

Trefferwurfmodifikationen

Manchmal ist es schwieriger, ein bestimmtes Modell zu treffen, da es sich in Deckung befindet oder weit entfernt ist. Folgende Modifikationen können den Trefferwurf beeinflussen:

Bewegen und Schießen (-1)

Ein Modell, das sich in diesem *Spielerzug* bewegt hat, erleidet beim *Schießen* einen Abzug von 1 auf den *Trefferwurf*.

Lange Reichweite (-1)

Ein Modell, dessen Ziel sich weiter entfernt befindet als die halbe *Reichweite* der benutzten Schusswaffe, erleidet beim *Schießen* einen Abzug von 1 auf den *Trefferwurf*.

Deckung (-1)

Ein Modell, dessen Ziel sich in *Deckung* befindet, erleidet beim *Schießen* einen Abzug von 1 auf den *Trefferwurf*.

Große Kreatur (+1)

Ein Modell, dessen Ziel die Sonderregel *Große Kreatur* besitzt, erhält beim *Schießen* einen Bonus von 1 auf den *Trefferwurf*.

Beachte, dass einige Ausrüstungen, Sonderregeln und dergleichen den *Trefferwurf* weiter modifizieren können.

Beispiel: Ein Reikländer Schütze mit einer BF von 4 schießt seinen Bogen (Reichweite 24 Zoll) auf einen Skaven, der sich 19 Zoll entfernt hinter einer Mauer (also in Deckung) befindet. Normalerweise benötigt der Schütze einen Wurf von 3+, um zu treffen, doch in diesem Fall kommen die Abzüge für lange Reichweite und Deckung zum Tragen, so dass er eine 5+ benötigt. Falls er sich in diesem Spielzug bewegt hat, trifft er sogar nur bei einer 6.

Verwundungswurf

Nachdem du *getroffen* hast, musst du nun bestimmen, ob dein *Schuss* auch stark genug war, um das Ziel zu *verwunden*. Dazu prüfst du die *Stärke* deiner Schusswaffe und den *Widerstand* des Zieles. Beachte, dass die *Stärke* im *Profil* deines Modells bei den meisten Schusswaffen keine Bedeutung hat und du stattdessen die *Stärke* aus dem *Profil* der Waffe nutzt. Hast du beide Werte ermittelt, schaust du auf der folgenden Tabelle nach, was für ein Wurf Ergebnis du auf einem W6 benötigst, um das Ziel zu *verwunden*:

		Widerstand									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
2	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
S	3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
t	4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
ä	5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+
r	6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+
k	7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
e	8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

Kritische Treffer

Wenn du beim *Verwundungswurf* eine 6 gewürfelt hast, bedeutet dies, dass du einen *kritischen Treffer* landen konntest. Beachte jedoch, dass ein benötigter *Verwundungswurf* von 6+ niemals *kritische Treffer* verursachen kann (es ist schon schwer genug, dem Gegner überhaupt zu schaden). Da die Art der *kritischen Treffer* von der verwendeten Waffe abhängt und die Schusswaffen nur einen kleinen Teil davon darstellen, kannst du mehr zu diesem Thema im Kapitel *Nahkampf* erfahren.

