

FERIKAMPF

FERIKAMPFWAFFE:

TPGRUND:	FKGRUND:		
	FKMOD je Entfernung	FK	Schaden
Sehr Nah:	Schritt -2		
Nah:	Schritt +0		
Mittel:	Schritt +4		
Weit:	Schritt +8		
Extrem Weit:	Schritt +12		

TYP / eBe: **Laden:**

Sehne einhaken

Schnellladen? -> reduziert Laden um 1 Aktion
Schnellschuss? -> reduziert Laden um 1 Aktion, erschwert die FK Probe!

GEZIELTER SCHUSS (WDS III)

	Schütze	Scharfsch.	Meistersch.	Zufall
Zweibeiner: Brust/Bauch	+6	+4	+3	15-18/7-8
Zweibeiner: Bein/Schwanz	+8	+5	+4	1-6**
Zweibeiner: Arm/Kopf	+1	+7	+5	9-14*/19-20
Zweibeiner: Hand/Fuß	+16	+11	+8	-
Zweibeiner: Auge/Herz	+20	+13	+10	-
Vierbeiner: Rumpf	+4	+3	+2	1-8
Vierbeiner: Bein	+10	+7	+5	9-16
Vierbeiner: Kopf	+16	+11	+8	17-19
Vierbeiner: Schwanz	+8 bis +16	+5 bis +11	+4 bis +8	20
Vierbeiner: verwundbare Stelle	+12	+8	+6	-
Vierbeiner: Sinnesorgane	+16 o. mehr	+11 o. mehr	+8 o. mehr	-

**) ungerade: Schildarm, gerade: Schwertarm;*

FERIKAMPFMODIFIKATOREN

ZIELGRÖßE (WDS 93F.)

kleiner als Winzig	
Winzig (Münze, Drachenaug, Maus, Kröte)	+8
Sehr Klein (Schlange, Fasan, Katze, Rabe)	+6
Klein (Wolf, Reh, Schaf)	+4
Mittel (Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg)	+2
Groß (Pferd, Steppenrind, Oger, Troll)	+0
Sehr Groß (Scheunentor, Drache, Elefant, Riese)	-2
größer als Sehr Groß	wie Sehr Groß

HALBE DECKUNG / DREIERTELDECKUNG

Halbe Deckung / Dreierteldeckung	Zielgröße um 1 / 2 Klassen kleiner
Großer Schild / Sehr großer Schild	Zielgröße um 1 / 2 Klassen kleiner
Dämmerung / Mondlicht / Sternlicht	Zielgröße um 1 / 2 / 3 Klassen kleiner
Völlige Finsternis / Ziel unsichtbar	Zielgröße um 4 Klassen kleiner
Dunst / Nebel	Zielgröße um 1 / 2 Klassen kleiner
Schnelle Bewegung des Ziels / schnell quer	Zielgröße um 1 / 2 Klassen kleiner
Ziel macht Ausweichbewegungen	Zielgröße um 2 Klassen kleiner
Unbewegtes Ziel	um eine Klasse erhöhte Zielgröße
Unbewegliches oder fest montiertes Ziel	um zwei Klassen erhöhte Zielgröße

ENTFERNUNG (WDS 94)

Sehr Nah	-2
Nah	+0
Mittel	+4
Weit	+8
Extrem Weit	+12

WEITERE MODIFIKATIONEN

Steilschuss/-wurf nach unten	+2
Steilschuss/-wurf nach oben	+4 / +8
Böiger Seitenwind / Starker, böiger Seitenwind	+4 / +8
Fernkampfgriff mit Ansage	nach Wahl
Zielen (normaler Schütze)	-1 pro 2 Aktionen
Zielen (Scharf- oder Meisterschütze)	-1 pro Aktion (max. -4)
Schuss ins Kampfgetümmel	+2 / +3 pro Beteiligten
Schnellschuss (normaler / Scharf- / Meisterschütze)	+2 / +1 / +0
Zweiter Schuss / Wurf in einer Kampfunde	+4 / +2
Schuss / Wurf von stehendem Reittier	+2 / +1
Schuss / Wurf von Reittier im Schritt	+4 / +2
Schuss / Wurf von galoppierendem Reittier	+8 / +4
Schuss / Wurf von Reittier ohne Sattel und Steigbügel	+4 / +2



JAGDPFEILE

Jagdpeile lassen sich nach einem Treffer üblicherweise (gelungene FF Probe) aus ihrem Ziel herausziehen und wiederverwenden.

(WdS 128)

Munition			

KRIEGSPFEILE

Schadenswurf 5 oder 6? Pfeile bleiben Stecken! Steckschüsse: Je 1w3SP(A), +1 Erschöpfung je KR.

(WdS 128)

Munition			

GEHÄRTETE KRIEGSPFEILE

Gehärtete Kriegspfeile halbieren den RS des Opfers! Schadenswurf 5 oder 6? Pfeile bleiben Stecken! Steckschüsse: je 1w3SP(A), +1 Erschöpfung je KR.

(WdS 128)

Munition			

KETTENBRECHER

RS durch Kettenrüstungen und Stoff wird ignoriert. RS von „Mischrüstungen“ mit Kettenanteil und Lederrüstungen halbiert. Bei Plattenrüstungen Ist der RS normal.

(WdS 128)

Munition			

STUMPFPE PFEILE

Reichweite halbiert, Richtet nur TP(A) an. Ein gezielter Schuss +4 kann das Opfer niederwerfen (KK-Probe + halbe TP(A))

(WdS 128)

Munition			

SEHNENSCHNEIDER

Reichweite halbiert. 5 oder 6 Steckschuss! 1w3SP(A) + 1 Erschöpfung je KR bei aktiver Bewegung. RS des Ziels wird verdoppelt.

(WdS 128)

Munition			

BRANDPFEILE

Reichweite halbiert. Können Brennmaterial tragen.

(WdS 128)

Munition			

SINGENDE PFEILE

Geben während des Fluges Töne von sich. TP um 1 bis 2 reduziert.

(WdS 128)

Munition			