

# Combativa Vitalis

## Vitalfunktionen im Kampf auf einen Blick

### Trefferzonen

Zone	G.S.*	Zufall	Erste und zweite Wunde	Dritte Wunde
Kopf	+4	19-20	MU, KL, IN, INI-Basis -2, INI -2w6	+2w6 SP, bewusstlos, Blutverlust
Brust	+6	15-18	AT, PA, KO, KK -1, +1w6 SP	bewusstlos, Blutverlust
Arme**	+4/+6	9-14	AT, PA, KK, FF -2 mit diesem Arm	Arm handlungsunfähig
Bauch	+4	7-8	AT, PA, KO, KK, GS, INI-Basis -1, +1w6 SP	bewusstlos, Blutverlust
Beine	+2	1-6***	AT, PA, GE, INI-Basis -2, GS -1	Sturz, kampfunfähig

\*) Gezielter Schlag, Ansage jeweils +2

\*\*) Ansage +4 für den Schwertarm, +6 für den Schildarm. Ungerade Ergebnisse: Schildarm, gerade Ergebnisse: Schwertarm

\*\*\*) ungerade Ergebnisse: linkes Bein, gerade Ergebnisse: rechtes Bein

### Auswirkungen niedriger AU

**Ab 33%** Ausdauer sind alle Eigenschaftsproben, Attacken und Paraden um 1 Punkt, TaW/ZfW um 3 Punkte erschwert. Man erleidet 1 Punkt Erschöpfung.

**Ab 25%:** Ausdauer sind alle Eigenschaftsproben, Attacken und Paraden um 2 Punkte, TaW/ZfW um 6 Punkte erschwert.

**Tiefpunkt:** Ab 0 AU erleidet der Held 1W6 Erschöpfungspunkte und wird Kampfunfähig (bis auf die freie Aktion „Atem holen“)

### Auswirkungen niedriger LE

**Ab 50%** Lebensenergie sind alle Eigenschaftsproben, Attacken und Paraden um 1 Punkt, TaW/ZfW um 3 Punkte erschwert.

**Ab 33%** Lebensenergie sind alle Eigenschaftsproben, Attacken und Paraden um 2 Punkte, TaW/ZfW um 6 Punkte erschwert.

**Ab 25%** Lebensenergie sind alle Eigenschaftsproben, Attacken und Paraden um 3 Punkte, TaW/ZfW um 9 Punkte erschwert.

**Bei 1-5 LE** folgt Kampfunfähigkeit mit max. GS 1 (außer „Zäher Hund/Eisern“)

**0 oder weniger LE** folgt der Tot binnen W6 x KO in KR. Sinkt LE gar unter den negativen Wert der KO ist der Tot augenblicklich. „Zäher Hund“ gilt in beiden Fällen und erhöht den Schwellwert um 150% der KO.

## **Ignorieren von Wunden**

Um eine Wunde zu ignorieren muss eine Selbstbeherrschungs-Probe gelingen die pro Wunde um 4 Punkte erschwert ist. Bei gelingen erleidet der Held nach dem Kampf 1W6 Erschöpfung und die vollen Auswirkungen der Wunde.

## **Wunden und Schmerzen**

Erleidet ein Held eine Wunde muss ein Held eine Selbstbeherrschungs-Probe ablegen die um so viele Punkte erschwert wie die gerade erlittenen SP über der Wundschwelle liegen. Bei misslingen der Probe wird der Held 1W6+3 KR Kampfunfähig.

## **Ausdauerverlust im Kampf**

-Manöver kosten 1 AU: Wucht-, Betäubungs-, Befreiungs- und Hammerschlag, Schildspalter, Sturmangriff und Angriff zum niederwerfen, Windmühle, Doppelangriff, das Einleiten eines Ausfalles, (gezieltes) Ausweichen, Klammer, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt und Wurf.

-Treffer die TP(A) verursachen

-Ab 3 BE pro Aktion 1 AU, ab 6 BE pro Aktion 2 AU

-Pro Angriffs- bzw. Abwehraktion 1 AU, falls die geführte Waffe KKx10 Unzen überschreitet

-Eine Wunde verursacht immer einen Verlust von 1W6 AU

## **Erschöpfungs- und Überanstrengungspunkte**

Man kann so viele Erschöpfungspunkte haben wie die KO des Helden entspricht ohne Einbußen zu erleiden. Jeder Punkt darüber hinaus ist ein Punkt Überanstrengung. Jeder Überanstrengungspunkt erhöht die effektive BE um 1, erschwert alle KO Proben um jeweils einen Punkt. Sobald man wiederum so viele Überanstrengungspunkte erhalten hat wie die KO des Helden entspricht, bricht der Held erschöpft zusammen.

Regeneration: Erschöpfung und Überanstrengung können durch Rasten und Schlafen abgebaut werden. Pro Stunde Rast kann man 1 Punkt Überanstrengung oder 2 Punkte Erschöpfung streichen, pro Stunde Schlaf das doppelte. Zuerst wird immer die Überanstrengung abgebaut.

# Varianten der Wundheilung

**Konstitution:** Eine KO-Probe während der Regenerationsphase, erschwert um den Zuschlag der schlimmsten Wunde (siehe Tabelle) heilt eine Wunde.

**Heilkunde Wunden:** Grundvoraussetzung ist zum einen die Erstversorgung die bei zusätzlichen Wunden um die schlimmste Wunde (siehe Tabelle) erschwert ist.

Dann folgt die 2. Probe zur Wundförderung (TaW\*/2 in LeP in der nächsten Regenerationsphase) die ebenfalls um den Zuschlag der schlimmsten Wunde (siehe Tabelle) erschwert ist.

Sollen nun auch Wunden geheilt werden ist eine 3. Probe nötig. Bei dieser Wundbehandlung werden alle Wundzuschläge (siehe Tabelle) aufsummiert. Jeder TaW\* der diesmal übrig bleibt fließt in die KO-Probe der nächsten Regenerationsphase ein. Pro TaW\* erleichtert sich diese KO-Probe um einen Punkt. Je 7 TaW\* dieser 3. Probe heilen eine Wunde sofort.

Nach dieser Behandlung ist in den folgenden Tagen je eine Nachbehandlungsprobe möglich die je 3 TaW\* 1 LeP zur Regeneration hinzu fügt und je 1 Punkt die KO-Probe erleichtert.

**Balsam Salabunde:** Soll der Balsam Wundheilung erzielen ist eine spezielle Variante des Zaubers nötig. Durch eine erfolgreiche Zauberefertigungsprobe, erschwert um den Zuschlag der schlimmsten Wunde (siehe Tabelle) und pro 7 zurückgegebenen LeP wird eine Wunde geheilt.

**Wundsegen:** Durch diese Liturgie, durch Peraine-Geweihte gesprochen, wird eine oder gleich alle (je nach Grad) Wunde/n geschlossen.

**Magische Heiltränke:** Magische Heiltränke schließen pro 7 zurückgegebenen LeP je eine Wunde.

## MODIFIKATOREN FÜR WUNDEN

+3	einfache Gliedmaßen-Treffer (erste Wunde an Armen oder Beinen)
+5	oberflächliche Wunden an Kopf oder Rumpf (erste Wunde an diesen Stellen)
+7	Knochenbrüche an Gliedmaßen (zweite Wunde an Armen oder Beinen)
+9	ernsthafte Schädelverletzungen (zweite Wunde an Kopf)
+12	innere Verletzungen (zweite Wunde am Rumpf)
+12	schwerste Wunden an den Gliedmaßen (dritte Wunde an dieser Stelle)
+15	fast-tödliche Kopf- oder Rumpftreffer (dritte Wunde an dieser Stelle)

**Reihenfolge der Wundheilung:** Zuerst immer die höchste Mehrfachwunde. Dann die Wunde mit dem geringsten Zuschlag aus der Tabelle.