



Signalering Attackeraren signalerar att han tänker slå sin motståndaren. Tecknet bör vara ett symboliskt slag. Huvudsaken är att båda parter är medvetna om vad som sker. Signalen får under inga omständigheter vara i närheten av att träffa motståndaren på riktigt.

Attack Direkt med signalen ska attackeraren deklarerat sitt attackvärde. Attackvärdet är summan av attackerarens Styrka+Vitalitet.

Överaskning Om inte motståndaren agerat eller svarat på attacken inom 3 sekunder anses hon överaskad och attackeraren får automatiskt en ny attack.

Undvikande Motståndaren kan undvika slaget genom att offra en temporär nivå i sin Smidighet eller relaterad Stridsfärdighet. Detta kan dock kontras genom att Attackeraren också offerar en nivå. Signalera offerandet genom att ducka och lägga en handflata mot bröstkorgen.

Försvar Motståndaren räknar bort sin Stamina + Fortifikation från Attackvärdet. Resultatet är skadan motståndaren tar, hon tar dock alltid minst ett i skada. Skadan räknas av från motståndarens skadenivåer. Vid Aggreverad skada räknas enbart Fortifikation som försvar.

Agerande Efter det att skadan utdelats får motståndaren agera och välja om han själv vill attackera eller använda någon Disciplin.

Flykt Motståndaren kan även försöka fly från striden i sin handling genom att offra en temporär nivå i sin Smidighet eller relaterad Stridsfärdighet. Även detta kan kontras genom att motståndaren också offerar. Första nivån i Vaghet ger dig en gratis chans att fly striden. Lägg armarna i kors över bröstet. Denna möjlighet kan inte kombineras med den vanliga och den kan enbart kontras genom att motståndaren svarar att han kan Djupseende genom att visa tecknet med pekfinger mot ögat.

Kinetik Kinetik kan först användas i andra handlingen under striden. Vampyren offerar ett blodpoäng och kan sedan göra så många extra handlingar som hon har i Kinetik. Hon kan också fly striden med en extra handling, om inte motståndaren svarar att han har minst lika hög nivå i Kinetik.

Överlevnad Färdigheten Överlevnad kan offeras för att undvika en skada. På detta sätt kan man undvika att ta någon skada alls.

Vapen Varje vapen har en Skadebonus och denna läggs till på Attackvärdet. Vid avståndsvapen, så kan motståndaren beskjutas tills hon hinner ta skydd eller når med händerna till attackeraren.

Förflyttning Varje handling får man förflytta sig högst tre steg och för varje steg man tar måste man räkna av ett från sina Attack- och Försvarsvärde. Det sänker också sina egenskaper temporärt vid Disciplin användande.



Signalering Attackeraren signalerar att han tänker slå sin motståndaren. Tecknet bör vara ett symboliskt slag. Huvudsaken är att båda parter är medvetna om vad som sker. Signalen får under inga omständigheter vara i närheten av att träffa motståndaren på riktigt.

Attack Direkt med signalen ska attackeraren deklarerat sitt attackvärde. Attackvärdet är summan av attackerarens Styrka+Vitalitet.

Överaskning Om inte motståndaren agerat eller svarat på attacken inom 3 sekunder anses hon överaskad och attackeraren får automatiskt en ny attack.

Undvikande Motståndaren kan undvika slaget genom att offra en temporär nivå i sin Smidighet eller relaterad Stridsfärdighet. Detta kan dock kontras genom att Attackeraren också offerar en nivå. Signalera offerandet genom att ducka och lägga en handflata mot bröstkorgen.

Försvar Motståndaren räknar bort sin Stamina + Fortifikation från Attackvärdet. Resultatet är skadan motståndaren tar, hon tar dock alltid minst ett i skada. Skadan räknas av från motståndarens skadenivåer. Vid Aggreverad skada räknas enbart Fortifikation som försvar.

Agerande Efter det att skadan utdelats får motståndaren agera och välja om han själv vill attackera eller använda någon Disciplin.

Flykt Motståndaren kan även försöka fly från striden i sin handling genom att offra en temporär nivå i sin Smidighet eller relaterad Stridsfärdighet. Även detta kan kontras genom att motståndaren också offerar. Första nivån i Vaghet ger dig en gratis chans att fly striden. Lägg armarna i kors över bröstet. Denna möjlighet kan inte kombineras med den vanliga och den kan enbart kontras genom att motståndaren svarar att han kan Djupseende genom att visa tecknet med pekfinger mot ögat.

Kinetik Kinetik kan först användas i andra handlingen under striden. Vampyren offerar ett blodpoäng och kan sedan göra så många extra handlingar som hon har i Kinetik. Hon kan också fly striden med en extra handling, om inte motståndaren svarar att han har minst lika hög nivå i Kinetik.

Överlevnad Färdigheten Överlevnad kan offeras för att undvika en skada. På detta sätt kan man undvika att ta någon skada alls.

Vapen Varje vapen har en Skadebonus och denna läggs till på Attackvärdet. Vid avståndsvapen, så kan motståndaren beskjutas tills hon hinner ta skydd eller når med händerna till attackeraren.

Förflyttning Varje handling får man förflytta sig högst tre steg och för varje steg man tar måste man räkna av ett från sina Attack- och Försvarsvärde. Det sänker också sina egenskaper temporärt vid Disciplin användande.