

# Tianxia

## KAMPAGNENBOGEN FÜR TIANXIA

KAMPAGNENNAME:

KAMPAGNENASPEKTE:

UNTERGENRE-ASPEKTE:

ANFÄNGLICHE ERHOLUNGSRATE (STANDARD 4):

ANFÄNGLICHE STUNTS (STANDARD 3):

ANFANGEN ALS MEISTER?

J / N

*(Können SC mit allen 6 Techniken ihres Kung-Fu-Stils als Meister anfangen?)*

- Gib 1 zusätzlichen Punkt Erholungsrate bei der Charaktererschaffung aus, um Meister zu werden, oder ...
- Erlange den Rang eines Meister in einem Kung-Fu-Stil umsonst, wenn du alle 6 Techniken während der Charaktererschaffung erworben hast.

### OPTIONALREGELN:

DRAMATISCHE INITIATIVE? J / N

+W6-W6 WÜRFELMETHODE? J / N

MIN. 1 STRESS PRO  
ERFOLGREICHEM ANGRIF? J / N

- 1 Stress Minimum bei allen Angriffen ...
- 1 Stress Minimum bei Angriffen von Charakteren mit dem gleichen oder höheren Jianghu-Rang oder ...
- 1 Stress Minimum wenn der Angreifer gleiche oder höhere Fertigkeit hat oder ...
- 1 Stress Minimum wenn ein Fate-Punkt ausgegeben wird

KANN FERNKAMPF KUNG FU VERWENDEN? J / N

- Wähle Schießen anstelle von Kämpfen, wenn du einen Stil erlernst, oder ...
- Stunt nötig um Schießen anstelle von Kämpfen für Kung Fu zu verwenden?

ZONEN ERSCHAFFEN UND ZERSTÖREN? J / N

## FERTIGKEITEN UMBENENNEN

Fertigkeitsname Fate Core      Fertigkeitsname Tianxia

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## SELTENHEIT VON STILEN

(Beschreibe, welche der Stile oder Unterstile im Spiel ungewöhnlich oder selten sind.)

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## ALTERNATIVE NAMEN FÜR STILE

(Welche der Kung-Fu-Stile und Unterstile sind im Spiel unter anderem Namen bekannt?)

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## SELTENHEIT VON VERLORENEN TECHNIKEN

(Beschreibe, welche der Verlorenen Techniken im Spiel selten oder verboten sind.)

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## TÖDLICHE HÄNDE DES KUNG FU?

J / N

(Alle körperlichen Angriffe haben von Haus aus +1 Waffenwert.)

## KÄMPFEN OHNE ZU KÄMPFEN

J / N

(Kann Kung-Fu-Angriffe verwenden, um Gegnern Stress durch eindrucksvolle Zurschaustellungen von kämpferischem Können zuzufügen.)

- Verwende andere Fertigkeiten als Kämpfen (Provozieren, Chi ...) oder ...
- Behandle es wie das Erschaffen eines Vorteils basierend auf dem Beeindrucken oder Einschüchtern eines Gegners oder ...
- Leite Kämpfe auf die normale Weise, aber verursacher Schaden solcher Wettstreite ist geistig und nicht körperlich oder ...
- Erfordert einen Stunt, um Kung Fu und Kämpfen zu verwenden, um auf diese Weise geistigen Stress zuzufügen.

## SCHNELLE VERBESSERUNG VON KUNG FU?

J / N

Du kannst eine neue Technik in einem bekannten Stil zusätzlich zu einer Fertigungssteigerung bei einem Meilenstein erhalten, nicht stattdessen.)

## DYNASTISCHES SPIEL?

J / N

## TRUPPENSPIEL?

J / N

