



KAMPFSPICKZETTEL: GNARGOR

Quelle: www.Wuffrapp.de / Ulrich Dreyer

Gnargors sind zu monströser Größe angewachsene Wildschweine, die der Stampede der Bestienherde in die Schlacht folgen, wo sie durch die feindlichen Linien rasen und nur bremsen, um die zermatschten Reste ihrer Opfer zu fressen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
5	45	-	50	55	10	15	15	-	35	-	25

KREATURENEIGENSCHAFTEN:

Beißendes Blut, Biss +7, Größe (Groß), Nachsicht, Rüstung (I), Waffe +8

Erste Sichtung

Initiative

- GröÙe "zierlich" z.B. Halbling: erweiterter Wurf gegen Entsetzen (2) (S. 340)
- GröÙe "normal" z.B. Zwerg, Elf Mensch: erweiterter Wurf gegen Angst (I) (S. 340)
- Misserfolg gegen Entsetzen: Erhalte Anzahl Demoralisiert-Zustände: Entsetzen-Wert + negative-EG plus die Auswirkungen von Misserfolg gegen Angst
- Misserfolg gegen Angst: -1 EG bei allen Würfen geg. d. Kreatur. Sich annähern erfordert (+0) Besonnenheits-Wurf, wenn Kreatur sich nähert ebenfalls, sonst 1 Demoralisiert-Zustand

Lebenspunkte

(Abzug wenn getroffen:
Rüstung 1 + WIB 5 = 6)

Zug der Kreatur

- Normaler Angriff, bei Treffer → TodesstoÙ (S. 340, S. 160)
- Kann für 1 Vorteil eine zusätzliche Biss-Attacke machen +7 (S. 338)
- Kann für 1 Vorteil eine zusätzliche Niedertrampeln-Attacke machen +5 (S. 340)
- Kann sich komplett frei bewegen (Lösen nicht nötig (S. 340))

Bei Angriff

- Wurf auf KG (45),
 - - Zustände
 - + Vorteil
 - Angriffsgrundschaden: Waffe +8 / Biss +7 / Niedertrampeln +5

Gegen normal große Gegner	Gegen kleine Gegner
Auf Charakter in Angst oder Entsetzen zugehen führt zu Besonnenheitsprobe für diesen.	Auf Charakter in Angst oder Entsetzen zugehen führt zu Besonnenheitsprobe für diesen.
SC erhält -2 EG auf Parieren wg. Größe (S. 340)	SC erhält -4 EG auf Parieren wg. Größe (S. 340)
Bei Treffer durch Kreatur	
Angriffsgrundschaden + wahlweise Einerstelle des Würfelwurfs <u>oder</u> EG	Angriffsgrundschaden + EG + Einerstelle des Würfelwurfs
	Doppelter Schaden: nach allen anderen Modifikatoren berechnet
TodesstoÙ: kann in das Feld des letzten getroffenen Ziels ziehen und das nächste Ziel angreifen (max. KG Bonus), jeden max. 1-mal	TodesstoÙ: kann in das Feld des letzten getroffenen Ziels ziehen und das nächste Ziel angreifen (max. KG Bonus), jeden max. 1-mal

Zug der SC

- Falls In Angst: Wurf wiederholen (+ Vorteil), bis EG die Angst-Stufe erreichen. Nähern nur bei gelungener Besonnenheitsprobe möglich.
- Falls Demoralisiert: SC muss versuchen sich zu verstecken. Sobald nicht mehr gebunden, Besonnenheits-Wurf → EG Zustände entfernen, plus nach einer vollen Runde im Versteck wird ein zusätzlicher Zustand entfernt.

Nahkampfangriff	Fernkampfangriff
<ul style="list-style-type: none"> ○ +10 wg. Größe (S. 340) ○ +20 wenn umzingelt 2 zu 1, +40 wenn 3 zu 1 (S. 161) ○ - Zustände ○ + Vorteil ○ - 1 EG wenn Angreifer noch in Angst oder Entsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ +20 wg. Größe (S. 161) ○ (Optional: -20 falls Ziel in Nahkampf verwickelt) ○ - Zustände ○ + Vorteil ○ - 1 EG wenn Angreifer noch in Angst oder Entsetzen

Kampfmodifikatoren aus Größe

Doppelter Schaden gegen Kleinere

Alle von einer größeren Kreatur angerichteten Schäden werden mit der Anzahl der Stufen multipliziert, um die sie größer ist (also $\times 2$ bei zwei Stufen, $\times 3$ bei drei Stufen usw.); dieser Multiplikator kommt nach allen anderen Modifikatoren zur Anwendung.

Niedertrampeln

Kreaturen, die größer sind als ihre Gegner, können ein Niedertrampeln als einzelne Freie Attacke durchführen, indem sie 1 Vorteil ausgeben. Niedertrampeln beschreibt, dass sie um sich treten, stampfen, mit purer Masse zermalmen oder kleinere Gegner einfach aus dem Weg schlagen. Diese Attacke verwendet Nahkampf (Waffenlos) und hat einen Schaden, der dem Stärke-Bonus +0 entspricht.

Todesstoß (S. 340, S. 160)

Bei allen erfolgreichen Treffern gegen kleinere Ziele kommt die Sonderregel Todesstoß zur Anwendung, selbst wenn das Ziel überlebt (siehe Seite 160). Die Kreatur kann sich an die Stelle bewegen, die zuvor der getroffene Gegner innehatte, und einen weiteren Gegner attackieren, sofern dort ein solcher vorhanden ist. Du kannst dies eine Anzahl von Malen tun, die deinem Kampfgeschick-Bonus entspricht, und darfst im gleichen Zug den gleichen Gegner nicht mehr als einmal attackieren.

Verwundend gegen kleinere

Wenn die Kreatur 1 Stufe größer ist, kann zur Bestimmung des Schadens entweder die Einerstelle des Würfelwurfs oder die EG verwenden, je nachdem, was höher ist.

Wenn du bei deinem Trefferwurf zum Beispiel eine 34 gewürfelt hast und eine 52 brauchtest, um zu treffen, dann kannst du entweder die EG nehmen, die in diesem Fall 2 sind, oder die Einerstelle des Würfelwurfs, was 4 ist. Eine stumpfe Waffe kann niemals verwundend sein.

Wuchtig gegen 2 oder mehr Stufen kleiner

Wenn die Kreatur 2 oder mehr Stufen größer ist, erhalten ihre Waffen die Qualität Wuchtig. Wenn sie einen Gegner trifft, wird das Resultat des Würfels für die Einerstelle zu jedem Schaden hinzugezählt, den eine wuchtige Waffe verursacht. Eine stumpfe Waffe kann niemals zugleich wuchtig sein (Stumpf hat Vorrang).

Beschreibungen der Kreatureneigenschaften

Beißendes Blut

Das Blut der Kreatur ist ätzend. Jedes Mal, wenn sie LP verliert, spritzt Blut umher und alle mit ihr im Nahkampf gebundenen Ziele verlieren IW10 LP, modifiziert durch den Widerstands-Bonus und der Rüstungspunkte, mit einem Minimum von 1.

Biss (+7)

Die Kreatur kann in ihrem Zug eine einzelne Freie Attacke durchführen, indem sie 1 Vorteil ausgibt. Der Schaden des Angriffs entspricht dem Wert und beinhaltet bereits den Stärke-Bonus der Kreatur.

Nachtsicht

Die Kreatur in natürlicher Dunkelheit gut sehen. Vorausgesetzt, dass es zumindest eine schwache Lichtquelle gibt (sei es Sternenlicht, Mondlicht oder Biolumineszenz), kannst du pro Stufe in Nachtsicht 20 Meter weit sehen. Zudem erhöht sich für dich die Beleuchtungsdistanz jeder Lichtquelle pro Stufe in Nachtsicht um 20 Meter.