

# TURBO-FATE

# STAR WARS

Version 2

## Spielstruktur

Star Wars mit Turbo-Fate wird als kurze Kampagne im Sinne einer **Trilogie** aus drei **Episoden** gespielt.

Das Entfernen von Konsequenzen folgt eigenen Regeln.

**Kleine Konsequenzen:** am Ende einer Szene

**Mittlere Konsequenzen:** am Ende einer Ruhephase

**Große Konsequenzen:** am Ende einer Episode

Auch die üblichen **Meilensteine** werden ersetzt.

**Ende der Spielsitzung:** Jeder Spieler kann ein Charaktermerkmal ändern (u.a. einen Aspekt umschreiben, zwei Methoden vertauschen, einen Stunt ersetzen).

**Ende der Episode:** Siehe Spielsitzung. Zudem erhöht der Spieler eine beliebige Methode sowie die Erholungsrate um 1, oder er wählt direkt einen zusätzlichen Stunt.

**Optional: Wendung.** Einmal pro Trilogie 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 am Ende einer Episode. Erhöht er dabei seine Erholungsrate statt einen neuen Stunt zu erlernen, erhält er direkt einen Fate-Punkt.

## Aliens und Droiden

Sämtliche Charaktere werden mit Aspekten, Methoden und Stunts erstellt. Volk bzw. Droiden-Typ müssen in einem klärenden Aspekt verankert werden, etwa **TWI'LEK AUF DER FLUCHT** oder **ABENTEUERLUSTIGE R2-EINHEIT**.

## Schiffe, Fahrzeuge und Reittiere

Schiffe, Fahrzeuge und Reittiere können als eigenständige NSCs, aber auch als **Fortbewegungsmittel** abgebildet werden. Charaktere und NSCs nutzen gewöhnliche Aktionen und passende Methoden, um sie zu kontrollieren, je nach Herangehensweise.

Fortbewegungsmittel haben einen oder mehrere Aspekte, hochwertige Exemplare besitzen zudem einen Stunt. Benötigen sie Stresskästchen und Konsequenzen, folgen sie den Regeln für NSCs.

Besitzt ein Charakter ein **eigenes Fortbewegungsmittel**, wird es in einem Charakteraspekt verankert, etwa **IDEALISTISCHE X-WING-PILOTIN** oder **IDOL UNTER DEN PODRACERN**. Es hat zwei Aspekte sowie die Stresskästchen und Konsequenzen eines wichtigen NSCs. Der Charakter kann zudem auf eigene Stunts verzichten, um es zu verbessern; besitzt die Gruppe ein gemeinsames Fortbewegungsmittel, gilt dies für alle Spieler. Geht ein eigenes Fortbewegungsmittel mit Stunts verloren, werden diese Stunts am Ende der Spielsitzung umgeschrieben.

**Szenen** mit Fortbewegungsmitteln im Fokus sind zumeist Herausforderungen oder Wettstreite. Konflikte eignen sich vor allem für komplexe Kriegsszenarien und nutzen narrative Zonen, um etwa eine Blockadefront, den Schatten eines Sternenerstörers oder die Nähe einer Basis abzubilden. Um besonders große oder widerstandsfähige Gegner anzugreifen, kann es erforderlich sein, zuvor einen oder mehrere Vorteile zu erschaffen, etwa **STOLPERFALLE** oder **SCHILDE UNTEN!**

## Die Macht

Der Einsatz der Macht ist eine gewöhnliche Aktion mit einer passenden Methode je nach Herangehensweise. Beispiele: Geistestrick (Tückisch/Kraftvoll Überwinden), Schüsse abwehren (Flink Verteidigen), Lichtschwert werfen (Tollkühn/Scharfsinnig Angreifen)

**Begabte** sind machtsensitive Charaktere ohne abgeschlossene Ausbildung. Sie benötigen einen **Machtaspekt**, der ihre Begabung verdeutlicht, etwa **BERÜCHTIGTES MEDIUM** oder **DIE MACHT IM BLUT**. Sie können die Macht einmal pro Spielsitzung einsetzen.

Beenden sie eine Ausbildung, wird ihr Machtaspekt am Ende der Episode (oder im Zuge einer Wendung) umgeschrieben und ihre Erholungsrate um 1 gesenkt.

**Optional: Willenskraft.** Begabte können die Macht öfter einsetzen, wenn sie für jeden zusätzlichen Einsatz einen Fate-Punkt zahlen oder eine Konsequenz nehmen.

**Ausgebildete** sind zumeist Jedi oder Sith. Sie benötigen einen **Machtaspekt**, der ihre Philosophie der Macht verdeutlicht, etwa **DESILLUSIONIERTER JEDI-MEISTER** oder **SCHÜLERIN DES IMPERATORS**. Sie können die Macht jederzeit nutzen. Ihre Erholungsrate sinkt um 1.

In einer Gruppe mit vielen Ausgebildeten kann die Erholungsrate aller Charaktere um 1 erhöht werden.

**Optional: Die andere Seite.** Handelt ein Charakter auf eine Art und Weise, die seiner Philosophie im extremen Maße widerspricht, kann sein Spieler seinen Machtaspekt reizen und dafür zwei Fate-Punkte nehmen, nicht nur einen. Er muss den Machtaspekt sofort umschreiben, um zu zeigen, dass sich der Charakter „auf dem falschen Weg“ befindet. Wird diese Regel ein weiteres Mal genutzt, bevor der Machtaspekt abermals umformuliert wurde, wechselt der Charakter die Seite – und sein Machtaspekt wird entsprechend umgeschrieben.

**Optional: Die lebendige Macht.** Will ein Spieler einen überaus mächtigen oder ungewöhnlichen Machteffekt entfesseln, muss er je nach Intensität Fate-Punkte zahlen oder eine entsprechende Konsequenz nehmen. In extremen Fällen kann er sogar sein Leben opfern.