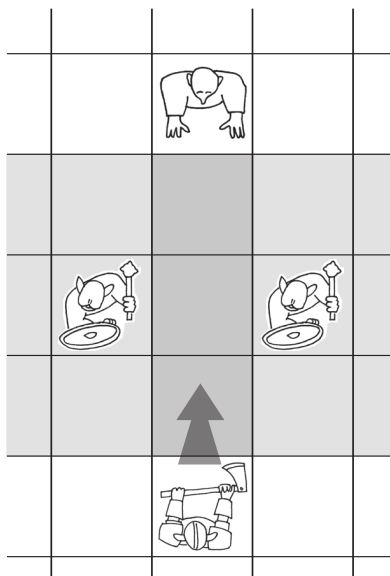


## Mere kamp

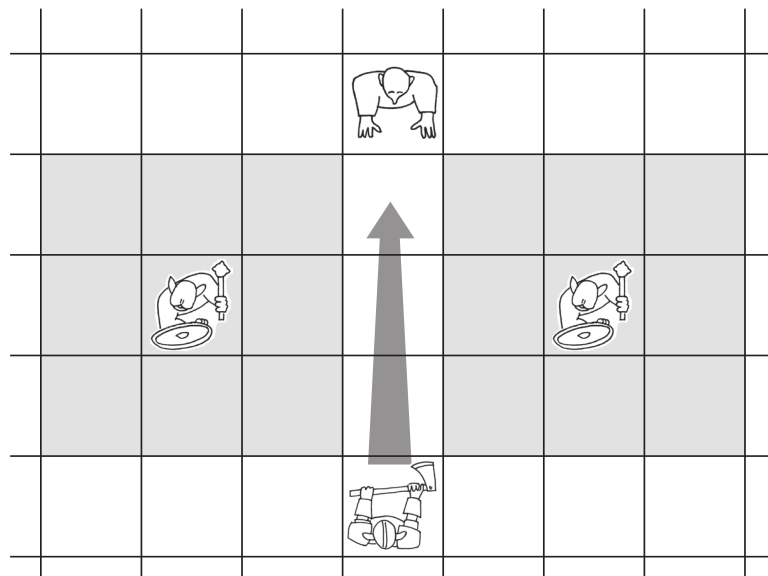
I Ulvevinter er reglerne for kamp med vilje holdt så enkle som muligt; hvis du ønsker at gøre kamp mere detaljeret og taktisk – f.eks. hvis dine spillere har spillet meget multispiller rollespil på Internettet – er her nogle ekstra regler til kamp i Ulvevinter. Du kan bruge de regler du har lyst til og lade resten være – alt efter hvad der passer dig og dine spillere.

### Kontrol zone

Alle der slås i kamp har en Kontrolzone omkring sig, som rækker en meter/et felt. Hvis din helt går ind i en modstanders Kontrolzone, skal hun stoppe og kæmpe. Man kan frit bevæge sig indenfor en modstanders kontrolzone. Hvis man forlader en kontrolzone, får modstanderen et frit slag på din helt. Din helt kan dog bakke tre meter/felter væk fra en Kontrolzone; men hun skal bakke væk fra modstanderne, og hun må ikke kæmpe den tur.



Riserne blokerer heltens angreb



Helten kan frit angribe

### Skyde og kastevåben i nærkamp

Du kan godt bruge skyde- og kastevåben i nærkamp; det giver dog modstanderen et gratis angreb, men først efter at din helt har lavet sit angreb.

### Megaskade

Hvis din helt i et angreb får mere i skade end hun har i Helbred, bliver din helt groggy, og mister næste tur.

### Overmagt i nærkamp

Hvis der er overmagt i en nærkamp, får den side der er i overtal en bonus på deres angreb. For hver ekstra kæmper, får alle på den side +1 i angreb, dog maks. +2. Du kan højst være tre mod én modstander. Det betyder, at hvis to riser angriber en helt, får begge riserne +1 til deres angreb; hvis tre riser angriber en helt, får alle riserne +2 til deres angreb.

## Brug af skjolde

Man kan kun forsøge at parere ét slag med sit skjold per tur.

## Ødelagte skjolde

Et slag der giver mere end 7 i skade, og pareres, ødelægger et skjold.

## Slå modstanderen ud

Hvis et angreb bringer en modstanders Liv ned på 0 (nul) eller lavere, skal spilletøren spørge om helten vil slå modstanderen ihjel, eller om han bare slå ham bevidstløs; hvis helten vil slå modstanderen ud, ender modstanderen på 1 Liv og er slået bevidstløs.

## Afstande med kaste og skydevåben

Når du kæmper med kaste- og skydevåben, skal du skelne mellem om kampen foregår på en spilplade med felter, eller uden spilplade og figurer i en 'rollespilsituation'.

- Hvis kampen foregår på en spilplade, er afstandene som beskrevet i grundreglerne, og du kan ikke skyde ud over våbenets maks. rækkevidde.
- Hvis kampen foregår i en mindre præcis beskrevet situation, dvs. uden figurer, bestemmer spilletøren om afstanden enten er indenfor eller udenfor våbenets rækkevidde, sådan som det passer bedst ind i historien; der kan din helt godt skyde på den dobbelte rækkevidde, men med -2 til hendes Færdighed, og på firedobbelte rækkevidde, med -4 til hendes færdighed.

## Fordele og ulemper i kamp

Nogle situationer i kamp kan gøre det nemmere eller sværere at ramme med dit angreb.

### Nærkampsvåben

God dækning (2/3 af kroppen)	-2 til angreb
Modstanderen står højere	-2 til angreb
Modstander ligger ned	+2 til angreb
Mørke eller tåge	-1 til angreb
Totalt mørke eller blindhed	-4 i angreb

### Skyde og kastevåben

Let dækning (1/3 af kroppen)	-2 til angreb
God dækning (2/3 af kroppen)	-4 til angreb
Indenfor rækkevidde*	-0
Dobbelt rækkevidde*	-2 til angreb
Firdobbelt rækkevidde*	-4 til angreb
Modstander ligger ned	-2 til angreb
Mørke eller tåge	-2 til angreb
Totalt mørke eller blindhed	Du kan ikke ramme
Brug en tur på at tage sigte	+2 til angreb

\* Se afsnittet om afstande og skydevåben

## Specielle angreb

### Skubbe med skjoldet

I stedet for at angribe og parere, kan din helt forsøge at skubbe modstanderen med sit skjold; slå mod færdigheden Skjold. Klarer din helt slaget, slår du din helts Styrke + T10, og modstanderen hans Styrke + T10. Slår helten lig med eller over modstanderens slag, skubber hun modstanderen T4 meter/felter bagud.

### Brydning

I stedet for at angribe med et våben, kan din helt forsøge at tage kvælertag på modstanderen; slå mod færdigheden Slagsmål. Klarer din helt slaget, slår du din helts Styrke + T10, og modstanderens Styrke + T10. Slår din helt lig med eller over modstanderens slag, har hun fat i sin modstander. Hvis du ønsker det, kan helten automatisk give T4 + Skadebonus i skade pr. tur. Denne skade beskytter Rustning imod.

### Afvæbne

Hvis din helt vil prøve at afvæbne en modstander, laver hun sit nærkampsangreb med -2. Rammer hun, slår hun skade for våbenet; hvis skaden er større end modstanderens Styrke, mister modstanderen ikke Liv, men han taber i stedet sit våben. Hvis modstanderen bruger 2-håndsvåben, skal helten slå højere end våbenets Styrke+2.

## Særlige situationer

### Fald

Hvis din helt er så uheldig at falde, tager hun T4 i skade for hver meter hun falder – efter de første 3 meter. Rustning beskytter ikke.

### Vand

Hvis en helt ender under vandet, skelnes der mellem om hun er i kamp eller ikke.

- Hvis hun ikke er i kamp, kan hun holde vejret i 2 minutter. Hun kan derefter højst holde sig ved bevidsthed i T4 minutter ekstra, og hun skal slå et rul mod Helbred hver tur for ikke at miste bevidstheden.
- Hvis hun er i kamp, kan hun holde vejret i lige så mange ture som hun har i Helbred; derefter skal hun slå mod Helbred i starten af hver tur for ikke at miste bevidstheden.
- Helte der er bevidstløse, mister 1 i Liv pr. tur.

### Ild

Kommer en helt i direkte kontakt med ild, får hun T4 i skade i 1. tur, T6 i skade i 2. tur, T8 i skade i 3. tur – i turene derefter får hun T10 i skade hver tur. Kun læderrustning beskytter.