



REVOLVERHELD

SLAYERS
TÖTEN ODER BETÖTET WERDEN.

NAME

AUFTRETEN

TP - AKTUELL/MAX

INITIATIVE

SCHADEN

BEREITSCHAFTSAKTION - TROMMEL FÜLLEN

Lege zu Beginn des Kampfes 6W6 vor dich. Diese repräsentieren die sechs Patronen in der Trommel deiner Waffe.

ATHLETIK

GRIPS

HEIMLICHKEIT

JAGD

KRAFT

MEDIZIN

STRASSE

TAKTIK

TÄUSCHUNG

VERHANDLUNG

ANGRIFFSAKTION - BLEI VERSPRITZEN

Wähle ein nahe oder fernes Monster und nimm so viele Patronen auf, wie du in diesem Zug verschießen möchtest. Du darfst Patronen aus jeder Kammer wählen, die du geladen hast. Jede Patrone, die trifft, verursacht deinen Schaden. Patronen, für die du gewürfelt hast, sind verschossen und stehen nicht mehr zur Verfügung, bis du eine Blitzaktion geopfert hast, um nachzuladen.



RUNEN

1

2

3

4

5

6

BLITZAKTION - NACHLADEN

Du darfst bis zu 2 Patronen in leere Kammern füllen.

BASISVERBESSERUNGEN

PROFIVERBESSERUNGEN



REVOLVERHELDIN -

SLAYERS

TÖTEN ODER BETÖTET WERDEN.

NAME

AUFTRETEN

TP - AKTUELL/MAX

INITIATIVE

SCHADEN

BEREITSCHAFTSAKTION - TROMMEL FÜLLEN

Lege zu Beginn des Kampfes 6W6 vor dich. Diese repräsentieren die sechs Patronen in der Trommel deiner Waffe.

ATHLETIK

GRIPS

HEIMLICHKEIT

JAGD

KRAFT

MEDIZIN

STRASSE

TAKTIK

TÄUSCHUNG

VERHANDLUNG

ANGRIFFSAKTION - BLEI VERSPRITZEN

Wähle ein nahe oder fernes Monster und nimm so viele Patronen auf, wie du in diesem Zug verschießen möchtest. Du darfst Patronen aus jeder Kammer wählen, die du geladen hast. Jede Patrone, die trifft, verursacht deinen Schaden. Patronen, für die du gewürfelt hast, sind verschossen und stehen nicht mehr zur Verfügung, bis du eine Blitzaktion geopfert hast, um nachzuladen.



RUNEN

1

2

3

4

5

6

BLITZAKTION - NACHLADEN

Du darfst bis zu 2 Patronen in leere Kammern füllen.

BASISVERBESSERUNGEN

PROFIVERBESSERUNGEN



REVOLVERHELD

SLAYERS

TÖTEN ODER BETÖTET WERDEN.

NAME

AUFTRETEN

TP - AKTUELL/MAX

INITIATIVE

SCHADEN

BEREITSCHAFTSAKTION - TROMMEL FÜLLEN

Lege zu Beginn des Kampfes 6W6 vor dich. Diese repräsentieren die sechs Patronen in der Trommel deiner Waffe.

ATHLETIK

GRIPS

HEIMLICHKEIT

JAGD

KRAFT

MEDIZIN

STRASSE

TAKTIK

TÄUSCHUNG

VERHANDLUNG

ANGRIFFSAKTION - BLEI VERSPRITZEN

Wähle ein nahe oder fernes Monster und nimm so viele Patronen auf, wie du in diesem Zug verschießen möchtest. Du darfst Patronen aus jeder Kammer wählen, die du geladen hast. Jede Patrone, die trifft, verursacht deinen Schaden. Patronen, für die du gewürfelt hast, sind verschossen und stehen nicht mehr zur Verfügung, bis du eine Blitzaktion geopfert hast, um nachzuladen.



RUNEN

1

2

3

4

5

6

BLITZAKTION - NACHLADEN

Du darfst bis zu 2 Patronen in leere Kammern füllen.

BASISVERBESSERUNGEN

PROFIVERBESSERUNGEN



REVOLVERHELDIN

SLAYERS
TÖTEN ODER BETÖTET WERDEN.

NAME

AUFTRETEN

TP - AKTUELL/MAX

INITIATIVE

SCHADEN

BEREITSCHAFTSAKTION - TROMMEL FÜLLEN

Lege zu Beginn des Kampfes 6W6 vor dich. Diese repräsentieren die sechs Patronen in der Trommel deiner Waffe.

ATHLETIK

GRIPS

HEIMLICHKEIT

JAGD

KRAFT

MEDIZIN

STRASSE

TAKTIK

TÄUSCHUNG

VERHANDLUNG

ANGRIFFSAKTION - BLEI VERSPRITZEN

Wähle ein nahe oder fernes Monster und nimm so viele Patronen auf, wie du in diesem Zug verschießen möchtest. Du darfst Patronen aus jeder Kammer wählen, die du geladen hast. Jede Patrone, die trifft, verursacht deinen Schaden. Patronen, für die du gewürfelt hast, sind verschossen und stehen nicht mehr zur Verfügung, bis du eine Blitzaktion geopfert hast, um nachzuladen.



RUNEN

1

2

3

4

5

6

BLITZAKTION - NACHLADEN

Du darfst bis zu 2 Patronen in leere Kammern füllen.

BASISVERBESSERUNGEN

PROFIVERBESSERUNGEN