

ÜBERRENNEN



1 StdA



1 Ziel

Du kannst als Standard-Aktion während deiner Bewegung oder als Teil deines Sturmangriffs versuchen, jemanden zu überrennen, indem du dich durch das von ihm besetzte Feld bewegst. Du kannst nur Gegner überrennen, die maximal eine Größenkategorie größer als du sind. Ohne das Talent Verbessertes Überrennen oder eine ähnliche Fähigkeit provoziert Überrennen einen Gelegenheitsangriff durch das Ziel deines Manövers. Wenn dein Versuch, deinen Gegner zu überrennen, misslingt, bleibst du in dem Feld direkt vor ihm oder, falls dieses Feld von anderen Kreaturen besetzt ist, in dem nächsten freien Feld vor der Kreatur stehen.

Wenn du ein Ziel zu überrennen versuchst, hat dieses die Wahl dir auszuweichen, und dir so zu gestatten, dich ohne Angriff durch sein Feld zu bewegen. Weicht das Ziel dir nicht aus, machst du einen Wurf auf Kampfmanöver. Ist dein Manöver erfolgreich, bewegst du dich durch das Feld deines Ziels. Übertrifft dein Wurf die KMV deines Gegners um mindestens 5 Punkte, bewegst du dich durch das Feld deines Ziels; dieses wird automatisch zu Boden geworfen und gilt als liegend. Hat dein Ziel mehr als zwei Beine, erhöht sich der SG für das Manöver für jedes weitere Bein um +2.