

EISENHAGEL

FK-Probe +2 pro Geschoss +5 pro zusätzliches Ziel

Voraussetzung: SF *Eisenhagel*.

Ausführbar mit: Wurfringe, Wurf schreiben, Wurfsterner.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Ein Schütze wirft mehrere Wurfaffen gleichzeitig. Die FK-Probe ist um die doppelte Anzahl der verwendeten Wurfgeschosse (max. 5) erschwert. Bei mehreren Zielen nochmals um 5 Punkte pro zusätzlichem Ziel. Ihre TP werden einzeln ermittelt.

Misslungen: Wurfaffen gehen vollständig daneben.

WdS 95

Fernkampfmanöver

FERNKAMPF-ANGRIFF MIT ANSAGE

FK-Probe +Ansage (max. TaW der Waffe)

Voraussetzung: TZM wird nicht verwendet.

Ausführbar mit: Alle Fernkampftalente.

Kombination: SF *Scharfschütze*, *Meisterschütze*.

Wirkung: Schütze zielt genauer um mehr Schaden zu verursachen.

Eine Ansage wird zur Hälfte auf die angerichteten TP aufgeschlagen (*Scharfschützen* und *Meisterschützen* können die volle Ansage anrechnen).

• Kenner der SF *Meisterschütze* können eine Ansage in Höhe des kompletten FK-Wertes machen.

• Der Schuss dauert um die halbe Ansage in Aktionen länger. *Scharfschützen* brauchen 2 Aktionen weniger, mind. aber 1 zusätzlich, *Meisterschützen* benötigen nur 1 Aktion zusätzlich.

• Bei Verwendung des Trefferzonensystems wird der Fernkampfangriff mit Ansage durch den gezielten Schuss ersetzt.

Misslungen: Schuss geht vollständig daneben.

WdS 97

Fernkampfmanöver

FERNKAMPF-PROBENMOD. I

Waffe: _____

Entfernungsmodifikatoren:

	s. nah	nah	mittel	weit	e. weit
Schritt					
winzig	+6	+8	+12	+16	+20
s. klein	+4	+6	+10	+14	+18
klein	+2	+4	+8	+12	+16
mittel	±0	+2	+6	+10	+14
groß	-2	±0	+4	+8	+12
s. groß	-4	-2	+2	+6	+10

Bewegung des Ziels:

- fest montiertes/stillstehendes Ziel -4/-2
- leicht/schnell/sehr schnell bewegtes Ziel +0/+2/+4
- Kampfgetümmel +3/+2 pro Kämpfer (H/NS)
Kein weiterer Zuschlag für Bewegung
- Bewegung eines Körperteils (gez. Schuss) +2

Sicht:

- Dunst/Dämmerung +2
- Nebel/Mondlicht +4
- Sternenlicht +6
- Finsternis/Unsichtbares Ziel +8

WdS 96; 199

Fernkampfmanöver

FERNKAMPF-PROBENMOD. II

Vor- und Nachteile:

- Dämmerungssicht Abzüge durch Dunkelheit halbiert
- Nachtsicht beinh. Dämmerungssicht, Abzüge max. +5
- Entfernungssinn -2
- Einäugig Entfernung unter 10 Schritt: +4
- Farbenblind Entfernung über 50 Schritt: +4
- Kurzsichtig Entf. über 100 Schritt: Meisterentscheid
- Nachtblind Abzüge durch Dunkelheit * 2 (max.+8)

Sonstige Modifikatoren:

- halbe Deckung / großes Schild +2
- ½ Deckung / sehr großes Schild +4
- Seitenwind +4 bis +8
 - SF *Meisterschütze* +0
- Steilschuss/-wurf nach unten (Wurfspeer +1TP) +2
- Schleuder, Speer- und Stabschleuder +8
- Steilschuss/-wurf nach oben +4/+8
 - SF *Meisterschütze* +0
- Zweiter Schuss/Wurf pro KR +4/-2
- Schnellschuss +2
 - SF *Scharfschütze* +1
 - SF *Meisterschütze* +0
- Länger zielen -1 pro 2 Aktionen (max. 4)
- SF *Scharfschütze* -1 pro Aktion (max. 4)

WdS 96;199

Fernkampfmanöver

GEZIELTER SCHUSS/WURF

Modifizierte FK-Probe

Voraussetzung: Verwendung des TZM.

Ausführbar mit: Alle Schuss und Wurfaffen außer Efferdbart, Fledermaus, Granatapfel, Lasso, Stabschleuder, Wurfnetze und improvisierte Wurfaffen.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Modifikatoren:

- Auf Zweibeiner:** -/Scharfschütze/Meisterschütze
- Rumpf (Brust oder Bauch) +6/+4/+3
 - Bein/Schwanz +8/+5/+4
 - Arm oder Kopf +10/+7/+5
 - Hand/Fuß +16/+11/+8
 - Auge/Herz +20/+13/+10
- Auf Vierbeiner:** -/Scharfschütze/Meisterschütze
- Rumpf +4/+3/+2
 - Bein +10/+7/+5
 - Verwundbare Stelle (so vorhanden) +12/+8/+6
 - Kopf +16/+11/+8
 - Schwanz (nach Größe) +8 bis +16/+5 bis +11/+4 bis +8
 - Sinnesorgane (mindestens) min. +16/min. +11/min. +8

Doppelte Aufschläge mit Schleuder. Bei Treffer in Organe: Spielleiterentscheid, zusätzliche Wunden sind naheliegend.

Misslungen: Schuss/Wurf geht vollständig daneben.

WdS 111

Fernkampfmanöver

LÄNGER ZIELEN

FK-Probe -Ansage

Voraussetzung: Keine.

Ausführbar mit: Alle Fernkampftalente.

Kombination: SF *Scharfschütze*.

Wirkung: Der Schütze senkt den Proben-Aufschlag.

Für 2 zusätzlich aufgewendete Aktionen wird der Zuschlag zur Probe um 1 Punkt gesenkt. Es können maximal 4 Punkte Erschwernis abgebaut werden.

Kenner der SF *Scharfschütze* benötigen jeweils nur eine Aktion pro Punkt Erschwernis.

Zuschläge aus den Aktionen Fernkampfangriff mit Ansage oder gezielter Schuss können nicht verringert werden, wohl aber andere Zuschläge vermindern.

Misslungen: Schuss geht vollständig daneben.

WdS 97

Fernkampfmanöver

SCHUSS INS KAMPFGETÜMMEL

Modifizierte FK-Probe

Wirkung: Schütze versucht Ziel zu treffen, welches sich im Nahkampf befindet.

FK-Probe erschwert um:

- DK der Kämpfenden S oder N +2 pro Kämpfer
 - DK der Kämpfenden H +3 pro Kämpfer
- Modifikatoren aus Gründen der Bewegung des Ziels kommen nicht zur Anwendung.

Misslungen: Geht Schuss um maximal so viele Punkte daneben wie Kampfgetümmel-Zuschlag beträgt, so wurde ein zufälliges Ziel im Kampfgetümmel getroffen (unter Umständen also auch das anvisierte).

Geht der Schuss um mehr Punkte daneben als der obige Zuschlag beträgt, so geht der Angriff komplett ins Leere.

WdS 98

Fernkampfmanöver

SCHUSS- UND WURFDAUER

Gesamtdauer Wurf: 3 Aktionen (Laden, Zielen, Werfen). Laden entfällt, wenn Wurfaffe schon bereit (z.B. in linker Hand).

Gesamtdauer Schuss: In Liste angegebene Ladezeit (enthält Laden, Spannen, Zielen) +1 Aktion für den Schuss. Laden/Spannen entfällt, wenn Geschoss bereits auf Sehne/Waffe bereits gespannt. Armbrüste können einige Stunden, Bögen max. KK Aktionen gespannt bleiben (darüber siehe WdS 94-95). Schnellladen und Axxeleratus wirken kumulativ. Ein Schuss dauert jedoch niemals kürzer als 1 Aktion.

Schusswaffe Vorbereiten:

- Bogen mit Sehne versehen 30 Aktionen
- Bogen-Sehne einhaken (notwendig nach Transport) 6 Aktionen
- Armbrust mit Sehne versehen 6 Spielrunden

Modifikatoren Laden:

- SF Schnellladen (Bogen/Wurfvaffen) Ladezeit -1
- SF Schnelladen (Armbrust) Ladezeit * 0,75

Modifikatoren Zielen:

- Schnellschuss Ladezeit -1
- Länger zielen Ladezeit +2/Punkt Erleichterung
- SF Scharfschütze Ladezeit +1/Punkt Erleichterung
- Fernkampfangriff mit Ansage Ladezeit + Ansage/2
- SF Scharfschütze Ladezeit +Ansage/2 -2 (min. +1)
- SF Meisterschütze Ladezeit +1
- Gezielter Schuss Ladezeit +Aufschlag/2
- SF Scharfschütze Ladezeit +Aufschlag/2-2
- SF Meisterschütze Ladezeit +1

WdS 94-97

Fernkampfmanöver

WIEDERVERWERTUNG VON (WURF-)GESCHOSSEN

W6

Verschossene Projektile finden

Sinnenschärfe-Probe +0 bis +20 je nach Projektil und Untergrund (Meisterentscheid)

W6 werfen um zu überprüfen, ob noch intakt:

- Wurfspeer, Wurfbeile, Wurfmesser, Diskusse 1-5
- Armbrustbolzen 1-4
- Pfeile 1-3

Projektile aus Opfer ziehen

W6 werfen um zu überprüfen, ob noch intakt:

- Wurfspeer, Wurfbeile 1-5
- Wurfmesser, Diskusse 1-4
- Armbrustbolzen 1-2
- Pfeile 1

WdS 99

Fernkampfmanöver