

Manchmal muss man einfach HANDELN

Zur Übersicht: Außerhalb von Konflikten kannst du

- eine Einfache Handlung machen,
- in einen Wettstreit geraten,
- eine Einschätzung machen, oder
- mit einem Wurf Fakten schaffen

Das kannst du natürlich auch in Konflikten machen!

In Konflikten hast du diese Basis-Aktionen zur Verfügung:
Angriff, Manöver, Block, Sprint und Volle Verteidigung

2507 Jc

Aktionen außerhalb von Konflikten

Außerhalb eines Konfliktes gibt es diese vier grundsätzlichen Handlungsmöglichkeiten:

1. Einfache Handlung: Dein Charakter macht etwas Normales (wie klettern, suchen), das aber durch **besondere Umstände** anspruchsvoll wird. Du würfelst gegen eine statische, vom Spielleiter festgelegte Schwierigkeit.

Beim Wurf erzielte **Erfolgsstufen** kannst du verwenden,

- ♦ um die benötigte Zeit zu reduzieren
- ♦ um deine Aktion schwieriger zu entscheiden zu machen
- ♦ um die Qualität des Ergebnisses zu steigern

2. Wettstreit (Contest): Jemand anderes (in der Regel ein NPC) versucht, deinen Charakter **daran zu hindern, etwas zu tun**. Du würfelst gegen deinen Gegner, und der höhere Wurf gewinnt. Verfolgungsjagden sind z.B. klassische Wettstreite.

Wettstreit mit Konsequenzen: Um den Einsatz bei Wettstreiten zu erhöhen, können sich die Beteiligten darauf einigen, dass der Verlierer **eine Konsequenz** nimmt. Die Konsequenz hängt davon ab, um wieviele Erfolgsstufen der Verlierer geschlagen wird: 2 für eine Milde, 4 für eine Mittelschwere etc. Extreme Konsequenzen sollten dabei eine Ausnahme bilden.

3. Einschätzung (Assessment): Du willst die **Aspekte einer Person oder eines Ortes** herausfinden. Bei Orten, unbelebten Dingen oder Szenenaspekten würfelst du mit einer passenden Fertigkeit gegen eine statische Schwierigkeit. Bei Personen würfelst du gegen dein Ziel, und der höhere Wurf gewinnt.

Gelingt der Wurf, erfährst du mindestens einen Aspekt. Erzielst du Erfolgsstufen, können es auch mehrere sein.

4. Mit einem Wurf Fakten schaffen (Declaration): Du willst jemandem oder etwas **einen neuen Aspekt geben**. Du würfelst mit einer passenden Fertigkeit gegen eine vom SL festgelegte statische Schwierigkeit oder gegen deine Zielperson, wobei der höhere Wurf gewinnt. Dies kostet dich **keinen** Fatepunkt (darin liegt der Unterschied zum Erschaffen kleinerer Fakten mit einem Fatepunkt).

Gelingt dein Wurf, etablierst du den Aspekt und kannst ihn so verwenden, wie jeden anderen auch (inklusive des erstmaligen freien Ausnutzens)

Misslingt dein Wurf, hast du den Aspekt nicht etabliert. Der Aspekt ist nicht vorhanden, oder aber dein Charakter *glaubt fälschlicherweise* daran, dass das Ziel den Aspekt besitzt.

Freie und zusätzliche Aktionen

Wenn du dran bist, machst du in der Regel eine einzige Aktion, die deine **volle Aufmerksamkeit** beansprucht. Zusätzlich dazu kannst du jederzeit eine unbegrenzte Anzahl an **Freien Aktionen** ausführen – jede Verteidigungsaktion ist Frei, aber auch kleinere Dinge wie einen Schalter umlegen, einen Motor starten, jemandem etwas zurufen etc.

Wenn du neben deiner Hauptaktion noch etwas machen willst, das anspruchsvoller ist als eine Freie Aktion, dann ist dies eine **Zusätzliche Aktion** – z.B. wenn du dich im Kampf eine Zone bewegen willst, während du schießt.

Zusätzliche Aktionen geben einen **Malus von -1** auf deine Hauptaktion.

Fertigkeiten kombinieren

Für manche Aktionen sind **zwei** Fertigkeiten ausschlaggebend – wenn du z.B. schießen (Feuerwaffen) willst, während du über eine schmale Planke balancierst (Athletik). Die eine Fertigkeit **modifiziert** also die andere.

Du bestimmst zunächst immer, mit welcher Fertigkeit du deine Haupthandlung durchführen willst.

Wenn die zweite Fertigkeit **höher** ist, **Unterstützt** sie deinen Wurf – du bekommst einen **Bonus von +1**.

Ist die zweite Fertigkeit **niedriger**, **Beschränkt** sie deinen Wurf, und du bekommst einen **Malus von -1**.