

INHALT

DIE GRUNDLAGEN 7

Willkommen bei Fate!	8
Was du zum Spielen brauchst	9
Spieler und Spielleitung	10
Der Charakterbogen	12
Aktionen ausführen	14
Würfel	14
Die Leiter	15
Was bedeutet das Ergebnis?	16
Fate-Punkte	18
Einen Aspekt einsetzen	18
Ein Detail hinzufügen	19
Reizen	20
Fangt an zu spielen!	21

SPIELGESTALTUNG 23

Was macht ein gutes Fate-Spiel aus?	24
Eigeninitiative	24
Kompetenz	24
Dramatisches Potenzial	25
Das Spiel entsteht	26
Wie funktioniert die Spielwelt bei Fate?	26
Die Tragweite des Spiels	27
Die großen Aufgaben der Spielwelt	28
Aufgaben in Aspekte verwandeln	30
Aufgaben für Details	31
Persönlichkeiten und Orte	32
Baut euch Charaktere	33

CHARAKTERERSCHAFFUNG 35

Charaktererschaffung ist Spiel	36
Deine Charakteridee	37
Konzept	38
Dilemma	40
Name	43
Das Phasentrio	44
Phase Eins: Dein Abenteuer	46
Phase Zwei: Erste Begegnung	48
Phase Drei: Weitere Begegnung	50
Fertigkeiten	52
Stunts und die Erholungsrate	54
Erholungsrate anpassen	55
Stress und Konsequenzen	56
Du bist fertig!	58
Schnelle Charaktererschaffung	58

Losspielen	59
Aspekte während des Spiels auswählen	59
Fertigkeiten während des Spiels aussuchen	59
Stunts während des Spiels ergänzen	59

ASPEKTE UND FATE-PUNKTE 61

Was sind Aspekte?	62
Was sind Fate-Punkte?	62
Verschiedene Aspekte	63
Spielaspekte	63
Charakteraspekte	63
Situationsaspekte	64
Konsequenzen	64
Schübe	65
Schübe sind keine Aspekte	65
Schübe ohne Namen	65
Schübe aufstocken	65
Wofür Aspekte gut sind	67
Bedeutung	67
Wann du die Spielregeln benutzt	68
Wie du einen guten Aspekt festlegst	69
Zweischneidig	69
Mehrdeutig	70
Klare Formulierung	71
Wenn du nicht weiterkommst	72
Manchmal ist es besser, nicht zu wählen	72
Frag dich immer, was wichtig ist, und warum	72
Bring Abwechslung ins Spiel	74
Lass deine Freunde entscheiden	75
Aspekte einsetzen	76
Freier Einsatz	78
Aspekte reizen	79
Varianten des Reizens	80
Ereignisse	80
Entscheidungen	81
Rückwirkendes Reizen	82
Reizen mit Situationsaspekten	83
Aspekte zum Rollenspiel verwenden	84
Einen Aspekt entfernen oder ändern entdecken und erschaffen	86
Geheime oder verborgene Aspekte	87
Der Kreislauf der Fate-Punkte	88
Erholungsrate	88
Fate-Punkte ausgeben	88
Fate-Punkte bekommen	89
Die SL und Fate-Punkte	90

FERTIGKEITEN UND STUNTS 93

Was sind Fertigkeiten?	94
Die Grundaktionen	94

Was sind Stunts?	95
Stunts und die Erholungsrate	95
Stunts bauen	96
Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen	97
Einer Aktion einen Bonus zuordnen	98
Ausnahmen von den Regeln erlauben	99
Stunts ausbalancieren	100
Stunt-Familien	101
Verzweigte Effekte	103
Grundfertigkeiten	104
Fertigkeitsliste	105
Athletik	106
Charisma	107
Diebeskunst	108
Empathie	109
Fahren	111
Handwerk	113
Heimlichkeit	115
Kämpfen	116
Kontakte	118
Kraft	120
Nachforschung	122
Provozieren	124
Ressourcen	125
Schießen	127
Täuschung	129
Wahrnehmung	131
Wille	133
Wissen	134

AKTIONEN UND ERGEBNISSE137

Los geht's – tut etwas!	138
Widerstand	139
Vier verschiedene Ergebnisse	140
Fehlschlag	140
Gleichstand	140
Erfolg	140
Voller Erfolg	141
Vier verschiedene Aktionen	142
Überwinden	142
Einen Vorteil erschaffen	144
Angreifen	148
Verteidigen	150

HERAUSFORDERUNGEN, WETTSTREITE UND KONFLIKTE.....153

Fokus auf die Handlung	154
Herausforderungen	155
Vorteile in einer Herausforderung	157
Angriffe während einer Herausforderung	157

Wettstreite	158
Vorteile in	161
einem Wettstreit	161
erschaffen	161
Angriffe in einem Wettstreit	161
Konflikte	162
Eine Szene gestalten	163
Situationsaspekte	164
Zonen	165
Die Gegner bestimmen	166
Initiative	166
Der Austausch	167
Volle Verteidigung	167
Angriffe abhandeln	168
Stress	168
Konsequenzen	170
Eine Konsequenz benennen	171
Sich von einer Konsequenz erholen	172
Extreme Konsequenzen	174
Einen Konflikt aufgeben	175
Ausgeschaltet werden	176
Tod eines Charakters	176
Bewegung	177
Vorteile in einem Konflikt	178
Weitere Aktionen in einem Konflikt	180
Den Konflikt beenden	181
Übergang zu einem Wettstreit oder einer Herausforderung	181
Teamwork	182

SPIELLEITEN.....185

Was machst du eigentlich?	186
Szenen eröffnen und abschließen	186
Spiel die Welt und die NSC	187
Entscheide, wie die Regeln funktionieren	189
Szenarien erschaffen (und fast alles andere auch)	189
Was machst du bei der Spielgestaltung?	190
Weit hergeholt oder eher bodenständig?	190
Von oben nach unten oder umgekehrt	191
Tragweite – wie episch darf es denn sein?	192
Brauchst du Extras?	192
Was machst du während des Spiels?	193
Die Goldene Regel	193
Wann wird gewürfelt?	195
Spaß am Versagen	196
Die Umstände sind schuld	196
Erfolg mit einem Haken	197
Lass die Spieler die Arbeit machen	198
Schwierigkeiten festlegen	199
Außerordentlich großer Erfolg	201
Der Umgang mit Zeit	202

Spielzeit	202
Erzählzeit	203
Zeitdruck	204
Erzählzeit bei Erfolg oder Fehlschlag	204
Erzählzeit und die Tragweite einer Handlung	206
Den Fokus wechseln	208
Grenzfälle bei Fertigkeiten und Stunts	210
Aspekte und Details: Entdecken oder hinzufügen?	210
Fertigkeiten und genaue Maßeinheiten	212
Konflikte und anderer seltsamer Kram	213
Mehrere Ziele	213
Gefährliche Umgebung	216
Der Umgang mit Aspekten	218
Aspekte einsetzen	218
Aspekte reizen	219
Langweilig gereizt?	220
Ermutige die Spieler, selbst zu reizen	220
Gegner erschaffen	221
Mach nur das Nötigste	221
NSC-Typen	221
Namenlose NSC	222
Durchschnittlich	223
Ordentlich	223
Gut	223
Der Mob	224
Treffer und Überlauf	224
Namenlose NSC als Hindernisse	225
Erst der NSC, dann der Name	225
Neben-NSC	226
Haupt-NSC	228
Die Gegner im Spiel	230
Das richtige Maß	230
Vorteile für die NSC erschaffen	231
Die Art des Konflikts	231
SZENEN, SITZUNGEN UND SZENARIEN	233
So, und jetzt?	234
Was ist ein Szenario?	234
Probleme finden	235
Probleme und Charakteraspekte	236
Probleme und Spielaspekte	237
Probleme und Aspektpaare	238
Handlungsfragen stellen	240
Die Gegenseite erstellen	244
Die erste Szene planen	246
Was ist eine Szene?	248
Szenen beginnen	249
Szenen beenden	251
Benutz die Grundgedanken (Kompetenz,	252
Eigeninitiative, Dramatisches Potential)	252
Pack sie bei den Aspekten	253

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
Kleine Meilensteine	264
Bedeutender Meilenstein	265
Fertigkeitssäulen	266
Große Meilensteine	268
Entwicklung der Welt	271
Bei kleinen Meilensteinen	271
Bei bedeutenden Meilensteinen	272
Bei großen Meilensteinen	273
Der Umgang mit NSC	274
Manchmal kommen sie wieder	274

EXTRAS

277

Was sind Extras?	278
Die Bronzene Regel, oder auch das Fate=Fraktal	278
Extras festlegen	279
Spielweltelemente	279
Was Extras können	280
Charakterelemente zuordnen	281
Voraussetzung und Preis	282
Zusammenfassung	283
Extras und Fortschritt	284
Mehr Beispiele für Extras	285
Waffen- und Rüstungswerte	285
Superkräfte	287
Spezielle Ausrüstung	289
Cyberware und Super-Fertigkeiten	291
Vermögen	293
Fahrzeuge, Orte und Organisationen	294
Magie	296
Spickzettel	300
Für die alten Hasen	302

INDEX

310