

HeXXen 1733 Initiativeleiste

Initiative	Handelnder
20+	
19	
18	
17	
16	
15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	

Typische Aktionen (nur Jäger)

0 AP	Bewegungen über den Kampfschauplatz
1 AP	Angriff mit Faust, Dolch oder Fechtwaffe; Elixier an Mitstreiter übergeben
2 AP	Mitstreiter Elixier einflößen; Angriff mit Säbel, Schwert, Schlagwaffe, Schleuder, Pistole
3 AP	Angriff mit Stangenwaffe, Armbrust, Muskete; Mitstreiter mit Erste Hilfe versorgen
5 AP	Panzerung oder Kleidung wechseln (kann sich über mehrere Kampffrunden hinziehen)

Typische Reaktionen (nur Jäger)

1 AP	Waffe mit Gift bestreichen; Ausweichen, Parieren, Schildblock; Elixier einnehmen
2 AP	Parade mit Stangenwaffe oder Lanze

übersicht: INI 0

1.	Schaden Schaden durch inneren/äußeren Schaden
2.	Reduzierungsprobe Reduzierung von anhaltenden Einflüssen
3.	Übersicht über das Kampfgebiet Für 1, bzw. 2 AP wird die Initiative für die nächste Runde um +3, bzw. +6 erhöht
4.	NSC befehligen
5.	Spielleiter würfelt für jeden NSC einen Blutwürfel: Für jedes Blutropfensymbol: -1 anhaltende Einflussstufe
6.	Restliche AP verfallen

