

Orpheus – Bewegungen

Der rote Faden

Der Werdegang eines SC's

Graphiken

Orpheus – Interface

Orpheus – pielwelt/Gildensystem

Orpheus – Spielwelt/Gildensystem V2

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

I

Ctrl + ⌘ haktet ④
Ctrl + ⌘ haktet ④ von c. nach l.
Ctrl + ⌘ haktet ④ b. r. → diese Wahl führt zu **II**
Ctrl + ⌘ zurückhaltung löst verhindern

⑤ bringt SC auf N-Distanz zu ④ (Nase an Nase)

II

Ctrl + ⌘ Ausfallschritt und haktet ④
Ctrl + ⌘ Drehschlag linksseitig auf ④,
wobei die SC-Finger sich nur 90° umdrehen
(Nachdem ④ getroffen wurde, bleibt die
Überdeckung nur links gezeigt (siehe II))

Ctrl + ⌘ Drehschlag rechtsseitig auf ④,
wobei die SC-Finger sich 45° drehen
(sie also auf ④ abzielt) und auch so
Scherhaft

→ ist durch den Treffer 1 Distanz
rückgewichen worden
○ ist weitergekennzeichnet

Ctrl + ⌘ mache ④ löst verhindern

III

④ erscheint auf w-L-Distanz
Ctrl + ⌘ (wie in II) Ausfallschritt wird
aber trifft nicht ④ weil ④ zu weit weg
SC springt zuerst mit der Abdecke 1 Distanz
auf ④ ein. → ④ ist aber jetzt auf w-L

BERSECKERSTYLICHE

Ctrl + ⌘ [Frauen
werken] → Ctrl + ⌘ ④

holt Ctrl + ⌘ wird die vorne Umlenktatender mit
Ausfallschritt eingesetzt. Wenn die Angriffswelle
an einer bestimmten Stelle ④ drückt, dreht der
Spender Ctrl + ⌘ oder Ctrl + ⌘ und der SC
weicht einen 360° Drehschlag bis zur w-L-Distanz

Ctrl + ⌘ Drehschlag linksseitig 180°
SC-Finger dreht sich nur 90° nach
links und bleibt so ausgerichtet
links Gegebe wird getroffen

Ctrl + ⌘ Bewirkt mit Drehschlag rechtsseitig
getroffene Figur dreht 90° rechts.

Ctrl + ⌘ ④ zurück / 90° verhindern

TREFFER UND AUSWIRKUNGEN

I → **Gef.** → II → SC hat getroffen → IIa → SC weicht aus

Diagram I: Shows a target with a bullet hole and the text "Gef." above it, followed by an arrow pointing to Diagram II.

Diagram II: Shows a target with a bullet hole and the text "SC hat getroffen" above it, followed by an arrow pointing to Diagram IIa.

Diagram IIa: Shows a target with a bullet hole and the text "SC weicht aus" above it, followed by an arrow pointing to Diagram IIb.

Diagram IIb: Shows a target with a bullet hole and the text "SC schlägt von r. bzw. l. ins Leere und bleibt an Position" below it.

Diagram I: Shows a target with a bullet hole and the text "Gef." above it, followed by an arrow pointing to Diagram II.

Diagram II: Shows a target with a bullet hole and the text "SC hat getroffen" above it, followed by an arrow pointing to Diagram IIa.

Diagram IIa: Shows a target with a bullet hole and the text "SC weicht aus" above it, followed by an arrow pointing to Diagram IIb.

Diagram IIb: Shows a target with a bullet hole and the text "SC schlägt von r. bzw. l. ins Leere und bleibt an Position" below it.

Die Distanzen

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

W ist die Reichweite einer einkländigen Waffe

W2 ist die Reichweite einer zweikländigen Waffe bzw. die Reichweite einer einkländigen Waffe MIT AUSFALLSCHRITT (wir mit Ctrl ①)

/ W3 ist die Reichweite einer zweikländigen Waffe MIT AUSFALLSCHRITT bzw. die Reichweite des BECKERKERSCHLAG (wir auf W3-Distanz erfolgreich anwendbar)

F ist Fernkampfwaffe

Der Beckerkerschlag (geht nur mit Schwert/Äxten und eisernen Tälern)

- Gegen auf W3: Ctrl ② → 5 Schritte weiter → Ctrl ③
- Gegen auf W2: Ctrl ② → 5 Schritte weiter → Ctrl ③
→ Kopf ab (bei Humanoiden)
- Gegen auf W1: Ctrl ② → 5 Schritte weiter → Ctrl ③
→ in kurze Distanz → SC reicht in Feind rein.

B ist das Zentrum der Drehung:

Ctrl+
<input checked="" type="checkbox"/> AT
<input type="checkbox"/> Dreh schlag r
<input checked="" type="checkbox"/> Dreh schlag l (mit Schritt) auf B
<input type="checkbox"/> PA

- Ein Treffer ~~bewirkt~~ bewirkt SC und Gegner 1 Distanz in Schlagsrichtung (egal ob auf W oder WL)
- Eine Parade bewirkt SC 1 Distanz zurück

Ctrl + greift A an

greift C mit Druckung und Ausfallschritt an

greift B mit Druckung an

geht zurück + ggf Verteidigung

(wenn A nicht da)

Ctrl + greift A2 mit Berserkerschlag an

- Wenn Gegner auf : geht auf -Distanz
Ctrl + trifft den Gegner um (Gegner liegt)
(wieder auf)
- Ein liegender Gegner wird mit Ctrl + erstickt
- Ein auf liegender Gegner wird mit Ctrl + verletzt. (Nochmal Ctrl + trifft, weil SC durch vorherigen Schlag 1 Distanz verringert.)