

Teamwork

(Teamwork)

Mit Hilfe von **Manövern** können mehrere Charaktere einem Charakter dabei helfen, eine schwierige Aufgabe zu lösen.

Dazu wählt ihr den Charakter, der die Aktion (z.B. einen Angriff) ausführen soll (in der Regel derjenige mit der höchsten Fertigkeit).

Der Rest macht ein **Manöver**, mit einer Fertigkeit die dazu geeignet ist, die geplante Aktion zu unterstützen.

Die **Schwierigkeit** für diese Würfe sollte 1 bis 2 Punkte unterhalb der Schwierigkeit der geplanten Aktion liegen.

Jeder der sein Manöver erfolgreich ablegt, legt einen **Aspekt** auf das Ziel oder den Charakter, der die Aktion durchführen will, und stellt ihm das kostenlose **Ausnutzen** des Aspekts zur Verfügung.

P.208

MANÖVER

Blenden

(Blinding)

Du machst etwas, was deinen Gegner die Sicht raubt. Er bekommt den Aspekt „GEBLENDET“ oder ähnliches.

Du kannst diesen Aspekt **Ausnutzen**, um den Gegner leichter anzugreifen, oder seinen Angriffen besser auszuweichen.

Der Aspekt kann **Gereizt** werden, so dass der Gegner seine Richtung ändert, jemand falschen angreift oder eine Klippe herunter stolpert.

Fertigkeiten:

Nutze für das Blenden-Manöver die Fertigkeiten Athletik, Fäuste und Nahkampfwaffen, und verteidige dich mit Athletik dagegen.

P.208

MANÖVER

In Deckung

(Cover)

Dieses Manöver ist besonders wichtig, wenn auf dich geschossen wird.

Lege einen **Athletik-Wurf** gegen eine fixe Schwierigkeit ab: in den meisten Gegenden gegen Durchschnittlich(+1), gegen Großartig(+4) oder Herausragend(+5) an absolut offenen Orten ohne jegliche Deckung.

Bei Erfolg bekommst du den „IN DECKUNG“-Aspekt, den du **Ausnutzen** kannst, um deine Verteidigungswürfe zu verbessern.

Fühl dich aber nicht zu sicher: erfahrene Schützen oder Scharfschützen können sich gegebenenfalls gegen dein Manöver ‚verteidigen‘ oder es ihrerseits durch ein Manöver aushebeln.

Fertigkeiten:

Athletik

P.209

MANÖVER

Gezielte Schüsse/Angriffe

(Called Shots)

Mit Hilfe eines Manövers kannst du gezielte Angriffe auf einen Gegner machen, z.B. indem du ihm gegen das Knie trittst und ihm den Aspekt „VERLETZTES KNIE“ anhängst.

Du kannst diesen Aspekt wie gewohnt nutzen, aber er darf **nie** so schwerwiegend sein, wie eine **Konsequenz**.

Dein Ziel kann **Ausdauer** würfeln, um sich gegen solche Manöver zu verteidigen.

Fertigkeiten:

Unterschiedlich

P.210

MANÖVER

Entwaffnen

(Disarming)

Du schlägst deinem Gegner die Waffe aus der Hand und verpasst ihm den Aspekt „ENTWAFFNET“.

Das **Ausnutzen** dieses Aspekts hängt stark von den Gegebenheiten der Szene ab – bist du danach der einzige mit einer Waffe in der Hand ist das natürlich ein wesentlich größerer Vorteil, seid ihr beide unbewaffnet kann dich dein Gegner immer noch ohne Einschränkungen in einen Faustkampf verwickeln.

Reize den Aspekt in Situationen, in denen eine Waffe zwingend notwendig ist, z.B. die Reifen eines fliehenden Wagens zu zerschießen.

Fertigkeiten:

Im Prinzip kannst du für dieses Manöver jede Angriffs-Fertigkeit verwenden.

P.208

MANÖVER

Indirekte Angriffe

(Indirect Attacks)

Manchmal willst du einen Gegner durch eine Aktion im Kampf behindern, z.B. indem du ein Bücherregal umreißt.

Soll die Handlung dein Ziel **verletzen**, würfdest du sie wie einen ganz normalen **Angriff**.

Soll sie dein Ziel **behindern oder aufhalten**, hast du zwei Möglichkeiten:

- Mache einen **vergleichenden Wurf** (z.B. Kraft, um das Regal umzukippen, gegen Athletik, um dem Regal auszuweichen). Gewinnst du, kannst du einen Vergänglichen (oder, mit mehreren Erfolgsstufen, Anhaltenden) Aspekt auf dein Ziel legen – z.B. „Eingezwängt“.
- Etabliere einen **Block** (z.B. mit Kraft, wobei das Ergebnis deines Wurfs die Schwierigkeit für den Athletik-Wurf des Gegners wird, der sich durch die umherfliegenden Bücher kämpfen muss)

P.209

MANÖVER

Zielen/Markieren

(Aiming, Painting a Target)

Dieses Manöver fasst alle Aktionen zusammen, die dazu dienen, ein Ziel für einen effektiveren Angriff ‚vorzubereiten‘ – du (oder jemand anderes) machst ein **Manöver** um z.B. einen Aspekt wie „IM FADENKREUZ“ auf ein Ziel zu legen, und **Nutzt** diesen dann **aus**, um deinen nächsten Angriff zu verbessern. (siehe auch Teamwork).

Fertigkeiten:

Normalerweise wird dieses Manöver mit der Fertigkeit ausgeführt, mit der auch der folgende Angriff abgelegt werden soll, und das Ziel darf sich entsprechend verteidigen.

P.209

MANÖVER

P.165

MANÖVER