Rüstung

Schwerer Treffer (*S. 82*)

S.82	TP >= 20	
	Rüstung: Bronzeharnisch, Eisenmantel, Fünflagenharnisch, Garether Platte, Gladiatorenschulter, Horasischer Reiterharnisch, Gestechrüstung, Kürass, Kusliker Lamellar, Lederharnisch, Leichte Platte, Mammutonpanzer, Maraskanischer Hartholzharnisch, Schuppenpanzer, Lederzeug, Plattenzeug.	BE + 1

Wunden

Sonderfertigen zum Ignorieren von Wundauswirkungen

S. 57 Vorteil/Nachteil	Wann?	Ignorieren von Schmerzen und Auswirkungen
Kampfrausch	Probe TaW Selbstbeherrschung + 10: 1W3 SP, - 1W6 AuP	bis Kampfende
Blutrausch	*Jähzorn* oder *Wunde im Nahkampf* oder *missglückte Probe TaW Selbstbeherrschung bei Wunde*.	bis AU = 0 (jede AT – 2 AuP)

Auftreten von Wunden

S. 57	Normal			Eisern			Glasknochen		
Anzahl	1 Wunde	2 Wunden	3 Wunden	1 Wunde	2 Wunden	3 Wunden	1 Wunde	2 Wunden	3 Wunden
SP	> WS	> 2WS	> 3WS	> WS+2	> (2WS)+2	> (3WS)+2	> WS-2	> (2WS)-2	> (3WS)-2

Schmerzen durch Wunden

S.82 **Probe TaW Selbstbeherrschung + (SP – Wundschwelle)** [Spez. *Wunden ignorieren*: -2]	
+	**-**
	bewusstlos: 1W6+3 KR (Geg. AT-3)

Info
Taw Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)

Kritischer Treffer

S.84	Eine zusätzliche Wunde

Optional

Wunden ignorieren

S.82f. **Probe TaW Selbstbeherrschung** [Spez. *Wunden ignorieren*: -2]		
1 Wunde	**2 Wunden (ges.)**	**3 Wunden (ges.)**
+4	**+8**	**+12**
+		**-**
• SP und Blutverlust werden **nicht ignoriert** • Restliche Auswirkung der neuen Wunde **ignorieren** (bis Kampfende) • Nach dem Kampf 1W6 Erschöpfung		• normale Auswirkungen der Wunde

Auswirkungen von Wunden

S. 107f.	Erste, zweite und dritte Wunde jeweils													Dritte Wunde zusätzlich	
Zone	**MU**	**KL**	**IN**	**FF**	**GE**	**KO**	**KK**	**GS**	**SP**	**INI-B**	**INI**	**AT**	**PA**		
Kopf	**-2**	**-2**	**-2**							**-2**	**-2W6**			*bewusstlos*: *Blutverlust*:	**+2W6 SP** **1W20 KR , Geg. AT-3** **1SP/KR** bis Wundversorgung
Brust						**-1**	**-1**		**1W6**			**-1**	**-1**	*bewusstlos*: *Blutverlust*:	**1W20 KR, Geg. AT-3** **1SP/KR** bis Wundversorgung
Arme				**-2**			**-2**					**-2**	**-2**	*Arm nutzlos*	
Bauch						**-1**	**-1**	**-1**	**1W6**	**-1**		**-1**	**-1**	*bewusstlos*: *Blutverlust*:	**1W20 KR, Geg. AT-3** **1SP/KR** bis Wundversorgung
Beine					**-2**			**-1**		**-2**		**-2**	**-2**	*Sturz*: *kampfunfähig*	**Gegner AT-3**

Lebensenergie

Auswirkungen niedriger Lebensenergie

Bei *Blutrausch* oder *Kampfrausch* Auswirkungen erst nach Ablauf (s. Auftreten von Wunden)

S. 56f. LeP	< LE / 2	< LE / 3	< LE / 4
AT/PA	+1	+2	+3
Eigenschaftsproben	+1	+2	+3
Talentproben	+3	+6	+9
GS	-1	-2	-3

Lebensbedrohlicher Zustand

S. 56f.	LeP							
	0 < LeP <= 5			<= 0	< -WS	< -(1,5·WS)	< -KO	< -(1,5·KO)
Normal	Kampfunfähig	*S. 83* **Kampfunfähigkeit ignorieren** Probe TaW Selbstbeherrschung + 12 (nur 1x pro Kampf möglich) ***Erfolg*** / ***Fehlschlag***		• bewusstlos • stirbt in 1W6·KO KR	zusätzlich perm. -1 LE	-	tot	-
	• Keine Aktionen mehr möglich • GS = 1	• 1W6 Erschöpfung • Übrige TaP (mind 1) KR weiter handlungsfähig	• 1W6 Erschöpfung • Keine Aktionen mehr möglich • GS = 1					
Eisern	-			• bewusstlos • stirbt in 1W6·KO KR	zusätzlich perm. -1 LE	-	tot	-
Zäher Hund	-			• bewusstlos • stirbt in 1W6·(1,5·KO) KR	-	zusätzlich perm. -1 LE	-	tot