

Komplexer Auslöser: Aktivierung VOR Eintritt des Schadens

Post by "Tigerayax" of May 19th 2018, 7:39 pm

Kopf ab kann auch einfach nur eine vierfach-Wunde (4) am Kopf darstellen, das muss nicht unbedingt die Lep unter 0 oder sogar -Ko unter 0 setzen.

siehe dazu der "Todesstoß" der zwei (2) automatische Wunden zufügt, wenn dann der Schaden die einfache Ko des Opfers überschreitet und dieser kein Eisern hat sind das insgesamt vier (4) Wunden an dieser Zone. Dies ist auch die Regeltechnische Auslegung einer Hinrichtung wenn ich als SL soetwas ausspiele, (Richtschwert) oder aber ein "Hammerschlag" als "Gezielter Schlag" auf den Kopf mit moderater zusätzlicher Ansage (Axt ... bzw. wer es etwas schmutziger will kann auch nen "Richter-Hammer" nutzen, Quasi mit dem Vorschlaghammer die Gegend mit Hirnsaft bespritzen).

Bei einer Derartigen Hammerschlag-Hinrichtung ist meist auch Lep unter 0 teilweise sogar weit unter -Ko unter 0, Immerhin bedeutet vierfachwunde zur abtrennung des Körperteils, und nur dann wird der Henker für seine Arbeit bezahlt, das man das Doppelte (2x) der Ko des Opfers anrichten muss an Schaden, damit es mit dem ersten Schlag vollbracht ist. Wer mehr als drei (3) Schläge für eine Hinrichtung benötigt wurde meist nicht für seine Arbeit bezahlt und folglich keine "neuen Stiefel" für den Henker.

Aber zurück zum Thema, ein Balsam kann wenn direkt gewirkt auch den abgetrennten Kopf wieder anwachsen lassen, Regeltechnisch ist dies möglich, allerdings nur wenn sich der Kopf noch in relativer nähe (am Rumpf) zum Körper befindet. Auslöser würde ich auch als "im sterben liegen" setzen, denn dieser zustand ist Regeltechnisch bei mehrfachwunden in Lethalen Zonen oder bei Lep unter 0 gegeben, unabhängig davon was zuerst eintritt.