

REGELZUSAMMENFASSUNG

REGEL DER 4+

Für alle Würfelwürfe gilt grundsätzlich: Eine Augenzahl von 4 oder höher (4+) ist ein Erfolg, alles darunter ein Fehlschlag.

FERTIGKEITEN

Würfle deinen Fertigkeitwürfel, außerdem auch die Fertigkeitwürfel aller Jäger:innen, die dich dabei unterstützen. Würfelst du mehr als einen Würfel, behalte nur die höchste Augenzahl.

ATHLETIK: Ausweichen, Springen, Akrobatik

GRIPS: Wahrnehmung, Menschen einschätzen, Recherchieren

HEIMLICHKEIT: Untertauchen, Schleichen, Fingerfertigkeit

JAGD: Jagen, Spurenlesen, Monsterwissen

KRAFT: Körperliche Arbeit, Durchhalten, Einschüchtern

MEDIZIN: Tod abwenden, Wunden stabilisieren, Chirurgie

STRASSE: Gebräuche, Orientierung in der Stadt, Kaufkraft

TAKTIK: Strategie, Kampfvorbereitung, Spontane Entscheidungen

TÄUSCHUNG: Lügen, Tricksen, Ablenken

VERHANDLUNG: Überzeugen, Diplomatie, Erzwingen

VORTEIL

Würfle jeden Würfel zweimal und behalte die höhere Augenzahl.

NACHTEIL

Würfle jeden Würfel zweimal und behalte die niedrigere Augenzahl.

Vorteil und Nachteil heben sich gegenseitig auf.

KAMPF

BEREITSCHAFTSAKTION

Eine Bereitschaftsaktion wird ausgeführt, bevor der Kampf beginnt.

HANDLUNGSRHEIHENFOLGE

Jäger:innen würfeln ihre Initiative, Monster verwenden feste Werte.

RUNDE

Der Spielcharakter oder das Monster mit dem höchsten Initiativwert beginnt. Die Runde endet, nachdem der Spielcharakter oder das Monster mit dem niedrigsten Initiativwert seinen Zug beendet hat.

ZUG

Jäger:innen können mit ihrem Zug bis zu zwei Aktionen sowie eine Bewegungsaktion in beliebiger Reihenfolge ausführen. Sie dürfen jedoch nicht die gleiche Aktion zweimal innerhalb desselben Zuges ausführen, es sei denn eine Fähigkeit oder Verbesserung gestattet es.

BEWEGUNG

Bewege dich von einer relativen Distanz zur nächsten (z. B. von Nah zu Fern, oder von Kern zu Nah usw.).

ANGRIFFSAKTION

Die Art, auf die ein Spielcharakter einem Monster Schaden zufügt.

BLITZAKTION

Eine Hilfsaktion, welche dich im Kampf unterstützt.

FERTIGKEIT

Fertigkeitswürfe können im Kampf einen unterstützenden Effekt hervorrufen.

AM BODEN UND TOT

Wird ein Spielcharakter auf 0 TP reduziert, ist er am Boden. Ein erfolgreicher Medizinwurf verhilft diesem Spielcharakter wieder zur Hälfte seiner maximalen TP. Jäger:innen am Boden, die weiteren Schaden erleiden, sterben.

REGELZUSAMMENFASSUNG

REGEL DER 4+

Für alle Würfelwürfe gilt grundsätzlich: Eine Augenzahl von 4 oder höher (4+) ist ein Erfolg, alles darunter ein Fehlschlag.

FERTIGKEITEN

Würfle deinen Fertigkeitwürfel, außerdem auch die Fertigkeitwürfel aller Jäger:innen, die dich dabei unterstützen. Würfelst du mehr als einen Würfel, behalte nur die höchste Augenzahl.

ATHLETIK: Ausweichen, Springen, Akrobatik

GRIPS: Wahrnehmung, Menschen einschätzen, Recherchieren

HEIMLICHKEIT: Untertauchen, Schleichen, Fingerfertigkeit

JAGD: Jagen, Spurenlesen, Monsterwissen

KRAFT: Körperliche Arbeit, Durchhalten, Einschüchtern

MEDIZIN: Tod abwenden, Wunden stabilisieren, Chirurgie

STRASSE: Gebräuche, Orientierung in der Stadt, Kaufkraft

TAKTIK: Strategie, Kampfvorbereitung, Spontane Entscheidungen

TÄUSCHUNG: Lügen, Tricksen, Ablenken

VERHANDLUNG: Überzeugen, Diplomatie, Erzwingen

VORTEIL

Würfle jeden Würfel zweimal und behalte die höhere Augenzahl.

NACHTEIL

Würfle jeden Würfel zweimal und behalte die niedrigere Augenzahl.

Vorteil und Nachteil heben sich gegenseitig auf.

KAMPF

BEREITSCHAFTSAKTION

Eine Bereitschaftsaktion wird ausgeführt, bevor der Kampf beginnt.

HANDLUNGSRHEIHENFOLGE

Jäger:innen würfeln ihre Initiative, Monster verwenden feste Werte.

RUNDE

Der Spielcharakter oder das Monster mit dem höchsten Initiativwert beginnt. Die Runde endet, nachdem der Spielcharakter oder das Monster mit dem niedrigsten Initiativwert seinen Zug beendet hat.

ZUG

Jäger:innen können mit ihrem Zug bis zu zwei Aktionen sowie eine Bewegungsaktion in beliebiger Reihenfolge ausführen. Sie dürfen jedoch nicht die gleiche Aktion zweimal innerhalb desselben Zuges ausführen, es sei denn eine Fähigkeit oder Verbesserung gestattet es.

BEWEGUNG

Bewege dich von einer relativen Distanz zur nächsten (z. B. von Nah zu Fern, oder von Kern zu Nah usw.).

ANGRIFFSAKTION

Die Art, auf die ein Spielcharakter einem Monster Schaden zufügt.

BLITZAKTION

Eine Hilfsaktion, welche dich im Kampf unterstützt.

FERTIGKEIT

Fertigkeitswürfe können im Kampf einen unterstützenden Effekt hervorrufen.

AM BODEN UND TOT

Wird ein Spielcharakter auf 0 TP reduziert, ist er am Boden. Ein erfolgreicher Medizinwurf verhilft diesem Spielcharakter wieder zur Hälfte seiner maximalen TP. Jäger:innen am Boden, die weiteren Schaden erleiden, sterben.