

HeXXen 1733 Spielerhilfe

Fertigkeitsprobe

1. Zahl der HeXXenwürfel ermitteln (Attribut + Fw).
2. Fokussieren, um einen Bonus +3 zu bekommen.
3. Modifikatoren verrechnen und entsprechend dem Ergebnis Januswürfel hinzufügen.
4. Bei bestimmten Handlungen Spezialwürfel (Blutwürfel, Elixierwürfel) hinzufügen.
5. Würfel rollen lassen.
6. Auf Wunsch einen Segnungswürfel nachwürfeln.
7. Erfolge ermitteln.

Coups & Ideen

Coups & Ideen können auf zwei Weisen eingesetzt werden:

- zum aktivieren von Coup-/Idee-Effekten,
- zum Fokussieren einer Probe um einen Bonus von +3 zu bekommen.
- Coups für körperliche Proben (ATH, GES, KKR).
- Ideen für geistige Proben (WIL, WIS, SIN).

Alle Coups & Ideen werden nach einem relevanten Konflikt und einer kurzen Ruhepause auf den Grundwert gesetzt.

Segnungen

Segnungen, die man über einige Jägerkräfte erhält, können auf zweierlei Weise eingesetzt werden:

- Opfere 1 Segnung, um 1 AP zu erhalten (maximal einmal pro Kampfrunde)
- Opfere 1 Segnung und würfele den Segnungswürfel bei einer beliebigen Probe nach (nach jeder Probe anwendbar).
- Einige Jägerkräfte erfordern eine Segnung, um sie zu aktivieren.
- Maximalanzahl: 5 minus Verderbnis
- Segnungen verfallen nicht.

Esprit

- Espritkräfte werden aktiviert, indem man Espritsterne würfelt.
- Ansonsten zählen 2 Espritsterne wie 1 Erfolg.
- Es darf nicht mehr als eine Espritkraft pro Probe eingesetzt werden.



Coups



Ideen



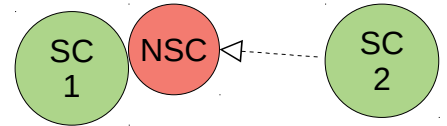
Segnungen

Taktische Möglichkeiten

Taktiken für Nahkampfangriffe gegen gebundene Gegner:

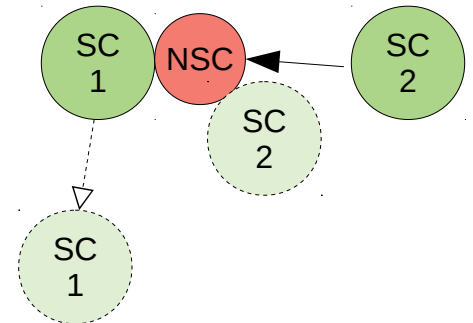
Heimtüsche Angriffe

Attackiert ein Jäger einen bereits gebundenen Gegner im Nahkampf von hinten, erhält er einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf. Der heimtückische Angreifer wird dadurch nicht gebunden.



Ablösung

Attackiert ein Jäger einen gebundenen Gegner absichtlich von vorne und führt seinen ersten Angriff aus, kann ein bereits gebundener Jäger seine Bindung lösen (freie Reaktion). Der neue Angreifer drängt sich dann zwischen NSC und Mitstreiter.



Dazwischen- drängen

Dazwischendrängen ähnelt der Ablösung, ist aber auch dann möglich, wenn ein Jäger an mehrere Gegner gebunden ist. In diesem Fall kann ein anderer Jäger, der von außen dazustoßt, einen gebundenen Gegner auf sich ziehen. Dazu muss der dazustoßende Jäger den gewünschten Zielgegner von vorne attackieren.

