

STICHWAFFEN gegen NORMALE KLEIDUNG und WATTIERTE KLEIDUNG

W30	Ergebnis - NK	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis - WK	BSP/KAP	VIP->/KAP->
30	Tödlicher Kopftreffer a)			30	Tödlicher Kopftreffer a)		
29	Tödlicher Halstreffer			29	Tiefste Halswunde	+15/900	-20/-100
28+	Schwere innere	-400		28+	Innere Brustverletzung	+13/1000	-20/-80
27	Brustverletzung b)	KAP(k)		27	Innere Brustverletzung		
26+	schwere innere	-300		26+	Innere	-13/800	-17/-100
25	Magenverletzung b)	KAP(k)		25	Magenverletzung		
24	Paralysierender Treffer c)	+7/800	-14/-65	24	Paralysierender Treffer c)	+7/800	-14/-65
23+	Tiefste			23+	Tiefste		
22+	Oberschenkelwunde	+10/400	-8/-55	22+	Oberschenkelwunde	+10/400	-8/-55
21				21			
20+				20+			
19+	Rechter Arm durchbohrt	+11/500	-9/-80	19+	Tiefste Armwunde	+8/450	-7/-70
18				18	rechts		
17+				17+			
16+	Linker Arm durchbohrt d)	+11/400	-9/-40	16+	Tiefste Armwunde links	+8/350	-7/-35
15				15	e)		
14+				14+	Tiefste		
13+	Unterschenkel durchbohrt	+10/450	-9/-55	13+	Unterschenkelwunde	+7/400	-7/-50
12				12			
11+				11+			
10+	Armverletzung	+3/200	-3/-25	10+	Armverletzung	+3/150	-3/-20
9				9			
8+				8+			
7+	Armverletzung	+3/150	-3/-20	7+	Armverletzung	+2/100	-2/-15
6				6			
5+				5+			
4+	Armverletzung	+2/100	-2/-15	4+	Beinverletzung	+2/80	-2/-10
3				3			
2+	Beinverletzung	+1/50	-1/-10	2+	Beinverletzung	+1/40	-1/-10
1				1			

a) Andere Ergebnisse mit Helm. Siehe untenstehende Tabelle.

b) Kampfunfähig, Tod noch 10min.

c) 1 ZE gelähmt, dann setzt fortlaufender Punktverlust ein.

d) Für SSK-, ZH- und STG-Kämpfer: -500 KAP, -9 VIP, -80 KAP->

e) Für SSK-, ZH- und STG-Kämpfer: -450 KAP, -70 KAP->

STICHWAFFEN gegen HELME

TT-Zahl	Helm Nr.	Ergebnis	BSP/KAP	VIP->/KAP->	Besonderheiten
30	Helm Nr. 1	Prellung	+9/800	0/-15	Für 1 Stunde AW und VW = 0
30	Helm Nr. 2	Kopfwunde	+7/600	-2/-20	
30	Helm Nr. 3	Halbe Erblindung	+10/1000	-6/-30	-100 KAP permanent

STICHWAFFEN gegen LEDERRÜSTUNG und KETTENHEMD/RINGELPANZER

W30	Ergebnis - LR	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis -KH/RP	BSP/KAP	VIP->/KAP->
30	Tödlicher Kopftreffer a)			30	Tödlicher Kopftreffer a)		
29	Tiefe Halswunde	+11/800	-14/-90	29	Tiefe Halswunde	+11/800	-14/-90
28+	Tiefe Brustwunde	+11/900	-14/-70	28+	Tiefe Brustverletzung	+11/500	-14/-70
27				27			
26+	Tiefste Magenwunde	+11/700	-13/-90	26+	Tiefe Magenverletzung	-9/600	-9/-75
25				25			
24	Tiefste Rückenverletzung	+11/700	-11/-55	24	Tiefste Rückenwunde	+11/700	-11/-50
23+	Tiefe			22+	Tiefe		
22+	Oberschenkelwunde	+7/350	-6/-50	21	Oberschenkelwunde	+7/350	-6/-50
21							
20+				20+			
19+	Tiefste Armwunde rechts	+8/450	-7/-70	19+	Tiefe Armwunde rechts	+5/400	-5/-50
18				18			
17+				17+			
16+	Tiefste Armwunde links b)	+8/350	-7/-35	16+	Tiefe Armwunde links	+5/300	-5/-25
15				15	c)		
14+	Tiefste			14+	Tiefe		
13+	Unterschenkelwunde	+7/400	-7/-50	13+	Unterschenkelwunde	+5/350	-5/-40
12				12			
11+				11+			
10+	Armverletzung	+2/120	-2/-15	10+	Beinverletzung	+2/100	-2/-15
9				9			
8+				8+			
7+	Beinverletzung	+2/70	-2/-15	7+	Beinverletzung	+2/50	-1/-10
6				6			
5+				5+			
4+	Beinverletzung	+2/60	-1/-10	4+	Beinverletzung	+1/40	-1/-10
3				3			
2+	Beinverletzung	+1/30	-1/-10	2+	Rumpftreffer	+1/25	-1/-10
1				1			

a) Andere Ergebnisse mit Helm. Siehe untenstehende Tabelle.

b) Für SSK-, ZH- und STG-Kämpfer: -450 KAP, -70 KAP->

c) Für SSK-, ZH- und STG-Kämpfer: -400 KAP, -50 KAP->

STICHWAFFEN gegen HELME

TT-Zahl	Helm Nr.	Ergebnis	BSP/KAP	VIP->/KAP->	Besonderheiten
30	Helm Nr. 1	Prellung	+9/800	0/-15	Für 1 Stunde AW und VW = 0
30	Helm Nr. 2	Kopfwunde	+7/600	-2/-20	
30	Helm Nr. 3	Halbe Erblindung	+10/1000	-6/-30	-100 KAP permanent

STICHWAFFEN gegen SCHUPPENPANZER und PLATTENPANZER

W30	Ergebnis - SP	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis - PP	BSP/KAP	VIP->/KAP->
30	Tödlicher Kopftreffer a)			30	Tödlicher Kopftreffer a)		
29	Halswunde	+8/700	-7/-75	29	Halswunde	+8/700	-7/-75
28+	Brustwunde	+8/400	-7/-50	28+	Brustverletzung	+8/400	-7/-50
27				27			
26+	Magenwunde	+8/500	-5/-60	26+	Magenverletzung	-8/500	-5/-60
25				25			
24	Tiefe Rückenverletzung	+9/550	-8/-35	24	Rückenwunde	+7/300	-5/-25
23+	Oberschenkelwunde	+4/250	-4/-40	23+	Oberschenkelwunde	+4/250	-4/-40
22+				22+			
21				21			
20+	Tiefe Armwunde rechts	+5/400	-5/-50	20+	Armwunde rechts	+3/300	-3/-40
19+				19+			
18				18			
17+	Tiefe Armwunde links b)	+5/300	-5/-25	17+	Armwunde links c)	+3/200	-3/-20
16+				16+			
15				15			
14+	Tiefe Unterschenkelwunde	+5/350	-5/-40	14+	Unterschenkelwunde	+3/250	-3/-30
13+				13+			
12				12			
11+	Beinverletzung	+2/90	-2/-15	11+	Beinverletzung	+1/80	-1/-10
10+				10+			
9				9			
8+	Beinverletzung	+1/40	-1/-10	8+	Rumpftreffer	+1/35	-1/-10
7+				7+			
6				6			
5+	Rumpftreffer	+1/35	-1/-10	5+	Rumpftreffer	+1/25	-1/-10
4+				4+			
3				3			
2+	Rumpftreffer	+1/20	-1/-10	2+	Rumpftreffer	+1/10	0/0
1				1			

a) Andere Ergebnisse mit Helm. Siehe untenstehende Tabelle.

b) Für SSK-, ZH- und STG-Kämpfer: -400 KAP, -50 KAP->

c) Für SSK-, ZH- und STG-Kämpfer: -300 KAP, -40 KAP->

STICHWAFFEN gegen HELME

TT-Zahl	Helm Nr.	Ergebnis	BSP/KAP	VIP->/KAP->	Besonderheiten
30	Helm Nr. 1	Prellung	+9/800	0/-15	Für 1 Stunde AW und VW = 0
30	Helm Nr. 2	Kopfwunde	+7/600	-2/-20	
30	Helm Nr. 3	Halbe Erblindung	+10/1000	-6/-30	-100 KAP permanent

STICHWAFFEN gegen VOLLHARNISCH und STREITKOLBEN gegen NORMALE KLEIDUNG

W30	Ergebnis - VH	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis - NK	BSP/KAP	VIP->/KAP->		
30	Tödlicher Kopftreffer a)			30+					
29	Halswunde	+8/700	-7/-75	29+	Tödlicher Kopftreffer a)				
28+	Brustwunde	+8/400	-7/-50	28					
27									
26+	Magenwunde	+8/500	-5/-60	27+	Tödlicher Halstreffer				
25				26					
24	Rückenverletzung	+7/300	-5/-25	25+	Innere Brustverletzung	+20/1200	-18/-100		
23+	Oberschenkelwunde	+4/250	-4/-40	24					
22+						23+	Schwerste innere Magenverletzung b)	-500	KAP(k)
21						22			
20+	Armwunde rechts	+3/300	-3/-40	21+	Wirbelsäule gebrochen c)	+20/100	-8/-50		
19+						20			
18				19+	Rechter Oberschenkel gebrochen d)	+10/400	-8/-50		
17+	Armwunde links g)	+3/200	-3/-20	18					
16+						17+	Linker Oberschenkel gebrochen d)	+10/400	-8/-50
15				16					
14+	Unterschenkelwunde	-3/250	-3/-30	15+	Rechter Arm gebrochen e)	+9/600	-7/-70		
13+						14			
12				13+	Linker Arm gebrochen e)	+9/300	-7/-35		
11+	Rumpftreffer	+1/50	-1/-10	12					
10+						11+	Rechte Hand gebrochen e)	+7/500	-6/-60
9				10					
8+	Rumpftreffer	+1/20	-1/-10	9+	Linke Hand gebrochen e)	+7/250	-6/-30		
7+						8			
6				7+	Rechter Unterschenkel gebrochen f)	+7/500	-6/-50		
5+	Rumpftreffer	+1/10	0/0	6					
4+						5+	Linker Unterschenkel gebrochen f)	+7/500	-6/-50
3						4			
2+	Rumpftreffer	0/0	0/0	3+					
1						2+	Armverletzung	+4/250	-4/-35
1				1					

a) Andere Ergebnisse mit Helm.

b) Kampfunfähig, Tod noch 10min.

c) Lähmung vom Hals abwärts.

d) Eine ST-Probe+10 wird fällig. Mißlingt diese, so werden die angegebenen KAP-Verluste verdoppelt.

e) Eine ST-Probe+5 wird fällig. Mißlingt diese, so werden die angegebenen KAP-Verluste verdoppelt. SSK-, ZH-, STG-Kämpfer machen eine ST-Probe+3. Unabhängig vom Ausgang der ST-Probe wird in folgenden ZE eine "Kampf mit 2 Waffen"-Probe fällig. Gelingt diese, so wird für diese ZE kein fortlaufender KAP-Verlust abgezogen. Mißlingt sie jedoch, wird für diese ZE der dreifache fortlaufende KAP-Verlust abgezogen.

f) Eine ST-Probe+8 wird fällig. Mißlingt diese, so werden die angegebenen KAP-Verluste verdoppelt.

g) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -300 KAP, -40 kAP->

STREITKOLBEN gegen WATTIERTE KLEIDUNG und LEDERRÜSTUNG

W30	Ergebnis - WK	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis - LR	BSP/KAP	VIP->/KAP->
30+ 29+ 28	Tödlicher Kopftreffer a)			30+ 29+ 28	Tödlicher Kopftreffer a)		
27+ 26	Tiefe Halswunde	+13/1000	-18/-100	27+ 26	Tiefe Halswunde	+13/1000	-18/-100
25+ 24	Rippen gebrochen g)	+15/700	-12/-65	25+ 24	Rippen gebrochen g)	+15/700	-12/-65
23+ 22	Schwere innere Verletzung b)	-300 KAP(k)		23+ 22	Innere Magenverletzung	+20/600	-12/-120
21+ 20	Wirbelsäule gebrochen c)	+20/100	-8/-50	21+ 20	Paralysierender Treffer h)	+12/700	-12/-70
19+ 18	Tiefe Oberschenkelwunde rechts	+9/400	-6/-50	19+ 18	Tiefe Oberschenkelwunde	+9/400	-6/-50
17+ 16	Linker Oberschenkel gebrochen d)	+10/400	-8/-50	17+ 16	Linker Oberschenkel gebrochen d)	+10/400	-8/-50
15+ 14	Rechter Arm gebrochen e)	+9/600	-7/-70	15+ 14	Rechter Arm gebrochen e)	+9/600	-7/-70
13+ 12	Linker Arm gebrochen e)	+9/300	-7/-35	13+ 12	Linker Arm gebrochen e)	+9/300	-7/-35
11+ 10	Rechte Hand gebrochen e)	+7/500	-6/-60	11+ 10	Rechte Hand gebrochen e)	+7/500	-6/-60
9+ 8	Linke Hand gebrochen e)	+7/250	-6/-30	9+ 8	Linke Hand gebrochen e)	+7/250	-6/-30
7+ 6	Rechter Unterschenkel gebrochen f)	+7/500	-6/-50	7+ 6	Rechter Unterschenkel gebrochen f)	+7/500	-6/-50
5+ 4	Linker Unterschenkel gebrochen f)	+7/500	-6/-50	5+ 4	Linker Unterschenkel gebrochen f)	+7/500	-6/-50
3+ 2+ 1	Armverletzung	+4/225	-3/-30	3+ 2+ 1	Armverletzung	+3/200	-3/-25

a) Andere Ergebnisse mit Helm. Siehe unten.

b) Kampfunfähig, Tod noch 10min.

c) Lähmung vom Hals abwärts.

d) Eine ST-Probe+10 wird fällig. Mißlingt diese, so werden die angegebenen KAP-Verluste verdoppelt.

e) Eine ST-Probe+5 wird fällig. Mißlingt diese, so werden die angegebenen KAP-Verluste verdoppelt. SSK-, ZH-, STG-Kämpfer machen eine ST-Probe+3. Unabhängig vom Ausgang der ST-Probe wird in folgenden ZE eine "Kampf mit 2 Waffen"-Probe fällig. Gelingt diese, so wird für diese ZE kein fortlaufender KAP-Verlust abgezogen. Mißlingt sie jedoch, wird für diese ZE der dreifache fortlaufende KAP-Verlust abgezogen.

f) Eine ST-Probe+8 wird fällig. Mißlingt diese, so werden die angegebenen KAP-Verluste verdoppelt.

g) Eine ST-Probe+5 wird fällig. Mißlingt diese, so werden die angegebenen KAP-Verluste verdoppelt.

h) 1 ZE gelähmt, dann setzt der fortlaufende Punktverlust ein.

STREITKOLBEN gegen HELME

TT-Zahl	Helm Nr.	Ergebnis	BSP/KAP	VIP->/KAP->	Besonderheiten
28 - 30	Helm Nr. 1	Schädelfraktur	+9/1200	-10/-100	Bewußtlos, Kampf unmöglich
28 - 30	Helm Nr. 2	Prellung	+9/800	0/-80	Kampf unmöglich
28 - 30	Helm Nr. 3	Prellung	+6/600	0/-60	Kampf unmöglich

STREITKOLBEN gegen KETTENHEMD/RINGELPANZER und SCHUPPENPANZER

W30	Ergebnis - KH/RP	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis - SP	BSP/KAP	VIP->/KAP->
30+ 29+ 28	Tödlicher Kopftreffer a)			30+ 29+ 28	Tödlicher Kopftreffer a)		
27+ 26	Tiefe Halswunde	+13/1000	-18/-100	27+ 26	Halswunde	+9/900	-12/-90
25+ 24	Rippen gebrochen c)	+15/700	-12/-65	25+ 24	Schwere Rippenprellung	+10/600	0/-60
23+ 22	Schwere Magenprellung	+9/500	0/-100	23+ 22	Schwere Magenprellung	+9/500	0/-100
21+ 20	Wirbelsäule gebrochen d)	-16/800	-8/-50	21+ 20	Wirbelsäule gebrochen d)	+16/800	-8/-50
19+ 18	Schwere Oberschenkelprellung	+6/350	0/-45	19+ 18	Schwere Oberschenkelprellung	+6/350	0/-45
17+ 16	Tiefe Oberschenkelwunde	+9/400	-6/-50	17+ 16	Schwere Oberschenkelprellung	+6/350	0/-45
15+ 14	Tiefe Armwunde rechts b)	+8/500	-5/-60	15+ 14	Rechte Armwunde	+6/450	-3/-50
13+ 12	Linker Arm gebrochen b)	+9/300	-7/-35	13+ 12	Tiefe Armwunde links e)	+8/250	-5/-30
11+ 10	Rechte Hand gebrochen b)	+7/500	-6/-60	11+ 10	Schwere Handprellung rechts	+4/400	0/-45
9+ 8	Linke Hand gebrochen b)	+7/250	-6/-30	9+ 8	Linke Hand gebrochen b)	+7/250	-6/-30
7+ 6	Tiefe Unterschenkelwunde	+6/450	-4/-45	7+ 6	Unterschenkelwunde rechts	+4/400	-2/-40
5+ 4	Linker Unterschenkel gebrochen d)	+7/500	-6/-50	5+ 4	Tiefe Unterschenkelwunde links	+6/450	-4/-45
3+ 2+ 1	Beinverletzung	+2/175	-2/-20	3+ 2+ 1	Beinverletzung	+2/150	-2/-20

a) Andere Ergebnisse mit Helm. Siehe unten.

b) Eine ST-Probe+5 wird fällig. Mißlingt diese, so werden die angegebenen KAP-Verluste verdoppelt. SSK-, ZH-, STG-Kämpfer machen eine ST-Probe+3. Unabhängig vom Ausgang der ST-Probe wird in folgenden ZE eine "Kampf mit 2 Waffen"-Probe fällig. Gelingt diese, so wird für diese ZE kein fortlaufender KAP-Verlust abgezogen. Mißlingt sie jedoch, wird für diese ZE der dreifache fortlaufende KAP-Verlust abgezogen.

c) Eine ST-Probe+5 wird fällig. Mißlingt diese, so werden die angegebenen KAP-Verluste verdoppelt.

d) Eine ST-Probe+8 wird fällig. Mißlingt diese, so werden die angegebenen KAP-Verluste verdoppelt.

e) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -450 KAP, -50 KAP->

STREITKOLBEN gegen HELME

TT-Zahl	Helm Nr.	Ergebnis	BSP/KAP	VIP->/KAP->	Besonderheiten
28 - 30	Helm Nr. 1	Schädelfraktur	+9/1200	-10/-100	Bewußtlos, Kampf unmöglich
28 - 30	Helm Nr. 2	Prellung	+9/800	0/-80	Kampf unmöglich
28 - 30	Helm Nr. 3	Prellung	+6/600	0/-60	Kampf unmöglich

STREITKOLBEN gegen PLATTENPANZER und VOLLHARNISCH

W30	Ergebnis - PP	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis - VH	BSP/KAP	VIP->/KAP->
30+ 29+ 28	Tödlicher Kopftreffer a)			30+ 29+ 28	Tödlicher Kopftreffer a)		
27+ 26	Schwere Halsprellung	+8/800	0/-80	27+ 26	Halsprellung	+5/700	0/-70
25+ 24	Schwere Rippenprellung	+10/600	0/-60	25+ 24	Rippenprellung	+7/500	0/-55
23+ 22	Schwere Magenprellung	+9/500	0/-100	23+ 22	Magenprellung	+6/500	0/-80
21+ 20	Rückenprellung	-8/600	0/-45	21+ 20	Rückenprellung	+8/600	0/-45
19+ 18	Schwere Oberschenkelprellung	+3/350	0/-45	19+ 18	Oberschenkelprellung	+4/300	0/-40
17+ 16	Schwere Oberschenkelprellung	+6/350	0/-45	17+ 16	Oberschenkelprellung	+4/300	0/-40
15+ 14	Schwere Armprellung rechts	+5/400	0/-45	15+ 14	Armprellung rechts	+3/350	0/-40
13+ 12	Schwere Armprellung links b)	+5/200	0/-25	13+ 12	Schwere Armprellung links b)	+5/200	0/-25
11+ 10	Handprellung rechts	+2/350	0/-40	11+ 10	Handprellung rechts	+2/350	0/-40
9+ 8	Schwere Handprellung links c)	+4/200	0/-20	9+ 8	Schwere Handprellung links c)	+4/200	0/-20
7+ 6	Schwere Unterschenkelprellung	+4/350	0/-35	7+ 6	Unterschenkelprellung	+2/300	0/-30
5+ 4	Schwere Unterschenkelprellung	+4/350	0/-35	5+ 4	Schwere linke Unterschenkelprellung	+4/350	0/-35
3+ 2+ 1	Beinverletzung	+1/125	-1/-15	3+ 2+ 1	Rumpftreffer	+1/100	-1/-15

a) Andere Ergebnisse mit Helm. Siehe unten.

b) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -400 KAP, -50 KAP->

c) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -400 KAP, -40 KAP->

STREITKOLBEN gegen HELME

TT-Zahl	Helm Nr.	Ergebnis	BSP/KAP	VIP->/KAP->	Besonderheiten
28 - 30	Helm Nr. 1	Schädelfraktur	+9/1200	-10/-100	Bewußtlos, Kampf unmöglich
28 - 30	Helm Nr. 2	Prellung	+9/800	0/-80	Kampf unmöglich
28 - 30	Helm Nr. 3	Prellung	+6/600	0/-60	Kampf unmöglich

SCHWERT gegen NORMALE KLEIDUNG und WATTIERTE KLEIDUNG

W30	Ergebnis - NK	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis -WK	BSP/KAP	VIP->/KAP->
30	Tödlicher Kopftreffer a)			30	Tödlicher Kopftreffer a)		
29	Tödlicher Kopftreffer a)			29	Tödlicher Kopftreffer a)		
28	Tödlicher Halstreffer			28	Tödlicher Halstreffer		
27	Tödlicher Halstreffer			27	Tödlicher Halstreffer		
26	Schwerste innere Magenverletzung b)	-600 KAP(k)		26	Schwerste innere Magenverletzung h)	-300 KAP(k)	
25	Schwerste innere Brustverletzung b)	-800 KAP(k)		25	Schwerste innere Brustverletzung h)	-400 KAP(k)	
24	Schwerste innere Magenverletzung b)	-600 KAP(k)		24	Schwerste innere Magenverletzung h)	-300 KAP(k)	
23	Innere Brustverletzung	+20/1200		23	Rippen gebrochen i)	+15/700	-12/-65
22	Wirbelsäule gebrochen c)	+20/100	-18/-100	22	Paralysierender Treffer j)	+12/700	-17/-90
21	Rücken durchbohrt c)	+15/200	-8/-50	21	Rücken durchbohrt	+13/1200	-12/-70
20	Rechter Oberschenkel gebrochen d)	+10/400	-20/0	20	Rechter Oberschenkel gebrochen d)	+10/400	-8/-50
19	Linker Oberschenkel durchtrennt l)	+13/1400	-8/-50	19	Linker Oberschenkel gebrochen d)	+10/400	-8/-50
18	Oberschenkel durchbohrt	+13/600	-11/-100	18	Tiefste Oberschenkelwunde	+10/400	-8/-55
17	Rechter Arm durchtrennt e)	+11/1000	-10/-70	17	Rechter Arm gebrochen i)	+9/600	-7/-70
16	Linker Arm durchtrennt f)	+11/800	-10/-80	16	Linker Arm durchtrennt f)	+11/800	-10/-65
15	Rechter Arm durchbohrt	+11/500	-10/-65	15	Rechter Arm durchbohrt	+11/500	-9/-80
14	Linker Arm durchbohrt g)	+11/400	-9/-40	14	Linker Arm durchbohrt g)	+11/400	-9/-40
13+	Unterschenkel durchtrennt l)	+9/700	-8/-55	13	Unterschenkel gebrochen k)	+7/500	-6/-50
12				Unterschenkel durchtrennt l)	+9/700	-8/-55	
11	Rechte Hand durchtrennt e)	+9/900	-8/-70	11	Rechte Hand gebrochen i)	+7/500	-6/-60
10	Linke Hand durchtrennt f)	+9/600	-8/-45	10	Linke Hand durchtrennt f)	+9/600	-8/-45
9	Unterschenkel durchbohrt	+10/450	-9/-55	9	Unterschenkel durchbohrt	+10/450	-9/-55
8+	Armverletzung	+3/150	-3/-20	8+	Armverletzung	+2/100	-2/-15
7+				7+			
6				6			
5+	Armverletzung	+2/100	-2/-15	5+	Armverletzung	+2/80	-2/-10
4+				4+			
3				3			
2+	Beinverletzung	+1/50	-1/-10	2+	Beinverletzung	+1/40	-1/-10
1				1			

a) Andere Ergebnisse mit Helm.

b) Bewußtlos, Tod nach 2 ZE.

c) Lähmung vom Hals abwärts.

d) Eine ST-Probe +10. Sonst alle KAP-Verluste verdoppelt.

e) Für SSK-,ZH-,STG-Kämpfer wird pro ZE eine "Kampf mit 2 Waffen"-Probe+5 fällig. Mißlingt sie, so ist kein AW und VW in dieser ZE möglich. Gelingt sie so ist der Kampf mit angegebenen KAP-Abzügen möglich.

f) Für SSK-,ZH-,STG-Kämpfer wird pro ZE eine "Kampf mit 2 Waffen"-Probe+3 fällig. Mißlingt sie, so ist kein AW und VW in dieser ZE möglich. Gelingt sie so ist der Kampf mit angegebenen KAP-Abzügen möglich.

g) Für Zweihandkämpfer -500 KAP, -80 KAP ->

h) Kampfunfähig, Tod nach 10 min.

i) Eine ST-Probe +5 wird fällig. Mißlingt diese so werden alle KAP-Verluste verdoppelt.

j) 1 ZE gelähmt, dann setzt der fortlaufende Punktverlust ein

k) Eine ST-Probe +8 wird fällig. Mißlingt diese so werden alle KAP-Verluste verdoppelt.

l) Opfer stürzt. Es folgt: Kampf am Boden s.S.71.

SCHWERT gegen LEDERRÜSTUNG und KETTENHEMD/RINGELPANZER

W30	Ergebnis - LR	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis - KH/RP	BSP/KAP	VIP->/KAP->
30	Tödlicher Kopftreffer a)			30	Tödlicher Kopftreffer a)		
29	Tödlicher Kopftreffer a)			29	Tödlicher Kopftreffer a)		
28	Tiefste Halswunde	+15/900	-20/-100	28	Tiefe Halswunde	+11/800	-14/-90
27	Tiefe Halswunde	+13/1000	-18/-100	27	Halswunde	+9/900	-12/-90
26	Innere Magenverletzung	+20/600	-12/-120	26	Magenwunde	+10/550	-5/-90
25	Innere Brustverletzung	+13/1000	-20/-80	25	Tiefe Brustverletzung	+11/500	-14/-70
24	Innere Magenverletzung	+13/800	-17/-100	24	Tiefste Magenwunde	+11/700	-4/-90
23	Rippen gebrochen d)	+15/700	-12/-65	23	Brustwunde	+10/600	-6/-60
22	Paralysierender Treffer e)	+12/700	-12/-70	22	Wirbelsäule gebrochen f)	+16/800	-8/-50
21	Paralysierender Treffer e)	+7/800	-14/-65	21	Paralysierender Treffer e)	+7/800	-14/-65
20	Tiefe Oberschenkelwunde	+9/400	-6/-50	20	Oberschenkelwunde rechts	+7/350	-4/-50
19	Linker Oberschenkel gebrochen b)	+10/400	-8/-50	19	Tiefe Oberschenkel	+9/400	-6/-50
18	Tiefste Oberschenkelwunde	+10/400	-8/-55	18	Tiefe Oberschenkelwunde	+7/350	-6/-50
17	Rechter Arm gebrochen d)	+9/600	-7/-70	17	Tiefe Armwunde rechts	+8/500	-5/-60
16	Linker Arm gebrochen d)	+9/300	-7/-35	16	Linker Arm gebrochen d)	+9/300	-7/-35
15	Tiefste Armwunde rechts	+8/450	-7/-70	15	Tiefste Armwunde rechts	+8/450	-7/-70
14	Tiefste Armwunde links c)	+8/350	-7/-35	14	Tiefste Armwunde links c)	+8/350	-7/-35
13	Unterschenkel gebrochen f)	+7/500	-6/-50	13	Tiefe Unterschenkelwunde	+6/450	-4/-45
12	Unterschenkel gebrochen f)	+7/500	-6/-50	12	Unterschenkel gebrochen f)	+7/500	-6/-50
11	Rechte Hand gebrochen d)	+7/500	-6/-60	11	Rechte Handwunde	+4/400	-2/-50
10	linke Hand gebrochen d)	+7/250	-6/-30	10	linke Hand gebrochen d)	+7/250	-6/-30
9	Tiefste Unterschenkelwunde	+7/400	-7/-50	9	Tiefste Unterschenkelwunde	+7/400	-7/-50
8+	Beinverletzung	+2/70	-2/-15	8+	Beinverletzung	+2/50	-1/-10
7+				7+			
6				6			
5+	Beinverletzung	+2/60	-1/-10	5+	Beinverletzung	+1/40	-1/-10
4+				4+			
3				3			
2+	Beinverletzung	+1/30	-1/-10	2+	Rumpftreffer	+1/25	-1/-10
1				1			

a) Andere Ergebnisse mit Helm.

b) Eine ST-Probe +10. Sonst alle KAP-Verluste verdoppelt.

c) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -450 KAP, -70 KAP ->

d) Eine ST-Probe +5. Sonst alle KAP-Verluste verdoppelt.

e) 1 ZE gelähmt, dann setzt der fortlaufende Punktverlust ein

f) Eine ST-Probe +8 wird fällig. Mißlingt diese so werden alle KAP-Verluste verdoppelt.

SCHWERT gegen SCHUPPENPANZER und PLATTENPANZER

W30	Ergebnis - SP	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis - PP	BSP/KAP	VIP->/KAP->
30	Tödlicher Kopftreffer a)			30	Tödlicher Kopftreffer a)		
29	Tödlicher Kopftreffer a)			29	Tödlicher Kopftreffer a)		
28	Tiefe Halswunde	+11/800	-14/-90	28	Halswunde	+8/700	-7/-75
27	Halswunde	+9/900	-12/-90	27	Halsprellung	+5/700	0/-70
26	Magenwunde	+10/550	-4/-90	26	Magenprellung	+6/500	0/-80
25	Tiefe Brustwunde	+11/500	-14/-70	25	Brustwunde	+8/400	-7/-50
24	Tiefe Magenwunde	+9/600	-9/-75	24	Magenwunde	+8/500	-5/-60
23	Brustwunde	+10/600	-6/-60	23	Rippenprellung	+7/500	-6/-60
22	Rückenwunde	+12/600	-4/-50	22	Rückenprellung	+8/600	0/-45
21	Tiefste Rückenwunde	+11/700	-11/-45	21	Tiefe Rückenwunde	+9/550	-8/-35
20	Schwere Oberschenkelprellung rechts	+6/350	0/-45	20	Oberschenkelprellung rechts	+4/300	0/-40
19	Linke Oberschenkelwunde	+7/400	-4/-45	19	Oberschenkelprellung links	+4/300	0/-40
18	Tiefe Oberschenkelwunde	+7/350	-6/-50	18	Oberschenkelwunde	+4/250	-4/-40
17	Rechte Armwunde	+6/450	-3/-50	17	Rechte Armwunde	+6/450	-3/-50
16	Tiefe Armwunde links b)	+8/250	-5/-30	16	Linke Armwunde b)	+6/200	-3/-30
15	Tiefe Armwunde rechts	+5/400	-5/-50	15	Tiefe Armwunde rechts	+5/400	-5/-50
14	Tiefe Armwunde links b)	+5/300	-5/-25	14	Tiefe Armwunde links b)	+5/300	-5/-25
13	Unterschenkelwunde rechts	+4/400	-2/-40	13	Unterschenkelwunde rechts	+4/400	-2/-40
12	Tiefe Unterschenkelwunde	+6/450	-4/-45	12	Unterschenkelwunde links	+4/400	-2/-40
11	Schwere Handprellung	+4/400	0/-45	11	Schwere Handprellung rechts	+4/400	0/-45
10	Linke Handwunde	+4/200	-2/-20	10	Schwere Handprellung	+4/200	0/-20
9	Tiefe Unterschenkelwunde	+5/350	-5/-40	9	Tiefe Unterschenkelwunde	+5/350	-5/-40
8+	Beinverletzung	+2/90	-2/-15	8+	Rumpftreffer	+1/35	-1/-10
7+				7+			
6				6			
5+	Rumpftreffer	+1/35	-1/-10	5+	Rumpftreffer	+1/25	-1/-10
4+				4+			
3				3			
2+	Rumpftreffer	+1/20	-1/-10	2+	Rumpftreffer	+1/10	0/0
1				1			

a) Andere Ergebnisse mit Helm. Siehe Unten.

b) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -450 KAP, -50 KAP ->

c) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -400 KAP, -50 KAP ->

SCHWERTER gegen HELME

TT-Zahl	Helm Nr.	Ergebnis	BSP/KAP	VIP->/KAP->	Besonderheiten
30	Helm Nr. 1	Schädelfraktur	+9/1200	-10/-100	Bewußtlos, Kampf unmöglich
30	Helm Nr. 2	Prellung	+9/800	0/-80	Kampf unmöglich
30	Helm Nr. 3	Gehirnerschütterung	+3/400	0/-60	
29	Helm Nr. 1	Gehirnblutung	+13/1500	-10/-120	Wie "Schwere innere Brustverletzung"
29	Helm Nr. 2	Prellung	+9/800	-4/-40	Kampfunfähig
29	Helm Nr. 3	Kopfwunde	+7/600	-2/-20	

SCHWERT gegen VOLLHARNISCH und ZWEIHÄNDER gegen NORMALE KLEIDUNG

W30	Ergebnis - SP	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis - PP	BSP/KAP	VIP->/KAP->
30	Tödlicher Kopftreffer a)			30	Tödlicher Kopftreffer a)		
29	Tödlicher Kopftreffer a)			29	Tödlicher Kopftreffer a)		
28	Halswunde	+8/700	-7/-75	28	Tödlicher Halstreffer		
27	Halsprellung	+5/700	0/-70	27	Tödlicher Halstreffer		
26	Magenprellung	+6/500	0/-80	26	Rumpf durchtrennt- Tod		
25	Brustwunde	+8/400	-7/-50	25	Tödlicher Brusttreffer		
24	Magenwunde	+8/500	-5/-60	24	Tödlicher Magentreffer		
23	Rippenprellung	+7/500	0/-55	23	Tödlicher Herztreffer		
22	Rückenprellung	+8/600	0/-45	22	Wirbelsäule gebrochen d)	+20/100	-8/-50
21	Rückenwunde	+7/300	-5/-25	21	Tödlicher Rückentreffer		
20	Oberschenkelprellung rechts	+4/300	0/-40	20+	Oberschenkel durchtrennt d)	+13/1400	-11/-100
19	Oberschenkelprellung links	+4/300	0/-40	19	Oberschenkel durchbohrt	+13/600	-10/-70
18	Oberschenkelwunde	+4/250	-4/-40	18	Rechter Arm durchtrennt e)	+11/1000	-10/-80
17	Rechte Armprellung	+3/350	0/-40	17	Linker Arm durchtrennt f)	+11/800	-10/-65
16	Linke Armprellung b)	+3/150	0/-20	16	Rechter Arm durchbohrt	+11/500	-9/-80
15	Armwunde rechts	+3/300	-3/-40	15	Linker Arm durchbohrt g)	+11/400	-9/-40
14	Armwunde links b)	+3/200	-3/-20	14	Unterschenkel durchtrennt h)	+9/700	-8/-55
13	Unterschenkelprellung rechts	+2/300	0/-30	13+	Rechte Hand durchtrennt e)	+9/900	-8/-70
12	Unterschenkelprellung links	+2/300	0/-30	12	Linke Hand durchtrennt f)	+9/600	-8/-45
11	Rechte Handprellung	+2/350	0/-40	11	Unterschenkel durchbohrt	+10/450	-9/-55
10	Linke Handprellung b)	+2/175	0/-15	10	Armverletzung	+3/200	-3/-25
9	Unterschenkelwunde	+3/250	-3/-30	9	Armverletzung	+3/150	-3/-20
8+	Rumpftreffer	+1/20	-1/-10	8+	Armverletzung	+2/100	-2/-15
7+							
6							
5+	Rumpftreffer	+1/10	0/0	5+	Armverletzung	+2/100	-2/-15
4+							
3							
2+	Rumpftreffer	0/0	0/0	2+	Armverletzung	+2/100	-2/-15
1							

a) Andere Ergebnisse mit Helm.

b) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -350 KAP, -40 KAP ->

c) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -300 KAP, -40 KAP ->

d) Vom Hals abwärts gelähmt.

e) Für SSK-,ZH-,STG-Kämpfer wird pro ZE eine "Kampf mit 2 Waffen"-Probe+5 fällig. Mißlingt sie, so ist kein AW und VW in dieser ZE möglich. Gelingt sie so ist der Kampf mit angegebenen KAP-Abzügen möglich.

f) Für SSK-,ZH-,STG-Kämpfer wird pro ZE eine "Kampf mit 2 Waffen"-Probe+3 fällig. Mißlingt sie, so ist kein AW und VW in dieser ZE möglich. Gelingt sie so ist der Kampf mit angegebenen KAP-Abzügen möglich.

g) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -500 KAP, -80 KAP ->

h) Opfer stürzt. Es folgt Kampf am Boden (s.S.71)

ZWEIHÄNDER gegen WATTIERTE KLEIDUNG und LEDERRÜSTUNG

W30	Ergebnis - WK	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis - LR	BSP/KAP	VIP->/KAP->
30	Tödlicher Kopftreffer a)			30	Tödlicher Kopftreffer a)		
29	Tödlicher Kopftreffer a)			29	Tödlicher Kopftreffer a)		
28	Tödlicher Halstreffer			28	Tödlicher Halstreffer		
27	Tödlicher Halstreffer			27	Tödlicher Halstreffer		
26	Schwerste innere Magenverletzung i)	-600 KAP(k)		26	Schwere innere Magenverletzung f)	-300 KAP(k)	
25	Schwerste innere Brustverletzung i)	-800 KAP(k)		25	Schwere innere Brustverletzung f)	-400 KAP(k)	
24	Schwerste innere Magenverletzung i)	-600 KAP(k)		24	Schwere innere Magenverletzung f)	-300 KAP(k)	
23	Schwerste innere Brustverletzung f)	-800 KAP(k)		23	Rippen gebrochen g)	+15/700	-12/-70
22	Wirbelsäule gebrochen b)	+20/100	-8/-50	22	Paralysierender Treffer h)	+12/700	-12/-70
21	Rücken durchbrochen b)	+15/200	-20/0	21	Rücken durchbohrt	+13/1200	-17/-90
20+	Oberschenkel	+13/1400	-11/-100	20+	Oberschenkel	+10/400	-8/-70
19	durchtrennt k)			19	gebrochen j)		
18	Oberschenkel durchbohrt	+13/600	-10/-70	18	Tiefste Oberschenkelwunde	+10/400	-8/-55
17	Rechter Arm durchtrennt c)	+11/1000	-10/-80	17	Rechter Arm durchtrennt c)	+11/1000	-10/-80
16	Linker Arm durchtrennt d)	+11/800	-10/-65	16	Linker Arm durchtrennt d)	+11/800	-10/-65
15	Rechter Arm durchbohrt	+11/500	-9/-80	15	Rechter Arm durchbohrt	+11/500	-9/-80
14	Linker Arm durchbohrt e)	+11/400	-9/-40	14	Linker Arm durchbohrt e)	+11/400	-9/-40
13+	Unterschenkel	+9/700	-8/-55	13+	Unterschenkel	+9/700	-8/-55
12	durchtrennt k)			12	durchtrennt k)		
11	Rechte Hand durchtrennt c)	+9/900	-8/-70	11	Rechte Hand durchtrennt c)	+9/900	-8/-70
10	Linke Hand durchtrennt d)	+9/600	-8/-45	10	Linke Hand durchtrennt d)	+9/600	-8/-45
9	Unterschenkel durchbohrt	+10/450	-9/-55	9	Unterschenkel durchbohrt	+10/450	-9/-55
8+				8+			
7+	Armverletzung	+3/150	-3/-20	7+	Armverletzung	+2/120	-2/-15
6				6			
5+				5+			
4+	Armverletzung	+2/100	-2/-15	4+	Beinverletzung	+2/70	-2/-15
3				3			
2+	Beinverletzung	+2/80	-2/-10	2+	Beinverletzung	+2/60	-1/-10
1				1			

a) Andere Ergebnisse mit Helm.

b) Vom Hals abwärts gelähmt.

c) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer wird pro ZE eine "Kampf mit 2 Waffen"-Probe+5 fällig. Mißlingt sie, so ist kein AW und VW in dieser ZE möglich. Gelingt sie so ist der Kampf mit angegebenen KAP-Abzügen möglich.

d) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer wird pro ZE eine "Kampf mit 2 Waffen"-Probe+3 fällig. Mißlingt sie, so ist kein AW und VW in dieser ZE möglich. Gelingt sie so ist der Kampf mit angegebenen KAP-Abzügen möglich.

e) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -500 KAP, -80 KAP ->

f) Kampfunfähig, Tod noch 10 min.

g) Eine ST-Probe+5 wird fällig. Mißlingt diese, so werden die KAP-Verluste verdoppelt.

h) 1 ZE gelähmt, danach setzt der fortlaufende Punktverlust ein.

i) Bewußtlos, Tod nach 2 ZE.

j) ST-Probe+10, sonst KAP-Verlust verdoppelt.

k) Opfer stürzt. Es folgt Kampf am Boden (s.S.71)

ZWEIHÄNDER gegen KETTENHEMD/RINGELPANZER und SCHUPPENPANZER

W30	Ergebnis - KH/RP	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis - SP	BSP/KAP	VIP->/KAP->
30	Tödlicher Kopftreffer a)			30	Tödlicher Kopftreffer a)		
29	Tödlicher Kopftreffer a)			29	Tödlicher Kopftreffer a)		
28	Tiefste Halswunde	+15/900	-20/-100	28	Tiefe Halswunde	+11/800	-14/-90
27	Tiefe Halswunde	+13/1000	-18/-100	27	Tiefe Halswunde	+13/1000	-18/-100
26	Innere Magenverletzung	+20/600	-12/-120	26	Tiefe Magenwunde	+15/600	-8/-100
25	Innere Brustverletzung	+13/1000	-20/-80	25	Tiefe Brustwunde	+11/500	-14/-70
24	Innere Magenverletzung	+13/800	-17/-100	24	Tiefste Magenwunde	+11/700	-13/-90
23	Rippen gebrochen c)	+15/700	-12/-65	23	Brustwunde	+10/600	-6/-60
22	Paralysierender Treffer d)	+12/700	-12/-70	22	Wirbelsäule gebrochen b)	+16/800	-8/-50
21	Paralysierender Treffer d)	+7/800	-14/-65	21	Paralysierender Treffer d)	+7/800	-14/-65
20+	Oberschenkel gebrochen b)	+10/400	-8/-50	20+	Tiefste Oberschenkelwunde	+9/400	-6/-50
19				19			
18	Tiefste Oberschenkelwunde	+10/400	-8/-55	18	Tiefe Oberschenkelwunde	+7/350	-6/-50
17	Rechter Arm gebrochen c)	+9/600	-7/-70	17	Rechter Arm gebrochen c)	+9/600	-7/-70
16	Linker Arm gebrochen c)	+9/300	-7/-35	16	Linker Arm gebrochen c)	+9/300	-7/-35
15	Tiefste Armwunde rechts	+8/450	-7/-70	15	Tiefste Armwunde rechts	+8/450	-7/-70
14	Tiefste Armwunde links	+8/350	-7/-35	14	Tiefste Armwunde links	+8/350	-7/-35
13+	Unterschenkel gebrochen b)	+7/500	-6/-50	13+	Unterschenkel gebrochen b)	+7/500	-6/-50
12				12			
11	Rechte Hand gebrochen c)	+7/500	-6/-60	11	Rechte Hand gebrochen c)	+7/500	-6/-60
10	Linke Hand gebrochen c)	+7/250	-6/-30	10	Linke Hand gebrochen c)	+7/250	-6/-30
9	Tiefste Unterschenkelwunde	+7/400	-7/-50	9	Tiefste Unterschenkelwunde	+7/400	-6/-50
8+				8+			
7+	Beinverletzung	+2/100	-2/-15	7+	Beinverletzung	+2/90	-2/-15
6				6			
5+				5+			
4+	Beinverletzung	+2/50	-1/-10	4+	Beinverletzung	+1/40	-1/-10
3				3			
2+	Beinverletzung	+1/40	-1/-10	2+	Rumpftreffer	+1/35	-1/-10
1				1			

a) Andere Ergebnisse mit Helm. Siehe unten.

b) Eine ST-Probe+8 wird fällig. Mißlingt diese, so werden die KAP-Verluste verdoppelt.

c) Eine ST-Probe+5 wird fällig. Mißlingt diese, so werden die KAP-Verluste verdoppelt.

d) 1 ZE gelähmt, danach setzt der fortlaufende Punkterlust ein.

ZWEIHÄNDER gegen HELME

TT-Zahl	Helm Nr.	Ergebnis	BSP/KAP	VIP->/KAP->	Besonderheiten
30	Helm Nr. 1	Tod			Schade!
30	Helm Nr. 2	Schädelfraktur	+9/1200	-10/-100	Bewußtlos, kampfunfähig
30	Helm Nr. 3	Prellung	+9/800	0/-50	Kampfunfähig
29	Helm Nr. 1	Tod			Schade!
29	Helm Nr. 2	Gehirnblutung	+13/1500	-10/-120	Wie "Schwere innere Brustverletzung"
29	Helm Nr. 3	Prellung	+9/800	-4/-20	Kampfunfähig

ZWEIHÄNDER gegen PLATTENPANZER und VOLLHARNISCH

W30	Ergebnis - KH/RP	BSP/KAP	VIP->/KAP->	W30	Ergebnis - SP	BSP/KAP	VIP->/KAP->
30	Tödlicher Kopftreffer a)			30	Tödlicher Kopftreffer a)		
29	Tödlicher Kopftreffer a)			29	Tödlicher Kopftreffer a)		
28	Tiefe Halswunde	+11/800	-14/-90	28	Halswunde	+8/700	-7/-75
27	Halswunde	+9/900	-12/-90	27	Halsprellung	+5/700	0/-70
26	Magenwunde	+10/550	-4/-90	26	Magenprellung	+6/500	0/-80
25	Tiefe Brustwunde	+11/500	-14/-70	25	Brustwunde	+8/400	-7/-50
24	Tiefe Magenwunde	+9/600	-9/-75	24	Magenwunde	+8/500	-5/-60
23	Brustwunde	+10/600	-9/-75	23	Rippenprellung	+7/500	0/-55
22	Rückenwunde	+12/600	-4/-50	22	Rückenprellung	+8/600	0/-45
21	Tiefste Rückenwunde	+11/700	-11/-50	21	Tiefe Rückenwunde	+9/550	-8/-35
20+	Tiefste	+9/400	-6/-50	20+	Oberschenkelwunde	+7/400	-4/-45
19	Oberschenkelwunde			19			
18	Tiefe Oberschenkelwunde	+7/350	-6/-50	18	Oberschenkelwunde	+4/250	-4/-40
17	Tiefe Armwunde rechts	+8/500	-5/-60	17	Tiefe Armwunde rechts	+8/500	-5/-60
16	Tiefe Armwunde links b)	+8/250	-5/-30	16	Tiefe Armwunde links b)	+8/250	-5/-30
15	Tiefe Armwunde rechts	+5/400	-5/-50	15	Tiefe Armwunde rechts	+5/400	-5/-50
14	Tiefe Armwunde links c)	+5/300	-5/-25	14	Tiefe Armwunde links c)	+5/300	-5/-25
13+	Tiefe	+6/450	-4/-45	13+	Tiefe	+6/450	-4/-45
12	Unterschenkelwunde			12	Unterschenkelwunde		
11	Tiefe Handwunde rechts	+6/450	-4/-55	11	Rechte Handwunde	+4/400	-2/-20
10	Tiefe Handwunde links d)	+6/225	-4/-25	10	Linke Handwunde c)	+4/200	-2/-20
9	Tiefe Unterschenkelwunde	+5/350	-5/-40	9	Tiefe Unterschenkelwunde	+5/350	-5/-40
8+				8+			
7+	Beinverletzung	+1/80	-1/-10	7+	Rumpftreffer	+1/50	-1/-10
6				6			
5+				5+			
4+	Rumpftreffer	+1/35	-1/-10	4+	Rumpftreffer	+1/20	-1/-10
3				3			
2+	Rumpftreffer	+1/25	-1/-10	2+	Rumpftreffer	+1/10	0/0
1				1			

a) Andere Ergebnisse mit Helm. Siehe unten.

b) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -500 KAP, -60 KAP ->

c) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -400 KAP, -50 KAP ->

d) Für SSK-, ZH-, STG-Kämpfer: -450 KAP, -55 KAP ->

ZWEIHÄNDER gegen HELME

TT-Zahl	Helm Nr.	Ergebnis	BSP/KAP	VIP->/KAP->	Besonderheiten
30	Helm Nr. 1	Tod			Schade!
30	Helm Nr. 2	Schädelfraktur	+9/1200	-10/-100	Bewußtlos, kampfunfähig
30	Helm Nr. 3	Prellung	+9/800	0/-50	Kampfunfähig
29	Helm Nr. 1	Tod			Schade!
29	Helm Nr. 2	Gehirnblutung	+13/1500	-10/-120	Wie "Schwere innere Brustverletzung"
29	Helm Nr. 3	Prellung	+9/800	-4/-20	Kampfunfähig