

# Meister der Magie: Kurzreferenz Kampf

Alle Angriffs und Verteidigungstechniken sind auf zwei Seiten in Tabellenform zusammengefasst. Die Tabellenform liest sich folgendermaßen:

Name	Voraussetzung	Effekt
Beschreibung		

## Erschwernisproben

Um die Erschwernisprobe zu ersetzen, können pro Erfolg 3 KW abgezogen werden.

## Angriffstechniken

Erschwerter Angriff	Geeignete Waffe	Schadensbonus
Je 2 Erfolge Erschwernis ergeben Schadensbonus in Höhe des Fertigkeitsschadens (Je 2 Erfolge -6KW)		

Gezielter Angriff	-	Angriff auf Körperteile, variabel
Mögliche Ziele: Kopf, Torso, Arme, Beine, Hände. Erschwernis und Effekt, s. Kampfregeln		

Rundumschlag	Geeignete Waffe	Angriff auf mehrere Ziele
Bis zu 6 zusammenhängende Felder; Pro zusätzliches Feld 2 Erfolge Erschwernis		

Angriffsserie	Geeignete Waffe	Bonus KW für mehrere Angriffe
Bonus: 2. Angriff +2 KW, 3. Angriff +3 KW, 4. Angriff +6 KW		

Beidhändiger Kampf	GE 10, WA 7, addierte Waffenvoraussetzung	Zwei Angriffe gleichzeitig
Angriff auf ein Ziel: Erschwernis 3 Erfolge; Verteidigung: +2 Erfolge, 1 Handlung Angriff auf zwei Ziele: Erschwernis 5 Erfolge		

Finte	2 Waffen, addierte Waffenvoraussetzung	Ablenkung des Gegners (-KW)
S. Kampfregeln		

Zweihand Angriff	Geeignete Waffe	Erhöhter Schaden
Schadensbonus K; Verteidigung -1 Erfolg (min. 2 Erfolge!)		

Nachschlagen	Waffe mit erhöhter Reichweite, Angriff > 4 Erfolge, Zurückweichen	zusätzlicher Angriff
Angriff wird nicht gewürfelt, Verteidigung ½ Erfolge des Angriffs		

Fernkampf	Fernkampfwaffe	Fernkampf Angriff	
Erschwernisprobe aus: Erschwernis nach Entfernung (B) + Erschwernis nach Größe des Ziels (s. Kampfregeln)	Riesiges Ziel	B unverändert	-2 Erfolge
	Großes Ziel	B -1	-1 Erfolg
	Mittleres Ziel	B -2	Unverändert
	Kleines Ziel	B -5	+1 Erfolg
	Winziges Ziel	B -8	+2 Erfolge

## Verteidigungstechniken

<b>Zurückweichen</b>	<b>Freies Feld auf Kampfplan</b>	<b>Halbierte Erfolge für Verteidigung</b>
Kostet 1 Handlung; Entscheidung für Zurückweichen kann dem Wurf des Angreifers erfolgen.		
<b>Reflex</b>	-	<b>Verteidigung ohne KW</b>
Verteidigung mit RW statt KW; Verteidigung gegen Fernkampfangriff möglich. Alle Handlungen und KW dieser Kampfphase verfallen nach Reflexwurf.		
<b>Ausrichten</b>	<b>Waffe mit erhöhter Reichweite</b>	<b>Blockade eines Hexfeldes</b>
1 Handlung, min. 2 Erfolge, Gegner benötigt: +1 Handlung, + ½ der Erfolge um blockiertes Feld zu betreten.		
<b>Schildblockade</b>	<b>Geeigneter Schild</b>	<b>Verschanzen</b>
10 Erfolge - Fertigkeit (pro Punkt -2) Erschwernis; Erfolge 2. Probe + „Block“ Wert = Blockade		