

Härnmaster HRr 1.1a NAHKAMPFSEQUENZ

Härnmaster 1/3-Mix hwr November 2008

NAHKAMPFSEQUENZ

1.	Vergleich INITIATIVE wert			
2.	Angriffserklärung: Welcher Gegner?	ANGREIFER	Janakor, der Tester hat Initiative 65, Gurdin Wejk nur 60	
3.	Angriffswaffe		Söldnerstreit: Janakor, d.T. erklärt seinen Angriff auf Gurdin	
4.	Welcher Waffenaspekt (St/Sc/Sp)		Janakor, d.T. greift an mit seinem Breitschwert mit einer MS 70	
5.	Ggf. Zielzone erklären		und entscheidet sich für die Schneide (Sc)	
6.	Verteidigererklärung: Parade/Gegenschlag/Ausweichen/Ringkampf/ Ignorieren/Schusswaffe bzw. Wurfwaffe/ Esoterische Aktion		VERTEIDIGER	er zielt hoch
6.			Gurdin Wejk verlässt sich auf sein Können mit dem Bidenhänder und versucht den Angriff zu parieren (Parade), mit seiner MS 75	
7.	Ermittlung der EMS:			
8.	Beengter Einsatz: MS-Wert der Waffe wird halbiert	EMS-Ermittlung	Janakor der Tester	Gurdin Wejk
9.	Erhöhte Position (mind. +50% der Gegnergröße): +10		-	-
10.	MS-Wert der Waffe + Angriffs-/Verteidigungswert		15/10, damit: EMS 85	25/10, ergibt EMS 85
11.	Körperliche Abzüge: Traglastabzug FW x5		Traglastabzug FW:1 x5 =-5: EMS 80	Traglastabzug FW:4 x5 =-20: EMS 65
12.	Körperliche Abzüge: Summe Wundgrade x5		vorh. Verletzung: WG1 x5=-5: EMS 75	unverletzt: EMS 65
13.	Körperliche Abzüge: Summe Erschöpfungsgrade x5		nicht erschöpft	nicht erschöpft
14.	Spezielle Abzüge: z.B. Verstrickung, Händigkeit o.ä.		keine speziellen Abzüge	keine speziellen Abzüge
15.	Ziel-Abzüge: siehe Trefferzonentabelle		Hoch: -10: EMS 65	./. EMS 65
16.	Bodenmodifikator: Liegend +/-20		./. EMS 65	./. EMS 65
17.	Überzahlenmodifikator: Pro Gegner -10		./. EMS 65	./. EMS 65
18.	Angreifer- / Verteidigerfertigkeitwurf	15 = Entscheidender Erfolg	46 = Erfolg	
19.	Ergebnis aus Tabelle ablesen	A*1 Gurdins Waffe stört zwar Janakors Schwung, dessen Klinge trifft dennoch, wenn auch abgebremst		
20.	Trefferermittlung: Trefferzone	86 = Hals/Nacken (weil EE): Genaue Definition W100= 69 =Hals		
21.	Trefferermittlung: Trefferwucht	A*1 = 1W6 = 4 plus Sc-Wert Waffe 5 = 9 (ggf. Stärkebonus!)		
22.	Trefferermittlung: Effektive Wucht	Der Hals ist bei Gurdin ungeschützt , deshalb kein Abzug, Effektive Wucht= 9		
23.	Ablese der Verletzungstabelle	Hals + Sc + Effektive Wucht 9 = S3 (=3 Wundgrade): Schwere Schnittwunde am Hals: Schockwurf mit [Wund- + Erschöpfungsgrade] =3W6: 11 < Ausdauer 16		
24.	Resultat	Gurdins schwere Schnittwunde am Hals verursacht 3 Wundgrade		