

# SPICKZETTEL

## DIE LEITER (SEITE 15)

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

## SPIELZEIT (SEITE 202)

- **Austausch:** Zeit, bis jeder einmal dran war
- **Szene:** Zeit, um eine Situation abzuhandeln
- **Sitzung:** Ein einzelnes Treffen aller Spieler mit mehreren Szenen
- **Szenario:** Eine erzählerisch in sich geschlossene Reihe von Sitzungen
- **Handlungsbogen:** Eine Reihe von Szenarien
- **Kampagne:** Das gesamte Spiel innerhalb einer Spielwelt

## FERTIGKEITSPROBE (SEITE 138)

Würfle deine vier *Fate-Würfel* und addiere deinen **Fertigkeitswert**. Vergleiche das Ergebnis mit dem Widerstand. Für jede Stufe auf der Leiter, die höher ist als der Widerstand, bekommst du eine **Erfolgsstufe**.

## WIDERSTANDSARTEN (SEITE 139)

- **Aktiv:** Ein anderer Charakter würfelt gegen dich.
- **Passiv:** Ein fester Wert auf der Leiter

## DIE VIER ERGEBNISSE (SEITE 140)

- **Fehlschlag:** Aktion misslingt oder Erfolg mit einem großen Haken
- **Gleichstand** (0 Erfolgsstufen): Erfolg mit einem kleinen Haken
- **Erfolg** (1-2 Erfolgsstufen): Erfolg ohne Haken
- **Voller Erfolg** (3+ Erfolgsstufen): Erfolg mit einem zusätzlichen Bonus

## DIE VIER AKTIONEN (SEITE 142)



**Überwinden:** Überwältige ein Hindernis



**Einen Vorteil erschaffen:** Einen Aspekt frei einsetzen



**Angreifen:** Einem anderen Charakter Schaden zufügen



**Verteidigen:** Einen Angriff abwehren oder verhindern, dass jemand einen Vorteil gegen dich erschafft

## SCHADEN VERWALTEN (SEITE 168)

Markiere ein Stresskästchen mit dem gleichen oder einem höheren Wert als die Erfolgsstufen des Treffers, nimm eine oder mehrere Konsequenzen oder markiere ein Stresskästchen und nimm eine Konsequenz. Kannst du keines dieser drei Dinge tun, wirst du ausgeschaltet.

## KONSEQUENZEN (SEITE 170)

- **Leicht:** -2 Schaden
- **Mittel:** -4 Schaden
- **Schwer:** -6 Schaden
- **Extrem:** -8 Schaden und ein permanenter Charakteraspekt

## ERHOLUNG (SEITE 172)

- **Leicht:** Überwinde Ordentlich (+2), warte eine ganze Szene
- **Mittel:** Überwinde Großartig (+4), warte eine ganze Spielsitzung
- **Schwer:** Überwinde Fantastisch (+6), warte ein ganzes Szenario

## ASPEKTARTEN (SEITE 63)

- **Spielaspekte:** Permanent, entstehen während der Spielgestaltung
- **Charakteraspekte:** Permanent, entstehen während der Charaktererschaffung
- **Situationsaspekte:** Bestehen für eine Szene, bis sie überwunden oder bedeutungslos werden
- **Schübe:** Bestehen, bis sie einmal eingesetzt werden
- **Konsequenzen:** Bestehen bis zur Erholung

## ASPEKTE EINSETZEN (SEITE 76)

Gib einen *Fate-Punkt* aus oder verwende einen freien Einsatz. Wähle:

- +2 auf deine Fertigungsprobe
- Würfle noch einmal
- Teamwork: +2 auf die Fertigungsprobe eines anderen gegen einen passenden passiven Widerstand
- Hindernis: +2 für einen passiven Widerstand.

Ein freier Einsatz ist sowohl mit anderen freien Einsätzen als auch mit bezahlten Einsätzen kumulativ.

## ASPEKTE REIZEN (SEITE 79)

Du bekommst einen *Fate-Punkt* für eine Komplikation.

- **Ereignisbasiert:** Du hast den Aspekt \_\_\_\_ und befindest dich in \_\_\_\_ Situation. Es leuchtet also ein, dass dir unglücklicherweise \_\_\_\_\_ zustößt. Verdammtes Pech.
- **Entscheidungsbasiert:** Du hast \_\_\_\_ Aspekt in der \_\_\_\_ Situation. Es leuchtet also ein, dass du den Entschluss fasst, zu \_\_\_\_\_. Das geht schief, als \_\_\_\_ passiert.

## ERHOLUNGSRATE (SEITE 88)

Zu Beginn einer Spielsitzung hast du so viele *Fate-Punkte* wie deine Erholungsrate beträgt. Hastest du am Ende der letzten Spielsitzung mehr Punkte als deine Erholungsrate, dann behältst du die Zusatzpunkte. Beginnst du ein neues Szenario, dann bekommst du nur deine Erholungsrate.

## FATE-PUNKTE AUSGEBEN (SEITE 88)

Für einen *Fate-Punkt* kannst du:

- einen Aspekt einsetzen
- einen Stunt anwenden
- Reizen ablehnen
- ein Detail hinzufügen

## HERAUSFORDERUNGEN (SEITE 155)

- Jedes Hindernis oder Ziel muss mit einer anderen Fertigkeit überwunden werden.
- Werte Fehlschlag, Haken und Erfolg einer jeden Probe aus, um das Ergebnis zu ermitteln.

## WETTSTREITE (SEITE 158)

- Charaktere im Wettstreit benutzen eine geeignete Fertigkeit.
- Wenn du das höchste Ergebnis erzielst, bekommst du einen Siegpunkt.
- Wenn du als einziger einen vollen Erfolg hast, bekommst du zwei Siegpunkte.
- Wenn das höchste Ergebnis ein Gleichstand ist, erhält niemand einen Siegpunkt und eine unerwartete Wendung tritt ein.
- Derjenige, der zuerst drei Siegpunkte erreicht, gewinnt den Wettstreit.

## KONFLIKTE (SEITE 162)

- Gestalte die Szene, beschreibe die Umgebung des Konflikts, denk dir Situationsaspekte und Zonen aus und leg fest, wer teilnimmt und wer auf welcher Seite steht.
- Bestimme die Initiative.
- Beginne den ersten Austausch:
  - Wenn du dran bist, mach deine Aktion und ermittele das Ergebnis.
  - Wenn andere dran sind, verteidige dich oder reagiere auf ihre Aktionen, wenn es erforderlich ist.
  - Wenn jeder einmal dran war, beginne den nächsten Austausch.
- Der Konflikt ist zu Ende, wenn eine Seite aufgibt oder ausgeschaltet wird.

## FATE-PUNKTE BEKOMMEN (SEITE 89)

Du bekommst *Fate-Punkte*, wenn:

- Du ein Reizen akzeptierst
- Wenn ein Aspekt gegen dich eingesetzt wird (außer, der Einsatz war frei)
- Du einen Konflikt aufgibst
  - Für jede erlittene Konsequenz in einem aufgegebenen Konflikt