

FRONTIER 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
Kopfnuss	2 (1 TP Selbstschaden)	3 (1 TP Selbstschaden)	3+W6 (1 TP Selbstschaden)
Prothese	2	3	3+W6
Schild	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	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
Flying Knee (KK)	3	4	4+W6
Kette	3	4	4+W6
Keule / Knüppel / Schlagstock / Stuhlbein	3	4	4+W6
Schlagring	3	4	4+W6
Stein	3	4	4+W6
Bola	4	5	5+W6
Hammer (flache Seite)	4	5	5+W6
Keule (groß)	4	5	5+W6
Schürhaken / Kuhfuß	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
Rückschlag Kanone	/	6	/
Baseballschläger	5	6	6+W6
Hufschlag (Pferd)	5	6	6+W6
Rohr	5	6	6+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
Knallkörper	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
Rasiermesser	2	4	4+W12
Biss (Kleintier)	3	4	4+W12
Kochendes Wasser / Geysir	3	5	5+W12
Kralle	3	5	5+W12
Messer / Wurfmesser	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 Kligenwaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
Bajonett	4	5	5+W12
Hammer (spitze Seite)	4	5	5+W12
Biss (größeres Tier)	4	6	6+W12
Harpune / Wurfspieß	4	6	6+W12
Kampfmesser	4	6	6+W12
Kurzspeer	4	7	7+W12
Haumesser	5	6	6+W12
Forke	5	6	6+W12
Beil / Wurfbeil / Tomahawk	5	7	7+W12
Horn (Bulle)	5	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 = 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 Klingenwaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
Säbel	5	7	7+W12
Sense	5	7	7+W12
Axt	6	9	9+W12
1 - 2 = Kopf - Schädel	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; offene Wunde; Narbe	Endgültig tot
3 = Kopf - Rechtes 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
4 = Kopf - Linkes Ohr			
5 = Kopf - Rechtes Auge	Zerstörtes Auge; Schock; kampfunfähig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; offene Wunde; zerstörtes Auge	Endgültig tot
6 = Kopf - Linkes Auge			
7 = Kopf - Nase	Offene Wunde; Schock; ohnmächtig; Narbe	Tot; offene Wunde; Narbe	Endgültig tot
8 = Kopf - Mund	Offene Arterie; Kampfunfähig; je Aktion: - 1 LE	Endgültig tot (Kopf abgetrennt)	Endgültig tot (Kopf abgetrennt)
9 - 12 = Hals			
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	Offene Wunde; Schock	Schwere Wunde; Schock	Tot; schwere Wunde; innere Organverletzung
30 - 34 = Linker Bauchbereich			
35 - 40 = Rechter Oberarm (und Schulter)	Offene Wunde; Schock	Arm abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; schwere Wunde; Arm abgetrennt; entsprechende TW - 4 WM
41 - 46 = Linker Oberarm (Schulter)			
47 - 51 = Rechter Unterarm	Offene Wunde; Schock	Unterarm abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	Unterarm abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM
52 - 56 = Linker Unterarm			
57 - 60 = Rechte Hand	Finger abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 4 WM	Finger abgetrennt; Schock; Hand ist kampfunfähig	Hand abgetrennt; Schock; schwere Wunde; ohnmächtig
61 - 64 = Linke Hand			
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	Offene Wunde; Schock; Narbe	Bein abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	Tot; schwere Wunde; Bein abgetrennt; entsprechende TW - 4 WM
77 - 82 = Linker Oberschenkel			
83 - 87 = Rechter Unterschenkel (und Knie)	Offene Wunde; Schock	Unterschenkel abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM	Unterschenkel abgetrennt; Schock; ohnmächtig; entsprechende TW - 4 WM
88 - 92 = Linker Unterschenkel (und Knie)			
93 - 96 = Rechter Fuß	Zeh abgetrennt; Schock; entsprechende TW - 4 WM	Zeh abgetrennt; Schock; Fuß ist kampfunfähig	Fuß abgetrennt; Schock; schwere Wunde; ohnmächtig
97 - 100 = Linker Fuß			

Bogen- und Schleuderwaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
Flachbogen	3	6	6+W12
Jagdbogen	3	7	7+W12
Schleuder	4	5	5+W20
Zwille	4	5	5+W20
Reiterbogen	4	6	6+W12
Hornbogen	4	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
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			

Leichte Projektilschusswaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
Parker Br. Shotg. AAA / B	3 x W6	6 x W6	6+W20 x W6
Sharps Breech-L. Shotgun	3 x W6	6 x W6	6+W20 x W6
Bündel-Revolver Pepperbox	4	7	7+W20
Bündel-Rev. Pepperb. Allan	4	7	7+W20
Colt Pocket Perc. Revolver	4	7	7+W20
Deringer Philadelphia	4	7	7+W20
Derringer No. 1 - 3	4	7	7+W20
Double Barrel-Derringer	4	7	7+W20
Hall Pistole	4	7	7+W20
Remington Double Derring.	4	7	7+W20
Sharps Pepperbox	4	7	7+W20
Parker Br. Shotg. AAA / B	4 x W4	7 x W4	7+W20 x W4
Sharps Breech-L. Shotgun	4 x W4	7 x W4	7+W20 x W4
Parker Brothers Shotgun C	4 x W6	6 x W6	6+W20 x W6
Colt Mod. 1883 Shotgun	4 x W6	7 x W6	7+W20 x W6
Winchester Mod. 1887	4 x W6	6 x W6	6+W20 x W6
Hall Rifle Mod. 1819	4	8	8+W20
Hawken Rifle	4	8	8+W20
Mississippi Rifle	4	8	8+W20
Parker Br. Shotg. AAA / B	4	8	8+W20
Sharps Breech-L. Shotgun	4	8	8+W20
Sharps Rifle	4	8	8+W20
Volcanic-Pistole	4	8	8+W20
Smith & Wesson No. 1	5	6	6+W20
Beaumont-Adams-Revolver	5	7	7+W20
Colt Dragoon	5	7	7+W20
Colt Mod. 1860 Army	5	7	7+W20
Colt Navy	5	7	7+W20
Remington New Mod. Army	5	7	7+W20
Smith & Wesson 2 und 1 1/2	5	7	7+W20
Parker Brothers Shotgun C	5 x W4	7 x W4	7+W20 x W4
Winchester Mod. 1887	5 x W4	7 x W4	7+W20 x W4
Colt Single Action Army	5	8	8+W20
Colt Walker	5	8	8+W20
Henry Rifle	5	8	8+W20
Parker Brothers Shotgun C	5	8	8+W20
Smith & Wesson No. 3	5	8	8+W20
Smith & Wesson Mod.1880	5	8	8+W20
Spencer Rifle	5	8	8+W20
Springfield Mod. 1861	5	8	8+W20
Winchester Mod. 1887	5	8	8+W20
Winchester Rifle Mod. 1866	5	8	8+W20
Colt Mod. 1883 Shotgun	5 x W4	8 x W4	8+W20 x W4
Colt Mod. 1883 Shotgun	5	9	9+W20
Springfield Mod. 1873	5	9	9+W20
Union Repeating Gun	5	9	9+W20
Winchester Rifle Mod. 1873	5	9	9+W20

...

Leichte Projektilschusswaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
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 = R. Unterarm	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock
52 - 56 = L. 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 = R. Oberschenkel	Leichte Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock	Offene Wunde; Schock; offene Arterie: je Aktion: - 1 LE
77 - 82 = L. 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			

Schwere Projektilschusswaffen	TP durch normalen TW	TP durch guten TW	TP durch meisterhaften TW
Winchester Rifle Mod. 1876	6	9	9+W20
Gatling Gun	6	10	10+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			

- Zum Blitzschlag: Ein Blitzschlag schlägt mit mind. 10 TP ein. Er richtet grundsätzlich einen Schock an. Evtl. kann das Opfer sogar ohnmächtig werden oder ins Koma fallen.
- Zu Brandwaffen: Die getroffene Körperpartie brennt weiter, sofern sie nicht gelöscht wird. Sie richtet dann je Kampfrunde – 1 TP an und überwinden immer den NBS. In jeder neuen Kampfrunde breitet sich die Flamme außerdem auf eine neue Körperpartie aus.

Blitzschlag und Brandwaffen	5 – 10 TP	ab 15 TP	ab 20 TP
Brandflasche	5 im Streufeld 10 im Zentrum	/	/
Feuer	5 im Zentrum	/	/
Blitzschlag	5 im Umfeld und Schock 10 im Streufeld und Schock und evtl. Ohnmacht	15 und Schock und Ohnmacht	
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 Knallkörper findet sich in der Liste der leichten Klingenwaffen

Leichte Explosivwaffen	TP im Umfeld	TP im Streufeld	TP im Zentrum
Kanone Falkonett (1-Pf.)	5	10	15
Dynamit	5	10	20
Kanone Falkaune (6-Pf.)	5	10	20
Kanone Berghaub. (12-Pf.)	5	15	25
Sprenggelatine	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			
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
Kanone Parott (30-Pf.)	10	20	30
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