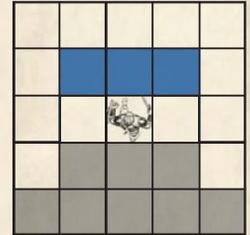


Fokussierter Angriff im Nahkampf

Gezielte Angriffe auf bestimmte Körperteile und Regionen können in MIDGARD ebenfalls durchgeführt werden. Hierbei fokussiert der Angreifer alle seine Angriffe in einer Kampfrunde auf eine Körperregion seines Ziels. Der fokussierte Angriff und die Zielregion müssen vor dem **EW: Angriff** angesagt werden.

Während eines fokussierten Angriffs vernachlässigt der Angreifende leicht sein Umfeld, wodurch sich sein Kontrollbereich auf die Felder vor ihm verringert. Ebenfalls kommt es schon bei einer natürlichen 2 zu einem kritischen Misserfolg (s. »Kritische Kampfergebnisse«, S. 87). Beim **EW: Angriff** erhält der Angreifer je nach gewählter Körperregion einen **Abzug auf die Treffergenauigkeit** und verursacht nur **halben Schaden**, da er nur Gelegenheiten auf die Zielregion zum Angriff nutzt.

Die Verteidigung, leichter und schwerer Schaden verhalten sich gemäß den normalen Kampfregeln. Lediglich für die kritischen Treffer gibt es zusätzliche Tabellen. Verliert der Verteidiger durch den fokussierten Angriff **ein Drittel des LP-Maximums**, so kommt es automatisch zum kritischen Treffer.



Abzüge beim fokussierten Angriff

- 4 Kopf / Unterleib
- 2 Torso / Arme / Beine

Tabelle 7a: Kritischer Schaden auf den Kopf

Ein Treffer hat besonders schwerwiegende Folgen (mit markiert), wenn die Lebenspunkteverluste ein **Drittel des LP-Maximums** übersteigen. Ein Kopf- oder Wirbelsäulentreffer () macht nur wegen Schmerzen 30 min lang handlungsunfähig.

- 01-20 *normaler schwerer Schaden*
- 21-50 *Benommenheit*
Das Opfer ist kurz Benommen und kann eine Runde lang nicht angreifen.
- 51-64 *schwerer Kopftreffer*
Helmlose Opfer verlieren zusätzlich zum normalen Schaden 1W3 LP und AP.
- 65-74 *Treffer im Gesicht*
Das Aussehen des Getroffenen sinkt durch eine entstellende Narbe dauerhaft um ein Zehntel (mindestens aber um 1). Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.
- 75-81 *Kopftreffer mit Hörschaden*
Helmlose Opfer verlieren zusätzlich zum normalen Schaden 1W3 LP und AP. Zusätzlich schwere Verletzung am Ohr.
- 82-88 *Augenverletzung*
Das Aussehen des Getroffenen sinkt durch eine entstellende Narbe dauerhaft um ein Zehntel (mindestens aber um 1). Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.
- 89-93 *Halstreffer*
: Eine spitze oder scharfe Waffe verletzt die Halsschlagader. Eine stumpfe Waffe verursacht eine schwere Halswirbelverletzung.
- 94-95 *schwere Schädelverletzung*
Helmlose Opfer verlieren zusätzlich zum normalen Schaden 1W6 LP und AP. Zusätzlich schwere Verletzung am Ohr.
- 96-98 *Augenverlust*
Bei einem Treffer mit einer scharfen oder spitzen Waffe oder einer Schusswaffe verliert das Opfer ein Auge. Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.
- 100 *tödlicher Treffer*



Fokussierter Angriff im Nahkampf

Tabelle 7b: Kritischer Schaden auf den Torso

Ein Treffer hat besonders schwerwiegende Folgen (mit  markiert), wenn die Lebenspunkteverluste ein **Drittel des LP-Maximums** übersteigen. Ein Kopf- oder Wirbelsäulentreffer () macht nur wegen Schmerzen 30 min lang handlungsunfähig.

- 01-20 *normaler schwerer Schaden*
- 21-50 *kurzer Schock*
Das Opfer kann durch den Schock der Verwundung eine Runde lang nicht angreifen.
- 51-70 *Beschädigung der Rüstung*
Der Rüstungsschutz sinkt durch starke Beschädigung dauerhaft um 1. Textilrüstung wird dabei unbrauchbar.
- 71-80 *Rumpftreffer mit Rippenbrüchen*
1W3 Rippen des Opfers brechen.
- 81-90 *Rumpftreffer mit Gefahr innerer Verletzungen*
Das Opfer verliert zusätzlich zum normalen Schaden 1W6 LP und AP.
: Schwere innere Verletzungen.
- 91-99 *schwere Verletzung der Wirbelsäule* 
Nur ein wuchtiger Hieb, z.B. mit einer Schlagwaffe, einer zweihändigen Hiebwaffe, einem Morgenstern, einem Kampfstab oder mit einer Pranke, richtet diese Art von kritischem Schaden an.
- 100 *tödlicher Treffer*

Tabelle 7c: Kritischer Schaden auf ein Bein

Ein Treffer hat besonders schwerwiegende Folgen (mit  markiert), wenn die Lebenspunkteverluste ein **Drittel des LP-Maximums** übersteigen. Ein Unterleibstreffer () macht nur wegen Schmerzen 30 min lang handlungsunfähig.

- 01-20 *normaler schwerer Schaden*
- 21-40 *Der Fuß des Verteidigers wird geprellt.*
Die Bewegungsweite verringert sich für 2W6 Runden um ein Drittel.
- 41-60 *Der Verteidiger verliert kurz das Gleichgewicht.*
Er braucht etwas Zeit, um wieder kampfbereit zu sein, und kann in der folgenden Runde nicht angreifen.
- 61-80 *Der Angreifer stürzt zu Boden.*
Der Verteidiger stolpert und fällt zu Boden. In einem Handgemenge treten keine besonderen Folgen auf.
- 81-100 *schwere Verletzung am Bein* †
: Mit 20% wird das Bein abgetrennt (bei einer Waffe mit Schneide) oder dauerhaft verkrüppelt. Mit Beinschutz führt auch der Treffer mit einer scharfen Waffe nicht zum Abtrennen, sondern nur zur Verkrüppelung des Armes. Treffer mit Stich-, Wurf- oder Schusswaffen haben keine derart schwerwiegenden Auswirkungen.



Fokussierter Angriff im Nahkampf

Tabelle 7d: Kritischer Schaden auf einen Arm

Ein Treffer hat besonders schwerwiegende Folgen (mit  markiert), wenn die Lebenspunkteverluste ein **Drittel des LP-Maximums** übersteigen. Ein Kopf- oder Wirbelsäulentreffer (★) macht nur wegen Schmerzen 30 min lang handlungsunfähig.

01-20 *normaler schwerer Schaden*

21-50 *Die Waffenhand des Verteidigers wird geprellt.*

In der folgenden Runde kann er mit dieser Hand nicht angreifen. Tiere verlieren einen Angriff mit Pranke, Zähnen, Stachel usw.

Mit Waffe oder Verteidigungswaffe:

51-70 *Der Verteidiger lässt seine Waffe fallen.*

Sie fällt auf das Feld, auf dem er sich befindet. Fäuste, Pranken usw. werden leicht geprellt und können in der folgenden Runde nicht eingesetzt werden. Schilde sind davon nicht betroffen.

71-80 *Die Angriffswaffe / Verteidigungswaffe wird zerstört.*

Bei magischen Waffen wird 1W6-1 gewürfelt (s. »Kritische Kampfergebnisse«, S. 87).

Ohne Waffe:

51-70 *Die Waffenhand des Verteidigers wird geprellt.*

In der folgenden Runde kann er mit dieser Hand nicht angreifen. Tiere verlieren einen Angriff mit Pranke, Zähnen, Stachel usw.

71-80 *schwere Verletzung an der Hand*

 Mit 50% werden 1W3 Finger abgetrennt (Siehe Waffenregel bei *schwere Verletzung am Arm*)

81-100 *schwere Verletzung am Arm †*

 Mit 20% wird der Arm abgetrennt (bei einer Waffe mit Schneide) oder dauerhaft verkrüppelt. Mit Armschutz führt auch der Treffer mit einer scharfen Waffe nicht zum Abtrennen, sondern nur zur Verkrüppelung des Armes. Treffer mit Stich-, Wurf- oder Schusswaffen haben keine derart schwerwiegenden Auswirkungen.

Tabelle 7e: Kritischer Schaden auf den Unterleib

Ein Unterleibstreffer (★) macht nur wegen Schmerzen 30 min lang handlungsunfähig.

01-20 *normaler schwerer Schaden*

21-50 *kurzer Schock*

Das Opfer kann durch den Schock der Verwundung eine Runde lang nicht angreifen.

51-99 *langer Schock*

Das Opfer kann durch den Schock der Verwundung 1W6 Runden lang nicht angreifen.

100 *Zeugungs- / Gebärfähig ★*

Das Opfer verliert die Fähigkeit Kinder zu zeugen oder zu gebären.