

Nahkampf

NÜTZLICHE NAHKAMPF-REGELN IN KÜRZE

- ❗ Schadenspunkte durch Nahkampfangriffe ergeben sich wie folgt: TP der Waffe + QS der Angriffsprobe - ggf. RS des Gegners.
- ❗ Wird es angegriffen, ob erfolgreich oder nicht, sinkt der Verteidigungswert des Angegriffenen für den Rest der laufenden Runde um 2. Er kann dabei nicht unter 0 sinken.
- ❗ Ist ein Charakter gezwungen mit der schwachen Pfote zu kämpfen, gelten folgende Modifikatoren: AW -5
- ❗ In einer vorteilhaften Position (z.B. von einer Kiste herab angreifen) erhält man einen Bonus auf AW/VW +2/+1.
- ❗ Wird ein Kämpfer von drei oder mehr Gegnern angegriffen, die einer größeren, der gleichen oder um eine Stufe geringeren Größenkategorie angehören, erleidet der Kämpfer den Status *Eingeengt*.
- ❗ Bei etwa hüfthohem Wasser sinkt der AW um -4 und der VW um -2. Unter Wasser sinkt der AW um -12 und der VW um -6.
- ❗ Möchte man einen Hinterhalt legen wird eine Vergleichsprobe *Verbergen* gegen *Sinnesschärfe* durchgeführt. Gewinnt die Partei, die überfallen werden soll, die Vergleichsprobe, so hat sie den Hinterhalt bemerkt. Verliert sie, läuft sie ohne Argwohn in den Hinterhalt und erleidet den Status *Überrascht*
- ❗ Attackiert man einen Gegner von hinten sinkt der VW des Gegners um 4 bis zu einem Minimum von 0.
- ❗ Befindet man sich in einer Kampfhandlung kann man eine Probe auf *Körperbeherrschung* ablegen, und die Flucht zu ergreifen. Beim Misslingen der Probe kann sich der Charakter nur GS/2 bewegen und erleidet einen Passierschlag.
- ❗ Misslingt die *Körperbeherrschungs*-Probe beim passieren der Angriffsdistanz eines Gegners, hat dieser die Möglichkeit einen Passierschlag auszuführen. Ein Passierschlag ist ein Nahkampfangriff, der keine Handlung erfordert und auf den nicht mit einer Verteidigung reagiert werden kann. Der AW ist erschwert um 8. Der Passierschlag lässt sich nicht mit Kampfsonderfertigkeiten kombinieren. Pro Kampfrunde kann ein Kämpfer nur einen Passierschlag ausführen.

GRÖßENKATEGORIEN

Größenkategorie	Beispiele	Modifikatoren
Winzig	Spinne, Maus	-4 AW / -8 FK
Klein	kleine Ratte, Eichhörnchen	+/-0 AW / -4 FK
Mittel	kleiner Hund, große Ratte, Rabe	+/-0 AW / +/-0 FK
Groß	großer Hund, Dachs	VW wird nur mit Schild verwendet, ansonsten VW 0
Riesig	Mensch, Schwein	VW 0

MODIFIKATOREN FÜR BEENGTE UMGEBUNG

Kurze Waffen	+2 auf AW
Mittlere Waffen	+/- 0 auf AW
Lange Waffen	-2 auf AW
Kleine Schilde	+ 2 auf VW
Große Schilde	-2 auf AW / -2 auf VW

Fernkampf

NÜTZLICHE FERNKAMPF-REGELN IN KÜRZE

- ❗ Schadenspunkte durch Fernkampfangriffe ergeben sich wie folgt: TP der Waffe + QS der Angriffsprobe - ggf. RS des Gegners.
- ❗ Ein Einsatz von Fernkampfwaffen ist unter Wasser ausgeschlossen.
- ❗ Jede zum Zielen genutzte Aktion erleichtert den folgenden Schuss um 2. Dieser Bonus kann bis zu einem Maximum von 4 erhöht werden.
- ❗ Befindet sich das Ziel eines Fernkampfangriffes mit jemand anderen in Kampfhandlungen verwickelt, dann erleidet der Schütze eine Eschwernis von 2 auf seine Probe auf Fernkampf.

MODIFIKATOREN DURCH REICHWEITE

Nah	+2 auf FK, +1 TP
Mittel	+/- 0 auf FK
Weit	-2 auf FK, -1 TP

FK-MODIFIKATIONEN DURCH BEWEGUNG

Ziel steht still	+2 auf FK
Ziel bewegt sich (4 Schritt und weniger in letzter Handlung)	+/-0 auf FK
Ziel bewegt sich schnell (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung)	-2 auf FK
Ziel schlägt Haken	zusätzlich -4 auf FK, GS des Ziels halbiert
Schütze geht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung)	-2 auf FK
Schütze rennt (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung)	-4 auf FK

