

Mitarbeiter der Originalausgabe:

CLARK VALENTINE

Text und Verbesserung

LEONARD BALSERA

Systementwickler

FRED HICKS

Konzept, Text, Layout

MIKE OLSON

Systemredaktion

AMANDA VALENTINE

Lektorat, Redaktion

CLAUDIA CANGINI

Coverillustration, Innenillustrationen

Fate wurde ursprünglich von Rob Donoghue und Fred Hicks geschaffen

Mitarbeiter der deutschen Ausgabe:

MARKUS WAGNER

Übersetzung

DANIEL MAYER

Lektorat

DOMINIK DIESSLIN

Redaktion Layout

Originalausgabe von:

Evil Hat Productions

www.evilhat.com • feedback@evilhat.com

@EvilHatOfficial on Twitter

facebook.com/EvilHatProductions

Deutsche Ausgabe von:

Uhrwerk Verlag

www.uhrwerk-verlag.de • info@uhrwerk-verlag.de

facebook.com/Uhrwerk-Verlag

Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC. & Uhrwerk Verlag

Alle Rechte vorbehalten.

Der Text des Fate-Core-Systems ist unter der Open Gaming License und eine Creative Commons Attribution license erhältlich. Mehr Informationen über die Bedingungen und Erfordernisse dieser Lizenzen finden sich auf (de.wikipedia.org/wiki/Open_Gaming_License / www.pathfinder-ogl.de bzw. creativecommons.org/licenses/by/2.0/de / de.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons)

Erstveröffentlichung 2013 durch Evil Hat Productions, LLC., 10125 Colesville Rd # 318, Silver Spring, MD 20901. Deutsche Übersetzung 2013 durch Uhrwerk Verlag Ludenberger Strasse 13 40699 Erkrath.

Evil Hat Productions, das Evil Hat Logo und das Fate Logo sind eingetragene Markenzeichen von Evil Hat Productions, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist ohne Einverständnis der Lizenznehmer verboten. Wenn du das allerdings nur für den privaten Gebrauch tun möchtest, dann mach es ruhig. Das ist nicht nur erlaubt, sondern von uns ausdrücklich erwünscht. Für diejenigen von euch, die in einem Copy-Shop arbeiten und nicht sicher sind, ob euer Kunde Kopien von diesem Buch machen darf – ja, er darf. Das hier ist die Erlaubnis des Lizenznehmers. Macht einfach.

Das hier ist ein Spiel, bei dem es darum geht, dass sich Leute Geschichten über wunderbare, erschreckende, unmögliche und herrliche Dinge ausdenken. Alle Charaktere und Ereignisse, die in diesem Werk erwähnt werden, sind völlig fiktiv. Jede Ähnlichkeit mit echten Personen, magischen Kung-Fu-Kämpfern, Schulmädchen-Hexen, Pulp-Wissenschaftlern und Katzenpiraten ist vollkommen zufällig (wäre aber unglaublich witzig).

GLOSSAR

Begriffe	Unterbegriffe	Übersetzung
Approach		Methode
	Quick	Flink
	Clever	Gewitzt
	Flashy	Grandios
	Sneaky	Hinterhältig
	Forceful	Kraftvoll
	Careful	Sorgfältig
Ladder		Leiter
	# 0 Mediocre	Mäßig
	#-1 Poor	Schwach
	#-2 Terrible	Fürchterlich
	#+1 Average	Durchschnittlich
	#+2 Fair	Ordentlich
	#+3 Good	Gut
	#+4 Great	Großartig
	#+5 Superb	Hervorragend
	#+6 Fantastic	Fantastisch
	#+7 Epic	Episch
	#+8 Legendary	Legendär
Action		Aktion
	Attack	angreifen
	Create an Advantage	Einen Vorteil erschaffen
	Defend	verteidigen
	Overcome	überwinden
Active Opposition		aktiver Widerstand
Advancement		Entwicklung
Arc		Handlungsbogen
Aspect		Aspekt
Boost		Schub
Campaign		Kampagne
Challenge		Herausforderung
Character Aspects		Charakteraspekte
Character Sheet		Charakterbogen
Compel / Compel		reizen / Das Reizen
Competence		Kompetenz
Conflict		Konflikt
Consequences		Konsequenzen
Contest		Wettstreit
Cost		Preis
	Minor Cost	Einfacher Preis
	Serious Cost	Hoher Preis

Begriffe	Unterbegriffe	Übersetzung
Crossing Paths		Erste Begegnung
Crossing Paths Again		Weitere Begegnung
Deck of Fate		
Decision		Entscheidung
declaring a story detail		eine Behauptung aufstellen
Drama		Drama
Event		Ereignis
Exchange		Austausch / mehrere Austausch- Runden
Extras		Extras
Faces and Places		Gesichter und Orte
Fail		Fehlschlag
Fate		Fate (nicht FATE)
Fate System Toolkit		
Fate Core		Fate Core
Fate point		Fate-Punkt
Free Invoke		freier Einsatz
Full Defense		volle Verteidigung
Game Aspects		Spielaspekte
game session		Spielsitzung
Gamemaster / GM		Spielleiter / SL
High Concept		Konzept
Invoke		einsetzen
Issue		Thema
	Current Issue	Aktuelles Thema
	Impending Issue	Bevorstehendes Thema
main NPC		Haupt-NSC
mental		geistig
mild		leicht
Milestones		Wendepunkt
	Minor Milestone	kleiner Wendepunkt
	Major Mileston	mittlerer Wendepunkt
	Significant Milestone	großer Wendepunkt
moderate		mittel
named NPC		Neben- oder Haupt-NSC
NPC / NPCs		NSC / NSCs
Opponent		Kontrahent
Overflow		Überlauf
Passive Opposition		passiver Widerstand
PC / PCs		SC / SCs
Phase Trio		Phasentrio / Die Drei Phasen
physical		körperlich
Proactivity		Eigeninitiative
Refresh		Grundwert
Scenario		Szenario

Begriffe	Unterbegriffe	Übersetzung
Session		Sitzung
Setting		Spielwelt
severe		schwer
Shifts		Erfolgsstufen
situation aspect		Situationsaspekt
Skill Cap		Höchstwert
Skills		Fertigkeiten
	Athletics	Athletik
	Burglary	Einbruch
	Contacts	Kontakte
	Crafts	Handwerk
	Deceit	Täuschung
	Drive	Fahren
	Empathy	Empathie
	Fighting	Kämpfen
	Investigation	Nachforschung
	Lore	Wissen
	Notice	Wahrnehmung
	Physique	Kraft
	Provoke	Provozieren
	Rapport	Charisma
	Resources	Ressourcen
	Shooting	Schießen
	Stealth	Heimlichkeit
	Will	Willenskraft
Skill check		Fertigkeitsprobe
Slots		Platz
Story Questions		Handlungsfragen
Story time		Erzählzeit
Game time		Spielzeit
Stress		Belastung
Stunts		Stunt
Succeed		Erfolg
Succeed with Style		Volltreffer
supporting NPC		Neben-NSC
Teamwork		Teamwork
Tie		Gleichstand
Trouble		Komplikation
Turn Order		Initiative
unnamed NPC		namenloser NSC
Victory point		Siegpunkt
X-point stress box		Xer-Kästchen
Your Adventure		dein Abenteuer
Zones		Zonen

Los geht's!

Erinnerst du dich an die Bücher, in denen zaubernde Teenager gegen den dunklen Herren des Bösen kämpfen? An den Film, in dem die Zwerge ihre Heimat unter dem Berg von einem Drachen zurückerobern wollen? Die Zeichentrickserie über die mystischen Ritter und ihre Armee aus Klonen, die überall in der Galaxis für das Gute kämpfen?

Sind die nicht *phantastisch*?

Das ist deine Chance, in die Fußstapfen der Helden solcher Geschichten zu treten.

Fate Accelerated Edition ist ein Tischrollenspiel, bei dem du deine Freunde um dich scharst und ihr gemeinsam Geschichten voller Gefahr, Aufregung und Abenteuer erzählt. Du hast vielleicht schon mal ähnliche Spiele gespielt – Dungeons & Dragons ist ein sehr beliebtes Spiel dieser Art – aber mach dir keine Sorgen, wenn du sowas noch nicht gespielt hast; die Broschüre hier wird dir zeigen wie das geht.

Das brauchst du zum Spielen:

<list>

- **Drei bis fünf Freunde**. Einer von euch wird die **Spielleitung** sein, die anderen sind **Spieler**. Wir werden später erklären, was das bedeutet.
- **Fate-Würfel™**, mindestens vier, am besten vier pro Person. Das sind besondere sechsseitige Würfel, die zwei Seiten mit einem Plusymbol (+) haben, zwei Seiten mit einem Minussymbol (-) und zwei leere Seiten (0). Du bekommst sie in vielen Rollenspielläden. Häufig werden sie unter ihrem ursprünglichen Namen als Fudge-Würfel angeboten. Evil Hat plant ab 2013 selber Fate-Würfel auf www.evilhat.com zum Verkauf anzubieten.
- Die **Deck of Fate** sind eine Alternative zu Fate-Würfeln. Sie sind ein Kartenspiel, das die Wahrscheinlichkeiten von Fate-Würfeln nachahmt und sind dazu gedacht, genauso wie Fate-Würfel benutzt zu werden. Das Deck of Fate ist seit 2013 über Evil Hat erhältlich.
- **Charakterbogen**, einen für jeden Spieler. Du kannst sie von www.evilhat.com, in englischer Sprache oder von www.faterpg.de in deutscher herunterladen.
- **Karteikarten** oder **Haftnotizzettel** oder ähnliche Papierstücke.
- **Spielsteine als Fate-Punkte**. Das können Pokerchips, Glassteine, Cent-Stücke oder ähnliches sein. Besorg dir eine Handvoll – ungefähr 30 bis 40.

</list>

<box>

Wenn du keine Fudge-Würfel benutzen willst, was du nicht musst, dann gehen auch ganz normale sechsseitige Würfel. Wenn du normale Würfel verwendest, dann lies 5 oder 6 als +, 1 oder 2 als - und 3 oder 4 als 0.

</box>

Lass uns als nächstes darüber reden wie man Fate Accelerated Edition verwendet, um gemeinsam Geschichten zu erzählen.

Gemeinsam Geschichten erzählen

So, du hast deine Freunde, deine Würfel und deine Karteikarten beisammen und ihr seid soweit,

<productterm>Fate Accelerated Edition</productterm> (wir nennen das Buch ab jetzt einfach <productterm>FAE</productterm>) zu spielen. Zeit, Geschichten zu erzählen!

<h2>Was soll das heißen: „Geschichten erzählen“?</h2>

<productterm>FAE</productterm> dreht sich ums Geschichtenerzählen. Ihr erschafft eine Gruppe von Charakteren und verfolgt einige ihrer erdachten Abenteuer, zu denen jeder von euch abwechselnd kleine Teile beiträgt.

Denk an einen Film, ein Videospiel oder Fernsehserie, die dir gefällt und bei der Charaktere Abenteuer erleben – zum Beispiel wie <productterm>Die Legenden von Korra</productterm>, <productterm>Star Wars</productterm>, <productterm>The Avengers</productterm>, die Spiele aus der <productterm>Zelda-Reihe</productterm>, <productterm>Doctor Who</productterm> oder <productterm>Der Herr der Ringe</productterm>. Jetzt stelle dir eine ähnliche Geschichte vor, in der du und deine Freunde am Tisch die Entscheidungen für die Charaktere trifft, während ihr die Geschichte erlebt. Die Geschichte ändert sich durch die Entscheidungen, die ihr trifft.

Manchmal entscheidet sich dann jemand, etwas auszuprobieren und ihr seid euch nicht sicher, wie das ausgeht; das ist der Augenblick, in dem ihr würfelt um herauszufinden, was als nächstes passiert. Je höher der Würfelwurf, desto besser stehen die Chancen, dass sich die Dinge so entwickeln wie ihr das wollt.

<h2>So, wie machen wir das?</h2>

Nun, zuerst müsst ihr herausfinden, welche Art von Geschichte ihr erzählen wollt. Welche Gattung interessiert euch? Fantasy, Science Fiction, Abenteuer in der Moderne? Werdet ihr in der Welt einer Fernsehserie, eines Comics oder Films spielen, die euch gefällt, oder erschafft ihr eure eigene Welt? Einige großartige Ratschläge zur Rahmengestaltung eures Spiels findet ihr im Kapitel Das Spiel gestalten in <productterm>Fate Core</productterm>, das umsonst bei www.evilhat.com in englischer Sprache oder in Deutsch auf www.faterpg.de oder www.uhrwerk-verlag.de erhältlich ist.

Als nächstes muss festgelegt werden, wer die Spieler und wer die Spielleitung sein wird. Alle Personen am Tisch, bis auf eine, werden als Spieler bezeichnet. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Spielercharakters oder SC in der Geschichte und stellt sich vor, wie er in der Rolle seines Charakters Entscheidungen trifft, die sein Charakter treffen würde.

Die verbleibende Person wird Spielleitung oder SL genannt. Es ist Aufgabe der SL, den Spielern die Herausforderungen zu präsentieren und alle Charaktere darzustellen, die nicht von den Spielern geführt werden (Nichtspielercharaktere oder NSC).

<ms>Mehr über die Pflichten des Spielleiters: siehe Seite XXX.</ms>

Sobald ihr entschieden habt, wer die Spielleitung sein wird, und welches Genre und welche Rahmenbedingungen die Geschichte haben soll, ist es für die Spieler soweit, ihre Charaktere zu machen – das steht im nächsten Kapitel.

<ms>Wer möchtest du sein? siehe Seite XXX</ms>

<h2>„Gemeinsam“ Geschichten erzählen? Was meinst du damit?</h2>

Alle Leute am Tisch, SL und Spieler gemeinsam, sind verantwortlich dafür, die Geschichte zu erzählen. Wenn du für deinen Charakter (oder als SL für einen NSC) eine Entscheidung triffst, dann denke an zwei Sachen.

Erstens, versetze dich in deinen Charakter hinein und stelle dir genau vor, was er tun würde – selbst wenn es keine wirklich gute Idee ist. Wenn du einen Charakter spielst, der ab und an eine schlechte Entscheidung trifft, dann habe keine Angst davor, absichtlich solche schlechten Entscheidungen für ihn zu treffen.

Zweitens – und das ist wirklich wichtig – denke auch an die Geschichte, die ihr erzählt. Denk über die Entscheidung nach, die die Geschichte noch besser machen würde: interessanter, aufregender, lustiger. Würde eine bestimmte Entscheidung dem Charakter eines anderen Spielers die Möglichkeit geben, richtig cool zu wirken? Dann ziehe ernsthaft in Betracht, genau diese Entscheidung zu treffen.

So erzählt man großartige Geschichten zusammen – indem man keine Angst davor hat, den eigenen Charakter Fehler machen und eine Entscheidung treffen zu lassen, die die Geschichte für alle am Tisch spannender macht – nicht nur für dich.

<h1>Wer möchtest du sein?</h1>

Sobald ihr entschieden habt, welche Art von Geschichte ihr in eurem Spiel erzählen möchtet, entscheidet ihr, wer eure Charaktere sind – wie sie aussehen, worin sie gut sind und woran sie glauben.

<h2>Was für Charaktere kann ich spielen?</h2>

Denk an die Spielwelt, für die ihr euch entschieden habt, und lasse deine Entscheidung davon leiten. Spielt ihr an einer Schule für junge Zauberer? Spielt einen jungen Zauberer! Spielt ihr Raumpiloten, die gegen ein böses Imperium kämpfen? Spielt einen Raumpiloten! Stell sicher, dass dein Charakter einen Grund hat, mit den Charakteren, die die anderen Spieler machen, zusammen zu sein und zusammenzuarbeiten.

<h2>Wie mache ich einen Charakter?</h2>

Jetzt ist es soweit, Sachen aufzuschreiben. Schnapp dir einen Bleistift und eine Kopie des Charakterbogens. Manche Leute bevorzugen es, ausfüllbare PDFs auf einem Notebook oder Tablet-PC zu verwenden. All das ist in Ordnung, aber du solltest auf jeden Fall etwas verwenden, was sich ausradieren und ändern lässt.

<h3>Aspekte kurz und knapp</h3>

Ein Aspekt ist ein Wort, eine Redewendung oder ein Satz, der etwas beschreibt, was für deinen Charakter von zentraler Bedeutung ist. Es kann ein Motto sein, nach dem dein Charakter lebt, eine persönliche Eigenheit, eine Beschreibung einer Beziehung, die du zu einem anderen Charakter hast, eine wichtige Habe oder ein Ausrüstungsgegenstand, den dein Charakter besitzt, oder irgendein anderer Teil deines Charakters, der von wesentlicher Bedeutung ist.

Aspekte erlauben es dir, die Geschichte auf eine Art und Weise zu verändern, die mit den Neigungen, Fertigkeiten oder Problemen deines Charakters zusammenhängt. Du kannst sie auch benutzen, um Tatsachen über die Spielwelt festzulegen, wie beispielsweise die Existenz von Magie, das Vorhandensein eines nützlichen Verbündeten, eines gefährlichen Gegners oder einer Geheimorganisation.

<ms>Tatsachen für die Spielwelt festlegen: siehe Seite XXX</ms>

Dein Charakter wird eine Handvoll Aspekte haben (zwischen drei und fünf), einschließlich eines Konzepts und einer Komplikation. Wir werden Aspekte im Detail in Aspekte und Fate-Punkte besprechen – aber im Augenblick sollte es zum Verständnis ausreichen.

<ms>Aspekte und Fate-Punkte: siehe Seite XXX</ms>

<h3>Konzept</h3>

Als erstes entscheide Dich für das Konzept deines Charakters. Das ist eine Redewendung oder ein Satz, der deinen Charakter geschickt zusammenfasst und dabei aussagt, wer du bist, was du tust, was dein „Ding“ ist. Wenn du über dein Konzept nachdenkst, versuche dir zwei Sachen vorzustellen: wie kann der Aspekt dir helfen und wie kann er dir im Weg stehen? Ein guter Konzeptaspekt macht beides.

<example>Beispiele: Katzenkapitän der Federwolkenstreifer; Sonnenrufer der Andral-Wüste; Leitende Feldagentin der IGEMF</example>

<h3>Komplikation</h3>

Als nächstes entscheide, was dir immer wieder Komplikationen bereitet. Das kann eine Charakterschwäche, ein immer wieder auftauchender Gegner oder eine wichtige Verpflichtung sein – irgendetwas, das dein Leben verkompliziert.

<example>Beispiele: <aspect>Assassinen des Stahl-Imperiums wollen mich tot sehen; Zaubere jetzt, stelle später Fragen; Ich muss mich um meinen kleinen Bruder kümmern</ aspect ></example>

<h3>Ein weiterer Aspekt</h3>

Jetzt entwirf noch einen weiteren Aspekt. Denk an etwas wirklich Wichtiges oder Interessantes an deinem Charakter. Ist er die die stärkste Person in seinem Heimatort? Trägt sie ein mächtiges und geschichtsträchtiges Schwert? Redet er zu viel? Ist sie stinkreich?

<h3>Wahlweise: Ein oder zwei weitere Aspekte</h3>

Wenn du magst, kannst du ein oder zwei weitere Aspekte aufschreiben. Der Aspekt könnte die Beziehung deines Charakters zu anderen Spielercharakteren oder einem NSC beschreiben. Oder er beschreibt, wie der dritte Aspekt, den du oben entworfen hast, etwas besonders Interessantes über deinen Charakter.

Wenn du es vorziehst, kannst du einen oder beide Aspekte für den Augenblick leer lassen und sie später ausfüllen, nachdem das Spiel begonnen hat.

<h3>Name und Aussehen</h3>

Beschreibe das Aussehen deines Charakters und gib ihm einen Namen.

<box>

<bh1>Charaktererschaffung kurz und bündig</bh1>

1. Schreibe zwei Aspekte auf (siehe Seite XXX): sein Konzept und seine Komplikation.
2. Schreibe einen weiteren Aspekt auf.
3. Gib deinem Charakter einen Namen und beschreibe sein Aussehen.
4. Wähle die Methoden aus.
5. Setze deinen Grundwert auf 3.
6. Wenn du willst, kannst du bis zu zwei weitere Aspekte aufschreiben und dir einen Stunt (siehe Seite XXX) aussuchen, oder du machst das erst während dem Spiel.

</box>

<h3>Methoden</h3>

Wähle deine Methoden. Methoden beschreiben wie du Aufgaben erledigst. Jeder hat dieselben sechs Methoden:

<list>

- Flink
- Gewitzt
- Grandios
- Hinterhältig
- Kraftvoll
- Sorgfältig

</list>

Jede Methode wird mit einem Bonus eingestuft. Wähle je eine Gute (+3), zwei Ordentliche (+2), zwei Durchschnittliche (+1) und eine Mittelmäßige (+0) Methoden aus. Du kannst sie später verbessern. Wir besprechen im Kapitel <chapter>Wie man es macht: Ergebnisse, Methoden und Aktionen</chapter>, was jede Methode bedeutet und wie du sie einsetzt.

Deine Methoden sagen eine Menge darüber aus, wer du bist. Hier sind einige Beispiele:

<list>

- Der Wüstling ist Kraftvoll +3, Grandios und Sorgfältig +2, Hinterhältig und Flink +1, Gewitzt +0.
- Der Spitzensportler ist Flink +3, Kraftvoll und Grandios +2, Gewitzt und Sorgfältig+1, Hinterhältig +0.
- Der Schwindler ist Gewitzt +3, Hinterhältig und Grandios +2, Kraftvoll und Flink +1, Sorgfältig+0.
- Der Wächter ist Sorgfältig+3, Gewitzt und Kraftvoll +2, Hinterhältig und Flink +1, Grandios +0.
- Der Dieb ist Hinterhältig +3, Sorgfältig und Flink +2, Gewitzt und Grandios +1, Kraftvoll +0.
- Der Haudegen ist Grandios +3, Gewitzt und Flink +2, Hinterhältig und Kraftvoll +1, Sorgfältig+0.

</list>

<box>

<bh1>Die Leiter</bh2>

Bei Fate benutzen wir eine Leiter aus Adjektiven und Zahlen um die Methoden eines Charakters, das Ergebnis eines Wurfs, die Schwierigkeit einer einfachen Probe und vieles mehr einzustufen.

Das hier ist die Leiter:

<box>

+8 Legendär
+7 Episch
+6 Fantastisch
+5 Hervorragend
+4 Großartig
+3 Gut
+2 Ordentlich
+1 Durchschnittlich
0 Mäßig
-1 Schwach
-2 Fürchterlich

</box>

<h3>Stunts und Grundwert</h3>

Ein **Stunt** ist eine besondere Fähigkeit, die verändert, wie eine Methode für deinen Charakter funktioniert. Allgemein gilt: ein Stunt gibt dir einen Bonus (normalerweise +2) auf eine bestimmte Methode, wenn du sie zusammen mit einer bestimmten Aktion unter bestimmten Umständen einsetzt. Wir gehen in **Stunts** genauer auf diese Stunts ein. Du kannst dir am Anfang einen Stunt herausuchen oder warten und ihn während des Spiels hinzufügen. Später, wenn dein Charakter sich weiterentwickelt, kannst du dir weitere herausuchen.

Dein **Grundwert** ist die Anzahl der Fate-Punkte, mit denen du jede Spielsitzung beginnst – es sei denn, du hattest am Ende der vorherigen Spielsitzung mehr Fate-Punkte übrig als dein Grundwert. Dann beginnst du mit so viel Punkten wie beim letzten Mal übrig waren. Der Grundwert beginnt als Vorgabe bei drei und wird für jeden Stunt, den du *über* die drei anfänglichen Stunts hinaus auswählst, um eins reduziert. Wenn dein Charakter sich weiterentwickelt, dann bekommst du Gelegenheit, deinen Grundwert zu steigern. Dein Grundwert darf nie unter eins sinken.

<box>

<h3>Wie viele Stunts?</h3>

Grundsätzlich empfiehlt **FAE** am Anfang einen Stunt auszuwählen.

Wenn du allerdings zum ersten Mal Fate spielst, dann kann es sein, dass es für dich leichter ist, deinen ersten Stunt auszusuchen, nachdem du ein wenig gespielt hast, damit du eine Vorstellung davon hast wie ein guter Stunt aussieht. Füge deinen Stunt einfach während oder nach deiner ersten Spielsitzung hinzu.

Andererseits, wenn du bereits Erfahrung mit Fate hast, dann blättere weiter. Du wirst entdecken, dass dein Charakter genau wie in **Fate Core** Anrecht auf drei freie Stunts hat, bevor es den Grundwert reduziert. In dem Fall lass dich vom Spieler mit der geringsten Erfahrung leiten; wenn das Spiel für jemanden neu ist und er am Anfang nur einen nimmt, dann sollte jeder das genauso machen. Wenn ihr alle erfahren seid und mit mächtigeren Charakteren anfangen wollt, dann nehmt alle drei Stunts gleich am Anfang und legt damit los.

</box>

<h1>Wie man es macht: Ergebnisse, Aktionen und Methoden</h1>

Jetzt ist es soweit etwas zu tun. Du musst von einem fahrenden Wagon auf einen anderen springen. Du musst die gesamte Bibliothek nach dem Zauberspruch durchsuchen, den du dringend brauchst. Du musst die Wache ablenken, so dass ihr in die Festung schleichen könnt. Wie findest du heraus was passiert?

Als erstes erzählst du, was dein Charakter versucht. Die eigenen Aspekte deines Charakters sind eine gute Orientierungshilfe für das, was dein Charakter machen *kann*. Wenn du einen Aspekt hast, der erwähnt, dass du zaubern kannst, dann zaubere. Wenn deine Aspekte dich als Schwertkämpfer beschreiben, dann zieh die Klinge und stürze dich in den Kampf. Die Details der Erzählung haben keinen zusätzlichen regeltechnischen Einfluss. Du bekommst keinen Bonus für deine Magie oder dein Schwert, es sei denn, du gibst einen Fate-Punkt aus, um den entsprechenden Aspekt **einzusetzen** (siehe Seite XXX). Häufig ist die Fähigkeit einen Aspekt zu benutzen, um etwas in der Geschichte wahr werden zu lassen, Bonus genug!

Wie findest du heraus, ob du erfolgreich bist? Häufig hast du Erfolg, weil die Aktion nicht schwierig ist und niemand versucht dich aufzuhalten. Aber sobald ein Fehlschlag eine interessante Wendung in die Geschichte bringt oder etwas Unvorhergesehenes eintreten kann, musst du die Würfel herausholen.

<box>

<h1>Aktionen kurz und bündig</h1>

1. Beschreibe, was dein Charakter tun möchte. Stelle fest ob dich jemanden oder etwas aufhalten kann.
2. Entscheide, welche Aktion du durchführen möchtest: einen Vorteil erschaffen, überwinden, angreifen oder verteidigen.
3. Lege deine Methode fest.
4. Würfel und zähle den Bonus deiner Methode dazu.
5. Entscheide, ob du deinen Wurf mit Aspekten verändern willst.
6. Stelle dein Ergebnis fest.

</box>

<h2>Würfel oder Karten</h2>

Zur Ermittlung deines Ergebnisses gehört es dazu, eine Zufallszahl zu bestimmen, was normalerweise auf eine von zwei Arten gemacht werden kann: du würfelst vier FATE-Würfel oder ziehst eine Karte aus dem Deck of Fate.

Fate-Würfel: Fate-Würfel (manchmal auch Fudge-Würfel genant, nach dem Spiel für das sie ursprünglich entwickelt wurden) sind eine Möglichkeit, Ergebnisse zu ermitteln. Du würfelst immer vier Fate-Würfel zusammen. Jeder Würfel wird **<dice>-</dice>**, **<dice>0</dice>** oder **<dice>+</dice>** zeigen und du zählst sie zusammen, um das Gesamtergebnis des Wurfs zu bekommen. Beispielsweise:

<dice>-+0+</dice> = +1

<dice>++++</dice> = +2

<dice>+-00</dice> = 0

<dice>-000</dice> = -1

Deck of Fate: Das Deck of Fate ist ein Kartenspiel, das die statistische Wahrscheinlichkeit der FATE-Würfel nachempfundenet. Du kannst es statt Würfel verwenden – beides funktioniert großartig.

<box>

Die Regeln sind in der Annahme geschrieben, dass ihr FATE-Würfel benutzt, aber verwendet einfach, was eure Gruppe bevorzugt. Jedes Mal, wenn hier steht, dass ihr würfeln müsst, könnt ihr auch genauso gut eine Karte vom Deck of Fate ziehen.

</box>

<h2>Ergebnisse</h2>

Nachdem du gewürfelt hast, zähle den Bonus deiner Methode hinzu (wir sprechen darüber nachher noch genauer) und Boni von Aspekten oder Stunts. Vergleiche die Gesamtsumme mit dem Mindestwurf, der entweder eine feste Schwierigkeit oder das Ergebnis eines Wurfs der SL für einen NSC ist. Ausgehend von dem Vergleich ist dein Ergebnis:

<ms>Schwierigkeiten festlegen: siehe Seite XXX</ms>

<list>

- Du hast einen Fehlschlag, wenn dein Gesamtergebnis weniger als das Gesamtergebnis deines Gegners ist.
- Es ist ein Unentschieden, wenn dein Gesamtergebnis gleich dem Gesamtergebnis deines Gegners ist.
- Du hast Erfolg, wenn dein Gesamtergebnis größer als das Gesamtergebnis deines Gegners ist.
- Du erzielst einen vollen Erfolg, wenn dein Gesamtergebnis mindestens drei Punkte größer als das Gesamtergebnis deines Gegners ist.

</list>

Nachdem wir Ergebnisse besprochen haben, können wir uns den Aktionen zuwenden und schauen, wie die Ergebnisse für die Aktionen funktionieren.

<h2>Aktionen</h2>

So, jetzt hast du erzählt, was dein SC versucht zu tun und ihr habt festgestellt, dass es eine Wahrscheinlichkeit gibt, dass du scheitern kannst. Als nächstes findet heraus, welche Aktion am besten beschreibt, was du tun möchtest.

<h3>Vorteil erschaffen</h3>

Einen Vorteil erschaffen schließt alles ein, was du versuchst, um dir selber oder deinen Freunden zu helfen. Einen Augenblick lang sehr sorgfältig mit der Protonenpistole zielen, mehrere Stunden Nachforschungen in der Schulbibliothek anstellen oder dem Rowdy ein Bein stellen, der versucht, dich auszurauben – all das zählt als Vorteil erschaffen. Das Ziel deiner Aktion kann die Möglichkeit bekommen, dich mit der Aktion Verteidigen aufzuhalten. Der Vorteil, den du erschaffst, lässt dich eines der drei folgenden Dinge machen:

<ms>Mehr über Aspekte: siehe Seite XXX</ms>

<list>

- Einen neuen Situationsaspekt erschaffen.
- Einen existierenden Situationsaspekt oder einen dir unbekanntem Aspekt eines anderen Charakters entdecken.
- Einen Vorteil aus einem existierenden Aspekt ziehen.

</list>

Wenn du einen neuen Aspekt erschaffst oder einen existierenden entdeckst:

<list>

- Du hast einen Fehlschlag: Entweder erschaffst oder entdeckst du den Aspekt überhaupt nicht oder du entdeckst ihn, aber dein Gegner kann ihn einmal umsonst einsetzen. Die zweite Option funktioniert am besten, wenn der Aspekt, den du erschaffen oder entdecken willst, auch von anderen Personen eingesetzt werden kann (wie zum Beispiel <aspect>Rauhes Gelände</aspect>). Es kann sein, dass du den Aspekt umschreiben musst, um zu zeigen, dass er dem anderen Charakter zum Vorteil gereicht und nicht dir – macht es so, dass es für den anderen Spieler, der den freien Einsatz bekommt, am meisten Sinn ergibt. Du kannst den Aspekt immer noch einsetzen, aber das wird dich einen Fate-Punkt kosten.
- Bei einem Unentschieden: Wenn du einen neuen Aspekt erschaffen willst, bekommst du einen Schub. Benenne ihn und setze ihn einmal umsonst ein – danach verschwindet der Schub. Wenn du versuchst, einen existierenden Aspekt zu entdecken, dann behandle das Unentschieden als Erfolg (siehe unten).
- Du hast Erfolg Du erschaffst oder entdeckst den Aspekt, und du oder ein Verbündeter kann ihn einmal umsonst einsetzen. Schreib den Aspekt auf eine Karteikarte oder einen Haftnotizzettel und lege ihn auf dem Tisch.
- Du erzielst einen vollen Erfolg: Du erschaffst oder entdeckst den Aspekt, und du oder ein Verbündeter kann ihn zweimal umsonst einsetzen. Normalerweise darfst du den gleichen Aspekt nicht zweimal für denselben Wurf einsetzen, aber das ist eine Ausnahme: ein voller Erfolg gibt dir einen GROSSEN Vorteil!

</list>

<ms>Schübe: siehe Seite XXX

Wenn du versuchst, einen Vorteil aus einem Aspekt zu ziehen, den du bereits kennst:

<list>

- Du hast einen Fehlschlag: Du bekommst keinen zusätzlichen Vorteil aus dem Aspekt. Du kannst den Aspekt immer noch einsetzen, aber das wird dich einen Fate-Punkt kosten.
- Bei einem Unentschieden oder einem Erfolg: Du oder ein Verbündeter kann den Aspekt später einmal umsonst einsetzen. Am besten malt ihr einen Kreis oder ein Kästchen auf die Karteikarte des Aspekts und streicht ihn durch, wenn der Aspekt eingesetzt wurde.
- Du erzielst einen vollen Erfolg: Du bekommst zwei freie Einsätze für den Aspekt, die du auch einen Verbündeten nutzen lassen kannst, wenn du willst.

</list>

<box>

<bh1>Aktionen & Ergebnisse kurz und bündig</bh1>

Einen Vorteil erschaffen, um Aspekte zu erschaffen oder zu entdecken:

<list>

- Fehlschlag: Nicht erschaffen oder entdeckt, oder du schaffst es, aber dein Gegner (und nicht du) bekommt den freien Einsatz.
- Unentschieden: Du bekommst einen Schub, wenn du einen neuen Aspekt erschaffen willst, oder es wird als Erfolg behandelt, wenn du nach einem existierenden Aspekt gesucht hast.
- Erfolg: Erschaffe oder entdecke den Aspekt, erhalte einen freien Einsatz für ihn.
- Voller Erfolg: Erschaffe oder entdecke den Aspekt, erhalte zwei freie Einsätze für ihn.

</list>

Einen Vorteil auf einen Aspekt erschaffen, der dir bereits bekannt ist:

<list>

- **Fehlschlag:** Kein zusätzlicher Nutzen.
- **Unentschieden:** Erzeuge einen freien Einsatz für den Aspekt.
- **Erfolg:** Erzeuge einen freien Einsatz für den Aspekt.
- **Voller Erfolg:** Erzeuge zwei freie Einsätze für den Aspekt.

</list>

Überwinden:

<list>

- **Fehlschlag:** Fehlschlag oder Erfolg mit hohem Preis.
- **Unentschieden:** Erfolg mit geringem Preis.
- **Erfolg:** Du erreichst dein Ziel.
- **Voller Erfolg:** Du erreichst dein Ziel und erzeugst einen **Schub**

</list>

Angreifen:

<list>

- **Fehlschlag:** Keine Auswirkung.
- **Unentschieden:** Der Angriff verletzt das Ziel nicht, aber du bekommst einen Schub.
- **Erfolg:** Der Angriff trifft und verursacht Schaden.
- **Voller Erfolg:** Der Angriff trifft und verursacht Schaden. Der Schaden kann um eins reduziert werden, um einen Schub zu erzeugen.

</list>

Verteidigen:

<list>

- **Fehlschlag:** Du erleidest die Konsequenzen des gegnerischen Erfolgs.
- **Unentschieden:** Schau die gegnerische Aktion an, um herauszufinden was passiert.
- **Erfolg:** Dein Gegner erreicht nicht was er will.
- **Voller Erfolg:** Dein Gegner erreicht nicht was er will, und du bekommst einen Schub.

</list>

</box>

Überwinden

Schwierigkeiten festlegen: siehe Seite XXX

Einen Situationsaspekt beseitigen: siehe Seite XXX

Du benutzt die Aktion **Überwinden**, wenn du an etwas vorbei musst, das zwischen dir und einem bestimmten Ziel steht – du willst ein Schloss öffnen, aus Handschellen entkommen, über eine Schlucht springen, oder ein Raumschiff durch ein Asteroiden-Feld fliegen. Eine Aktion, um einen hinderlichen Situationsaspekt zu entfernen oder zu verändern ist normalerweise eine Überwinden-Aktion; darüber reden wir später noch mehr in **Aspekte und Fate-Punkte**. Das Ziel deiner Aktion kann dich unter Umständen mit der Aktion **Verteidigen** aufhalten.

<list>

- Du hast einen Fehlschlag: Du musst eine harte Entscheidung treffen. Du kannst einfach scheitern – die Tür bleibt verschlossen, der Rowdy steht weiterhin zwischen dir und dem Ausgang, das feindliche Raumschiff ist dir immer noch <aspect>auf den Fersen</aspect>. Oder du hast Erfolg, aber mit hohem Preis – vielleicht lässt du etwas Wichtiges fallen, was du bei dir trägst, vielleicht nimmst du Schaden. Die SL hilft dir dabei, den passenden Preis festzulegen.
- Bei einem Unentschieden: Du erreichst dein Ziel, aber zu einem geringen Preis. Die SL könnte eine Erschwernis einführen, oder dich vor eine schwere Entscheidung stellen (du kannst einen deiner Freunde retten, aber alle anderen nicht), oder eine andere Wendung ins Spiel bringen. Weitere Ideen findest du in <chapter>Der Preis des Erfolgs</chapter> in <productterm>Fate Core</productterm>.
- Du hast Erfolg Du erreichst was du wolltest. Das Schloss springt auf, du duckst dich um den Rowdy herum, der den Ausgang blockiert, du schaffst es, das außerirdische Raumschiff abzuhängen.
- Du erzielst einen vollen Erfolg: Zusätzlich zum Erfolg (siehe oben) bekommst du noch einen Schub.

</list>

<h3>Angreifen</h3>

Du benutzt einen Angriff, wenn du versuchst, jemanden zu verletzen, egal ob körperlich oder geistig – mit einem Schwertstich, einem Lasergewehr oder mit einer glühenden Beleidigung, die dein Ziel kränken soll. (Wir sprechen in <chapter>Autsch! Schaden, Belastung und Konsequenzen</chapter> darüber; jetzt ist nur wichtig: wenn jemand zu schwer verwundet wird, dann wird er aus der Szene geworfen.) Das Ziel deines Angriffs bekommt die Gelegenheit, dich mit der Aktion Verteidigen aufzuhalten.

<ms> Autsch! Schaden, Belastung und Konsequenzen: siehe Seite XXX</ms>

<list>

- Du hast einen Fehlschlag: Dein Angriff trifft nicht. Das Ziel pariert dein Schwert, dein Schuss geht daneben, das Ziel lacht über deine Beleidigung.
- Bei einem Unentschieden: Dein Angriff trifft nicht stark genug, um Schaden zu verursachen, aber du bekommst einen Schub.
- Du hast Erfolg Dein Angriff trifft und du verursachst Schaden. Siehe <chapter>Autsch! Schaden, Belastung und Konsequenzen</chapter>.
- Du erzielst einen vollen Erfolg: Du triffst und verursachst Schaden, und zusätzlich hast du die Möglichkeit, den Schaden deines Treffers um eins zu reduzieren und dafür einen Schub zu bekommen.

</list>

<ms>Schaden verursachen: siehe Seite XXX</ms>

<h3>Verteidigen</h3>

Benutze Verteidigen, wenn du aktiv versuchst, jemanden daran zu hindern, eine der drei anderen Aktionen durchzuführen – du parierst einen Schwertstreich, versuchst auf deinen Füßen zu bleiben, blockierst die Tür und ähnliches. Normalerweise wird die Aktion durchgeführt, während jemand anderes an der Reihe ist, und du auf ihren Versuch reagierst anzugreifen, zu überwinden oder einen Vorteil zu schaffen. Du darfst auch würfeln, um dich einigen Nichtangriffsaktionen entgegenzustellen oder gegen einen Angriff auf jemand anderen zu verteidigen, solange du erklären kannst, warum das funktioniert. Normalerweise reicht es aus, wenn die Mehrheit am Tisch der Meinung ist, dass es gut begründet ist, aber du kannst auch einen zutreffenden Situationsaspekt als Rechtfertigung anführen. Wenn du es machst, wirst du zum Ziel aller schlechten Ergebnisse.

<list>

- Du hast einen Fehlschlag: Du steckst ein, was der Erfolg deines Gegners austeilt.
- Bei einem Unentschieden oder Erfolg: Es läuft gar nicht so schlecht für dich; lies nach, was die Beschreibung für die Aktion deines Gegners sagt, um herauszufinden was passiert.
- Du erzielst einen vollen Erfolg: Dein Gegner erreicht nicht, was er wollte und du bekommst einen Schub.

</list>

<h3>Hilfe bekommen</h3>

Ein Verbündeter kann dir helfen deine Aktion durchzuführen. Wenn dir Verbündete helfen, geben sie ihre Aktionen für den Austausch auf und beschreiben wie sie dir helfen; du bekommst +1 auf deinen Wurf für jeden Verbündeten, der dir auf diese Weise hilft. Normalerweise können dir nur ein oder zwei Leute auf diese Weise helfen, bevor sie anfangen sich gegenseitig zu behindern; die SL entscheidet, wie viele Leute dir gleichzeitig helfen können.

<h2>Wähle deine Methode aus</h2>

<ms>Wer möchtest du sein? siehe Seite XXX</ms>

Wie wir in <chapter>Wer möchtest du sein?</chapter> erwähnt haben, gibt es sechs Methoden, die beschreiben wie du eine Aktion durchführen kannst.

<list>

- Flink: Eine flinke Aktion erfordert, dass du dich schnell und geschickt bewegst. Einem Pfeil ausweichen. Den ersten Schlag landen. Eine tickende Bombe entschärfen.
- Gewitzt: Eine gewitzte Aktion verlangt, dass du schnell mitdenkst, Probleme löst oder komplexe Variablen mit einbeziehst. Die Schwäche im Kampfstil eines gegnerischen Schwertmeisters finden. Den Schwachpunkt einer Festungsmauer entdecken. Einen Computer reparieren.
- Grandios: Eine grandiose Aktion lenkt die Aufmerksamkeit auf dich; sie ist voller Stil und Elan. Eine anspornende Rede für dein Heer halten. Deinen Gegner in einem Duell blamieren. Magisches Feuerwerk erzeugen.
- Hinterhältig: Eine hinterhältige Aktion wird mit Schwerpunkt auf Irreführung, Heimlichkeit oder Täuschung durchgeführt. Dich um eine Verhaftung herum reden. Taschendiebstahl. Eine Finte in einem Schwertkampf.
- Kraftvoll: Eine kraftvolle Aktion ist nicht unauffällig sondern strotzt vor wüster Stärke. Mit einem Bären ringen. Ein Rowdy niederstarren. Einen großen, mächtigen Zauber wirken.
- Sorgfältig: Du machst eine sorgfältige Aktion, wenn du dir Zeit lässt und es richtig machst, mit viel Aufmerksamkeit für Details. Zielen für einen weiten Schuss mit einem Bogen. Aufmerksam Wache stehen. Das Alarmsystem einer Bank ausschalten.

</list>

Jeder Charakter hat jede Methode mit einem Bonus von mäßig (+0) bis gut (+3). Zähle den Bonus zum Würfelwurf hinzu, um festzustellen, wie gut dein SC die Aktion durchführt, die du beschrieben hast.

Deine erste Reaktion ist es wahrscheinlich, die Methode zu nehmen, der dir den größten Bonus gibt, richtig? Aber so funktioniert das nicht. Du musst die Wahl deiner Methode auf die Beschreibung deiner

Handlung abstimmen und kannst keine Handlung beschreiben, die keinen Sinn macht. Würdest du kraftvoll durch einen dunklen Raum schleichen und dich vor den Wachen verstecken? Nein, denn dabei bist du hinterhältig. Würdest du flink den großen Felsen aus dem Weg der Kutsche schiebe? Nein, denn dabei bist du kraftvoll. Die Umstände schränken die Auswahl der Methode ein, die du benutzen kannst, deshalb musst du manchmal eine Methode auswählen, die nicht zu deinen Stärken passt.

<h2>Wirf die Würfel, zähle deinen Bonus dazu</h2>

Zeit die Würfel zu nehmen und zu würfeln. Nimm den Bonus, der zur Methode gehört, die du ausgewählt hast und zähle sie zum Ergebnis der Würfel hinzu. Wenn du einen Stunt hast, der angewendet werden kann, zähle den entsprechenden Bonus auch dazu. Das ist dein Gesamtergebnis. Vergleiche das mit dem, das dein Gegner (normalerweise die SL) erzielt hat.

<h2>Entscheide, den Wurf zu beeinflussen</h2>

Letztendlich entscheidest du, ob du deinen Wurf mit dem Einsatz von Aspekten ändern möchtest – wir werden darüber noch eine Menge in <chapter>Aspekte und Fate-Punkte</chapter> reden.

<h1>Herausforderungen, Wettstreite und Konflikte</h1>

Wir haben über die vier Aktionen (Vorteil erschaffen, überwinden, angreifen und verteidigen) und die vier Ergebnisse (Fehlschlag, Unentschieden, Erfolg und voller Erfolg) gesprochen. Aber in welchem Rahmen finden sie statt?

Normalerweise musst du, wenn du einfach etwas machen willst – über einen reißenden Fluss schwimmen, das Mobiltelefon von jemandem hacken – nur eine Aktion zum Überwinden gegen eine Schwierigkeitsstufe machen, die vom SL festgelegt wurde. Du schaust dir das Ergebnis an und machst von dort weiter.

<ms>Schwierigkeiten festlegen: siehe Seite XXX</ms>

Manchmal ist es etwas komplizierter.

<h2>Herausforderungen</h2>

Eine Herausforderung ist eine Reihe von Aktionen zum Überwinden und Vorteile erschaffen, die ihr benutzt, um eine besonders komplizierte Situation zu lösen. Jede Aktion zum Überwinden handelt eine Aufgabe oder einen Teil der Situation ab, und ihr nehmt die Einzelergebnisse zusammen, um herauszufinden wie sich die Situation auflöst.

Um eine Herausforderung vorzubereiten, überlegt welche Einzelaufgaben oder Ziele die Situation darstellen und behandelt jede als getrennten Wurf zum Überwinden.

Situationsabhängig kann es sein, dass ein Charakter einige Würfe machen muss, oder dass verschiedene Charaktere daran teilnehmen können. Die Spielleitung (kurz SL) ist nicht verpflichtet, alle Abschnitte einer Herausforderung bereits zu Anfang preiszugeben – passt die Schritte an, während sich die Herausforderung entfaltet, so dass es spannend bleibt.

<example>Die Spielercharaktere (kurz SC) sind die Mannschaft eines Schiffs, das in einen Sturm geraten ist. Sie entscheiden sich, weiter zu segeln und ihr Ziel trotz des Wetters zu erreichen. Die SL meint, dass dies nach einer Herausforderung klingt. Die Schritte zum Lösen der Herausforderung können im Beruhigen der aufgebracht Passagiere, Reparaturen an der zerstörten Takelage und dem Kurshalten des Schiffs bestehen.</example>

<h2>Wettstreit</h2>

Wenn zwei oder mehr Charaktere gegeneinander antreten, um dasselbe Ziel zu erreichen, aber nicht direkt versuchen, einander zu verletzen, dann ist es ein Wettstreit. Beispiele sind Verfolgungsjagden, eine öffentliche Debatte oder ein Wettbewerb im Bogenschießen.

Ein Wettstreit läuft in einer Austauschserie ab. In einem Austausch führen alle Teilnehmer eine Aktion im Überwinden durch, um festzustellen wie gut sie in dem Abschnitt des Wettstreits sind. Vergleiche dein Ergebnis mit dem aller anderen.

Wenn Du das höchste Ergebnis erzielt hast, gewinnst du den Austausch – du erzielst einen Sieg (den du mit einem Strich oder Haken auf einem Schmierzettel darstellen kannst) und beschreibst, wie du die Führung übernimmst. Wenn du einen vollen Erfolg erzielst, dann schreibst du zwei Siege auf.

Wenn es ein Unentschieden gibt, bekommt niemand einen Sieg und ein unerwartete Wendung tritt ein. Das kann, abhängig von der Situation, Verschiedenes bedeuten – das Gelände oder die Umwelt verändert sich irgendwie, die Einflussgrößen des Wettstreits ändern sich oder eine unvorhergesehene Variable taucht auf, die alle Beteiligten betrifft. Die SL erschafft einen neuen Situationsaspekt, der die Veränderung widerspiegelt, und bringt ihn ins Spiel.

<ms>Situationsaspekte: siehe Seite XXX</ms>

Der erste Teilnehmer, der drei Siege erzielt, gewinnt den Wettstreit.

<h2>Konflikte</h2>

Konflikte werden benutzt, um Situationen zu lösen, in denen Charaktere versuchen, einander Schaden zuzufügen. Es kann körperlicher Schaden sein (ein Schwertkampf, ein Duell der Zauberer, eine Schlacht mit Laserpistolen), aber es kann genauso gut geistiger Schaden sein (ein Schreiduell, eine harte Befragung, ein magischer Gedankenangriff).

<h3>Die Szene beschreiben</h3>

Legt fest, was gerade passiert, wo sich jeder befindet und wie die Umgebung beschaffen ist. Wer sind die Gegner? Die SL sollte eine Reihe von Situationsaspekten auf Haftnotizzettel oder Karteikarten aufschreiben und auf den Tisch legen. Die Spieler können auch Situationsaspekte vorschlagen.

<ms>Situationsaspekte: siehe Seite XXX</ms>

Die SL legt außerdem Zonen fest, lose definierte Bereiche, die euch zeigen, wo sich die Charaktere befinden. Ihr bestimmt Zonen anhand der Szene und der folgenden Regeln:

Im Allgemeinen kannst du mit anderen Charakteren in derselben Zone interagieren – oder in angrenzenden Zonen, wenn du begründen kannst, warum du auf Reichweite handeln kannst (z.B. mit einer Schusswaffe oder einem Zauber).

<box>

<bh1>Konflikte kurz und bündig</bh1>

<list>

1. Beschreibt die Szene.
2. Legt die Reihenfolge der Runde fest.

3. Beginnt mit dem ersten Austausch.

<list>

- Führe in deiner Runde eine Aktion durch.
- Während der Runde der anderen verteidigst du dich gegen oder reagierst auf ihre Handlungen, wo notwendig.
- Wenn alle dran waren, beginnt einen neuen Austausch oder beendet den Konflikt.

</list>

</list>

</box>

Du kannst dich umsonst eine Zone weit bewegen. Du musst eine Aktion ausführen, wenn ein Hindernis im Weg liegt, wie z.B. jemand, der versucht, dich zu stoppen, oder du dich zwei oder mehr Zonen weit bewegen willst. Manchmal ist es hilfreich, eine einfache Karte zu skizzieren, die zeigt, wie die Zonen im Verhältnis zueinander liegen.

<example> Rowdys greifen die Charaktere in einem Haus an. Das Wohnzimmer ist eine Zone, die Küche eine andere, die Veranda eine weitere und der Hof die vierte. Jeder in derselben Zone kann problemlos alle anderen angreifen. Aus dem Wohnzimmer kannst du etwas nach den Leuten in der Küche werfen oder dich als freie Aktion in die Küche bewegen, es sei denn, die Tür ist blockiert. Aus dem Wohnzimmer auf die Veranda oder in den Hof zu rennen braucht eine Aktion.</example>

<h3>Reihenfolge der Runde festlegen</h3>

Eure Reihenfolge in einem Konflikt hängt von euren Methoden ab. Vergleiche bei einem körperlichen Konflikt die Methode Flink mit den anderen Teilnehmern – derjenige mit den schnellsten Reflexen ist als erstes dran. Vergleiche bei einem geistigen Konflikt die Methode Sorgfältig – Aufmerksamkeit für Details warnt dich vor Gefahren. Derjenige mit der höchsten Methode handelt zuerst, und dann handeln alle anderen in absteigender Reihenfolge. Entscheidet ein Unentschieden so wie es sinnvoll erscheint. Dabei hat die SL das letzte Wort.

SL, es ist am einfachsten, wenn ihr den vorteilhaftesten Nichtspielercharakter (kurz NSC) nehmt, um festzulegen, wann ihr an der Reihe seid, und alle eure NSC zur selben Zeit handeln. Aber wenn ihr einen guten Grund habt, die Reihenfolge aller eurer NSC einzelnen festzulegen, dann macht es so.

<h3>Schlagabtausch</h3>

Als nächstes ist jeder Charakter an der Reihe. Wenn ein Charakter dran ist, kann er eine der vier Aktionen durchführen. Werte die Aktion aus, um das Ergebnis festzustellen. Der Konflikt ist vorbei, sobald nur noch eine Seite Charaktere im Konflikt hat.

<ms>Vier Aktionen: siehe Seite XXX</ms>

<h1>Autsch! Schaden, Belastung und Konsequenzen</h1>

Wenn du von einem Angriff getroffen wirst, dann ist die Differenz zwischen dem Angriffswurf und deinem Verteidigungswurf der Schaden, den du erleidest; wir messen das in Erfolgsstufen. Beispielsweise würfelt dein Gegner eine +5 seinem Angriff und du bekommst eine +3 bei deiner Verteidigung, dann verursacht der Angriff zwei Erfolgsstufen Schaden (5 – 3 = 2).

Danach gibt es zwei Möglichkeiten:

<list>

- Du erleidest entweder **Belastung** und/oder **Konsequenzen**, aber du bleibst im Kampf.
- Du wirst **ausgeschaltet**, was bedeutet, dass du eine Zeit lang nicht handeln kannst.

</list>

<box>

Belastung & Konsequenzen kurz und bündig

<list>

- Jeder Charakter hat am Anfang drei Belastungskästchen.
- Erlittener Schaden (in Erfolgsstufen) = Angriffswurf – Verteidigungswurf
- Wenn du getroffen wirst, dann musst du feststellen wie der Treffer dich verletzt. Ein Weg den Schaden aufzunehmen ist Belastung; du kannst ein Belastungskästchen abstreichen, um einen Teil oder allen Schaden eines Treffers abzuhandeln. Reduziere den Schaden um so viel Punkte wie die Nummer des Kästchen, das du abstreichst: einen für Kästchen 1, zwei für Kästchen 2, drei für Kästchen 3.
- Du kannst auch eine oder mehrere Konsequenzen einstecken, um den Schaden aufzunehmen, indem du einen oder mehrere Konsequenzen auswählst und einen neuen Aspekt für jede schreibst: Leichte Konsequenz = 2 Erfolgsstufen; mittlere Konsequenz = 4 Erfolgsstufen; schwere Konsequenz = 6 Erfolgsstufen.
- Wenn du nicht den gesamten Schaden aufnehmen kannst (oder willst), bist du ausgeschaltet. Dein Gegner entscheidet über den Schicksal.
- Aufgeben bevor der Gegner würfelt, erlaubt es dir, selber zu bestimmen wie dein Abgang aus der Szene aussieht. Du bekommst auch einen oder mehrere Fate-Punkte wenn du das tust!
- Stress und leichte Konsequenzen verschwinden am Ende der Szene, vorausgesetzt, du kannst dich kurz ausruhen. Andere Konsequenzen bleiben länger.

</list>

</box>

Was ist Belastung?

Wenn du getroffen wirst und nicht ausgeschaltet werden willst, kannst du dich entscheiden, Belastung hinzunehmen.

Belastung bewirkt, dass du müde oder verärgert wirst, eine oberflächliche Wunde erleidest oder einen anderen Zustand, der schnell wieder weg geht.

Auf deinem Charakterblatt hast du einen **Belastungsbalken**, eine Zeile mit drei Kästchen. Wenn du getroffen wirst und ein Belastungskästchen abhakst, dann nimmt das Kästchen so viele Erfolgsstufen auf wie die Zahl, die es trägt: eine Stufe für Kästchen 1, zwei für Kästchen 2 oder drei für Kästchen 3.

Du darfst bei einem Treffer nur ein Kästchen auf einmal abstreichen; aber du *kannst* ein Belastungskästchen und eine oder mehr Konsequenz gleichzeitig nehmen. Du darfst kein Belastungskästchen abstreichen, das bereits abgehakt ist.

Was sind Konsequenzen?

Konsequenzen sind neue Aspekte, die du bekommen kannst und die zeigen, dass du auf irgendeine Art ernsthaft verletzt wurdest. Dein Charakterblatt hat drei Zeilen, in die du Konsequenzen eintragen kannst. Jede ist mit einer Nummer bezeichnet: 2 (leichte Konsequenz), 4 (mittlere Konsequenz) oder 6 (schwere Konsequenz). Die Nummer stellt die Erfolgsstufen eines Treffers dar, welche die Konsequenz aufnehmen kann. Du kannst so viele wie du willst ausfüllen, um einen einzelnen Treffer abzuhandeln, aber nur wenn die Zeile noch leer ist. Wenn du schon eine mittlere Konsequenz aufgeschrieben hast, dann kannst du keine

weitere aufschreiben bis du etwas unternimmst, um die vorhandene zu beseitigen!

Ein großer Nachteil der Konsequenzen ist es, dass jede Konsequenz einen neuen Aspekt darstellt, der vom Gegner gegen dich eingesetzt werden kann. Je mehr du bekommst, desto verwundbarer wirst du. Und genau wie bei Situationsaspekten darf der Charakter, der sie verursacht (in dem Fall der Charakter, der dich trifft) die Konsequenz einmal frei einsetzen. Sie können sich entscheiden, einen ihrer Verbündeten den freien Einsatz nutzen zu lassen.

<example>Legen wir fest, dass du ziemlich hart getroffen wirst und einen Treffer mit 4 Erfolgsstufen einsteckst. Du streichst Kästchen 2 auf dem Belastungsbalken ab, was noch 2 Erfolgsstufen übrig lässt, die du aufnehmen musst. Wenn du es nicht kannst, dann bist du ausgeschaltet; es ist also Zeit für eine Konsequenz. Du kannst eine neue Konsequenz auf die Zeile mit der Zahl 2 schreiben – sagen wir mal <aspect>Verstauchter Knöchel</aspect>. Die 2 letzten Erfolgsstufen sind erledigt und du kannst weiter kämpfen!</example>

Wenn du nicht in der Lage bist, die gesamten Erfolgsstufen eines Treffers aufzunehmen – in dem du ein Belastungskästchen abstreichst, Konsequenzen einträgst oder beides – dann bist du ausgeschaltet.

<h2>Was passiert, wenn ich ausgeschaltet werde?</h2>

Wenn du ausgeschaltet wirst, kannst du in der Szene nicht länger handeln. Derjenige, der dich ausschaltet, erzählt, was mit dir passiert. Auf der Grundlage wie du ausgeschaltet wurdest, sollte das Sinn ergeben – vielleicht rennst du mit Schamesröte aus dem Zimmer oder du wirst bewusstlos geschlagen.

<h2>Aufgeben</h2>

Wenn es schlecht für dich läuft, kannst du den Kampf jederzeit aufgeben - aber du musst ansagen, was du tun möchtest, bevor dein Gegner seine Würfel wirft.

Das unterscheidet sich vom Ausgeschaltet werden, da du sagen darfst, was mit dir passiert. Dein Gegner darf dir ein großes Zugeständnis abringen – sprech darüber, was in deiner Lage Sinn machen würde – aber das ist besser als ausgeschaltet zu werden und gar kein Mitspracherecht zu haben.

Außerdem bekommst du einen Fate-Punkt fürs Aufgeben und einen Fate-Punkt für jede Konsequenz, die du in dem Konflikt eingesteckt hast. Das ist deine Chance zu sagen: „Du gewinnst diese Runde, aber beim nächsten Mal bist du dran!“ und dabei einen großen Stapel Fate-Punkt abzuräumen, um die Aussage zu unterstützen.

<h2>Es geht aufwärts – Erholung von Belastung und Konsequenzen</h2>

Am Ende jeder Szene verschwindet deine ganze Belastung. Die Erholung von Konsequenzen ist etwas komplizierter; du musst erklären, wie du dich von ihnen erholst – egal ob durch einen Besuch in der Notaufnahme, einen Spaziergang, um dich zu beruhigen oder was im Zusammenhang mit der Konsequenz Sinn macht. Du musst auch eine gewisse Zeit abwarten.

<list>

- Leichte Konsequenz: Streiche sie am Ende der Szene, vorausgesetzt du hast Zeit, dich auszuruhen.
- Mittlere Konsequenz: Streiche sie am Ende der nächsten Spielsitzung, vorausgesetzt es ergibt Sinn im Zusammenhang mit der Geschichte.
- Schwere Konsequenz: Streiche sie am Ende des Szenarios, vorausgesetzt es ergibt Sinn im Zusammenhang mit der Geschichte.

</list>

<ms>Szenarios: siehe Seite XXX</ms>

<box>

<bh1>Mittlere und schwere Konsequenzen umbenennen</bh1>

Mittlere und schwere Konsequenzen bleiben eine Weile erhalten. Deshalb willst du den Namen des Aspekts vielleicht irgendwann ändern, damit er besser zu den Vorgängen in der Geschichte zu passen. Nachdem du medizinische Hilfe bekommen hast macht es beispielsweise mehr Sinn <aspect>Schmerzhaft gebrochenes Bein</aspect> in <aspect>Humpelnd an Krücken</aspect> zu ändern.

</box>

<h1>Aspekte und Fate-Punkte</h1>

Ein Aspekt ist ein Wort oder eine Redewendung, die etwas Besonderes über eine Person, einen Ort, eine Sache, eine Situation oder Gruppe beschreibt. So ziemlich alles, was dir einfällt, kann Aspekte haben. Eine Person kann die <aspect>Beste Schwertkämpferin der Wolkensee</aspect> sein. Ein Raum kann <aspect>In Flammen</aspect> stehen, nachdem du eine Öllampe umgeworfen hast. Nach einer Begegnung mit einem Dinosaurier während einer Zeitreise kannst du <aspect>Erschrocken</aspect> sein. Aspekte lassen dich die Geschichte auf eine Art und Weise beeinflussen, die auf einer Linie mit den Neigungen, Fertigkeiten oder Problemen des Charakters liegen.

Du gibst Fate-Punkte aus, die du mit Spielsteinen im Überblick behältst, um die Macht der Aspekte zu erschließen und dir von ihnen helfen zu lassen. Du bekommst Fate-Punkte, wenn du es zulässt, dass ein Aspekt gegen dich gereizt wird, um die Situation komplizierter oder dein Leben schwerer zu machen. Gehe auf Nummer sicher und schreibe dir die Fate-Punkte auf, die du am Ende der Spielsitzung übrig hast – wenn es mehr als dein Grundwert ist, dann beginnst du die nächste Spielsitzung mit so vielen Fate-Punkten, wie beim letzten Mal übrig geblieben sind.

<ms>Grundwert: siehe Seite XXX</ms>

<example>Du hast eine Menge Fate-Punkte während eurer Spielrunde verdient und hast am Ende des Tages fünf Fate-Punkte. Dein Grundwert ist 2, das heißt beim nächsten Mal wenn ihr spielt fängst du mit fünf Fate-Punkten an. Aber ein anderer Spieler hat am Ende der gleichen Spielsitzung nur einen Fate-Punkt übrig. Sein Grundwert ist 3, deshalb beginnt er die nächste Spielsitzung mit drei Fate-Punkten, nicht nur mit dem einen, der am Ende übrig geblieben ist.</example>

<h2>Welche Arten von Aspekten gibt es?</h2>

Es gibt eine schier endlose Zahl an Aspekten, aber egal wie man sie nennt, sie funktionieren alle ziemlich ähnlich. Der Hauptunterschied liegt darin, wie lange sie bestehen bleiben bevor sie verschwinden.

Charakteraspekte: Die Aspekte auf deinem Charakterblatt, wie z.B. dein Konzept und deine Komplikation. Sie beschreiben Persönlichkeitszüge, wichtige Erlebnisse aus deiner Vergangenheit, Beziehungen zu anderen, wichtige Gegenstände oder Titel, die dir gehören, Probleme, mit denen du zurechtkommen musst, oder Ziele, die du erreichen willst, oder einen Ruf und Verpflichtungen, die du hast. Diese Aspekte ändern sich nur unter sehr ungewöhnlichen Umständen. Die meisten werden sich nie ändern.

<ms>Konzept: siehe Seite XXX</ms>

<ms>Komplikation: siehe Seite XXX</ms>

<example><aspect>Kapitän des Luftschiffs Nimbus; Auf der Flucht vor den Rittern des Zirkels; Aufmerksamkeit für Details; Ich muss meinen Bruder beschützen.</aspect></example>

Situationsaspekte: Diese Aspekte beschreiben die Umgebung, in der die Handlung stattfindet. Das schließt erschaffene oder entdeckte Aspekte ein, die du als Vorteil erschaffen hast. Ein Situationsaspekt verschwindet gewöhnlich am Ende der Szene, zu der er gehört hat, oder wenn jemand eine Aktion durchführt, die ihn verändert oder verschwinden lässt. Grundsätzlich bleiben sie so lange da, wie das situationsbezogene Element, das sie darstellen.

<example><aspect>In Flammen; helles Sonnenlicht; verärgerte Menschenmenge; zu Boden geworfen. </aspect></example>

Um einen Situationsaspekt loszuwerden, kannst du versuchen ihn durch die Aktion Überwinden loszuwerden, vorausgesetzt dir fällt ein Weg ein wie dein Charakter das erreichen kann – einen Eimer Wasser auf ein <aspect>wütendes Feuer</aspect> werfen, ein Ausweichmanöver verwenden, um dem feindlichen Kampfbogen zu entkommen, der <aspect>An dir dran hängt</aspect>. Ein Gegner kann eine Aktion Verteidigung benutzen, um den Aspekt zu erhalten, vorausgesetzt er kann beschreiben wie er das macht.

Konsequenzen: Diese Aspekte stellen Verletzungen oder andere dauerhafte Traumata dar, die eintreten, wenn du angegriffen wirst. Sie verschwinden langsam, wie in <chapter>Autsch! Schaden, Belastung und Konsequenzen</chapter> beschrieben.

<ms>Erholung von Konsequenzen: siehe Seite XXX</ms>

<example><aspect>Verstauchter Knöchel; Furcht vor Spinnen; Hirnerschütterung; Lähmende Selbstzweifel.</aspect></example>

Schübe: Ein Schub ist ein temporärer Aspekt, den du einmal einsetzen kannst (siehe <chapter>Was machst du mit Aspekten?</chapter>) und der dann verschwindet. Unbenutzte Schübe verschwinden, wenn die Szene, in der sie geschaffen wurden vorbei ist oder wenn der Vorteil, den sie darstellen, nicht mehr existiert. Sie stellen sehr kurze und flüchtige Vorteile dar, die du in Konflikten mit anderen bekommst.

<example><aspect>In meiner Zielerfassung; Abgelenkt; Nicht Trittsicher; Ein Stein in seinem Stiefel. </aspect></example>

<h2>Was machst du mit Aspekten?</h2>

Es gibt drei große Sachen, die du mit Aspekten machen kannst: Aspekte einsetzen, Aspekte reizen und Aspekte benutzen, um Tatsachen einzuführen.

<h3>Aspekte einsetzen</h3>

Du setzt einen Aspekt ein, um dir selber einen Bonus zu geben oder es deinem Gegner etwas schwerer zu machen. Du kannst jeden Aspekt einsetzen, den (a) kennst und bei dem du (b) erklären kannst, wie du ihn zu deinem Vorteil einsetzt – einschließlich Aspekte auf anderen Charakteren oder auf der Situation. Normalerweise kostet es dich einen Fate-Punkt – gib einen deiner Fate-Punkte an die SL. Um einen Aspekt einzusetzen, musst du beschreiben, wie dir dieser Aspekt in deiner derzeitigen Situation hilft.

<box>

<bh1>PvP</bh1>

Der einzige Zeitpunkt, zu dem ein Fate-Punkt nicht an die SL geht, ist, wenn du dich im Konflikt mit einem anderen Spieler befindest. Wenn du dann einen Charakteraspekt des Spielers einsetzt, um dir gegen ihn zu helfen, bekommt er statt der SL einen Fate-Punkt sobald die Szene vorbei ist.

</box>

<example>

<list>

- Ich greife den Zombie mit meinem Schwert an. Ich weiß, dass Zombies <aspect>Träge</aspect> sind, das sollte mir helfen.
- Ich möchte den Kerl wirklich einschüchtern. Ich habe gehört, dass er <aspect>Angst vor Mäusen</aspect> hat, deswegen lasse ich Mäuse in seinem Schlafzimmer frei.
- Jetzt, wo die Wache <aspect>Abgelenkt</aspect> ist, sollte ich direkt an ihr vorbei schleichen können.
- Der Zauberspruch muss richtig mächtig werden – ich bin ein <aspect>Erzmagier des Uralten Ordens</aspect>, und mächtige Zaubersprüche sind mein Brotverdienst.

</list>

</example>

Was bekommst du für den Einsatz eines Aspekts? Du kannst einen der folgenden Effekte auswählen:

<list>

- Zähle einen Bonus von +2 zu deinem Gesamtergebnis hinzu. Das kostet einen Fate-Punkt.
- Wirf die Würfel noch einmal. Die Option ist am besten, wenn du richtig schlecht gewürfelt hast (normalerweise wenn die Würfel -3 oder -4 zeigen). Das kostet einen Fate-Punkt.
- Konfrontiere einen Gegner mit einem Aspekt. Du kannst die Option verwenden, wenn dein Gegner etwas macht, von dem du denkst, ein existierender Aspekt würde es ihm schwerer machen. Zum Beispiel möchte ein außerirdischer Rowdy seine Laserpistole ziehen, aber er ist <aspect>Unter Schutt begraben</aspect>; du gibst einen Fate-Punkt aus, um den Aspekt einzusetzen, und jetzt steigt die Schwierigkeitsstufe deines Gegners um +2.
- Hilf einem Verbündeten mit einem Aspekt. Verwende die Option, wenn ein Freund etwas Hilfe gebrauchen könnte und du glaubst, ein existierender Aspekt würde es ihm leichter machen. Du gibst einen Fate-Punkt aus, um den Aspekt einzusetzen, und jetzt bekommt dein Freund +2 auf seinen Wurf.

</list>

Wichtig: Du kannst jeden Aspekt nur einmal bei einem Würfelwurf einsetzen; du kannst keinen Stapel Fate-Punkte für einen Aspekt ausgeben und dann einen riesigen Bonus dafür bekommen. Aber du darfst verschiedene Aspekte für den selben Würfelwurf einsetzen.

Wenn du einen Aspekt einsetzt, um einen Bonus zu bekommen oder deine Würfel noch einmal zu werfen, warte ab bis zum Zeitpunkt nachdem du sie gewürfelt hast. Es ist nicht sinnvoll einen Fate-Punkt auszugeben, wenn du es nicht musst!

Freier Einsatz: Manchmal darfst du einen Aspekt umsonst einsetzen, ohne dafür einen Fate-Punkt zu bezahlen. Wenn du beim Vorteil erschaffen einen Aspekt erschaffst oder entdeckst, dann ist der erste Einsatz (durch dich oder einen Verbündeten) umsonst (wenn du einen vollen Erfolg erzielst, dann bekommst zwei freie Einsätze). Wenn du durch einen Angriff eine Konsequenz erzeugst, dann kannst du oder ein Verbündeter sie einmal umsonst einsetzen. Schübe sind eine besondere Art Aspekt, die einmal frei eingesetzt werden können und dann verschwinden.

<ms> Voller Erfolg: siehe Seite XXX</ms>

<ms>Schübe: siehe Seite XXX</ms>

<h3>Aspekte reizen</h3>

Wenn du in eine Lage gerätst, in der das Leben deines Charakters dramatischer oder komplizierter wird, weil du einen bestimmten Aspekt hast oder in der Gegenwart eines bestimmten Aspekts bist, dann kann jemand anderes am Tisch den Aspekt reizen. Du kannst sogar dich selber reizen – das nennt man Eigenreiz. Reizen ist der häufigste Weg, um an mehr Fate-Punkte zu kommen.

Es gibt zwei Arten zu reizen:

Eine Entscheidung reizen: Diese Art des Reizens legt die Antwort für eine Entscheidung nahe, die der Charakter treffen muss. Wenn dein Charakter zum Beispiel die <aspect>Prinzessin von Alaria</aspect> ist, dann kann es sein, dass du bleiben musst, um die Verteidigung der Königlich-Alarischen Burg anzuführen statt dich in Sicherheit zu bringen. Oder du bist ein <aspect>Großer Trotzkopf</aspect> und kannst einfach nicht verhindern, das Maul aufzureißen, wenn der Dekan für Disziplin dich befragt.

Ein Ereignis reizen: In anderen Fällen spiegelt das Reizen ein Geschehen wider, das dein Leben verwickelter macht. Wenn du <aspect>Sonderbares Glück</aspect> hast, dann ist es völlig klar, dass der Zauber, den du in der Klasse erarbeitest, aus Versehen das Haar des mürrischen Meisters für Tränke orange färbt. Wenn du <aspect>Don Valdeon einen Gefallen schuldest</aspect>, dann taucht Don Valdeon genau dann auf und verlangt deine Dienste, wenn es am ungünstigsten für dich ist.

In jedem Fall, wenn ein Aspekt gegen dich gereizt wird, bietet dir die Person, die ihn reizt einen Fate-Punkt an und schlägt eine bestimmte Auswirkung des Aspekts vor – dass du eine bestimmte Entscheidung triffst oder ein gewisses Ereignis eintritt. Ihr könnt das hin und her diskutieren und Änderungen für das vorgeschlagene Reizen einbringen. Aber irgendwann musst du dich entscheiden, ob du das Reizen annimmst. Wenn du zustimmst, dann nimm den Fate-Punkt, und dein Charakter trifft die vorgeschlagene Entscheidung oder das Ereignis tritt ein. Wenn du ablehnst, dann musst du einen Fate-Punkt aus deinem eigenen Vorrat zahlen. Ja das bedeutet dass du, wenn du keine Fate-Punkte hast, ein Reizen nicht ablehnen kannst.

<box>

<h1>Wie viele Fate-Punkte bekommt die SL?</h1>

Als SL brauchst du nicht die Fate-Punkte jedes einzelnen NSC im Auge zu behalten, aber das bedeutet nicht, dass du eine unbegrenzte Zahl hast. NSC fangen in jeder Szene mit einem Fate-Punkt pro SC in der Szene an. Du gibst diese Fate-Punkte aus, um Situationsaspekte (oder Konsequenzen) gegen die SCs einzusetzen. Wenn du keine Fate-Punkte mehr übrig ist, kannst du keine Situationsaspekte mehr einsetzen. Wenn ein SC einen Situationsaspekt gegen einen NSC einsetzt, dann geht der Fate-Punkt an dich.

Wenn ein SC ein Reizen eines Charakteraspekts annimmt, dann kommt der Fate-Punkt, den er verdient, NICHT von den Fate-Punkten der NSC. Der Fate-Punkt kommt aus dem unbegrenzten Vorrat, den du zu diesem Zweck hast.

</box>

<h3>Tatsachen einführen</h3>

Die letzte Sache, die du mit einem Aspekt anstellen kannst, ist im Spiel Tatsachen einführen. Du

musst dafür weder Fate-Punkte ausgeben, würfeln noch irgendwas anderes machen – einzig dadurch, dass du den Aspekt `<aspect>Pilot der Verflixten Ente</aspect>` besitzt, hast du festgelegt, dass dein Charakter ein Pilot ist und du ein Flugzeug namens `<term>Verflixte Ente</term>` fliegst. Der Aspekt `<aspect>Tödliche Feinde: Die roten Ninja</aspect>` legt fest, dass es in der Spielwelt eine Gesellschaft namens Rote Ninja gibt und das sie aus irgendeinem Grund hinter dir her sind. Wenn du den Aspekt `<aspect>Hexenmeister des Geheimnisvollen Zirkels</aspect>` nimmst, dann legst du nicht nur fest, dass es eine Gruppe Hexenmeister gibt, die der Geheimnisvolle Zirkel genannt wird, sondern auch, dass `es in der Spielwelt Zauberei gibt und du zaubern kannst`.

Wenn du auf diese Weise Tatsachen in den Hintergrund einführst, stelle sicher, dass du es gemeinsam mit den anderen Spielern machst. Wenn die meisten Personen in einem Hintergrund ohne Magie spielen wollen, dann solltest du nicht einseitig durch einen Aspekt Magie einführen. Stelle sicher, dass die Tatsachen, die du mit Aspekten erschaffst, das Spiel für alle erfreulich gestaltet.

`<h2>Gute Aspekte entwerfen</h2>`

Wenn du dir einen guten Aspekt einfallen lassen musst (und wir reden hier hauptsächlich über Charakter- und Situationsaspekte), denk an zwei Sachen:

`<list>`

- Wie kann dir der Aspekt helfen – wann würdest du ihn einsetzen?
- Wie kann er dir wehtun – wann würde er gegen dich gereizt werden?

`</list>`

Zum Beispiel:

`<example>`

`<aspect>Ich erwische Sie, Von Stendahl! </aspect>`

- Setze den Aspekt ein, um deine Chancen zu steigern, wenn du gegen Von Stendahl vorgehst.
- Erhalte einen Fate-Punkt, wenn deine Abneigung gegen Von Stendahl dich zu etwas Leichtsinzigem verleitet, da du ihn erwischen willst.

`<aspect>Leicht reizbares Nervenbündel</aspect>`

- Setze ihn ein, wenn es dir hilft, besonders wachsam und sorgfältig zu sein.
- Erhalte einen Fate-Punkt, wenn er dazu führt, dass du besonders kribbelig bist und von eingebildeten Bedrohungen abgelenkt wirst.

`</example>`

Natürlich soll deine Komplikation dich in Schwierigkeiten bringen – und dadurch das Leben deines Charakters interessanter machen und dir Fate-Punkte bringen – daher ist es vollkommen okay, wenn er etwas eindimensionaler ist, aber andere Charakter- und Situationsaspekte sollten zweischneidig sein.

`<h1>Stunts</h1>`

`Stunts` sind Tricks, Manöver oder Techniken, die dein Charakter benutzt, um zu verändern, wie eine Methode für deinen Charakter funktioniert. Üblicherweise bekommst du in bestimmten Situationen einen Bonus, aber manchmal geben sie dir andere Fähigkeiten oder Besonderheiten. Ein Stunt kann auch spezialisierte, qualitativ hochwertige oder exotische Ausrüstung darstellen, die dein Charakter besitzt, und die ihn häufig anderen Charakteren gegenüber überlegen macht.

<ms>Methoden: siehe Seite XXX</ms>

Es gibt keine abschließende Liste von Stunts, aus der du auswählen kannst, sondern ähnlich wie Aspekte entwirft jeder seine eigenen Stunts. Es gibt zwei grundlegende Schablonen, die dir beim Entwerfen deiner Stunts helfen, damit du eine Vorlage hast, mit der du arbeiten kannst.

Der erste Typ Stunt gibt dir einen +2 Bonus, wenn du eine bestimmte Methode in einer bestimmten Situation benutzt. Verwende die Schablone:

Weil ich [beschreibe auf welche Weise du außergewöhnlich bist, einen abgefahrenen Ausrüstungsgegenstand hast oder sonst etwas Großartiges kannst], bekomme ich +2, wenn ich [wähle eins: flink, gewitzt, grandios, hinterhältig, kraftvoll, sorgfältig] [wähle eins: angreife, verteidige, einen Vorteil erschaffe, ein Hindernis überwinde], während ich [beschreibe die Umstände].

Zum Beispiel:

<example>

- Weil ich ein aalglatter Typ bin, bekomme ich +2, wenn ich hinterhältig Vorteile erschaffe, während ich mich mit jemandem unterhalte.
- Weil ich ein Rätselliebhaber bin, bekomme ich +2, wenn ich gewitzt ein Hindernis überwinde, während ich mit einem Rätsel, einer Knotelei oder ähnlichem Denkspiel konfrontiert werde.
- Weil ich ein Duellant der Weltklasse bin, bekomme ich +2, wenn ich grandios angreife, während ich einen Gegner im Schwertkampf habe.
- Weil ich ein großes Normannenschild habe, bekomme ich +2, wenn ich mich kraftvoll verteidige, während ich mein Schild im Nahkampf benutze.

</example>

Bisweilen, wenn die Umstände besonders eingeschränkt sind, kannst du den Stunt sowohl zum Vorteil erschaffen *als auch* zum Überwinden eines Hindernis nutzen.

Die zweite Art Stunt lässt etwas wahr werden, macht etwas Abgefahrenes oder lässt dich die normalen Regeln auf irgendeine Art ignorieren. Verwende die Schablone:

Weil ich [beschreibe auf welche Weise du außergewöhnlich bist, einen abgefahrenen Ausrüstungsgegenstand hast oder sonst etwas Großartiges kannst], kann ich einmal pro Spielsitzung [beschreibe, was du tolles tun kannst].

Zum Beispiel:

<example>

- Weil ich gute Verbindungen habe, kann ich einmal pro Spielsitzung einen hilfsbereiten Verbündeten an genau der richtigen Stelle finden.
- Weil ich schnellziehen kann, kann ich einmal pro Spielsitzung in einem körperlichen Konflikt als erster handeln.
- Weil ich einem Leopard davon laufen kann, kann ich einmal pro Spielsitzung überall auftauchen wo ich will, vorausgesetzt, ich kann dort hin rennen – egal wo ich losgelaufen bin.

</example>

Die Schablonen dienen dazu, dir eine Vorstellung davon zu vermitteln, wie Stunt gebaut werden sollten; aber fühl dich nicht verpflichtet, den Mustern exakt zu folgen, wenn du selber eine gute Idee hast. Wenn du mehr über das Bauen von Stunts lesen möchtest, dann schau ins `<chapter>Fertigkeiten und Stunts</chapter>` in `<productterm>Ftae Core</productterm>`.

`<h1>Besser werden: Charakterentwicklung</h1>`

Menschen verändern sich. Deine Fertigkeiten verbessern sich durch Praxis. Du sammelst Lebenserfahrung und wandelst dadurch deine Persönlichkeit. `<productterm>Fate Accelerated Edition</productterm>` spiegelt das durch die `Charakterentwicklung` wieder, die es dir erlaubt, deine Aspekte zu verändern, Stunts zu ergänzen oder zu verändern, und deine Boni in den Methoden zu steigern. Du machst das, wenn dein Charakter einen Wendepunkt erreicht.

`<h2>Wendepunkte</h2>`

Geschichten in Fernsehserien, Comics, Filmen und sogar Videospiele werden normalerweise von Folge zu Folge, Staffel zu Staffel fortgesetzt. Frodo hat drei dicke Bücher gebraucht, um den Ring zum flammenden Berg zu bringen. Für Aang hat es drei Staffeln gedauert, den Feuerlord zu besiegen. Du verstehst, worauf es hinausläuft. `<productterm>FAE</productterm>` kann solche Arten von Geschichten erzählen; ihr spielt viele Spielsitzungen hintereinander die gleichen Charaktere – das nennt man dann häufig eine `Kampagne` – und die Geschichte baut auf sich selber auf. Aber innerhalb der langen Geschichten gibt es kürzere Handlungsbögen, wie die einzelnen Folgen einer Fernsehserie oder die einzelnen Ausgaben eines Comics, in denen kürzere Geschichte erzählt und beendet werden. `<productterm>FAE</productterm>` kann das genauso machen, auch innerhalb einer längeren Kampagne.

In `<productterm>FAE</productterm>` nennen wir das Ende eines Handlungsbogens `Wendepunkt` – egal, ob es kleine Wendepunkte für kurze Geschichten oder richtig große am Ende von vielen Spielsitzungen sind. Bei FAE gibt es drei Arten von Wendepunkten, und jeder erlaubt es dir, deinen Charakter auf bestimmte Weise zu verändern.

`<h2>Kleiner Wendepunkt</h2>`

Ein `kleiner Wendepunkt` wird gewöhnlich am Ende der Spielsitzung erreicht oder wenn ein Teil der Geschichte aufgelöst wurde. Statt deinen Charakter mächtiger zu machen, geht es bei der Art von Wendepunkt darum, deinen Charakter als Reaktion auf die Ereignisse in der Geschichte zu verändern, wenn es notwendig für dich sein sollte. Manchmal macht es keinen Sinn, einen kleinen Wendepunkt zu benutzen, aber die Möglichkeit ist immer da, falls du sie brauchst.

Nach einem kleinen Wendepunkt darfst du eines (und zwar genau eines) vom Folgenden machen:

`<list>`

- Tausche den Wert zweier Methoden miteinander.
- Benenne einen Aspekt um, der nicht dein Konzeptaspekt ist.
- Suche dir einen neuen Stunt aus (und reduziere deinen Grundwert um eins, falls du bereits drei Stunts hast).

`</list>`

Außerdem prüfe, falls du eine mittlere Konsequenz erlitten hast, ob sie zwei Spielsitzungen lang da war. Falls ja, dann kannst du sie ausradieren.

`<h2>Mittlerer Wendepunkt</h2>`

Ein **mittlerer Wendepunkt** wird gewöhnlich am Ende eines Szenarios oder am Ende einer bedeutenden Handlungsentwicklung (oder im Zweifelsfall am Ende jeder zweiten oder dritten Spielsitzung) erreicht. Anders als kleine Wendepunkte, die sich hauptsächlich um Veränderung drehen, geht es bei mittleren Wendepunkten darum, neue Sachen zu lernen – das Lösen von Problemen und Herausforderungen hat deinen Charakter insgesamt fähiger gemacht.

<ms>Szenarien: siehe Seite xxx</ms>

Zusätzlich zum Nutzen eines kleinen Wendepunkts, bekommst du die *beiden* folgenden Vorteile:

<list>

- Wenn du eine schwere Konsequenz hast, die mindestens zwei Spielsitzungen da war, kannst du sie ausradieren.
- Steigere den Bonus für eine deiner Methoden um eins.

</list>

<box>

<h3>Methoden steigern</h3>

Wenn du den Bonus einer Methode steigert, gibt es nur eine Regel, an die du dich halten musst: du kannst keinen Bonus einer Methode über Hervorragend (+5) steigern.

</box>

<h2>Großer Wendepunkt</h2>

Ein **großer Wendepunkt** sollte nur vorkommen, wenn etwas Welterschütterndes in der Kampagne passiert – am Ende eines großangelegten Handlungs bogens, der endgültige Sieg über den Hauptgegner-NSC oder irgendeine andere große Veränderung, die in der Spielwelt widerhallt.

Große Wendepunkte drehen sich um Machtgewinn. Die Herausforderungen von gestern sind einfach nicht mehr ausreichend, um die Charaktere zu bedrohen, und die Herausforderungen von morgen müssen geschickter, organisierter und entschlossener sein, um gegen sie bestehen zu können.

Einen großen Wendepunkt zu erreichen, schließt die Vorteile eines mittleren und eines kleinen Wendepunkts mit ein. Zusätzlich bekommst du *alle* folgenden Vorteile:

<list>

- Erhalte einen zusätzlichen Punkt für den Grundwert, den du sofort verwenden kannst, um einen Stunt zu kaufen, wenn du willst.
- Du kannst den Konzeptaspekt deines Charakters ändern wenn du möchtest.

</list>

<h2>Die Spielleitung</h2>

Die Spielleitung hat viele Pflichten, wie den Aufbau von Konflikten für die Spieler, die Führung der Nichtspielercharaktere und allen zu helfen, die Regeln auf die Situationen im Spiel anzuwenden.

Lasst uns über die Aufgaben der SL reden.

<h2>Beim Kampagnenbauen helfen</h2>

Eine **Kampagne** ist eine Serie von Spielen, die ihr mit den selben Charakteren spielt, bei der die Handlung auf dem aufbaut, was in früheren Spielsitzungen passiert ist. Alle Spieler sollten mit der SL zusammenarbeiten, um zu planen wie die Kampagne verläuft. Üblicherweise ist das eine gemeinsame Unterhaltung darüber, festzulegen, welche Art Helden ihr spielen wollt, in welcher Welt ihr lebt und welche Art Bösewichte ihr haben werdet. Redet darüber, wie ernsthaft das Spiel werden soll und wie lange es laufen soll.

<example>

<list>

- Luftpiraten des Katzenvolks in Flugschiffen, ständig auf der Flucht vor der königlichen Marine, die sie fangen will.
- Zaubermächtige Bewohner einer Wüstenstadt, die sich gegen die einfallenden Soldaten des bösen Stahl-Kaiserreichs wehren.
- Schüler in einem Internat für magisch begabte Jugendliche, die Detektivgeschichten lösen und die Geheimnisse ihrer uralten Schule entdecken.

</list>

</example>

<box>

<h1>Lernen eine SL zu sein</h1>

Eine SL zu sein und das Spiel zu leiten kann zu Beginn einschüchternd und schwierig wirken. Es ist eine Fähigkeit, die man erst mit der Zeit beherrscht, deshalb mach dir keine Sorgen – du wirst besser, je öfter du es machst. Wenn du gerne mehr über die Kunst Fate zu leiten, wissen möchtest, dann gibt es in den Regeln von **Fate Core** einige Kapitel, die du dir durchlesen kannst: **Spielleiten; Szenen, Sitzungen und Szenarien** und **Das Lange Spiel** sind besonders hilfreich. **Fate Core** gibt es auf www.evilhat.com, in englischer Sprache oder auf www.faterpg.de in deutscher kostenlos zum herunterladen.

</box>

<h2>Szenarien bauen und Spielsitzungen leiten</h2>

Ein **Szenario** ist ein kurzer Handlungsbogen, so in der Art wie er in ein bis zwei Folgen einer Abenteuerfernsehserie verpackt wird, selbst wenn es ein kleinerer Teil einer längeren Geschichte ist. Üblicherweise kannst du ein Szenario in ein bis drei Spielsitzungen beenden, vorausgesetzt ihr spielt jedes Mal drei bis vier Stunden lang. Aber was ist ein Szenario und wie baust du eins?

<h3>Szenarien</h3>

Ein Szenario braucht zweierlei: Einen Bösewicht mit einem Ziel und einen Grund, warum die SC ihn nicht ignorieren können.

Ein Bösewicht mit einem Ziel: Das hast du wahrscheinlich schon raus. Der Hauptgegner der Kampagne oder einer seiner Verbündeten ist wahrscheinlich euer Bösewicht.

Etwas, das die SCs nicht vermeiden können: Jetzt musst du den SC einen Grund geben, etwas gegen ihn zu unternehmen. Stelle sicher, dass die SC das Ziel des Bösewichts vor Augen haben, so dass sie etwas dagegen tun müssen oder es stößt ihnen selber, oder Personen oder Dingen, die sie wertschätzen, etwas Schlimmes zu.

<h3>Spielsitzungen leiten</h3>

Jetzt, wo dein Bösewicht etwas macht, dem die SC Aufmerksamkeit schenken müssen, ist es an der Zeit, sie loslegen zu lassen. Manchmal ist es am besten, sie direkt in die Handlung zu werfen, insbesondere bei der ersten Spielsitzung eines neuen Handlungs bogens. Sobald die SC wissen, warum sie etwas gegen die Pläne des Bösewichts unternehmen sollten, stehe ihnen nicht um Weg und lasse sie etwas unternehmen.

Nichtsdestoweniger, gibt es eine Reihe von Aufgaben, welche die SL in einer Sitzung durchführen muss:

<list>

- Szenen aufbauen: Eine Spielsitzung besteht aus einzelnen Szene. Entscheide, wo die Szene beginnt, wer dort ist und was passiert. Entscheide, wann alle interessanten Ereignisse gespielt wurden und die Szene vorbei ist.
- Die Regeln anwenden: Wenn es Fragen zu den Regeln gibt, hast du das letzte Wort.
- Schwierigkeiten festlegen: Du entscheidest, wie schwierig die Aktionen sind.
- NSCs spielen: Jeder Spieler führt seinen eigenen Charakter, aber du führst den Rest, einschließlich der Bösewichte.
- Die Handlung vorantreiben: Wenn die Spieler nicht wissen, was sie als nächstes tun sollen, ist es deine Aufgabe ihnen einen Hinweis zu geben. Lass die Handlung niemals durch Unentschlossenheit oder Mangel an Hinweisen ins Stocken geraten – mache etwas, dass sie aufrüttelt z.B. einen Ihrer Aspekte zu reizen.
- Jeden ins Scheinwerferlicht rücken: Dein Ziel ist es nicht, die Spieler zu besiegen, sondern sie herauszufordern. Stelle sicher, dass jeder SC irgendwann einmal der Star ist, egal ob er ein großer böser Krieger oder ein kleiner hinterhältiger Dieb ist.

</list>

<ms>Schwierigkeiten: siehe Seite XXX</ms>

<h2>Schwierigkeiten festlegen</h2>

Wenn ein Charakter sich einem SC entgegenstellt, dann gibt sein Wurf die Schwierigkeit in einem Konflikt, Wettstreit oder einer Herausforderung vor. Aber wenn es keine aktive Opposition gibt, dann musst du festlegen wie schwer die Aktion ist.

Niedrige Schwierigkeiten sind am besten, wenn du den SC eine Gelegenheit geben willst zu zeigen wie toll sie sind. Schwierigkeiten nahe ihren Werten in den Methoden sind am besten, wenn du etwas Spannung aufbauen willst, aber sie nicht übermannen möchtest. Hohe Schwierigkeiten sind am besten, wenn du betonen willst wie schlimm oder ungewöhnlich die Umstände sind und dass sie alles geben sollen.

<h3>Faustformeln:</h3>

<list>

- Wenn eine Aktion überhaupt nicht schwer ist, dann mach sie mittelmäßig (+0) – oder sag den Spielern gleich, dass sie ohne Würfelwurf Erfolg haben.
- Wenn dir mindestens ein Grund einfällt, warum die Aktion schwierig ist, dann wähle Ordentlich (+2).
- Wenn die Aktion extrem schwierig ist, dann wähle Großartig (+4).
- Wenn die Aktion unmöglich schwer ist, dann gehe so hoch wie du für sinnvoll hältst. Die SC müssen Fate-Punkte ausgeben und brauchen jede Menge Hilfe um Erfolg zu haben, aber das macht nichts.

</list>

<box>

<bh1>Optionale Regel: Zielzahlen in Abhängigkeit zu den Methoden</bh1>

Manchmal wird es einfacher, wenn man Sorgfältig ist; manchmal dauert das einfach zu lange. Die SL kann die Schwierigkeit um 1 oder 2 Punkte nach oben oder unten verschieben, wenn eine passende oder eine problematische Methode ausgewählt wird. Das macht die Dinge etwas komplexer, aber für manche Gruppen lohnt sich das.

</box>

<h2>Bösewichte</h2>

Wenn du einen Bösewicht erschaffst, dann baue ihn genauso wie die Charaktere mit Methoden, Aspekten, Belastung und Konsequenzen. Das solltest du für wichtige oder wiederkehrende Bösewichte machen, welche die SCs in echte Schwierigkeiten bringen sollen, aber du solltest nicht mehr als ein oder zwei von ihnen in einem Szenario brauchen.

Schergen: Andere Bösewichte sind Schergen – namenlose Schlägertypen oder Monster oder Rowdys, die dazu da sind, das Leben der SCs etwas schwieriger zu machen, aber die mehr oder weniger einfach besiegt werden können, insbesondere durch mächtige SCs. So ermittelst du ihre Werte:

<list>

1. Stelle eine Liste auf, worin die Schergen erfahren sind. Sie bekommen +2 auf alle Würfe, die damit zu tun haben.
2. Stelle eine Liste auf, worin die Schergen schlecht sind. Sie bekommen -2 auf alle Würfe, die damit zu tun haben.
3. Alles andere bekommt +0, wenn darauf gewürfelt wird.
4. Gib den Schergen ein oder zwei Aspekte, die hervorheben worin sie gut und schlecht sind, oder wenn sie eine besondere Stärke oder Schwäche haben. Es ist in Ordnung, wenn die Aspekte eines Schergen richtig einfach sind.
5. Schergen haben null, eine oder zwei Kästchen in ihrer Belastungsbalken, je nachdem wie stark du sie dir vorstellst.
7. Schergen können keine Konsequenzen einstecken. Wenn ihre Belastungskästchen weg sind (oder sie gar keine haben), dann schaltet der nächste Treffer sie aus.

</list>

<ebox>

<eh3>Halbstarke aus dem Haus Zyklus</eh3>

<aspect>Halbstarke aus dem Haus Zyklus, Feige ohne Unterstützung</aspect>

Erfahren (+2) im Einschüchtern anderer Schüler, sich aus Ärger herauswinden, Sachen zerbrechen.

Schlecht (-2) im Planen, Studieren.

Belastung: keiner (erster Treffer schaltet sie aus)

</ebox>

<ebox>

<eh3>Stahl-Assassinen</eh3>

<aspect>Stahl-Assassinen, Die Nacht gehört uns</aspect>

Erfahren (+2) im Schleichen, Auflauern

Schlecht (-2) im Durchsetzen gegen entschlossene Gegner

Belastung: 1

</ebox>

<ebox>
<eh3>Himmelshai</eh3>
<aspect>Ich bin ein Hai, Verwundbarer Bauch</aspect>
Erfahren (+2) im Fliegen, Beißen
Schlecht (-2) in allem was nicht mit Fliegen und Beißen zu tun hat
Belastung: 2
</ebox>

 Schergengruppen: Wenn du eine Menge niedrigstufiger Schurken hast, die sich den SCs entgegenstellen, kannst du dir deine Arbeit erleichtern, in dem du sie als Gruppe – oder vielleicht ein paar Gruppen – behandelst. Statt ein Dutzend Schurken im Auge zu behalten, behältst du drei Gruppen von je vier Schurken im Auge. Jede der Gruppen handelt als einzelner Charakter und hat genauso einen Werteblock wie ein einzelner Scherge:

<list>
1. Such dir aus, womit sie Erfahrung haben. Als eines kannst du festlegen, dass die Gruppe beim „zusammenrotten“ gut ist.
2. Such dir aus, worin sie nicht so gut sind.
3. Gib ihnen einen Aspekt.
4. Gib ihnen ein Belastungskästchen für je zwei Personen in der Gruppe.
</list>

<ebox>
<ebh3>Schlägerbande</ebh3>
<aspect>Axtgriffe & Stemmeisen</aspect>
Erfahren (+2) im Zusammenrotten, Unschuldige Menschen einschüchtern
Schlecht (-2) im Vorausdenken, Gegen eine Überzahl kämpfen
Belastung2 (4 Schläger)
</ebox>

Im <productterm>FateCore</productterm>-Regelwerk hast du die Möglichkeit damit als Mob (siehe die <chapter>Gegner erschaffen</chapter> Sektion im Kapitel <chapter>Spilleiten</chapter> in <productterm>Fate Core</productterm>) umzugehen. Sei so frei und benutze diese Option, wenn dir das gefällt. Sei dir bewusst, dass das zu einem sehr starken Mob führen kann, es sei denn, du fängst mit sehr schwachen Schergen an – aber wenn du deinen SCs eine ernste Herausforderung geben möchtest, könnte das ein Weg sein, das zu erreichen.

<h1>Beispielcharaktere</h1>

Das sind vier Beispielcharaktere, die du entweder so wie sie sind oder als Anregung für deine eigenen Charaktere verwenden kannst.

<h2>Reth vom Andrali-Widerstand</h2>

Reth ist 14 Jahre alt. Er hat dunkelbraune Haut und dunkle Haare, die er in dicken Rastazöpfen trägt. Er trägt helle, bequem geschnittene Kleidung und Sandalen, und er ist ein geschickter Kampfkünstler. Er ist der mächtigste Sonnenrufer, der seit Generationen geboren wurde; er kann magisch die Macht des Feuers hervorrufen. Ursprünglich stammt er aus einer Stadt in der weiten Andral-Wüste, aber er und seine Freunde haben sich gegen das einfallende Stahl-Kaiserreich zur Wehr gesetzt und leben seit dem auf der Flucht.

<ebox>

<ebh3>Reth</ebh3>

Konzept: <aspect>Sonnenrufer der Andral-Wüste</aspect>

Komplikation: <aspect>Die Stahl-Assassinen wollen mich tot sehen</aspect>

Weitere Aspekte: <aspect>Mein Kung-Fu ist das stärkste (Mein Kranich Kung-Fu ist stärker als dein Schlangen-Kung Fu); Verschossen in Avasa; Ich kann aus Serious Erfahrungen lernen</aspect>

<ebh3>Methoden:</ebh3>

Flink Ordentlich (+2)

Gewitzt Durchschnittlich (+1)

Grandios Mittelmäßig (+0)

Hinterhältig Durchschnittlich (+1)

Kraftvoll Gut (+3)

Sorgfältig Ordentlich (+2)

<ebh3>Stunts:</ebh3>

Haltung der Aufsässigen Sonne: Weil ich die Haltung der Aufsässigen Sonne perfektioniert habe, bekomme ich +2, wenn ich mich kraftvoll verteidige, während ich im unbewaffneten Nahkampf bin.

Darf zwei weitere Stunts nehmen ohne den Grundwert zu reduzieren!

<ebh3>Stress</ebh3> 3

<ebh3>Konsequenzen</ebh3>

Leicht (2):

Mittelmäßig (4):

Schwer (6):

<ebh3>Grundwert:</ebh3> 3

</ebox>

<h2>Voltaire</h2>

Voltaire ist der Kapitän der Federwolkenkratzer, einem Himmelsschiff, das die weite Wolkensee durchstreift. Sie gehört zum Katzenvolk, ihr Körper ist eine Mischung aus menschlichen und katzenartigen Merkmalen. Sie trägt eine pompöse Ausstattung an Piratenklamotten einschließlich eines langen braunen Mantels, kniehohen Stiefeln, einem Hut mit Feder und einem Entermesser mit Korbgriff. Da sie zum Katzenvolk gehört, hat sie eine Tendenz einfach einzuschlafen...

<ebox>

<ebh3>Voltaire</ebh3>

Konzept: <aspect>Katzenkapitän der Federwolkenkratzer</aspect>

Komplikation: <aspect>*Gähn*</aspect>

Weitere Aspekte: <aspect>Das? Ach, das ist eine Ablenkung; Martin ist ein großer Betrüger; Sanchez ist der beste Bootsmann, den ein Wolkenschiff haben kann</aspect>

<ebh3>Methoden:</ebh3>

Flink Ordentlich (+2)
Gewitzt Durchschnittlich (+1)
Grandios Gut (+3)
Hinterhältig Ordentlich (+2)
Kraftvoll Mittelmäßig (+0)
Sorgfältig Durchschnittlich (+1)

<ebh3>Stunts:</ebh3>

 Verwegene Schwertkämpferin: Weil ich eine verwegene Schwertkämpferin bin, bekomme ich +2, wenn ich grandios angreife, während ich die Klingen mit einem einzigen Gegner kreuze.

Darf zwei weitere Stunts nehmen ohne den Grundwert zu reduzieren!

<ebh3>Stress</ebh3> 3

<ebh3>Konsequenzen</ebh3>

Leicht (2):
Mittelmäßig (4):
Schwer (6):

<ebh3>Grundwert:</ebh3> 3

</ebox>

<h2>Abigail Zhao</h2>

Abigail ist eine Schülerin an der Schule für Hexerei und ein Mitglied des Hauses Hippogryph. Sie hat helle Haut und lange schwarze Haare mit einer rosa Strähne. Sie fordert mit der Schuluniform ihr Glück heraus und fügt Schmuck, Nietengürtel und gefärbte Muster zu ihrer Uniformbluse, Hose und Krawatte hinzu. Sie ist besonders geübt in Verzauberung. Obwohl sie den Rowdys vom Haus Zyklon gerne dumm aussehen lässt, hat sie die Tendenz zu handeln ohne nachzudenken.

<ebox>

<ebh3>Abigail Zhao</ebh3>

Konzept: <aspect>Spezialistin für Verzauberung des Hauses Hippogryph</aspect>

Komplikation: <aspect>Zaubere jetzt, stelle Fragen später</aspect>

Weitere Aspekte: <aspect>Ich hasse die Burschen vom Haus Zyklon; Sarah ist immer für mich da; Dexter Fitzwilliam wird fallen</aspect>

<ebh3>Methoden:</ebh3>

Flink Durchschnittlich (+1)
Gewitzt Ordentlich (+2)
Grandios Durchschnittlich (+1)
Hinterhältig Gut (+3)
Kraftvoll Ordentlich (+2)
Sorgfältig Mittelmäßig (+0)

<ebh3>Stunts:</ebh3>

Lehrers Liebling: Weil ich Lehrers Liebling bin, kann ich einmal pro Sitzung erklären, dass ein hilfsbereiter Lehrer in der Szene auftaucht.

Darf zwei weitere Stunts nehmen ohne den Grundwert zu reduzieren!

<ebh3>Stress</ebh3> 3

<ebh3>Konsequenzen</ebh3>

Leicht (2):

Mittelmäßig (4):

Schwer (6):

<ebh3>Grundwert:</ebh3> 3

</ebox>

<h2>Dr. Bethesda Flushing</h2>

Dr. Flushing ist eine Mitarbeiterin des Instituts für Gravitations- und Elektro-Mechanische Forschung (IGEMF) und ist eine der führenden Testingenieurinnen und Feldagenten der IGEMF. Die IGEMF gerät häufig in Konflikte mit Feldagenten von verschiedensten internationalen Organisationen, die versuchen ihre Technologie zu stehlen, die Weltherrschaft zu erlangen oder beides. Gustaf von Stendahl, der Leiter eines geheimnisvollen Nachrichtendienstes mit ungeklärten Loyalitäten, ist häufig ein Stachel in ihrem Fleisch. Dr. Flushing hat leuchtend rote Haare und immer zahllose technische Spielereien dabei, einschließlich ihres Helikopter-Rucksacks.

<ebox>

<ebh3>Bethesda Flushing</ebh3>

Konzept: <aspect>Leitende Feldagentin der IGEMF</aspect>

Komplikation: <aspect>Ich werde sie erwischen, Von Stendahl</aspect>

Weitere Aspekte: <aspect>Meine Erfindungen funktionieren fast immer. Fast.; Meine Doktoranden kommen immer durch, nur nie so wie ich es von ihnen erwarte; Ich vertraue dem Genie von Dr. Alemieda</aspect>

<ebh3>Methoden:</ebh3>

Flink Durchschnittlich (+1)

Gewitzt Gut (+3)

Grandios Durchschnittlich (+1)

Hinterhältig Mittelmäßig (+0)

Kraftvoll Ordentlich (+2)

Sorgfältig Ordentlich (+2)

<ebh3>Stunts:</ebh3>

 Experimenteller Heli-Rucksack: Weil ich meinen experimentellen Heli-Rucksack habe, bekomme ich +2, wenn ich flink einen Vorteil erschaffe oder ein Hindernis überwinde, falls Fliegen sowohl möglich als auch hilfreich wäre.

Tüftlerin: Weil ich eine Tüftlerin bin, kann ich einmal pro Sitzung erklären, dass ich ein besonders nützliches Gerät dabei habe, das mich einen Situationsaspekt beseitigen lässt.

Darf einen weitere Stunt nehmen ohne den Grundwert zu reduzieren!

<ebh3>Stress</ebh3> 3

<ebh3>Konsequenzen</ebh3>

Leicht (2):

Mittelmäßig (4):

Schwer (6):

<ebh3>Grundwert:</ebh3> 3

</ebox>

<h1><u>Fate Accelerated: Der Spickzettel 1</u></h1>

<h2>Würfelergebnisse</h2><h4>(siehe Seite XXX)</h4>

Ergebnis = Würfelwurfbonus + Methodenbonus + Stuntbonus + Bonus durch eingesetzte Aspekte

<h2>Ergebnisse</h2><h4>(siehe Seite XXX)</h4>

Gegen Gesamtergebnis des Gegners oder Schwierigkeit:

<list>

- Fehlschlag: Dein Ergebnis ist niedriger
- Unentschieden: Dein Ergebnis ist gleich hoch
- Erfolg: Dein Ergebnis ist um 1 oder 2 höher
- Voller Erfolg: Dein Ergebnis ist um 3 oder mehr höher

</list>

<h2>Die Schwierigkeit festlegen</h2><h4>(siehe Seite XXX)</h4>

<list>

- Leichte Aufgabe: Mittelmäßig – oder Erfolg ohne Wurf
- Mäßig schwere Aufgabe: Ordentlich (+2)
- Sehr schwere Aufgabe: Großartig (+4)
- Unmögliche Aufgabe: Gehe so hoch, wie du für sinnvoll hältst. Die SC müssen einige Fate-Punkte ausgeben und eine Menge Hilfe bekommen, um Erfolg zu haben, aber das ist in Ordnung.

</list>

<h2>Die Leiter</h2>

+8 Legendär
+7 Episch
+6 Fantastisch
+5 Hervorragend
+4 Großartig
+3 Gut
+2 Ordentlich
+1 Durchschnittlich
0 Mäßig
-1 Schwach
-2 Fürchterlich

Aktionen

(siehe Seite XXX)

Einen Vorteil erschaffen beim Erzeugen oder Entdecken von Aspekten (siehe Seite XXX)

<list>

- **Fehlschlag:** Kein Erschaffen oder Entdecken, oder du schaffst es, aber dein Gegner (nicht du) bekommt den freien Einsatz.
- **Unentschieden:** Erhalte einen Schub, wenn du einen Aspekt neu entdeckst, oder behandle es als Erfolg, wenn du nach einem vorhandenen Aspekt suchst.
- **Erfolg:** Erschaffe oder entdecke den Aspekt, erhalte einen freien Einsatz für ihn.
- **Voller Erfolg:** Erschaffe oder entdecke den Aspekt, erhalte zwei freie Einsätze für ihn.

</list>

Einen Vorteil für einen bereits bekannten Aspekt erschaffen (siehe Seite XXX)

<list>

- **Fehlschlag:** Kein zusätzlicher Nutzen.
- **Unentschieden:** Erzeuge einen freien Einsatz für den Aspekt.
- **Erfolg:** Erzeuge einen freien Einsatz für den Aspekt.
- **Voller Erfolg:** Erzeuge zwei freie Einsätze für den Aspekt.

</list>

Überwinden (siehe Seite XXX)

<list>

- **Fehlschlag:** Misserfolg oder Erfolg zu einem hohen Preis.
- **Unentschieden:** Erfolg mit einem geringen Preis.
- **Erfolg:** Du erreichst dein Ziel.
- **Voller Erfolg:** Du erreichst dein Ziel und erzeugst einen Schub.

</list>

Angreifen (siehe Seite XXX)

<list>

- **Fehlschlag:** Keine Auswirkung.
- **Unentschieden:** Dein Angriff verletzt das Ziel nicht, aber du bekommst einen Schub.
- **Erfolg:** Dein Angriff trifft und erzeugt Schaden.
- **Voller Erfolg:** Dein Angriff trifft und erzeugt Schaden. Der Schaden kann um eins verringert werden, um einen Schub zu erzeugen.

</list>

Verteidigen (siehe Seite XXX)

<list>

- **Fehlschlag:** Du erleidest die Konsequenzen des Erfolgs deines Gegners.
- **Unentschieden:** Schau die Aktion des Gegners an, um herauszufinden was passiert.
- **Erfolg:** Dein Gegner bekommt nicht was er will.
- **Voller Erfolg:** Dein Gegner bekommt nicht was er will, und du bekommst einen Schub.

</list>

Hilfe erhalten (siehe Seite XXX)

<list>

- Ein Verbündeter kann dir helfen eine Aktion durchzuführen.
 - Wenn ein Verbündeter dir hilft, gibt er seine Aktion für den Austausch auf und beschreibt wie er dir hilft.
 - Du bekommst +1 für jeden Verbündeten, der dir auf diese Weise hilft.
 - SL darf einschränken, wie viele Personen dir helfen dürfen.
- </list>

<h1><u>Fate Accelerated: Der Spickzettel 2</u></h1>

<h2>Rundenablauf</h2><h4>(siehe Seite XXX)</h4>

<list>

- Körperlicher Konflikt: Vergleiche die Methode Flink – der mit den schnellsten Reflexen ist als erstes dran.
 - Geistiger Konflikt: Vergleiche die Methode Sorgfältig – der mit dem meisten Auge für Detail spürt die Gefahr.
 - Alle anderen in absteigender Reihenfolge: Entscheide Gleichstände so wie es sinnvoll erscheint; die SL hat das letzte Wort.
 - Die SL kann sich entscheiden, dass alle NSCs dran sind, wenn der vorteilhafteste NSC dran ist.
- </list>

<h2>Belastung & Konsequenzen</h2><h4>(siehe Seite XXX)</h4>

<list>

- Schwere des Treffers (in Erfolgsstufen) = Angriffswurf - Verteidigungswurf
- Belastungskästchen: Du kannst ein Belastungskästchen abstreichen, um einen Teil oder alle Erfolgsstufen eines einzelnen Treffers abzuhandeln. Du kannst so viele Erfolgsstufen aufsaugen wie die Zahl des Kästchens, das du abstreichst: eins für Kästchen 1, zwei für Kästchen 2, drei für Kästchen 3.
- Konsequenzen: Du kannst eine oder mehrere Konsequenzen einstecken um mit den Treffer abzuhandeln, in dem du ein oder mehrere verfügbare Konsequenzen abstreichst und einen neuen Aspekt in jede abgestrichene Konsequenz einträgst.

<list>

- Leichte = 2 Erfolgsstufen
- Mittlere = 4 Erfolgsstufen
- Schwere = 6 Erfolgsstufen

</list>

- Sich von Konsequenzen erholen:

<list>

- Leichte Konsequenz: Radieren sie am Ende der Szene aus.
- Mittlere Konsequenz: Radieren sie am Ende der nächsten Spielsitzung aus.
- Schwere Konsequenz: Radieren sie am Ende des Szenarios aus.

</list>

- Ausgeschaltet: Wenn du nicht den ganzen Treffer einstecken kannst (oder nicht willst), dann bist du ausgeschaltet und dein Gegner entscheidet, was mit dir geschieht.

- Aufgeben: Gib vor dem nächsten Wurf deines Gegners auf und du bestimmst wie du die Szene verlässt. Du bekommst einen oder mehr Fate-Punkt fürs Aufgeben (siehe Seite XXX).

</list>

<h2>Methoden</h2><h4>(siehe Seite XXX)</h4>

<list>

- **Flink:** Wenn du dich schnell und mit Geschick bewegst.
- **Gewitzt:** Wenn du schnell mitdenkst, Probleme löst oder komplexe Variablen mit einbeziehst.
- **Grandios:** Wenn du mit Stil und Elan handelst.
- **Hinterhältig:** Wenn du Irreführung, Heimlichkeit oder List anwendest.
- **Kraftvoll:** Wenn du brachiale Stärke anwendest.
- **Sorgfältig:** Wenn du auf Details Acht gibst und dir Zeit lässt, es richtig zu machen.

Aspekte (siehe Seite XXX)

<list>

- **Einsetzen:** (siehe Seite XXX) Gib einen Fate-Punkt aus um +2 oder einen erneuten Wurf für dich zu erhalten oder die Schwierigkeit eines Gegner um 2 zu steigern.
- **Reizen:** (siehe Seite XXX) Erhalte einen Fate-Punkt, wenn ein Aspekt dein Leben verwickelter macht.
- **Tatsachen festlegen:** (siehe Seite XXX) Aspekte sind wahr. Verwende sie, um Details über dich und die Welt zu behaupten.

</list>

Arten von Aspekten

Charakteraspekte (siehe Seite XXX)

<list>

- Werden geschrieben, wenn du deinen Charakter entwirfst.
- Können verändert werden, wenn du einen Wendepunkt (siehe Seite XXX) erreichst.

</list>

Situationsaspekte (siehe Seite XXX)

<list>

- Werden am Anfang der Szene festgelegt.
- Können mit der Aktion Vorteil erschaffen erzeugt werden.
- Können durch die Aktion Überwinden beseitigt werden.
- Verschwinden, wenn die Situation vorüber ist.

</list>

Schübe (siehe Seite XXX)

<list>

- Können einmal (umsonst) eingesetzt werden.
- Können von einem Gegner beseitigt werden.
- Unbenutzte Schübe verschwinden am Ende der Szene.

</list>

Konsequenzen (siehe Seite XXX)

<list>

- Werden verwendet, um Erfolgsstufen eines erfolgreichen Angriffs aufzusaugen.
- Können von deinen Gegner wie Situationsaspekte eingesetzt werden.

</list>



