

EIN ALTERNATIVER ANSATZ ZU VERLETZUNGEN

Anm. d. Übersetzers: Die Neuerungen zum Grw. habe ich gelb markiert.

Dies ist eine optionale Herangehensweise an Lebenspunktverluste, Kritische Verletzungen und Tod im Vergleich zu den Angaben im Grundregelwerk. Wenn der Spielleiter und die Spieler es vorziehen, dieses System zu verwenden, sollte es die Informationen auf den WFRP-Seiten 172-178 ersetzen.

Der Zweck dieses alternativen Systems ist es, die Komplexität des Kernsystems in Bezug auf Verletzungen und Tod zu reduzieren und taktische Entscheidungen darüber zu treffen, wo Schläge gelandet werden oder wo man schwerere Rüstungen trägt.

LEBENSUNKTVERLUSTE, KRITISCHE VERLETZUNGEN UND TOD

Der Verlust von Lebenspunkten stellt kleinere Schnitte, Prellungen und Kratzer dar. Kritische Verletzungen sind im Vergleich dazu deutlich schwerwiegender und umfassen solch ernste Komplikationen wie gebrochene Knochen, Muskelrisse und aufgerissenes Gewebe. Wenn du zu viele Kritische Verletzungen erleidest, riskierst du den Tod.

Lebenspunktverluste

Man verliert LP, wenn man Schaden erleidet. Jedes Mal, wenn du 1 Punkt Schaden erleidest, verlierst du 1 LP. Normalerweise verringern dein Widerstands-Bonus und deine Rüstungspunkte den erlittenen Schaden.

Wenn du also am Arm getroffen wirst, 10 Punkte Schaden erleidest und dein Widerstands-Bonus 3 ist, während du durch eine Lederrüstung 1 Rüstungspunkt am Arm hast, dann würdest du 6 LP verlieren ($10 - 3 - 1 = 6$).

Kritische Verletzungen

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Kritische Verletzung zu erzeugen. Die eine ist, dem Gegner einen kritischen Treffer zu verpassen, bevor er auf 0 Wunden reduziert wird. Die andere ist, dem Gegner irgendeine Art von Schaden zuzufügen, nachdem er auf 0 Wunden reduziert wurde.

Einem Gegner mit Lebenspunkten einen kritischen Treffer zufügen

Wenn ein Charakter während eines Angriffs bei einer Nahkampf- oder Fernkampfprobe (oder bei einer Waffenfertigungs- oder Ballistik-Fertigungsprobe, wenn du keine Fertigkeit verwendest) einen Pasch würfelt und die Probe besteht, dann hat er einen kritischen Treffer verursacht, auch wenn der Gegner noch Lebenspunkte hat.

Drehe deinen Angriffswurf nicht um, um die Trefferzone zu bestimmen, wie du es bei einem normalen Treffer tun würdest. Wirf stattdessen erneut einen W100, um herauszufinden, wo dein Treffer gelandet ist. Dann würfelst du erneut mit W100 und ziehst den entsprechenden Eintrag in der Tabelle "Kritische Verletzungen" für diese Stelle heran.

Einen kritischen Treffer bei einem Gegner mit 0 Wunden erzielen

Wenn dein Gegner auf 0 Wunden reduziert ist, fügst du ihm automatisch eine kritische Verletzung zu. Wenn du den Eintrag in der Tabelle für Kritische Verletzungen auflöst, **addiere +10 zu dem Ergebnis für jede Wunde, die du über die Wunde hinaus zugefügt hast, die nötig war, um den Gegner auf 0 Wunden zu reduzieren** (oder, wenn dein Gegner bereits auf 0 Wunden war, jede Wunde, die du zugefügt hast).

Zusätzlicher Wundverlust durch kritische Verletzungen

Benutze die Spalte "LP" in der Tabelle "Kritische Verletzungen", um die zusätzlichen Lebenspunktverluste zu bestimmen, die durch kritische Verletzungen verursacht werden. Berechne diesen zusätzlichen Schaden, nachdem du alle anderen Auswirkungen von normalem Schaden und kritischen Verletzungen berechnet hast. Wunden, die auf diese Weise verursacht werden, verursachen keine weiteren Würfe auf der Tabelle für Kritischen Schaden. Zum Beispiel erleidet ein Gegner, der auf 0 Lebenspunkte reduziert wurde, keinen weiteren Schaden durch diese zusätzlichen Wunden.

Wenn ein Treffer, der kritischen Schaden verursacht, einen Gegner unter 0 Lebenspunkte reduziert, führt dies nicht zu einem zweiten Wurf auf der Tabelle. Mit anderen Worten: Jeder Schlag kann nur eine einzige Kritische Verletzungen verursachen.

Beispiel: Der menschliche Abenteurer Hugo Schmidt befindet sich in einem verzweifelten Kampf mit Ibrit Dungstrangler, dem bössartigen Nachtgoblin-Häuptling.

In der ersten Runde des Kampfes sticht Ibrit auf Hugo ein. Hugo versucht zu parieren und erzielt dabei 0 EG. Ibrit würfelt bei seinem Nahkampf-Wurf eine 24 und trifft Hugo in den rechten Arm (24 gedreht sind 42, was im Bereich von 25-44 (Haupthand) liegt). Hugo trägt eine Lederjacke, die ihm 1 Rüstungspunkt auf seinem Arm verleiht, und er hat einen Zähigkeitsbonus von 3. Ibrit hat einen Stärkebonus von 3, +4 für das Benutzen einer Handwaffe und +1 für Erfolgsgrade (sein Wurf von 24 im Vergleich zu seinem Nahkampf (Standard) von 35).

Das bedeutet, dass er 8 Schadenspunkte verursacht, reduziert um Hugos Zähigkeitsbonus und 3 Rüstungspunkte. Hugo verliert 5 Wunden, so dass er noch 7 Wunden hat.

In der darauffolgenden Runde trifft Ibrit erneut und würfelt eine 11 bei seinem Nahkampf (Standard)-Wurf. Hugo versucht zu parieren und erzielt dabei 1 EG. Er verursacht kritischen Schaden, weil er einen Pasch gewürfelt hat, also würfelt er noch einmal, um den Ort zu bestimmen, anstatt die Zahlen umzukehren. Er würfelt 34 und trifft Hugo erneut in den rechten Arm. Ibrit fügt Hugo 5 weitere Wunden zu und würfelt dann erneut, um den Effekt der kritischen Verletzung zu bestimmen. Er erzielt einen Wert von 96. Anhand der Tabelle für kritische Verletzungen stellt er fest, dass er Hugos rechte Schulter ausgekugelt hat.

Hugos guter Arm ist unbrauchbar, bis er medizinische Hilfe bekommt, und er ist in der Zwischenzeit Betäubt. Die ausgekugelte Schulter fügt Hugo außerdem 4 Wunden zu, wodurch er auf -2 Wunden reduziert wird. Da dieser letzte Schaden durch einen Wurf auf der Tabelle für kritische Verletzungen zugefügt wurde, verursacht er keinen weiteren kritischen Schaden. Hugo wird auf 0 Wunden zurückgesetzt.

Ibrit ist ein böses Wesen, welches seinem verletzten Gegner keine Gnade entgegenbringt. Er schlägt wieder zu und würfelt eine 12 in seinem Nahkampf (Standard)-Wurf. Dieses Mal verursacht er eine kritische Verletzung, da sein Schlag Hugo unter 0 Wunden bringt. Er würfelt 26, um die Stelle zu bestimmen: wieder der rechte Arm. Aufgrund des Vorteils, der sich aus Hugos Betäubt-Zustand und den Erfolgsstufen ergibt, fügt Ibrit 11 Schaden zu, der aufgrund von Hugos Zähigkeitsbonus und Rüstungspunkten auf 8 Wunden reduziert wird.

Dieses Mal addiert Ibrit 80 zu der Zahl, die für den Wurf auf der Tabelle für kritische Verletzungen generiert wird, weil er einem Gegner mit 0 Wunden 8 Wunden zufügt. Er würfelt eine 48. $48 + 80 = 128$. Hugo erleidet zusätzlich zu seiner ausgekugelten Schulter eine verstümmelte Hand, und die Dinge sehen in der Tat sehr düster aus für den unerschrockenen Abenteurer.

MIT DER STUMPFFEN SEITE ZUSCHLAGEN

Die Regeln gehen davon aus, dass du so viel kritischen Schaden wie möglich anrichten willst. Es kann aber auch sein, dass du einen Gegner eher überwältigen als töten willst. In diesem Fall musst du erklären, dass du mit der stumpfen Seite angreifst, bevor du würfelst, um deinen Gegner zu treffen. Das bedeutet, dass du die flache Seite deiner Klinge oder eine Technik benutzt, um deinen Gegner nicht schwer zu verletzen. In diesem Fall werden immer noch Wunden zugefügt, aber du fügst nur dann kritischen Schaden zu, wenn dein Gegner auf 0 Wunden reduziert ist.

Du darfst nicht mit der stumpfen Seite angreifen mit einer Waffe, die Brennend-Zustände verursacht, mit Fernkampf oder Zaubern. Die folgenden Waffeneigenschaften gehen beim Angriff mit der stumpfen Seite verloren: Durchschlagend, Ermüdend, Durchbohend und Rüstungsbrechend.

OPTIONEN: SOFORTIGER TOD

Als Spielleiter kannst du darauf verzichten, die Details der Verletzungen aller Teilnehmer zu erfassen, und stattdessen einfach feststellen, ob jemand tot ist oder nicht, indem du die Regeln für den plötzlichen Tod anwendest. In diesem Fall kann der Spielleiter eine Person, die 0 Wunden erreicht hat, einfach für tot oder bewusstlos erklären.

Der Plötzliche Tod ist nützlich, um das Schicksal von NSCs im Hintergrund zu bestimmen, wie z.B. Räuber oder Kultisten niedrigen Ranges, aber er sollte nicht verwendet werden, um das Schicksal von Spielercharakteren und NSCs mit dem Talent Glückspilz zu bestimmen.

Tod

Der Tod kann direkt aus kritischem Schaden resultieren oder wenn ein Charakter vielen Verletzungen erliegt.

Wenn ein Charakter den Zustand *Bewusstlos* und 0 Lebenspunkte hat, dann addiert er die Anzahl der kritischen Verletzungen (d.h. alle Ergebnisse aus den Tabellen für kritische Verletzungen), die er gerade erleidet. Wenn diese Zahl größer ist als sein Widerstands-Bonus, erliegt er seinen Verletzungen und stirbt am Ende der Runde, es sei denn, er wird von einer oder mehreren Kritischen Verletzungen geheilt.

Wenn du den Zustand *Bewusstlosigkeit* hast, kann dich außerdem jeder Gegner mit einer geeigneten Waffe töten, wenn er eine Aktion dafür ausgeben kann.

Bagatellverletzungen

Kritischer Schaden schwächt einen Charakter zwar immer, aber nicht jeder kritische Schaden ist schwerwiegend genug, um zum Ableben des Charakters beizutragen. Sich einen Zeh zu stoßen ist unangenehm, aber nicht sehr schädlich. Bagatellverletzungen haben in den untenstehenden Tabellen den LP-Wert "B". Sie verursachen dem Charakter keine zusätzlichen Wunden und werden nicht auf die Anzahl der kritischen Wunden angerechnet, die zum Tod des Charakters beitragen.