

ARKANIST

SLAYERS

TÖTEN ODER BETÖTET WERDEN.

NAME

AUFTRETEN

TP - AKTUELL/MAX

INITIATIVE

VERDERBNIS

BEREITSCHAFTSAKTION - BEVORZUGTER ZAUBER

Wähle einen Zauber, den du bevorzugst. Wirkst du deinen bevorzugten Zauber, musst du keine Verderbnis markieren, es sei denn, der Zauber ist verstärkt.

ATHLETIK

GRIPS

HEIMLICHKEIT

JAGD

KRAFT

MEDIZIN

STRASSE

TAKTIK

TÄUSCHUNG

VERHANDLUNG

ANGRIFFSAKTION - ZAUBER WIRKEN

Wähle einen Zauber, markiere einen Punkt Verderbnis und würfle 1W6. Bei einem Erfolg (4+) entfaltet sich der Zauber, bei einem Fehlschlag zeigt er keine Wirkung. Um einen Zauber zu verstärken (vor dem Wurf ankündigen), fügst du dem Wurf einen zweiten W6 hinzu und markierst 1 zusätzlichen Punkt Verderbnis. Verfügt der Zauber über einen „... pro Treffer“-Effekt, so können beide Würfel treffen. Vergleiche nach dem Zaubern die höchste erzielte Augenzahl mit deinem aktuellen Verderbniswert. Ist deine Verderbnis höher, würfelst du auf die Fluchtable und setzt deinen Verderbniswert auf 0 zurück. Am Ende des Kampfes setzt du deine Verderbnis immer zurück auf 0.

BEKANNTE ZAUBER

W6

FLUCH

1

-1 auf den nächsten Fertigkeitswurf

2

Nächster Zauber wird mit Nachteil gewirkt

3

Keine Bewegungsaktion beim nächsten Zug

4

Keine Blitzaktion beim nächsten Zug

5

Nur 1 Aktion beim nächsten Zug

6

Du erleidest Schaden in Höhe deiner Verderbnis

BLITZAKTION - VERDERBNIS LÄUTERN

Würfle mit W8. Bei einem Erfolg darfst du 1 Verderbnis-punkt entfernen, bei einem Fehlschlag keinen.

BASISVERBESSERUNGEN

PROFIVERBESSERUNGEN

ARKANISTIN

SLAYERS
TÖTEN ODER BETÖTET WERDEN.

NAME

AUFTRETEN

TP - AKTUELL/MAX

INITIATIVE

VERDERBNIS

BEREITSCHAFTSAKTION - BEVORZUGTER ZAUBER

Wähle einen Zauber, den du bevorzugst. Wirkst du deinen bevorzugten Zauber, musst du keine Verderbnis markieren, es sei denn, der Zauber ist verstärkt.

ATHLETIK

GRIPS

HEIMLICHKEIT

JAGD

KRAFT

MEDIZIN

STRASSE

TAKTIK

TÄUSCHUNG

VERHANDLUNG

ANGRIFFSAKTION - ZAUBER WIRKEN

Wähle einen Zauber, markiere einen Punkt Verderbnis und würfle 1W6. Bei einem Erfolg (4+) entfaltet sich der Zauber, bei einem Fehlschlag zeigt er keine Wirkung. Um einen Zauber zu verstärken (vor dem Wurf ankündigen), fügst du dem Wurf einen zweiten W6 hinzu und markierst 1 zusätzlichen Punkt Verderbnis. Verfügt der Zauber über einen „... pro Treffer“-Effekt, so können beide Würfel treffen. Vergleiche nach dem Zaubern die höchste erzielte Augenzahl mit deinem aktuellen Verderbniswert. Ist deine Verderbnis höher, würfelst du auf die Fluchtable und setzt deinen Verderbniswert auf 0 zurück. Am Ende des Kampfes setzt du deine Verderbnis immer zurück auf 0.

BEKANNTE ZAUBER

W6

FLUCH

1

–1 auf den nächsten Fertigkeitswurf

2

Nächster Zauber wird mit Nachteil gewirkt

3

Keine Bewegungsaktion beim nächsten Zug

4

Keine Blitzaktion beim nächsten Zug

5

Nur 1 Aktion beim nächsten Zug

6

Du erleidest Schaden in Höhe deiner Verderbnis

BLITZAKTION - VERDERBNIS LÄUTERN

Würfle mit W8. Bei einem Erfolg darfst du 1 Verderbnis-punkt entfernen, bei einem Fehlschlag keinen.

BASISVERBESSERUNGEN

PROFIVERBESSERUNGEN

ARKANIST

SLAYERS

TÖTEN ODER BETÖTET WERDEN.

NAME

AUFTRETEN

TP - AKTUELL/MAX

INITIATIVE

VERDERBNIS

BEREITSCHAFTSAKTION - BEVORZUGTER ZAUBER

Wähle einen Zauber, den du bevorzugst. Wirkst du deinen bevorzugten Zauber, musst du keine Verderbnis markieren, es sei denn, der Zauber ist verstärkt.

ATHLETIK

GRIPS

HEIMLICHKEIT

JAGD

KRAFT

MEDIZIN

STRASSE

TAKTIK

TÄUSCHUNG

VERHANDLUNG

ANGRIFFSAKTION - ZAUBER WIRKEN

Wähle einen Zauber, markiere einen Punkt Verderbnis und würfle 1W6. Bei einem Erfolg (4+) entfaltet sich der Zauber, bei einem Fehlschlag zeigt er keine Wirkung. Um einen Zauber zu verstärken (vor dem Wurf ankündigen), fügst du dem Wurf einen zweiten W6 hinzu und markierst 1 zusätzlichen Punkt Verderbnis. Verfügt der Zauber über einen „... pro Treffer“-Effekt, so können beide Würfel treffen. Vergleiche nach dem Zaubern die höchste erzielte Augenzahl mit deinem aktuellen Verderbniswert. Ist deine Verderbnis höher, würfelst du auf die Fluchtable und setzt deinen Verderbniswert auf 0 zurück. Am Ende des Kampfes setzt du deine Verderbnis immer zurück auf 0.

BEKANNTE ZAUBER

W6

FLUCH

1

–1 auf den nächsten Fertigkeitwurf

2

Nächster Zauber wird mit Nachteil gewirkt

3

Keine Bewegungsaktion beim nächsten Zug

4

Keine Blitzaktion beim nächsten Zug

5

Nur 1 Aktion beim nächsten Zug

6

Du erleidest Schaden in Höhe deiner Verderbnis

BLITZAKTION - VERDERBNIS LÄUTERN

Würfle mit W8. Bei einem Erfolg darfst du 1 Verderbnis-punkt entfernen, bei einem Fehlschlag keinen.

BASISVERBESSERUNGEN

PROFIVERBESSERUNGEN

ARKANISTIN

SLAYERS
TÖTEN ODER BETÖTET WERDEN.

NAME

AUFTRETEN

TP - AKTUELL/MAX

INITIATIVE

VERDERBNIS

BEREITSCHAFTSAKTION - BEVORZUGTER ZAUBER

Wähle einen Zauber, den du bevorzugst. Wirkst du deinen bevorzugten Zauber, musst du keine Verderbnis markieren, es sei denn, der Zauber ist verstärkt.

ATHLETIK

GRIPS

HEIMLICHKEIT

JAGD

KRAFT

MEDIZIN

STRASSE

TAKTIK

TÄUSCHUNG

VERHANDLUNG

ANGRIFFSAKTION - ZAUBER WIRKEN

Wähle einen Zauber, markiere einen Punkt Verderbnis und würfle 1W6. Bei einem Erfolg (4+) entfaltet sich der Zauber, bei einem Fehlschlag zeigt er keine Wirkung. Um einen Zauber zu verstärken (vor dem Wurf ankündigen), fügst du dem Wurf einen zweiten W6 hinzu und markierst 1 zusätzlichen Punkt Verderbnis. Verfügt der Zauber über einen „... pro Treffer“-Effekt, so können beide Würfel treffen. Vergleiche nach dem Zaubern die höchste erzielte Augenzahl mit deinem aktuellen Verderbniswert. Ist deine Verderbnis höher, würfelst du auf die Fluchtable und setzt deinen Verderbniswert auf 0 zurück. Am Ende des Kampfes setzt du deine Verderbnis immer zurück auf 0.

BEKANNTE ZAUBER

W6

FLUCH

1

-1 auf den nächsten Fertigkeitwurf

2

Nächster Zauber wird mit Nachteil gewirkt

3

Keine Bewegungsaktion beim nächsten Zug

4

Keine Blitzaktion beim nächsten Zug

5

Nur 1 Aktion beim nächsten Zug

6

Du erleidest Schaden in Höhe deiner Verderbnis

BLITZAKTION - VERDERBNIS LÄUTERN

Würfle mit W8. Bei einem Erfolg darfst du 1 Verderbnis-punkt entfernen, bei einem Fehlschlag keinen.

BASISVERBESSERUNGEN

PROFIVERBESSERUNGEN