

Erweiterte Schleichen Regeln

Schleichangriff: um einen Schleichangriff durchzuführen muss man mindestens Rang 3 in Heimlichkeit besitzen. Darüber hinaus muss man vor dem Angriffsziel verborgen sein. Dies geschieht im Allgemeinen über eine gegenüberstellende Heimlichkeits- gegen Wachsamkeits-/Wahrnehmungsprobe. Bei Erfolg kann das Ziel einen nicht sehen und man kann einen Schleichangriff durchführen. Dies ist eine normale Kampfprobe. Allerdings kann der Angreifer bei einem Treffer auf die Schadenszahl seinen rang in Heimlichkeit + W5 Schaden draufrechnen. Außerdem kann der Angreifer mit 2 Triumpfen die gesamte Absorption des Ziels ignorieren.

Um sich während des Kampfes vor dem Gegner, der ihn bereits gesehen hat, zu verbergen muss der Charakter eine Aktion aufwenden (hat der Charakter Heimlichkeit Rang 5 muss er nur ein Manöver aufwenden). Ausserdem muss irgend eine Art von Deckung oder Versteck vorhanden sein hinter dem der Charakter verschwinden kann. Befindet sich der Angreifer im Nahkampf muss das Ziel mit mindestens einem weiteren Gegner im Nahkampf sein. Dann ist auch keine Deckung von Nöten um einen Schleichangriff durch zu führen.

Jedes bei der Heimlichkeitsprobe gewürfelte Verzweigungssymbol reduziert den verursachten Schaden um 2.

Folgende Modifikationen können bei der Heimlichkeitsprobe dazugerechnet werden:

Situation	Effekt
Schleichangriff im Nahkampf	+Nachteilswürfel pro Rang in Wachsamkeit des Ziels
Angreifer hat das Ziel in der letzten Runde Angegriffen	Schwierigkeit 2mal aufgewertet
Angreifer führt ein Lichtschwert	Schwierigkeit 1mal aufgewertet