

# ROLLENSPIEL FATE ELEMENTARY

## DEIN HELD

Dein Held hat ein Konzept – darin beschreibst du, was deinen Helden ausmacht.

*Beispiel: Hicks der Hartnäckige, Drachenreiter aus Berk*

Außerdem hat dein Held ein Dilemma, das heißt, er hat ein Problem, etwas, das ihn interessant macht.

*Beispiel: Hicks hat einen Fuß verloren. Er trägt eine Prothese und humpelt.*

Wenn du all deine Steine ausgegeben hast und einen Stein zurückhaben möchtest, dann geschieht deinem Helden etwas, das unpraktisch für ihn ist. Dann sagst du zum Beispiel: „Hicks rennt hinter Alwin dem Heimtückischen her, aber mit seinem Eisenfuß ist er langsamer und bleibt an einer Wurzel hängen.“ Alwin entkommt – und du bekommst einen Stein zurück, mit dem du das Spiel wieder beeinflussen kannst oder Würfelwürfe wiederholen kannst.

## DIE FERTIGKEITEN

Suche dir 10 der folgenden Fertigkeiten aus und trage sie in der Pyramide auf deinem Charakterbogen ein:

*Athletik* (ob du z.B. schnell rennen oder weit springen kannst)

*Charisma* (ob andere Menschen dich freundlich finden, ob du sie beeindruckst)

*Diebeskunst* (ob du leicht Dinge stehlen kannst)

*Empathie* (ob du dich in andere Menschen hineinversetzen kannst, weißt, wie sie fühlen)

*Pilot / Fahren / Reiten* (ob du ein Auto fahren, ein Raumschiff fliegen oder ein Tier reiten kannst)

*Handwerk* (ob du selbst etwas herstellen kannst)

*Heimlichkeit* (ob du gut schleichen, dich gut verstecken kannst)

*Kämpfen* (ob du gut kämpfen kannst – zum Beispiel mit den Fäusten oder einem Schwert)

*Kontakte* (ob du viele Leute kennst, die dir weiterhelfen können)

*Kraft* (ob du stark und ausdauernd bist)

*Nachforschung* (ob du weißt, wo du suchen musst, wenn du ein Problem lösen willst)

*Provozieren* (wie frech du bist, ob du andere herumkommandieren kannst)

*Ressourcen* (ob du reich bist)

*Schießen* (ob du Fernkampfaffen schießen kannst – Bögen, Laser etc.)

*Täuschung* (ob du dich gut verkleiden und verstellen kannst)

*Wahrnehmung* (ob du sehr aufmerksam bist, viel siehst und hörst)

*Wille* (Ist dein Wille niedrig, können andere dich leichter beeinflussen)

*Wissen* (ob du viel aus Büchern oder von Lehrern gelernt hast)

Wenn es in deiner Abenteuerwelt Magie gibt, kannst du auch noch *Zauberei* als Fertigkeit dazunehmen.

- Du kannst 4 Fertigkeiten auf +1 haben, dann kann dein Held sie durchschnittlich.
- 3 Fertigkeiten hast du auf +2, das heißt, das Können deines Helden ist ordentlich.
- 2 Fertigkeiten sind auf +3, dein Held ist ziemlich gut darin.
- Und 1 Fertigkeit steht bei +4, das heißt, dein Held ist großartig darin.

Wenn du ein Abenteuer zu Ende gespielt hast, darfst du dir eine neue Fertigkeit aussuchen oder eine, die du schon hast, höher schieben!

### **Stunts:**

Bei den Stunts darfst du dir 3 besondere Tricks aussuchen, die dein Held gut kann. Diese Stunts sind etwas Spezielles.

Zum Beispiel:

- Luke Skywalker hat geübt, auf Womp-Ratten zu schießen. Er trifft besonders gut, wenn das Ziel klein ist. Er hat Schießen +2, immer wenn er auf ein kleines Ziel schießt.

(Suche dir eine Fertigkeit aus, die du gut können möchtest – in einer besonderen Situation erhältst du auf diese Fertigkeit +2)

- Yoda kann ein ganzes Raumschiff aus dem Sumpf heben. Wenn Yoda einen Kraftakt vollbringen muss, dann darf er Wille statt Kraft würfeln, denn er hebt es mit der „Macht“.  
(Suche dir eine Fertigkeit aus. Du darfst diese eine Fertigkeit statt einer anderen Fertigkeit würfeln, die du nicht hast oder die du niedriger hast. Du musst dir diese Fertigkeiten vorher aussuchen)

- Sabine Wren ist nicht nur Künstlerin, sie ist auch Sprengstoffspezialistin. Wenn sie Handwerk würfelt, dann sind alle Feinde in ihrer Umgebung von ihrer Explosion geblendet und sehen Sabine nicht mehr. Sie können deshalb auch nicht auf sie schießen.  
(Suche dir eine besondere Fähigkeit aus. Du kannst mit dieser Fähigkeit etwas Besonderes bewirken, das dir einen Vorteil verschafft.)

Viel Spaß mit deinem Helden!