

TURBO - FATE AVATAR

Version 1

Spielstruktur

Avatar mit Turbo-Fate wird als Kampagne gespielt, zu meist als Legende eines Avatars und seiner Begleiter. Lange Kampagnen bestehen aus mehreren **Büchern**.

Kampagnen nutzen die folgenden Meilensteine.

Klein: am Ende der Spielsitzung

Bedeutend: an Höhe- und Wendepunkten der Handlung

Groß: am Ende eines Buchs

Optional: Wendung. Einmal pro Buch kann jeder Spieler entscheiden, dass es im laufenden Spiel zu einer vorteilhaften **Wendung** für seinen Charakter kommt, üblicherweise durch neue Erkenntnisse, intensives Training oder sich eröffnende Möglichkeiten. Er profitiert von denselben Vorteilen wie an einem großen Meilenstein. Erhöht er dabei seine Erholungsrate statt einen neuen Stunt zu erlernen, erhält er direkt einen Fate-Punkt.

Charaktererschaffung

Bändiger müssen ihr Konzept oder einen freien Aspekt als **Bändigungsaspekt** formulieren, um diese Fähigkeiten genauer zu beschreiben; etwa **VERSTÖßENER FEUERBÄNDIGER** oder **SANDBÄNDIGEN IST MEIN LEBEN**. Ihr Erholungswert sinkt um 1.

Der Avatar muss in seinem Bändigungsaspekt sein primäres Element verdeutlichen; etwa **DER LETZTE WINDBÄNDIGER** oder **AVATAR AUS DER FEURNATION**. Sein Erholungswert sinkt um 2.

Ein bis zwei Aspekte sollten Beziehungen zu anderen Charakteren beschreiben, etwa **ÄLTERER BRUDER**.

Anstelle der üblichen Methoden nutzen alle Charaktere die vier **Elemente**, um Aktionen durchzuführen. Die Spieler verteilen +3, +2, +1 und +0.

Luft steht für Geschwindigkeit, Finesse, Dynamik u.ä.

Wasser steht für Anpassung, Verständnis, Reaktion u.ä.

Erde steht für Beständigkeit, Geduld, Wille u.ä.

Feuer steht für Direktheit, Aggression, Zwang u.ä.

Bändigen

Das Bändigen ist eine gewöhnliche Aktion mit einem passenden Element je nach *Herangehensweise* – selbst ein Wasserbändiger wird häufig seinen Bonus auf Feuer nutzen, um einen Gegner zu attackieren! Im Zweifelsfall kommt jedoch das „eigene“ Element zum Einsatz.

Beispiele: Eiswand erschaffen (Verteidigen/Vorteil erschaffen mit Erde), Sich mit einem Feuerstoß katapultieren (Überwinden mit Luft/Feuer), Gegner mit Metall fesseln (Vorteil erschaffen mit Erde/Luft)

Im Kampf haben Bändiger die Gelegenheit, **zusätzliche Aktionen** durchzuführen. Dafür müssen sie je nach Element in einer spezifischen Situation einen vollen Erfolg erzielen und auf den Schub verzichten, den sie eigentlich erhalten würden. Pro Austausch können sie nur eine solche zusätzliche Aktion durchführen.

Luftbändiger: Überwinden mit Luft

Wasserbändiger: Verteidigen mit Wasser

Erdbändiger: Vorteil erschaffen mit Erde

Feuerbändiger: Angreifen mit Feuer – neben dem Schub wird auch der Schaden um 1 reduziert

Avatar: [wie ein Bändiger seines primären Elements]

Beispielstunt: Blutbändigen. Der Wasserbändiger kontrolliert mit seinen Aktionen Fleisch und Blut; nur andere Wasserbändiger können sich dagegen verteidigen. Wirkt einmal pro Buch für die Dauer eines Vollmondes. Der Spieler entscheidet, wann es dazu kommt.

Beispielstunt: Chi-Blocken. Der Charakter kann einen Vorteil erschaffen, um durch eine gezielte Attacke Bändigungsfähigkeiten zu blockieren, für den Rest der Szene. Dieser Stunt lässt sich einmal pro Szene nutzen, und zusätzliche Male für jeweils einen Fate-Punkt.

Der Avatar-Zustand

Der Avatar kann einmal pro Buch in den **Avatar-Zustand** wechseln, und ein weiteres Mal für 2 Fate-Punkte.

Für die Dauer der Szene erhält er +2 auf alle Elemente. Er kann durch volle Erfolge zusätzliche Aktionen durchführen als wäre er ein Bändiger aller vier Elemente. Zudem haben seine Aktionen brachiale narrative Effekte.

Schergen und Schurken

Schergen haben 1-2 Aspekte, 0-2 Stresskästchen sowie die Werte +2, +0, +0 und -2 in den vier Elementen.

Schurken mit Bändigerfähigkeiten können durch volle Erfolge zusätzliche Aktionen durchführen, genau wie die Charaktere auch.

Zudem können sie ein einziges Mal, wenn sie nach den üblichen Regeln aufgeben, **Übermacht demonstrieren**, etwa indem sie eine geheime Technik offenbaren oder „von nun an ernst kämpfen“. Die Charaktere erringen zwar einen Teilsieg, aber der Ausgang der Szene wird so uminterpretiert, dass der Schurke eine Bedrohung bleibt. Oftmals deutet sich so auch überhaupt erst eine Möglichkeit an, den Schurken tatsächlich zu schlagen.

Optional: Mehrfachangriff. Charaktere und Schurken können mehrere Ziele mit einer Aktion beeinflussen. Spieler bzw. die SL teilen ihr Würfelergebnis beliebig auf. Die Effekte werden unabhängig voneinander behandelt, als wären es zwei Aktionen. Jeder NSC verteidigt sich eigenständig.