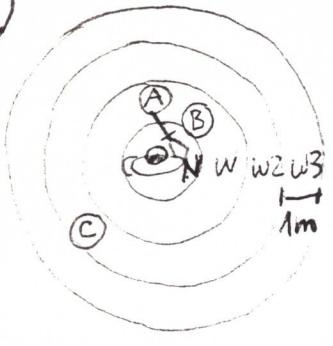


# NAHKAMPF MIT SCHWERT (einhändig) UND TALENT (Schwertk.)

I



Ctrl +  hackt A

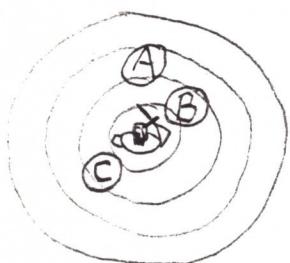
Ctrl +  hackt A vor r. nach l.

Ctrl +  hackt A l. r. → diese Wahl führt zu II

Ctrl +  zurückgeworfen / ggft. verteidigen

bringt SC auf N-Distanz zu A (Nase an Nase)

II



Ctrl +  Ausfallschritt und hackt A

Ctrl +  Drehschlag linksherum auf C,  
wobei die SC-Figur sich nur  $90^\circ$  wendet  
(Nachdem C getroffen wurde, bleibt die  
Blickrichtung  $90^\circ$  links gedreht (siehe III))

Ctrl +  Drehschlag rechtsherum auf B

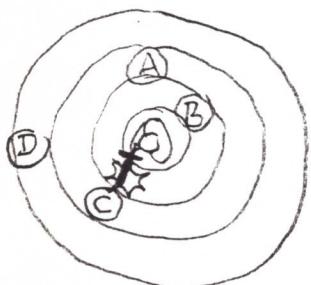
wobei die SC-Figur sich  $45^\circ$  dreht  
(sich also auf B ausrichtet) und auch so  
stehenbleibt.

A ist durch  
den Treffer  
1 Distanz  
zurückgeworfen  
worden

C ist nähergekommen

Ctrl +  zurück / ggft. verteidigen

III



C wird durch  
den Treffer (wie  
vorher A) zurück  
geworfen. SC-Figur  
dreht  $90^\circ$  linken,  
während Waffe nach  
weiter bewegt wird  
(bis maximal  $180^\circ$ )  
und C trifft.

D erscheint auf W3-Distanz

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:

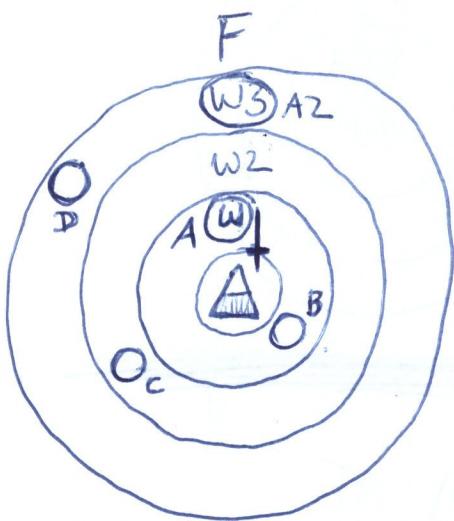
~~Ctrl +  +~~  Ctrl +  ⇒ [5 Frames  
warten] ⇒ Ctrl  oder .

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

Ctrl +  Drehschlag linksherum  $180^\circ$   
SC-Figur dreht sich nur  $90^\circ$  nach  
links und bleibt so ausgerichtet  
kein Gegner wird getroffen

Ctrl +  B wird mit Drehschlag rechts herum  
getroffen. Figur dreht  $90^\circ$  rechts.

Ctrl +  zurück / ggft. verteidigen



ACT

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

- Eine Parade bewegt SC 1 Distanz zurück

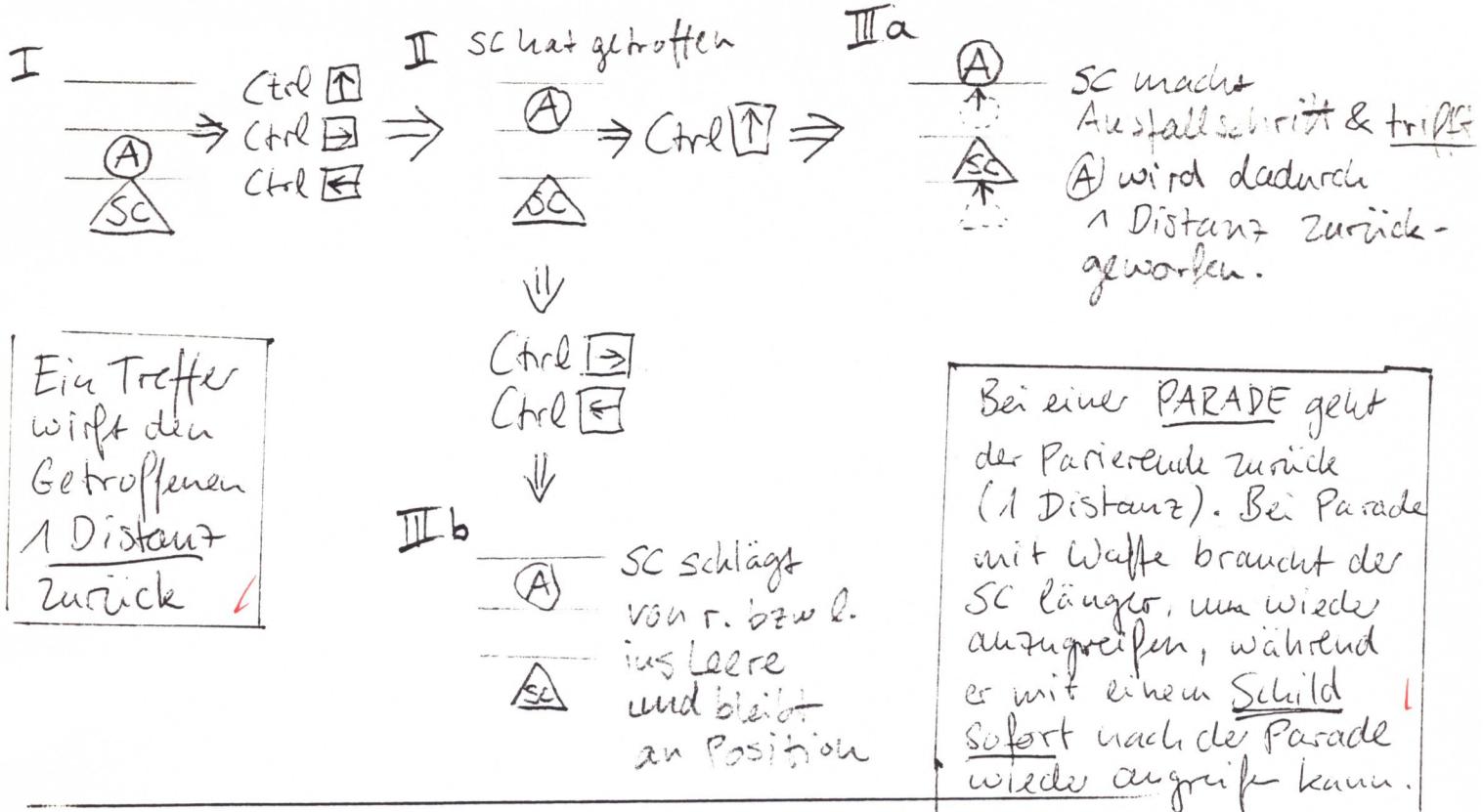
- Ctrl +  greift A an  
 greift C mit Drehung und Ausfallschritt an  
 greift B mit Drehung an  
 geht zurück + ggf Verteidigung

(Wenn A nicht da)

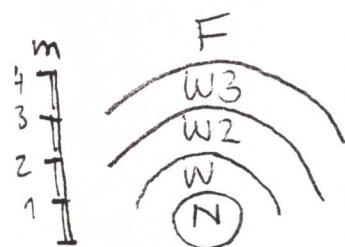
Alt +  greift A2 mit Berserkerschlag an

- 
- Wenn Gegner auf :  geht auf -Distanz  
 Ctrl  Tritt den Gegner um (Gegner liegt)  
(wieder auf
  - Ein liegender Gegner wird mit Ctrl  erstochen
  - Ein auf  liegender Gegner wird mit Ctrl   
verfehlt. (Nachmal Ctrl  trifft, weil SC  
 durch vorherigen Schlag 1 Distanz vorgedrückt.)

## TREFFER UND AUSWIRKUNGEN



# 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 elektrischen Waffe

w2 ist die Reichweite einer zweihändigen Waffe  
bzw. die Reichweite einer einhändigen Waffe  
MIT AUSFAUSCHRITT (nur mit Ctrl 

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

F ist Fernkampfreichweite

DER Berserkerschlag (geht nur mit Schwertern/Axten und entspr. TALEN)

-Gegner auf W3: Ctrl  $\Rightarrow$  <5 Frames warten>  $\Rightarrow$  Ctrl oder   
 $\Rightarrow$  Kopf ab (bei Humanoiden)

- Gegner auf W2: Ctrl  $\Rightarrow$  (5 Frames warten)  $\Rightarrow$  Ctrl   
 $\Rightarrow$  zu kurze Distanz  $\Rightarrow$  SC rennt in Feind rein.



