

NAME

AUFTRETEN

TP - AKTUELL/MAX

INITIATIVE

KAMPFWÜRFEL

SCHADEN

BEREITSCHAFTSAKTION - HALTUNG EINNEHMEN

Wähle eine deiner Kampfhaltungen (Fließen, Parieren oder Vernichten), um dich in einen Kampf zu begeben.

ATHLETIK

GRIPS

HEIMLICHKEIT

JAGD

KRAFT

MEDIZIN

STRASSE

TAKTIK

TÄUSCHUNG

VERHANDLUNG

ANGRIFFSAKTION - KETTENANGRIFF

Wähle ein Monster auf Kerndistanz und wirf deinen Kampfwürfel. Jeder Treffer löst einen Kettenangriff aus, und du wirfst einen weiteren Würfel. Dieser Kettenangriff dauert an, bis du keinen Treffer mehr erzielst. Du verursachst in dieser Runde Schaden für alle erzielten Treffer.

BLITZAKTION - KAMPFHALTUNG

Du kannst deine Kampfhaltung in jeder Runde ändern. Die Effekte dauern an, bis du eine weitere Blitzaktion aufwendest, um deine Haltung zu ändern.

- ▶ **Fließen:** Du darfst eine freie Bewegungsaktion einsetzen, nachdem du ein Monster getötet hast.
- ▶ **Parieren:** Monster müssen anstatt einer 4+ eine 5+ würfeln, um dich zu treffen.
- ▶ **Vernichten:** +1 Schaden pro Treffer, aber auch Monster verursachen bei dir +1 Schaden je Treffer.

BASISVERBESSERUNGEN

PROFIVERBESSERUNGEN



SLAYERS
TÖTEN ODER BETÖTET WERDEN.

NAME

AUFTRETEN

TP - AKTUELL/MAX

INITIATIVE

KAMPFWÜRFEL

SCHADEN

BEREITSCHAFTSAKTION - HALTUNG EINNEHMEN

Wähle eine deiner Kampfhaltungen (Fließen, Parieren oder Vernichten), um dich in einen Kampf zu begeben.

ATHLETIK

GRIPS

HEIMLICHKEIT

JAGD

KRAFT

MEDIZIN

STRASSE

TAKTIK

TÄUSCHUNG

VERHANDLUNG

ANGRIFFSAKTION - KETTENANGRIFF

Wähle ein Monster auf Kerndistanz und wirf deinen Kampfwürfel. Jeder Treffer löst einen Kettenangriff aus, und du wirfst einen weiteren Würfel. Dieser Kettenangriff dauert an, bis du keinen Treffer mehr erzielst. Du verursachst in dieser Runde Schaden für alle erzielten Treffer.

BLITZAKTION - KAMPFHALTUNG

Du kannst deine Kampfhaltung in jeder Runde ändern. Die Effekte dauern an, bis du eine weitere Blitzaktion aufwendest, um deine Haltung zu ändern.

- ▶ **Fließen:** Du darfst eine freie Bewegungsaktion einsetzen, nachdem du ein Monster getötet hast.
- ▶ **Parieren:** Monster müssen anstatt einer 4+ eine 5+ würfeln, um dich zu treffen.
- ▶ **Vernichten:** +1 Schaden pro Treffer, aber auch Monster verursachen bei dir +1 Schaden je Treffer.

BASISVERBESSERUNGEN

PROFIVERBESSERUNGEN