

JETZT WIRD FATE GESPIELT!

ICH WILL EINE SPIONIN SPIELEN!

FATE BESITZT KEINE VORGEWEBENE SPIELWELT. STATTDESSEN ERSTELLEN WIR UNS AM ENDE DIESER REGELERKLÄRUNG SELBER EINE. MERK DIR DEINE IDEE, DENN FATE SPIELT SICH AM BESTEN MIT PROAKTIVEN, KOMPETENTEN CHARAKTEREN MIT EINEM DRAMATISCHEN LEBEN.

GENAU SO SIND ALLE MEINE CHARAKTERE!

JEDES MAL, WENN DU ETWAS INTERESSANTES TUN MÖCHTEST, WÜRFELST DU MIT DIESEN FATE-WÜRFELN UND ZÄHLST DAS ERGEBNIS ZUSAMMEN.

ZUM BEISPIEL: $\oplus \oplus \ominus \ominus = +1$

DAS HEISST, UNSERE WÜRFEL-ERGEBNISSE LIEGEN NUR ZWISCHEN ... -4 UND +4?

STIMMT! JE HÖHER, DESTO BETTER. DAS ERGEBNIS KANNST DU HAUPTSÄCHLICH ÜBER DIE FERTIGKEITEN UND DIE ASPEKTE DEINES CHARAKTERES ERHÖHEN.

FERTIGKEITEN ZEIGEN, WORIN DU GUT BIST. JEDE SPIELWELT KANN EIGENE FERTIGKEITEN BESITZEN, ABER DEIN CHARAKTER MUSS SIE IMMER MIT EINEM WERT ZWISCHEN +1 UND +4 BELEGEN.

FERTIGKEITEN	+4	+3	+2	+1
Großartig (+4)				
Gut (+3)				
Ordentlich (+2)				
Schnittlich (+1)				

MEINE SPIONIN HAT HEIMLICHKEIT AUF +4!

KLAR. DAS HEISST, SIE ADDIERT +4 AUF JEDE AKTION, DIE MIT HEIMLICHKEIT ZU TUN HAT.

FERTIGKEITEN BEKOMMEN DURCH STUNTS BONI IN SPEZIELLEN SITUATIONEN.

WIE ... +2 AUF HEIMLICHKEIT IN EINER STADTUMGEBUNG?

ZUM BEISPIEL. ODER MEUCHELN: BLEIBST DU UNBEMERKT, KANNST DU KÖRPERLICHE ANGRIFFE MIT HEIMLICHKEIT DURCHFÜHREN. STUNTS KÖNNEN DEINEN CHARAKTER-MÄCHTIGER UND EINZIGARTIGER MACHEN.

ASPEKTE SIND DER KERN VON FATE. SIE SIND KURZE SÄTZE, DIE ETWAS WESENTLICHES ÜBER EINEN CHARAKTER ODER EINE SITUATION AUSSAGEN. DAS KANN EIN PERSÖNLICHER CHARAKTERZUG, EIN TEIL DER VERGANGENHEIT, EINE REDEWENDUNG, EBEN FAST ALLES SEIN.

DU ERSTELLST SIE GEMEINSAM MIT DER SL UND DEN SPIELERN DAMIT ALLE WISSEN, WAS DU MIT DEINEM ASPEKT MEINST.

ASPEKTE VON ORTEN ODER SZENEN WERDEN NORMALERWEISE VON DER SL FESTGELEGT, ABER DU KANNST MIT HILFE VON AKTIONEN AUCH NEUE ERZEUGEN (DAZU GLEICH MEHR).

↓

Hinterhof
- flackernde Strassenlampe
- die Spannung ist nervenzerfetzend

ASPEKTE

- Konzept: Weltgewandte Spionin
- Dilemma: Was Hänschen nicht lernt, ...
- Vom MI6 ausgebildet
- "Ich bin derjenige, der bei ihnen klopft"

VERWENDEST DU EINEN ASPEKT, DARFST DU ENTWEDER DEINEN WURF WIEDERHOLEN ODER ERHÄLTST +2 AUF DEINEN WURF. DU MUSST DICH ABER ERST NACH DEINEM WURF ENTSCHEIDEN. DAS NENNT MAN EINEN ASPEKT EINSETZEN.

UM EINEN ASPEKT EINZUSETZEN, MUSST DU ERST ERKLÄREN, WIE ER DIR BEI DER GERADE GEWÜRFELTEN AKTION HELFEN KANN.

ICH MÖCHTE IN DIE DUNKLE GASSE SCHLEICHEN ... "SCHATTEN SIND MEIN ZUHAUSE". KANN ICH DEN ASPEKT VERWENDEN?

JA! ABER ZUSÄTZLICH MUSST DU EINEN FATE-PUNKT EINSETZEN.

JEDER SPIELER ERHÄLT ZU BEGINN JEDER SPIELSITZUNG EIN PAAR FATE-PUNKTE.

SIE SIND WIRKLICH NÜTZLICH. NEBEN DEM EINSETZEN AKTIVIERST DU MIT IHNEN BESONDERS STARKE STUNTS ODER FÜGT DER GESCHICHTE EIN BESTIMMTES DETAIL HINZU ...

IN DER KISTE IST EIN DRACHE!

... DAS AUF EINEM DEINER ASPEKTE BASIERT. EIN DRACHEN-SPION!

DAS KLINGT, ALS WÜRDEN WIR VIELE FATE-PUNKTE AUSGEBEN... KRIEGEN WIR AUCH WIEDER WELCHE ZURÜCK?

JA, DURCH REIZEN!

DAS IST DIE KEHRSEITE DER ASPEKTE. WENN JEMAND EINEN Eurer ASPEKTE REIZT, (DAS MUSS NICHT DIE SL SEIN!), BESTIMMT DIESE PERSON, WIE DER ASPEKT DEIN LEBEN ERSCHWERT.

HEY EMILY, DIE PERSON, DIE AUF DICH SCHIESST ... IST EIN FREUND AUS DEM MI6-TRAINING.

WAS!

DU KANNST DAS REIZEN ENTWEDER ANNEHMEN UND EINEN FATE-PUNKT ERHALTEN ... ODER EINEN AUSGEBEN, UM DAS REIZEN ZU VERHINDERN. GIBST DU IN EINEM KAMPF AUF, ERHÄLTST DU AUCH EINEN FATE-PUNKT ...

AUFGEBEN? NIEMALS!

... WAS UNS ZU DEN AKTIONEN BRINGT.

WENN DU IN FATE WÜRFELST, TUST DU DAS IMMER AUF EINE **FERTIGKEIT** MIT EINER DER VIER **AKTIONSARTEN** - ABHÄNGIG DAVON, WAS DU ERREICHEN MÖCHTEST.

1 "KLASSISCH" WÄRE, ETWAS ZU **ÜBERWINDEN**.

DIE **LEITER** BESTIMMT DIE SCHWIERIGKEIT. DIE MAUERN IM HINTERHOF SIND ALT UND VOLLER LÖCHER. ES IST DESHALB EINE **+2 ORDNENTLICHE HERAUSFORDERUNG**.

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



WIE, AUF DAS DACH ZU DEM SCHÜTZEN ZU KLETTERN.

JEDER WURF ERWEITERT DIE GESCHICHTE. SELBST EIN FEHLSCHLAG KANN ZU EINEM **ERFOLG MIT HAKEN** WERDEN (DU SCHAFFST ES AUF'S DACH, VERLIERST ABER DEINE PISTOLE) ODER DEIN GEGNER ERHÄLT EINEN NEUEN VORTEIL. IST DEIN ERGEBNIS UM MINDESTENS 3 HÖHER ALS BENÖTIGT, ERZIELST DU EINEN **VOLLEN ERFOLG** UND ERHÄLST EINEN WEITEREN VORTEIL.



2 DU KANNST ZUDEM EINEN **VORTEIL ERSCHAFFEN**, INDEM DU WÜRFELST, UM DER UMGEBUNG, DER SITUATION ODER SOGAR EINEM CHARAKTER EINEN ASPEKT ZU VERLEIHEN.

WENN DU ERFOLG HAST, ERSCHAFFST DU EINEN SITUATIONSASPEKT MIT 1 **"FREIEN" EINSATZ**. JEDER SPIELER KANN DIESEN NUN VERWENDEN UND FÜR DEN ERSTEN EINSATZ MUSS **KEIN FATE-PUNKT** BEZAHLT WERDEN.



3 AUSSERDEM GIBT ES NOCH **ANGRIFF**.

DABEI SOLL **IN EINEM KONFLIKT** JEDER ART **SCHADEN VERURSACHT** WERDEN. JE NACH DEINEN FERTIGKEITEN UND DER BESCHREIBUNG KANN DAS ALLES SEIN - KÖRPERLICH, SOZIAL, POLITISCH...

4 DEM GEGENÜBER STEHT IMMER **VERTEIDIGEN**.

DEIN GEGNER WÜRFELT GEGEN DEINEN ANGRIFF UND DAS HÖHERE ERGEBNIS GEWINNT. **VERTEIDIGEN** KANN AUCH GEGEN **VORTEIL ERSCHAFFEN** EINGESETZT WERDEN, WENN ES GEGEN EINEN CHARAKTER GERICHTET IST.



EIN ERFOLGREICHER ANGRIFF VERURSACHT EINEN **"TREFFER"** - JE HÖHER DER ANGRIFF ÜBER DER VERTEIDIGUNG LIEGT, DESTO BESSER DER TREFFER. DAS ZIEL KANN DEN TREFFER DURCH **STRESS** UND **KONSEQUENZEN** "ABFANGEN". ANDERNFALLS SCHEIDET ES AUS DEM KONFLIKT AUS UND DU ENTSCHEIDEST ÜBER SEIN WEITERES SCHICKSAL.



(ZEICHNET SICH EINE NIEDERLAGE AB, KANN - UND SOLLTE - MAN AUFGEBEN, UM SELBER ÜBER SEINE FLUCHT BESTIMMEN ZU KÖNNEN.)



JEDER CHARAKTER BESITZT MEHRERE KÖRPERLICHE UND GEISTIGE **"STRESSKÄSTCHEN"**, DIE ANZEIGEN, WIE VIEL SCHADEN MAN OHNE LANGFRISTIGE EFFEKTE AUSHÄLT. NACH DEM KAMPF IST DER STRESS WIEDER WEG.

KÖRPERLICHER STRESS (Kraft)			
1	2	3	4
GEISTIGER STRESS (Wille)			
1	2	3	4

WENN DU EINEN TREFFER ERLEIDEST, ABER KEIN PASSENDES STRESSKÄSTCHEN MEHR ABSTREICHEN KANNST, MUSST DU STATTDESSEN EINE **KONSEQUENZ** NEHMEN: LEICHT, MITTEL ODER SCHWER.

KONSEQUENZEN	
2	Leicht Etwas benommen
4	Mittel
6	Schwer

DAS SIND NEUE, GEFÄHRLICHE ASPEKTE... DU BRAUCHST ZEIT (UND VIELLEICHT EINE NOTAUFNAHME), UM DICH VON IHNEN ZU ERHOLEN.

DAS KLINGT ALLES SOWEIT ZIEMLICH EINFACH. ABER WAS IST MIT MAGIE, SUPERTECH ODER WAS AUCH IMMER?

DIE WERDEN **EXTRAS** GENANNT. SIE KÖNNEN ZWAR BESONDERE REGELN HABEN, SIND ABER GENAUSO EINFACH WIE DER REST VON FATE! WÄHLE EINE **FERTIGKEIT**, FÜGE EINEN **STUNT** HINZU, WÜRFLE EINE AKTION UND SETZE EINEN **ASPEKT** EIN.

ICH MÖCHTE IN DER LAGE SEIN, ÜBERALL AUS DEN SCHATTEN TRETEN ZU KÖNNEN...

DAS "MAGIE" EINE FERTIGKEIT ZU ETWAS BESONDEREM" UND IST SOMIT EIN **STUNT**. IDEE: EINMAL PRO SPIELSITZUNG DARFST DU FÜR 1 FATE-PUNKT SOFORT IN DEN SCHATTEN EINER SZENE EINES MITSPIELERS AUFTAUCHEN.

AUSGEZEICHNET.

DAS WAR'S! DAS SPIEL BEGINNT DAMIT, DASS WIR ES ZUERST **GEMEINSAM ERSTELLEN**. ÜBERLEGEN WIR UNS DIE BEIDEN GROSSEN **AUFGABEN** SOWIE DIE WICHTIGSTEN **PERSÖNLICHKEITEN** UND **PLÄTZE** DER SPIELWELT. ALLES ASPEKTE ÜBRIGENS.

