



Verbesserter PvP-Kampf

Diese Variante erlaubt **gezielte Angriffe** und **kritische Treffer** auf Kosten von weniger verursachtem Gesamtschaden bei Kämpfen zwischen zwei Spieler(gruppen).

Es werden Elemente des Bluffens und des Vorhersagens, was wohl der Gegner tun wird, eingeführt.

Eine neue Phase wird zwischen Angriffsphase und Verteidigungsphase eingeführt:

Die Direkte - Schadensphase

- Während dieser Phase verteilen beide Seiten geheim ihre 3 erwürfelten Markertypen **Fernkampftreffer (blau)**, **Nahkampftreffern (rot)** und **Verteidigungsschutz (grün)**
- Die geheim verteilten Marker können auf die blauen, roten und grünen Würfelsymbole auf dem Kampfgebiet gelegt werden.
- **Fernkampftreffer (blau)** können im Verhältnis 3:2 für einen direkten Treffer gegen einen ausgewählten Spieler getauscht werden.
- **Nahkampftreffer (rot)** können im Verhältnis 2:1 für einen direkten Treffer oder einen direkten Block getauscht werden.
- **Verteidigungsschutz (grün)** kann im Verhältnis 1:1 für einen direkten Block getauscht werden.

Beide Seiten enthüllen nun zeitgleich ihre Kampfzonen, um die verteilten Marker für den direkten Schaden zu zeigen.

- Überzählige **grüne Blocks** verfallen, aber überzählige **rote Blocks** werden in direkte Treffer umgewandelt.
- Die **verbleibenden Treffer** sind **direkte Treffer** und können **direkt gegen** einen ausgewählten Spieler eingesetzt werden.
- Während der **Direkten Schadensphase** kann **keine Heilung** stattfinden (es sei denn die Machtkarte weist speziell darauf hin, dass sie verwendet werden kann, wenn der Spieler seinen letzten Gesundheitspunkt verliert).
Sollte ein Spieler keinen Lebenspunkt mehr übrig haben, ist er besiegt.

Danach wird die reguläre Verteidigungsphase mit den nicht benutzten Markern ausgeführt

Kritische Treffer (optional)

- a. Direkte Treffer können sich als kritische Treffer erweisen
- b. Die kritische Trefferphase ist komplett von den anderen Phasen getrennt.
- c. Für jeden direkten Treffer würfle einen **Kritischen-Treffer-Würfel**.
- d. **Jede 7** bedeutet **+1 Schaden**. **Jede 8** gibt auch **+1 Schaden** aber erlaubt Dir, noch mal einen **Kritischen- Treffer-Würfel** zu werfen, wodurch eine Kette von 8ern gewürfelt werden kann, die zu massiven Schäden führt.

Diese Regel für **direkten und kritischen Schaden** kann auch auf reguläre Kreaturen angewendet werden.