

Schnellschießen (Kampf)

Gs 61

Erfolgswert +3

(+3 / +16)

750: BS, Kr, Ku, Sö, Wa – **1500:** alle anderen – **3000:** ZAU

Der im *Schnellschießen* ausgebildete Abenteurer kann mit einer Fernkampfwaffe einen zweiten Angriff in einer Runde führen. Die Waffe kann er nach belieben aus den *Bögen* und *Wurfwaffen* wählen. *Armbrüste* sind für Schnellschießen ungeeignet, da man sie nicht schnell genug spannen kann. Der Erfolgswert, mit dem er die benutzte Waffe beherrscht, muss mindestens so hoch sein, wie sein Erfolgswert für *Schnellschießen*.

Will ein Abenteurer *Schnellschießen* anwenden, so muss er sich zu Beginn der Runde dazu entscheiden. Der Bonus für sorgfältiges Zielen entfällt dann für beide Schüsse. Dabei darf er sich in der laufenden Runde um maximal B1 bewegt haben und er muss stehen oder knien. Er kann nicht gleichzeitig *Schnellschießen* und *Scharfschießen*, bzw. gezielte Angriffe anwenden. Ob der Abenteurer trifft wird bei beiden Schüssen mit einem **EW:Schnellschießen** entschieden.

Verliert ein Abenteurer die Waffen(n) bzw. beim Bogen insbesondere den Köcher, auf die er sich mit der *Schnellschießen* eingeübt hat, so muss er sich erst 2W6+14 Tage an die neue Ausrüstung gewöhnen und hat in dieser Zeit einen Malus von 1 auf *Schnellschießen*.

Bei Erfolgswürfen für *Schnellschießen* wird der persönliche **Angriffsbonus** des Kämpfers nicht berücksichtigt, wohl aber der eventuelle magische Angriffsbonus der benutzten Waffen. Kritische Erfolge und Fehler haben bei diesen Angriffen die üblichen Auswirkungen.

Schnellschießen +3

+4	50
+5, +6	100
+7, +8	200
+9, +10	400
+11, +12	800
+13, +14	1600
+15	3000
+16 bis +18	3000

Schnellschießen kann zu Beginn vom Krieger, Kundschafter, Söldner, Steppenbarbaren oder Waldläufer für 2 Lernpunkte (+3), oder als Ungewöhnliche Fertigkeit für 6 Lernpunkte (+3) erworben werden.

Grund: BS, Kr, Ku, Sö, Wa

Standard: alle anderen

Ausnahme: ZAU