene Wunde; Schock; entsprechende TW - 2 WM	Zeh abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 4 WM	Zeh abgetrennt; Schock; Fuß ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM
97 - 100 = Linker Fuß			

Schwere Klingenwaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
Lanze / Speer	5	8	8+W12
Mechknut (Schwert)	5	8	8+W12
Säbel	5	8	8+W12
Schwert	5	8	8+W12
Sense	5	8	8+W12
Langschwert	5	9	9+W12
Ogerkeule (Metallspitzen)	6	7	7+W12
Morgenstern	6	8	8+W12
Rabenschn. (groß, spitz)	6	8	8+W12
Axt	6	9	9+W12
Hellebarde	6	10	9+W12
Kettensäge	8	10	10+W12
Laserschwert	7	11	11+W20
1 - 2 = Kopf - Schädel	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; offene Wunde; Narbe	Endgültig tot
3 = Kopf - Rechtes Ohr 4 = Kopf - Linkes Ohr	Blutiges Ohr; Schock; offene Wunde	Ohr abgetrennt; Schock; W6 Aktionen kampfunf.,: entsprechende TW - 2 WM	Tot; offene Wunde; verlorenes Ohr; entsprechende TW - 2 WM
5 = Kopf - Rechtes Auge 6 = Kopf - Linkes Auge	Zerstörtes Auge; Schock; kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; offene Wunde; zerstörtes Auge	Endgültig tot
7 = Kopf - Nase 8 = Kopf - Mund	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; offene Wunde; Narbe	Endgültig tot
9 - 12 = Hals	Offene Arterie; Kampfunfähig; je Aktion: - 1 LE	Endgültig tot (Kopf abgetrennt)	Endgültig tot (Kopf abgetrennt)
13 - 18 = Rechter Brustbereich	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock	Tot; schwere Wunde
19 - 24 = Linker Brustbereich	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock	Endgültig tot
25 - 29 = Rechter Bauchbereich 30 - 34 = Linker Bauchbereich	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock	Tot; schwere Wunde; innere Organverletzung
35 - 40 = Rechter Oberarm (und Schulter) 41 - 46 = Linker Oberarm (Schulter)	Offene Wunde; Schock	Unterarm abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	Unterarm abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM
47 - 51 = Rechter Unterarm 52 - 56 = Linker Unterarm	Offene Wunde; Schock	Unterarm abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	Unterarm abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM
57 - 60 = Rechte Hand 61 - 64 = Linke Hand	Finger abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 4 WM	Finger abgetrennt; Schock; Hand ist kampfunfähig	Hand abgetrennt; Schock; schwere Wunde; ohnmächtig
65 - 70 = Becken / Glied (After)	Offene Wunde; Schock; Narbe	Glied: Kastriert; Schock; offene Wunde; W6 Min. kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM After: Offene Wunde; Schock	Tot; schwere Wunde; bei Glied: kastriert
71 - 76 = Rechter Oberschenkel 77 - 82 = Linker Oberschenkel	Offene Wunde; Schock; Narbe	Bein abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; schwere Wunde; Bein abgetrennt; entsprechende TW - 4 WM
83 - 87 = Rechter Unterschenkel (und Knie) 88 - 92 = Linker Unterschenkel (und Knie)	Offene Wunde; Schock	Unterschenkel abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	Unterschenkel abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM
93 - 96 = Rechter Fuß 97 - 100 = Linker Fuß	Zeh abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 4 WM	Zeh abgetrennt; Schock; Fuß ist kampfunfähig	Fuß abgetrennt; Schock; schwere Wunde; ohnmächtig

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

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

- Besitzt ein Charakter oder eine Kreatur einen NBS, richtet der Elektro- oder Blitzschuss 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.

Elektro- und Blitzschüsse	1 – 9 TP	10 – 14 TP	Ab 15 TP
Elesa Stromschock	Schock; keine weiteren Ausw. durch Trefferliste	/	/
Elesa Energiewolke Elesa Funkenschlag Fulgurkinese (Stufe 1) Taser (Stufe 1)	1 und evtl. Schock	/	/
Batterie (Mobil) Elesa Blitz (Stufe 1) Elesa E-Bombe (Umfeld) Elektrophorik (Umfeld) Fulgurkinese (Stufe 2) Kugelblitz (Umfeld) Taser (Stufe 2)	5 und Schock	/	/
Blitz (normaler TW) Elektrophorik (Streifeld) Elektro-Port Elesa Blitz (Stufe 2) Elesa E-Bombe (Streifeld) Fulgurkinese (Stufe 3) Kugelblitz (Streifeld) Taser (Stufe 3)	/	10 und Schock und evtl. Ohnmacht	/
Blitz (guter TW) Elektrophorik (Zentrum) Fulgurkinese (Stufe 4) Elesa Blitz (Stufe 3) Elesa E-Bombe (Zentrum) Kugelblitz (Zentrum) Taser (Stufe 4)	/		15 und Schock und Ohnmacht
Blitz (meisterhafter TW) Taser (Stufe 5)	/	/	20 und Schock und Ohnmacht und evtl. Koma
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;	s. o.!.; leichte Brandwunde	s. o.!.; mittlere Brandwunde
6 = Kopf – Linkes Auge	W6 Min. entspr. TW – 2 WM; blaues Auge	W6 Min. entspr. TW – 2 WM; blaues Auge	W6 Min. entspr. TW – 2 WM; blaues 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; 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 (und Schulter)	s. o.!	s. o.!.; leichte Brandwunde	s. o.!.; mittlere Brandwunde
41 – 46 = L. Oberarm (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 = Becken / Glied (After)	s. o.!	s. o.!.; leichte Brandwunde	s. o.!.; mittlere Brandwunde; Potenzverlust
71 – 76 = R. Oberschenkel	s. o.!	s. o.!.; leichte Brandwunde	s. o.!.; mittlere Brandwunde
77 – 82 = L. Oberschenkel			
83 – 87 = Rechter Unterschenkel (Knie)	s. o.!	s. o.!.; leichte Brandwunde	s. o.!.; mittlere Brandwunde
88 – 92 = Linker Unterschenkel (Knie)			
93 – 96 = Rechter Fuß	s. o.!	s. o.!.; leichte Brandwunde	s. o.!.; mittlere Brandwunde
97 – 100 = Linker Fuß			

- Die Ergebnisse für Gummigeschosse und Kratylpatronen finden sich unter leichten Schlagwaffen
- Wird bei der Pistole ein Hohlspitzgeschoss verwendet, sind die Auswirkungen aus der Liste der schweren Projektilschusswaffen zu entnehmen
- Phaserwaffen befinden sich nach den schweren Projektilschusswaffen

Leichte Projektilschusswaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
Liberator	3	7	7+W20
Liliput	3	7	7+W20
Graser-Rohr	4	7	7+W20
Flinte	4	8	8+W20
Maschinenpistole (MP)	4	9	9+W20
Pistole	4	9	9+W20
Revolver	5	8	8+W20
Büchse	5	9	9+W20
Maschinenkarabiner	5	9	9+W20
1 - 2 = Kopf - Schädel	Leichte Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; Narbe
3 = Kopf - Rechtes Ohr 4 = Kopf - Linkes Ohr	Blutiges Ohr; Schock	Ohr abgetrennt; Schock; W6 Aktionen kampfunf.; entsprechende TW - 2 WM	Ohr abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 2 WM
5 = Kopf - Rechtes Auge 6 = Kopf - Linkes Auge	Blutiges Auge; Schock; W6 Min. kampfunfähig	Tot; zerstörtes Auge; entsprechende TW - 4 WM	Endgültig tot
7 = Kopf - Nase 8 = Kopf - Mund	Leichte Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; Narbe
9 - 12 = Hals	Offene Wunde; Schock; Narbe	Offene Arterie; kampfunfähig; je Aktion: - 1 LE	Endgültig tot
13 - 18 = Rechter Brustbereich	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock
19 - 24 = Linker Brustbereich	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig	Tot; schwere Wunde
25 - 29 = Rechter Bauchbereich 30 - 34 = Linker Bauchbereich	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock; inneres Organ verletzt	Schwere Wunde; Schock; inneres Organ verletzt
35 - 40 = Recht. Oberarm (Schulter) 41 - 46 = Linker Oberarm (Schulter)	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock; offene Arterie: Je Aktion: - 1 LE
47 - 51 = Rechter Unterarm 52 - 56 = Linker Unterarm	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock
57 - 60 = Rechte Hand 61 - 64 = Linke Hand	Leichte Wunde; Schock; entsprechende TW - 2 WM	Finger abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 4 WM	Finger abgetrennt; Schock; Hand ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM
65 - 70 = Becken / Glied (After)	Leichte Wunde; Schock	Glied: Kastriert; Schock; W20 Min. kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM After: Offene Wunde; Schock	Tot; bei Glied auch kastriert; schwere Wunde
71 - 76 = Rechter Oberschenkel 77 - 82 = Linker Oberschenkel	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock; offene Arterie: je Aktion: - 1 LE
83 - 87 = Rechter Untersch. (Knie) 88 - 92 = Linker Untersch. (Knie)	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock
93 - 96 = Rechter Fuß 97 - 100 = Linker Fuß	Leichte Wunde; Schock; entsprechende TW - 2 WM	Zeh abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 4 WM	Zeh abgetrennt; Schock; Fuß ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM

- Die Ergebnisse für die Maschinenkanone finden sich unter den schweren Explosivwaffen

Schwere Projektilschusswaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
Hohlspitzgeschoss (Pistole)	5	10	10+W20
Hohlspitzgeschoss (Revolver)	6	9	9+W20
Hohlspitzgeschoss (Büchse)	6	10	10+W20
Pistole (RIP-Patrone)	4+W4	9+W4	9+W4 + W20
Scharfschützengewehr (Büchse)	6	10	10+W20
Maschinengewehr (leichtes)	6	10	10+W20
Büchse (Großwildmunition)	7	11	11+W20
Maschinengewehr (schweres)	10	15	15+W20
1 - 2 = Kopf - Schädel	Leichte Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; Narbe
3 = Kopf - Rechtes Ohr	Blutiges Ohr; Schock; W20 Min. gehörlos	Ohr abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 2 WM	Tot; Narbe; entsprechende TW - 2 WM
4 = Kopf - Linkes Ohr			
5 = Kopf - Rechtes Auge	Blutiges Auge; Schock; W6 Min. kampfunfähig	Tot; zerstörtes Auge; entsprechende TW - 4 WM	Endgültig tot
6 = Kopf - Linkes Auge			
7 = Kopf - Nase	Leichte Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; zerstörter Gesichtsbereich
8 = Kopf - Mund			
9 - 12 = Hals	Offene Wunde; Schock; Narbe	Offene Arterie; kampfunfähig; je Aktion: - 1 LE	Endgültig tot
13 - 18 = Rechter Brustbereich	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock	Tot; schwere Wunde
19 - 24 = Linker Brustbereich	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock; ohnmächtig	Tot; schwere Wunde
25 - 29 = Rechter Bauchbereich	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock; inneres Organ verletzt	Tot; schwere Wunde; inneres Organ verletzt
30 - 34 = Linker Bauchbereich			
35 - 40 = R. Oberarm (und Schulter)	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock; kampfunfähig; offene Arterie; je Aktion: - 1 LE
41 - 46 = L. Oberarm (und Schulter)			
47 - 51 = Rechter Unterarm	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock
52 - 56 = Linker Unterarm			
57 - 60 = Rechte Hand	Finger abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 4 WM	W4 Finger abgetrennt; Schock; Hand ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Hand abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM
61 - 64 = Linke Hand			
65 - 70 = Becken / Glied (After)	Offene Wunde; Schock	Glied: Kastriert; Schock; W20 Min. kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM After: Offene Wunde; Schock	Tot; bei Glied auch kastriert; schwere Wunde
71 - 76 = Rechter Oberschenkel	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock; kampfunfähig; offene Arterie; je Aktion: - 1 LE
77 - 82 = Linker Oberschenkel			
83 - 87 = R. Untersch. (und Knie)	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock
88 - 92 = L. Untersch. (und Knie)			
93 - 96 = Rechter Fuß	Zeh abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 4 WM	W4 Zehen abgetrennt; Schock; Fuß ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Fuß abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM
97 - 100 = Linker Fuß			

- Eine Verbrennung durch eine Phaserverwaffe gilt wie eine leichte Wunde: Außer einem Schock trägt der Geschädigte lediglich eine Brandnarbe davon. Bei einer schweren Verbrennung ist allerdings eine ärztliche Versorgung nötig.

Phaserverwaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
Flint-Modul (Phasergewehr) Streu-Modul (Phasergew.) Trichter-Modul (Phaserg.)	5	/	/
Mikro-Phaser	5	9	9+W20
Mini-Phaser	5	9	9+W20
Phaser	6	10	10+W20
Phasergewehr	6	10	10+W20
Dauerphaser	6	10	10+W20
Zielphaser	6	10	10+W20
Verstärker-Mod. (Ph.gew.)	6+W6	10+W6	10+W6 + W20
1 - 2 = Kopf - Schädel	Verbrennung; Schock; Narbe	Verbrennung; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; Verbrennung; Narbe
3 = Kopf - Rechtes Ohr 4 = Kopf - Linkes Ohr	Verbrennung; Schock; Ohrmuschel zerstört	Verbrennung; Schock; Ohr abgetrennt; ohnmächtig; entsprechende TW - 2 WM	Tot; Verbrennung; zerstörtes Ohr; entsprechende TW - 2 WM
5 = Kopf - Rechtes Auge 6 = Kopf - Linkes Auge	Netzhaut verbrannt; Schock; W6 min. kampfunfähig 20 min. Seeverlust auf dem Augen: - 4 WM	Tot; Verbrennung; zerstörtes Auge; entsprechende TW - 4 WM	Endgültig tot
7 = Kopf - Nase 8 = Kopf - Mund	Verbrennung; Schock; Narbe	Verbrennung; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; zerstörter Gesichtsbereich
9 - 12 = Hals	Verbrennung; Schock; Narbe	Verbrennung; Schock; kampfunfähig; offene Arterie: je Aktion: - 1 LE	Endgültig tot
13 - 18 = Rechter Brustbereich	Verbrennung; Schock	Verbrennung; Schock	Tot; schwere Verbrennung
19 - 24 = Linker Brustbereich	Verbrennung; Schock	Verbrennung; Schock; ohnmächtig	Tot; schwere Verbrennung
25 - 29 = Rechter Bauchbereich 30 - 34 = Linker Bauchbereich	Verbrennung; Schock	Verbrennung; Schock; inneres Organ verletzt	Tot; schwere Verbrennung; inneres Organ verletzt
35 - 40 = R. Oberarm (und Schulter) 41 - 46 = L. Oberarm (und Schulter)	Verbrennung; Schock	Verbrennung; Schock	Schwere Verbrennung; Schock; ohnmächtig
47 - 51 = Rechter Unterarm 52 - 56 = Linker Unterarm	Verbrennung; Schock	Verbrennung; Schock	Schwere Verbrennung; Schock; ohnmächtig
57 - 60 = Rechte Hand 61 - 64 = Linke Hand	Finger abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 2 WM	W4 Finger abgetrennt; Schock; Hand ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Hand abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM
65 - 70 = Becken / Glied (After)	Verbrennung; Schock	Verbrennung; Schock; bei Glied auch: kastriert; W20 Min. kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; schwere Verbrennung; bei Glied auch: kastriert
71 - 76 = Rechter Oberschenkel 77 - 82 = Linker Oberschenkel	Verbrennung; Schock	Verbrennung; Schock	Schwere Verbrennung; Schock; ohnmächtig
83 - 87 = R. Untersch. (und Knie) 88 - 92 = L. Untersch. (und Knie)	Verbrennung; Schock	Verbrennung; Schock	Schwere Verbrennung; Schock; ohnmächtig
93 - 96 = Rechter Fuß 97 - 100 = Linker Fuß	Zeh abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 2 WM	W4 Zehen abgetrennt; Schock; Fuß ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Fuß abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM

- 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 (Zentrum)	/	/
Brandflasche	5 (Streufeld) 10 (Zentrum)		
Handflammpatrone	5 (Streufeld) 10 (Zentrum)		
Flammenwerfer	5 (Umfeld) 10 (Streufeld)	15 (Zentrum)	/
Feuerstoß Jungdrache	5 (Umfeld) 10 (Streufeld)	15 (Zentrum)	/
Alaptergranate	5 (Umfeld)	10 (Streufeld)	20 (Zentrum)
Brandgranate	5 (Umfeld)	10 (Streufeld)	20 (Zentrum)
Feuerstoß Drache	10 (Umfeld)	15 (Streufeld)	20 (Zentrum)
Napalm	5 (Umfeld)	15 (Streufeld)	25 (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



- Der Superbölller (Knallkörper) findet sich in der Liste der leichten Klingengewaffen

Leichte Explosivwaffen	TP im Umfeld	TP im Streufeld	TP im Zentrum
TNT-Mine	3	8	18
Mikrogenit	5 (Streufeld)	7 (Zentrum)	/
Dynamosia	5 (Streufeld)	7 (Zentrum)	/
Radiologische Bombe	5 (Streufeld)	10 (Zentrum)	/
Katapult	/	10	15
Burst-Modul (Phasergew.)	5	10	15
Granatraketenmunition	5	10	15
Kampfstab	5	10	15
Kanone (12-Pfünder)	5	10	15
Repetiergeschütz	6 (normaler Treffer)	10 (guter Treffer)	10+W20 (meisterh. Treffer)
C4	5	10	20
Dynamit	5	10	20
Tetryl-Mine	5	10	20
Semtex	5	15	30
1 - 2 = Kopf - Schädel	Leichte Wunde; Schock; Narbe; Kopfschmerzen	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; Narbe
3 = Kopf - Rechtes Ohr	Leichte Wunde; Schock; W20 Min. lang komplett gehörlos	Ohr abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 2 WM	Tot;
4 = Kopf - Linkes Ohr			Ohr abgetrennt; entsprechende TW - 2 WM
5 = Kopf - Rechtes Auge	Leichte Wunde; Schock; W20 Min. Auge erblindet; entsprechende TW - 4 WM	Zerstörtes Auge; Schock; kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Tot;
6 = Kopf - Linkes Auge			zerstörtes Auge; entsprechende TW - 4 WM
7 = Kopf - Nase	Leichte Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; schwere Wunde;
8 = Kopf - Mund			zerstörter Gesichtsbereich
9 - 12 = Hals	Leichte Wunde; Schock	Offene Arterie; Schock; kampfunfähig; je Aktion: - 1 LE	Tot; offene Wunde
13 - 18 = Rechter Brustbereich	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig	Tot; schwere Wunde
19 - 24 = Linker Brustbereich			
25 - 29 = Rechter Bauchbereich	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; inneres Organ verletzt	Tot; schwere Wunde
30 - 34 = Linker Bauchbereich			
35 - 40 = Recht. Oberarm (Schulter)	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Arm abgetrennt; Schock; ohnmächtig
41 - 46 = Linker Oberarm (Schulter)			
47 - 51 = Rechter Unterarm	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Unterarm abgetrennt; Schock; ohnmächtig
52 - 56 = Linker Unterarm			
57 - 60 = Rechte Hand	Finger abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 2 WM	W4 Finger abgetrennt; Schock; Hand ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Hand abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM
61 - 64 = Linke Hand			
65 - 70 = Becken / Glied (After)	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock; bei Glied auch: kastriert; W20 Min. kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; bei Glied auch kastriert
71 - 76 = Rechter Oberschenkel	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Bein abgetrennt; Schock; ohnmächtig
77 - 82 = Linker Oberschenkel			
83 - 87 = Rechter Unterschenkel (und Knie)	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Unterschenkel abgetrennt; Schock; ohnmächtig
88 - 92 = Linker Unterschenkel (und Knie)			
93 - 96 = Rechter Fuß	Zeh abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 2 WM	W4 Zehen abgetrennt; Schock; Fuß ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Fuß abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM
97 - 100 = Linker Fuß			

Schwere Explosivwaffen	TP im Umfeld	TP im Streufeld	TP im Zentrum
Sprengstoff-Weste	5	25	35
Kanone (24-Pfünder)	10	15	20
Splittergranate	10	15	30
Sprengstoff-Weste (mit Splitter)	10	35	40
Flak	5	20	50
Springmine	5	20	50
Bodenlufrakete (Palladium)	10	20	50
Haubitze	10	20	50
Panzerfaust	10	20	50
Phasergeschoss	10	20	50
Photonengranate	10	20	50
Claymore	5	30	70
Maschinenkanone	20 (normaler Treffer)	50 (guter Treffer)	50+W20 (meisterh. Treffer)
Kofferbombe	5	40	90
Kofferbombe (mit Splitter)	7	50	100
Phaserbank	10	50	100
Railgun	10	50	100
Mini-Nuke	10+W10 (Streufeld)	/	500 (Zentrum)
Interkontinentalrakete (Tranquilo)	10 (weiteres Umfeld)	20 (Umfeld)	200 (Streufeld) 500 (Zentrum)
Photonenechok. (Echosch.)	10	50	200
Photonenrakete	10	50	200
Photonenechok. (Primär)	20	/	250 (Streufeld) 500 (Zentrum)
Photonenkanone	20	/	250 (Streufeld) 500 (Zentrum)
Photonentorpedo	/	50	500 (Streufeld) 1.000 (Zentrum)
Plasma-Energiestoß Leviathan	/	50	500 (Streufeld) 1.000 (Zentrum)
1 - 2 = Kopf - Schädel	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; Narbe	Endgültig tot
3 = Kopf - Rechtes Ohr	Ohr abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 2 WM	Tot; Ohr abgetrennt; entsprechende TW - 2 WM	Endgültig tot
4 = Kopf - Linkes Ohr			
5 = Kopf - Rechtes Auge	Zerstörtes Auge; Schock; kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; zerstörtes Auge; entsprechende TW - 4 WM	Endgültig tot
6 = Kopf - Linkes Auge			
7 = Kopf - Nase	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; schwere Wunde; zerstörter Gesichtsbereich	Endgültig tot
8 = Kopf - Mund			
9 - 12 = Hals	Offene Arterie; Schock; kampfunfähig; je Aktion: - 1 LE	Tot; offene Wunde	Endgültig tot
13 - 34 = Torsobereich	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; inneres Organ verletzt	Tot; schwere Wunde	Endgültig tot
35 - 40 / 47 - 51 = Rechter Arm	Offene Wunde; Schock	Arm abgetrennt; Schock; ohnmächtig	Endgültig tot
41 - 46 / 52 - 56 = Linker Arm			
57 - 60 = Rechte Hand	W4 Finger abgetrennt; Schock; Hand ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Hand abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	Endgültig tot
61 - 64 = Linke Hand			
65 - 70 = Becken / Glied (After)	Offene Wunde; Schock; bei Glied auch: kastriert; W20 Min. kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; bei Glied auch kastriert	Endgültig tot
71 - 76 / 83 - 87 = Rechtes Bein	Offene Wunde; Schock	Bein abgetrennt; Schock; ohnmächtig	Endgültig tot
77 - 82 / 88 - 92 = Linkes Bein			
93 - 96 = Rechter Fuß	W4 Zehen abgetrennt; Schock; Hand ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Fuß abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	Endgültig tot
97 - 100 = Linker Fuß			

Die Gigantischen Waffen werden von Dinosauriern, Drachen 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
Gusseisenkette (Robal)	15	20	20+W12
Dino-Fuß	25	30	30+W12
Kampfrohr (Robal)	25	30	30+W12
Robalschwert	25	40	40+W12
Trollbohrer	30	50	50+W12
Leviathan-Schwanz	/	50 (normaler Treffer)	100 (guter Treffer) 100+W12 (meisterh. Tr.)
1 - 2 = Kopf - Schädel	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; Narbe	Endgültig tot
3 = Kopf - Rechtes Ohr	Ohr abgetrennt; Schock; ohnmächtig;	Tot; Narbe;	Endgültig tot
4 = Kopf - Linkes Ohr	entsprechende TW - 2 WM	entsprechende TW - 2 WM	
5 = Kopf - Rechtes Auge	Zerstörtes Auge; Schock;	Tot;	Endgültig tot
6 = Kopf - Linkes Auge	kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	zerstörtes Auge; entsprechende TW - 4 WM	
7 = Kopf - Nase	Zerstörte Nase oder Mund;	Tot;	Endgültig tot
8 = Kopf - Mund	Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	zerstörtes Auge; entsprechende TW - 4 WM	
9 - 12 = Hals	Atemnot; Schock; ohnmächtig	Tot	Endgültig tot
13 - 18 = Rechter Brustbereich	Schwere Wunde; Schock Schock	Tot; schwere Wunde	Endgültig tot
19 - 24 = Linker Brustbereich	Schwere Wunde; Schock; ohnmächtig	Tot; schwere Wunde	Endgültig tot
25 - 29 = Rechter Bauchbereich	Schwere Wunde; Schock ohnmächtig;	Tot; schwere Wunde;	Endgültig tot
30 - 34 = Linker Bauchbereich	innere Verletzungen	innere Verletzung	
35 - 40 / 47 - 51 = Rechter Arm	Schwerer Bruch; Schock; offene Wunde;	Tot; schwerer Bruch; offene Wunde;	Endgültig tot
41 - 46 / 52 - 56 = Linker Arm	Arm ist kampfunfähig	Arm ist kampfunfähig	
57 - 60 = Rechte Hand	Schwerer Bruch; Schock;	Tot; schwerer Bruch;	Endgültig tot
61 - 64 = Linke Hand	Hand ist kampfunfähig	Hand ist kampfunfähig	
65 - 70 = Becken / Glied (After)	Becken gebrochen; offene Wunde; Schock; kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; Becken gebrochen; schwere Wunde; kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Endgültig tot
	bei Glied auch kastriert	bei Glied auch kastriert	
		bei After: gelähmt	
71 - 76 / 83 - 87 = Rechtes Bein	Schwerer Bruch; Schock; offene Wunde;	Tot; schwerer Bruch; offene Wunde;	Endgültig tot
77 - 82 / 88 - 92 = Linkes Bein	Bein ist kampfunfähig	Bein ist kampfunfähig	
93 - 96 = Rechter Fuß	Schwerer Bruch; Schock; Fuß ist kampfunfähig	Tot; schwerer Bruch; Fuß ist kampfunfähig	Endgültig tot
97 - 100 = Linker Fuß			