

# ZU FALL BRINGEN



1 Angr.



1 Ziel

Anstelle eines Nahkampfangriffs kannst du auch versuchen, deinen Gegner zu Fall zu bringen. Du kannst aber nur Gegner zu Fall bringen, die maximal eine Größenkategorie größer sind als du. Ohne das Talent Verbessertes zu Fall bringen oder eine ähnliche Fähigkeit provoziert dieses Manöver einen Gelegenheitsangriff von Seiten des Ziels.

Wenn dein Angriff die KMV deines Ziels übertrifft, wird das Ziel zu Boden geworfen und erlangt den Zustand liegend. Misslingt dein Angriff um mindestens 10 Punkte, fällst du stattdessen selbst zu Boden und erlangst den Zustand liegend. Hat dein Ziel mehr als zwei Beine, erhöht sich der SG des für das Manöver notwendigen Angriffswurfs um +2 für jedes zusätzliche Bein. Manche Wesen, z.B. Schlicke, Kreaturen ohne Beine oder auch fliegende Kreaturen, können nicht zu Fall gebracht werden.