

FATETM **CORE SYSTEM**

MITARBEITER DER ORIGINALAUSGABE

LEONARD BALSERA

Chefentwickler des Systems

BRIAN ENGARD, MIKE OLSON

Entwicklungsteam

RYAN MACKLIN

Entwicklungsteam, Redaktion

JEREMY KELLER

Redaktion, Layout, Gestaltung der Innenillustrationen

FRED HICKS

Art Direction, Gestaltung der Coverillustration

KURT KOMODA

Coverillustration, Innenillustrationen

SEAN NITTNER

Projektmanagement

CHRIS HANRAHAN

Produktmarketing

Fate wurde ursprünglich geschaffen von

ROB DONOGHUE UND FRED HICKS



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
www.faterpg.de • facebook.com/Uhrwerk-Verlag

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

Der Text von Fate Core ist unter der Open Gaming License und Creative Commons Attribution License (CC BY 4.0) erhältlich. Mehr Informationen über die Bedingungen und Erfordernisse dieser Lizenzen finden sich auf:
de.wikipedia.org/wiki/Open_Gaming_License
de.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons
www.pathfinder-ogl.de
creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de

Erstveröffentlicht 2013 durch Evil Hat Productions, LLC.,
10125 Colesville Rd # 318, Silver Spring, MD 20901.
Deutsche Übersetzung 2015 durch Uhrwerk Verlag,
Scheffelstrasse 22, 50935 Köln.

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, Fantasy-Abenteurern,
mystischen Zauberern, übernatürlichen Bullen aus einem von China
beherrschten Hong Kong/Amerika, das so nie existiert hat, super-intelligenten
Cyberaffen oder Eichhörnchen-Mechanikern ist vollkommen zufällig
(wäre aber unglaublich witzig).

FATETM **CORE SYSTEM** --- **DEUTSCHE AUSGABE**

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

**THORSTEN GÖBEL, SASCHA HAHN, DANIEL MAYER,
KARSTEN VOIGT, SABINE VÖLKE**
Übersetzung

DANIEL MAYER, ANDRE PÖNITZ, SABINE VÖLKE
Lektorat

RALF BERSZUCK
Layout

DAVIDE L. MARESCOTTI
Illustrationen

DOMINIK PIELARSKI
Redaktion

EINEN BESONDEREN DANK AN:

Stefan Schloesser "Shadom", Marc Keil "Razortide",
Christian Stritzke, Peter Netzer, Daniel Bruxmeier "Feyamius",
Marcus Rosenfeld, Michael L. Jaegers "Targs",
Andreas Mallek "Doctore Domani", Helge Willkoweit, Christian Ebel,
Jonas Richter "asri", Ralf Wagner "momosnyx", Anne Wiesner,
Thorsten Dürholt "Bär", Markus Schönlau "Azzurayelos", BeePeeGee



INHALT

DIE GRUNDLAGEN	7
Willkommen bei Fate!	8
Was du zum Spielen brauchst	9
Spieler und Spielleitung.....	10
Der Charakterbogen.....	12
Aktionen ausführen	14
Fate-Punkte	18
Fangt an zu spielen!	21
SPIELGESTALTUNG	23
Was macht ein gutes Fate-Spiel aus?	24
Das Spiel entsteht.....	26
Wie funktioniert die Spielwelt bei Fate?.....	26
Die Tragweite des Spiels.....	27
Die großen Aufgaben der Spielwelt	28
Persönlichkeiten und Orte	32
Baut euch Charaktere.....	33
CHARAKTERERSCHAFFUNG	35
Charaktererschaffung ist Spiel	36
Deine Charakteridee	37
Das Phasentrio	44
Fertigkeiten	52
Stunts und die Erholungsrate.....	54
Stress und Konsequenzen.....	56
Du bist fertig!.....	58
Schnelle Charaktererschaffung.....	58
ASPEKTE UND FATE-PUNKTE.....	61
Was sind Aspekte?	62
Was sind Fate-Punkte?	62
Verschiedene Aspekte.....	63
Wofür Aspekte gut sind.....	67
Wie du einen guten Aspekt festlegst	69
Klare Formulierung.....	71
Wenn du nicht weiterkommst.....	72
Aspekte einsetzen.....	76
Aspekte reizen	79
Aspekte zum Rollenspiel verwenden.....	84
Einen Aspekt entfernen oder ändern	86
Neue Aspekte im Spiel entdecken und erschaffen	86
Der Kreislauf der Fate-Punkte	88
FERTIGKEITEN UND STUNTS	93
Was sind Fertigkeiten?.....	94
Was sind Stunts?	95
Stunts bauen.....	96
Grundfertigkeiten.....	104
AKTIONEN UND ERGEBNISSE	137
Los geht's – tut etwas!	138
Vier verschiedene Ergebnisse	140
Vier verschiedene Aktionen.....	142

HERAUSFORDERUNGEN, WETTSTREITE UND KONFLIKTE.....153

Fokus auf die Handlung.....	154
Herausforderungen.....	155
Wettstreite.....	158
Konflikte.....	162
Teamwork.....	182

SPIELLEITEN.....185

Was machst du eigentlich?.....	186
Was machst du bei der Spielgestaltung?.....	190
Was machst du während des Spiels?.....	193
Gegner erschaffen.....	221
Die Gegner im Spiel.....	230

SZENEN, SITZUNGEN UND SZENARIEN233

So, und jetzt?.....	234
Was ist ein Szenario?.....	234
Probleme finden.....	235
Handlungsfragen stellen.....	240
Die Gegenseite erstellen.....	244
Die erste Szene planen.....	246
Was ist eine Szene?.....	248
Das Szenario im Spiel.....	254
Das Szenario auflösen.....	256

DAS LANGE SPIEL.....259

Was ist ein Handlungsbogen?.....	260
Was ist eine Kampagne?.....	260
Einen Handlungsbogen aufbauen.....	261
Eine Kampagne entwerfen.....	262
Entwicklung und Veränderung.....	263
Was sind Meilensteine?.....	264
Entwicklung der Welt.....	271

EXTRAS277

Was sind Extras?.....	278
Die Bronzene Regel, oder auch das Fate-Fraktal.....	278
Extras festlegen.....	279
Extras und Fortschritt.....	284
Mehr Beispiele für Extras.....	285
Spickzettel.....	300
Für die alten Hasen.....	302
Charakteridee.....	304
Die drei Phasen.....	304
Fertigkeiten.....	304
Stress und Konsequenzen.....	304
Stunts & Erholungsrate.....	304
Aufgaben.....	305
Orte und Persönlichkeiten.....	305
Stellschrauben.....	305
Fertigkeiten.....	305
Stunts und Extras.....	305

INDEX.....310



1

DIE GRUNDLAGEN

WILLKOMMEN BEI FATE!

Wenn du noch nie zuvor ein Rollenspiel gespielt hast, hier erstmal die grundlegende Idee: Du triffst dich mit einigen Freunden und ihr erzählt gemeinsam eine interaktive Geschichte über eine Gruppe von Charakteren, die ihr euch ausgedacht habt. Es ist eure Entscheidung, mit welchen Herausforderungen und Hindernissen diese Charaktere konfrontiert werden, wie sie darauf reagieren, was sie sagen, was sie tun und was mit ihnen geschieht. Ihr redet aber nicht nur miteinander – manchmal benutzt ihr auch Würfel und die Regeln in diesem Buch, um ein bisschen Unsicherheit in die Geschichte zu bringen und die Sache aufregender zu machen. *Fate* hat keine vorgegebene Spielwelt. Es funktioniert aber am besten in Spielwelten, in denen die Charaktere **aktive und kompetente Leute sind, die ein dramatisches Leben führen**. Im nächsten Kapitel haben wir mehr Tipps für dich, wie du dieses Flair in dein Spiel bringst.

Was macht ein gutes Fate-Spiel aus?
Seite 24

Für die alten Hasen
Seite 302

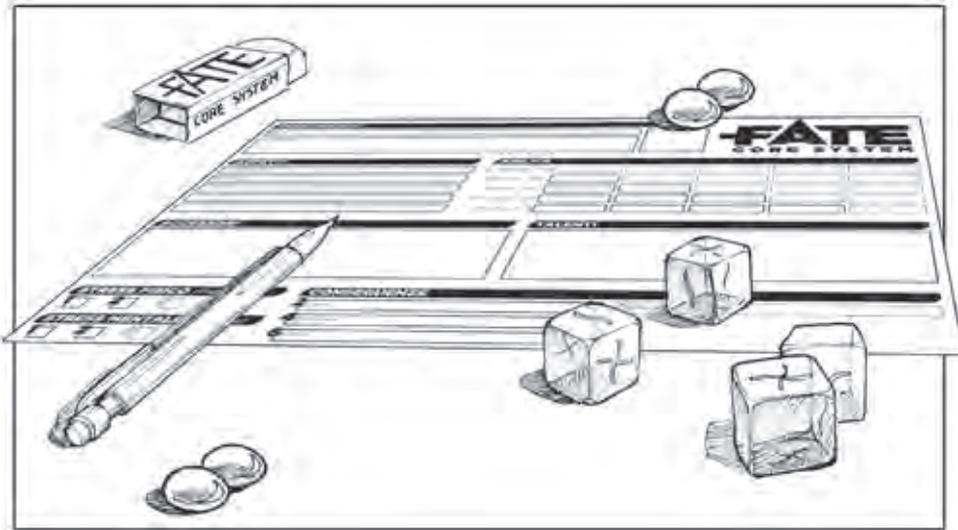
FÜR ERFAHRENE FATE-SPIELER

Vielleicht kennst du *Fate* schon aus anderen Spielen von Evil Hat wie *Spirit of the Century* und *The Dresden Files Roleplaying Game*, oder auch *Malmsturm* vom Uhrwerk-Verlag. Einige andere beliebte Rollenspiele – wie Galileo Games' *Bulldogs!* und Cubicle 7s *Legends of Anglerre* – verwenden ebenfalls das *Fate*-System. Das hier ist eine neue Version von *Fate*, die wir entwickelt haben, um das System zu aktualisieren und zu optimieren. Du wirst manches von dem, was du in diesem Buch findest, wiedererkennen. Wir haben aber auch einige Regeln und Begriffe verändert. Am Ende des Buchs findest du eine Liste aller Veränderungen, die wir vorgenommen haben.

FÜR NEUE FATE-SPIELER

Wenn du als Spieler gerade mit dem Rollenspiel oder mit *Fate* anfängst, dann findest du alles, was du wirklich wissen musst, in diesem Kapitel und auf deinem Charakterbogen – die Spielleitung (SL) wird dir dabei helfen, mit dem Rest klarzukommen. Vielleicht wirfst du einen Blick auf den *Spickzettel* auf Seite 300, um deiner SL ein bisschen Arbeit abzunehmen, aber ansonsten solltest du keine Schwierigkeiten haben. Wenn du als Spielleitung (SL) gerade mit dem Rollenspiel oder mit *Fate* anfängst, dann ist das hier für dich nur die Spitze des Eisbergs. Du solltest das ganze Buch lesen und dich intensiv damit vertraut machen.





WAS DU ZUM SPIELEN BRAUCHST

Es ist sehr einfach, mit einem *Fate-Spiel* anzufangen. Du brauchst:

- Zwischen drei und fünf Leute. Einer von euch ist die **Spielleitung** (oder kurz "SL"), alle anderen sind **Spieler**. Wir erklären gleich, was das bedeutet.
- Einen **Charakterbogen** pro Spieler und ein bisschen Schmierpapier für Notizen. Um das, was auf dem Charakterbogen steht, wird es gleich gehen. (SL, vielleicht haben wichtige Charaktere, die du spielst, auch eigene Charakterbögen.)
- **Fate-Würfel**, mindestens vier, am besten vier pro Person. *Fate-Würfel* sind eine spezielle Form von sechsseitigen Würfeln, die auf zwei Seiten mit einem Plus markiert sind (+), auf zwei mit einem Minus (-) und auf zwei Seiten leer sind (■). Du kannst diese Würfel in vielen Hobby- und Spieläden kaufen, oft unter ihrem eigentlichen Namen, *Fudge-Würfel*. (Für *Fate* nennen wir sie weiterhin *Fate-Würfel*, aber ihr könnt sie natürlich nennen, wie ihr wollt!) Evil Hat und der Uhrwerk-Verlag bieten auf www.evilhat.com und www.uhrwerk-verlag.de übrigens *Fate-Würfel* an.
- Die **Fate-Karten** werden von Evil Hat und dem Uhrwerk-Verlag als Alternative zu *Fate-Würfeln* herausgegeben. Das ist ein Satz Spielkarten, die die Wahrscheinlichkeiten von *Fate-Würfeln* nachahmen und genauso verwendet werden können wie *Fate-Würfel*.
- Spielsteine, um die **Fate-Punkte** darzustellen. Pokerchips, Glasperlen und andere ähnliche Sachen funktionieren prima. Ihr solltet mindestens dreißig Stück davon zur Hand haben, damit ihr für alle möglichen Spielarten von *Fate* genug habt. Ihr könnt anstelle von Spielsteinen auch Bleistiftmarkierungen auf eurem Charakterbogen verwenden, aber Spielsteine zum Anfassen machen einfach mehr Spaß.
- Karteikarten. Die sind optional, wir finden aber, dass sie sehr praktisch sind, um im Spiel die **Aspekte** festzuhalten.

Wenn du keine *Fate-Würfel* benutzen willst, musst du das nicht – ganz normale sechsseitige Würfel tun es auch. Wenn du normale Würfel benutzt, liest du 5 und 6 als +, 1 und 2 als - und 3 und 4 als ■.

Fate-Punkte
Seite 62

Was sind
Aspekte?
Seite 62



SPIELER UND SPIELLEITUNG

In jedem *Fate-Spiel* bist du entweder **Spieler** oder **Spielleitung**. Wenn du Spieler bist, dann ist es deine Aufgabe, einen der Protagonisten des Spiels darzustellen, die wir **Spielercharaktere** nennen (oder kurz SC). Du triffst Entscheidungen für deinen Charakter und beschreibst allen anderen, was dein Charakter sagt und tut. Du übernimmst auch die regeltechnische Seite deines Charakters – du würfelst, wenn es notwendig ist, du entscheidest, welche Fertigkeiten du in bestimmten Situationen verwenden willst, und du verwaltest die *Fate-Punkte* deines Charakters. Wenn du die Spielleitung bist, dann musst du die Verantwortung für die Welt übernehmen, in der die SC leben. Du triffst Entscheidungen und würfelst für jeden Charakter in der Spielwelt, der nicht von einem Spieler dargestellt wird – wir nennen diese Charaktere **Nichtspielercharaktere** (oder kurz NSC). Du beschreibst die Gegenden und Orte, die die SC während des Spiels aufsuchen, und du erschaffst die Szenarien und Situationen, mit denen sie konfrontiert werden. Du bist auch der Schiedsrichter, wenn es um die Regeln geht. Du legst fest, welche Folgen die Entscheidungen der SC mit sich bringen und welchen Einfluss sie auf die Geschichte und ihre weitere Entwicklung haben. Sowohl Spieler als auch Spielleitung haben noch eine weitere Aufgabe: **Sorgt dafür, dass jeder so richtig glänzen kann.** *Fate* funktioniert am besten, wenn ihr alle zusammenarbeitet: Jeder sollte seine Ideen einbringen und immer nach einer Gelegenheit suchen, die Ereignisse für alle so unterhaltsam wie möglich zu machen.

DAS BEISPIEL

All unsere Regelbeispiele in diesem Buch beziehen sich auf dieselbe Gruppe von Charakteren in derselben Spielwelt. Der Titel dieses Beispiels lautet *Herzen aus Stahl*, eine rasante, nicht ganz ernsthafte Fantasy-Geschichte über eine Gruppe von Leuten, die Probleme lösen, wenn sie dafür bezahlt werden. Sie bummeln durch die Lande, lassen sich von zahlreichen unbedeutenden Königen und Lehnsherren anwerben und geraten so in Schwierigkeiten. Die Teilnehmer sind Dominik, Juli, Daniel und Sabine. Sabine ist die Spielleitung. Dominik spielt einen brutalen Schwertkämpfer namens Landon. Juli spielt die flinke, waghalsige und gefährliche Cynere, die zufällig auch eine Vorliebe für Schwerter hat. Daniel spielt Zird den Geheimnisvollen, einen Zauberer, der im Gegensatz zu den anderen Schwerter gar nicht leiden kann. Im Kapitel *Spielgestaltung* kannst du sehen, wie dieses Spiel zustande gekommen ist. Wir haben am Ende des Buchs Charakterbögen für die Beispiel-SC aufgenommen.

Spielgestaltung
Seite 23

Beispiel-SC
Seite 306



DER CHARAKTERBOGEN

Spieler, euer Charakterbogen enthält alles, was ihr über euren SC wissen müsst – Fertigkeiten, Persönlichkeit, wichtige Hintergrundelemente und andere Ressourcen, die dem Charakter im Spiel zur Verfügung stehen. Hier seht ihr ein Beispiel eines *Fate-Charakterbogens*, damit wir euch alle Bestandteile zeigen können.

Aspekte (Seite 62)

Aspekte sind Schlagworte oder kurze Sätze, die ein wichtiges Detail deines Charakters beschreiben. Sie sind der Grund, warum *dein Charakter wichtig ist* und warum wir ihn im Spiel sehen wollen. Aspekte umfassen viele verschiedene Elemente: Persönlichkeitsmerkmale, signifikante Eigenschaften, Glaubensgrundsätze, Beziehungen, Probleme oder alles andere, das uns dabei hilft, den Charakter als Person zu sehen und nicht nur als Ansammlung von Spielwerten. Aspekte kommen zusammen mit *Fate-Punkten* ins Spiel. Wenn sich ein Aspekt zu deinem Vorteil auswirkt, kannst du einen *Fate-Punkt* ausgeben, um diesen Aspekt **einzusetzen** und einen Bonus zu bekommen (Seite 18). Wenn dein Aspekt das Leben des Charakters schwieriger macht, dann bekommst du *Fate-Punkte* dafür – in diesem Fall wird der Aspekt **gereizt** und du nimmst das **Reizen** an (Seite 20).

Annes Charakter Cynere hat den Aspekt *Diebische Elster* auf ihrem Charakterbogen stehen – das bedeutet, dass sie im Allgemeinen zu großen Wert auf materielle Güter legt und zu unklugen Entscheidungen neigt, wenn es um Edelsteine und Münzen geht. Das verleiht dem Charakter ein interessantes, unterhaltsames Element, das sie in eine Menge Schwierigkeiten bringen wird und ihr im Spiel viel Persönlichkeit verleiht.

Aspekte können Dinge beschreiben, die von Vorteil oder von Nachteil sind – tatsächlich tun die allerbesten Aspekte beides. Nicht nur Charaktere haben Aspekte; die Umgebung, in der sich eure Charaktere bewegen, ist manchmal ebenfalls mit Aspekten ausgestattet.

Extras (Seite 277)

Extras sind übernatürliche Fähigkeiten, Ausrüstung, Fahrzeuge, Organisationen und Orte, für die deine Gruppe vielleicht Regeln haben möchte (wenn Aspekte, Fertigkeiten und Stunts sie nicht ausreichend beschreiben).

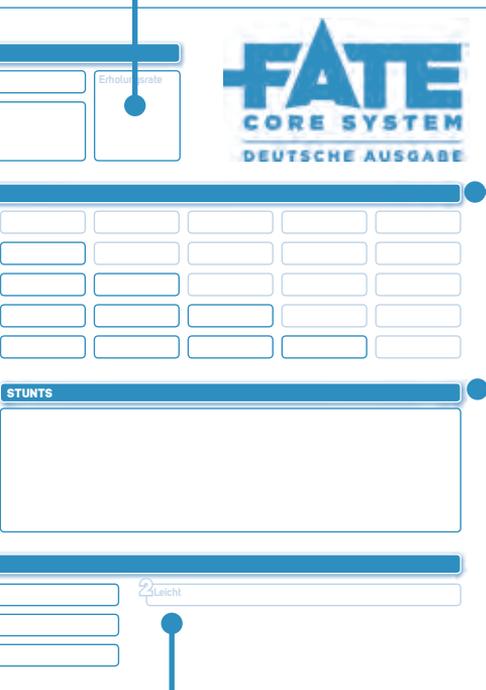
ALLGEMEINES	
Name	
Beschreibung	
ASPEKTE	
Konzept	
Dilemma	
EXTRAS	
KÖRPERLICHER STRESS (KRAFT)	KONSEQUENZEN
1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	2 Leicht <input type="checkbox"/>
	4 Mittel <input type="checkbox"/>
	6 Schwer <input type="checkbox"/>
GEISTIGER STRESS (WILLE)	
1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	

Stress (Seite 56)

Stress ist eine von zwei Möglichkeiten, um die Niederlage in einem Konflikt zu vermeiden – Stress stellt kurzfristige Erschöpfung, Überanstrengung, oberflächliche Verletzungen und so weiter dar. Du hast eine Anzahl von Kästchen mit verschiedenen Werten auf deinem Stressbalken, die du in einem Kampf verlieren kannst, ohne ausgeschaltet zu werden. Am Ende eines Konflikts werden sie wieder zurückgesetzt, sobald du einen Moment Zeit hast, um dich auszuruhen und zu verschlafen.

Erholungsrate (Seite 54)

Deine **Erholungsrate** ist die Anzahl von *Fate-Punkten*, die du zu Beginn jeder Spielsitzung bekommst und die dein Charakter ausgeben kann. Bei der nächsten Spielsitzung fängst du wieder mit dieser Anzahl *Fate-Punkte* an, egal, wie viele du ausgegeben hast. Es gibt aber eine Ausnahme: Wenn du am Ende der letzten Sitzung mehr *Fate-Punkte* zur Verfügung hattest als deine Erholungsrate, dann darfst du auch mit dieser Anzahl *Fate-Punkte* in die neue Sitzung starten.



Fertigkeiten (Seite 52)

Fertigkeiten benutzt du, wenn du im Spiel komplizierte oder interessante Aktionen vollführen möchtest. Dann würfelst du eine Probe mit deiner Fertigkeit. Jeder Charakter hat ein paar Fertigkeiten, die sein grundlegendes Können darstellen. Darunter fällt so etwas wie Wahrnehmungsvermögen, körperliche Geschicklichkeit, berufliche Ausbildung, Wissen und andere Dinge, die seine Fähigkeiten darstellen. Zu Beginn des Spiels haben die Spielercharaktere Fertigkeiten, die von Durchschnittlich (+1) bis Großartig (+4) reichen. Höher ist besser – das heißt, dass der Charakter eine bessere Erfolgchance hat, wenn er eine höhere Fertigkeit verwendet. Wenn du aus irgendeinem Grund eine Probe mit einer Fertigkeit machen willst, die dein Charakter nicht besitzt, dann zählt diese Fertigkeit als Mäßig (+0). Es gibt hier ein paar Ausnahmen, z.B. magische Fertigkeiten, die die meisten Leute gar nicht benutzen können. Mehr Details zu *Fertigkeiten* findest du in ihrem eigenen Kapitel auf Seite 93.

Zird der Geheimnisvolle hat die Fertigkeit Wissen mit einem Wert von Großartig (+4), das heißt, er ist wunderbar dafür geeignet, nützliche und obskure Fakten zu kennen und Dinge zu recherchieren. Die Fertigkeit Heimlichkeit besitzt er allerdings überhaupt nicht. Wenn das Spiel also verlangt, dass er sich an jemanden anschleicht (und Sabine wird sicher dafür sorgen, dass das passiert), dann muss er seine Probe mit dem Mäßigen (+0) Wert machen. Schlecht für ihn.

Konsequenzen (Seite 56)

Konsequenzen sind eine andere Möglichkeit, um die Niederlage in einem Konflikt zu vermeiden, aber sie halten länger an als Stress. Jedes Mal, wenn du eine Konsequenz akzeptierst, musst du einen neuen Aspekt auf deinem Charakterbogen aufnehmen, der deine Verletzungen beschreibt. Im Gegensatz zu Stress brauchst du Zeit, um dich von einer Konsequenz zu erholen. In der Zwischenzeit bleibt sie auf deinem Charakterbogen stehen. Das bedeutet, dass dein Charakter anfällig für Komplikationen ist und andere seine neue Schwäche ausnutzen können.

Stunts (Seite 95)

Stunts sind spezielle Tricks, die dein Charakter kennt. Damit kannst du einen zusätzlichen Vorteil aus einer Fertigkeit ziehen oder eine andere Spielregel so verändern, dass sie zu deinem Vorteil funktioniert. Stunts sind wie Special-Moves in einem Videospiel – sie lassen dich etwas Einzigartiges oder Besonderes tun, das andere Charaktere nicht können. Zwei Charaktere können denselben Wert in einer Fertigkeit haben, aber vielleicht bringen ihnen ihre Stunts deutlich unterschiedliche Vorteile.

Landon hat einen Stunt namens Noch 'ne Runde? Der Stunt bringt ihm einen Bonus, wenn er mit seiner Charisma-Fertigkeit Informationen aus jemandem herausholen will, vorausgesetzt, er trinkt mit seinem Ziel in einer Taverne.

AKTIONEN AUSFÜHREN

Spieler, bei manchen Sachen, die du in einem *Fate-Spiel* tun willst, musst du würfeln, um herauszufinden, ob dein Charakter erfolgreich ist oder nicht. **Du musst immer würfeln, wenn du dich bei deinen Anstrengungen mit einem anderen Charakter misst, oder wenn zwischen dir und deinem Erfolg ein signifikantes Hindernis steht.** Ansonsten kannst du einfach sagen, was dein Charakter tut, und davon ausgehen, dass es auch klappt.

WÜRFELN

Wenn du in *Fate* würfeln musst, nimm dir vier *Fate-Würfel* und würfle mit allen. Wenn du das Ergebnis der Würfel abliest, werte jedes  als +1, jedes  als 0 und jedes  als -1. Addiere alles zusammen. Du erhältst ein Ergebnis von -4 bis +4, meistens zwischen -2 und +2. Hier sind einige Beispiele für Würfelergebnisse:

$$\begin{array}{cccc} \text{—} & \text{—} & \text{+} & \text{+} \end{array} = +0$$

$$\begin{array}{cccc} \square & \text{—} & \text{+} & \text{+} \end{array} = +1$$

$$\begin{array}{cccc} \square & \text{+} & \text{+} & \text{+} \end{array} = +3$$

$$\begin{array}{cccc} \text{—} & \text{—} & \square & \square \end{array} = -2$$

Das Ergebnis des Wurfs ist aber nicht dein endgültiges Ergebnis. Wenn dein Charakter eine Fertigkeit hat, die zu der Aktion passt, dann darfst du deinen Fertigkeitswert auf das Ergebnis der Würfel addieren. Jetzt hast du also gewürfelt und addiert, aber was bedeutet das Ergebnis? Gut, dass du fragst.

Am häufigsten würfelst du bei *Fate*, um:



Ein Hindernis zu überwinden (Seite 142)



Einen Vorteil für deinen Charakter zu erschaffen oder freizuspielen, d.h. du erzeugst einen Aspekt, den du benutzen kannst (siehe Seite 144)



Jemanden in einem Konflikt anzugreifen (Seite 148)



Dich in einem Konflikt zu verteidigen (Seite 150)

DIE LEITER

Bei *Fate* benutzen wir eine Leiter aus Adjektiven und Zahlen, um das Ergebnis eines Wurfs, die Fertigkeiten eines Charakters und das Gesamtergebnis einer Probe zu bewerten. Hier ist die Leiter:

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

Es ist eigentlich egal, welche Seite der Leiter du benutzt – einige Leute können sich die Worte besser merken, andere die Zahlen und wieder andere benutzen gerne beides. Du könntest also sagen „Ich hab ein Großartiges Ergebnis“ oder „Ich hab +4“ und es bedeutet dasselbe. Solange jeder versteht, was du sagen willst, ist alles in Ordnung. Manchmal fallen die Ergebnisse höher oder niedriger aus, als die Leiter erlaubt. Wir finden es immer gut, wenn ihr eure eigenen Namen für Ergebnisse jenseits von Legendär (+8) findet, wie beispielsweise „Der Hammer!“ oder „Absolut Wahnwitzig“. Wir machen das auch so.





WAS BEDEUTET DAS ERGEBNIS?

Du würfelst gegen einen Widerstand, den du mit deinem Ergebnis erreichen oder übertreffen musst. Dieser Widerstand kann zwei Formen annehmen: **Aktiver Widerstand**, bei dem jemand gegen dich würfelt, oder **passiver Widerstand**, bei dem ein Hindernis einfach einen festen Wert auf der Leiter hat, den du überwinden musst. (SL, du kannst deine NSC passiven Widerstand leisten lassen, wenn du keine Lust hast, für sie zu würfeln.) Du hast mit deiner Aktion Erfolg, wenn du den Widerstand auf der Leiter übertriffst. Wenn du einen Gleichstand erzielst, erreichst du auch etwas, aber nicht in dem Ausmaß, das sich dein Charakter vorgestellt hat. Wenn dein Ergebnis wirklich viel höher ist, dann passiert etwas Besonderes (zum Beispiel bekommst du im Kampf einen Vorteil, wenn du dich besonders gut verteidigst). Wenn du den Widerstand nicht übertriffst oder zumindest erreichst, dann hast du entweder keinen Erfolg, oder der Erfolg hat einen Haken, oder es geschieht etwas anderes, das die Situation komplizierter macht. Es gibt einige Aktionen, bei denen durch Regeln festgelegt ist, was passiert, wenn du eine Probe nicht schaffst. Wenn du eine gegnerische Probe oder ein festes Hindernis mit deinem Wurf übertriffst, dann nennen wir die Differenz zwischen dem Widerstand und deinem Ergebnis **Erfolgsstufen**. Wenn deine Probe genauso hoch wie der Widerstand ist, dann hast du 0 Erfolgsstufen. Wenn du 1 höher als der Widerstand würfelst, hast du 1 Erfolgsstufe. Wenn du 2 höher würfelst, sind es 2 Erfolgsstufen und so weiter. Später in diesem Buch sprechen wir über verschiedene Situationen, in denen es nützlich ist, Erfolgsstufen zu erzielen.

Vier
verschiedene
Aktionen
Seite 142

Vier
verschiedene
Ergebnisse
Seite 140

Landon versucht, einer uralten mechanischen Todesfalle zu entkommen, die er aus Versehen während einer „Routine“-Erkundung der Anthari-Katakomben ausgelöst hat. Dutzende winzige (und einige nicht so winzige) Speere schießen in einem Flurstück aus den Wänden. Er muss an ihnen vorbei, um auf die andere Seite zu kommen. Sabine, die SL, sagt: „Das ist passiver Widerstand, weil es nur eine Falle ist, die dir im Weg steht. Die Schwierigkeit ist allerdings Großartig (+4) – die Anthari wollten wirklich nicht, dass irgendetwas ihre Tempelschätze stiehlt.“ Dominik seufzt und sagt: „Na gut, ich habe eine Gute (+3) Athletik, also versuche ich, ihnen auszuweichen und dabei gleichzeitig den Flur zu überqueren.“ Er würfelt und erzielt ein Ergebnis von $\ominus \oplus \oplus \oplus$, also insgesamt +2. Das erhöht seinen Wert auf der Leiter um zwei, von Gut (+3) auf Hervorragend (+5). Das reicht, um den Widerstand mit einer Erfolgsstufe zu überwinden und die Probe zu schaffen. Sabine sagt: „Gut, du schaffst es mit einer Mischung aus Akrobatik und hektischem Gestolper, auf die andere Seite zu kommen, und das nur mit einigen dekorativen Rissen in deiner Tunika. Der Mechanismus hört aber nicht auf – auf deinem Rückweg musst du dich wieder damit herumschlagen.“ Dominik antwortet: „Also ein ganz normaler Arbeitstag“, und Landon setzt seinen Weg durch die Katakomben fort.



FATE-PUNKTE

Du kannst Spielsteine verwenden, um darzustellen, wie viele *Fate-Punkte* du gerade zur Verfügung hast. *Fate-Punkte* gehören zu den wichtigsten Ressourcen in *Fate* – sie geben an, wie viel Einfluss du auf die Geschichte nehmen kannst, um sie zum Vorteil deines Charakters zu beeinflussen. Du gibst *Fate-Punkte* aus, um einen Aspekt **einzusetzen**, um der Geschichte ein Detail hinzuzufügen oder um bestimmte mächtige Stunts zu aktivieren. Du erhältst *Fate-Punkte*, wenn du akzeptierst, dass einer deiner Aspekte **gereizt** wird. Vorsicht: Benutzt keine essbaren Spielsteine, besonders dann nicht, wenn ihr alle Hunger habt!

EINEN ASPEKT EINSETZEN

Was sind
Aspekte?
Seite 62

Wenn du eine Fertigungsprobe machst und dir ein Aspekt in dieser Situation helfen könnte, kannst du einen *Fate-Punkt* ausgeben, um den Aspekt einzusetzen. Damit kannst du das Ergebnis der Probe beeinflussen. **Du darfst noch einmal würfeln oder +2 auf das Ergebnis addieren, je nachdem, was dir in der Situation nützlicher erscheint.** (Normalerweise ist der Bonus von +2 eine gute Wahl, wenn du eine -2 oder höher gewürfelt hast. Aber manchmal brauchst du die +4 so dringend, dass du das Risiko eingehen und die Probe wiederholen willst.) Das machst du erst, nachdem du gewürfelt hast – falls du mit deinem Gesamtergebnis unzufrieden bist. **Du musst auch erklären oder rechtfertigen, wie der Aspekt dir hilft, den Bonus zu bekommen** – manchmal ist es offensichtlich, aber manchmal ist ein bisschen kreatives Erzählen nötig. Du kannst mehr als einen *Fate-Punkt* bei einer einzigen Probe ausgeben, um noch einmal neu zu würfeln oder einen weiteren +2-Bonus zu bekommen, aber du musst dabei jedes Mal einen anderen Aspekt einsetzen.

Cynere gibt sich als ausländische Würdenträgerin aus, um einen Kaufmann dazu zu bringen, ihr die Sicherheitsvorkehrungen seines persönlichen Tresors zu beschreiben. Der Kaufmann bietet ihr Guten (+3) passiven Widerstand, ihre Fertigkeit Täuschung ist Ordentlich (+2). Juli würfelt. Die Würfel gleichen sich aus, mit einem Ergebnis von 0. Ihr Gesamtergebnis bleibt somit bei Ordentlich (+2) – nicht genug, um an die gewünschten Informationen zu kommen. Sie schaut auf ihren Charakterbogen, dann zu Sabine und sagt: „Weißt du, nachdem ich schon seit Jahren eine *Diebische Elster* bin, weiß ich doch, was üblicherweise in einer Schatzkammer ist und was nicht. Ich möchte den Kaufmann beeindrucken, indem ich über die seltensten, kostbarsten Teile seiner Sammlung spreche.“ Sabine grinst und nickt. Juli gibt ihr einen *Fate-Punkt*, um den Aspekt einzusetzen, und erhält einen Bonus von +2 auf das Ergebnis ihrer Probe. Damit hat sie ein Großartiges (+4) Ergebnis – höher als der Widerstand. Der wahrlich beeindruckte Kaufmann beginnt, mit seinem Tresorraum anzugeben, und Cynere hört genau zu...



EIN DETAIL HINZUFÜGEN

Manchmal möchtest du einer Szene ein Detail hinzufügen, das vorteilhaft für deinen Charakter ist. Vielleicht möchtest du einen glücklichen Zufall in die Erzählung bringen, zum Beispiel, wenn du rückwirkend festlegst, dass du genau die richtigen Werkzeuge für eine bestimmte Aufgabe eingepackt hast („Natürlich hab ich das dabei!“), oder wenn du in einem dramatisch passenden Moment eintriffst, oder wenn du erzählst, dass du und der gerade aufgetauchte NSC gemeinsame Kunden haben. Dazu musst du einen *Fate-Punkt* ausgeben. Du solltest versuchen, das Detail zu erklären, indem du es mit einem deiner Aspekte in Verbindung bringst. SL, du hast das Recht, jeden Vorschlag abzulehnen, der den angemessenen Spielraum übersteigt, oder den Spieler zu bitten, ihn zu überarbeiten. Das gilt besonders dann, wenn der Rest der Gruppe das Detail auch nicht plausibel findet.

Zird der Geheimnisvolle wird mit seinen Freunden von einigen Stammesmitgliedern aus der Sagroth-Wildnis gefangen genommen. Die drei Helden werden ohne Umschweife vor dem Häuptling zu Boden geworfen, und Sabine beschreibt, dass der Häuptling sich in einer seltsamen, gutturalen Sprache an sie wendet. Daniel schaut auf seinen Charakterbogen und sagt: „Hey, ich habe den Aspekt **Wenn ich noch nicht da war, hab ich davon gelesen** auf meinem Bogen stehen. Wäre es passend, wenn ich diese Sprache irgendwann studiert hätte, damit wir mit denen reden können?“ Sabine findet das absolut plausibel. Daniel wirft ihr einen *Fate-Punkt* zu und beschreibt, dass Zird dem Häuptling in seiner eigenen Sprache antwortet und alle im Dorf (einschließlich seiner Freunde) ihn einen Augenblick lang überrascht anstarren. Daniel lässt Zird seine Freunde anschauen und sagt: „Bücher. Sie sind gut für euch.“

REIZEN

Manchmal (tatsächlich eher oft) wirst du dich in einer Situation wiederfinden, in der ein Aspekt das Leben deines Charakters verkompliziert und unerwartetes Drama erzeugt. Wenn das geschieht, wird die SL eine mögliche Komplikation vorschlagen. Wir sagen, der Aspekt wird gereizt. Manchmal führt das Reizen dazu, dass dein Charakter automatisch beim Erreichen eines Ziels scheitert, dass seine Wahlmöglichkeiten eingeschränkt sind oder dass einfach ungeplante Konsequenzen alles einfärben, was dein Charakter tut. Du kannst ein bisschen feilschen, was die Details angeht. Es geht darum, zu einem Ergebnis zu kommen, das in der Situation am besten passt und das möglichst dramatisch ist. Wenn du zugestimmt hast, die Komplikation anzunehmen, dann bekommst du einen *Fate-Punkt* dafür. Du kannst aber auch einen *Fate-Punkt* bezahlen, damit die Komplikation nicht eintritt. Wir raten allerdings davon ab, das allzu oft zu tun – du brauchst den *Fate-Punkt* wahrscheinlich später noch, und ein gereizter Aspekt bringt Drama (und somit Spaß) in die Geschichte und euer Spiel. Spieler, du kannst fordern, dass einer deiner Aspekte gereizt wird, wenn eine deiner Entscheidungen zu Komplikationen führen soll – dafür sollte der Aspekt aber auch mit dieser Entscheidung zusammenhängen. SL, du kannst einen Aspekt reizen, wenn du die Welt auf komplizierte oder dramatische Art auf den Charakter reagieren lässt. Jeder am Tisch kann jederzeit vorschlagen, dass es passend wäre, jetzt einen Aspekt zu reizen (das gilt auch für die Aspekte des eigenen Charakters). SL, du hast das letzte Wort, wenn es darum geht, ob das Reizen gültig ist oder nicht. Wenn ein Aspekt während des Spiels gereizt wurde, ohne dass der Spieler dafür einen *Fate-Punkt* bekommen hat, dann sagt das sofort!

Landon hat den Aspekt *Die Manieren eines Ziegenbocks*. Er nimmt mit seinen Freunden am jährlichen Großen Ball in Ichtherya teil, der vom königlichen Hof veranstaltet wird. Sabine sagt den Spielern: „Während ihr herumlauft, sticht Landon natürlich hervor und erregt die Aufmerksamkeit einer modisch gekleideten jungen Dame. Sie beobachtet ihn eine Weile und geht dann auf ihn zu, um ein Gespräch mit ihm zu beginnen. Sie scheint fasziniert davon zu sein, wie anders er unter all den biedereren Adligen aussieht.“ Sie wendet sich Dominik zu. „Was machst du?“ Dominik sagt: „Öh... na ja, ich denke, ich bitte sie um einen Tanz und spiele mit. Ich will wissen, was ich über sie herausfinden kann.“ Sabine hält einen *Fate-Punkt* in die Luft und sagt: „In Anbetracht von Landons exzellenter Beherrschung der höfischen Etikette – das könnte doch schief laufen, oder?“ Dominik kichert und antwortet: „Ja. Ich schätze, Landon wird sie ziemlich schnell beleidigen, und dann wird es schwierig. Ich nehme den *Fate-Punkt*.“ Sabine und Dominik spielen ein bisschen, um herauszufinden, in welches Fettnäpfchen Landon tritt, und dann beschreibt Sabine, wie einige königliche Wachen auftauchen. Einer von ihnen sagt: „Gebt acht, wie ihr mit der Großherzogin von Ichtherya spricht, Ausländer.“ Dominik schüttelt den Kopf. Sabine grinst teuflisch.

FANGT AN ZU SPIELEN!

Das sind die Grundlagen, die ihr braucht, um *Fate* zu spielen. In den folgenden Kapiteln findet ihr mehr Details über die oben beschriebenen Mechanismen und erfahrt, wie ihr euer Spiel so richtig zum Laufen bringt.

WIE ES WEITERGEHT

- Das Kapitel *Spielgestaltung* zeigt euch, wie ihr euer Spiel am Besten konzipiert, also solltet ihr wahrscheinlich damit weitermachen. Im Kapitel *Charaktererschaffung* erfahrt ihr, wie ihr die Charaktere erstellt, die ihr spielen werdet.
- Spieler, ihr solltet wahrscheinlich *Aktionen und Ergebnisse* und *Das Lange Spiel* lesen, damit ihr besser versteht, wie die Regeln funktionieren und wie ihr euren Charakter im Spiel entwickeln könnt.
- SL, du solltest dich mit dem ganzen Buch vertraut machen, aber besonders wichtig für dich sind *Spielregeln* und *Szenen, Sitzungen und Szenarien*.

Spielgestaltung
Seite 23

Charakter-
erschaffung
Seite 35

Aktionen und
Ergebnisse
Seite 137

Das Lange Spiel
Seite 259

Spielregeln
Seite 185

Szenen,
Sitzungen und
Szenarien
Seite 233

