

Angriff im Fernkampf

Bei einem **Angriff** im Fernkampf werden zum Wurf eines 20seitigen (w20) Würfels folgende Werte addiert:

- + die Stufe der Meisterschaft (SDM) des Angreifers mit der verwendeten Waffe,
- + sein Geschicklichkeitsbonus,
- + evtl. Bonuspunkte von Fertigkeiten, z.B. "Kampftechnik +1", "Scharfblick +1".
- +– Situationsboni/–mali (Wunden, Stellungsvorteile etc.)

Bei einem Angriff im Fernkampf ergibt sich der Trefferwurf als: w20 + SDM + Boni

Mit jeder geführten Waffe ist nur ein Angriff pro Kampfrunde möglich!

Das Gesamtergebnis wird **Trefferwurf** genannt. Ist der Trefferwurf

- a) eine gewürfelte 1 dann wurde in keinem Fall ein Treffer erzielt,
- b) eine gewürfelte 20 so erhöht sich der Schaden eines schweren Treffers noch weiter (s. Trefferauswirkungen AiM–Basisregeln Seite 28 oben).
- c) mindestens 15 dann wurde ein schwerer Treffer erzielt, sofern
 - das Ziel eines Wurfgeschosses nicht weiter als 15m entfernt ist,
 - das Ziel einer Schußwaffe nicht weiter als 30m entfernt ist,
 - das Ziel eines Geschützes (z.B. Onager) nicht weiter als 100m entfernt ist
 und dem Angegriffenen keine Verteidigungsmaßnahmen zur Verfügung stehen.

Im Fernkampf gibt es nur dann einen **leichten Treffer** (AP) wenn der Getroffene eine Rüstung trägt, die den LP–Schaden absorbiert.

Ist das **Ziel eines Angriffs weiter entfernt** als oben angegeben, so muß der Angreifer von seinem Trefferwurf noch einen Malus abziehen:

- Wurfgeschosse: –1 pro 3m,
- Schußwaffen: –1 pro 5m,
- Geschütze: –1 pro 10m.

Man beachte die effektiven Reichweiten der einzelnen Waffen in den Kulturteilen.

Bewegung

Für Ziele die sich bewegen kommt ein weiterer Malus von –1 pro 4m Bewegung des Zieles hinzu. Der Schütze darf sich nicht selbst bewegen. Sitzt er aber beispielsweise auf einem Pferd oder auf einem Wagen, addieren sich die Mali seiner eigenen Bewegung zu denen, die sich durch ein bewegendes Ziel ergeben.

Größe des Ziels

Außerdem werden kleinere Ziele schwerer und große leichter getroffen. Um dem gerecht zu werden, fließt der Massefaktor eines Zieles in den Trefferwurf ein, das heißt, sofern ein Ziel mehr als die doppelte oder weniger als die Hälfte der Masse eines Menschen hat (siehe Kapitel "Nichtmenschen und Tiere"). Pro Massefaktor, der von 1 abweicht, wird also ein Bonus/Malus vom +– 2 verrechnet.

Gezielter Angriff

Will ein Abenteurer einen Gegner an einem bestimmten Körperteil (siehe Trefferlokalisierung) treffen, so kann er einen gezielten Angriff durchführen. Er muß dafür einen Malus von –5 von seinem Trefferwurf

abziehen. Gelingt ihm trotzdem ein schwerer Treffer, so war der gezielte Angriff erfolgreich. Für ein kleineres Ziel (z.B. die Hand des Gegners) wird ein weiterer Malus von -5 angerechnet.

Zielen

Ein Charakter kann im Fernkampf mit Schußwaffen oder Geschützen einen zusätzlichen Bonus von +5 erreichen, wenn er eine Kampfrunde länger zielt und zwischenzeitlich sein Ziel nicht aus den Augen verliert oder abgelenkt wird.

Verteidigung im Fernkampf

Passive Verteidigung

Der Träger eines Schildes kann nur mit einem gezielten Angriff getroffen werden.

Aktive Verteidigung

In der Verteidigung werden zum Wurf eines 20seitigen (w20) Würfels folgende Werte addiert:

- + die Stufe der Meisterschaft (SDM) des Verteidigers mit der verwendeten Waffenfertigkeit,
- + sein SB bei panzerbrechenden Waffen, sein GB bei allen anderen Waffenfertigkeiten,
- + 5 zusätzlich wenn mit einem kleinen Schild verteidigt wird,
- + 10 zusätzlich wenn mit einem großen Schild verteidigt wird,
- + evtl. Bonuspunkte von Fertigkeiten, z.B. "Kampftechnik +1",
- +/- Situationsboni/-mali (Wunden, Stellungsvorteile etc.),
- 5, sofern einer Wurfwaffe ausgewichen werden soll,
- 10, sofern dem Geschöß einer Schußwaffe oder eines Geschützes ausgewichen werden soll,
- die Rüstklasse (RK) einer vom Verteidiger getragenen Rüstung (s. Rüstung).

Bei der Verteidigung im Fernkampf ergibt sich der Paradedwurf als: $w20 + SDM + \text{Boni} - RK - 5/10$

Pro Kampfunde darf ein Verteidiger bis zu 3 Angriffe abwehren!

Allerdings muß er seine Gesamtgutpunkte, die sich aus $SDM + \text{Boni} - RK$ ergeben, am Anfang einer Kampfunde zwischen den Abwehrversuchen aufteilen.

Das Gesamtergebnis wird **Paradedwurf** genannt. Ist der Paradedwurf

- a) eine gewürfelte 1 dann ist die Verteidigung in jedem Fall mißlungen,
- b) mind. so hoch wie der Trefferwurf des Angreifers, so wurde der Angriff erfolgreich abgewehrt,
- c) eine gewürfelte 20 so wurde jeder Angriff abgewehrt, selbst wenn der Trefferwurf höher als der Paradedwurf war.

Ausweichen

Die gelungene Parade eines Angriffs kann auch im schnellen Ausweichen des Verteidigers bestehen. Diese Unterscheidung spielt im Normalfall aber keine Rolle, deshalb werden beide Handlungen regeltechnisch gleich behandelt. Bei dem Paradeversuch eines Geschößes sollte man automatisch von einem Ausweichversuch ausgehen!

Gelingt die Parade oder das Ausweichen, oder wurde das Ziel einfach nur verfehlt, so besteht die Möglichkeit, daß das Geschöß ein anderes, für das Abenteuer relevantes Objekt trifft. Ob eine solche Situation gegeben ist, und ob ein weiterer Trefferwurf für das neue Ziel erfolgen muß, entscheidet der Spielleiter.