

So funktionieren BLOCKS

Hinweis: Ein Block kann niemals einen Verteidigungswurf verhindern.

Die wichtigsten manöver für Konflikte findest du auf deinen Manöverkarten.

...und MANÖVER

Handlungen, die (mögliche) Aktionen eines anderen Charakters verhindern, aufhalten oder erschweren sollen, werden **Blocks** genannt.

Beispiele:

- Kreuzfeuer auf eine Tür, um jemand am Herauskommen zu hindern
- Jemanden vor einem Angriff schützen
- Jemanden davon abhalten einen Gegenstand zu bekommen, den du bewachst

Um einen Block zu etablieren legst du zunächst die genaue **Art der Aktion** fest, die mit dem Block verhindert werden soll, und würfelst dann mit einer passenden Fertigkeit. Das Ergebnis des Wurfs bestimmt die **Stärke des Blocks**.

Wenn im Anschluss jemand die von dir festgelegte Aktion durchführen möchte, muss er gegen den Block würfeln. Die Schwierigkeit ist gleich der Stärke des Blocks. Bei Erfolg kann der Gegner die Aktion durchführen, bei Misserfolg nicht.

Ablauf von Blocks:

Festlegen, welche Aktion verhindert werden soll.



Mit passender Fertigkeit **würfeln**. Der erzielte Erfolgsgrad bestimmt die **Stärke des Blocks**.



Gegner würfeln mit einer passenden Fertigkeit gegen den Block, mit dessen **Stärke** als **Schwierigkeit**.

Blocks in Konflikten

In einem Konflikt halten Blocks in der Regel **eine Kampfrunde** lang an; wenn du länger blocken willst, musst du deinen Block in jeder Kampfrunde **erneut** würfeln.

Ein Block kann es dir ermöglichen, dich zweimal gegen einen Angriff zu verteidigen – einmal mit deinem normalen Verteidigungswurf und dann zusätzlich mit der Stärke des Blocks.

Wenn du die Art deines Blocks festlegst, wählst du, welche Kampf-Basisaktion (Angriff, Block, Manöver und Bewegung) damit verhindert werden soll, und wer vom Block betroffen ist.

Blockierst du nur **ein** Ziel, kannst du es an **allen** zur Verfügung stehenden Kampffaktionen hindern, wenn du das möchtest.

Soll **mehr als eine Person** geblockt werden, kannst du nur **eine** Art von Kampffaktion festlegen.

Mit Hilfe von **Manövern** bringst du einen Gegner in Schwierigkeiten oder bereitest gezielt eine Attacke gegen einen Schwachpunkt vor.

Agierst du gegen eine **Person** würfelst du eine geeignete Fertigkeit, und der Gegner verteidigt sich. Wer mehr Erfolgsgrade schafft, gewinnt.

Willst du mit Hilfe eines Manövers die **Umgebung** beeinflussen, würfelst du mit einer passenden Fertigkeit gegen eine vom SL festgelegte Schwierigkeit.

Hast du bei deinem Manöver Erfolg, kannst du einen **Vergänglichen** (*fragile*) Aspekt auf dein Ziel legen. Du kannst diesen Aspekt sofort **einmal** umsonst **Ausnutzen** (*tagging*), oder einem Mitspieler erlauben, den Aspekt Auszunutzen (dies kostet ebenfalls keinen Fatepunkt).

Erzielst du bei deinem Manöver-Wurf mindestens einen Erfolgsgrad, gilt der Aspekt als **Anhaltend** (*sticky*), und kann mehr als einmal Ausgenutzt werden.

Um einen Anhaltenden Aspekt zu **entfernen**, muss ebenfalls ein Manöver ausgeführt werden.

Du kannst mit Hilfe von Manövern auch Aspekte **auf dich selbst legen** und dir somit Vorteile beim Durchführen einer Aufgabe verschaffen.