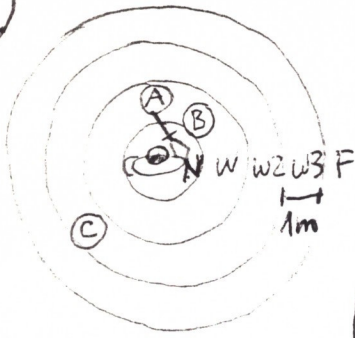


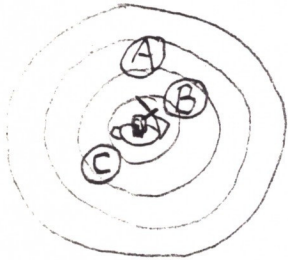
NAHKAMPF MIT SCHWERT (einhändig) UND TALENT (Schwertk.)

I



- Ctrl + hackt (A)
- Ctrl + hackt (A) von r. nach l.
- Ctrl + hackt (A) l. r. → diese wahl führt zu II
- Ctrl + zurückgehen / ggf. verteidigen
- bringt SC auf N-Distanz zu (A) (Nase an Nase)

II

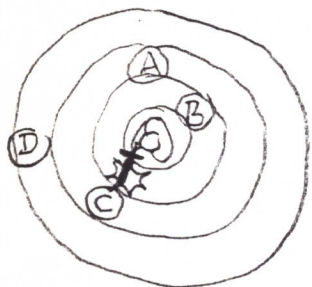


- Ctrl + Ausfallschritt und hackt (A)
- Ctrl + Drehschlag links herum auf (C), wobei die SC-Figur sich nur 90° mitdreht (Nachdem (C) getroffen wurde, bleibt die Blickrichtung 90° links gedreht (siehe III))
- Ctrl + Drehschlag rechts herum auf (B) wobei die SC-Figur sich 45° dreht (sich also auf (B) ausrichtet) und auch so stehenbleibt.
- Ctrl + zurück / ggf. verteidigen

(A) ist durch den Treffer 1 Distanz zurückgeworfen worden
(C) ist näher gekommen

(D) erscheint auf W3-Distanz

III



- Ctrl + (wie in II) Ausfallschritt und hackt ABER trifft nicht (D) weil (D) zu weit weg
- SC bewegt sich mit der Attacke 1 Distanz auf (D) zu. (D) ist also jetzt auf W2

BERSERKERSCHLAG:

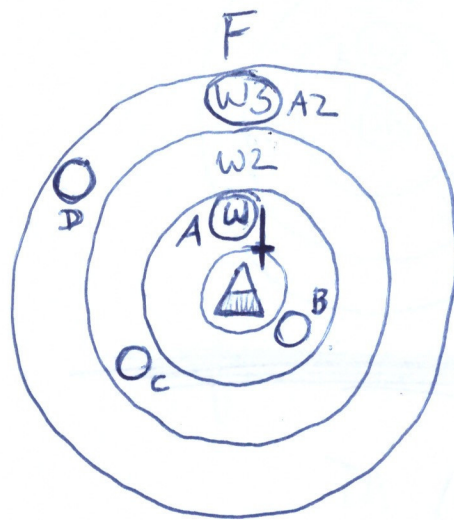
~~Ctrl + → [5 Frames warten]~~ Ctrl + ⇒ [5 Frames

warten] ⇒ Ctrl oder .

Mit Ctrl wird die normale Vorwärts-Attacke mit Ausfallschritt eingeleitet. Wenn die Animation an einer bestimmten Stelle ist, drückt der Spieler Ctrl oder Ctrl und der SC macht einen 360° Drehschlag bis zur W3-Distanz

(C) wird durch den Treffer (wie vorher (A)) zurückgeworfen. SC-Figur dreht 90° links, während Waffe noch weiter herumgeschwenkt (bis maximal 180°) und (C) trifft.

- Ctrl + Drehschlag links herum 180° SC-Figur dreht sich nur 90° nach links und bleibt so ausgerichtet kein Gegner wird getroffen
- Ctrl + (B) wird mit Drehschlag rechts herum getroffen. Figur dreht 90° rechts.
- Ctrl + zurück / ggf. verteidigen



ACT

- Ein Treffer ~~auf~~ ~~(W)~~ bewegt SC und Gegner 1 Distanz in Schlagrichtung (egal ob auf W oder W2...)

- Eine Parade bewegt SC 1 Dist. zurück

Ctrl \uparrow greift A an

\leftarrow greift C mit Drehung und Ausfallschritt an

\rightarrow greift B mit Drehung an

\downarrow geht zurück + geht Verteidigung

(Wenn A nicht da)

Ctrl \uparrow greift A2 mit Berserker Schlag an

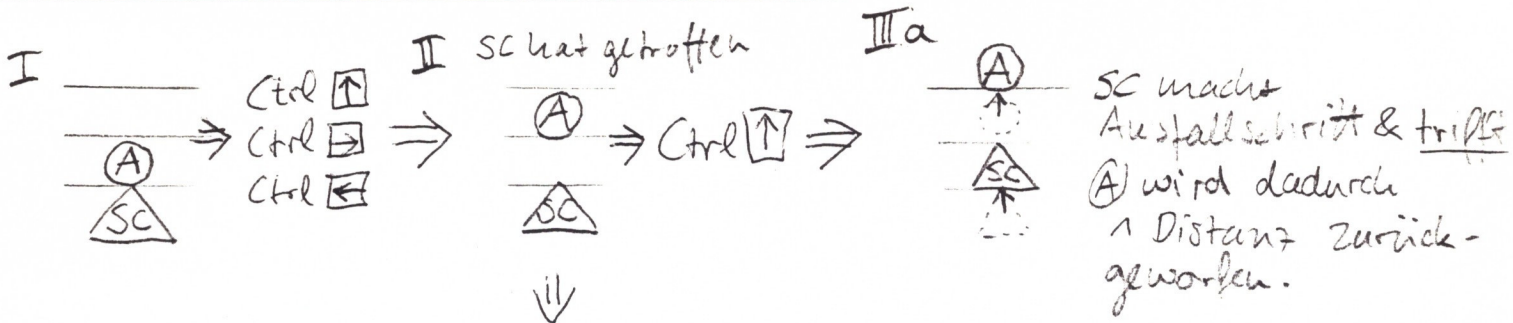
- Wenn Gegner auf \textcircled{W} : \uparrow geht auf \textcircled{N} -Distanz

Ctrl \uparrow Tritt den Gegner um (Gegner liegt)
(wieder auf \textcircled{W})

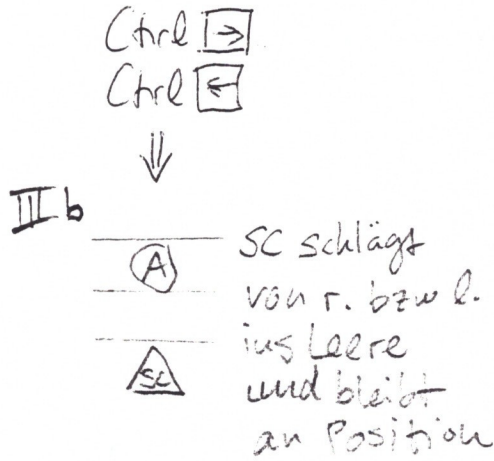
- Ein liegende Gegner wird mit Ctrl \uparrow erstochen

- Ein auf $\textcircled{W2}$ liegende Gegner wird mit Ctrl \uparrow verfehlt. (Nochmal Ctrl \uparrow trifft, weil SC durch vorherigen Schlag 1 Distanz vorgeschiebt.)

TREFFER UND AUSWIRKUNGEN

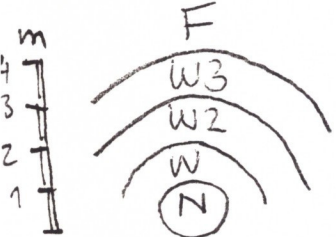


Ein Treffer wirft den Getroffenen 1 Distanz zurück ✓



Bei einer PARADE geht der Parierende zurück (1 Distanz). Bei Parade mit Waffe braucht der SC länger, um wieder auszugreifen, während er mit einem Schild sofort nach der Parade wieder angreifen kann.

DIE DISTANZEN



N ist ein Kreis mit 1m Durchmesser um den SC herum. N ist die absolute Nahkampfdistanz (sozusagen Nase an Nase)

W ist die Reichweite einer einhändigen Waffe

W2 ist die Reichweite einer zweihändigen Waffe bzw. die Reichweite einer einhändigen Waffe MIT AUSFALLSCHRITT (nur mit Ctrl ↑)

W3 ist die Reichweite einer zweihändigen Waffe MIT AUSFALLSCHRITT bzw. die Reichweite des BERSERKERSCHLAGE (nur auf W3-Distanz erfolgreich anwendbar)

F ist Fernkampfreichweite

DER BERSERKERSCHLAG (geht nur mit Schwertern/Äxten UND entspr. TALEN)

- Gegner auf W3: Ctrl ↑ ⇒ (5 Frames warten) ⇒ Ctrl → oder ← ⇒ Kopf ab (bei Humanoïden)
- Gegner auf W2: Ctrl ↑ ⇒ (5 Frames warten) ⇒ Ctrl → oder ← ⇒ zu kurze Distanz ⇒ SC rennt in Feind rein.

