

PSIONIK

TREFFERLISTE

Leichte Schlagwaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
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+W6
Kampfschuh / -stiefel	2	3	3+W6
Kopfnuss	2 (1 TP Selbstschaden)	3 (1 TP Selbstschaden)	3+W6 (1 TP Selbstschaden)
Prothese	2	3	3+W6
Schild (gerammt)	2	3	3+W6
Schlaghandschuh	2	3	3+W6
Steinsalzpatrone	2	3	3+W6
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	Blaueres Auge; Schock; entsprechende TW - 2 WM	Blaueres 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;
19 - 24 = L. Brustbereich			Rippenprellung: W6 Std. bewegliche TW - 2 WM
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
Bumerang	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
Stein	3	4	4+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	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
Hammer	5	6	6+W6
Hufschlag (Pferd)	5	6	6+W6
Rohr	5	6	6+W6
Rabenschnabel (flach)	5	7	7+W6
Streitkolben	7	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; 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 (Streufeld)	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	3	5	5+W12
Kralle	3	5	5+W12
Kusarigama - Sichel	3	5	5+W12
Messer / Wurfmesser	3	5	5+W12
Schnabel (gewaltiges Tier)	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 = Rechter Unterschenkel (und Knie)			
88 - 92 = Linker Unterschenkel (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
Biss (größeres Tier)	4	6	6+W12
Dolch	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	4	7	7+W12
Beil / Wurfbeil	5	7	7+W12
Haumesser	5	7	7+W12
Horn (Stier)	5	7	7+W12
Kurzschwert	5	7	7+W12
Rabenschnabel (spitz)	5	7	7+W12
Forke	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 = Rechter Oberarm (und Schulter)	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock Arterie verletzt: Je Aktion: – 1 LE
41 – 46 = Linker Oberarm (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 = Rechter Unterschenkel (und Knie)	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Schwere 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			

Schwere Klängenwaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
Langschwert	5	8	8+W12
Lanze / Speer	5	8	8+W12
Säbel	5	8	8+W12
Schwert	5	8	8+W12
Sense	5	8	8+W12
Morgenstern	6	8	8+W12
Axt	6	9	9+W12
Hellebarde	6	10	10+W12
Kettensäge	8	10	10+W12
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	Arm abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; schwere Wunde; Arm abgetrennt; 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
Blankbogen	3	6	6+W12
Jagdbogen	3	6	6+W12
Pistolenarmbrust	3	6	6+W12
1 - 2 = Kopf - Schädel	Leichte Wunde; Schock; Narbe	Leichte Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; 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 W6 Aktionen kampfunf.; entsprechende TW - 2 WM
5 = Kopf - Rechtes Auge 6 = Kopf - Linkes 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
7 = Kopf - Nase 8 = Kopf - Mund	Leichte Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe
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 30 - 34 = Linker Bauchbereich	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	offene Wunde; Schock; inneres Organ verletzt
35 - 40 = Rechter Oberarm (und Schulter) 41 - 46 = Linker Oberarm (Schulter) 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; offene Wunde; W20 Min. lang kampfunf.; entsprechende TW - 4 WM After: Offene Wunde; Schock	Glied: Kastriert; Schock; offene Wunde; W20 Min. lang kampfunf.; entsprechende TW - 4 WM After: Offene Wunde; Schock
71 - 76 = Rechter Oberschenkel 77 - 82 = Linker Oberschenkel 83 - 87 = Rechter Unterschenkel (und Knie) 88 - 92 = Linker Unterschenkel (und 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

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; offene Wunde; 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
Fulgukinese (Stufe 1) Taser Weidezaun	1 und evtl. Schock	/	/
Autobatterie Elektrophorik (Umfeld) Fulgurkinese (Stufe 2) Kugelblitz (Umfeld)	5 und Schock	/	/
Blitz (normaler TW) Elektrophorik (Streifeld) Fulgurkinese (Stufe 3) Kugelblitz (Streifeld) Steckdose	/	10 und Schock und evtl. Ohnmacht	/
Blitz (guter TW) Elektrophorik (Zentrum) Fulgurkinese (Stufe 4) Kugelblitz (Zentrum) Starkstrom-Steckdose	/		15 und Schock und Ohnmacht
Blitz (meisterhafter TW)	/	/	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; bei Taser-Pistole leichte Wunde	s. o.!.; mittlere Brandwunde; bei Taser-Pistole leichte Wunde
4 = Kopf – Linkes Ohr			
5 = Kopf – Rechtes Auge	Schock; W6 Min. entspr. TW – 2 WM; blaues Auge	s. o.!.; leichte Brandwunde W6 Min. entspr. TW – 2 WM; blaues Auge; bei Taser-Pistole blutiges Auge und W6 Min. entspr. TW – 2 WM	s. o.!.; mittlere Brandwunde W6 Min. entspr. TW – 2 WM; blaues Auge; bei Taser-Pistole ewiger Sehverlust mit dem einen Auge, offene Wunde und W6 Min. entspr. TW – 2 WM
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; bei Taser-Pistole blutige Lippe	s. o.!.; mittlere Brandwunde; bei Taser-Pistole blutige Lippe
9 – 12 = Hals	s. o.!	s. o.!.; leichte Brandwunde; und bei Taser-Pistole leichte Wunde	s. o.!.; mittlere Brandwunde; und bei Taser-Pistole offene Arterie und je Aktion – 1 LE
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 Steinsalzpatronen finden sich unter leichten Schlagwaffen
- Wird bei der Pistole ein Hohlspitzgeschoss verwendet, sind die Auswirkungen aus der Liste der schweren Projektilschusswaffen zu entnehmen

Leichte Projektilschusswaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
Liberator	3	7	7+W20
Liliput	3	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	Blutiges Ohr; Schock	Ohr abgetrennt; Schock; W6 Aktionen kampfunf.; entsprechende TW - 2 WM	Ohr abgetrennt; Schock; ohnmächtig; 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; Narbe
8 = Kopf - Mund			
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	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock; inneres Organ verletzt	Schwere Wunde; Schock; inneres Organ verletzt
30 - 34 = Linker Bauchbereich			
35 - 40 = Recht. Oberarm (Schulter)	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock; offene Arterie; Je Aktion: - 1 LE
41 - 46 = Linker Oberarm (Schulter)			
47 - 51 = Rechter Unterarm	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock
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; W20 Min. kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM After: Offene Wunde; Schock	Tot; bei Glied auch kastriert; schwere Wunde
71 - 76 = Rechter Oberschenkel	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock; offene Arterie; je Aktion: - 1 LE
77 - 82 = Linker Oberschenkel			
83 - 87 = Rechter Untersch. (Knie)	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock
88 - 92 = Linker Untersch. (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			

- 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
Hohlsplitzgeschoss (Pistole)	5	10	10+W20
Hohlsplitzgeschoss (Revolver)	6	9	9+W20
Hohlsplitzgeschoss (Büchse)	6	10	10+W20
Scharfschützengewehr (Büchse)	6	10	10+W20
Maschinengewehr (leichtes)	6	10	10+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 = Rechter Oberarm (und Schulter)	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock; kampfunfähig; offene Arterie: je Aktion: - 1 LE
41 - 46 = Linker Oberarm (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 = Rechter Unterschenkel (und Knie)	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock
88 - 92 = Linker Unterschenkel (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			

- 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	/	/
Brandflasche	5 TP im Streufeld 10 TP im Zentrum		
Flammenwerfer	5 TP im Umfeld 10 TP im Streufeld	15 TP im Zentrum	/
Brandgranate	5 TP im Umfeld	10 TP im Streufeld	20 TP im 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
Kanone (12-Pfünder)	5	10	15
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; Ohr abgetrennt; entsprechende TW - 2 WM
4 = Kopf - Linkes Ohr			
5 = Kopf - Rechtes Auge	Leichte Wunde; Schock; W20 Min. Auge erblindet; entsprechende TW - 4 WM	Zerstörtes Auge; Schock; kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; zerstörtes Auge; entsprechende TW - 4 WM
6 = Kopf - Linkes Auge			
7 = Kopf - Nase	Leichte Wunde; Schock; Narbe	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; schwere Wunde; zerstörter Gesichtsbereich
8 = Kopf - Mund	Leichte Wunde; Schock	Offene Arterie; Schock; kampfunfähig; je Aktion: - 1 LE	Tot; offene Wunde
9 - 12 = Hals			
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
Springmine	5	20	50
Panzerfaust	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
1 - 2 = Kopf - Schädel	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; Narbe	Endgültig tot
3 = Kopf - Rechtes Ohr 4 = Kopf - Linkes Ohr	Ohr abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 2 WM	Tot; Ohr abgetrennt; entsprechende TW - 2 WM	Endgültig tot
5 = Kopf - Rechtes Auge 6 = Kopf - Linkes Auge	Zerstörtes Auge; Schock; kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; zerstörtes Auge; entsprechende TW - 4 WM	Endgültig tot
7 = Kopf - Nase 8 = Kopf - Mund	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; schwere Wunde; zerstörter Gesichtsbereich	Endgültig tot
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 41 - 46 / 52 - 56 = Linker Arm	Offene Wunde; Schock	Arm abgetrennt; Schock; ohnmächtig	Endgültig tot
57 - 60 = Rechte Hand 61 - 64 = Linke Hand	W4 Finger abgetrennt; Schock; Hand ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Hand abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	Endgültig tot
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 77 - 82 / 88 - 92 = Linkes Bein	Offene Wunde; Schock	Bein abgetrennt; Schock; ohnmächtig	Endgültig tot
93 - 96 = Rechter Fuß 97 - 100 = Linker Fuß	W4 Zehen abgetrennt; Schock; Hand ist kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Fuß abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	Endgültig tot

Die gigantischen Waffen werden von entsprechenden Kreaturen eingesetzt.

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