

Was du im KAMPF wissen solltest

Hinweis: Wenn ein Angriff erfolgreich ist, aber keinen Stress erzeugt, kannst du ihn wie ein Manöver behandeln und einen temporären Aspekt auf deinen Gegner legen. (p. 200)

Cashing out
Wenn du einen Konflikt verlierst – egal ob du aufgibst oder ausgeschaltet wirst – bekommst du eine Anzahl von Fatepunkten gleich der Zahl der Konsequenzen, die du in dem Konflikt erhalten hast.

Konflikte – egal ob körperlich, sozial oder mental- laufen immer nach diesem Schema ab:

1 Szenenaufbau

Festlegen der Rahmenbedingungen der Szene. Der SL legt die Zonen des Konflikts fest oder beschreibt **Szenen-Aspekte**, die du Ausnutzen kannst (mach eine **Einschätzung** oder **Schaffe Fakten**).

2 Personen

Bestimme, welche Personen oder Gruppen unmittelbar am Konflikt beteiligt sind.

3 Initiative

Bestimme die Initiative aller Handelnden (Manöver können die Initiative beeinflussen!)

4 Kampfrunde

Beginne eine **Kampfrunde**

- Sag an, was du tun möchtest (deine **Aktionen**).
- Handle die angesagten Aktionen ab.
- goto a) bis der Konflikt vorbei ist.

Ermitteln von Initiative

In einem Konflikt beginnt immer der höchste Wert bei diesen Fertigkeiten:

Physisch	Sozial	Mental
Aufmerksamkeit (Alertness)	Empathie (Empathy)	Disziplin (Discipline)

Konflikt-Aktionen (Conflict Actions)

Jeder Charakter hat **eine Basis-Aktion** pro Kampfrunde, aber du kannst außerdem noch **Zusätzliche** oder **Freie Aktionen** haben. (p.213)

Wenn du dich gegen einen Angriff oder eine gegen dich gerichtete Aktion verteidigst, gilt das **immer** als Freie Aktion.

Zusätzliche Aktionen (wie z.B. von Zone zu Zone wechseln und dann angreifen) erfordern normalerweise keinen Würfelwurf, geben dir aber einen Malus von -1 auf deine Hauptaktion.

Mögliche Basis-Aktionen:

Angriff (p.200)

Würfle gegen deinen Gegner und versuche, bei ihm **Stress** zu erzeugen oder ihm **Konsequenzen** aufzuzwingen.

Manöver (p.207)

Würfle gegen deinen Gegner oder gegen eine feste Schwierigkeit, um einen **Aspekt** auf den Gegner oder die Szene zu legen (kann dich einen Fatepunkt kosten), oder um deinerseits die **Auswirkungen eines Manövers** loszuwerden (Konsequenzen sind hiervon allerdings ausgenommen). (p.208)

Wenn du einen (**vorübergehenden**) Aspekt erzeugt hast, kannst du (oder, wenn du möchtest, deine Mitspieler) ihn bei deinem nächsten Würfelwurf **einmal kostenlos Ausnutzen**.

Wenn du bei einem Manöver Erfolgsstufen erzielst, wird der Aspekt **Anhaltend** und kann **mehr als einmal** Ausgenutzt werden (allerdings ist nur das erste Ausnutzen kostenlos).

Block (p.210)

Setze mit deinem Wurf eine **Schwierigkeit für eine zukünftige Aktion** fest, die sich gegen eine Person oder ein Ziel richtet, das du (vor dieser zukünftigen Aktion) beschützen möchtest.

Sprint (p.212)

Würfle, um von einer **Zone** in die nächste angrenzende Zone zu gelangen. Wenn du Erfolgsstufen erzeugt, kannst du dich eine zusätzliche Zone pro Erfolgsstufe bewegen.

Befindet sich ein **Hindernis (border)** in deinem Weg musst du gegen dessen Schwierigkeit würfeln.

Volle Verteidigung (p.199)

Es wird angenommen, dass dein Charakter in diesem Konflikt **nichts anderes** unternimmt, als sich auf seine Verteidigung zu konzentrieren. Alle Aktionen und Manöver zur Verteidigung bekommen einen **Bonus von +2**.

5 7 10 2 4 6

Stress...

Stress ist **kein** dauerhafter Schaden. Normalerweise kannst du Stress zwischen zwei Szenen komplett abbauen, in jedem Fall aber wenn du einen Moment der Ruhe und der Erholung hast. Du hast drei verschiedene **Stressskalen** für die verschiedenen Konfliktarten Physisch, Mental und Sozial.

Stress = Erfolgsstufen + Waffenschaden
- Rüstungsschutz

...und Konsequenzen

Im Gegensatz zu Stress sind **Konsequenzen** länger anhaltend. Sie gelten als **Aspekte**, die entsprechend eingesetzt, Ausgenutzt und Gereizt werden können.

●●

Eine **Milde Konsequenz** fängt 2 Punkte Stress auf. Die Auswirkungen einer Milden Konsequenz sind spätestens eine Szene nach Ende des Konflikts überwunden. (Beispiele: *Aufgeschürfte Handknöchel, Fieses Veilchen, Außer Atem, Nervös, Abgelenkt, Verlegen*)

●●●●

Eine **Mittelschwere Konsequenz** fängt 4 Punkte Stress auf. Sie wirken noch bis zum Ende der aktuellen Spielsitzung nach und benötigen eventuell eine professionelle ärztliche Betreuung. (Beispiele: *Stichwunde in der Magengegend, Verbrennungen Ersten Grades, Verstauchter Knöchel, Erschöpft, Betrunknen, Über beide Ohren verknallt*)

●●●●●●

Eine **Harte Konsequenz** fängt 6 Punkte Stress auf. Sie bleiben für das nächste Abenteuer (2–3 Spielsitzungen) bestehen und benötigen meistens professionelle ärztliche Betreuung. (Beispiele: *Gebrochenes Bein, Verbrennungen Zweiten Grades, Posttraumatischer Stress, Hauptperson im Politskandal des Jahres, Ernsthafter Liebeskummer*)

●●●●●●●●

Eine **Extreme Konsequenz** fängt 8 Punkte Stress auf. Sie sind **permanent** und verändern einen bestehenden Aspekt des Charakters.

Aufgeben und Ausgeschaltet werden:

Wenn deine Stress-Skala voll ist, bist du Ausgeschaltet und kannst nicht mehr am Konflikt teilnehmen. Bevor es soweit kommt, kannst du aber **Aufgeben**. Du bist dann ebenfalls raus aus dem Konflikt, kannst aber festlegen, *unter welchen Bedingungen* du verlierst. (p.206)



Zonen

Kampfschauplätze sind in unterschiedliche **Zonen** eingeteilt. Charaktere in derselben Zone können sich berühren, Charaktere in einer Zone Entfernung können gegenseitig Dinge auf sich werfen, und Charaktere, die zwei oder mehr Zonen voneinander weg sind, können Fernkampfwaffen nutzen, um sich anzugreifen.

Richtlinien zu Waffen

- Waffe:1** – Kleinere Handwaffen, Messer, Knüppel
 - Waffe:2** – Schwert, Baseballschläger, Schlagstock, die meisten Handfeuerwaffen
 - Waffe:3** – Zweihändige Waffen, Schwere Pistolen (*Desert Eagle & Co.*), Gewehre und Schrotflinten, die meisten vollautomatischen Feuerwaffen
 - Waffe:4+** – Schweres Kriegsgerät, Sprengstoffe
- Rüstungen** funktionieren ganz ähnlich – eine Rüstung:1 schützt gegen Waffen:1 usw.

Fertigkeiten für Verteidigung und Angriff

Du wirst angegriffen mit

Physical Combat
Weapons
Fists
Close-combat Weapons
Guns
Social Combat
Deceit
Empathy
Mental Combat
Intimidation

Du verteidigst dich mit

Athletics, Fists, Weapons
Weapons
Weapons, Fists
Fists
Athletics
Rapport, Empathy
Empathy
Rapport
Discipline
Discipline, Rapport, Presence