FATE™

CORE SYSTEM

DEUTSCHE AUSGABE

UHRWERK VERLAG

MITARBEITER DER ORIGINALAUSGABE

LEONARD BALSERA
Chefentwickler des Systems

BRIAN ENGARD, MIKE OLSON
Entwicklungsteam

RYAN MACKLIN
Entwicklungsteam, Redaktion

JEREMY KELLER
Redaktion, Layout,
Gestaltung der Innenillustrationen

FRED HICKS
Art Direction, Gestaltung der Coverillustration

KURT KOMODA
Coverillustration, Innenillustrationen

SEAN NITTNER
Projektmanagement

CHRIS HANRAHAN
Produktmarketing

Fate wurde ursprünglich geschaffen von
ROB DONOGHUE UND FRED HICKS

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

FRIEDERIKE BOLD, THORSTEN GÖBEL, SASCHA HAHN, DANIEL MAYER, KARSTEN VOIGT, LARS-HENDRIK SCHILLING, SABINE VÖLKEL
Übersetzung

DANIEL MAYER, ANDRE PÖNITZ, FLORIAN SCHWENNSEN, SABINE VÖLKEL
Lektorat

RALF BERSZUCK
Layout

DAVIDE L. MARESCOTTI
Illustrationen

DOMINIK PIELARSKI
Redaktion

EINEN BESONDEREN DANK AN:
Stefan Schloesser „Shadom“,
Marc Keil „Razortide“, Christian Stritzke,
Peter Netzer, Daniel Bruxmeier „Feyamius“,
Marcus Rosenfeld, Michael L. Jaegers „Tarcs“,
Andreas Mallek „Doctore Domani“,
Helge Willkowei, Christian Ebel, Jonas Richter „asri“,
Ralf Wagner „momosnyx“, Anne Wiesner,
Thorsten Dürholt „Bär“,
Markus Schönlau „Azzurayelos“, BeePeeGee

Originalausgabe von:
Evil Hat Productions
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial on Twitter
facebook.com/EvilHatProductions

Deutsche Ausgabe von:
Uhrwerk Verlag
www.uhrwerk-verlag.de • info@uhrwerk-verlag.de
facebook.com/Uhrwerk-Verlag
www.faterpg.de • info@faterpg.de
facebook.com/FATErpg/

© Uhrwerk Verlag 2015. Alle Rechte vorbehalten.
Authorized translation of the english edition © 2015 Evil Hat.
This translation is published and sold by permission of Evil Hat,
the owner of all rights to publish and sell the game.

Der Text von Fate Core ist unter der Open Gaming License und Creative Commons Attribution License (CC BY 3.0) erhältlich. Mehr Informationen über die Bedingungen und Erfordernisse dieser Lizenzen finden sich auf:
www.faterpg.de/fate-lizenz/ · www.pathfinder-ogl.de
creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Erstveröffentlich 2013 durch Evil Hat Productions, LLC.,
10125 Colesville Rd # 318, Silver Spring, MD 20901.
Deutsche Übersetzung 2015 durch Uhrwerk Verlag,
Von-Hünefeld-Strasse 91, 50829 Köln.

2. Deutsche Auflage

Evil Hat Productions, das Evil Hat Logo und das Fate Logo sind eingetragene Markenzeichen von Evil Hat Productions, LLC.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist ohne Einverständnis der Lizenznehmer verboten.
Wenn du das allerdings nur für den privaten Gebrauch tun möchtest, dann mach es ruhig.
Das ist nicht nur erlaubt, sondern von uns ausdrücklich erwünscht.
Für diejenigen von euch, die in einem Copy-Shop arbeiten und nicht sicher sind, ob euer Kunde Kopien von diesem Buch machen darf – ja, er darf.
Das hier ist die Erlaubnis des Lizenznehmers. Macht einfach.

Das hier ist ein Spiel, bei dem es darum geht, dass sich Leute Geschichten über wunderbare, erschreckende, unmögliche und herrliche Dinge ausdenken. Alle Charaktere und Ereignisse, die in diesem Werk erwähnt werden, sind völlig fiktiv. Jede Ähnlichkeit mit echten Personen, Fantasy-Abenteurern, mystischen Zauberern, übernatürlichen Bullen aus einem von China beherrschten Hong Kong/Amerika, das so nie existiert hat, super-intelligenten Cyberaffen oder Eichhörnchen-Mechanikern ist vollkommen zufällig (wäre aber unglaublich witzig).

Printed in the EU

ISBN 978-3-95867-005-1

INHALT

DIE GRUNDLAGEN 7

Willkommen bei Fate! 8
Was du zum Spielen brauchst 9
Spieler und Spielleitung 10
Der Charakterbogen 12
Aktionen ausführen 14
- Würfeln 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 86
Neue Aspekte im Spiel 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
Kumulative Effekte ... 102
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 ERGEBNISSE ... 137

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 einem Wettstreit 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 ... 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
Zwei Charakteraspekte ... 238
Charakteraspekt und Aufgabe ... 239
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

ANHANG ... 300

Spickzettel ... 300
4 Aktionen, 4 Ergebnisse: ... 302
Wahrscheinlichkeitsverteilung zweier widerstreitender Würfe ... 302
Wahrscheinlichkeitsverteilung eines Wurfs ... 303
Meilensteine ... 303
Für die alten Hasen ... 304
Spielgestaltung und Charaktererschaffung ... 304
Aspekte ... 304
Aktionen und anderes ... 305
Szenario-Erstellung ... 305
Extras ... 305
Was unterscheidet Fate Core und Turbo Fate? ... 306
Fate Lizenz ... 308
Charakterbogen ... 309
Charaktererschaffungsblatt ... 310
Spielgestaltungsbogen ... 311
Beispielcharaktere ... 312

INDEX ... 315

1 DIE GRUNDLAGEN

WILLKOMMEN BEI FATE!

Wenn du noch nie zuvor ein Rollenspiel gespielt hast, hier erstmal die grundlegende Idee: Du triffst dich mit einigen Freunden und ihr erzählt gemeinsam eine interaktive Geschichte über eine Gruppe von Charakteren, die ihr euch ausgedacht habt. Es ist eure Entscheidung, mit welchen Herausforderungen und Hindernissen diese Charaktere konfrontiert werden, wie sie darauf reagieren, was sie sagen, was sie tun und was mit ihnen geschieht. Ihr redet aber nicht nur miteinander – manchmal benutzt ihr auch Würfel und die Regeln in diesem Buch, um ein bisschen Unsicherheit in die Geschichte zu bringen und die Sache aufregender zu machen. *Fate* hat keine vorgegebene Spielwelt. Es funktioniert aber am besten in Spielwelten, in denen die Charaktere **aktive und kompetente Leute sind, die ein dramatisches Leben führen**. Im nächsten Kapitel haben wir mehr Tipps für dich, wie du dieses Flair in dein Spiel bringst.

Was macht ein gutes Fate-Spiel aus? Seite 24

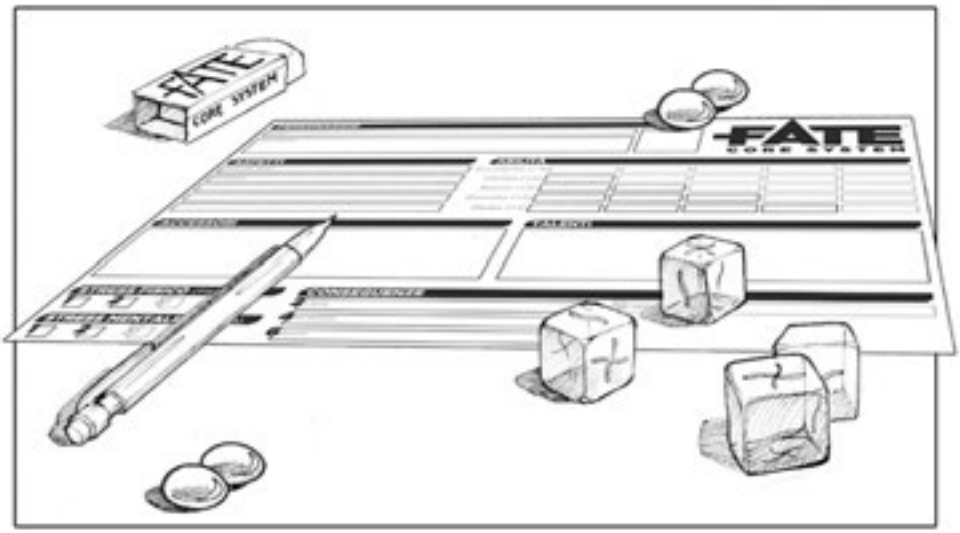
Für die alten Hasen Seite 305

FÜR ERFAHRENE FATE-SPIELER

Vielleicht kennst du *Fate* schon aus anderen Spielen von Evil Hat wie *Spirit of the Century* und *The Dresden Files Roleplaying Game*, oder auch *Malmsturm* vom Uhrwerk-Verlag. Einige andere beliebte Rollenspiele – wie Galileo Games' *Bulldogs!* und Cubicle 7s *Legends of Anglerre* – verwenden ebenfalls das *Fate-System*. Das hier ist eine neue Version von *Fate*, die wir entwickelt haben, um das System zu aktualisieren und zu optimieren. Du wirst manches von dem, was du in diesem Buch findest, wiedererkennen. Wir haben aber auch einige Regeln und Begriffe verändert. Am Ende des Buchs findest du eine Liste aller Veränderungen, die wir vorgenommen haben.

FÜR NEUE FATE-SPIELER

Wenn du als Spieler gerade mit dem Rollenspiel oder mit *Fate* anfängst, dann findest du alles, was du wirklich wissen musst, in diesem Kapitel und auf deinem Charakterbogen – die Spielleitung (SL) wird dir dabei helfen, mit dem Rest klarzukommen. Vielleicht wirfst du einen Blick auf den *Spickzettel* auf Seite 300, um deiner SL ein bisschen Arbeit abzunehmen, aber ansonsten solltest du keine Schwierigkeiten haben. Wenn du als Spielleitung (SL) gerade mit dem Rollenspiel oder mit *Fate* anfängst, dann ist das hier für dich nur die Spitze des Eisbergs. Du solltest das ganze Buch lesen und dich intensiv damit vertraut machen.



WAS DU ZUM SPIELEN BRAUCHST

Es ist sehr einfach, mit einem *Fate-Spiel* anzufangen. Du brauchst:

- Zwischen drei und fünf Leute. Einer von euch ist die **Spielleitung** (oder kurz „SL"), alle anderen sind **Spieler**. Wir erklären gleich, was das bedeutet.
- Einen **Charakterbogen** pro Spieler und ein bisschen Schmierpapier für Notizen. Um das, was auf dem Charakterbogen steht, wird es gleich gehen. (SL, vielleicht haben wichtige Charaktere, die du spielst, auch eigene Charakterbögen.)
- ***Fate-Würfel***, mindestens vier, am besten vier pro Person. *Fate-Würfel* sind eine spezielle Form von sechsseitigen Würfeln, die auf zwei Seiten mit einem Plus markiert sind (+), auf zwei mit einem Minus (−) und auf zwei Seiten leer sind (■). Du kannst diese Würfel in vielen Hobby- und Spieleläden kaufen, oft unter ihrem eigentlichen Namen, *Fudge-Würfel*. (Für *Fate* nennen wir sie weiterhin *Fate-Würfel*, aber ihr könnt sie natürlich nennen, wie ihr wollt!) Evil Hat und der Uhrwerk-Verlag bieten auf **www.evilhat.com** und **www.uhrwerk-verlag.de** übrigens *Fate-Würfel* an.

> Wenn du keine *Fate-Würfel* benutzen willst, musst du das nicht – ganz normale sechsseitige Würfel tun es auch. Wenn du normale Würfel benutzt, liest du 5 und 6 als +, 1 und 2 als − und 3 und 4 als ■.

- Die ***Fate-Karten*** werden von Evil Hat und dem Uhrwerk-Verlag als Alternative zu *Fate-Würfeln* herausgegeben. Das ist ein Satz Spielkarten, die die Wahrscheinlichkeiten von *Fate-Würfeln* nachahmen und genauso verwendet werden können wie *Fate-Würfel*.
- Spielsteine, um die ***Fate-Punkte*** darzustellen. Pokerchips, Glasperlen und andere ähnliche Sachen funktionieren prima. Ihr solltet mindestens dreißig Stück davon zur Hand haben, damit ihr für alle möglichen Spielarten von *Fate* genug habt. Ihr könnt anstelle von Spielsteinen auch Bleistiftmarkierungen auf eurem Charakterbogen verwenden, aber Spielsteine zum Anfassen machen einfach mehr Spaß.
- Karteikarten. Die sind optional, wir finden aber, dass sie sehr praktisch sind, um im Spiel die **Aspekte** festzuhalten.

Fate-Punkte
Seite 62

Was sind
Aspekte?
Seite 62

SPIELER UND SPIELLEITUNG

In jedem *Fate-Spiel* bist du entweder **Spieler** oder **Spielleitung**. Wenn du Spieler bist, dann ist es deine Aufgabe, einen der Protagonisten des Spiels darzustellen, die wir **Spielercharaktere** nennen (oder kurz SC). Du triffst Entscheidungen für deinen Charakter und beschreibst allen anderen, was dein Charakter sagt und tut. Du übernimmst auch die regeltechnische Seite deines Charakters – du würfelst, wenn es notwendig ist, du entscheidest, welche Fertigkeiten du in bestimmten Situationen verwenden willst, und du verwaltest die *Fate-Punkte* deines Charakters. Wenn du die Spielleitung bist, dann musst du die Verantwortung für die Welt übernehmen, in der die SC leben. Du triffst Entscheidungen und würfelst für jeden Charakter in der Spielwelt, der nicht von einem Spieler dargestellt wird – wir nennen diese Charaktere **Nichtspielercharaktere** (oder kurz NSC). Du beschreibst die Gegenden und Orte, die die SC während des Spiels aufsuchen, und du erschaffst die Szenarien und Situationen, mit denen sie konfrontiert werden. Du bist auch der Schiedsrichter, wenn es um die Regeln geht. Du legst fest, welche Folgen die Entscheidungen der SC mit sich bringen und welchen Einfluss sie auf die Geschichte und ihre weitere Entwicklung haben. Sowohl Spieler als auch Spielleitung haben noch eine weitere Aufgabe: **Sorgt dafür, dass jeder so richtig glänzen kann**. *Fate* funktioniert am besten, wenn ihr alle zusammenarbeitet: Jeder sollte seine Ideen einbringen und immer nach einer Gelegenheit suchen, die Ereignisse für alle so unterhaltsam wie möglich zu machen.

DAS BEISPIEL

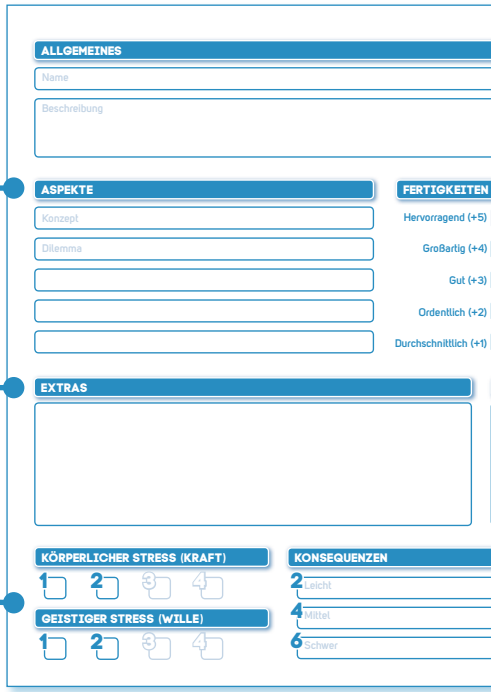
All unsere Regelbeispiele in diesem Buch beziehen sich auf dieselbe Gruppe von Charakteren in derselben Spielwelt. Der Titel dieses Beispiels lautet *Herzen aus Stahl*, eine rasante, nicht ganz ernsthafte Fantasy-Geschichte über eine Gruppe von Leuten, die Probleme lösen, wenn sie dafür bezahlt werden. Sie bummeln durch die Lande, lassen sich von zahlreichen unbedeutenden Königen und Lehnsherren anwerben und geraten so in Schwierigkeiten. Die Teilnehmer sind Dominik, Juli, Daniel und Sabine. Sabine ist die Spielleitung. Dominik spielt einen brutalen Schwertkämpfer namens Landon. Juli spielt die flinke, waghalsige und gefährliche Cynere, die zufällig auch eine Vorliebe für Schwerter hat. Daniel spielt Zird den Geheimnisvollen, einen Zauberer, der im Gegensatz zu den anderen Schwerter gar nicht leiden kann. Im Kapitel *Spielgestaltung* kannst du sehen, wie dieses Spiel zustande gekommen ist. Wir haben am Ende des Buchs Charakterbögen für die Beispiel-SC aufgenommen.

Spielgestaltung
Seite 23

Beispiel-SC
Seite 312

DER CHARAKTERBOGEN

Spieler, euer Charakterbogen enthält alles, was ihr über euren SC wissen müsst – Fertigkeiten, Persönlichkeit, wichtige Hintergrundelemente und andere Ressourcen, die dem Charakter im Spiel zur Verfügung stehen. Hier seht ihr ein Beispiel eines *Fate-Charakterbogens*, damit wir euch alle Bestandteile zeigen können.



Aspekte (Seite 62)

Aspekte sind Schlagworte oder kurze Sätze, die ein wichtiges Detail deines Charakters beschreiben. Sie sind der Grund, warum *dein Charakter wichtig ist* und warum wir ihn im Spiel sehen wollen. Aspekte umfassen viele verschiedene Elemente: Persönlichkeitsmerkmale, signifikante Eigenschaften, Glaubensgrundsätze, Beziehungen, Probleme oder alles andere, das uns dabei hilft, den Charakter als Person zu sehen und nicht nur als Ansammlung von Spielwerten. Aspekte kommen zusammen mit *Fate-Punkten* ins Spiel. Wenn sich ein Aspekt zu deinem Vorteil auswirkt, kannst du einen *Fate-Punkt* ausgeben, um diesen Aspekt **einzusetzen** und einen Bonus zu bekommen (Seite 18). Wenn dein Aspekt das Leben des Charakters schwieriger macht, dann bekommst du *Fate-Punkte* dafür – in diesem Fall wird der Aspekt **gereizt** und du nimmst das **Reizen** an (Seite 20).

Annes Charakter Cynere hat den Aspekt **Diebische Elster** auf ihrem Charakterbogen stehen – das bedeutet, dass sie im Allgemeinen zu großen Wert auf materielle Güter legt und zu unklugen Entscheidungen neigt, wenn es um Edelsteine und Münzen geht. Das verleiht dem Charakter ein interessantes, unterhaltsames Element, das sie in eine Menge Schwierigkeiten bringen wird und ihr im Spiel viel Persönlichkeit verleiht.

Aspekte können Dinge beschreiben, die von Vorteil oder von Nachteil sind – tatsächlich tun die allerbesten Aspekte beides. Nicht nur Charaktere haben Aspekte; die Umgebung, in der sich eure Charaktere bewegen, ist manchmal ebenfalls mit Aspekten ausgestattet.

Extras (Seite 277)

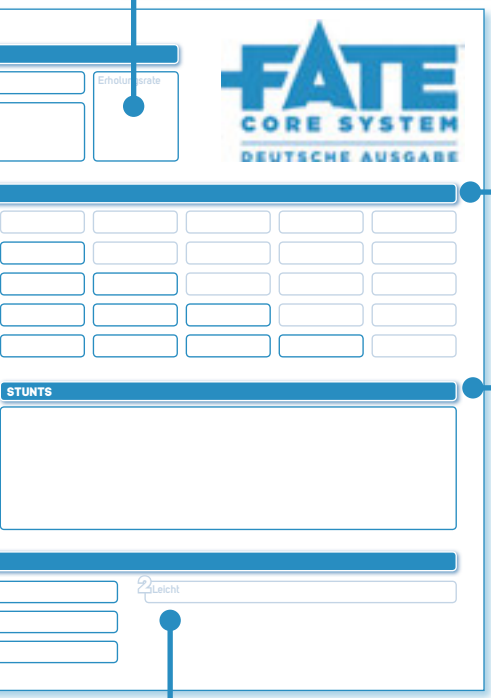
Extras sind übernatürliche Fähigkeiten, Ausrüstung, Fahrzeuge, Organisationen und Orte, für die deine Gruppe vielleicht Regeln haben möchte (wenn Aspekte, Fertigkeiten und Stunts sie nicht ausreichend beschreiben).

Stress (Seite 56)

Stress ist eine von zwei Möglichkeiten, um die Niederlage in einem Konflikt zu vermeiden – Stress stellt kurzfristige Erschöpfung, Überanstrengung, oberflächliche Verletzungen und so weiter dar. Du hast eine Anzahl von Kästchen mit verschiedenen Werten auf deinem Stressbalken, die du in einem Kampf verlieren kannst, ohne ausgeschaltet zu werden. Am Ende eines Konflikts werden sie wieder zurückgesetzt, sobald du einen Moment Zeit hast, um dich auszuruhen und zu verschnaufen.

Erholungsrate (Seite 54)

Deine **Erholungsrate** ist die Anzahl von *Fate-Punkten*, die du zu Beginn jeder Spielsitzung bekommst und die dein Charakter ausgeben kann. Bei der nächsten Spielsitzung fängst du wieder mit dieser Anzahl *Fate-Punkte* an, egal, wie viele du ausgegeben hast. Es gibt aber eine Ausnahme: Wenn du am Ende der letzten Sitzung mehr *Fate-Punkte* zur Verfügung hattest als deine Erholungsrate, dann darfst du auch mit dieser Anzahl *Fate-Punkte* in die neue Sitzung starten.



Fertigkeiten (Seite 52)

Fertigkeiten benutzt du, wenn du im Spiel komplizierte oder interessante Aktionen vollführen möchtest. Dann würfelst du eine Probe mit deiner Fertigkeit. Jeder Charakter hat ein paar Fertigkeiten, die sein grundlegendes Können darstellen. Darunter fällt so etwas wie Wahrnehmungsvermögen, körperliche Geschicklichkeit, berufliche Ausbildung, Wissen und andere Dinge, die seine Fähigkeiten darstellen. Zu Beginn des Spiels haben die Spielercharaktere Fertigkeiten, die von Durchschnittlich (+1) bis Großartig (+4) reichen. Höher ist besser – das heißt, dass der Charakter eine bessere Erfolgschance hat, wenn er eine höhere Fertigkeit verwendet. Wenn du aus irgendeinem Grund eine Probe mit einer Fertigkeit machen willst, die dein Charakter nicht besitzt, dann zählt diese Fertigkeit als Mäßig (+0). Es gibt hier ein paar Ausnahmen, z. B. magische Fertigkeiten, die die meisten Leute gar nicht benutzen können. Mehr Details zu *Fertigkeiten* findest du in ihrem eigenen Kapitel auf Seite 93.

Zird der Geheimnisvolle hat die Fertigkeit Wissen mit einem Wert von Großartig (+4), das heißt, er ist wunderbar dafür geeignet, nützliche und obskure Fakten zu kennen und Dinge zu recherchieren. Die Fertigkeit Heimlichkeit besitzt er allerdings überhaupt nicht. Wenn das Spiel also verlangt, dass er sich an jemanden anschleicht (und Sabine wird sicher dafür sorgen, dass das passiert), dann muss er seine Probe mit dem Mäßigen (+0) Wert machen. Schlecht für ihn.

Konsequenzen (Seite 56)

Konsequenzen sind eine andere Möglichkeit, um die Niederlage in einem Konflikt zu vermeiden, aber sie halten länger an als Stress. Jedes Mal, wenn du eine Konsequenz akzeptierst, musst du einen neuen Aspekt auf deinem Charakterbogen aufnehmen, der deine Verletzungen beschreibt. Im Gegensatz zu Stress brauchst du Zeit, um dich von einer Konsequenz zu erholen. In der Zwischenzeit bleibt sie auf deinem Charakterbogen stehen. Das bedeutet, dass dein Charakter anfällig für Komplikationen ist und andere seine neue Schwäche ausnutzen können.

Stunts (Seite 95)

Stunts sind spezielle Tricks, die dein Charakter kennt. Damit kannst du einen zusätzlichen Vorteil aus einer Fertigkeit ziehen oder eine andere Spielregel so verändern, dass sie zu deinem Vorteil funktioniert. Stunts sind wie Special-Moves in einem Videospiel – sie lassen dich etwas Einzigartiges oder Besonderes tun, das andere Charaktere nicht können. Zwei Charaktere können denselben Wert in einer Fertigkeit haben, aber vielleicht bringen ihnen ihre Stunts deutlich unterschiedliche Vorteile.

Landon hat einen Stunt namens **Noch 'ne Runde?** Der Stunt bringt ihm einen Bonus, wenn er mit seiner Charisma-Fertigkeit Informationen aus jemandem herausholen will, vorausgesetzt, er trinkt mit seinem Ziel in einer Taverne.

AKTIONEN AUSFÜHREN

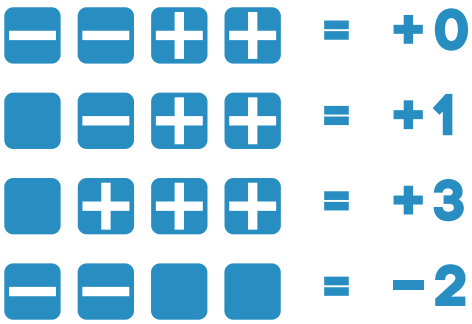
Spieler, bei manchen Sachen, die du in einem *Fate-Spiel* tun willst, musst du würfeln, um herauszufinden, ob dein Charakter erfolgreich ist oder nicht. **Du musst immer würfeln, wenn du dich bei deinen Anstrengungen mit einem anderen Charakter misst, oder wenn zwischen dir und deinem Erfolg ein signifikantes Hindernis steht**. Ansonsten kannst du einfach sagen, was dein Charakter tut, und davon ausgehen, dass es auch klappt.

Am häufigsten würfelst du bei *Fate*, um:

- Ein Hindernis zu überwinden (Seite 142)
- Einen Vorteil für deinen Charakter zu erschaffen oder freizuspielen, d. h. du erzeugst einen Aspekt, den du benutzen kannst (siehe Seite 144)
- Jemanden in einem Konflikt anzugreifen (Seite 148)
- Dich in einem Konflikt zu verteidigen (Seite 150)

WÜRFELN

Wenn du in *Fate* würfeln musst, nimm dir vier *Fate-Würfel* und würfle mit allen. Wenn du das Ergebnis der Würfel abliest, werte jedes ⊞ als +1, jedes ■ als 0 und jedes ⊟ als -1. Indem du Paare von ⊞ und ⊟, die sich ja aufheben, sofort zur Seite legst, lässt sich das Ergebnis auf einen Blick ablesen. Addiere alles zusammen. Du erhältst ein Ergebnis von -4 bis +4, meistens zwischen -2 und +2. Hier sind einige Beispiele für Würfelergebnisse:



Das Ergebnis des Wurfs ist aber nicht dein endgültiges Ergebnis. Wenn dein Charakter eine Fertigkeit hat, die zu der Aktion passt, dann darfst du deinen Fertigkeitswert auf das Ergebnis der Würfel addieren. Jetzt hast du also gewürfelt und addiert, aber was bedeutet das Ergebnis? Gut, dass du fragst.

DIE LEITER

Bei *Fate* benutzen wir eine Leiter aus Adjektiven und Zahlen, um das Ergebnis eines Wurfs, die Fertigkeiten eines Charakters und das Gesamtergebnis einer Probe zu bewerten. Hier ist die Leiter:

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

Es ist eigentlich egal, welche Seite der Leiter du benutzt – einige Leute können sich die Worte besser merken, andere die Zahlen und wieder andere benutzen gerne beides. Du könntest also sagen „Ich hab ein Großartiges Ergebnis“ oder „Ich hab +4“ und es bedeutet dasselbe. Solange jeder versteht, was du sagen willst, ist alles in Ordnung. Manchmal fallen die Ergebnisse höher oder niedriger aus, als die Leiter erlaubt. Wir finden es immer gut, wenn ihr eure eigenen Namen für Ergebnisse jenseits von Legendär (+8) findet, wie beispielsweise „Der Hammer!“ oder „Absolut Wahnwitzig“. Wir machen das auch so.

WAS BEDEUTET DAS ERGEBNIS?

Du würfelst gegen einen Widerstand, den du mit deinem Ergebnis erreichen oder übertreffen musst. Dieser Widerstand kann zwei Formen annehmen: **Aktiver Widerstand**, bei dem jemand gegen dich würfelt, oder **passiver Widerstand**, bei dem ein Hindernis einfach einen festen Wert auf der Leiter hat, den du überwinden musst. (SL, du kannst deine NSC passiven Widerstand leisten lassen, wenn du keine Lust hast, für sie zu würfeln.) Du hast mit deiner Aktion Erfolg, wenn du den Widerstand auf der Leiter übertriffst. Wenn du einen Gleichstand erzielst, erreichst du auch etwas, aber nicht in dem Ausmaß, das sich dein Charakter vorgestellt hat. Wenn dein Ergebnis wirklich viel höher ist, dann passiert etwas Besonderes (zum Beispiel bekommst du im Kampf einen Vorteil, wenn du dich besonders gut verteidigst). Wenn du den Widerstand nicht übertriffst oder zumindest erreichst, dann hast du entweder keinen Erfolg, oder der Erfolg hat einen Haken, oder es geschieht etwas anderes, das die Situation komplizierter macht. Es gibt einige Aktionen, bei denen durch Regeln festgelegt ist, was passiert, wenn du eine Probe nicht schaffst. Wenn du eine gegnerische Probe oder ein festes Hindernis mit deinem Wurf übertriffst, dann nennen wir die Differenz zwischen dem Widerstand und deinem Ergebnis **Erfolgsstufen**. Wenn deine Probe genauso hoch wie der Widerstand ist, dann hast du 0 Erfolgsstufen. Wenn du 1 höher als der Widerstand würfelst, hast du 1 Erfolgsstufe. Wenn du 2 höher würfelst, sind es 2 Erfolgsstufen und so weiter. Später in diesem Buch sprechen wir über verschiedene Situationen, in denen es nützlich ist, Erfolgsstufen zu erzielen.

Vier verschiedene Aktionen Seite 142

Vier verschiedene Ergebnisse Seite 140

Landon versucht, einer uralten mechanischen Todesfalle zu entkommen, die er aus Versehen während einer „Routine"-Erkundung der Anthari-Katakomben ausgelöst hat. Dutzende winzige (und einige nicht so winzige) Speere schießen in einem Flurstück aus den Wänden. Er muss an ihnen vorbei, um auf die andere Seite zu kommen. Sabine, die SL, sagt: „Das ist passiver Widerstand, weil es nur eine Falle ist, die dir im Weg steht. Die Schwierigkeit ist allerdings Großartig (+4) – die Anthari wollten wirklich nicht, dass irgendjemand ihre Tempelschätze stiehlt." Dominik seufzt und sagt: „Na gut, ich habe eine Gute (+3) Athletik, also versuche ich, ihnen auszuweichen und dabei gleichzeitig den Flur zu überqueren." Er würfelt und erzielt ein Ergebnis von ⊖⊕⊕⊕, also insgesamt +2. Das erhöht seinen Wert auf der Leiter um zwei, von Gut (+3) auf Hervorragend (+5). Das reicht, um den Widerstand mit einer Erfolgsstufe zu überwinden und die Probe zu schaffen. Sabine sagt: „Gut, du schaffst es mit einer Mischung aus Akrobatik und hektischem Gestolper, auf die andere Seite zu kommen, und das nur mit einigen dekorativen Rissen in deiner Tunika. Der Mechanismus hört aber nicht auf – auf deinem Rückweg musst du dich wieder damit herumschlagen." Dominik antwortet: „Also ein ganz normaler Arbeitstag", und Landon setzt seinen Weg durch die Katakomben fort.

FATE-PUNKTE

Du kannst Spielsteine verwenden, um darzustellen, wie viele *Fate-Punkte* du gerade zur Verfügung hast. *Fate-Punkte* gehören zu den wichtigsten Ressourcen in *Fate* – sie geben an, wie viel Einfluss du auf die Geschichte nehmen kannst, um sie zum Vorteil deines Charakters zu beeinflussen. Du gibst *Fate-Punkte* aus, um einen Aspekt **einzusetzen**, um der Geschichte ein Detail hinzuzufügen oder um bestimmte mächtige Stunts zu aktivieren. Du erhältst *Fate-Punkte*, wenn du akzeptierst, dass einer deiner Aspekte **gereizt** wird. Vorsicht: Benutzt keine essbaren Spielsteine, besonders dann nicht, wenn ihr alle Hunger habt!

EINEN ASPEKT EINSETZEN

Was sind Aspekte? Seite 62

Wenn du eine Fertigkeitsprobe machst und dir ein **Aspekt** in dieser Situation helfen könnte, kannst du einen *Fate-Punkt* ausgeben, um den Aspekt einzusetzen. Damit kannst du das Ergebnis der Probe beeinflussen. **Du darfst noch einmal würfeln oder +2 auf das Ergebnis addieren, je nachdem, was dir in der Situation nützlicher erscheint**. (Normalerweise ist der Bonus von +2 eine gute Wahl, wenn du eine -2 oder höher gewürfelt hast. Aber manchmal brauchst du die +4 so dringend, dass du das Risiko eingehen und die Probe wiederholen willst.) Das machst du erst, nachdem du gewürfelt hast – falls du mit deinem Gesamtergebnis unzufrieden bist. **Du musst auch erklären oder rechtfertigen, wie der Aspekt dir hilft, den Bonus zu bekommen** – manchmal ist es offensichtlich, aber manchmal ist ein bisschen kreatives Erzählen nötig. Du kannst mehr als einen *Fate-Punkt* bei einer einzigen Probe ausgeben, um noch einmal neu zu würfeln oder einen weiteren +2-Bonus zu bekommen, aber du musst dabei jedes Mal einen anderen Aspekt einsetzen.

Cynere gibt sich als ausländische Würdenträgerin aus, um einen Kaufmann dazu zu bringen, ihr die Sicherheitsvorkehrungen seines persönlichen Tresors zu beschreiben. Der Kaufmann bietet ihr Guten (+3) passiven Widerstand, ihre Fertigkeit Täuschung ist Ordentlich (+2). Juli würfelt. Die Würfel gleichen sich aus, mit einem Ergebnis von 0. Ihr Gesamtergebnis bleibt somit bei Ordentlich (+2) – nicht genug, um an die gewünschten Informationen zu kommen. Sie schaut auf ihren Charakterbogen, dann zu Sabine und sagt: „Weißt du, nachdem ich schon seit Jahren eine **Diebische Elster** bin, weiß ich doch, was üblicherweise in einer Schatzkammer ist und was nicht. Ich möchte den Kaufmann beeindrucken, indem ich über die seltensten, kostbarsten Teile seiner Sammlung spreche.“ Sabine grinst und nickt. Juli gibt ihr einen *Fate-Punkt*, um den Aspekt einzusetzen, und erhält einen Bonus von +2 auf das Ergebnis ihrer Probe. Damit hat sie ein Großartiges (+4) Ergebnis – höher als der Widerstand. Der wahrlich beeindruckte Kaufmann beginnt, mit seinem Tresorraum anzugeben, und Cynere hört genau zu …

EIN DETAIL HINZUFÜGEN

Manchmal möchtest du einer Szene ein Detail hinzufügen, das vorteilhaft für deinen Charakter ist. Vielleicht möchtest du einen glücklichen Zufall in die Erzählung bringen, zum Beispiel, wenn du rückwirkend festlegst, dass du genau die richtigen Werkzeuge für eine bestimmte Aufgabe eingepackt hast (**Natürlich hab ich das dabei!**), oder wenn du in einem dramatisch passenden Moment eintriffst, oder wenn du erzählst, dass du und der gerade aufgetauchte NSC gemeinsame Kunden haben. Dazu musst du einen *Fate-Punkt* ausgeben. Du solltest versuchen, das Detail zu erklären, indem du es mit einem deiner Aspekte in Verbindung bringst. SL, du hast das Recht, jeden Vorschlag abzulehnen, der den angemessenen Spielraum übersteigt, oder den Spieler zu bitten, ihn zu überarbeiten. Das gilt besonders dann, wenn der Rest der Gruppe das Detail auch nicht plausibel findet.

Zird der Geheimnisvolle wird mit seinen Freunden von einigen Stammesmitgliedern aus der Sagroth-Wildnis gefangen genommen. Die drei Helden werden ohne Umschweife vor dem Häuptling zu Boden geworfen, und Sabine beschreibt, dass der Häuptling sich in einer seltsamen, gutturalen Sprache an sie wendet. Daniel schaut auf seinen Charakterbogen und sagt: „Hey, ich habe den Aspekt **Wenn ich noch nicht da war, hab ich davon gelesen** auf meinem Bogen stehen. Wäre es passend, wenn ich diese Sprache irgendwann studiert hätte, damit wir mit denen reden können?“ Sabine findet das absolut plausibel. Daniel wirft ihr einen *Fate-Punkt* zu und beschreibt, dass Zird dem Häuptling in seiner eigenen Sprache antwortet und alle im Dorf (einschließlich seiner Freunde) ihn einen Augenblick lang überrascht anstarren. Daniel lässt Zird seine Freunde anschauen und sagt: „Bücher. Sie sind gut für euch.“

REIZEN

Manchmal (tatsächlich eher oft) wirst du dich in einer Situation wiederfinden, in der ein Aspekt das Leben deines Charakters verkompliziert und unerwartetes Drama erzeugt. Wenn das geschieht, wird die SL eine mögliche Komplikation vorschlagen. Wir sagen, der Aspekt wird gereizt. Manchmal führt das Reizen dazu, dass dein Charakter automatisch beim Erreichen eines Ziels scheitert, dass seine Wahlmöglichkeiten eingeschränkt sind oder dass einfach ungeplante Konsequenzen alles einfärben, was dein Charakter tut. Du kannst ein bisschen feilschen, was die Details angeht. Es geht darum, zu einem Ergebnis zu kommen, das in der Situation am besten passt und das möglichst dramatisch ist. Wenn du zugestimmt hast, die Komplikation anzunehmen, dann bekommst du einen *Fate-Punkt* dafür. Du kannst aber auch einen *Fate-Punkt* bezahlen, damit die Komplikation nicht eintritt. Wir raten allerdings davon ab, das allzu oft zu tun – du brauchst den *Fate-Punkt* wahrscheinlich später noch, und ein gereizter Aspekt bringt Drama (und somit Spaß) in die Geschichte und euer Spiel. Spieler, du kannst fordern, dass einer deiner Aspekte gereizt wird, wenn eine deiner Entscheidungen zu Komplikationen führen soll – dafür sollte der Aspekt aber auch mit dieser Entscheidung zusammenhängen. SL, du kannst einen Aspekt reizen, wenn du die Welt auf komplizierte oder dramatische Art auf den Charakter reagieren lässt. Jeder am Tisch kann jederzeit vorschlagen, dass es passend wäre, jetzt einen Aspekt zu reizen (das gilt auch für die Aspekte des eigenen Charakters). SL, du hast das letzte Wort, wenn es darum geht, ob das Reizen gültig ist oder nicht. Wenn ein Aspekt während des Spiels gereizt wurde, ohne dass der Spieler dafür einen *Fate-Punkt* bekommen hat, dann sagt das sofort!

Aspekte reizen Seite 79

Landon hat den Aspekt **Die Manieren eines Ziegenbocks**. Er nimmt mit seinen Freunden am jährlichen Großen Ball in Ictherya teil, der vom königlichen Hof veranstaltet wird. Sabine sagt den Spielern: „Während ihr herumlauft, sticht Landon natürlich hervor und erregt die Aufmerksamkeit einer modisch gekleideten jungen Dame. Sie beobachtet ihn eine Weile und geht dann auf ihn zu, um ein Gespräch mit ihm zu beginnen. Sie scheint fasziniert davon zu sein, wie anders er unter all den biederen Adeligen aussieht.“ Sie wendet sich Dominik zu. „Was machst du?“ Dominik sagt: „Öh … na ja, ich denke, ich bitte sie um einen Tanz und spiele mit. Ich will wissen, was ich über sie herausfinden kann.“ Sabine hält einen *Fate-Punkt* in die Luft und sagt: „In Anbetracht von Landons exzellenter Beherrschung der höfischen Etikette – das könnte doch schief laufen, oder?“ Dominik kichert und antwortet: „Ja. Ich schätze, Landon wird sie ziemlich schnell beleidigen, und dann wird es schwierig. Ich nehme den *Fate-Punkt*.“ Sabine und Dominik spielen ein bisschen, um herauszufinden, in welches Fettnäpfchen Landon tritt, und dann beschreibt Sabine, wie einige königliche Wachen auftauchen. Einer von ihnen sagt: „Gebt acht, wie ihr mit der Großherzogin von Ictherya sprecht, Ausländer.“ Dominik schüttelt den Kopf. Sabine grinst teuflisch.

FANGT AN ZU SPIELEN!

Das sind die Grundlagen, die ihr braucht, um *Fate* zu spielen. In den folgenden Kapiteln findet ihr mehr Details über die oben beschriebenen Mechanismen und erfahrt, wie ihr euer Spiel so richtig zum Laufen bringt.

WIE ES WEITERGEHT

- Das Kapitel *Spielgestaltung* zeigt euch, wie ihr euer Spiel am Besten konzipiert, also solltet ihr wahrscheinlich damit weitermachen. Im Kapitel *Charaktererschaffung* erfahrt ihr, wie ihr die Charaktere erstellt, die ihr spielen werdet.
- Spieler, ihr solltet wahrscheinlich *Aktionen und Ergebnisse* und *Das Lange Spiel* lesen, damit ihr besser versteht, wie die Regeln funktionieren und wie ihr euren Charakter im Spiel entwickeln könnt.
- SL, du solltest dich mit dem ganzen Buch vertraut machen, aber besonders wichtig für dich sind *Spielleiten* und *Szenen, Sitzungen und Szenarien*.

Spielgestaltung
Seite 23

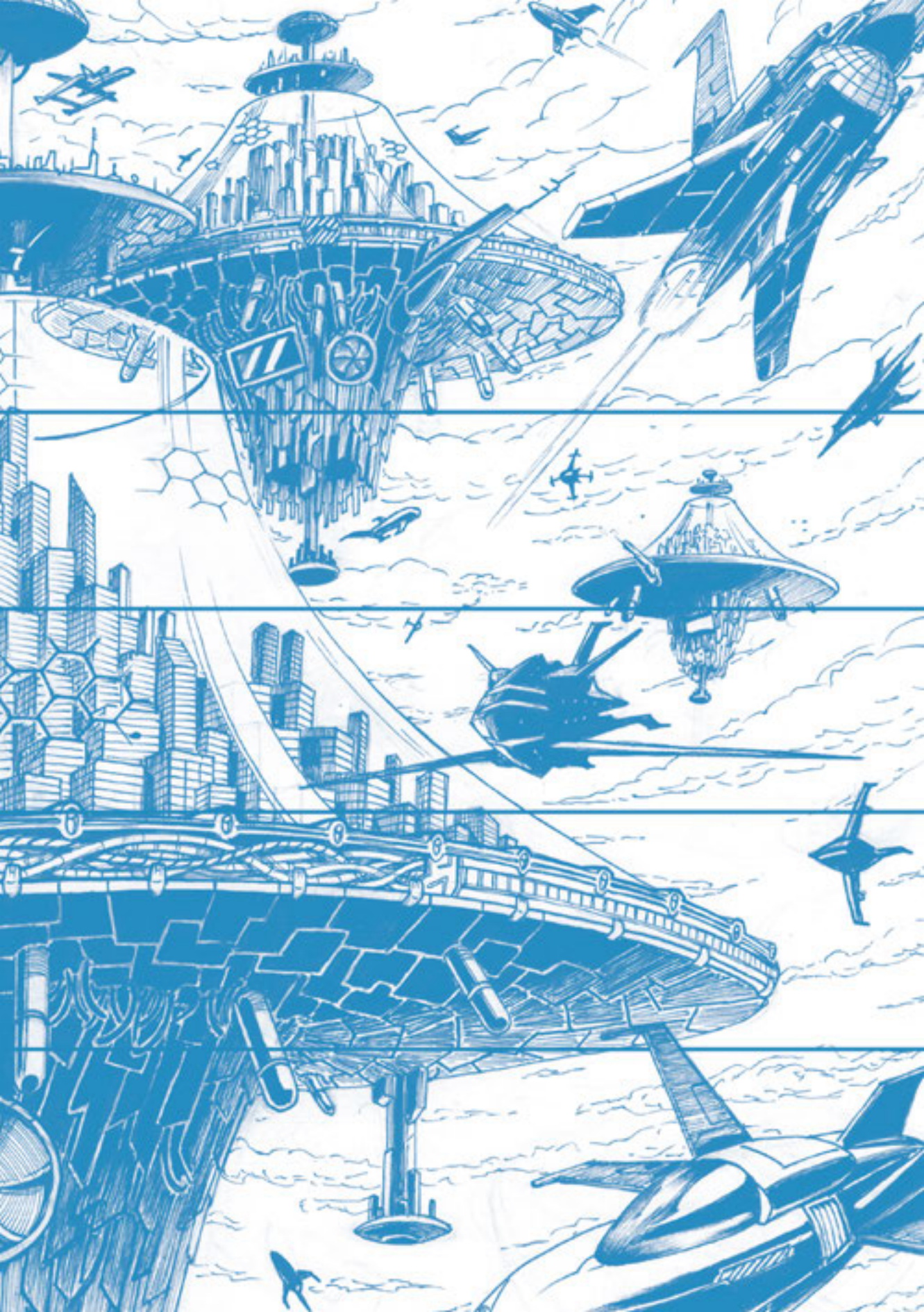
Charakter-
erschaffung
Seite 35

Aktionen und
Ergebnisse
Seite 137

Das Lange Spiel
Seite 259

Spielleiten
Seite 185

Szenen,
Sitzungen und
Szenarien
Seite 233



2 SPIELGESTALTUNG

WAS MACHT EIN GUTES FATE-SPIEL AUS?

Mit *Fate* kannst du Geschichten in vielen verschiedenen Genres und mit vielen verschiedenen Grundideen spielen. Es gibt keine festgelegte Spielwelt – die Gruppe gestaltet die Umwelt eurer Charaktere selbst. Aber das Spiel basiert auf einigen Grundgedanken, die den Spielrunden eine Richtung vorgeben und die unserer Meinung nach deutlich zeigen, wofür das Spiel eigentlich geschrieben wurde.
Es ist ganz egal, ob ihr Fantasy, Science-Fiction, Superhelden-Stories oder ein dreckiges Polizeidrama spielen wollt – *Fate* funktioniert am besten, wenn ihr damit Geschichten über Leute erzählt, die *von selbst die Initiative ergreifen*, die *kompetent* sind und die *dramatisches Potential* besitzen.

EIGENINITIATIVE

Fate-Charaktere sollten selbst die Initiative ergreifen. Sie haben verschiedene Fähigkeiten, die ihnen helfen, sich ihren Problemen aktiv zu stellen, und sie scheuen sich nicht, diese Fähigkeiten einzusetzen. Sie sitzen nicht herum und warten darauf, dass die Lösung eines Problems um die Ecke kommt – sie gehen los und strengen sich an, sie nehmen Risiken in Kauf und überwinden Hindernisse, um ihre Ziele zu erreichen.
Das heißt jetzt nicht, dass sie nie planen oder sich eine Strategie überlegen. Sie sind auch nicht leichtsinnig oder nachlässig, zumindest nicht alle. Aber selbst der geduldigste Charakter begehrt irgendwann auf und fängt an, Dinge zu tun und damit Einfluss auf die Spielwelt zu nehmen.
Bei jeder *Fate-Runde* solltet ihr darauf achten, dass die Charaktere selbst die Initiative ergreifen können, um ihre Probleme zu lösen. Ihnen sollten dafür immer mehrere Wege offen stehen. Wenn es in eurem Spiel um eine Gruppe Bibliothekare geht, die die ganze Zeit zwischen staubigen Folianten herum hocken und Dinge lernen, dann ist das kein *Fate*. Wenn die Bibliothekare aufbrechen, *um die Welt mit ihrem verbotenen Wissen zu retten* – das ist *Fate*.

KOMPETENZ

Fate-Charaktere sind kompetent, sie können Dinge ins Rollen bringen. Sie sind keine tölpelhaften Stümper, die sich meistens nur blamieren, wenn sie etwas tun möchten – sie sind geübte, talentierte und gut ausgebildete Experten, die ihre Welt verändern können, wenn sie das wollen. Sie sind die richtigen Leute für ihre Aufgaben. Es werden ausgerechnet sie in Probleme verwickelt, weil sie gute Chancen haben, die ganzen Schwierigkeiten zu einem guten Ende bringen.
Das heißt jetzt nicht, dass sie immer erfolgreich sind oder dass ihre Taten keine unerwarteten Konsequenzen haben sollten. Aber wenn sie es nicht schaffen, dann liegt das nicht daran, dass sie ungenügend vorbereitet waren oder dämliche Anfängerfehler gemacht haben.
Bei jeder *Fate-Runde* solltet ihr darauf achten, dass die Charaktere wie kompetente Personen behandelt werden. Sie sollten mit würdigen Herausforderungen und Gegnern konfrontiert werden. Wenn es in eurem Spiel um eine Gruppe Müllmänner geht, die ständig gegen Superschurken antreten und von ihnen vermöbelt werden, dann ist das kein *Fate*. Wenn die Müllmänner *zu einer schlagkräftigen Einheit gegen die Superschurken werden* – das ist *Fate*.

DRAMATISCHES POTENZIAL

Fate-Charaktere führen ein dramatisches Leben. Für sie steht immer ein hoher Einsatz auf dem Spiel – egal, ob sie sich mit ihrer Umwelt auseinandersetzen müssen oder mit ihren eigenen Gedanken und Gefühlen. Sie haben die gleichen Probleme mit anderen Menschen und schleppen den gleichen Ballast mit sich herum wie wir auch. In ihren Leben passieren vielleicht viel spannendere oder epischere Dinge als in unseren, aber trotzdem können wir mit ihnen mitfühlen und sie verstehen.

Das heißt jetzt nicht, dass ihre gesamte Existenz aus Schmerz und Leid besteht oder dass sie ständig von einer Krise in die nächste stolpern müssen. Aber sie müssen in ihrem Leben harte Entscheidungen treffen und mit den Konsequenzen leben – mit anderen Worten: Sie sind *menschlich*.

Bei jeder *Fate-Runde* solltet ihr darauf achten, dass es genug Potential für Drama zwischen und mit den Charakteren gibt, und dass dieses Potential auch angespielt wird. Wenn es in eurem Spiel um ein paar Abenteurer geht, die sich hirnlos durch immer stärkere und härtere Monsterhorden prügeln, dann ist das kein *Fate*. Wenn die Abenteurer versuchen, *ein normales Leben zu führen, während sie vom Schicksal auserwählt sind, gegen das ultimative Böse anzutreten* – das ist *Fate*.

WENN IHR EUER SPIEL GESTALTET:

- **Spielwelt**: Überlegt euch, wie die Welt aussieht, in der eure Protagonisten leben.
- **Tragweite**: Überlegt euch, ob eure Geschichte eher episch oder eher persönlich wird.
- **Aufgaben**: Überlegt euch, mit welchen Problemen und Schwierigkeiten die Protagonisten in eurer Spielwelt konfrontiert werden.
- **NSC**: Überlegt euch wichtige Orte und Personen.
- **Fertigkeiten und Stunts**: Überlegt euch, was die Charaktere in eurer Spielwelt vermutlich tun wollen und können sollten.
- **Charaktererschaffung**: Baut euch Charaktere.

DAS SPIEL ENTSTEHT

Wenn ihr festlegt, was für ein Spiel ihr mit *Fate* spielen wollt, dann überlegt euch als erstes, was für Personen eure Protagonisten sein sollen und wie die Welt um sie herum aussieht. Die Entscheidungen, die ihr jetzt trefft, sind der Grundstein für alles andere. Sie werden euch helfen, das ganze Spiel ins Rollen zu bringen: Was können die Protagonisten? Wofür interessieren sie sich, was ist ihnen egal? Welche Schwierigkeiten ziehen sie an? Welchen Einfluss haben ihre Taten auf die Welt? Ihr müsst nicht alle Fragen *vollständig* beantworten (es ist ja ein wichtiger Teil des Spiels, die Charaktere die Antworten herausfinden zu lassen), aber ihr solltet zumindest eine grobe Ahnung haben, in welche Richtung die Antworten gehen könnten.

Charakter-
erschaffung
Seite 35

Wir fangen hier mit eurer Spielwelt an. Die Details zu den Protagonisten findet ihr weiter hinten, im Kapitel *Charaktererschaffung*.

WIE FUNKTIONIERT DIE SPIELWELT BEI FATE?

Überlegt euch, wie die Welt aussieht, in der eure Protagonisten leben

Vermutlich wisst ihr schon, was eine Spielwelt an und für sich ausmacht, aber hier noch mal ganz kurz: Eine Spielwelt besteht aus allem, mit dem die Charaktere interagieren können – Personen, Organisationen und Institutionen, Technik, seltsame Phänomene und Geheimnisse (Verbrechen, Intrigen oder kosmische und historische Legenden). Mit manchen dieser Dinge wollen sich eure Charaktere beschäftigen, andere drängen sich ihnen auf oder werden ihnen aufgedrängt, manche sind hilfreich, andere eher hinderlich.

Vielleicht wollt ihr eine Welt verwenden, die bereits existiert – eine Welt aus einem Film, einem Roman oder einem anderen Rollenspiel. In diesem Fall sind viele Grundlagen bereits gelegt, auch wenn ihr der Welt vermutlich noch eine eigene Note geben wollt, mit neuen Organisationen oder anderen Geheimnissen, die es zu entdecken gilt.

Vielleicht wollt ihr aber lieber eine eigene Spielwelt entwerfen. In diesem Fall müsst ihr mehr Arbeit investieren. Euch jetzt zu erklären, wie man eine Spielwelt gestaltet, würde den Rahmen dieses Kapitels sprengen – aber wenn ihr euch für diese Option entschieden habt, wisst ihr vermutlich ohnehin, was da auf euch zukommt. (Außerdem leben wir in einer Welt voller Informationen, Medien und Popkultur. Schaut euch **www.tvtropes.org** (englische Website) an, wenn ihr uns nicht glaubt.) Einen Rat haben wir aber: Erfindet im Vorfeld nicht zu viel. Ihr werdet im Lauf dieses Kapitels noch merken, dass euch bereits bei der Gestaltung des Spiels und bei der Charaktererschaffung ein ganzer Haufen Ideen kommt, also lasst euch ruhig Zeit mit den Details.

Sabine, Dominik, Juli und Daniel treffen sich, um über die Spielwelt zu reden. Sie haben alle Lust auf eine Low-Fantasy-Welt, weil Dominik und Juli gerade die Bücher über *Fafhrd und den Grauen Mausling* gelesen haben. Ihre Grundidee ist also **ZWEI KERLE UND EIN MÄDCHEN MIT SCHWERTERN**. Die Welt ist „grob mittelalterlich, halt eine Pseudo-Erde mit abgefeilten Seriennummern".
Daniel schlägt vor, lieber **EIN KERL UND EIN MÄDCHEN MIT SCHWERTERN, UND EIN KERL OHNE SCHWERT** zu nehmen, damit sich die beiden Kerle voneinander unterscheiden. Außerdem würde er als Kontrast zu den anderen beiden gern einen Charakter spielen, der sich für Bücher interessiert. Alle sind einverstanden und gehen weiter zum zweiten Schritt.

DIE TRAGWEITE DES SPIELS

Überlegt euch, ob eure Geschichte eher episch oder eher persönlich wird.
Es kommt nicht darauf an, ob eure Spielwelt klein oder riesengroß ist – bei der Tragweite des Spiels kommt es auf die Geschichten an, die ihr spielen wollt.
Bei einem Spiel mit geringer Tragweite kümmern sich die Charaktere um Probleme innerhalb einer Stadt oder einer Region. Sie reisen nicht viel, und die meisten Schwierigkeiten beschränken sich auf ihre unmittelbare Umgebung. Ein Spiel mit großer Tragweite dreht sich um Probleme, die eine gesamte Welt, eine mächtige Zivilisation oder sogar eine ganze Galaxis betreffen (wenn es zum Genre passt). Manchmal erweitert sich die Tragweite im Spiel, wie ihr es vermutlich bereits von längeren Roman- oder Fernsehserien kennt.

Sabine findet, dass **EIN KERL UND EIN MÄDCHEN MIT SCHWERTERN** besser als Spiel mit geringer Tragweite funktioniert, wo die Charaktere zwar von Stadt zu Stadt reisen, sich aber hauptsächlich um die Probleme vor Ort kümmern müssen – es könnte um eine Diebesgilde oder um die niederträchtigen Machenschaften eines Regenten gehen.

DIE GROSSEN AUFGABEN DER SPIELWELT

Überlegt euch, mit welchen Problemen und Schwierigkeiten die Protagonisten in eurer Spielwelt konfrontiert werden.
In jeder Spielwelt muss es etwas geben, das für die Charaktere sehr wichtig ist – häufig eine Bedrohung, die sie bekämpfen oder zerstören wollen. Das ist eine **Aufgabe** der Spielwelt.
Lasst euch mit eurer Gruppe zwei Aufgaben einfallen und schreibt sie auf Karteikarten oder den Spielgestaltungsbogen. Diese Aufgaben sind Aspekte, die während des ganzen Spiels eingesetzt oder gereizt werden können.
Die Aufgaben sollten die Tragweite des Spiels widerspiegeln und zeigen, womit sich die Charaktere auseinandersetzen müssen. Sie sind umfassende Ideen, die nicht nur eure Charaktere betreffen, sondern viele Personen in eurer Spielwelt. Es gibt zwei Arten von Aufgaben:

Spiel-
gestaltungsbogen
Seite 305

- **Aktuelle Aufgaben**: Das sind Schwierigkeiten oder Gefahren, die bereits in der Welt existieren, vielleicht sogar schon seit langer Zeit. Wenn sich ein Protagonist mit so einer Aufgabe beschäftigt, versucht er, die Welt zu verändern und zu verbessern. Zum Beispiel: Eine korrupte Regierung; organisierte Kriminalität; große Armut und Krankheit; ein Krieg, der bereits Generationen überspannt.

- **Zukünftige Aufgaben:** Das sind Gefahren, die sich gerade erst entwickeln und die drohen, die Welt zu einem schlechteren Ort zu machen, wenn sie ihre Ziele erreichen. Wenn sich ein Protagonist mit so einer Aufgabe beschäftigt, will er die Welt davor bewahren, in Chaos zu zerfallen oder zerstört zu werden. Zum Beispiel: Invasion aus dem Nachbarland; eine Zombiehorde, die plötzlich aus den Gräbern steigt; unerwartet verhängtes Kriegsrecht.

Grundsätzlich gibt es bei *Fate* in einer Spielrunde zwei Aufgaben: Entweder zwei aktuelle Aufgaben (bei diesen Geschichten geht es darum, die Welt zu verbessern), oder zwei zukünftige Aufgaben (bei diesen Geschichten müssen Leute aus großer Gefahr gerettet werden), oder je eine von jeder Art. Letzteres kommt in Romanen, Filmen und Serien häufig vor: Die tapferen Helden müssen sich gegen eine drohende zukünftige Aufgabe wappnen, während ihre Umgebung und ihr Umfeld sie gleichzeitig vor eine schwierige aktuelle Aufgabe stellt.

Sowohl bei der Gestaltung des Spiels als auch bei der Charaktererschaffung werden Aspekte erzeugt. Wenn du *Fate* noch nicht kennst, lies das Kapitel *Aspekte und Fate-Punkte* (Seite 61).

MEHR AUFGABEN – ODER WENIGER

Wenn ihr nicht wollt, müsst ihr natürlich nicht bei den zwei Aufgaben bleiben, die hier vorgeschlagen werden – eine Aufgabe oder drei Aufgaben funktionieren auch, aber das Spiel verändert sich dadurch ein wenig. Wenn ihr nur eine Aufgabe habt, wird sich euer Spiel um diese Sache drehen – eine Queste, um das Böse aus einer Stadt zu vertreiben, oder um eine Stadt vor dem Bösen zu retten. Wenn ihr drei Aufgaben verwendet, habt ihr eine sehr aktive Welt, in der die Charaktere ihre Kräfte auf mehreren verschiedenen Schlachtfeldern einsetzen müssen. Solltet ihr den Fokus eures Spiels konzentrieren oder erweitern wollen, sprecht als Gruppe darüber und passt die Anzahl der Aufgaben so an, dass das Ergebnis euren Vorstellungen entspricht.

Die Gruppe überlegt, mit was für Schwierigkeiten sie sich gerne herumschlagen würde. Daniel ruft sofort **Organisiertes Verbrechen** und alle überlegen gemeinsam, wie man das **Konzept** am besten umsetzen kann. Sie erfinden die **Narbentriade**, eine Gruppe aus Schlägern, die sich mit Diebstahl, Erpressung und anderen unschönen Dingen beschäftigt, auf die die Welt eigentlich ganz gut verzichten könnte. Das ist ganz klar eine aktuelle Aufgabe.
Juli möchte, dass sich die Geschichte auch darum dreht, dass bald etwas passieren wird, etwas *wirklich Schlimmes*. Die Gruppe denkt sich also eine zukünftige Aufgabe aus: Einen finsteren Kult, der ein schreckliches Wesen heraufbeschwören möchte (damit entscheiden sie auch, dass es in dieser Welt schreckliche, Lovecraft-artige Wesen geben kann). Dominik nennt die Aufgabe **Der lauernde Schrecken**. Daniel gefällt die Idee sehr gut, weil sein Bücherwurm-Charakter dadurch besser in die gesamte Welt und die Geschichte integriert wird.

AUFGABEN:

1. Die Narbentriade

2. Der lauernde Schrecken

AUFGABEN IN ASPEKTE VERWANDELN

Wie schon gesagt: Aufgaben sind Aspekte. Ihr solltet eure Ideen als Aspekte ausdrücken, die ihr während des Spiels möglichst häufig zu verschiedenen Gelegenheiten benutzen könnt (als SL kannst du die Aspekte gegen die Protagonisten reizen oder für die Gegner einsetzen, aber einem schlauen Spieler fallen sicher auch andere Möglichkeiten ein, die Aspekte zu benutzen). Schreibt die Aspekte auf. Ihr könnt auch noch ein paar andere Details dazu schreiben, wenn es euch hilft, die Aspekte besser greifbar zu machen oder euch besser an sie zu erinnern.

AUFGABEN WÄHREND DES SPIELS VERÄNDERN

Im Laufe des Spiels können sich die Aufgaben verändern – mehr Details dazu findest du im Kapitel *Das Lange Spiel* (Seite 259). Manchmal entsteht aus einer Aufgabe eine neue. Manchmal erledigen die Charaktere die aktuelle Aufgabe oder bewältigen die zukünftige Aufgabe, dann verschwindet die Aufgabe. Manchmal tauchen auch neue Aufgaben auf. Die Dinge, die ihr jetzt festlegt, sind nur der Anfang.

Sabine schreibt **Die Narbentriade** und **Der lauernde Schrecken** auf – das sind die Aspekte des Spiels. Neben **Die Narbentriade** schreibt sie „Betreibt Erpressung und andere üble Dinge“. Zu **Der lauernde Schrecken** notiert sie „Angeführt vom Kult der Stille“.

Wenn ihr noch nie vorher Aspekte erzeugt habt oder euch noch unsicher seid, könnt ihr diesen Teil auch erstmal offen lassen. Ihr bekommt bei der Charaktererschaffung noch etwas Übung darin. Macht eure Aufgaben erst danach zu Aspekten.

AUFGABEN FÜR DETAILS

Ihr könnt Aufgaben benutzen, um kleinere, aber wichtige Teile eurer Spielwelt näher zu definieren. Ihr könnt für wichtige Orte (eine große Stadt oder Nation, aber auch ein besonderes Restaurant) oder eine Organisation (ein Ritterorden, ein Königshof oder ein Großkonzern) ebenfalls aktuelle oder zukünftige Aufgaben festlegen.
Wir empfehlen euch, für jedes Element nur eine einzige Aufgabe festzulegen, sonst wird das Spiel überfrachtet. Ihr könnt im Lauf des Spiels aber jederzeit Aufgaben hinzufügen. Ihr müsst das auch nicht sofort machen – wenn sich im Spiel herausstellt, dass ein bestimmtes Element sehr wichtig ist, könnt ihr ihm immer noch eine Aufgabe verpassen.

Der Kult der Stille taucht bei der Vorbesprechung ziemlich häufig auf, also beschließt die Gruppe, dass er eine Aufgabe braucht. Die Gruppe diskutiert kurz und legt fest, dass es interessant wäre, wenn es Spannungen unter den Kultisten gäbe. Daraus entwickelt sich die aktuelle Aufgabe **Zwei widersprüchliche Prophezeiungen** – es gibt innerhalb des Kults verschiedene Auffassungen darüber, was der lauernde Schrecken denn nun eigentlich ist.

PERSÖNLICHKEITEN UND ORTE

Überlegt euch wichtige Orte und Personen.
Ihr wisst jetzt vermutlich, welche Probleme auf eure Protagonisten warten, und vielleicht sind euch auch schon ein paar Organisationen oder Gruppen eingefallen, die eine wichtige Rolle spielen werden.
Jetzt müsst ihr diesen Aufgaben und Organisationen Persönlichkeiten zuordnen, damit eure SC jemanden haben, mit dem sie interagieren können, wenn sie sich um diese Elemente kümmern. Wird eine Aufgabe von bestimmten Individuen repräsentiert? Gibt es eine Person, die ein besonders gutes Beispiel für ein Mitglied der Organisation abgibt? Wenn ihr jetzt schon Ideen habt, schreibt den NSC auf eine Karteikarte: Seinen Namen, seine Beziehung zu der Organisation oder der Aufgabe und einen Aspekt, der beschreibt, welche Rolle der NSC künftig spielen wird.
Verfahrt mit den wichtigen Orten genauso. Gibt es irgendwelche speziellen Plätze, an denen Dinge passieren werden und die wichtig für die Welt, wichtig für eine Aufgabe oder wichtig für die Protagonisten sind? Redet darüber, wenn euch bei einem Ort mehr als nur eine mögliche Szene einfällt. Im Gegensatz zu NSC brauchen Orte aber keine Aspekte.

NSC-Typen
Seite 221

Die SL kann solche Charaktere oder Orte später noch detaillierter ausstaffieren, falls sie eine wichtigere Rolle spielen sollten. Vielleicht kommt einem von euch dabei sogar eine großartige Idee für einen Protagonisten! Es werden ohnehin noch Persönlichkeiten und Orte hinzukommen, sobald die Geschichte anfängt, sich zu entwickeln.

Geheime oder verborgene Aspekte
Seite 87

Wenn es in eurer Spielwelt ein Geheimnis gibt, das die Protagonisten aufdecken sollen, dann definiert das nur ganz grob. Die Details werden sich im Laufe des Spiels entwickeln.

Die Gruppe bespricht sich kurz und schreibt dann auf:

- Hugo der Gnädige, ein Unterboss der Narbentriade. Sein Aspekt ist **Jeder in Riverton hat Angst vor mir.**
- Das bringt uns zur Stadt Riverton. Da hier zwei Flüsse zusammenfließen, ist es eine lebhafte Handelsstadt.
- Sabine entwirft einen freundlichen Charakter: Kail Westal, eine Ladenbesitzerin in Riverton. Sie lässt sich von Hugos Erpressungsversuchen nicht einschüchtern und wird vermutlich über kurz oder lang einen „Unfall“ haben. Ihr Aspekt ist **Ich bin stur, weil ich recht habe.**
- Der Primarch, Anführer des Kults der Stille. Seine Identität ist noch verborgen. Da dieser Teil der Spielwelt noch geheim ist, überlegt sich die Gruppe keinen Aspekt oder andere Details für ihn – sie überlassen es Sabine, sich sein Geheimnis zu überlegen.

Sie könnten jetzt noch weitermachen, aber ihnen ist klar, dass ihnen bei der Charaktererschaffung und während des Spiels noch mehr einfallen wird. Sie haben jetzt erstmal genug Material, um eine ganz grobe Idee zu haben, was am Anfang der Geschichte so vor sich geht.

HUGO DER GNÄDIGE
Unterboss der Narbentriade
*Jeder in Riverton hat Angst vor mir

DER PRIMARCH
Anführer des Kults der Stille

KAIL WESTAL
Ladenbesitzerin in Riverton
*Ich bin stur, weil ich recht habe

BAUT EUCH CHARAKTERE

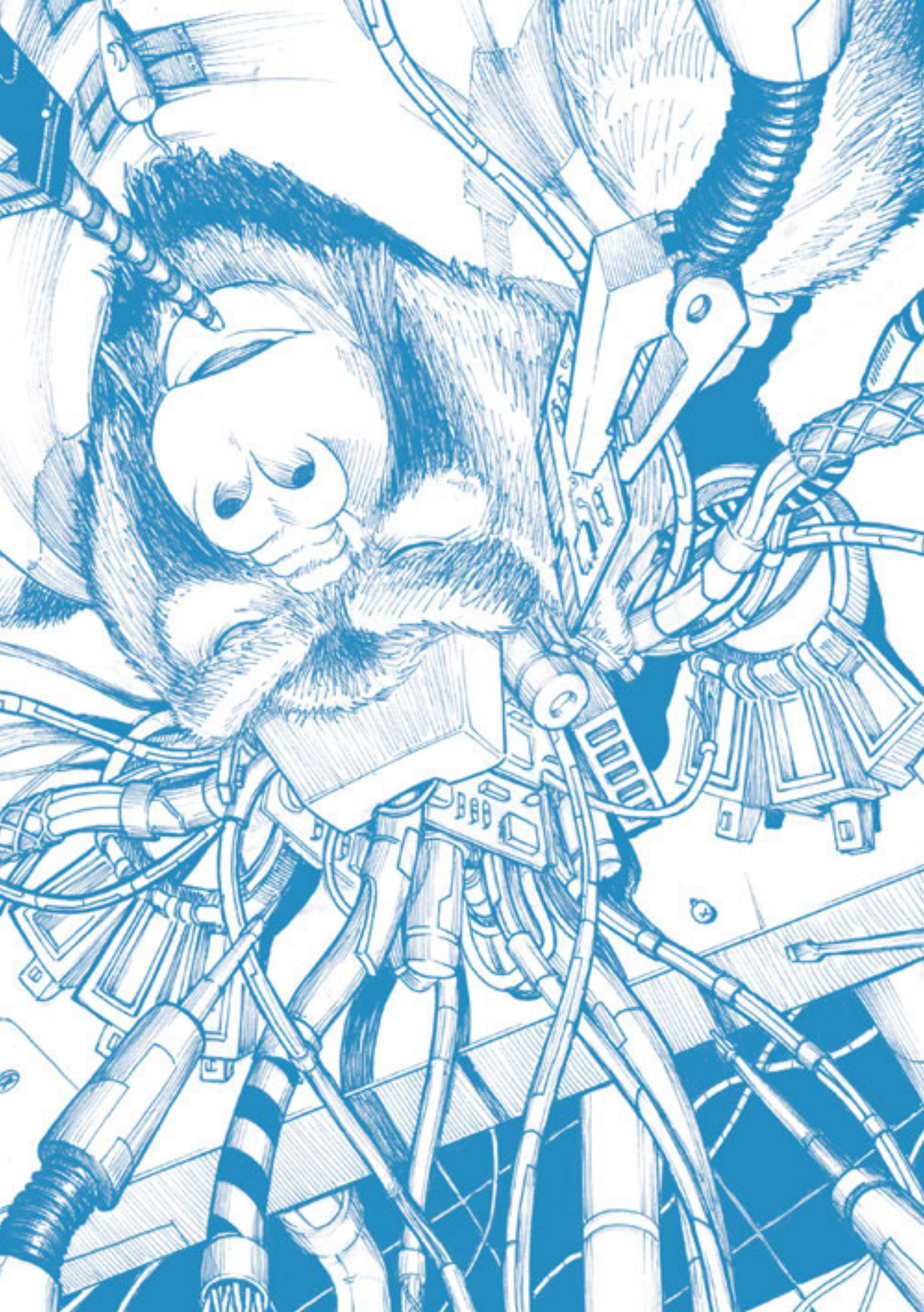
Jeder Spieler baut sich einen Protagonisten.
Ihr könnt die Charaktere erschaffen, nachdem ihr euer Spiel gestaltet habt, oder ihr könnt das parallel machen – lasst euch da von eurem Gefühl leiten. Wenn ihr mehr über die Charaktere als über die Welt redet, dann geht zur Charaktererschaffung über. Ihr könnt danach immer noch zurückkommen und die Teile des Spiels gestalten, die noch offen sind. Macht ansonsten erst die Spielgestaltung fertig.

Charakter-erschaffung Seite 35

Eure Protagonisten sollten mit den Persönlichkeiten und Orten, die ihr euch ausgedacht habt, verbunden sein. Wenn ihr Schwierigkeiten habt, eure Charaktere mit der Spielwelt zu verknüpfen, dann solltet ihr entweder eure Charaktere überarbeiten oder eure Spielwelt anpassen, sodass beide besser zueinander passen.
Ihr werdet noch weitere Dinge über eure Spielwelt erfahren, während ihr die Charaktere erschafft und darüber redet, welche Leute sie so kennen und was sie so tun. Vielleicht fällt euch etwas ein, das in die Aufzeichnungen zur Spielgestaltung gehört – schreibt es auf, bevor ihr mit anderen Sachen weitermacht.

FERTIGKEITEN IN EURER SPIELWELT

Es ist wichtig, was Personen in eurer Spielwelt tun können. Die verschiedenen Fertigkeiten im Kapitel *Fertigkeiten und Stunts* (Seite 93) decken viele Situationen ab, aber ihr solltet sie euch noch mal anschauen und überlegen, ob alle Fertigkeiten in eure Spielwelt passen oder ob noch Fertigkeiten fehlen.
Im Kapitel *Extras* (Seite 277) findet ihr genauere Informationen darüber, wie man eine neue Fertigkeit hinzufügt.



3 CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

CHARAKTERERSCHAFFUNG IST SPIEL

Wenn du dich hinsetzt, um das Spiel und die Charaktere zu erschaffen, spielst du bereits *Fate*. Das wird durch drei Besonderheiten dieses Spiels unterstützt.

Erstens: **Die Charaktererschaffung erzählt einen Teil der Geschichte der Charaktere**, genauso wie jede andere Spielsitzung. Wirklich lebendige Charaktere haben Geschichten: Ganz eigene und auch gemeinsame. Damit wird deutlich, wo die Charaktere herkommen, was sie gemacht haben und warum sie gemeinsam oder als Rivalen gegen die Probleme vorgehen, mit denen sie konfrontiert werden. Es gibt eine Geschichte, die längst begonnen hat und in die du jetzt einsteigst – aber die interessantesten Teile kommen erst noch.

Was sind Handlungbögen? Seite 260

Zweitens: **Die Bühne für den nächsten Teil der Geschichte wird vorbereitet**. Jeder Teil einer Geschichte ist die Vorbereitung für den nächsten Handlungsbogen, sodass sie ganz natürlich ineinander übergehen. Bei der Charaktererschaffung wird die Grundlage für den ersten Handlungsbogen gelegt.

Drittens: **Bei Fate erschafft ihr die Charaktere gemeinsam**. Wie bei der Spielgestaltung arbeitet ihr am besten als Gruppe zusammen. Wenn ihr Spiel und Charaktere gemeinsam erschafft, habt ihr eine starke Grundlage für die Kommunikation zwischen Spielern und SL. Außerdem entstehen so eine Menge Verknüpfungen zwischen den Charakteren und der Spielwelt.

Zusammen mit der Spielgestaltung kann die Charaktererschaffung leicht eine ganze Spielsitzung dauern – das ermöglicht es allen, die Welt und die anderen Charaktere kennenzulernen. Du und deine Mitspieler werden über eure Charaktere reden, euch gegenseitig Vorschläge machen, diskutieren, wie die Charaktere miteinander verknüpft sind, und die Spielwelt dabei ausgestalten.

Schreib die Entwicklungen bei Spielgestaltung und Charaktererschaffung lieber mit – dazu kannst du den Charakterbogen und das Charaktererschaffungsblatt verwenden, die du hinten im Buch findest oder auf der Website des Uhrwerk-Verlags **www.uhrwerk-verlag.de** bzw. der offiziellen deutschen Spielewebsite **www.faterpg.de** herunterladen kannst.

Konzept Seite 38

Dilemma Seite 40

Am besten fängst du damit an, das **Konzept** und das **Dilemma** deines Charakters festzulegen. Dann baust du die Hintergrundgeschichte, die in drei **Phasen** aufgeteilt ist. Sobald das steht, musst du nur noch die Fertigkeiten und Stunts bestimmen und kannst loslegen.

DU ERSCHAFFST DEINEN CHARAKTER:

- **Aspekte**: Du brauchst ein Konzept und ein Dilemma.
- **Name**: Gib ihm (oder ihr) einen Namen.
- **Phase Eins**: Beschreibe das erste Abenteuer deines Charakters.
- **Phase Zwei und Drei**: Beschreibe, wie du zwei anderen Charakteren begegnet bist.
- **Aspekte**: Schreib einen Aspekt für jede der drei Phasen auf.
- **Fertigkeiten**: Such deine Fertigkeiten aus und gib ihnen Werte.
- **Stunts**: Such dir drei bis fünf Stunts aus oder erfinde welche.
- **Erholungsrate**: Finde heraus, mit wie vielen *Fate-Punkten* du das Spiel beginnst.
- **Stress und Konsequenzen**: Ermittle, wie viel dein Charakter einstecken kann.

DEINE CHARAKTERIDEE

Lege dein Charakterkonzept und dein Dilemma fest.
Charaktererschaffung beginnt mit der Festlegung eines **Konzepts** für deinen Charakter. Der Charakter könnte einer Figur aus einem Film oder einem Roman nachempfunden sein, oder um eine bestimmte Fähigkeit herum gebaut werden (wie etwa, dass die Figur Holzbalken mit dem Kopf zerbrechen kann, sich in einen Wolf verwandeln kann, Dinge explodieren lässt usw.). Das funktioniert genau wie bei den Aufgaben des Spiels: Du nimmst deine Ideen und gießt sie in zwei grundlegende Aspekte für deinen Charakter – **Konzept** und **Dilemma**.

Konzept
Seite 38

Dilemma
Seite 40

Spielercharaktere sollten außergewöhnlich und interessant sein. Sie könnten vermutlich in einfacheren Situationen ziemlich erfolgreich sein, werden aber trotzdem immer wieder in riskante und schwierige Dinge verwickelt. Du musst deshalb herausfinden, warum dein Charakter immer wieder in diese gefährlichen Situationen gerät. Wenn du das nicht machst, ist die SL keinesfalls verpflichtet, das Spiel so zu gestalten, dass es zu deinem Charakter passt – sie wird viel zu beschäftigt sein, für all die Spieler ein spannendes Abenteuer anzubieten, deren Charaktere allen Grund zum Mitmachen haben.

Weil die Auswahl von Konzept und Dilemma eng miteinander verknüpft ist, werden beide Aspekte hier zusammen behandelt. Vermutlich wirst du es einfacher finden, einen spannenden Charakter zu erstellen, wenn du die Wahl von Konzept und Dilemma als einen Schritt empfindest und nicht als zwei getrennte Schritte. Erst wenn du diese beiden Aspekte (und natürlich einen Namen!) ausgewählt hast, kannst du die nächsten Schritte der Charaktererschaffung angehen.

Aber alles in allem ist das nicht so schrecklich kompliziert, also mach dir keine Sorgen. Wenn sich deine Charakteridee noch weiterentwickelt, kannst du diesen Schritt jederzeit noch mal überprüfen und an deinen Entscheidungen herumspielen.

ENTWICKLE DIE SPIELWELT WEITER

Während du Dinge für deinen Charakter erfindest, wirst du ganz automatisch auch Annahmen über die Welt treffen. Du wirst über NSC reden, über Organisationen, Orte – solche Sachen eben. Und das ist großartig!

Du könntest auch ein Charakterkonzept entwickeln, das die Welt verändert, z. B. wenn du sagst: „Ich will einen Magier spielen!“ und vorher noch niemand über Magie gesprochen hat. Wenn das passiert, diskutiere mit der Gruppe, ob das in eurer Spielwelt geht und passe Welt oder Konzept entsprechend an.

STELLSCHRAUBEN, ÜBERALL STELLSCHRAUBEN

Fate Core ist nicht das letzte Wort, welches in Sachen *Fate* gesprochen wurde. Es ist nur ein Anfang – ein Satz Standardeinstellungen, die gut funktionieren.

Aber wenn du anfängst, mit dem System vertrauter zu werden, wirst du versucht sein, Dinge so zu ändern, dass sie besser zu deinem Spiel oder Spielstil passen. *Das ist völlig in Ordnung.* Unsere Standardeinstellungen sind nicht heilig. Wir erwarten von dir, dass du sie änderst. Tatsächlich weisen wir in diesem Buch sogar immer auf Stellschrauben hin. Im nächsten Buch, dem *Fate-Handbuch*, geht es sogar nur darum, wie du *Fate* so änderst und konfigurierst, dass es deine Bedürfnisse optimal erfüllt. Also, fummel rum. Uns stört das nicht.

Was sind Aspekte? Seite 62

KONZEPT

Dein **Konzept** ist eine Formulierung, die zusammenfasst, was deinen Charakter ausmacht – wer er ist und was er tut. Es ist ein Aspekt, einer der ersten und wichtigsten für deinen Charakter.
Dieser Aspekt stellt deine Aufgabe, deine Rolle im Leben, deine Berufung dar – er sagt dir, worin du gut bist, aber auch, welche Verpflichtungen du dadurch auf dich nimmst und welche Probleme damit ständig auftauchen werden. Er hat also sowohl gute als auch schlechte Seiten. Hier ein paar Vorschläge:

- Du könntest das mit der „**Aufgabe**" wörtlich nehmen: Leitender Ermittler, Ritter der Tafelrunde, Strassenschläger.
- Du könntest noch ein Adjektiv oder eine Beschreibung hinzufügen: Verachtenswerter Tyrann von Riverton, Leitender Ermittler wider Willen, Ehrgeiziger Strassenschläger.
- Du könntest zwei Aufgaben oder Rollen zusammenbringen, die den meisten Menschen ungewöhnlich vorkommen: Zaubernder Privatdetektiv, Singender Ritter der Tafelrunde, Monsterjagender Buchhalter.
- Du könntest eine wichtige Beziehung zu deiner Familie oder einer anderen Organisation, in der du tief eingebunden bist, als Grundlage nehmen (insbesondere, wenn die Familie oder Organisation über gute Verbindungen verfügt oder sehr bekannt ist): Schwarzes Schaf der Thompsons, Strassenschläger des Syndikats, Statthalter der Narbentriade in Riverton.

ASPEKTE FINDEN FÄLLT DIR SCHWER?

Die goldene Regel für das Entwerfen von Aspekten bei der Charaktererschaffung lautet: *Du kannst sie später gerne ändern.* Wenn du Schwierigkeiten mit einem Aspekt hast, schreib die Idee erstmal mit so vielen Worten auf, wie du eben brauchst – dann steht da wenigstens schon mal irgendwas. Vielleicht findest du dabei ja sogar die perfekte Formulierung! Wenn nicht, hat vielleicht jemand anderes am Tisch eine Idee. Wenn das auch nicht hilft, dann lass es erstmal so stehen – du hast während des Spiels noch viel Zeit, die Formulierung zu überarbeiten.
Falls es wirklich nicht anders geht, dann kannst du ein Feld auch leer lassen. Sieh dir die schnelle Charaktererschaffung (Seite 58) an, da steht viel darüber, was du mit leeren Feldern machen kannst.

Dilemma Seite 40

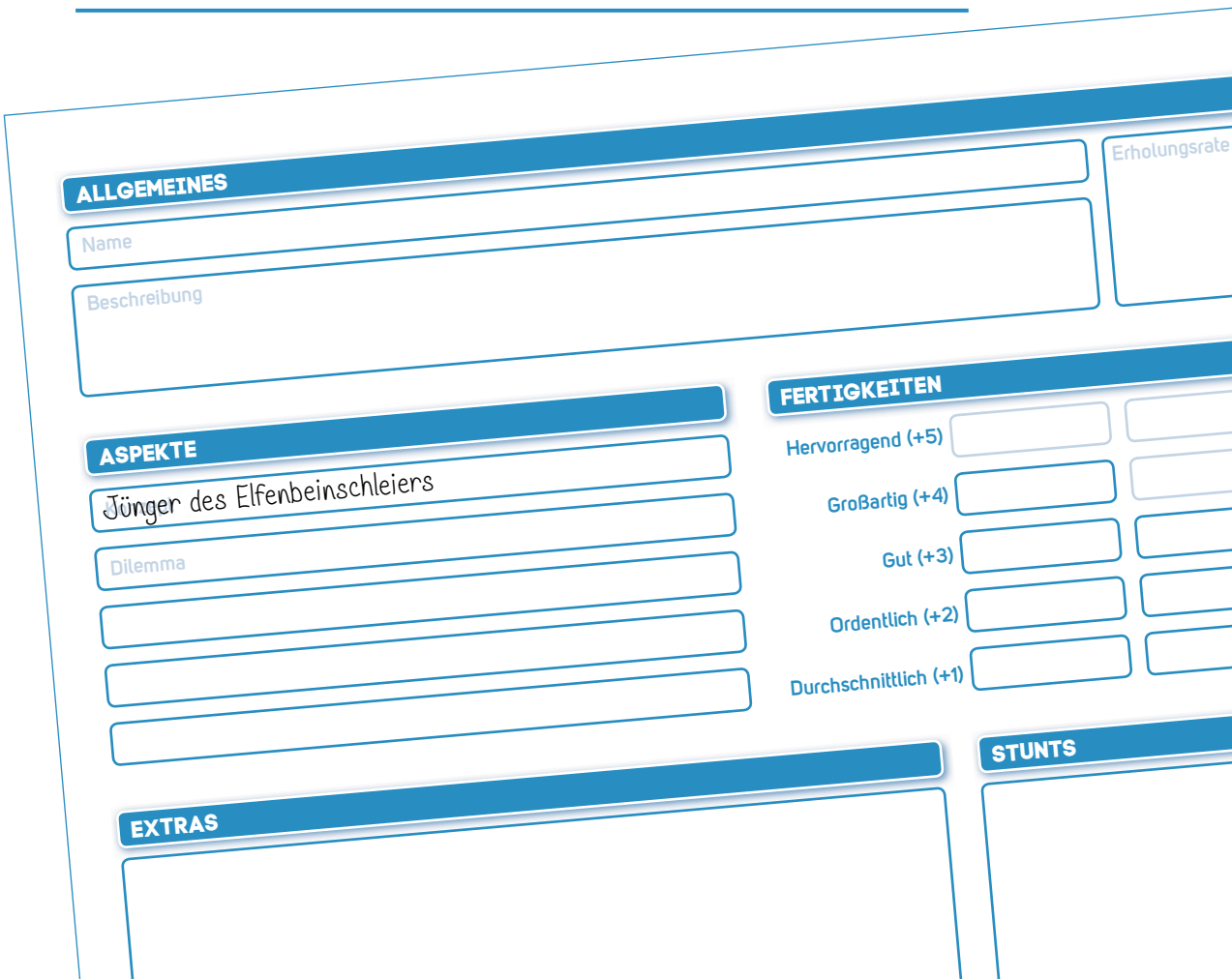
Konzepte verschiedener Charaktere können sich überschneiden, aber jeder Charakter sollte etwas haben, das ihn von den anderen Charakteren unterscheidet. Wenn die Konzepte *aller Charaktere* ähnlich sein müssen (etwa, weil die SL eine Geschichte plant, in der jeder ein Schwertkämpfer ist), dann ist es besonders wichtig, dass die Dilemmas sich unterscheiden.

Dominik und Juli mögen die Idee „Ein Kerl und ein Mädchen mit Schwertern“, und Daniel hat sich auf „Kerl ohne Schwert“ festgelegt. Aber das sind natürlich nur die ersten Ideen: Jetzt ist es an der Zeit, daraus richtige Konzepte zu entwickeln.

Dominik gefällt die Idee, zu einer Organisation zu gehören. Er beginnt mit „Jünger des … irgendwas“. Er stellt sich einen Charakter vor, der einen mysteriösen Kampfstil gelernt hat – das bedeutet natürlich andere, rivalisierende Schulen und Feinde, die die Geheimnisse erlernen wollen. Die Gruppe hilft ihm, einen ausreichend mysteriösen Namen zu finden: **Jünger des Elfenbeinschleiers** (damit haben wir auch etwas mehr Informationen über die Spielwelt, denn plötzlich existiert der Elfenbeinschleier, mysteriöse Kampfschulen und alles, was damit so zusammenhängt).

Juli weiß hingegen noch nicht recht, wo sie mit dem „Mädchen mit Schwert“ hin will. Organisationen interessieren sie nicht, deshalb sucht sie nach einem spannenden Adjektiv. Nach einer Weile legt sie sich auf **Berüchtigtes Mädchen mit dem Schwert** fest. (Sie muss jedesmal kichern, wenn sie „Mädchen mit Schwert“ sagt. Deshalb will sie es möglichst oft während des Spiels sagen können.)

Daniels erste Idee „Bücherwurm ohne Schwert“ wäre ein ziemlich öder Aspekt. Er denkt noch mal über das nach, was bisher festgelegt wurde: Ein böser Kult, der „Finstere Dinge“ herbeirufen kann, und eine mysteriöse Kampfschule. Also fragt er: „Hey, sagt mal, kann ich ein Zauberer sein?“ Sie besprechen kurz, was das bedeutet, vor allem, wie man es hinbekommt, dass ein Zauberer die Schwertkämpfer nicht überflüssig macht – aber auch nicht zu schwach ist. Danach schreibt er **Söldner-Zauberer** auf.



DILEMMA

Zusätzlich zu dem Konzept hat jeder Charakter ein **Dilemma**, das ein wichtiger Teil seines Lebens und seiner Geschichte ist. Wenn also dein Konzept beschreibt, wer oder was dein Charakter ist, dann ist dein Dilemma die Antwort auf eine ganz einfache Frage: Was macht deinem Charakter das Leben schwer?
Das Dilemma bringt Unruhe ins Leben deines Charakters und treibt ihn so in interessante Situationen. Es gibt zwei Arten von Dilemmas: **persönliche Probleme** und **schwierige Beziehungen**.

- **Wenn du eine dunkle Seite hast oder deine Impulse nur schwer kontrollieren kannst, dann hast du ein persönliches Problem**. Wenn es um etwas geht, das deinen Charakter dazu bringt, zum denkbar ungünstigsten Zeitpunkt etwas zu tun – entweder weil er der Versuchung nicht widerstehen kann oder weil er ganz unbewusst so handelt –, dann ist es diese Art Dilemma. Beispiele: Jähzornig, Kann einem hübschen Gesicht nicht widerstehen, Hängt an der Flasche.

- **Wenn es Leute oder eine Organisation gibt, die dir das Leben schwer machen, dann ist das eine schwierige Beziehung**. Das könnten Personen sein, die dich abgrundtief hassen, dein Chef oder ein Kollege, der dir deine Arbeit zur Hölle macht, oder sogar deine Familie oder Freunde, die es immer wieder schaffen, dich mit in ihre Probleme reinzuziehen. Beispiele: Familienvater, Schulden bei der Mafia, Die Narbentriade trachtet mir nach dem Leben.

Du solltest dein Dilemma nicht so leicht aus dem Weg räumen können. Wenn das möglich wäre, hätte dein Charakter das schon längst erledigt, und langweilig wäre es auch. Andererseits sollte dein Dilemma deinen Charakter nicht zur Untätigkeit verdammen. Ein Dilemma, das unentwegt in das Leben des Charakters eingreift, verdammt ihn dazu, sich ständig um das Dilemma zu kümmern statt Abenteuer zu erleben. Du solltest also nicht an jeder Ecke auf dein Dilemma treffen – außer, es geht in diesem Abenteuer gerade darum (und dann ist es auch nur ein einzelnes Abenteuer, bei dem das so ist).
Dilemmas sollten nicht direkt mit deinem Konzept verbunden sein. Nehmen wir an, du hättest Leitender Ermittler als Konzept genommen, dann wäre ein Dilemma Alle Kriminellen hassen mich ziemlich langweilig, weil das in deinem Konzept ja schon drinsteckt. (Aber natürlich kannst du die Sache noch weiter eskalieren und zu etwas Persönlichem machen, dann funktioniert es – z. B. Der Don hasst mich ganz persönlich!)
Bevor du noch mehr Arbeit in dein Dilemma investierst, solltest du an dieser Stelle mal mit der SL über dein Dilemma reden. Es ist jetzt deine Aufgabe, sicherzustellen, dass die SL dein Dilemma genau so versteht wie du. Ihr könntet z. B.

beide jeweils eine Situation beschreiben, in der das Dilemma gereizt wird. Dabei wird klar, ob ihr den Umfang und genauen Inhalt des Dilemmas gleich versteht, und ihr könnt euch dabei gegenseitig Ideen zuwerfen! Die SL sollte nach diesem Gespräch wissen, was du von deinem Dilemma erwartest und welche Probleme du dir für deinen Charakter wünschst.

Dominik hätte gern einen Kontrast zu dieser „Ich kann eine uralte Kampfkunst"–*Sache*. Er möchte keinen asketischen Mönch oder so etwas spielen. Deshalb will er ein Dilemma, das ihn in sozialen Situationen in Probleme bringt und mit ihm selbst zu tun hat, nicht mit irgendwelchen anderen Leuten oder Organisationen. Er schreibt deshalb **Die Manieren eines Ziegenbocks** auf.
Sein Charakter wird sich – ohne sich dessen bewusst zu sein – in sozialen Situationen unmöglich benehmen.
Juli hingegen findet die Idee großartig, dass ihr Charakter ihr eigener ärgster Feind ist, deshalb will sie ein persönliches Problem. Sie spielt schon lange mit der Idee, jemanden zu spielen, der nicht widerstehen kann, wenn etwas schön glitzert – also schreibt sie „Diebische Elster" auf.
Daniel sieht, dass die beiden anderen persönliche Probleme gewählt haben. Er hat den Eindruck, dass die Spielwelt davon profitiert, wenn sein Dilemma eine schwierige Beziehung ist. Er will etwas, das mit seinem Konzept zu tun hat, aber auch etwas, das er nicht offen bekämpfen kann, denn er will Intrigen in der Geschichte haben. Deshalb schreibt er **Rivalen bei den Collegia Arcana** auf (und legt damit auch gleich eine Gruppe von Leuten fest, die es in der Spielwelt gibt und zu denen er gehört).

Aspekte einsetzen Seite 76

DAS „GUTE" AN DILEMMAS

Immerhin sind Dilemmas Aspekte, also solltest du auch in der Lage sein, dein Dilemma zu deinem Vorteil einzusetzen, oder? Weil wir uns hier so auf die Probleme konzentriert haben, die ein Dilemma ins Leben des Charakters bringt, könnte man beinahe vergessen, dass das Dilemma deinem Charakter auch helfen kann.
Kurz gesagt, deine Erfahrungen mit dem Dilemma machen dich zu einem Experten für diese Sorte Problem. Dein Umgang mit persönlichen Problemen macht dich vielleicht insoweit verletzlich, dass es einfach ist, dich zu verführen oder zu überreden. Es kann dir aber auch ein Gefühl von innerer Stärke geben, weil du deshalb weißt, wer du eigentlich sein möchtest. Schwierige Beziehungen rufen zwar oft Probleme hervor, aber die schmerzhaften Lektionen, die du dabei gelernt hast, bleiben dir erhalten. Vor allem lernst du, die kleinen Probleme zu umgehen, die am Rande des Dilemmas regelmäßig auftauchen.
Dominiks **Manieren eines Ziegenbocks** könnten der Gruppe durchaus nützen, wenn er sich absichtlich daneben benimmt, damit er die Aufmerksamkeit von Juli ablenkt, die sich gerade davonschleichen will.
Aus Julis **Diebischer Elster** können wir schließen, dass Juli viel Erfahrung damit hat, den Wert glänzender Dinge zu bestimmen, aber auch damit, erwischt und weggesperrt zu werden – sie kennt sich also in Gefängnissen aus und weiß auch, wie man da wieder rauskommt.
Daniels **Rivalen bei den Collegia Arcana** sind spätestens dann nützlich, wenn er es mit Rivalen zu tun hat, die er gut kennt – er weiß genau, was sie können und welche Taktiken er zu erwarten hat. Er könnte den Aspekt auch einsetzen, um Hilfe von anderen Leuten zu erhalten, die ebenfalls Gegner seiner Rivalen sind.

EINFÜHRUNG IN DIE ASPEKTWAHL

Ein großer Teil der Charaktererschaffung dreht sich um die Wahl der Aspekte. Einige nennen sich **Konzept**, andere **Dilemma**, aber alle funktionieren ähnlich. Aspekte sind ein sehr wichtiger Teil deines Charakters, denn sie definieren, wer er ist, und sie helfen dir, an die begehrten *Fate-Punkte* zu kommen – und diese gleich wieder auszugeben, um Vorteile zu erlangen. Falls du die nötige Zeit mitgebracht hast, lohnt es sich also, das Kapitel zu den Aspekten durchzulesen, bevor du dich an die Charaktererschaffung machst.

Wenn die Zeit dafür zu knapp ist, findest du hier einige Leitlinien für die Aspektwahl.

Aspekte, die dir nicht dabei helfen, eine gute Geschichte zu erzählen, tun nicht das, was sie sollen. Sie müssen dir helfen, wenn du es brauchst, und sie müssen dich in Gefahr bringen und mitten in die Handlung stoßen, wenn die Geschichte das braucht. Aspekte, die dich packen, in die Gefahr schleudern und dir dann helfen, zu glänzen, wenn du mittendrin bist – das sind die Aspekte, die am besten funktionieren und die am häufigsten eingesetzt werden.

Aspekte müssen sowohl nützlich als auch gefährlich sein. Denn nur so helfen sie dir, die Geschichte zu beeinflussen und viele *Fate-Punkte* zu erhalten. Aspekte sollten niemals langweilig sein. Die besten Aspekte können in beide Richtungen verwendet werden – sie können dir helfen und sie können dir das Leben schwer machen. Aspekte, die weder für das eine noch für das andere genutzt werden können, sind extrem lahm.

Einfach gesagt: **Gute Aspekte sind interessante Aspekte**.

Aspekte und Fate-Punkte Seite 61

Es kann schon passieren, dass dein Gehirn einfriert, wenn du dir auf Knopfdruck ein paar Aspekte ausdenken sollst. Falls du keine Idee hast, wie deine Aspekte sein sollen, dann findest du viele unterschiedliche Informationen darüber, wie du zu guten Aspekten kommst, im Kapitel zu *Aspekte und Fate-Punkte*.

Phase Zwei: Erste Begegnung Seite 48

Phase Drei: Weitere Begegnung Seite 50

Wenn dein Charakter bisher nicht besonders viele Verbindungen zu den anderen Charakteren hat, sprich mit der Gruppe darüber, wie du deinen Charakter mit ihren verbinden kannst. Das ist das ausdrückliche Ziel von Phase Zwei und Drei – aber das bedeutet nicht, dass du es nicht auch an den anderen Stellen tun kannst.

Schnelle Charaktererschaffung Seite 58

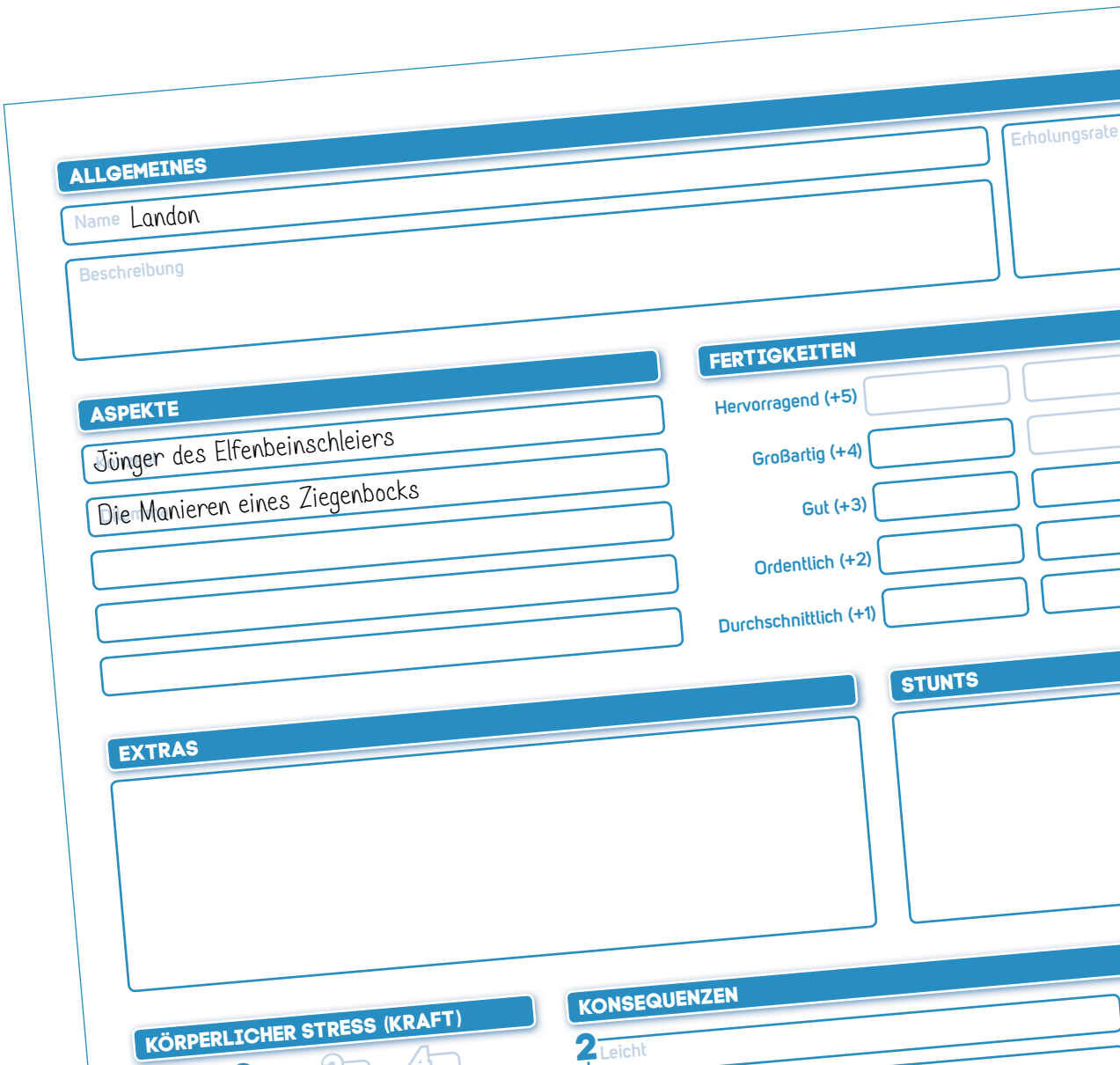
Wenn dir auch das nicht hilft, deine Blockade zu überwinden, dann erzwinge es nicht – lass den Charakterbogen an der Stelle leer. Du kannst nämlich jederzeit zurückkehren und den Aspekt später festlegen oder im Spiel entwickeln – so wie in den Regeln für die schnelle Charaktererschaffung.

Es ist auf jeden Fall besser, einen Aspekt leer zu lassen, als einen auszuwählen, der keinen Spaß ins Spiel bringt. Wenn du Aspekte nimmst, die du gar nicht magst, werden sie dich eher bremsen als dir helfen, Spaß zu haben.

NAME

Jetzt wird es Zeit, deinem Charakter einen Namen zu geben, wenn er noch keinen hat!

Dominik nennt seinen Charakter „Landon“, ein Name, der schon seit Jahren in seinem Kopf herumschwirrt. Außerdem hat er den Namen vor vielen Jahren schon mal beim Rollenspiel verwendet, und es tut gut, ihn wieder zu hören.
Juli nennt ihren Charakter „Cynere“, das griechische Wort für „Distel“. Sie stellt sich Cynere wie eine schöne Blume vor, aber eine, die zusticht, wenn man sich zu nahe herantraut. Das passt perfekt.
Daniel nennt seinen Charakter „Zird“, weil er findet, dass der Name sonderbar genug klingt, um zu einem Zauberer zu passen. Dann überlegt er kurz und fügt „… der Geheimnisvolle“ dazu. Er stellt sich Zird als einen Typ vor, der von anderen verlangt, dass sie ihn als „Zird der Geheimnisvolle“ ansprechen.



DAS PHASENTRIO

Beschreibe das erste Abenteuer deines Charakters. Beschreibe, wie du zwei anderen Charakteren begegnet bist. Schreibe jeweils einen Aspekt für jede der drei Erfahrungen auf.

Wichtig: Bevor du hier anfängst, solltest du **Konzept**, **Dilemma** und den Namen deines Charakters festgelegt haben.

Die drei übrigen Aspekte deines Charakters werden in **Phasen** erstellt, das nennen wir das **Phasentrio**. Die erste Phase befasst sich mit dem Hintergrund: Was hast du in der letzten Zeit Interessantes und Aufregendes gemacht? In der zweiten und dritten Phase geht es darum, wie die anderen Charaktere in dein Abenteuer involviert wurden, und du in ihre.

Das ist eine Gelegenheit, eine Geschichte über deinen Charakter zu erzählen. Du wirst in jeder Phase aufgefordert, zwei Dinge aufzuschreiben. Dazu kannst du das Charaktererschaffungsblatt (am Ende des Buchs oder auf **faterpg.de**) verwenden.

Charakter-
erschaffungsblatt
Seite 314

- **Schreib zuerst eine kurze Zusammenfassung, was in der Phase passiert ist**. Ein paar Sätze oder ein Absatz sollten völlig reichen – du willst hier nicht zu viel festlegen, weil einige Details noch in den späteren Phasen angepasst werden müssen.

- **Dann schreibe als Nächstes einen Aspekt auf, der sich aus der Phase ergibt**. Der Aspekt kann sich aus der Stimmung der Zusammenfassung ergeben, oder er kann etwas beschreiben, was dort passiert ist und noch heute deinen Charakter definiert.

FÜR ERFAHRENE FATE-SPIELER

Wenn du schon andere *Fate-Spiele* kennst, dann wirst du schnell festgestellt haben, dass es in dieser Ausgabe weniger Charakteraspekte gibt. Wir sind nämlich zu dem Ergebnis gekommen, dass es leichter ist, fünf gute Aspekte zu finden als sieben oder zehn. Und weil es Aspekte für die Spielwelt gibt und im Spiel noch Situationsaspekte geschaffen werden können, sollte es nicht an ausreichend Aspekten fehlen, die du reizen oder einsetzen kannst!

Wenn dein Spiel viele Extras verwendet oder du solche Sachen wie Nationalität oder Spezies mit Aspekten beschreiben möchtest, die jeder Charakter haben soll, dann erhöhe die Zahl der Aspekte einfach. Wir empfehlen, nicht mehr als sieben Aspekte zu verwenden – wir haben beobachtet, dass bei höheren Zahlen die zusätzlichen Aspekte kaum noch verwendet werden.

PHASE EINS: DEIN ABENTEUER

Die erste Phase ist das erste echte Abenteuer, dass dein Charakter erlebt hat – das erste Buch, die erste Serienfolge, der erste Fall, der erste Film, in dem er der Held ist. Du solltest dir die wichtigsten Details des Abenteuers ausdenken und aufschreiben. Die Geschichte braucht nicht viele Details – eigentlich reichen zwei Sätze völlig aus. Deine Mitspieler werden ihre eigenen Details in den nächsten beiden Phasen hinzufügen (und du wirst das gleiche mit ihren Abenteuern machen).

Landon wird in eine Kneipenschlägerei mit der Narbentriade verwickelt. Er wird brutal verprügelt und sein Schwert wird ihm geraubt. Ein Veteran namens Alter Finn rettet sein Leben. Finn verbindet Landons Wunden, bringt ihn wieder auf Vordermann und macht ihm zum Mitglied der Stadtmiliz.

*Ich verdanke dem Alten Finn alles

Wenn du noch keine Idee hast, sieh dir noch mal dein Konzept und dein Dilemma an. Finde ein Problem, dass diese Ideen in den Mittelpunkt stellt. In welche prekäre Situation haben dich dein Konzept oder dein Dilemma gebracht? Wie hilft oder verkompliziert der daraus entstehende Aspekt dein Leben?

Vielleicht helfen dir auch die folgenden Fragen weiter. Wenn dir nicht sofort eine Antwort einfällt, sprich mit den anderen am Tisch darüber.

- Etwas Schlimmes ist passiert. Was war es? Bist du das Opfer? Oder jemand anderes? Jemand, der dir wichtig ist, oder jemand, der dich überredet hat, ihm zu helfen?

- Was hast du unternommen? Welches Ziel hast du verfolgt?

- Wer war dein Gegner? Hast du diesen Gegner erwartet oder bist du überrascht worden? Tauchte da plötzlich etwas aus dem Nichts auf?

- Hast du gewonnen? Verloren? Welche Folgen hatten Sieg oder Niederlage für dich?

Sobald das Abenteuer steht, schreib den Aspekt auf, der sich daraus ergibt.

Ein Hinweis zur zeitlichen Abfolge: Weil zwei andere Charaktere in den folgenden Phasen vorkommen, sollte dein Abenteuer nicht so früh in deinem Leben passiert sein, dass du die anderen Spielercharaktere noch nicht kennengelernt haben kannst. Wenn einer von euch beschlossen hat, dass er gerade erst in der Geschichte aufgetaucht ist, sollte das Abenteuer gerade erst passiert sein. Wenn einige von euch schon seit langem befreundet sind (oder gar langjährige Rivalen sind!), dann können die Abenteuer schon länger zurückliegen. Am besten fährst du damit, nicht so genau festzulegen, wann die Abenteuer nun stattfanden; das kannst du dann festlegen, wenn du weißt, wer in deiner Geschichte vorkommt.

Dominik beschäftigt sich mit Phase Eins. Deshalb schaut er sich die Fragen an, um sich inspirieren zu lassen, und legt fest:
Es ist etwas Schlimmes passiert: Landon geriet ständig in der lokalen Kneipe in Schwierigkeiten. Er ist ohne jedes Gefühl für Selbstdisziplin oder Benehmen aufgewachsen und hat ständig Streit mit Leuten gesucht, die größer und stärker waren als er.
Einer von den Schlägern, die Landon in der Kneipe beleidigt hat, hatte Verbindungen zur Narbentriade. Deshalb kamen dann auch ein paar Kumpel des Schlägers und haben Landon so verprügelt, dass er es beinahe nicht überlebt hätte.
Sein blutig geprügelter Körper wurde von einem Veteranen namens Finn gefunden, der Landons Wunden versorgt hat und ihn dazu brachte, der örtlichen Miliz beizutreten. Dort lernte er ein wenig über Disziplin und ehrenhaftes Kämpfen.
Als nächstes muss Dominik einen Aspekt finden, der mit dieser Geschichte zu tun hat. Er entscheidet sich für **Ich verdanke dem Alten Finn alles**, denn er möchte den Alten Finn in seiner Geschichte vorkommen lassen und außerdem Sabine, der SL, einen coolen NSC geben, den sie spielen kann.

PHASEN UND KARTEIKARTEN

In Phase Eins hat sich jeder am Tisch ein Abenteuer ausgedacht. In den Phasen Zwei und Drei werdet ihr diese Abenteuer tauschen, um die anderen Spieler in euer Abenteuer zu involvieren. Nun ist es aber knifflig, sich in das Abenteuer von jemandem hineinzuschreiben, wenn das eigene Charaktererschaffungsblatt weg ist, weil es gerade jemand anderes liest. Deshalb empfehlen wir, Karteikarten (oder andere Zettel) zu verwenden.
Während Phase Eins nimmst du Namen und Abenteuerbeschreibung von deinem Charaktererschaffungsblatt und schreibst sie auf eine Karteikarte. Dann kann die Karteikarte am Tisch herumgereicht werden, damit in Phase Zwei und Drei andere zum Abenteuer beitragen können. So hast du dein Charaktererschaffungsblatt immer vor dir, wenn du deine Beiträge zu anderen Abenteuern schreibst und Aspekte entwickelst, und die anderen wissen trotzdem, in welches Abenteuer sie eingreifen sollen.

Genau wie bei deinem Konzept und deinem Dilemma kannst du mit dieser Phase (und den folgenden) die Spielwelt weiter mit Details anreichern.

PHASE ZWEI: ERSTE BEGEGNUNG

In den nächsten beiden **Phasen** fügt sich die Gruppe zusammen, indem die anderen Charaktere sich in dein Abenteuer hineinschreiben. Sie übernehmen dabei eine kleine Nebenrolle, in der sie dich unterstützen – und du machst das umgekehrt bei ihnen auch so.

Sobald jeder sein Abenteuer aufgeschrieben hat (da kommt unser Vorschlag mit den Karteikarten gerade recht), bist du bereit für Phase Zwei. Du kannst dein Abenteuer nach links oder rechts weitergeben, oder ihr mischt sie zufällig. (Dann solltest du mit der Person rechts von dir tauschen, wenn du dein eigenes Abenteuer ziehst.) Unabhängig davon, wie ihr vorgeht, sollte nun jeder Spieler das Abenteuer von jemand anderem in der Hand halten.

Dein Charakter hat eine Nebenrolle in der Geschichte, die du jetzt in der Hand hältst. Diese Nebenrolle darfst du dir ausdenken. Besprich sie kurz mit dem Spieler, dessen Geschichte du in der Hand hältst, und füge einen Satz oder eine Formulierung über deine Nebenrolle zur Geschichte hinzu. Nebenrollen gibt es in drei Formen: Sie machen das Abenteuer komplizierter, sie lösen ein Problem oder sie tun beides.

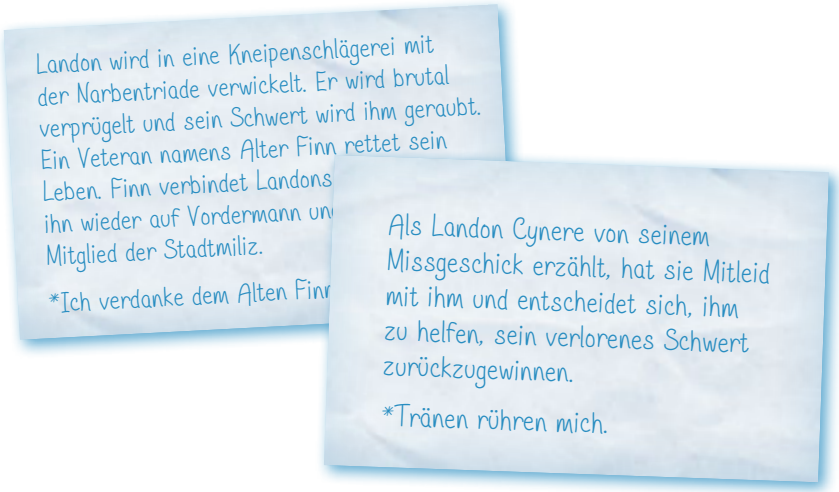
- **Das Abenteuer verkomplizieren**: Dein Charakter hat es irgendwie geschafft, einen Teil des Abenteuers schwieriger zu machen (vermutlich wegen eines Aspektes, z. B. des Dilemmas). Da das Abenteuer in der Vergangenheit spielt, wissen wir natürlich, dass du heil aus der Sache herausgekommen bist (oder zumindest ziemlich heil, wenn dein Aspekt das so widerspiegelt). Wenn du diese Komplikation beschreibst, mach dir keine Gedanken darüber, wie du diese Situation wieder auflösen könntest – lass das jemand anderes machen, oder lass es offen. Beschreibungen wie „Landon sucht Streit, als Cynere darauf vertraut, dass er sich zurückhält“ oder „Zird wird von mysteriösen Briganten gefangen genommen“ sollten ausreichen, um die Gedanken in Schwung zu bringen.
- **Ein Problem lösen**: Dein Charakter löst auf irgendeine Art ein Nebenproblem, dass dem Hauptakteur in dem Abenteuer andernfalls Schwierigkeiten gemacht hätte, oder dein Charakter unterstützt ihn bei der Lösung seines Hauptproblems (das ist eine Gelegenheit, dein Konzept einzubringen). Wenn du beschreibst, wie du vorgehst, musst du nicht erwähnen, wie es zu der problematischen Situation kam, sondern nur, wie dein Charakter damit umgeht. Beschreibungen wie „Cynere hält die Gegner lange genug auf, damit Landon fliehen kann“ oder „Zird nutzt sein magisches Wissen, um den Geist zu befragen“ reichen völlig aus, um uns eine Idee davon zu vermitteln, was passiert ist.

Das hier vorgestellte Phasentrio legt den Schwerpunkt darauf, die Charaktere durch einen gemeinsamen Hintergrund miteinander zu verknüpfen. Das mögen wir, weil es kooperatives Spiel fördert und die Spieler dazu bringt, miteinander über ihre Charaktere zu reden. Aber es ist nicht das einzig denkbare Vorgehen. Du könntest eigentlich beliebige drei Hintergrunddetails zu einem Phasentrio gruppieren. „Deine Vergangenheit, deine Gegenwart, deine Hoffnungen für die Zukunft“ wäre ein anderes mögliches Phasentrio. Das *Fate-Handbuch* enthält mehr Beispiele, wie du solche Trios aufbauen kannst.

- **Verkomplizieren und lösen**: Hier löst dein Charakter entweder ein Problem, um dadurch gleich ein anderes hervorzurufen, oder er erzeugt zunächst eine Komplikation, um dann später ein anderes Problem zu lösen. Verbinde die beiden Ideen mit dem Wort „später“, also: „Als Zird sich verstecken will, provoziert Landon stattdessen einen Kampf mit der Narbentriade. Später wehrt er Untote ab, als Zird ein kompliziertes magisches Ritual durchführt, und hilft ihm dadurch.“

Es geht beim Phasentrio übrigens auch darum, ein bisschen an sich selbst zu denken. Du solltest darauf achten, dass dein Charakter etwas Zeit auf der Bühne bekommt, damit du davon einen guten Aspekt ableiten kannst: Etwas, für das du bekannt bist, etwas, das du besonders gut kannst, etwas, das du besitzt oder hast, oder jemand, zu dem du eine Beziehung hast – zum Guten oder Bösen.
Als Letztes schreibst du dann die Abenteueridee des anderen Charakters und den Beitrag deines Charakters dazu auf dein Charaktererschaffungsblatt. Das ist wichtig, weil dein Charakter auch in den Abenteuern, in denen er eine Nebenrolle gespielt hat, einen Aspekt bekommt. Die Person, um deren Abenteuer es sich handelt, sollte deinen Beitrag auch kurz niederschreiben, wenn noch Platz auf dem Zettel ist.

Juli hat Landons Abenteuer bekommen und muss sich jetzt überlegen, wie sie da reinpasst. Sie entscheidet, dass Cynere ein Problem gelöst hat. Auch nachdem Landon in die Miliz aufgenommen wurde, hat er noch immer eine Rechnung mit der Narbentriade offen. Die Schläger, die ihn gemeinsam verprügelt haben, haben nämlich auch sein Schwert geraubt, ein Erbstück seiner Familie. Als Cynere die Geschichte von Landon hört, erklärt sie sich bereit, ihm zu helfen, das Schwert zurück zu stehlen.
Sie nimmt den Aspekt **Tränen rühren mich** – das ist immerhin der Grund, der sie in das Abenteuer gezogen hat.



PHASE DREI: WEITERE BEGEGNUNG

Sobald jeder mit Phase Zwei fertig ist, tauscht ihr wieder die Abenteuer, und zwar auf die gleiche Weise wie in Phase Zwei. Wichtig ist, dass jeder ein Abenteuer hat, das weder das eigene ist noch das aus Phase Zwei. Dann bist du bereit, zu einem zweiten Abenteuer beizutragen und wieder einen Aspekt zu wählen. Dazu folgst du einfach den Anweisungen aus Phase Zwei.

Juli erhält diesmal das Abenteuer von Zird. Das ist ein ziemlich einfach gestricktes Abenteuer, in dem Zird gegen die Collegia-Rivalen antritt und um ein magisches Artefakt ringt, das er an seinen angestammten Platz zurückbringen möchte.
Sie entscheidet, die Situation zu verkomplizieren, indem sie das glänzende Artefakt für sich selbst behalten möchte. Daniel hat in seinem Startabenteuer schon festgelegt, dass er das Artefakt dahin zurückbringt, wo es hingehört – also kann sie höchstens kurzfristig in den Besitz des Artefakts kommen.
Sie wählt den Aspekt **Rückendeckung für Zird**, um zu beschreiben, dass sie bereit ist, für Zird den Hals in die Schlinge zu stecken. Die Gruppe weiß noch nicht, was Zird getan hat, das eine solch starke Loyalität rechtfertigt, aber das werden sie schon irgendwann herausfinden.

Und damit hast du deine fünf Aspekte und einen großen Brocken Charakterhintergrund!

WENIGER ALS DREI SPIELER?

- **Überspringe Phase Drei** und denk dir einfach noch einen Aspekt aus, entweder jetzt oder während des Spiels.
- **Denkt euch eine dritte, gemeinsame Geschichte aus** und schreibt auf, wie ihr alle in dieser Geschichte vorkommt.
- **Lasst die SL auch einen Charakter erstellen**. Die SL wird diesen Charakter natürlich nicht spielen, es sollte sich um einen NSC handeln. Aber so ein NSC kann ein toller Start für eine Kampagne sein – wenn ein Freund, an den sich die Charaktere während der Charaktererschaffung eng gebunden haben, einfach auf mysteriöse Weise verschwindet oder sogar stirbt, dann ist das blitzartig ein dramatischer Einstieg in ein Abenteuer.

Wenn du nur einen Spieler hast, überspringe die Phasen Zwei und Drei und lass die Aspektfelder leer, damit sie während des Spiels gefüllt werden können.

Cynere stiehlt Zirds Artefakt, gibt es ihm aber letztlich wieder zurück. Dabei lernen beide, sich gegenseitig zu respektieren.

* Rückendeckung für Zird

FATE CHARAKTERERSCHAFFUNGSBLATT

CHARAKTERIDEE

Konzept: Jünger des Elfenbeinschleiers

Dilemma: Manieren eines Ziegenbocks

Name: Landon

DIE DREI PHASEN

Phase 1: Dein Abenteuer

Landon wird in eine Kneipenschlägerei mit der Narbentriade verwickelt. Er wird brutal verprügelt und sein Schwert wird ihm geraubt. Ein Veteran namens Alter Finn rettet sein Leben. Finn verbindet Landons Wunden, bringt ihn wieder auf Vordermann und macht ihm zum Mitglied der Stadtmiliz.

Phase 1: Aspekt: Ich verdanke dem Alten Finn alles

Phase 2: Erste Begegnung

Zird der Geheimnisvolle beauftragt Landon damit, heimlich in den Turm der Unruhe bei den Collegia einzubrechen. Als ihre Tarnung auffliegt, tritt Landon einen der Stützpfeiler des Turmes um. Die beiden nutzen die fallenden Trümmer des zusammenstürzenden Turmes für ihre Flucht.

Phase 2: Aspekt: Kaputthauen ist immer eine Lösung

Phase 3: Weitere Begegnungen

Wegen Cynere gerät Landon in einen Kampf mit den Kriegern der Schwesternschaft von Diana. Er erhält eine Schnittwunde quer über einem Auge. Halb erblindet und vernarbt sinnt er nach Rache. Cynere gibt ihm die Chance, sich zu rächen, als er ihr hilft, ein Artefakt von der Schwesternschaft zu stehlen.

Phase 3: Aspekt: Auge um Auge

FERTIGKEITEN

- Eine Großartige (+4)
- Zwei Gute (+3)
- Drei Ordentliche (+2)
- Vier Durchschnittliche (+1)

STUNTS & ERHOLUNGSRATE

- Drei Stunts = Erholungsrate von 3
- Vier Stunts = Erholungsrate von 2
- Fünf Stunts = Erholungsrate von 1

STRESS UND KONSEQUENZEN

- Kraft auf Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2): Du bekommst das 3er-Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken.
- Kraft auf Gut (+3) oder Großartig (+4): Du bekommst das 3er- und das 4er-Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken.
- Kraft auf Hervorragend (+5): Du bekommst das 3er- und das 4er-Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken und kannst eine zusätzliche leichte Konsequenz nehmen.
- Wille auf Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2): Du bekommst das 3er-Kästchen auf dem geistigen Stressbalken.
- Wille auf Gut (+3) oder Großartig (+4): Du bekommst das 3er- und das 4er-Kästchen auf dem geistigen Stressbalken.
- Wille auf Hervorragend (+5): Du bekommst das 3er- und das 4er-Kästchen auf dem geistigen Stressbalken und kannst eine zusätzliche leichte Konsequenz nehmen.

FERTIGKEITEN

Such deine Fertigkeiten aus und gib ihnen Werte.

Nun, da du die Phasen deines Charakters ausgestaltet und Aspekte ausgesucht hast, ist es an der Zeit, Fertigkeiten auszuwählen. Genaue Beschreibungen und Details zu allen Fertigkeiten findest du im Kapitel *Fertigkeiten und Stunts*.

Grundfertigkeiten Seite 104

Deine Fertigkeiten bilden eine Pyramide. Die beste Fertigkeit hat den Wert Großartig (+4) – das bezeichnen wir normalerweise als Spitzenfertigkeit – und auf jeder weiteren Stufe der Leiter bis runter zu Durchschnittlich (+1) gibt es jeweils eine Fertigkeit mehr:

- Eine Fertigkeit auf Großartig (+4)
- Zwei auf Gut (+3)
- Drei auf Ordentlich (+2)
- Vier auf Durchschnittlich (+1)

FÜR ERFAHRENE FATE-SPIELER

WARUM DIE PYRAMIDE?

Wenn du das *The Dresden Files RPG* gespielt hast, dann weißt du, dass wir dort statt der Pyramide ein Säulenmodell verwendet haben.

In dieser Variante von *Fate* wollten wir die Charaktererschaffung so schnell und zugänglich wie möglich halten, deshalb haben wir die Pyramide als Normalfall gewählt. Wenn du Säulen verwenden willst, nur zu – du kannst 20 Fertigkeitspunkte verteilen.

Die Fertigkeitssäulen sind übrigens nicht völlig verschwunden. Sie sind jetzt für den Charakteraufstieg reserviert (Seite 265).

DER HÖCHSTWERT

Im Normalfall haben wir Großartig (+4) als Wert für die beste Fertigkeit ausgewählt, mit der Charaktere starten können. Wenn die Charaktere im Spiel besser werden, können sie diesen Höchstwert übersteigen, aber es ist einfacher, Fertigkeiten zu verbessern, die unter dem Höchstwert liegen (siehe *Großer Meilenstein*, Seite 268).

Wenn du ein Spiel über Superhelden, pandimensionale Kreaturen, mythische Götter oder übermenschliche Charaktere machst, hindert dich keiner daran, die Spitze der Pyramide (und damit den Höchstwert) auf Hervorragend (+5) oder gar Fantastisch (+6) zu setzen.

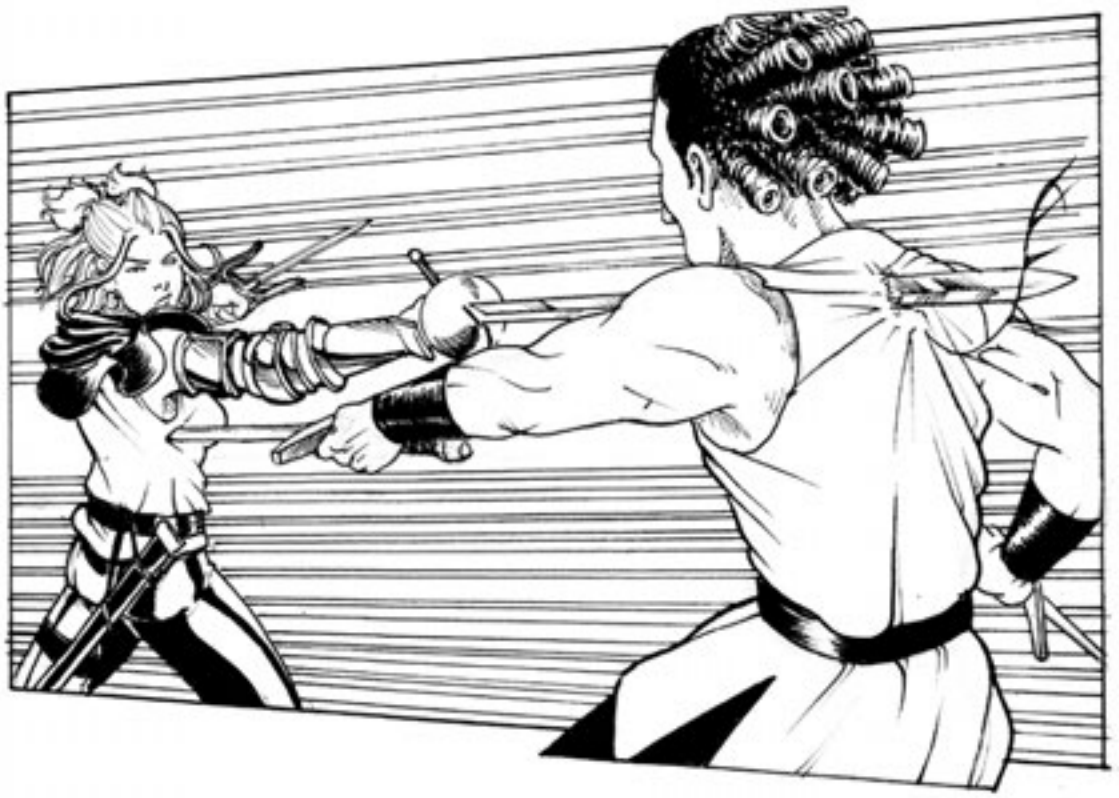
Die Zahl der Fertigkeiten für jeden Charakter sollte abhängig von der Anzahl der Fertigkeiten in der Fertigkeitenliste sein. Unsere Liste von Grundfertigkeiten umfasst 18 Fertigkeiten, und die Großartige (+4) Pyramide erlaubt es, zehn der Fertigkeiten Werte zu geben. Das bedeutet, dass jeder Charakter Fähigkeiten in mehr als der Hälfte aller Dinge hat, die man im Spiel tun kann. Außerdem können sechs Charaktere ihre drei besten Fertigkeiten so wählen, dass es keine Überschneidungen gibt. Auch das kannst du für bestimmte Spielstile anpassen, insbesondere wenn du den Höchstwert veränderst. Du musst dabei aber bedenken, dass eine größere Pyramide dazu führt, dass die Fertigkeiten der Charaktere sich stärker überschneiden, wenn du nicht auch eine längere Fertigkeitenliste einführst.

Mäßig (+0) ist der Wert für jede andere Fertigkeit, die du nicht auswählst. Bei einigen Fertigkeiten steht in der Beschreibung, dass sie nicht zur Verfügung stehen, wenn sie nicht in die Pyramide aufgenommen wurden – dann können sie auch nicht mit dem Mäßigen (+0) Wert verwendet werden.

Daniel weiß, dass sich die Fertigkeiten von Zird stark von denen der anderen Charaktere unterscheiden werden, deshalb versucht er, die Fertigkeiten für Zird so zu wählen, dass es möglichst wenige Überschneidungen gibt. Da die Gruppe sich darauf geeinigt hat, dass die Fertigkeit „Wissen" die Grundlage für Zirds Magie ist, wird er natürlich viel Wert auf diese Fertigkeit legen.
Er wählt deshalb „Wissen" als Spitze seiner Pyramide. In die zweite Ebene nimmt er Handwerk und Charisma – für einen Magier hält Zird sich für einen geselligen Kerl. Außerdem wählt Daniel Athletik, Wille und Nachforschung, da er vermutet, dass Zird diese Fertigkeiten für seine Arbeit benötigt. Den Rest der Pyramide füllt er mit Fertigkeiten, die entweder noch niemand am Tisch gewählt hat oder in denen er einen brauchbaren Wert haben möchte, wenn er auf sich alleine gestellt ist. Im Ergebnis sind das dann Kämpfen, Ressourcen, Kontakte und Wahrnehmung.

Stress und Konsequenzen Seite 56

Hinweis: Einige Fertigkeiten haben besondere Vorteile, insbesondere die Fertigkeiten, die Einfluss auf die Anzahl der Stresskästchen und der Konsequenzen eines Charakters haben. Wenn du schon weißt, dass du dort einen bestimmten Wert haben willst, solltest du diese Fertigkeiten als erstes in der Pyramide eintragen.



STUNTS UND DIE ERHOLUNGSRATE

Such dir drei bis fünf Stunts aus oder erfinde welche. Finde heraus, mit wie vielen *Fate-Punkten* du das Spiel beginnst.

Stunts verändern die Art und Weise, wie bestimmte Fertigkeiten für deinen Charakter funktionieren. Die Auswahl und das Erfinden von Stunts werden detailliert im Kapitel *Fertigkeiten und Stunts* beschrieben.

Stunts bauen
Seite 96

Du bekommst drei Stunts umsonst und kannst dann noch zwei weitere Stunts nehmen, wenn du für jeden zusätzlich gewählten Stunt deine Erholungsrate für *Fate-Punkte* um eins senkst. (Die Idee dahinter: Je mehr coole Tricks du drauf hast, desto mehr musst du deine Aspekte reizen, um *Fate-Punkte* zu erhalten.) Stunts festzulegen ist zeitaufwändig, deshalb ist es manchmal sinnvoll, erstmal nur einen auszuwählen und die anderen während des Spiels auszusuchen.

Stunts während des Spiels belegen
Seite 59

Charakterbogen von Cynere
Seite 307

Juli entscheidet sich für den Stunt **Herr des Krieges** als einen ihrer drei kostenlosen Stunts: Sie erhält +2 auf Proben mit der Fertigkeit Kämpfen, wenn es darum geht, einen Vorteil gegen einen Gegner zu erschaffen, vorausgesetzt, der Gegner hat einen Kampfstil oder eine Schwäche, die sie ausnutzen kann.
Die anderen beiden kostenlosen Stunts belegt sie mit **Kletterkünstler** und **Gefahreninstinkt**. Die genaue Beschreibung kannst du ihrem Charakterbogen entnehmen.

ERHOLUNGSRATE ANPASSEN

Jeder *Fate-Charakter* hat eine Erholungsrate von 3. Das bedeutet, dass er das Spiel mit mindestens drei *Fate-Punkten* beginnt.
Wenn du vier Stunts auswählst, ist deine Erholungsrate 2. Wenn du fünf Stunts willst, ist deine Erholungsrate 1.

Was sind Fate-Punkte? Seite 62

Hinweis: Einige *Fate-Spiele* werden das ändern. Aber unabhängig davon, wie Stunts in deinem Spiel funktionieren, darf deine Erholungsrate nicht unter 1 fallen.

Du kannst diese Standardwerte anpassen und mehr kostenlose Stunts zulassen, wenn du möchtest, dass deine Charaktere viele coole Tricks beherrschen und spezielle Boni haben. Du kannst auch die Erholungsrate erhöhen – eine hohe Erholungsrate bedeutet, dass die Charaktere nicht so oft ein Reizen ihrer Aspekte akzeptieren müssen (vom Stil her wie Superhelden-Comic-Hefte). Eine niedrige Erholungsrate bedeutet, dass sie am Anfang jeder Sitzung einige *Fate-Punkte* erzeugen müssen, um einen ausreichenden Vorrat zu haben (das wäre vom Stil her dann eher *Stirb langsam*). Außerdem gilt, dass eine hohe Erholungsrate eher dazu führt, dass die Spieler sich für zusätzliche Stunts entscheiden.

STRESS UND KONSEQUENZEN

Ermittle, wie viel dein Charakter einstecken kann.

Wenn *Fate-Charaktere* in Gefahr geraten – was ziemlich häufig der Fall ist, wenn du einen höchst kompetenten, aktiven Charakter spielst, der an jeder Ecke mit dramatischen Entscheidungen konfrontiert wird – haben sie zwei Möglichkeiten, sich zu behaupten und nicht zu Boden zu gehen: **Stress** und **Konsequenzen**.

Konflikte Seite 162

In dem Abschnitt über Konflikte im Kapitel *Herausforderungen, Wettstreite und Konflikte* wird detailliert erklärt, was das bedeutet und wie es verwendet wird. Kurz gesagt: Stress ist der flüchtige Preis für die Teilnahme an einen Konflikt, während Konsequenzen die lang anhaltenden, oft traumatischen Folgen sind.

Stress Seite 168

Jeder Charakter hat zwei unterschiedliche **Stressbalken**. Der **körperliche Stressbalken** befasst sich mit dem körperlichen Schaden, während der **geistige Stressbalken** geistigen Schaden aufnimmt. Je mehr Kästchen ein solcher Balken hat, desto widerstandsfähiger ist der Charakter in dieser Beziehung. Jeder Charakter hat mindestens zwei dieser Kästchen auf jedem Stressbalken.

Konsequenzen Seite 170

Jeder SC hat außerdem drei Felder, in denen du **Konsequenzen** notieren kannst. Eine ist *leicht*, eine ist *mittel* und die letzte ist *schwer*. Anders als Stress sind Konsequenzen nicht in körperliche und geistige eingeteilt – Konsequenzen können jede beliebige Schadensart auffangen. Wie oben bereits erwähnt, sind die Konsequenzen die Folgen eines Konflikts, die du nicht einfach abschüttelst, sobald du dir den Staub des Kampfes aus den Kleidern geklopft hast.

Fertigkeiten und Stunts Seite 93

Einige Fertigkeiten und bestimmte Stunts können diese Werte erhöhen. Im Kapitel *Fertigkeiten und Stunts* findet sich dazu mehr. Um einen kurzen Hinweis zu geben: In *Herzen aus Stahl* sind es die folgenden Fertigkeiten, die Stress und Konsequenzen beeinflussen:

Kraft hilft bei körperlichem Stress und **Wille** bei geistigem Stress. Jede dieser Fertigkeiten gibt ein zusätzliches Kästchen auf dem entsprechenden Stressbalken, wenn sie auf Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2) genommen wird, und zwei zusätzliche Kästchen, wenn sie Gut (+3) oder höher ist. Wenn du die Fertigkeit auf Hervorragend (+5) oder höher genommen hast, erhältst du nicht nur die beiden zusätzlichen Kästchen, sondern auch noch ein zusätzliches Feld für eine leichte Konsequenz. Aber anders als die drei normalen Konsequenzen kannst du diese zusätzliche leichte Konsequenz nur entweder bei geistigem oder bei körperlichem Schaden verwenden (abhängig von der Fertigkeit, die die zusätzliche Konsequenz gewährt).

> Du kannst zusätzliche Stressbalken einführen, wenn in deinem Spiel besonderer Schaden eine Rolle spielt, wie z. B. ein Stressbalken für das Vermögen (S. 293) in einem sehr politischen Spiel. Wenn du hingegen die Anzahl der Kästchen veränderst, beeinflusst das die Länge der Konflikte – das kann z. B. bei actiongeladenen Genres wie Pulp angemessen sein, wo man erwartet, dass die Charaktere hart angefasst werden und trotzdem schnell wieder fit sind.

Hinweis: In einer Spielwelt mit einer anderen Fertigkeitsliste kann die Zahl der Stresskästchen und Konsequenzen von anderen Fertigkeiten abhängen. Überprüfe das, bevor du die Fertigkeiten aussuchst.

Landon hat Kraft auf Gut (+3) genommen – das führt dazu, dass er zwei zusätzliche Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken erhält. Sein Wille ist hingegen nur Durchschnittlich (+1), aber das reicht immer noch für ein weiteres Kästchen auf dem geistigen Stressbalken.

Cyneres Kraft ist Ordentlich (+2), sodass sie ein drittes Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken bekommt. Ihr geistiger Stressbalken bleibt aber auf zwei Kästchen beschränkt, da sie Wille nur auf Mäßig (+0) hat.

Zird der Geheimnisvolle ist eher eine Leseratte, hat Kraft nur auf Mäßig (+0) und deshalb nur den normalen körperlichen Stressbalken mit zwei Kästchen. Sein Wille ist hingegen Ordentlich (+2), sodass er auf dem geistigen Stressbalken ein zusätzliches Kästchen bekommt.

Weil keiner der Charaktere Kraft oder Wille auf Hervorragend (+5) oder höher hat, hat jeder die normale Zahl von Konsequenzen: eine leichte, eine mittlere und eine schwere.

DU BIST FERTIG!

Am Ende der Charaktererschaffung solltest du einen vollständigen Charakter haben:

- Er hat einen Namen.
- Er hat fünf Aspekte und eine kurze Hintergrundgeschichte.
- Er hat eine Großartige (+4), zwei Gute (+3), drei Ordentliche (+2) und vier Durchschnittliche (+1) Fertigkeiten.
- Er hat zwischen drei und fünf Stunts.
- Er hat einen geistigen und einen körperlichen Stressbalken mit je zwei bis vier Kästchen.
- Er hat eine Erholungsrate von einem bis drei *Fate-Punkten*.

Jetzt bist du bereit zu spielen!

Szenen, Sitzungen und Szenarien Seite 233

SL, im Kapitel *Szenen, Sitzungen und Szenarien* finden sich Hinweise dazu, wie man aus den Aspekten auf den Charakterbögen der SC und aus der Spielwelterschaffung aufregende Abenteuer macht, die die Spieler erleben können.

Aktionen und Ergebnisse Seite 137

Spieler, im nächsten Kapitel kannst du mehr darüber lesen, wie du deine Aspekte einsetzt. Oder du springst direkt zu *Aktionen und Ergebnisse*, um mehr darüber zu erfahren, wie man Fertigkeiten einsetzt.

SCHNELLE CHARAKTERERSCHAFFUNG

Wenn du die Charaktererschaffung weitgehend überspringen möchtest, weil du sofort losspielen willst, kannst du auch einfach den größten Teil des Charakterbogens leer lassen und ausfüllen, während du spielst.

Unverzichtbar sind:

- Konzept
- Beste Fertigkeit
- Name

Du kannst mit einem unfertigen Konzept beginnen und es im Spiel verfeinern. **Ein Kerl mit einem Schwert** ist bei dieser Methode als Konzept völlig okay – du wirst im Spiel schon etwas über deinen Charakter erfahren, das ihn zu etwas Besonderem macht. Wenn das passiert ist, schreibst du dein Konzept eben um.

Du solltest wissen, in welcher Fertigkeit dein Charakter am besten ist – das erzählt uns schon etwas über ihn. Wenn du bereits erste Ideen für andere Fertigkeiten hast, entweder Fertigkeiten, in denen du gut bist, oder solche, die du gar nicht können willst, schreib sie auf. (Da du üblicherweise Fertigkeiten mit dem Wert Mäßig (+0) gar nicht notierst, mach einfach irgendwo eine Notiz auf dein Blatt und notiere die Fertigkeiten, die du absichtlich nicht haben willst).

Und natürlich brauchst du einen Namen! Vielleicht reicht der Vorname im Moment, oder ein Spitzname. (Du kannst auch folgenden alten Trick verwenden: Gib dir erstmal einen Namen und enthülle dann im Spiel, dass du dich als jemand anderes ausgegeben hast, weil du sich verstecken musstest, Geheimagent bist oder unter Gedächtnisverlust leidest. Dann kannst du immer noch deinen richtigen Namen aufschreiben.)

LOSSPIELEN

Bei dieser Methode hast du eine Erholungsrate von 3 und beginnst mit drei *Fate-Punkten*. Nach der ersten Spielsitzung solltest du die leeren Felder ausfüllen, falls du vorhast, den Charakter wieder zu spielen.

ASPEKTE WÄHREND DES SPIELS AUSWÄHLEN

Falls du nicht zufällig sofort eine Idee für ein Dilemma hast, trägst du auch das später auf dem Charakterbogen ein. Auch mit den drei anderen Aspekten gehst du so vor, da du das Phasentrio ja überspringst. Wenn dir irgendwann etwas interessant erscheint, schreib es einfach auf. Das machst du normalerweise dann, wenn du dringend einen Aspekt brauchst, den du ausnutzen kannst, um etwas zu erreichen, oder weil dir in der Szene einfällt, wie man jetzt gut einen Aspekt reizen könnte.
Wie mit dem Konzept musst du dich nicht damit belasten, gleich die perfekte Formulierung zu finden. Nach der Sitzung kannst du die Aspekte noch so hinbiegen, dass sie dir gefallen.

FERTIGKEITEN WÄHREND DES SPIELS AUSSUCHEN

Jedes Mal, wenn du eine Fertigkeit einsetzen willst, die noch nicht auf deinem Charakterbogen steht, hast du zwei Möglichkeiten: Entweder du würfelst mit einem Mäßigen (+0) Wert, oder du trägst die Fertigkeit auf einem leeren Platz in der Pyramide ein und würfelst mit dem neuen Wert der Fertigkeit. Das kannst du solange machen, bis deine Pyramide ausgefüllt ist.
Auch wenn du eine Fertigkeit verwenden willst, die du schon mit Mäßig (+0) gewürfelt hast, kannst du noch einen höheren Wert wählen, wenn du dafür Platz in der Pyramide hast. Zum Beispiel: Beim ersten Mal, als du auf Wissen würfeln solltest, hast du mit Mäßig (+0) gewürfelt. Später sollst du noch mal drauf würfeln, und diesmal entscheidest du dich dafür, Wissen einen Wert von Ordentlich (+2) in deiner Pyramide zu geben.
Wenn du mit dem Wert von Mäßig (+0) ein tolles Ergebnis hinlegst, kannst du das ja als Anregung verstehen, dieser Fertigkeit einen Platz oben in der Pyramide zu geben.
Bei Fertigkeiten, die zusätzliche Vorteile bringen, also insbesondere solche, die die Länge der Stressbalken beeinflussen, kannst du diese auch in dem Moment wählen, in dem es dir auf die Länge der Stressbalken ankommt. Bis dahin haben deine Stressbalken je zwei Kästchen.

STUNTS WÄHREND DES SPIELS ERGÄNZEN

Du bekommst drei kostenlose Stunts, die du jederzeit nehmen und auf deinem Charakterbogen eintragen kannst. Wenn du noch weitere Stunts haben möchtest, musst du der SL einen *Fate-Punkt* pro Stunt geben. Das liegt daran, dass diese zusätzlichen Stunts deine Erholungsrate beeinflussen und du das Spiel mit weniger *Fate-Punkten* begonnen hättest.
Wenn du einen Stunt haben möchtest, aber den nötigen *Fate-Punkt* nicht hast, schreib ihn trotzdem auf. Du kannst ihn aber erst einsetzen, wenn du bezahlt hast.
Beachte, dass du deine Erholungsrate für jeden zusätzlichen Stunt anpassen musst.

4 ASPEKTE UND FATE-PUNKTE

WAS SIND ASPEKTE?

Ein **Aspekt** ist eine Formulierung, die eine einzigartige oder bemerkenswerte Eigenschaft der Sache beschreibt, zu der sie gehört. Wenn du *Fate-Punkte* ausgeben oder zurückbekommen möchtest, geht das am besten, indem du Aspekte einsetzt oder sie gereizt werden. Außerdem beeinflussen Aspekte die Geschichte, weil sie dir Gelegenheit geben, einen Bonus für deinen Charakter zu bekommen. Sie können aber auch sein Leben verkomplizieren und den Wurf eines anderen Charakters oder einen passiven Widerstand verbessern.

WAS SIND FATE-PUNKTE?

SL und Spieler, ihr habt einen Vorrat an Punkten, die wir ***Fate-Punkte*** nennen und die ihr benutzen könnt, um Einfluss auf das Spiel zu nehmen. Wie wir schon in *Die Grundlagen* erwähnt haben, stellt ihr sie am besten mit Spielsteinen dar. Spieler, du fängst jedes Szenario mit einer Anzahl von *Fate-Punkten* an, die der **Erholungsrate** deines Charakters entspricht. Wenn du eine Spielsitzung in der Mitte des Szenarios mit weniger *Fate-Punkten* beendest, als deine Erholungsrate beträgt, wird die Anzahl der *Fate-Punkte* am Anfang der nächsten Sitzung wieder angepasst. SL, du erhältst einen Vorrat an *Fate-Punkten*, den du in jeder Szene ausgeben kannst.

Fate-Punkte
Seite 62

Der Kreislauf
der Fate-Punkte
Seite 88

Wenn deine Aspekte ins Spiel kommen, wirst du normalerweise einen *Fate-Punkt* ausgeben oder erhalten.

VERSCHIEDENE ASPEKTE

Jedes *Fate-Spiel* hat eine Auswahl verschiedener Aspekte: **Spielaspekte**, **Charakteraspekte**, **Situationsaspekte**, **Konsequenzen** und **Schübe**. Sie unterscheiden sich voneinander vor allem darin, womit sie verbunden sind und wie lange sie bestehen.

SPIELASPEKTE

Spielaspekte sind permanente Merkmale des Spiels, daher der Name. Sie können sich zwar mit der Zeit verändern, doch werden sie niemals verschwinden. Wenn ihr die Spielgestaltung schon hinter euch habt, dann habt ihr diese Aspekte bereits definiert – die aktuellen und zukünftigen Aufgaben, die ihr euch ausgedacht habt. Sie beschreiben Probleme oder Gefahren, die in der Welt existieren und die die Grundlage für die Geschichten eures Spiels darstellen.
Jeder kann einen Spielaspekt einsetzen, ihn reizen oder mit ihm einen Vorteil erschaffen, und das jederzeit; sie sind immer da und stehen jedem zur Verfügung.

CHARAKTERASPEKTE

Charakteraspekte sind genauso dauerhaft, aber kleiner in ihrer Tragweite. Sie sind mit einem bestimmten SC oder NSC verbunden. Sie beschreiben eine fast unendliche Anzahl von Dingen, die Charaktere voneinander unterscheiden, wie beispielsweise:

Die großen Aufgaben der Spielwelt Seite 28

- Wichtige Persönlichkeitsmerkmale oder Glaubensgrundsätze (Eine Schwäche für ein hübsches Gesicht, Lass keinen Mann zurück, Der einzige gute Tsyntavier ist ein toter Tsyntavier).
- Den Hintergrund oder den Beruf des Charakters (Ausgebildet in der Akademie der Klingen, Im Weltall geboren, Kybernetischer Strassendieb).
- Einen wichtigen Besitz oder ein hervorstechendes Merkmal (Das blutige Schwert meines Vaters, Wie aus dem Ei gepellt, Veteran mit scharfem Blick).
- Beziehungen zu Leuten und Organisationen (Verbündet mit der Verdrehten Hand, Gunst des Königs, Stolzes Mitglied der Kompanie der Fürsten).
- Probleme, Ziele oder Interessen, mit denen sich der Charakter beschäftigt (Ein Preis auf meinem Kopf, Der König muss sterben, Höhenangst).
- Titel, Reputationen oder Pflichten, die der Charakter hat (Aufgeblasener Meister der Kaufmannsgilde, Halunke mit der Silberzunge, Meine Ehre fordert Rache für meinen Bruder).

Du kannst deine Charakteraspekte immer einsetzen oder fordern, dass sie gereizt werden, wenn sie relevant sind. SL, du kannst den SC immer ein Reizen vorschlagen. Spieler, du kannst ein Reizen für die Charaktere von anderen vorschlagen, aber die SL hat immer das letzte Wort und kann entscheiden, ob sie deinen Vorschlag annimmt oder nicht.

SITUATIONSASPEKTE

Ein Situationsaspekt ist temporär und sollte nur eine Szene lang anhalten, oder solange, bis er keinen Sinn mehr ergibt (aber im Höchstfall eine Sitzung). Situationsaspekte können mit der Umgebung verbunden werden, in der die Szene stattfindet – dann beeinflussen sie jeden in der Szene. Aber du kannst sie auch an bestimmte Charaktere binden, indem du diese als Ziel wählst, wenn du einen Vorteil erschaffst.

Einen Vorteil erschaffen Seite 144

Situationsaspekte beschreiben die Umstände, mit denen sich die Charaktere in einer Szene herumschlagen müssen, und ordnen ihnen Merkmale zu. Dazu gehören:

- Physische Merkmale der Umgebung
  (Dichtes Unterholz, Verhüllende Schneewehen, Planet mit niedriger Schwerkraft).
- Position oder Platzierung
  (Schützenstand, In den Bäumen, Hinterhof).
- Unmittelbare Hindernisse
  (Brennende Scheune, Kompliziertes Schloss, Klaffender Abgrund).
- Details aus dem Kontext, die wahrscheinlich im Spiel wichtig sein werden
  (Verärgerte Stadtbewohner, Sicherheitskameras, Laute Maschinen).
- Plötzliche Zustandsveränderungen eines Charakters
  (Sand in den Augen, Entwaffnet, In die Ecke gedrängt, Von Schleim bedeckt).

Es hängt stark vom erzählerischen Kontext ab, wer einen Situationsaspekt verwenden kann – manchmal ist das ganz eindeutig, und manchmal wirst du rechtfertigen müssen, wie du den Aspekt benutzt, damit es sinnvoll in die Szene passt.

Überwinden Seite 142

SL, du entscheidest, welche Ansprüche an einen Aspekt gültig sind und welche nicht. Manchmal werden Situationsaspekte zu Hindernissen, die die Charaktere überwinden müssen. In anderen Situationen geben sie dir eine Rechtfertigung, um aktiven Widerstand gegen eine Aktion zu leisten.

KONSEQUENZEN

Konflikte Seite 162

Eine Konsequenz ist dauerhafter als ein Situationsaspekt, aber nicht ganz so dauerhaft wie ein Charakteraspekt. Es handelt sich um eine spezielle Art von Aspekt, den du hinnehmen kannst, damit du nicht aus einem Konflikt ausscheidest. Er beschreibt anhaltende Verletzungen oder Probleme, die du in einem Konflikt erleidest (Ausgerenkte Schulter, Blutige Nase, Sozial geächtet).

Konsequenzen bleiben für eine variable Zeit bestehen, von ein paar Szenen bis zu ein oder zwei Szenarien, abhängig davon, wie schwer sie sind. Aufgrund ihrer negativen Formulierung wirst du wahrscheinlich viel gereizt werden, solange du sie hast, und jeder, der plausibel Vorteile aus der Konsequenz ziehen könnte, kann sie einsetzen oder einen Vorteil mit ihr erschaffen.

FATE

SCHÜBE

Schübe sind Aspekte, die nur extrem kurz anhalten. Du bekommst einen Schub, wenn du versuchst, einen Vorteil zu erschaffen, aber dabei nicht ausreichend erfolgreich bist, oder als zusätzlichen Bonus, wenn du bei einer Handlung besonders erfolgreich bist (vor allem beim Verteidigen). Einen Schub kannst du verwenden wie den freien Einsatz eines Aspekts: um +2 zu bekommen, um einen Wurf zu wiederholen oder um andere Effekte auszulösen, die einen freien Einsatz benötigen. Wenn du einen Schub einsetzt, gilt das Gleiche wie bei einem Aspekt: Du musst beschreiben, warum er gerade jetzt in dieser Situation relevant ist.

Sobald du den Schub einsetzt, verschwindet er wieder. Er verschwindet ohnehin ziemlich schnell – normalerweise nach der nächsten Aktion, bei der du ihn einsetzen könntest. Du solltest ihn also so schnell wie möglich verwenden. Wenn du willst, kannst du auch einem anderen Charakter erlauben, deinen Schub einzusetzen, wenn er für ihn relevant ist und ihm helfen könnte.

SCHÜBE SIND KEINE ASPEKTE

Ein Schub ist kein vollständiger, „ausgewachsener" Aspekt – du kannst ihn nicht reizen, du kannst ihn nicht als Voraussetzung für Extras benutzen, er kann nicht mit einem *Fate-Punkt* erneut eingesetzt werden und du kannst mit ihm auch keine anderen Dinge tun, die einen Aspekt beeinflussen oder die von einem Aspekt beeinflusst werden: Du kannst ihn nicht gegen den Charakter einsetzen, der mit ihm verbunden ist. Wenn eine Regel vorschreibt, dass ein Aspekt vorliegen oder eingesetzt werden muss, um etwas Bestimmtes auszulösen, dann zählt ein Schub nicht. Ausnahme sind hier Regeln, die sich auf freie Einsätze beziehen – das geht auch mit einem Schub. Schübe und Aspekte bekommen zwar beide Namen, doch lass dich davon nicht in die Irre führen. Aber du kannst einen Schub zu einem vollen Aspekt aufstocken; siehe weiter unten „Schübe aufstocken".

SCHÜBE OHNE NAMEN

Wenn dir kein geeigneter Name für den Schub einfällt, dann lass ihn unbenannt und spiel weiter – es lohnt sich nicht, das Spiel zu unterbrechen, nur um einem Schub einen Namen zu geben. Wenn der Schub keinen Namen bekommt, solltest du dir merken, in welcher Situation er entstanden ist (das fällt manchen Leuten allerdings schwer).

SCHÜBE AUFSTOCKEN

Wenn du einen neuen Aspekt erschaffen willst, stellst du vielleicht fest, dass es in der Situation bereits einen Schub gibt, der genau diesem Aspekt entspricht. Du möchtest also einen kurzzeitigen Vorteil in einen stabileren verwandeln. Super! Wir nennen das „einen Schub aufstocken". Gib dem Aspekt, den du gerade erschaffst, denselben Namen wie dem Schub – das war's schon. Wenn du Erfolg beim Erschaffen des Vorteils hast und den Schub nicht dafür aufbrauchst, dann hat der neue Aspekt jetzt zwei freie Einsätze (oder drei, wenn du einen vollen Erfolg schaffst). Wenn der Schub noch keinen Namen hat, solltest du ihm jetzt einen geben.

Natürlich spricht nichts dagegen, den Namen des Schubs später in der Szene wieder aufzugreifen, auch wenn der Schub selbst bereits verschwunden ist. Dafür gibt es keine speziellen Regeln – du kannst den Namen einfach wieder ins Spiel bringen.

Cynere pariert beim Zweikampf mit Igor dem Versenker einen Schwerthieb und schafft es, beim Verteidigen einen Schub zu bekommen. Die beiden duellieren sich auf einem schwankenden Schiff, also nennt sie ihn **Aus dem Gleichgewicht**. Da Juli es passend findet, dass Igor nach seinem kurzen Stolpern die Balance nicht zurückerlangt, will sie einen Vorteil erschaffen und den Schub damit aufstocken.
Sie schafft mit ihrem Wurf einen normalen Erfolg, ohne dass sie den Schub einsetzen muss, also hat sie jetzt den Aspekt **Aus dem Gleichgewicht** mit zwei freien Einsätzen auf Igor erschaffen.

WOFÜR ASPEKTE GUT SIND

In *Fate* sind Aspekte vor allem für zwei Sachen gut: Sie sagen dir, **was im Spiel bedeutend ist**, und sie **helfen dir, zu entscheiden, wann du die Spielregeln benutzen sollst**.

BEDEUTUNG

Deine Sammlung von Spiel- und Charakteraspekten sagt dir, auf was du dich während deines Spiels konzentrieren musst. Betrachte sie als Nachricht von dir an dich selbst: eine Reihe von Wegweisern, die dir zeigen, wo der meiste Spaß liegt.

SL, wenn du Szenarien für *Fate* erstellst, wirst du diese Aspekte und die Verbindungen zwischen den Aspekten benutzen, um Probleme zu erzeugen, die deine Spieler lösen sollen. Spieler, deine Aspekte sind der Grund, warum dein SC sich von anderen Charakteren mit ähnlichen Fertigkeiten unterscheidet – viele *Fate-Charaktere* haben wahrscheinlich einen hohen Wert in Kämpfen, aber nur Landon ist ein **Jünger des Elfenbeinschleiers**. Wenn sein Lebensweg als Jünger ins Spiel kommt, dann bekommt das Spiel Persönlichkeit, die es sonst nicht gehabt hätte.

Die Spielaspekte machen etwas Ähnliches, aber in größerem Maßstab – sie sagen uns, warum es uns wichtig ist, in einem bestimmten Spiel mitzuspielen, was es interessant und plastisch für uns macht. Wir können alle sagen: „Oh, wir mögen Space-Opera-Spiele“, aber wir müssen das Universum spezifisch so gestalten, dass die Leute **Alles fürs Überleben** tun, und dass **Das Imperium ist überall** gilt, denn sonst haben wir nichts Konkretes, an dem wir unser Interesse festmachen können.

Situationsaspekte machen die Interaktionen interessanter, die im Spiel von Moment zu Moment stattfinden, denn sie geben einer ansonsten vielleicht langweiligen Szene Farbe und Tiefe. Eine Tavernenschlägerei ist eigentlich eher generisch – es könnte jede Taverne sein, überall. Wenn du aber der Szene den Aspekt **Riesige Teufelsstatue aus Bronze** verpasst, und wenn Leute den Aspekt dann verwenden, dann wird diese beliebige Schlägerei zu **dem Kampf im Bronzeteufel, als ich dem Kerl seinen Kopf in die Statue gerammt habe**. Die einzigartigen Details sind es, die es interessant und einprägsam machen.

WANN DU DIE SPIELREGELN BENUTZT

Weil Aspekte uns sagen, was wichtig ist, sagen sie uns auch, wann wir Spielregeln verwenden sollten, um eine Situation zu klären, statt dass die Leute einfach entscheiden, was passiert, und beschreiben, was sie tun.

SL, das gilt für dich meistens dann, wenn du entscheidest, ob die Spieler in einer Situation würfeln müssen. Wenn ein Spieler sagt: „Ich klettere die Leiter hoch und greif mir das Götzenbild", und weder an der Leiter noch an dem Götzenbild ist etwas Besonderes, dann gibt es keinen wirklichen Grund, ein Überwinden zu verlangen, um das Ding zu greifen. Wenn dir aber Situationsaspekte sagen, dass die Leiter eine **Verfaulte Strickleiter** und das Götzenbild **Geschützt vom Zorn der Götter** ist, dann habt ihr plötzlich ein Element der Spannung und des Risikos, das es lohnend macht, nach den Würfeln zu greifen.

Spieler, für dich gilt das meistens dann, wenn du deine Aspekte einsetzt oder ein Reizen in Betracht ziehst. Deine Aspekte machen deutlich, was deinen Charakter zu einem Individuum macht, und darauf willst du doch das Augenmerk richten, oder? Wenn du deinen Charakter noch großartiger machen kannst, indem du einen Aspekt einsetzt, dann ergreif diese Gelegenheit! Wenn du eine Chance siehst, die Geschichte zu beeinflussen, indem du ein Reizen für deinen Charakter vorschlägst, dann mach das! Das Spiel als Ganzes wird dadurch viel reichhaltiger.

WIE DU EINEN GUTEN ASPEKT FESTLEGST

Weil Aspekte so wichtig für das Spiel sind, solltet ihr euch die bestmöglichen Aspekte ausdenken. Wie weiß man aber nun, was ein guter Aspekt ist?
Die besten Aspekte sind **zweischneidig, mehrdeutig** und **klar formuliert**.

ZWEISCHNEIDIG

Spieler, gute Aspekte bieten deinem Charakter einen klaren Vorteil, während sie gleichzeitig auch eine Gelegenheit darstellen, sein Leben komplizierter zu machen, oder zu seinem Nachteil verwendet werden können.
Ein zweischneidiger Aspekt wird im Spiel häufiger zum Tragen kommen als einer, der primär positiv oder negativ ist. Du kannst sie öfter benutzen, um großartig zu sein, und du wirst öfter gereizt werden und somit mehr *Fate-Punkte* kassieren.
Versuch es mit diesem Test – finde zwei Möglichkeiten, deinen Aspekt einzusetzen, und zwei Möglichkeiten, wie er gegen dich eingesetzt werden oder gereizt werden könnte. Wenn dir die Beispiele leicht einfallen, super! Wenn nicht, dann gib dem Aspekt mehr Kontext, damit er besser funktioniert, oder leg die Idee zur Seite und denk dir einen neuen Aspekt aus.

Schauen wir uns einen Aspekt wie **Computergenie** an. Die Vorteile dieses Aspekts sind ziemlich offensichtlich – immer, wenn du einen Computer hackst oder mit Technologie arbeitest, könntest du ihn gerechtfertigt einsetzen. Aber es macht nicht gerade den Eindruck, als könnte man den Aspekt besonders gut gegen dich einsetzen. Wie könnten wir ihn also ein bisschen würzen?
Was ist, wenn wir ihn beispielsweise umändern in **Nerdy McNerdson**? Das klingt immer noch nach Computergenie, und du kannst ihn einsetzen, wenn du mit Computern arbeitest. Aber er hat auch eine Schattenseite – du kommst mit Leuten nicht zurecht. Das könnte heißen, dass du gereizt wirst, um in sozialen Situationen zu versagen, oder jemand könnte ihn einsetzen, wenn du von einem wirklich faszinierenden Stück Technik abgelenkt bist.

SL, das gilt gleichermaßen für deine Spielaspekte und Situationsaspekte. Wenn du auf ein Merkmal einer Szene speziell hinweist, sollten sowohl die SC als auch ihre Feinde dieses Merkmal auf dramatische Art einsetzen können. Deine Spielaspekte stellen durchaus Probleme dar, sie sollten aber auch eine Möglichkeit für die SC sein, den Status Quo auszunutzen.

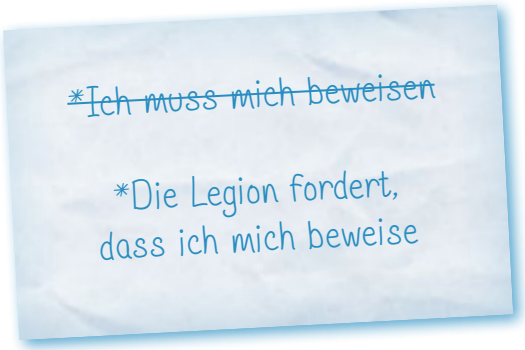
MEHRDEUTIG

Charakteraspekte
Seite 63

Vorher haben wir auf verschiedene Dinge hingewiesen, die ein Charakteraspekt beschreiben könnte: Persönlichkeitsmerkmale, Hintergründe, Beziehungen, Probleme, Besitztümer und so weiter. Bei den besten Aspekten überschneiden sich einige dieser Kategorien, weil du sie damit leichter ins Spiel bringen kannst.

Schauen wir uns einen einfachen Aspekt an, den dein Soldat haben könnte: **Ich muss mich beweisen**. Er könnte eingesetzt werden, wenn der Charakter versucht, etwas zu tun, mit dem er die Wertschätzung anderer gewinnen könnte oder mit dem er seine Kompetenz zeigen will. Jemanden könnte ihn reizen, um dich dazu zu bringen, in eine Konfrontation zu geraten, die du vermeiden willst, oder um deines Rufes willen große Mühen auf dich zu nehmen. Wir wissen also, dass er zweischneidig ist. So weit, so gut. Für eine Weile wird das sicher reichen, aber irgendwann wird diesem Aspekt der Dampf ausgehen. Er sagt nur eine Sache über den Charakter aus. Entweder versuchst du, dich zu beweisen, oder dieser Aspekt kommt einfach nicht ins Spiel.
Verbinden wir diesen Aspekt nun mit einer Beziehung zu einer Organisation: **Die Legion fordert, dass ich mich beweise**. Das vergrößert deine Möglichkeiten deutlich. Du bekommst nicht nur die ganzen Sachen, die wir vorher schon gesammelt haben, du hast jetzt auch noch eingeführt, dass die Legion Forderungen an dich stellt. Sie kann dich in Schwierigkeiten bringen, indem sie Dinge tut, für die du verantwortlich gemacht wirst, oder indem sie dir NSC-Vorgesetzte schickt, die dir das Leben schwer machen. Du kannst den Aspekt auch einsetzen, wenn du mit der Legion zu tun hast, oder mit jedem, der von der Reputation der Legion beeinflusst werden könnte. Plötzlich hat der Aspekt sehr viel mehr Fleisch auf den Knochen.

SL, für deine Situationsaspekte musst du dir deswegen nicht so viele Gedanken machen, weil sie ohnehin nur eine Szene lang da sein sollten. Viel wichtiger ist es, dass Spiel- und Charakteraspekte mehr als ein Umfeld haben, in dem sie verwendet werden können.



KLARE FORMULIERUNG

Weil Aspekte Schlagwörter sind, tauchen hier auch alle Zweideutigkeiten auf, die Sprache zu bieten hat. Wenn niemand weiß, was dein Aspekt bedeutet, dann wird er auch nicht viel verwendet werden.
Das soll natürlich nicht heißen, dass du keine poetischen oder ausgefallenen Formulierungen verwenden sollst. **Nur ein einfacher Bauernjunge** ist nicht ganz so schick wie **Kind der ländlichen Glückseligkeit**. Wenn das der Tonfall ist, den ihr für euer Spiel anstrebt, dann solltet ihr euren sprachlichen Bedürfnissen absolut nachkommen. Das sollte aber nicht auf Kosten der Klarheit gehen. Vermeide Metaphern und Andeutungen, wenn du nicht einfach das sagen kannst, was du ausdrücken willst. Sonst müssen andere Leute das Spiel unterbrechen und dich fragen, ob ein bestimmter Aspekt nun relevant ist, und das Spiel erstickt in Diskussionen darüber, was ein Aspekt eigentlich bedeutet.

Schauen wir uns die durchaus atmosphärische Phrase **Erinnerungen, Wünsche und Reue** an. Sie lässt an Melancholie für die Vergangenheit denken. Aber wenn du sie als Aspekt betrachtest, weißt du nicht wirklich, was du damit anfangen sollst. Wie hilft sie dir? Woran erinnerst du dich? Was wünschst du dir? Wenn du keine konkrete Idee hast, worauf sich der Aspekt bezieht, ist es fast unmöglich, ihn einzusetzen und zu reizen.
Stell dir nun vor, wir unterhalten uns über den Aspekt, und du erklärst mir, dass dir ein Charakter im Kopf herumspukt, der im letzten großen Krieg der Spielwelt tiefe seelische Narben davongetragen hat. Du hast Leute getötet, die du nicht töten wolltest, Dinge gesehen, die du nicht sehen wolltest, und deine Hoffnung auf ein normales Leben wurde dir geraubt.
Ich finde das alles richtig gut und schlage vor, den Aspekt **Narben des Krieges** zu nennen. Vielleicht weniger poetisch, bezieht sich aber direkt auf deine Vorstellungen. Außerdem fallen mir dazu Leute aus deiner Vergangenheit ein, die ich wieder auftauchen lassen könnte.

Wenn dir ein Aspekt unklar erscheint, dann frag deine Mitspieler, was er ihrer Meinung nach bedeutet.

WENN DU NICHT WEITERKOMMST

Jetzt weißt du, was einen guten Aspekt ausmacht, aber das schränkt deine Wahl eigentlich nicht ein – du hast nach wie vor eine fast unendliche Anzahl von Themen und Ideen, aus denen du wählen kannst.
Wenn du immer noch Schwierigkeiten bei der Wahl hast, haben wir hier ein paar hilfreiche Tipps für dich.

MANCHMAL IST ES BESSER, NICHT ZU WÄHLEN

Wenn dir kein Aspekt einfällt, der dich und die anderen Leute am Tisch wirklich packt, dann ist es vielleicht besser, die Zeile leer zu lassen oder einfach die Ideen, die du an den Rand gekritzelt hast, stehen zu lassen. Manchmal ist es schlichtweg einfacher, deinen Charakter erst einmal zu spielen, ehe du dir überlegst, wie du einen bestimmten Aspekt formulieren willst.
Wenn du dir also nicht sicher bist, lass eine Lücke stehen. Vielleicht hast du eine grundsätzliche Idee von deinem Aspekt, aber Probleme bei der Formulierung. Vielleicht fällt dir auch gar nichts ein. Mach dir keine Sorgen. Im Spiel ist immer Zeit, so etwas spontan zu entscheiden.
Das Gleiche gilt, wenn du mehr als eine Idee reizvoll findest, sie sich aber widersprechen und du dich nicht entscheiden kannst. Schreib sie alle an den Rand und probiere aus, welche sich im Spiel richtig anfühlt. Dann fülle die Zeile später mit dem Aspekt, mit dem du am meisten anfangen kannst.

FRAG DICH IMMER, WAS WICHTIG IST, UND WARUM

Wir haben oben gesagt, dass Aspekte dir sagen, warum etwas im Spiel wichtig ist und warum es uns etwas bedeutet. Das sollte dein wichtigster Kompass und Leitfaden sein, wenn du die bestmöglichen Aspekte auswählst. Wenn du zweifelst, stell dir einfach die Frage: Was ist uns hier wirklich wichtig, und warum?

Das Phasentrio
Seite 44

Die Geschehnisse der Phasen sollten dir dabei helfen herauszufinden, was dein Aspekt sein sollte. Versuch nicht, die Geschehnisse der Phase mit deinem Aspekt zusammenzufassen oder dergleichen – denk dran, es geht darum, etwas Wichtiges über den Charakter zu enthüllen. Auch hier stellst du dir am besten die Frage, was an der Phase wirklich wichtig war.

- Wie ist die Sache ausgegangen? Spielt das eine Rolle?
- Hat der Charakter während der Phase wichtige Beziehungen oder Verbindungen geknüpft?
- Hilft die Phase dabei, etwas Wichtiges über die Persönlichkeit oder die Grundsätze des Charakters zu bestimmen?
- Hat der Charakter in der Phase einen Ruf errungen?
- Hat die Phase für den Charakter in der Spielwelt ein Problem erzeugt?

Geh davon aus, dass jede dieser Fragen mit dem Zusatz „zum Guten oder Schlechten" endet – diese Merkmale, Beziehungen und Reputationen müssen schließlich nicht unbedingt positiv sein. Eine Beziehung zu einem Erzfeind ist genauso interessant wie eine Beziehung zum besten Freund.

Wenn es mehr als eine Möglichkeit gibt, frag die anderen Spieler und die SL, um herauszubekommen, was sie interessant finden. Denkt dran, ihr solltet einander immer helfen – das Spiel ist dann am besten, wenn jeder ein Fan von den Ideen und Aktionen der anderen ist.

Während Cyneres Phase Drei erklärt Juli, dass sie Zirds Geschichte verkompliziert, indem sie in einem günstigen Moment auftaucht und das Artefakt klaut, das Zird seinen Rivalen gestohlen hat. Schließlich findet das Artefakt den Weg in Zirds Hände zurück. Sie versucht herauszufinden, was der beste Aspekt wäre. Leider stehen ihr nicht gerade viele Informationen zur Verfügung. Wenn wir uns die Fragen oben anschauen, sehen wir hier eine Menge potentieller Möglichkeiten – sie hat ihre Hinterlist gezeigt, sie hat definitiv angedeutet, dass sie irgendeine Form von Beziehung zu Zird hat, und Zirds Rivale könnte jetzt auch ein Problem mit ihr haben.

Juli fragt den Rest der Gruppe, und nach einem kurzen Gespräch sind alle ziemlich begeistert von der Idee, dass Cynere irgendeine Form von Verbindung zu Zird hat, die durch einen Aspekt gestützt wird – sie sind schließlich alle im gleichen Dorf aufgewachsen. Sie entscheidet sich für **Rückendeckung für Zird**, weil der Aspekt spezifisch genug ist, um eingesetzt und gereizt zu werden, aber noch genug Spielraum bietet, um sich später weiter zu entwickeln.

BRING ABWECHSLUNG INS SPIEL

Du willst nicht, dass all deine Aspekte dieselbe Sache beschreiben. Fünf Beziehungen bedeuten, dass du deine Aspekte nur dann verwenden kannst, wenn eine von ihnen im Spiel ist, fünf Persönlichkeitsmerkmale hingegen bedeuten, dass du keine Verbindung zur Spielwelt hast. Wenn du dir nicht sicher bist, was du als Aspekt wählen sollst, hilft es, wenn du überprüfst, was deine bisherigen Aspekte beschreiben. Das zeigt dir vielleicht, in welche Richtung du in der jetzigen Phase gehen solltest.

Phase Eins: Dein Abenteuer Seite 46

Dominik wählt für Landon als Konzept **Jünger des Elfenbeinschleiers** und als Dilemma **Die Manieren eines Ziegenbocks**. Bisher ist der Charakter recht geradlinig – ein brutaler Typ, der durch seine große Klappe und durch sein Verhalten ständig in Schwierigkeiten gerät.

Dominik kümmert sich um seine Phase Eins und erklärt uns, dass Landon ein Übeltäter war, eine Straßenratte, und dass er praktisch als Waise aufgewachsen ist – seine Eltern waren zwar da, haben ihm aber nie viel Aufmerksamkeit geschenkt oder sich darum bemüht, ihn unter Kontrolle zu bringen. Irgendwann beschloss er, sich in der Stadtmiliz einzuschreiben, nachdem ihn jemand nach einer Schlägerei zusammenflickte und ihm vorschlug, er solle doch etwas Nützliches mit seinem Leben anfangen.

Sabine fragt ihn, was ihm an dieser Phase wirklich wichtig ist, und Dominik grübelt ein bisschen. Landons erste beiden Aspekte beinhalten viel Beschreibung seiner Persönlichkeit – bisher hat er nicht gerade viele Beziehungen. Also konzentriert sich Dominik darauf und entscheidet, dass er eine Beziehung zu dem Kerl will, der ihn in die Stadtmiliz gebracht hat.

Sie nennen den Kerl den Alten Finn, und Landon bekommt einen Aspekt namens **Ich verdanke dem Alten Finn alles**. Sabine hat jetzt einen neuen NSC, mit dem sie spielen kann.

Phase 1: Aspekt Ich verdanke dem Alten Finn alles

Phase 2: Erste Begegnung

Zird der Geheimnisvolle beauftragt Landon damit, heimlich in den Turm der Unruhe bei den Collegia einzubrechen. Als ihre Tarnung auffliegt, tritt Landon einen der Stützpfeiler des Turmes um. Die beiden nutzen die fallenden Trümmer des zusammenstürzenden Turmes für ihre Flucht.

LASS DEINE FREUNDE ENTSCHEIDEN

Wir haben schon darüber gesprochen, dass das Spiel am besten funktioniert, wenn jeder sich dafür interessiert, was die anderen tun – Zusammenarbeit ist das Herzstück des Spiels, und bis zum Ende dieses Buchs werden wir das mit Sicherheit noch ein paar Mal sagen.

Du hast immer die Möglichkeit, besonders wenn es um Aspekte geht, einfach die SL und die anderen Spieler zu bitten, sich etwas für dich auszudenken. Erkläre ihnen die Ereignisse der Phase und stelle ihnen dieselben Fragen, die sie dir stellen werden. Was ist ihnen wichtig? Was finden sie spannend? Haben sie eine Idee, wie sie die Ereignisse der Phase dramatischer oder intensiver machen könnten? Welchen Aspekt fänden sie am interessantesten oder passendsten?

Du hast die letzte Entscheidung, was die Aspekte deines Charakters sind, sieh das also nicht als Kontrollverlust. Sieh es so, als würdest du deinen unglaublich wichtigen Fanclub, dein Publikum, fragen, was sie sehen wollen, und dann ihre Vorschläge als Starthilfe für deine eigenen Gedanken nutzen. Wenn jeder ein bisschen Einfluss auf den Charakter der anderen hat, dann gewinnt das Spiel durch dieses Gefühl der zusätzlichen Beteiligung nur dazu.

ASPEKTE EINSETZEN

Die wichtigste Art, wie die du deine Aspekte in einem *Fate-Spiel* verwendest, ist es, sie **einzusetzen**. Wenn du in einer Situation bist, in der ein Aspekt deinem Charakter irgendwie nützt, kannst du ihn einsetzen.

Was sind Fate-Punkte? Seite 62

Um deinen Aspekt einzusetzen, musst du erklären, warum der Aspekt relevant ist und einen *Fate-Punkt* ausgeben. Dann kannst du einen der folgenden Vorzüge auswählen:

- Du erhältst +2 auf deine aktuelle Fertigkeitsprobe, nachdem du gewürfelt hast.
- Du darfst noch einmal mit allen Würfeln würfeln.
- Du verleihst der Probe eines anderen Charakters einen Bonus von +2, wenn der Aspekt, den du einsetzt, ihm in der Situation sinnvoll helfen kann.
- Du addierst +2 auf die Quelle eines passiven Widerstands, wenn es einleuchtet, dass der Aspekt, den du einsetzt, dazu beitragen könnte, die Situation schwieriger zu machen. Du kannst auch dafür sorgen, dass ein Ordentlicher (+2) passiver Widerstand entsteht, wenn es zuvor keinen gab.

DIE PROBE WIEDERHOLEN ODER DEN +2-BONUS NEHMEN?

Es ist etwas riskanter, neu zu würfeln, als einfach den +2-Bonus zu nehmen, aber der potentielle Nutzen ist auch größer. Wir würden empfehlen, dass du diese Option nur dann auswählst, wenn du eine -3 oder -4 gewürfelt hast, um die Chance zu maximieren, dass du aus der Wiederholung der Probe einen größeren Vorteil ziehen kannst. Die Chancen stehen so einfach besser.

Es ist egal, wann du den Aspekt einsetzt, aber normalerweise ist es am besten, wenn du wartest, bis du gewürfelt hast. Dann siehst du nämlich, ob du überhaupt einen solchen Vorzug brauchst.

Du kannst mehrere Aspekte bei einem einzigen Wurf einsetzen, aber du kannst denselben Aspekt bei einem Wurf nicht mehr als einmal einsetzen. Wenn dir die Wiederholung des Wurfs nicht ausreichend geholfen hat, dann musst du einen anderen Aspekt auswählen (und noch einen *Fate-Punkt* ausgeben), um noch einmal neu zu würfeln oder den Bonus von +2 zu erhalten.

Die Gruppe muss dir die Relevanz des entsprechenden Aspekts abkaufen, wenn du ihn einsetzt. SL, du fällst hier die letzte Entscheidung. Die Verwendung eines Aspekts sollte sinnvoll sein, oder du solltest sie so kreativ zu beschreiben können, dass sie dadurch sinnvoll wird.

Wie genau du das machst, liegt an dir. Manchmal ist die Verwendung eines Aspekts so eindeutig, dass du ihn nur nennen und einen *Fate-Punkt* in die Luft halten musst. Oder du musst die Aktionen deines Charakters ein bisschen genauer beschreiben, damit jeder kapiert, worauf du hinaus willst. (Daher solltet ihr auf einer Wellenlänge sein, wenn es darum geht, was jeder eurer Aspekte bedeutet – das macht es viel leichter, euch zu rechtfertigen, wenn ihr einen einsetzen wollt.)

Landon versucht, einen Rivalen in einer Taverne bei einem geistigen Wettkampf zu besiegen. Die Fertigkeit, die sie derzeit verwenden, ist Charisma, und sie beschreiben den Wettkampf als den „Versuch, einander so höflich wie möglich zu beschämen."
Dominik würfelt bei einem Austausch des Wettstreits schlecht und sagt: „Ich möchte **Die Manieren eines Ziegenbocks** einsetzen." Sabine schaut ihn skeptisch an und antwortet: „Was ist aus ‚so höflich wie möglich' geworden?"
Dominik sagt: „Also, ich hab mir überlegt, dass ich ein paar freche, aber nicht vulgäre Anspielungen auf die Abstammung des Kerls mache, damit die Meute in der Taverne ihn auslacht, auch wenn sie das vielleicht gar nicht wollen. Ich denke, dass derbe Herabsetzungen genau meine Sache sein sollten."
Sabine nickt und sagt: „Okay, das nehme ich dir ab."
Dominik gibt den *Fate-Punkt* aus.

Wenn du mehr Beispiele willst, wie das mit dem Einsatz eines Aspekts funktioniert: Wir haben im ganzen Buch welche verteilt – sie sind ein so integraler Bestandteil dessen, wie *Fate* funktioniert, dass sie von selber in vielen Spielbeispielen auftauchen. Schau mal auf die Seiten 143, 156 und 160.
Wenn der Aspekt, den du einsetzen willst, auf dem Charakterbogen von jemand anderem zu finden ist (das gilt auch für Situationsaspekte, die mit dieser Person verbunden sind) und der Einsatz zu seinem Nachteil ist, dann gibst du ihm den *Fate-Punkt*, den du ausgegeben hast. Er darf ihn aber nicht vor Ende der Szene verwenden. (Wenn du den Aspekt einer dritten Partei einsetzt, dann wird das genauso behandelt wie der Einsatz eines unabhängigen Situationsaspekts.)

DER AUSLASSUNGS-TRICK

Wenn du eine einfache Methode suchst, um einen Aspekt in einen Wurf zu integrieren, dann erzähle deine Aktion mit einer Auslassung am Ende („…") und schließ sie dann mit dem Aspekt ab, den du einsetzen willst. So, zum Beispiel:
Juli sagt: „Okay, ich hebe also mein Schwert und …" (sie würfelt und mag das Ergebnis nicht) „… und es sieht erst einmal so aus, als ob ich verfehle, aber das stellt sich als schnelle Finte heraus, ein klassisches Manöver des **Berüchtigten Mädchens mit dem Schwert**." (Sie gibt den *Fate-Punkt* aus.)
Daniel sagt: „Also, ich versuche, die Runen in dem Buch zu entschlüsseln und …" (er würfelt und mag das Ergebnis nicht) „… und **Wenn ich noch nicht da war, hab ich davon gelesen …**" (gibt den *Fate-Punkt* aus) „… und fange problemlos an, über ihre Herkunft zu schwadronieren."

FREIER EINSATZ

Du musst nicht immer einen *Fate-Punkt* ausgeben, um einen Aspekt einzusetzen – manchmal ist der Einsatz kostenlos.

Einen Vorteil erschaffen Seite 144

Wenn du erfolgreich einen Vorteil erschaffst, erhält dieser Aspekt einen freien Einsatz. Wenn du einen vollen Erfolg erzielst, erhält der Aspekt sogar zwei freie Einsätze. Einige der anderen Aktionen bringen dir freien Schub. Alle Konsequenzen, die du in einem Konflikt verursachst, darfst du einmal frei einsetzen. Wenn du einen Aspekt frei einsetzt, funktioniert das genauso, wie wenn du ihn ganz normal einsetzen würdest, bis auf zwei Punkte: Es werden keine *Fate-Punkte* ausgetauscht und du kannst den freien Einsatz zusätzlich zu einem normalen Einsatz verwenden, damit du einen besseren Bonus erhältst. Du kannst einen Aspekt frei einsetzen und einen *Fate-Punkt* für denselben Aspekt ausgeben, um einen Bonus von +4 statt von +2 zu bekommen, um die Probe zweimal zu wiederholen, um +4 auf den Wurf eines anderen Charakters zu addieren oder um einen passiven Widerstand um +4 anzuheben. Du kannst den Vorteil auch aufteilen und eine Probenwiederholung und einen Bonus von +2 bekommen. Du kannst solche freien Einsätze auch auf einem Aspekt stapeln, um sie alle auf einmal zu benutzen.

Wenn du den Aspekt frei eingesetzt hast und er noch vorhanden ist, kannst du ihn weiterhin einsetzen, indem du *Fate-Punkte* ausgibst.

Angreifen Seite 148

Cynere führt einen erfolgreichen Angriff aus und bringt ihren Gegner dazu, die Konsequenz **Aufgeschlitzter Bauch** zu nehmen. Im nächsten Austausch greift sie ihn wieder an und kann den Aspekt frei einsetzen, weil sie ihn erzeugt hat, sodass sie entweder +2 bekommt oder den Wurf wiederholen darf.

Wenn du willst, kannst du den freien Einsatz an einen anderen Charakter weitergeben. So kannst du dafür sorgen, dass zwischen dir und einem Kumpel echtes Teamwork entsteht. Das ist wirklich nützlich in einem Konflikt, wenn du jemanden für einen großen Schlag aufweichen willst – wenn jeder einen Vorteil erschafft und dann alle derselben Person erlauben, diese Aspekte frei einzusetzen, dann kann diese Person sie für einen gewaltigen Bonus zusammenlegen.

FÜR ERFAHRENE FATE-SPIELER

In anderen *Fate-Spielen* haben wir den freien Einsatz als „Ausnutzen“ bezeichnet. Wir haben uns gedacht, dass das ein Begriff zu viel ist, aber du kannst es natürlich nach wie vor so nennen – alles, was dir dabei hilft, eine Regel zu verstehen, ist gut.

ASPEKTE REIZEN

Reizen mit Situationsaspekten Seite 164

Die andere Art, Aspekte im Spiel zu verwenden, wird als **Reizen** bezeichnet. Wenn einer deiner Aspekte in einer Situation dafür sorgen kann, dass das Leben deines Charakters dramatischer oder komplizierter wird, dann kann jemand den Aspekt reizen. Das gilt auch für alle Aspekte, die sich in der Nähe deines Charakters befinden. Dieser Aspekt kann an deinen Charakter geheftet sein, an die Szene, den Ort, das Spiel oder irgendetwas anderes, das sich gerade im Spiel befindet. Wir fangen mit den Charakteraspekten an und reden dann noch über Situationsaspekte.
Um einen Aspekt zu reizen, musst du erklären, warum der Aspekt relevant ist, und dann vorschlagen, wie die Komplikation aussehen könnte. Ihr könnt ein bisschen darüber verhandeln, wie sich die Komplikation genau auswirkt, bis ihr zu einem annehmbaren Konsens kommt. Wer auch immer gereizt wird, hat zwei Möglichkeiten:

- Die Komplikation annehmen und einen *Fate-Punkt* erhalten
- Einen *Fate-Punkt* bezahlen, damit die Komplikation nicht eintritt

Die Komplikation, die aus dem Reizen entsteht, kommt zum Tragen, egal, was andere unternehmen – sobald du dich drauf eingelassen und den *Fate-Punkt* kassiert hast, kannst du weder Fertigkeiten noch andere Dinge nutzen, um der Situation zu entgehen. Du musst einfach mit den Entwicklungen der Geschichte leben, die aus der Komplikation entstehen.
Wenn du verhinderst, dass es zur Komplikation kommt, beschreibst du zusammen mit der Gruppe, wie sie vermieden wird. Manchmal heißt das einfach, dass ein bestimmtes Ereignis nie passiert ist, manchmal heißt es, dass du beschreibst, wie dein Charakter selbst aktiv wird. Alle Auslegungen sind in Ordnung, solange die Gruppe einverstanden ist.
SL, du triffst wie immer die endgültige Entscheidung – nicht nur darüber, wie sich das Reizen letztlich entwickelt, sondern auch darüber, ob das Reizen überhaupt angebracht ist. Verwendet hier dieselbe Logik wie beim Einsatz eines Aspekts – es sollte instinktiv Sinn ergeben oder nur ein bisschen Erklärung erfordern, dass eine Komplikation aus dem Aspekt entsteht.
Eine letzte Sache noch (und die ist sehr wichtig): Wenn ein Spieler einen anderen Charakter reizen möchte, kostet es einen *Fate-Punkt*, die Komplikation vorzuschlagen. Die SL kann immer umsonst reizen, und jeder Spieler kann umsonst das Reizen für seinen eigenen Charakter vorschlagen.

FÜR ERFAHRENE FATE-SPIELER

In anderen *Fate-Spielen* haben wir vom Spieler vorgeschlagenes Reizen als „einen Aspekt ausnutzen“ bezeichnet. Wir dachten, dass es eindeutiger ist, wenn wir es einfach Reizen nennen, egal, wer es auslöst.

VARIANTEN DES REIZENS

Es gibt zwei wichtige Möglichkeiten, wie du in diesem Spiel reizen kannst: Durch **Ereignisse** und durch **Entscheidungen**. Das sind Werkzeuge, die dir zeigen, wie du am besten reizt, und die dich unterstützen, wenn du eine geistige Blockade hast.

EREIGNISSE

Wenn du ereignisbasiert reizt, passiert dem Charakter etwas, egal, was er tut. Die Welt um ihn herum reagiert auf bestimmte Weise auf einen Aspekt und erzeugt eine Komplikation. Das sieht folgendermaßen aus:

- Du hast ____ Aspekt und befindest dich in ____ Situation. Es leuchtet also ein, dass dir unglücklicherweise _____ zustößt. Verdammtes Pech.

Hier ein paar Beispiele:

Cynere ist das **Berüchtigte Mädchen mit dem Schwert** und versucht, heimlich einen Gladiatorenwettstreit zu besuchen. Es leuchtet also ein, dass ein Bewunderer sie unglücklicherweise auf der Tribüne erkennt, ein Riesengetue um sie macht und alle Blicke in der Arena auf sie zieht. Verdammtes Pech.
Landon hat **Ich verdanke dem Alten Finn alles** und kehrt in sein Heimatdorf zurück, als er hört, dass es von Barbaren geplündert wurde. Es leuchtet also ein, dass der Alte Finn unglücklicherweise gefangen genommen und von der Kriegsmeute in die Berge geschleppt wurde. Verdammtes Pech.
Zird hat **Rivalen bei den Collegia Arcana** und versucht, eine Audienz mit dem Inneren Konzil zu bekommen. Es leuchtet also ein, dass seine Rivalen die Collegia unglücklicherweise zwingen, von ihm einen detaillierten Bericht über seine neugierig beäugte Forschung zu verlangen, um seine Beziehung zur Organisation zu erneuern. Verdammtes Pech.

Wenn ein Aspekt ereignisbasiert gereizt wird, liegt der echte Schwerpunkt auf der Komplikation selbst. Ohne diese Komplikation hast du nichts, auf das du dich konzentrieren kannst – der Umstand, dass den SC ständig komplizierte und dramatische Dinge zustoßen, ist das, was sie überhaupt zu SC macht.
SL, du kannst dich beim ereignisbasierten Reizen so richtig austoben. Von dir wird erwartet, dass du die Welt um die SC kontrollierst, also gehört es ohnehin zu deiner Aufgabe, die Welt auf die Charaktere auf unerwartete Weise reagieren zu lassen.
Spieler, ereignisbasiertes Reizen ist großartig für dich. Du wirst dafür belohnt, dass du da bist – wie viel besser kann es denn noch werden? Es wird dir nicht so leicht fallen, dich selbst ereignisbasiert zu reizen, weil es erfordert, dass du Kontrolle über einen Teil des Spiels übernimmst, den du normalerweise nicht kontrollieren kannst. Du kannst das ereignisbasierte Reizen natürlich vorschlagen, denk aber dran, dass die SL das letzte Wort hat, wenn es um die Kontrolle der Spielwelt geht, und sie ihr Veto einlegen kann, wenn sie etwas anderes im Sinn hat.

ENTSCHEIDUNGEN

Wenn ein Aspekt entscheidungsbasiert gereizt wird, dann passiert etwas im Inneren des Charakters. Eine Entscheidung passiert, weil der Charakter einen Entschluss fasst, daher der Name. Das sieht folgendermaßen aus:

- Du hast ____ Aspekt in der ____ Situation. Es leuchtet also ein, dass du den Entschluss fasst, zu ____. Das geht schief, als ____ passiert.

Hier sind ein paar Beispiele:

Landon hat **Die Manieren eines Ziegenbocks** und versucht, eine Würdenträgerin auf einem königlichen Ball zu beeindrucken. Es leuchtet also ein, dass er den Entschluss fasst, einige derbe Witze zu erzählen und unangemessene Kommentare zu machen. Das geht schief, als er bemerkt, dass sie die Großherzogin des Landes ist und sein Bruch der Etikette hier ein Verbrechen darstellt. (Dieses Beispiel ist tatsächlich auf Seite 20 nachzulesen.)

Cynere ist eine **Diebische Elster** und streift gerade durch ein altes Museum. Es leuchtet also ein, dass sie den Entschluss fasst, ein paar Stücke für ihre persönliche Sammlung zu, ähem, befreien. Das geht schief, als sie bemerkt, dass die Artefakte verflucht sind, und sie nun auf die Bewahrer des Museums angewiesen ist, wenn sie den Fluch loswerden will.

Zird hat **Nicht ins Gesicht!** und wird zu einer Kneipenschlägerei herausgefordert. Es leuchtet also ein, dass er sich nicht auf die Herausforderung einlässt. Das geht schief, als der Rest der Gäste beschließt, dass er ein Feigling ist und ihn ohne großes Federlesen auf die Straße wirft.

Diese Art des Reizens entwickelt ihre dramatische Wirkung nicht durch die Frage, welche Entscheidung der Charakter fällt – es geht mehr darum, wie die Situation schief läuft. Solange noch nichts schief geht, könnte der erste Satz auch die Beschreibung einer Fertigkeitsprobe oder einfach eine Szene im Rollenspiel sein. Es wird erst durch die Komplikation, die die Entscheidung auslöst, wirklich zu einem Reizen.

Die Entscheidung, um die es geht, sollte ziemlich offensichtlich sein und um etwas gehen, was der Spieler vielleicht ohnehin schon im Sinn hatte. Dasselbe gilt, wenn Spieler versuchen, NSC oder andere SC zu reizen – du solltest immer sicher gehen, dass ihr dieselbe Vorstellung teilt, was dieser NSC oder andere SC tun könnte, ehe du das Reizen vorschlägst.

Wenn du das entscheidungsbasierte Reizen vorschlägst und ihr euch nicht einigen könnt, um welche Entscheidung es denn nun genau geht, dann sollte es auch keinen *Fate-Punkt* kosten, dem Reizen zu widerstehen – lass es einfach. Wird das entscheidungsbasierte Reizen gekontert, sollte das nur bedeuten, dass nichts schief geht.

Spieler, wenn du *Fate-Punkte* brauchst, ist das eine wirklich gute Möglichkeit, sie zu bekommen. Wenn du deiner SL das entscheidungsbasierte Reizen für deinen Charakter vorschlägst, dann bittest du sie darum, dass etwas schief geht, was du ohnehin tun wolltest. Du musst keine Komplikation parat haben – es sollte ausreichen, der SL deinen Wunsch mitzuteilen, um ein Gespräch zu beginnen.

SL, solange das Reizen nicht zu schwach ist (das heißt, wenn es eine gute, interessante Komplikation gibt), dann solltest du drauf einsteigen. Wenn das Reizen zu schwach ist, hol dir Ideen vom Rest der Gruppe, bis etwas hängen bleibt.

RÜCKWIRKENDES REIZEN

Manchmal wird dir während des Spiels auffallen, dass du die Voraussetzungen für das Reizen erfüllt hast, ohne dass du dafür einem *Fate-Punkt* bekommen hast. Du hast deine Aspekte wie der Teufel ausgespielt und dich in einen Haufen Schwierigkeiten gebracht, oder du hast aus Reflex verrücktes und dramatisches Zeug erzählt, das deinem Charakter zustößt und das mit deinen Aspekten zusammenhängt.

Jeder, dem das im Spiel auffällt, kann das erwähnen, und der *Fate-Punkt* kann auch noch rückwirkend gewährt werden. Das ganze wird einfach nachträglich als Reizen behandelt. SL, du triffst die letzte Entscheidung. Es sollte aber ziemlich offensichtlich sein, wenn so etwas passiert ist – schau dir einfach die Richtlinien für ereignis- und entscheidungsbasiertes Reizen oben an, und überprüfe, ob du das, was im Spiel passiert ist, nach diesem Prinzip zusammenfassen kannst. Wenn das geht, rücke den *Fate-Punkt* raus.

SL, denk daran, dass ein Spieler letztlich dafür verantwortlich ist, was sein Charakter sagt und tut. Du kannst das entscheidungsbasierte Reizen anbieten, aber wenn der Spieler nicht der Meinung ist, dass das eine Entscheidung ist, die sein Charakter fällen würde, dann zwing ihn nicht dazu, indem du einen *Fate-Punkt* einforderst. Es ist besser, wenn du mit ihm über die Bedingungen des Reizens verhandelst, bis der Spieler mit der Entscheidung und der daraus entstandenen Komplikation zufrieden ist. Wenn ihr euch nicht einig werdet, lass es bleiben.

REIZEN MIT SITUATIONSASPEKTEN

Wie alle anderen Aspekte kannst du Situationsaspekte (und natürlich auch Spielaspekte) reizen. Weil Situationsaspekte normalerweise kein interner Teil der Charaktere sind, handelt es sich hier normalerweise um ereignisbasiertes Reizen und nicht um entscheidungsbasiertes. Der von dem Reizen beeinflusste Charakter (oder die Charaktere) erhält einen *Fate-Punkt* dafür.
Hier sind ein paar Beispiele:

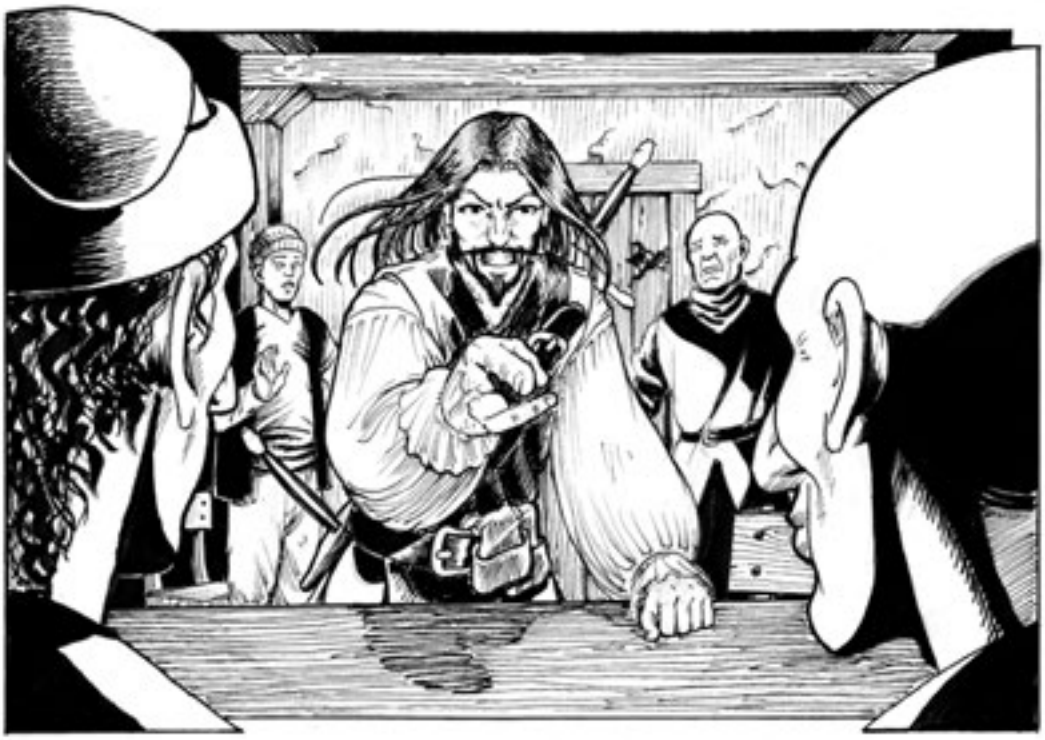
Das Lagerhaus steht **In Flammen** und die Spielercharaktere sind darin gefangen. Es leuchtet also ein, dass der Raufbold, den sie jagen, unglücklicherweise in der Verwirrung entkommen kann. Verdammtes Pech.
Das Gutshaus, das Cynere durchsucht, ist **Übersät mit Schutt**. Es leuchtet also ein, dass die Stadtwache unglücklicherweise eintrifft, ehe sie findet, was sie sucht, sodass sie einiges erklären muss. Verdammtes Pech.
Die uralte Bibliothek, in der Zird augenblicklich arbeitet, hat überall **Schichten von Staub**. Es leuchtet also ein, dass er zwar die Informationen findet, die er sucht, die Kopfgeldjäger auf seiner Fährte aber unglücklicherweise wissen werden, dass er hier war. Verdammtes Pech.

*Übersät mit Schutt

ASPEKTE ZUM ROLLENSPIEL VERWENDEN

Letztlich haben Aspekte noch einen passiven Nutzen, den ihr in fast jeder Spielsituation einsetzen könnt. Spieler, sie geben dir Hinweise darauf, wie du deinen Charakter spielen kannst. Das mag offensichtlich erscheinen, aber wir haben uns gedacht, wir weisen trotzdem drauf hin – die Aspekte auf eurem Charakterbogen stellen *immer* das dar, was euer Charakter ist, nicht nur, wenn sie eingesetzt oder gereizt werden.
Sieh deine Sammlung an Aspekten als Orakel – wie Tarotkarten oder Teeblätter. Sie geben dir ein Gesamtbild deines Charakters und können noch weitere Andeutungen liefern, wenn du zwischen den Zeilen liest.
Wenn du dich fragst, was ein Charakter in einer bestimmten Situation tun könnte, schau dir deine Aspekte an. Was sagen sie über die Persönlichkeit, die Ziele und Wünsche deines Charakters? Können dir deine Aspekte einen Hinweis geben, wie du weitermachen kannst? Wenn du etwas findest, leg los.
Wenn du deine Aspekte ausspielst, hat das einen anderen Vorteil: Du gibst deiner SL Ideen fürs Reizen. Du bringst deine Aspekte ohnehin schon ins Spiel, also muss sie dir nur ein paar Komplikationen vorschlagen, und schon bist du startklar.
SL, du wirst die Aspekte deiner NSC auf dieselbe Art verwenden, aber du hast noch eine weitere Möglichkeit, „die Teeblätter zu deuten" – du kannst sie auch verwenden, um herauszufinden, wie die Welt auf die Charaktere reagiert. Hat einer der Charaktere den Aspekt **Stärkster Mann der Welt**? Das ist ein Ruf, der dem Charakter vorauseilen könnte, einer, den die Leute kennen und auf den sie reagieren werden. Es könnte sich ein Menschenauflauf bilden, um den Charakter zu sehen, wenn er vorbei zieht.
Der Aspekt gibt auch Hinweise auf die Größe und den Körperbau des Charakters. Du weißt, dass die Leute in einer Menschenmasse einen weiten Bogen um den Charakter machen werden, sich von ihm eingeschüchtert fühlen könnten oder übermäßig barsch und aggressiv auftreten, weil sie sich bedroht fühlen und das kompensieren wollen.
Niemand wird den Charakter allerdings ignorieren. Wenn du solche auf Aspekten basierenden Beschreibungen in deine Erzählung einfließen lässt, macht das das Spiel lebendiger und konsistenter, selbst wenn du nicht gerade mit *Fate-Punkten* jonglierst.

In einer Sitzung von *Herzen aus Stahl* kommt Landon zurück in sein Heimatdorf Vinfeld, nur um herauszufinden, dass es von Barbaren geplündert und sein Mentor, der Alte Finn, entführt wurde.
Sabine sagt ihm, dass die übrigen Dorfbewohner sehr glücklich sind, dass er zurückgekommen ist. In einer Szene, in der er mit den Dorfältesten spricht, teilt sie ihm auch mit, dass sie wollen, dass er da bleibt und beim Wiederaufbau des Dorfes hilft.
Dominik schaut sich einige der Aspekte auf Landons Bogen an: **Jünger des Elfenbeinschleiers**, **Ich verdanke dem Alten Finn alles**, **Die Manieren eines Ziegenbocks** und **Kaputtschlagen ist immer eine Lösung**. Er liest aus diesen Aspekten, dass Landon sehr geradlinig (bis zur Unhöflichkeit) und aggressiv ist, Probleme gern durch Gewalt löst und denen gegenüber, die er als die Seinen betrachtet, sehr loyal ist.
Aufgrund seiner Aspekte besteht nicht der Hauch einer Chance, dass er bleibt und die Stadt wiederaufbaut, wenn Finn noch am Leben sein könnte. Nicht nur das, er wird außerdem den Ältesten noch genau mitteilen, was er darüber denkt, dass sie nicht selbst einen Rettungstrupp für den Alten Finn losgeschickt haben. Wahrscheinlich wird er Worte verwenden wie „kein Rückgrat“ und „wertlos“. Ihr wisst schon: Worte, die auf jeden Fall dafür sorgen, dass die Leute ihn mögen.
Sabine sagt, dass er die Ältesten so wütend macht, dass sie darüber nachdenken, ihn für seine Unverschämtheit aus der Stadt zu verbannen. Sie hält einen *Fate-Punkt* hoch und grinst, weil sie seinen Aspekt reizt – seine schlechten Manieren sorgen dafür, dass er aus Vinfeld vertrieben wird.
Dominik nimmt ihn und akzeptiert die Komplikation. „Scheiß auf sie“, sagt er. „Ich rette Finn ohne ihre Hilfe.“



EINEN ASPEKT ENTFERNEN ODER ÄNDERN

Was sind Meilensteine? Seite 264

Spiel- und Charakteraspekte verändern sich durch Entwicklung. Mehr dazu findest du im Abschnitt Meilensteine in *Das Lange Spiel*.

Bewegung Seite 177

Wenn du einen Situationsaspekt loswerden willst, kannst du das auf zwei Arten machen: Du kannst versuchen, den Aspekt mit einer Probe zu überwinden und so loszuwerden, oder eine andere Aktion würfeln, die dafür sorgt, dass der Aspekt keinen Sinn mehr ergibt, wenn du erfolgreich bist. (Wenn du zum Beispiel **Gepackt** worden bist, könntest du versuchen, davon zu sprinten. Wenn du erfolgreich bist, ergibt es keinen Sinn, dass du noch **Gepackt** sein sollst, also wärst du den Aspekt los.)

Wenn ein Charakter sich deiner Aktion in den Weg stellen kann, kann er wie üblich gegen dich aktiven Widerstand würfeln. Ansonsten, SL, ist es deine Aufgabe, passiven Widerstand anzusagen oder dem Charakter einfach zu erlauben, den Aspekt ohne Wurf loszuwerden, wenn nichts Riskantes oder Interessantes im Weg ist.

Wenn es zu guter Letzt irgendwann einfach keinen Sinn mehr ergibt, dass ein Situationsaspekt noch im Spiel ist, verschwindet er einfach.

NEUE ASPEKTE IM SPIEL ENTDECKEN UND ERSCHAFFEN

Einen Vorteil erschaffen Seite 144

Zusätzlich zu deinen Charakteraspekten, Spielaspekten und den Situationsaspekten, die die SL präsentiert, hast du die Fähigkeit, im Spiel andere Aspekte zu erschaffen, zu entdecken oder Zugriff zu ihnen zu erhalten. Meistens wirst du mit einer Aktion einen Vorteil erschaffen, um neue Aspekte zu erzeugen. Wenn du die Aktion beschreibst, die dir den Vorteil bringt, dann sollte dir das Umfeld sagen, ob du einen neuen Aspekt brauchst oder ob er aus einem bestehenden Aspekt entsteht. Bringst du eine neue Bedingung ins Spiel – wenn du zum Beispiel jemandem Sand in die Augen wirfst – dann deutest du damit an, dass du einen neuen Aspekt brauchst. Bei einigen Fertigkeiten ist es sinnvoller, wenn man durch ihren Einsatz einen Vorteil an einen bereits existierenden Aspekt auf dem Bogen eines Charakters heftet. In diesem Fall würde dir der SC oder NSC, den du anvisierst, aktiven Widerstand leisten, damit du den Aspekt nicht benutzen kannst.

Wenn du keinen neuen Aspekt zum freien Einsatz erzeugen willst, sondern seine Existenz aufgrund der Umstände einfach logisch findest, dann musst du nicht würfeln – du schlägst ihn nur vor und wenn die Gruppe deiner Meinung ist, schreibst du ihn auf.

FÜR DIE SL

EXTREM MÄCHTIGER NINJA-SL-TRICK

Wenn du keine Aspekte für eine Szene oder einen NSC vorbereitet hast, frag einfach die Spieler, nach welcher Art von Aspekten sie suchen, wenn sie einen Vorteil erschaffen wollen. Wenn sie einen Gleichstand oder Erfolg erzielen, schreib einfach etwas auf, was dem ähnelt, was sie gesucht haben, und sag ihnen, dass sie recht hatten. Wenn sie den Wurf nicht schaffen, schreib es trotzdem auf oder notier dir einen anderen Aspekt, der nicht vorteilhaft für sie ist und einen Kontrast zu ihren Erwartungen darstellt.

GEHEIME ODER VERBORGENE ASPEKTE

Mit einigen Fertigkeiten kannst du einen Vorteil erschaffen, um Aspekte zu offenbaren, die verborgen sind, entweder bei NSC oder der Umgebung – in diesem Fall nennt dir die SL den Aspekt einfach, wenn du mit dem Wurf einen Gleichstand oder besser erzielst. Du kannst das verwenden, um nach Aspekten zu „angeln", wenn du nicht ganz sicher bist, wonach du suchen sollst – wenn du den Wurf gut schaffst, solltest du auch in der Lage sein, etwas zu finden, das einen Vorteil wert ist.

Grundsätzlich gehen wir davon aus, dass die meisten Aspekte im Spiel den *Spielern* bekannt sind. Die Charakterbögen der SC liegen auf dem Tisch, und gleiches gilt wahrscheinlich für die Haupt- und Neben-NSC. Das heißt nicht immer, dass die *Charaktere* diese Aspekte kennen, aber das ist einer der Gründe, warum du Vorteile erschaffen kannst – um zu rechtfertigen, wie dein Charakter etwas über andere Charaktere herausfindet.

Denk auch daran, dass Aspekte dir nur helfen können, die Geschichte zu vertiefen, wenn du sie auch benutzen kannst – Aspekte, die nie entdeckt werden, könnten ebenso gut auch nie existiert haben. Meistens sollten die Spieler also wissen, welche Aspekte ihnen zur Verfügung stehen. Wenn es fraglich ist, ob ein Charakter sie kennt oder nicht, verwende die Würfel, um bei der Entscheidung zu helfen.

Zu guter Letzt, SL, wissen wir, dass du manchmal die Aspekte eines NSC geheim halten willst oder keine Lust hast, bestimmte Situationsaspekte sofort zu enthüllen, weil du versuchst, Spannung in der Geschichte zu erzeugen. Wenn die SC in einer Mordserie ermitteln, dann wollt ihr wahrscheinlich nicht, dass die Spieler gleich zu Beginn des Abenteuers sehen, dass der Täter auf einer Karteikarte **Soziopathischer Serienmörder** stehen hat.

In diesem Fall empfehlen wir, nicht direkt einen Aspekt aus den Tatsachen zu machen, die du geheim halten willst. Mach den Aspekt lieber zu einem Detail, das im Kontext Sinn ergibt, wenn das Geheimnis offenbart ist.

Sabine erstellt einen NSC, der insgeheim ein Vampir ist. Er ist der Oberbösewicht eines Szenarios, das sie plant. Er ist auch der Burgvogt in der Stadt, die die SC besuchen, also will sie es ihnen nicht zu leicht machen.

Statt **Insgeheim ein Vampir** zu einem Aspekt zu machen, erstellt sie lieber ein paar Persönlichkeitsdetails: **Eingefleischte Nachteule**, **Zäher als er aussieht** und **Meisterlicher Intrigant**. Wenn die SC ein paar davon entdecken oder sie auf dem Tisch liegen sehen, dann verdächtigen sie den NSC vielleicht, es wird aber nicht gleich das Geheimnis des Szenarios aufgedeckt.

DER KREISLAUF DER FATE-PUNKTE

Zum großen Teil dreht sich die Nutzung von Aspekten um *Fate-Punkte*. Du kannst deinen Vorrat von *Fate-Punkten* mit Spielsteinen, Pokerchips, Glasperlen oder anderen Dingen darstellen.

Im Idealfall sollte in euren Sitzungen ein beständiges Nehmen und Geben der *Fate-Punkte* herrschen. Spieler geben sie aus, um in kritischen Momenten großartig zu sein, und sie bekommen sie zurück, wenn ihr Leben dramatisch und kompliziert wird. Wenn eure *Fate-Punkte* also fließen, wie sie es sollen, dann entstehen Zyklen von Triumphen und Rückschlägen, die eine unterhaltsame und interessante Geschichte ergeben.

Hier beschreiben wir, wie das funktioniert.

ERHOLUNGSRATE

Jeder Spieler bekommt eine gewisse Anzahl von *Fate-Punkten*, mit denen er jede Sitzung beginnt. Diese Zahl wird als Erholungsrate bezeichnet. Die Erholungsrate eines normalen Anfangscharakters liegt bei drei *Fate-Punkten*, du kannst sie aber um maximal 2 Punkte senken, um zusätzliche Stunts zu kaufen.

Stunts und die Erholungsrate Seite 54

Deine Erholungsrate steigt, wenn dein Charakter einen großen Meilenstein erreicht (den wir in *Das Lange Spiel* besprechen werden). Du kannst diese höhere Rate benutzen, um mehr Stunts zu kaufen (und sie damit wieder zu senken) oder um deinen Anfangsvorrat von *Fate-Punkten* zu erhöhen.

Großer Meilenstein Seite 268

Unter Umständen beendest du eine Sitzung mit mehr *Fate-Punkten* als deine Erholungsrate beträgt. Wenn das passiert, verlierst du die überzähligen Punkte nicht, wenn du die nächste Sitzung beginnst, aber du bekommst auch keine dazu. Zu Beginn eines neuen Szenarios werden deine *Fate-Punkte* auf die Erholungsrate gesetzt, egal, wie viele du hattest.

STUNTS UND DIE ERHOLUNGSRATE

- Drei Stunts = Erholungsrate 3
- Vier Stunts = Erholungsrate 2
- Fünf Stunts = Erholungsrate 1

FATE-PUNKTE AUSGEBEN

Du kannst *Fate-Punkte* folgendermaßen verwenden:

- **Einen Aspekt einsetzen**: Wenn du einen Aspekt einsetzt, kostet das einen *Fate-Punkt*, es sei denn, es handelt sich um einen freien Einsatz.
- **Einen Stunt aktivieren**: Einige Stunts sind sehr stark, daher kostet es einen *Fate-Punkt*, sie zu aktivieren.

Stunts und Fate-Punkte Seite 100

- **Reizen ablehnen**: Wenn dein Aspekt gereizt wird, kannst du einen *Fate-Punkt* ausgeben, um die damit verbundene Komplikation zu vermeiden.
- **Ein Detail hinzufügen**: Wenn du der Geschichte ein Detail hinzufügen willst, das auf deinen Aspekten basiert, kostet das einen *Fate-Punkt*.

FATE-PUNKTE BEKOMMEN

Du kannst *Fate-Punkte* auf die folgenden Arten bekommen:

- **Reizen zustimmen**: Du bekommst einen *Fate-Punkt*, wenn einer deiner Aspekte gereizt wird und du der Komplikation zustimmst. Wie oben beschrieben, kann das manchmal rückwirkend passieren, wenn die Umstände es erlauben.

Einen Konflikt aufgeben Seite 175

- **Wenn Aspekte gegen dich eingesetzt werden**: Wenn jemand einen *Fate-Punkt* ausgibt, um einen Aspekt einzusetzen, der zu deinem Charakter gehört, erhältst du den *Fate-Punkt* am Ende der Szene. Das gilt auch für Vorteile, die gegen deinen Charakter erschaffen werden, sowie für Konsequenzen.

Ausgeschaltet werden Seite 176

- **Aufgeben in einem Konflikt**: Du erhältst einen *Fate-Punkt*, wenn du in einem Konflikt aufgibst, sowie einen zusätzlichen *Fate-Punkt* für jede Konsequenz, die du in dem Konflikt erlitten hast. (Das ist übrigens nicht dasselbe, wie in einem Konflikt ausgeschaltet zu werden. Dazu kommen wir später noch.)

DIE SL UND FATE-PUNKTE

SL, auch du kannst *Fate-Punkte* benutzen, aber für dich sind die Regeln ein bisschen anders als für die Spieler.

Wenn du einem Spieler *Fate-Punkte* gibst, weil du ihn gereizt hast oder weil er einen Konflikt aufgegeben hat, kommen diese aus einem unbeschränkten Vorrat, den du speziell für diesen Zweck hast – du musst dir keine Sorgen machen, dir gehen die *Fate-Punkte* nicht aus, wenn ein Spieler Anspruch erhebt, weil er aufgegeben hat, und reizen kannst du immer ohne Kosten.

Die NSC, die unter deiner Kontrolle stehen, haben nicht so viel Glück. Sie haben einen begrenzten Vorrat von *Fate-Punkten*, den du für sie verwenden darfst. **Immer, wenn eine Szene beginnt, bekommst du einen *Fate-Punkt* für jeden SC, der an der Szene teilnimmt**. Du kannst diese Punkte für alle NSC einsetzen, wie du möchtest, du kannst aber mehr bekommen, wenn sie in der Szene gereizt werden, genau wie bei SC.

NSC-Typen
Seite 221

Dein Vorrat wird zu Beginn jeder Szene auf deinen Grundvorrat, ein Punkt pro SC, zurückgesetzt.

Es gibt zwei Ausnahmen:

- Du hast das Reizen angenommen, das effektiv die letzte Szene beendet hat oder die nächste eröffnet. Wenn das passiert, bekommst du in der nächsten Szene einen zusätzlichen *Fate-Punkt*.

- Du hast in der vorherigen Szene einen Konflikt zum Vorteil der SC aufgegeben. Wenn das passiert, dann kannst du die *Fate-Punkte*, die du normalerweise fürs Aufgeben bekommen würdest, mit in die nächste Szene nehmen und zu deinem Gesamtwert addieren.

Beinhaltet die direkt folgende Szene keine relevante Interaktion mit NSC, dann kannst du diese zusätzlichen *Fate-Punkte* aufsparen, bis dies wieder der Fall ist.

Sabine leitet einen spannenden Konflikt, in dem die SC gegen ihre Nemesis kämpfen, die sie nun schon seit einigen Szenarien besiegen wollen. Das sind die Charaktere in der Szene:

- Barathar, Schmugglerkönigin des Sindralbeckens, ein Haupt-NSC
- Og der Starke, einer ihrer obersten Schläger, ein Neben-NSC
- Terran der Flinke, ein alter Erzfeind der SC, der angeworben wurde, um Barathar zu Diensten zu sein, ein Neben-NSC
- Zwei namenlose NSC-Sergeanten
- Landon
- Cynere
- Zird der Geheimnisvolle

Ihr Gesamtvorrat an *Fate-Punkten* für diese Szene liegt bei 3 – jeweils einer für Landon, Cynere und Zird. Wenn Zird an einem anderen Ort wäre (weil er beispielsweise einige arkane Recherchen betreibt), dann hätte Sabine zwei *Fate-Punkte* bekommen, einen für Landon und einen für Cynere.
Später im Konflikt ist Barathar gezwungen, aufzugeben, damit sie mit heiler Haut davonkommt. Sie hat im Konflikt zwei Konsequenzen erlitten, sodass sie für das Aufgeben drei *Fate-Punkte* bekommt. Diese drei *Fate-Punkte* können in die nächste Szene mitgenommen werden.

---

5 FERTIGKEITEN UND STUNTS

WAS SIND FERTIGKEITEN?

Eine Fertigkeit beschreibt ein breites Spektrum von Kompetenzen (wie Athletik, Kämpfen oder Täuschung), die deinem Charakter entweder angeboren sind, durch Training erlangt oder über Jahre gelernt wurden. Fertigkeiten sind die Basis für alles, das dein Charakter im Spiel tut und das Herausforderungen, Chancen (und Würfel) involviert.

Die Leiter
Seite 15

Deine Fertigkeiten werden mit den Adjektiven der Leiter eingestuft. Je höher deine Einstufung ist, desto besser bist du in der Fertigkeit. Insgesamt gibt dir deine Fertigkeitsliste eine Momentaufnahme des Könnens deines Charakters – worin er am besten, gut und nicht so gut ist.

In *Fate* werden Fertigkeiten auf zwei Arten definiert. Einerseits über die *Aktionen*, die dein Charakter mit ihnen durchführen kann, und auf der anderen Seite über die *Umstände*, unter denen der Charakter sie nutzen kann. Es gibt nur eine Handvoll Grundaktionen im Spiel, aber die Zahl der potentiellen Umstände ist unerschöpflich.

DIE GRUNDAKTIONEN

Die Grundaktionen sind detailliert in *Aktionen und Ergebnisse* beschrieben, aber es folgt eine kurze Zusammenfassung, damit du nicht durch das ganze Buch blättern musst.

Vier verschiedene Aktionen
Seite 142

Überwinden: Wie der Name schon sagt, überwindest du eine Herausforderung, eine anspruchsvolle Aufgabe oder ein Hindernis mit deiner Fertigkeit.

Einen Vorteil erschaffen: Wenn du einen Vorteil erschaffst, kannst du einen Aspekt entdecken oder erschaffen und ihn mit freien Einsätzen belegen. Dabei ist es egal, ob du einen Fakt über einen Gegner entdeckst oder eine Situation erzeugst, die dir zum Erfolg verhilft.

Stress
Seite 168

Angreifen: Du versuchst, jemandem in einem Konflikt zu schaden. Der Schaden kann körperlich, geistig, emotional oder sozial sein.

Kraft
Seite 120

Verteidigen: Du versuchst, jemanden daran zu hindern, dir zu schaden, an dir vorbei zu kommen oder einen Vorteil gegen dich zu erschaffen.

Wille
Seite 133

Einige Fertigkeiten haben spezielle Effekte und geben dir zum Beispiel zusätzliche Stresskästchen für einen Konflikt. Dazu schau dir die Beschreibung der Grundfertigkeiten Kraft und Wille an.

Obwohl es nur vier Aktionen gibt, auf die alle Fertigkeiten zurückgreifen, unterscheiden sie sich je nach verwendeter Fertigkeit stark. Zum Beispiel kannst du mit den beiden Fertigkeiten Diebeskunst und Handwerk einen Vorteil erschaffen, aber nur unter sehr verschiedenen Umständen – mit Diebeskunst kannst du einen möglichen Zielort für einen Einbruch auskundschaften, mit Handwerk kannst du eine Maschine untersuchen. Die unterschiedlichen Fertigkeiten erlauben es dir, deinen Charakter von anderen zu unterscheiden, sodass sich jeder Spieler auf seine eigene Art ins Spiel einbringt.

WAS SIND STUNTS?

Ein **Stunt** ist eine spezielle Charaktereigenschaft, die die Anwendung einer Fertigkeit für deinen Charakter abändert. Ein Stunt stellt eine spezielle, privilegierte Anwendung einer Fertigkeit dar, die einzigartig für den Besitzer des Stunts ist. In vielen Spielwelten werden damit spezifische Klischees dargestellt – z. B. Elitetraining, außergewöhnliches Talent, ein Zeichen des Schicksals, genetische Veränderung, angeborene Kaltschnäuzigkeit und eine Myriade anderer Sachen, die es jemandem erlauben, mehr aus seinen Fertigkeiten herauszuholen als normalerweise üblich.

Grundfertigkeiten
Seite 104

Fertigkeiten kann jeder in einer Kampagne einsetzen, aber Stunts sind auf den individuellen Charakter zugeschnitten. Daher wird auf den folgenden Seiten darauf eingegangen, wie man seine eigenen Stunts baut, aber es gibt auch Beispielstunts am Ende jeder Beschreibung einer Grundfertigkeit.

Stunts erlauben es, Charaktere mit den gleichen Fertigkeiten in einem Spiel zu unterscheiden.

Landon und Cynere besitzen beide die Fertigkeit Kämpfen, aber Cynere hat zusätzlich den Stunt **Herr des Krieges**, der es ihr erlaubt, mit der Fertigkeit besser Vorteile zu erschaffen. Dadurch unterscheiden sich die beiden Charaktere. Cynere besitzt die einzigartige Fähigkeit, die Schwächen der Gegner in einem Maß zu analysieren und zu verstehen, das Landon nicht an den Tag legt.

Stellt euch vor: Cynere beginnt einen Kampf, indem sie die Bewegungen und Vorstöße des Gegners beobachtet und behutsam seine Grenzen einschätzt, bevor sie zum entscheidenden Schlag ansetzt. Landon hingegen ist zufrieden damit, einfach in den Kampf zu stiefeln und drauf los zu hacken.

Cyneres
Charakterbogen
Seite 307

Du kannst Stunts auch nutzen, um bestimmte Fähigkeiten einzugrenzen, auf die nur ein paar wenige Personen Zugriff haben, wenn das in deiner Spielwelt notwendig ist. Beispielsweise gestaltet ihr ein zeitgenössisches Setting und möchtet keine Grundfertigkeit einführen, mit der jeder Zugriff auf medizinische Fähigkeiten hat (außer, es ist ein Spiel über Doktoren). In diesem Fall kannst du einer allgemeineren Fertigkeit wie Wissen einen Stunt zuordnen. So kann ein Charakter **der Arzt** sein, wenn er das wünscht.

STUNTS UND DIE ERHOLUNGSRATE

Erholungsrate
Seite 88

Jeder neue Stunt nach den ersten drei senkt die Erholungsrate um einen Punkt.

STUNTS BAUEN

Bei *Fate* können Spieler die Stunts bei der Charaktererschaffung wählen oder Plätze freilassen, um sie während des Spiels festzulegen. Nach jeder Fertigkeitsbeschreibung gibt es eine Anzahl an Beispielstunts. Das ist keine allgemeingültige Liste, sie soll als Orientierung für eigene Stunts dienen. Du kannst natürlich auch diese Stunts direkt wählen.

Stunts während des Spiels belegen Seite 59

Im Folgenden geben wir eine kleine Liste an Möglichkeiten, was Stunts vollbringen können. Wenn du einen Stunt baust, orientiere dich an den folgenden Möglichkeiten, den Beispielstunts in den Fertigkeitsbeschreibungen und den Stunts der Beispielcharaktere.

Beispielcharaktere Seite 306

SL, wenn du eine bestimmte Zusammenstellung an Fähigkeiten in die Spielwelt einbringen möchtest, erstelle eine Liste an verfügbaren Stunts in deiner Spielwelt und gib sie deinen Spielern bei der Charaktererschaffung. Normalerweise machst du das, wenn du Extras für dein Spiel aussuchst, siehe *Extras* auf Seite 277.

EINER FERTIGKEIT EINE NEUE AKTION ZUORDNEN

Wenn du einen Stunt baust, ist es am einfachsten, eine Ausnahme bei der Anwendung einer Fertigkeit zuzulassen. Das ordnet einer Grundfertigkeit für eine bestimmte Situation eine neue Aktion zu. Diese neue Aktion kann etwas sein, was sonst nur für eine andere Fertigkeit verfügbar ist (unter bestimmten Umständen kann eine Fertigkeit gegen eine andere ausgetauscht werden), oder eine Option, die bei keiner Fertigkeit verfügbar ist. Im Folgenden einige Beispiele:

- **Hinterhältiger Angriff**. Du kannst Heimlichkeit benutzen, um körperliche Angriffe durchzuführen, wenn das Ziel deine Anwesenheit nicht bemerkt.

- **Kämpferherz**. Du kannst in einem Wettstreit, für den du normalerweise Kraft brauchen würdest, statt dessen Provozieren nutzen, wenn du in dem Wettstreit irgendwie deine schiere Präsenz ins Spiel bringen kannst.

- **Du bist niemals sicher**. Du kannst Diebeskunst nutzen, um geistige Angriffe durchzuführen und Vorteile zu erschaffen, wenn du durch einen inszenierten Raub die Zuversicht deines Gegners in sein Sicherheitssystem zerstört hast.

Nur weil du einen Stunt besitzt und die Situation passt, musst du ihn nicht nutzen. Du hast immer die Wahl, ob du einen Stunt einsetzen willst. Wenn du der Meinung bist, dass er gerade nicht passt oder du ihn einfach nicht einsetzen möchtest, dann benutze ihn nicht. Zum Beispiel besitzt du einen Stunt, der es dir erlaubt, Kämpfen statt Athletik zur Verteidigung gegen Pfeile und andere Geschosse zu nutzen. Wenn du nun von einem Bogenschützen angegriffen wirst, kannst du dich entscheiden, ob du Kämpfen nutzt, um auszuweichen, oder wie alle anderen Athletik. Es ist deine Entscheidung.

STUNTS

Hinterhältiger Angriff. Du kannst Heimlichkeit benutzen, um körperliche Angriffe durchzuführen, wenn das Ziel deine Anwesenheit nicht bemerkt.

EINER AKTION EINEN BONUS ZUORDNEN

Ein Stunt kann einen automatischen Bonus unter besonderen, sehr eingeschränkten Umständen geben. Das ist im Prinzip eine Spezialisierung auf eine bestimmte Sache. Der Umstand sollte eingeschränkter sein als bei der allgemeineren Aktion und nur auf eine bestimmte Aktion oder bestimmtes Paar von Aktionen zutreffen.

Üblicherweise verleiht solch ein Stunt einen Bonus von +2 auf die Fertigkeit. Du kannst den Bonus auch als zwei zusätzliche Erfolgsstufen bei einem geschafften Wurf ansehen. Bedenke, mehr Erfolgsstufen machen einige Aktionen effektiver.

Voller Erfolg
Seite 140

Wenn du den Wurf schaffst, kannst du diesen Bonus grundsätzlich für jeden Effekt verwenden, für den du zwei Erfolgsstufen brauchen würdest. Du kannst einen Ordentlichen (+2) passiven Widerstand erzeugen, das Äquivalent eines Treffers mit zwei Erfolgsstufen machen, eine leichte Konsequenz verursachen oder ein Hindernis erschaffen, das Ordentlichen (+2) passiven Widerstand leistet, wenn jemand anders es entfernen möchte.

Im Folgenden einige Beispiele:

- **Experte des Arkanen**. Du bekommst einen Bonus von +2, um einen Vorteil mit der Fertigkeit Wissen zu erschaffen, wenn es um etwas Übernatürliches oder Okkultes geht.

Bewegung
Seite 177

- **Blei in der Luft**. Du liebst es, Magazine zu leeren. Jedes Mal, wenn du eine vollautomatische Waffe nutzt und einen Angriff mit Schießen schaffst, erzeugst du einen Ordentlichen (+2) Widerstand für alle, die sich bis zum Beginn deines nächsten Zuges in dieser Zone bewegen wollen. (Normalerweise musst du eine separate Aktion aufwenden, um diesen Effekt zu erzeugen. Mit dem Stunt ist es eine freie Aktion.)

- **Kind des Hofes**. Du bekommst einen Bonus von +2 auf Proben, um Hindernisse mit Charisma zu überwinden, wenn du auf einer höfischen Veranstaltung bist, z. B. einem königlichen Ball.

Spieler, wenn du einen Stunt baust, achte darauf, wie oft er dir nützen kann. Der Stunt **Experte des Arkanen** wäre unpassend, wenn das Setting keinen Okkultismus oder nichts Übernatürliches beinhaltet. **Kind des Hofes** ist nutzlos, wenn es keinen Adel gibt oder er im Spiel nicht auftaucht. Wenn du der Meinung bist, den Stunt nicht mindestens zweimal pro Spielsitzung nutzen zu können, ändere die Bedingungen, unter denen du den Bonus bekommst.

SL, es ist deine Aufgabe, den Spielern zu helfen und ihnen Gelegenheit zu geben, ihre Stunts einzusetzen. Schau dir die Bedingungen der gewählten Stunts an und benutze diese als Inspiration für dein Szenario.

AUSNAHMEN VON DEN REGELN ERLAUBEN

Schlussendlich kann ein Stunt eine Regelausnahme für eine Fertigkeit unter sehr eng gesetzten Umständen erlauben. Das Kapitel *Herausforderungen, Wettstreite und Konflikte* enthält viele kleine Regeln, wie und unter welchen Umständen Fertigkeiten genutzt werden können. Stunts können diese Regeln brechen und deinem Charakter scheinbar Unmögliches erlauben.

Herausforderungen, Wettstreite und Konflikte Seite 153

Stunts erlauben allerdings niemals Ausnahmen, die sich auf den Einsatz oder das Reizen von Aspekten beziehen, oder die den Fluss der *Fate-Punkte* betreffen. Diese Regeln bleiben immer erhalten.

Aspekte und Fate-Punkte Seite 61

Im Folgenden einige Beispiele:

- **Ritualist**. Benutze Wissen statt einer anderen Fertigkeit bei einer Herausforderung. Dadurch kannst du Wissen bei einer Herausforderung zweimal verwenden.

Herausforderungen Seite 155

- **Zusammenschnüren**. Wenn du Handwerk nutzt, um den Vorteil ***Gefesselt*** zu erschaffen, muss der Verteidiger deinen aktiven Widerstand überwinden, um den Fesseln zu entkommen, auch wenn du nicht anwesend bist. (Normalerweise würfelt ein gefesselter Charakter gegen einen passiven Widerstand, wenn sein Gegner nicht anwesend ist.)

- **Riposte**. Wenn du beim Verteidigen mit Kämpfen einen vollen Erfolg erzielst, kannst du dir aussuchen, ob du Schub bekommst oder direkt einen Treffer mit 2 Erfolgsstufen machst.

STUNTS AUSBALANCIEREN

Bei den meisten Stunts sind die Umstände, unter denen du sie nutzen kannst, im Vergleich zu den Grundfertigkeiten sehr eng gesetzt. Wenn du dir deine eigenen Stunts baust, solltest du Folgendes beachten: Ein Stunt sollte so limitiert sein, dass es etwas Besonders ist, wenn du ihn einsetzt, aber nicht so eng gestrickt, dass du ihn niemals einsetzen kannst. Wenn ein Stunt alle Aktionen einer Grundfertigkeit abdeckt, ist er nicht weit genug eingeschränkt. Bau keinen Stunt, der die Fertigkeit ersetzt, die er modifizieren soll.

Es gibt zwei gute Möglichkeiten, einen Stunt einzuschränken: Er wirkt nur bei einer bestimmten Art von Aktion oder bei einem Paar von Aktionen (nur, wenn du einen Vorteil erschaffst oder nur bei Angreifen- und Verteidigen-Proben), oder er wirkt nur in bestimmten Situationen und kann nur dort genutzt werden (nur, wenn du unter Adligen bist, oder nur, wenn es um Übernatürliches geht).

Am besten wählst du beide Möglichkeiten – schränke den Stunt auf eine Aktion in einer bestimmten Spielsituation ein. Falls du dir Sorgen macht, dass die Situation zu eng gestrickt sein könnte, überleg dir, in welchen Situationen die Fertigkeit im Spiel wie verwendet wird. Wenn der Stunt für eine dieser Situationen oder Verwendungsarten geeignet ist, bist du auf dem richtigen Weg. Wenn er für keine Anwendung der Fertigkeit geeignet ist, musst du ihn ein wenig verändern und anpassen.

Weiterhin kannst du einen Stunt einschränken, indem du ihn nur einmal in einer bestimmten Zeitperiode einsetzen darfst, z. B. nur einmal pro Konflikt, Szene oder Spielsitzung.

STUNTS UND FATE-PUNKTE

Du kannst einen Stunt auch begrenzen, indem jede Verwendung des Stunts einen *Fate-Punkt* kostet. Das ist eine gute Wahl, wenn der Stunteffekt sehr mächtig ist oder du ihn nicht so formulieren kannst, dass er ansonsten weniger oft ins Spiel käme.

Als sehr mächtig werden Stunts eingestuft, wenn sie die oben genannten Regeln überschreiten (z. B. ein Stunt verleiht eine neue Aktion und einen Bonus auf eine Fertigkeit) oder maßgeblich einen Konflikt beeinflussen. Vor allem Stunts, die es erlauben, in einem Konflikt zusätzlichen Stress zu verursachen, sollten einen *Fate-Punkt* kosten.

Dominik überlegt sich einen Stunt für Landon. Er nennt ihn **Treffsichere Klinge**. Der Stunt soll zwei Erfolgsstufen bei jeder erfolgreichen Kämpfen-Probe erzeugen, wenn er sein persönliches, speziell geschmiedetes Ahnenschwert führt.
Sabine überdenkt die Idee. Der Stunt erfüllt alle Kriterien der Einschränkungen, aber es gibt ein Problem – weder Sabine noch Dominik können sich viele Situationen vorstellen, in denen Landon sein Ahnenschwert *nicht* einsetzen würde. So kann er den Stunt bei jedem Angriff nutzen, also eigentlich immer, wenn er die Fertigkeit Kämpfen einsetzt. Damit würde er die Art und Weise, wie Kämpfen funktioniert, durch Kämpfen + Stunt ersetzen. Sabine entscheidet, dass der Stunt zu stark ist und er ihn modifizieren muss.
Dominik überlegt und sagt: „Nun, was ist, wenn ich den Vorteil nur bei Angriffen mit meinem Ahnenschwert gegen Mitglieder einer rivalisierenden Familie bekomme?"
Sabine fragt: „Wollen wir wirklich rivalisierende Familie im Dunkelwald ins Spiel einführen? Ich dachte, ihr wollt überall herumreisen und nirgendwo wirklich Wurzeln schlagen."
Dominik stimmt zu, dass das nicht sehr oft eintreffen würde, und denkt weiter nach. Dann kommt ihm die Idee. „Wie ist es damit – wenn ich jemanden mit meinem Ahnenschwert treffe und er das 2er-Kästchen auf seinem Stressbalken abstreichen müsste, dann kann ich ihm stattdessen eine leichte Konsequenz verpassen?"
Sabine findet diesen Vorschlag gut, denn sowas kommt in jedem Konflikt vor, aber er kann nicht bei jedem Austausch einen Vorteil daraus ziehen. Sie schlägt vor, den Stunt nur einmal pro Konflikt nutzen zu können. Er ist einverstanden.
Dominik trägt auf Landons Charakterbogen ein:

- **Treffsichere Klinge**. Wenn du einen Gegner in einem Konflikt mit deinem Ahnenschwert triffst, kannst du ihn einmal pro Konflikt zwingen, eine leichte Konsequenz zu nehmen statt nur das 2er-Kästchen auf dem Stressbalken abzustreichen.

STUNT-FAMILIEN

Wenn du ein bestimmtes Training oder Talent detaillierter beschreiben möchtest, kannst du eine Stunt-Familie erzeugen. Das ist eine Gruppe von Stunts, die miteinander zusammenhängen und aufeinander aufbauen.
Dadurch kannst du Kampfstile oder Eliteschulen in deiner Spielwelt einführen und die zugehörigen Vorteile repräsentieren. Außerdem hilft es, spezielle Kompetenzen besser zu beschreiben. Wenn du deinem Spiel ein Gefühl von Charakterklassen verleihen möchtest, kannst du Stunt-Familien wie **Pilotenas** oder **Fassadenkletterer** erstellen.
Eine Stunt-Familie zu bauen ist einfach. Du erfindest einen Stunt, der als Voraussetzung für alle anderen Stunts in der Familie dient und dich qualifiziert, weitere Stunts aus der Familie auszuwählen. Dann musst du dir eine Handvoll Stunts ausdenken, die mit diesem ersten Stunt zusammenhängen, entweder mit kumulativen Effekten oder mit einer Verzweigung zu neuen Effekten.

Kumulative Effekte

Am einfachsten baust du eine Stunt-Familie, indem du die Effekte des ersten Stunts in der gleichen Situation mit dem verbesserten Stunt steigerst:

- Wenn der erste Stunt eine neue Aktion zuordnet, schränk das weiter ein und gib der neuen Aktion mit dem verbesserten Stunt einen Bonus. Folge den normalen Regeln, mit denen du einem Stunt einen Bonus zuordnest – die Umstände, unter denen der Bonus angewendet werden kann, sollten enger gefasst sein als die der Grundaktion.

- Wenn der erste Stunt einen Bonus verleiht, gib mit dem verbesserten Stunt einen zusätzlichen Bonus von +2 auf die gleiche Aktion oder verleihe zwei zusätzliche Erfolgsstufen als Effekt.

- Wenn der erste Stunt eine Regelausnahme erlaubt, erweitere die Ausnahme mit dem verbesserten Stunt. (Das könnte in Bezug auf die Grundausnahme schwer werden, aber nicht verzagen, es gibt immer Möglichkeiten.)

Bedenke, dass der verbesserte Stunt den ersten Stunt ersetzt. Du kannst ihn als einen einzelnen Super-Stunt ansehen, der zwei Stuntplätze verbraucht (und die Erholungsrate um 2 senkt). Das ist der Preis für einen stärkeren Stunt.

Im Folgenden ein paar kumulative Stunts:

- **Meister des Krieges**. (Voraussetzung: **Herr des Krieges**, Seite 307) Wenn dein Gegner mit einem Schwert kämpft, bekommst du einen zusätzlichen Bonus von +2, um einen Vorteil mit Herr des Krieges zu erschaffen.

- **Günstling des Hofes**. (Voraussetzung: **Kind des Hofes**, Seite 98) Wenn du ein Hindernis mit Kind des Hofes überwindest, kannst du zusätzlich einen Situationsaspekt erzeugen, der die allgemeine Einstellung zu deinen Gunsten ändert. Wenn jemand diesen Aspekt loswerden möchte, muss er einen Ordentlichen (+2) Widerstand überwinden.

- **Erfahrener Ritualist**. (Voraussetzung: **Ritualist**, Seite 99) Du bekommst einen Bonus von +2, wenn du Wissen statt einer anderen Fertigkeit bei einer Herausforderung nutzt. Dadurch kannst du Wissen bei einer Herausforderung zweimal verwenden.

Verzweigte Effekte

Bei einer Verzweigung erzeugst du einen Stunt, der thematisch zum Original passt, aber einen komplett anderen Effekt erzeugt. Wenn du einen kumulativen Effekt als vertikale Erweiterung eines Stunts betrachtest, ist ein verzweigter Effekt eine horizontale Erweiterung.

Wenn der erste Stunt einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnet, kann ein verzweigter Stunt der Fertigkeit eine weitere Aktion zuordnen, einen Bonus auf eine andere Aktion der Fertigkeit verleihen oder eine Regelausnahme erlauben. Der regeltechnische Effekt ist nicht mit dem ersten Stunt verbunden, aber er ergänzt ihn großartig.

Das erlaubt es dir, ein paar unterschiedliche Pfade von einem Stunt aus zu beschreiten und dadurch unterschiedliche Elemente einer Fertigkeit zu beleuchten. Charakteren mit hohen Werten in der gleichen Fertigkeit hilft es, sich voneinander zu unterscheiden, indem sie unterschiedliche Stunt-Familien wählen. Als Beispiel, wie das funktioniert, schauen wir uns die Fertigkeit Täuschung an. Wenn du dir die Fertigkeitsbeschreibung anschaust, gibt es viele Möglichkeiten, die wir mit Stunts verbessern können: Lügen, Taschenspielereien, Ablenken, Verkleiden, gefälschte Identität oder Aktionen in sozialen Konflikten.

Also erstellen wir unseren ersten Stunt wie folgt:

- **Überrumpeln**. Du bekommst einen Bonus von +2, um Hindernisse mit Täuschung zu überwinden, vorausgesetzt, du musst mit der Person, die du täuschen willst, nicht mehr als ein paar Worte reden, bevor du an ihr vorbeigerauscht bist.

Und hier folgen einige Möglichkeiten für verzweigte Stunts:

- **Schnelle Verkleidung**. (Voraussetzung: Überrumpeln) Du kannst blitzschnell eine überzeugende Verkleidung erstellen, indem du Gegenstände aus der Umgebung nutzt. Du kannst in fast jeder Situation eine Probe auf Täuschung durchführen, um eine Verkleidung zu erstellen. Das benötigt keine Vorbereitungszeit.

- **Identität im Gepäck**. (Voraussetzung: Überrumpeln) Du kannst eine falsche Identität aus dem Nichts heraus erzeugen, selbst wenn du dich vorher nicht vorbereitet hast. Jedes Mal, wenn du ein Hindernis in der Öffentlichkeit mit Täuschung überwindest, erzeugst du einen Situationsaspekt, der deine falsche Identität repräsentiert und den du mit einem freien Einsatz belegst.

- **Hey, was ist das?** (Voraussetzung: Überrumpeln) Du bekommst einen Bonus von +2, wenn du jemanden mit Täuschung kurz ablenken willst, solange bei der Ablenkung etwas gesagt wird.

Jeder dieser Stunts passt thematisch zu der schnellen, spontanen Nutzung von Täuschung, aber sie sind alle auf ganz unterschiedliche Art und Weise großartig.

GRUNDFERTIGKEITEN

Auf den folgenden Seiten befinden sich Beispielfertigkeiten mit Stunts, die du in deinem Spiel benutzen kannst. Das sind die Grundfertigkeiten, die für alle Beispiele in diesem Buch genutzt werden. **Sie sollten ein gutes Fundament für deine eigenen Fertigkeitslisten bilden**. Du kannst Fertigkeiten dazu nehmen und streichen, wie es dir beliebt. Mehr Informationen über das Erstellen eigener Fertigkeiten findest du im Kapitel *Extras.*

Extras
Seite 277

Jede Fertigkeitsbeschreibung umfasst eine Liste von Aktionen, die mit der entsprechenden Fertigkeit genutzt werden können. Diese Liste ist nicht erschöpfend – siehe die Richtlinien für *Grenzfälle* auf Seite 210.

EINE SPIELWELT MIT FERTIGKEITEN ERSTELLEN

Fertigkeiten sind ein wichtiger Mechanismus, um die Spielwelt, die ihr benutzen wollt oder die ihr erfindet, klarer zu umreißen. Die Fertigkeiten in der Grundliste sind allgemein gehalten und können so in einer Vielzahl von Spielwelten genutzt werden. Ebenso verhält es sich mit den entsprechenden Stunts.

Wenn ihr eure eigene Spielwelt für *Fate* entwerft, solltet ihr auch eure eigene Fertigkeitsliste erstellen. Die Grundfertigkeiten sind ein guter Ausgangspunkt, aber wenn ihr Fertigkeiten einführt, die speziell zu der Spielwelt passen, wird dadurch die Geschichte mit Spielmechanismen unterfüttert. Genauso sollten Stunts die Geschichte und die Welt, in der sie spielt, widerspiegeln.

FERTIGKEITEN UND AUSRÜSTUNG

Einige der Fertigkeiten benötigen Ausrüstung, wie Schießen oder Handwerk. Allgemein wird davon ausgegangen, dass ein Charakter mit einer Fertigkeit die entsprechende Ausrüstung besitzt und die Effektivität der Ausrüstung in der Fertigkeitsprobe inbegriffen ist. Wenn du Ausrüstung einen speziellen Stellenwert zuschreiben möchtest, schaue in das Kapitel *Extras.*

FERTIGKEITSLISTE

Fertigkeit	Überwinden	Vorteil erschaffen	Angreifen	Verteidigen
Athletik	X	X		X
Charisma	X	X		X
Diebeskunst	X	X		
Empathie	X	X		X
Fahren	X	X		X
Handwerk	X	X		
Heimlichkeit	X	X		X
Kämpfen	X	X	X	X
Kontakte	X	X		X
Kraft	X	X		X
Nachforschung	X	X		
Provozieren	X	X	X	
Ressourcen	X	X		
Schießen	X	X	X	
Täuschung	X	X		X
Wahrnehmung	X	X		X
Wille	X	X		X
Wissen	X	X		

ATHLETIK

Die Fertigkeit Athletik repräsentiert die Fitness und Körperbeherrschung deines Charakters. Diese Fitness hat er durch Training, natürliches Talent oder genre-spezifische Mittel (z. B. Magie oder genetische Veränderung) erreicht. Daher ist sie besonders für jeden actionlastigen Charakter interessant.
Athletik kann für fast jedes Genre in *Fate* verwendet werden – sie ist nur dann uninteressant, wenn das Spiel hauptsächlich auf zwischenmenschlicher Interaktion beruht und keine körperlichen Konflikte entstehen.

Überwinden: Mit Athletik kannst du ein Hindernis mit körperlicher Bewegung überwinden – Springen, Rennen, Klettern, Schwimmen etc. Wenn eine Aktion einer Disziplin aus dem Zehnkampf ähnelt, kannst du auf Athletik würfeln. Du nutzt eine Überwinden-Aktion mit Athletik, wenn du dich zwischen Zonen bewegst und wenn ein Situationsaspekt oder ein Hindernis im Weg ist. Außerdem nutzt du Athletik für Verfolgungsjagden oder Wettrennen in Herausforderungen oder Wettstreiten, in denen es um diese Art von Aktivität geht.

Einen Vorteil erschaffen: Wenn du einen Vorteil mit Athletik erschaffst, springst du auf eine höhere Position, rennst schneller als dein Widersacher oder verwirrst deine Gegner mit akrobatischen Kunststücken.

Angreifen: Mit Athletik kann man nicht angreifen.

Verteidigen: Athletik ist die universale Fertigkeit, um dich in körperlichen Konflikten zu verteidigen. Sie kann gegen Nahkampf- und Fernkampfangriffe verwendet werden. Ebenso kannst du sie verwenden, um Gegner daran zu hindern, an dir vorbei zu kommen, wenn du in einer Position bist, um mit ihnen zu interagieren.

Du kannst festlegen, dass Athletik gegen Fernkampfangriffe von Feuerwaffen oder anderen High-Tech-Waffen nutzlos ist. Es gibt allerdings keine andere Fertigkeit, die gegen solche Waffen schützt. Wenn du dich für diese Option entscheidest, werden diese Waffen sehr, sehr gefährlich. Oder du kannst eine andere Fertigkeit definieren, die gegen solche Angriffe schützt.

Athletik-Stunts

- **Sprinter**. Du kannst dich in einem Konflikt ohne Probe zwei Zonen statt einer bewegen, wenn die Bewegung nicht durch Situationsaspekte eingeschränkt wird.
- **Parkour ist mein Sport**. Du bekommst einen Bonus von +2 auf Überwinden-Aktionen mit Athletik, wenn du eine Verfolgungsjagd auf Dächern oder in ähnlich gefährlicher Umgebung machst.
- **Betäubender Konter**. Wenn du beim Verteidigen mit Athletik einen vollen Erfolg erzielst, kannst du automatisch einen betäubenden oder lähmenden Gegenschlag machen. Du kannst dem Gegner den Situationsaspekt **Benommen** mit einem freien Einsatz anheften statt einen Schub zu bekommen.

CHARISMA

Bei Charisma geht es darum, positive Beziehungen zu anderen Personen aufzubauen und ihnen freundliche Gefühle zu entlocken. Mit dieser Fertigkeit bringst du andere dazu, dich zu mögen und dir zu vertrauen.

Überwinden: Benutze Charisma, um Personen zu inspirieren oder zu überzeugen, damit sie von dir gewünschte Aktionen durchführen oder dich mögen. Du kannst einen Wachmann überreden, dich vorbeizulassen, oder jemanden überzeugen, dir zu vertrauen, oder aber die wichtigste Person in einer Taverne werden. Bei namenlosen NSC ist dies eine Überwinden-Aktion, aber für SC oder wichtige NSC musst du einen Wettstreit gewinnen, um dich bei ihnen einzuschmeicheln.

Einen Vorteil erschaffen: Nutze Charisma, um ein positives Gefühl bei einem Charakter oder in einer Szene zu etablieren oder um jemanden dazu zu bringen, dir aufrichtig zu vertrauen. Du kannst jemandem gut zureden, damit er ein **Gesteigertes Selbstvertrauen** erlangt, eine Gruppe in **Freudentaumel** verfallen lassen oder einfach jemanden **Redselig** oder **Hilfsbereit** machen.

Angreifen: Charisma verursacht keinen Schaden, daher kannst du nicht damit angreifen.

Verteidigen: Du kannst dich mit Charisma verteidigen, wenn eine Person deinem Ruf schaden oder eine von dir erzeugte Stimmung zerstören will. Das gilt auch, wenn sie dich vor anderen schlecht macht. Du kannst dich nicht gegen geistige Angriffe verteidigen, dazu benötigst du Wille.

Wille
Seite 133

Charisma-Stunts

- **Einen guten Eindruck machen**. Zweimal pro Spielsitzung kannst du einen Schub, den du bei einer Charisma-Probe bekommen hast, in einen Situationsaspekt mit einem freien Einsatz umwandeln.
- **Demagoge**. Du bekommst +2 auf Charisma, wenn du eine inspirierende Rede vor einer Menschenmenge hältst. (Wenn wichtige NSC oder SC in der Szene sind, kannst du sie alle mit einer Probe betreffen und musst deine Erfolgsstufen nicht aufteilen.)
- **Beliebt**. Wenn du dich in einem Gebiet aufhältst, in dem du bekannt bist und gemocht wirst, kannst du Charisma statt Kontakte nutzen. Du kannst den Grund für diese Beliebtheit selbst festlegen, indem du einen *Fate-Punkt* ausgibst, um ein Detail hinzuzufügen, oder indem du eine berechtigte Begründung anführst.

Mehrere Ziele
Seite 213

DIEBESKUNST

Mit der Fertigkeit Diebeskunst kann dein Charakter Gegenstände stehlen oder an Orten eindringen, an denen man ihn nicht haben will.
Bei Genres, in denen Technologie eine wichtige Rolle spielt, umfasst diese Fähigkeit auch das Benutzen der entsprechenden Technologien. Mit dieser Fertigkeit kann dein Charakter ein Sicherheitssystem hacken, Alarmeinrichtungen außer Kraft setzen und dergleichen mehr.

Überwinden: Wie oben beschrieben, kannst du mit Diebeskunst Hindernisse im Bereich von Diebstahl oder Infiltration überwinden. Dazu gehört Schlösser knacken, Fallen überwinden, Taschendiebstahl, Spuren verwischen und alle anderen derartigen Aktionen.

Einen Vorteil erschaffen: Du kannst Diebeskunst nutzen, um einen Ort auszukundschaften und herauszufinden, welche Sicherheitseinrichtungen er besitzt, wie schwer ein Einbruch ist und welche Stellen des Ortes am verwundbarsten sind. Außerdem kannst du die Arbeit von anderen Einbrechern einschätzen und einen Tathergang nachvollziehen. Mit Hilfe der hinterlassenen Beweise kannst du Aspekte erschaffen oder entfernen.

Angreifen: Diebeskunst kann nicht zum Angreifen genutzt werden.

Verteidigen: Diebeskunst kann nicht zum Angreifen genutzt werden.

Diebeskunst-Stunts

- **Es gibt immer einen Ausweg**. Du bekommst einen Bonus von +2, um einen Vorteil zu erschaffen, wenn du versuchst, von einem Ort zu entkommen.
- **Sicherheitsspezialist**. Wenn jemand versucht, eine Sicherheitseinrichtung, die du erstellt hast, zu überwinden, kannst du aktiven Widerstand leisten, auch wenn du nicht vor Ort bist. (Normalerweise müsste er nur einen passiven Widerstand überwinden.)
- **Diebeszunge**. Du kannst Diebeskunst statt Kontakte verwenden, wenn du es mit anderen Dieben oder Einbrechern zu tun hast.

EMPATHIE

Mit Empathie erkennst du Veränderungen in der Stimmung und im Verhalten von anderen Personen. Im Grunde funktioniert Empathie wie die Fertigkeit Wahrnehmung, wenn es um Gefühle geht.

Wahrnehmung
Seite 131

Überwinden: Empathie wird nicht direkt genutzt, um Hindernisse zu überwinden. Normalerweise findest du damit Informationen heraus und nutzt dann eine andere Fertigkeit, um etwas zu tun. In einigen Fällen kannst du Empathie wie Wahrnehmung benutzen, um eine Veränderung in der Haltung oder den Zielen einer Person zu erkennen.

Einen Vorteil erschaffen: Du kannst Empathie nutzen, um den emotionalen Zustand einer Person zu erkennen und einen generellen Eindruck von dieser Person zu bekommen, wenn du mit ihr auf sozialer Ebene interagieren kannst. Meistens wird Empathie genutzt, um die Aspekte eines Charakters einzuschätzen, aber du kannst auch neue Aspekte erschaffen, vor allem bei NSC. Wenn das Ziel bemerkt, dass es von dir eingeschätzt wird, kann es sich mit Charisma oder Täuschung verteidigen.
Mit Empathie kannst du auch einschätzen, unter welchen Umständen du ein Ziel geistig angreifen kannst und wo seine Schwachstellen liegen.

Angreifen: Empathie kann nicht zum Angreifen genutzt werden.

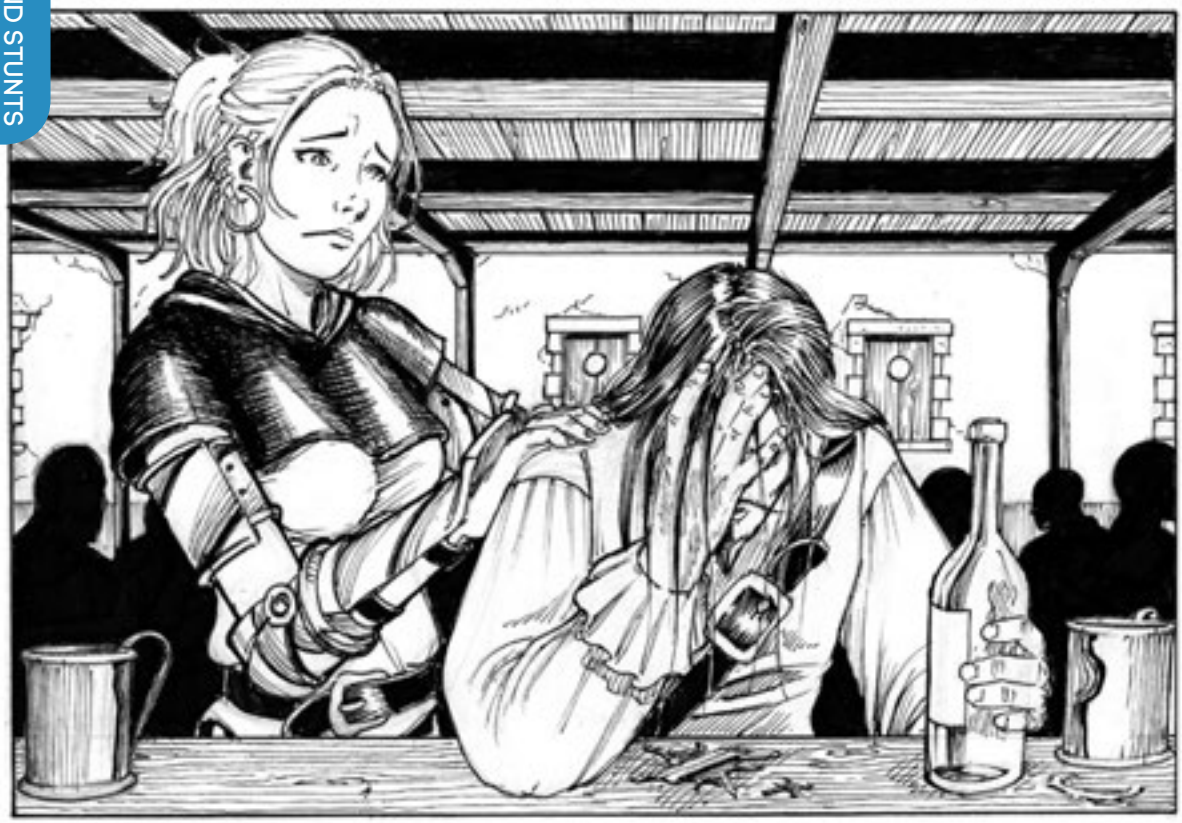
Verteidigen: Mit dieser Fertigkeit verteidigst du dich gegen Täuschung. Sie erlaubt dir, Lügen zu durchschauen und die wahren Motive einer Person zu ergründen. Du kannst sie auch nutzen, um dich zu verteidigen, wenn jemand einen sozialen Vorteil gegen dich erschaffen möchte.

Sonderregel: Du kannst Empathie benutzen, um anderen zu helfen, sich von geistigen Konsequenzen zu erholen.

Sich von einer Konsequenz erholen
Seite 172

Empathie-Stunts

- **Lügendetektor**. Du bekommst +2 auf Empathie, um Lügen zu erkennen oder zu durchschauen, egal, ob sie gegen dich oder andere gerichtet sind.
- **Nase für Ärger**. Du kannst Empathie statt Wahrnehmung nutzen, um deine Initiative in einem Konflikt zu bestimmen, wenn du mit den Beteiligten in dieser Szene einige Minuten im Vorfeld gesprochen hast.
- **Psychologe**. Einmal pro Spielsitzung kannst du mit einer erfolgreichen Empathie-Probe eine Konsequenz eines anderen Charakters um eine Stufe senken (schwer wird zu mittel, mittel zu leicht und leicht verschwindet). Die Schwierigkeit der Probe ist abhängig von der Konsequenz: Schwer – Großartig (+4), mittel – Gut (+3) oder leicht – Ordentlich (+2). Du musst mindestens eine halbe Stunde mit dem Ziel sprechen, um die Vorteile dieses Stunts nutzen zu können, und du kannst ihn nicht auf dich selbst anwenden. (Normalerweise leitet die Empathie-Probe den Heilungsprozess ein, statt die Stufe der Konsequenz zu beeinflussen.)



FAHREN

Beim Fahren geht es darum, Fahrzeuge und alle anderen Dinge, die sich schnell bewegen, zu steuern. Wie bei der Fertigkeit Handwerk kommt es beim Fahren stark darauf an, wie sehr es in der Geschichte um Fahrzeuge oder Transporte geht und welchen technologischen Stand deine Spielwelt hat.

Handwerk Seite 113

In Welten mit wenig Technologie (wie *Herzen aus Stahl*) gibt es die Fähigkeit Reiten statt Fahren, da Transporte meist von Tieren abhängig sind. In einer futuristischen Spielwelt könnte es Fahren (für Autos), Fliegen (für Raumschiffe) und Steuern (für Panzer oder schwere Militärfahrzeuge) geben.

Überwinden: Fahren ist das Äquivalent zu Athletik, wenn du in einem Fahrzeug bist. Du nutzt die Fertigkeit, um das Fahrzeug erfolgreich unter erschwerten Umständen zu bewegen. Dazu zählen schweres Gelände, Engpässe oder Kunststücke mit Fahrzeugen. Offensichtlich ist Fahren auch perfekt für Wettrennen und Verfolgungsjagden geeignet.

Athletik Seite 106

Einen Vorteil erschaffen: Du kannst Fahren nutzen, um die bestmögliche Route für ein Fahrzeug zu ermitteln. Mit einer entsprechend guten Probe kannst du eine Eigenschaften der Route als Aspekt entdecken, oder du kannst ein Detail hinzufügen, z. B. **Ich kenne eine passende Abkürzung**.
Lies einfach die Beschreibung von Athletik und münz sie auf Fahrzeuge um. Wenn du mit Fahren einen Vorteil erschaffst, geht es meistens eine bessere Positionierung, ein extravagantes Manöver (**Seitlicher Überschlag**) oder darum, den Gegner in eine schlechtere Stellung zu bringen.

Angreifen: Fahren wird üblicherweise nicht zum Angreifen eingesetzt (wobei Stunts das ändern können). Wenn du ein anderes Fahrzeug rammst, kannst du mit Fahren angreifen, allerdings erleidest du genauso viele Erfolgsstufen Stress wie du verursachst.

Verteidigen: Üblicherweise wird Fahren eingesetzt, um Schaden an einem Fahrzeug in einem körperlichen Konflikt zu verhindern. Du kannst dich mit Fahren auch verteidigen, wenn jemand einen Vorteil gegen dich erschaffen möchte oder wenn jemand versucht, mit einer Überwinden-Aktion an dir vorbei zu kommen.

UNTERSCHIEDLICHE FAHRZEUGE, UNTERSCHIEDLICHE FERTIGKEITEN

Hier gilt der gleiche Rat wie bei Handwerk – übertreib es nicht mit der Anpassung der Fertigkeit, wenn es nicht ist wirklich sinnvoll und für deine Spielwelt nötig ist. Es ist vielleicht eine gute Idee, nur eine Fertigkeit zu verwenden und diese mit Stunts aufzubohren (siehe *Stunts bauen*, Seite 96).

Fahren-Stunts

- **Schwer abzuhängen**. Du bekommst +2 auf Fahren, wenn du bei einer Verfolgungsjagd ein anderes Fahrzeug verfolgst.
- **Bleifuß**. Du kannst eine höhere Geschwindigkeit aus dem Fahrzeug herausholen, als es möglich scheint. Immer, wenn du in einem Wettstreit bist, bei dem die Geschwindigkeit ausschlaggebend ist (wie eine Verfolgungsjagd oder ein Wettrennen) und du einen Gleichstand erzielst, wird er als Erfolg gewertet.
- **Rammbock**. Wenn du ein anderes Fahrzeug rammst, ignorierst du zwei Erfolgsstufen Schaden. Das heißt, wenn du jemanden rammst und ihn mit vier Erfolgsstufen triffst, bekommst du nur zwei Stufen Stress.

HANDWERK

Mit der Fertigkeit Handwerk kannst du mit Maschinen umgehen. Die Grundfertigkeit wird Handwerk genannt, weil das gut zu unseren Beispielen passt, aber sie kann je nach Spielwelt und technologischem Stand auch ganz anders heißen. In einem modernen oder Sci-Fi-Setting könnte sie Mechanik oder Reparieren heißen.

Überwinden: Mit Handwerk kannst du Maschinen bauen, zerstören oder reparieren, wenn du die Zeit und die richtigen Werkzeuge dafür hast. Oft sind Aktionen mit Handwerk nur ein Teil einer komplexeren Situation, daher wird die Fertigkeit gern bei Herausforderungen genutzt. Wenn du beispielsweise eine Tür reparieren möchtest, ist es ziemlich uninteressant, ob du das schaffst oder nicht – mach es einfach und dann geht's weiter. Nehmen wir aber nun an, du versuchst ein Auto zu starten, während du gerade von einem Rudel Werwölfe gejagt wirst …

Herausforderungen Seite 155

Einen Vorteil erschaffen: Du kannst Handwerk nutzen, um Aspekte zu erschaffen, die die Eigenschaften einer Maschine darstellen. Damit kannst du besondere Stärken der Maschine als Vorteil verwenden (Rüstungsplatten oder Robuste Konstruktion) oder ihre Schwäche ausnutzen (Defekt im Querbalken oder Hastige Arbeit).

Wenn du mit Handwerk einen Vorteil erschaffst, kann das auch eine schnelle und saubere Sabotage oder Manipulation eines mechanischen Gegenstandes in der Szene sein. Du könntest einen Behelfsflaschenzug konstruieren, um dich auf eine höher gelegene Plattform zu schwingen, oder du könntest etwas in den Mechanismus einer Ballista werfen, die auf dich feuert, damit sie ein Verkeiltes Drehgelenk bekommt und dich schlechter trifft.

SO VIELE HANDWERKSARTEN …

Wenn es in deiner Spielwelt darum geht, mit verschiedenen Technologien umzugehen, überleg dir, ob du mehrere verschiedene Handwerk-Fertigkeiten einführen willst. So hat eine futuristische Welt vielleicht die Fertigkeiten Konstruktion, Kybernetik und Biotechnologie mit den gleichen Grundaktionen, die aber jeweils nur auf die zugehörige Art der Technologie angewendet werden dürfen. In solch einem Spiel kann ein Charakter nicht mit allen Handwerksarten umgehen, wenn er nicht mehrere verschiedene Fertigkeiten erwirbt. Wenn du das so einführst, sei dir sicher, dass du einen triftigen Grund dafür hast und nicht nur pedantisch bist – wenn der *einzige* Vorteil darin besteht, dass du die gleichen Effekte mit unterschiedlichen Namen erzeugst, solltest du lieber eine allgemeine Handwerksfertigkeit nehmen und die Spezialisierungen über Stunts darstellen.

Wenn das Herstellen von Konstrukten und anderen Gegenständen ein essentieller Teil deines Spiels ist, schau im Kapitel *Extras* nach, was man mit der Fertigkeit Handwerk alles machen könnte.

Angreifen: Normalerweise nutzt du Handwerk nicht, um in einem Konflikt anzugreifen, es sei denn, der Konflikt wird mit Maschinen ausgetragen, z. B. mit Belagerungswaffen. SL und Spieler, ihr solltet über die Wahrscheinlichkeit eines solchen Konfliktes sprechen, wenn sich jemand wirklich dafür interessiert, diese Fertigkeit zu nehmen. Normalerweise werden mit Handwerk hergestellte Waffen mit anderen Fertigkeiten genutzt – jemand, der ein Schwert schmiedet, muss trotzdem mit Kämpfen angreifen!

Verteidigen: Genau wie beim Angreifen wird Handwerk üblicherweise nicht zur Verteidigung genutzt, es sei denn, du steuerst eine Maschine, die einen Angriff blocken soll.

Handwerk-Stunts

- **Bastler**. Du musst keinen *Fate-Punkt* ausgeben, um das Detail hinzuzufügen, dass du genau die richtigen Werkzeuge dabei hast. Das gilt selbst in extremen Situationen (wenn du z. B. gefangen bist und dir dein Werkzeug nicht zur Verfügung steht). Diese Art Widerstand kann gegen dich nicht eingesetzt werden.
- **Besser als neu!** Wenn du eine Überwinden-Aktion verwendest, um einen Gegenstand zu reparieren, und einen vollen Erfolg erzielst, kannst du diesem Gegenstand augenblicklich einen neuen Situationsaspekt mit einem freien Einsatz geben, statt nur einen Schub zu bekommen, weil du den Gegenstand so grandios verbessert hast.
- **Treffsicher**. Wenn du Handwerk nutzt, um in einem Konflikt einen Angriff mit einer Maschine durchzuführen und eine ganze Zone damit angreifst, kannst du festlegen, dass du eine beliebige Anzahl von Zielen nicht damit triffst, ohne dass du die Erfolgsstufen für den Rest, den du treffen willst, aufteilen müsstest. (Normalerweise musst du deine Erfolgsstufen zwischen den Zielen aufteilen.)

Mehrere Ziele
Seite 213

HEIMLICHKEIT

Mit Heimlichkeit kannst du dich ungesehen und ungehört bewegen und verstecken. Sie passt bestens zu der Fertigkeit Diebeskunst.

Überwinden: Wenn du ein Hindernis dadurch überwinden möchtest, dass du einfach nicht bemerkt wirst, verwendest du Heimlichkeit. Dazu gehört es, sich an Wachmännern vorbei zu schleichen, sich vor einem Verfolger zu verstecken, keine Spuren bei der Durchquerung eines Ortes zu hinterlassen und alle anderen ähnlichen Situationen.

Diebeskunst
Seite 108

Einen Vorteil erschaffen: Du benutzt Heimlichkeit hauptsächlich, um dir selbst Aspekte zu verleihen oder dich in Konflikten in eine ideale Position für Angriffe oder Hinterhalte zu bewegen. So kannst du den Vorteil erschaffen, dass du GUT VERSTECKT) bist, wenn ein Wachmann an dir vorbei geht, oder dass KEINER WEISS, WO DU GENAU BIST, wenn du im Dunkeln kämpfst.

Angreifen: Heimlichkeit kann nicht zum Angreifen genutzt werden.

Verteidigen: Du kannst diese Fertigkeit nutzen, um nicht mit Wahrnehmung gefunden oder bemerkt zu werden, und um eine Spur zu verwischen, wenn jemand mit Nachforschung nach dir sucht.

Heimlichkeit-Stunts

- **Allerweltsgesicht**. Du bekommst +2 auf Heimlichkeit, um in einer Menschenmenge unterzutauchen. Was eine „Menge“ ist, hängt stark von der Umgebung ab. In einer U-Bahn-Station müssen sich mehr Leute befinden, um eine Menge zu bilden, als in einer kleinen Bar.
- **Verschwinden des Ninja**. Einmal pro Szene kannst du einen *Fate-Punkt* ausgeben und einfach aus dem Sichtfeld verschwinden, indem du eine Rauchgranate benutzt oder andere mysteriöse Techniken einsetzt. Dadurch bekommst du den Schub VERSCHWUNDEN. Solange du verschwunden bist, kannst du nicht angegriffen werden und niemand kann einen Vorteil gegen dich erschaffen. Du bleibst verschwunden, bis du mit einer erfolgreichen Überwinden-Probe auf Wahrnehmung entdeckt wirst (das heißt, die andere Partei muss einen Austausch nutzen, um es zu versuchen). Dieser Aspekt verschwindet, sobald du ihn eingesetzt hast oder jemand die Überwinden-Probe schafft.
- **Schlüpfriges Ziel**. Wenn du dich in Schatten oder Dunkelheit aufhältst, kannst du Heimlichkeit zum Verteidigen gegen Angriffe mit der Fertigkeit Schießen nutzen, wenn der Angreifer mindestens eine Zone weit entfernt ist.

Zonen
Seite 165

KÄMPFEN

Schießen
Seite 127

Die Fertigkeit Kämpfen deckt alle Nahkämpfe ab, egal, ob waffenlos oder mit Waffen (mit anderen Worten: alle Angriffe innerhalb einer Zone). Für Angriffe aus der Entfernung brauchst du die Fertigkeit Schießen.

Überwinden: Da du Kämpfen sehr selten außerhalb eines Konflikts nutzt, wird die Fertigkeit kaum verwendet, um Hindernisse zu überwinden. Du kannst damit deine Kampfkünste zeigen und unter Beweis stellen oder an einem sportlichen Wettkampf oder Preiskampf teilnehmen. Dabei kannst du die Fertigkeit in einem Wettstreit benutzen.

Konflikte
Seite 162

Einen Vorteil erschaffen: Du nutzt Kämpfen wahrscheinlich in jedem körperlichen Konflikt, um eine Anzahl von speziellen Manövern durchzuführen: Betäubende Schläge, „schmutzige Tricks", jemanden entwaffnen usw. Du kannst Kämpfen auch nutzen, um den Kampfstil des Gegners einzuschätzen und seine Schwachstellen zu finden.

Zonen
Seite 165

Angreifen: Das erklärt sich von selbst. Du führst körperliche Angriffe mit Kämpfen durch. Diese Fertigkeit gilt nur für den Nahkampf, also musst du dich in der gleichen Zone aufhalten wie dein Gegner.

Verteidigen: Du benutzt Kämpfen, um dich gegen alle Angriffe mit der Fertigkeit Kämpfen zu verteidigen und um dich zu wehren, wenn jemand mit Kämpfen einen Vorteil gegen dich erschaffen möchte. Auch wenn du dich in den Weg stellst, um eine andere Aktion zu verhindern, verwendest du meistens Kämpfen. Du kannst diese Fertigkeit nicht nutzen, um dich gegen Fernkampfangriffe zu verteidigen, es sei denn, die Spielwelt ist so fantastisch, dass du Geschosse fangen oder Laserschwerter zur Abwehr gegen Laserpistolen nutzen kannst.

Kämpfen-Stunts

- **Mächtiger Hieb**. Wenn du bei einem Angriff mit einer Kämpfen-Probe einen vollen Erfolg erzielst, kannst du das Ergebnis um eins verringern, um einen Situationsaspekt mit einem freien Einsatz zu bekommen statt nur einen Schub. (Normalerweise würdest du für die Verringerung bei einem vollen Erfolg nur einen Schub bekommen und keinen Situationsaspekt.)
- **Ersatzwaffe**. Immer, wenn du in einem körperlichen Konflikt das Ziel des Situationsaspekts ENTWAFFNET oder etwas ähnlichem bist, kannst du einen *Fate-Punkt* ausgeben und das Detail hinzufügen, dass du eine Ersatzwaffe hast. Statt eines Situationsaspekts bekommt der Gegner nur einen Schub, weil du ja schließlich durch den Waffenwechsel ein bisschen abgelenkt bist.
- **Tödlicher Schlag**. Wenn du bei einem Gegner eine Konsequenz verursachst, kannst du einmal pro Szene einen *Fate-Punkt* ausgeben, um die Konsequenz zu verschlimmern (leicht wird zu mittel, mittel zu schwer). Wenn der Gegner ohnehin eine schwere Konsequenz nehmen müsste, muss er eine schwere und eine zweite Konsequenz nehmen, oder er wird ausgeschaltet.

DIE KUNST DES KAMPFES

Es ist klar, dass es bei den meisten Spielen mit *Fate* eine ordentliche Anzahl an körperlichen Konflikten geben wird. Wie auch beim Handwerk kannst du die verschiedenen Kampf-Fertigkeiten so festlegen, dass sie die Stimmung und das Genre deiner Welt und des gewünschten Spiels unterstützen.

Bei den Grundfertigkeiten sind Kämpfen und Schießen als separate Fertigkeiten aufgeführt, weil wir eine grundlegende Aufteilung haben wollten, die sich aber nicht in Einzelheiten verliert. Insbesondere heißt das, dass es egal ist, ob du waffenlos oder mit einer Waffe kämpfst – es macht keinen Unterschied, wenn du eins davon vorziehst. Diese beiden Kampfarten werden aber häufig noch weiter aufgeteilt – z. B. in Faustkampf und Waffen.

Du kannst diese Aufteilung auch weiterführen, um unterschiedlichen Waffengattungen je eine eigene Fertigkeit zuzuordnen (Schwerter, Stangenwaffen, Äxte, Plasmapistolen, großkalibrige Knarren usw.), aber nochmals: Es ist ratsamer, sich nicht zu weit in Einzelheiten zu verlieren, wenn es ist nicht sehr wichtig für die Spielwelt ist. Spezialisierte Waffennutzung kann auch über Extras darstellt werden, siehe Seite 285.

KONTAKTE

Mit der Fertigkeit Kontakte hast du Verbindungen zu Personen und weißt, wie du neue knüpfen kannst. Du kennst dich mit allen in eurer Spielwelt vorhandenen technischen oder anderen Methoden aus, mit denen du eine Beziehung pflegen kannst.

Überwinden: Du benutzt Kontakte, um Hindernisse zu überwinden, die dir beim Auffinden bestimmter Personen im Weg sind. Du kannst eine Person auf irgendeine Art ausfindig machen und Zugang zu ihr bekommen, egal, ob du jetzt einfach die Straßen abklapperst, ob du dein eigenes Netzwerk an Informanten benutzt oder ob du Archive oder Datenbanken durchsuchen musst.

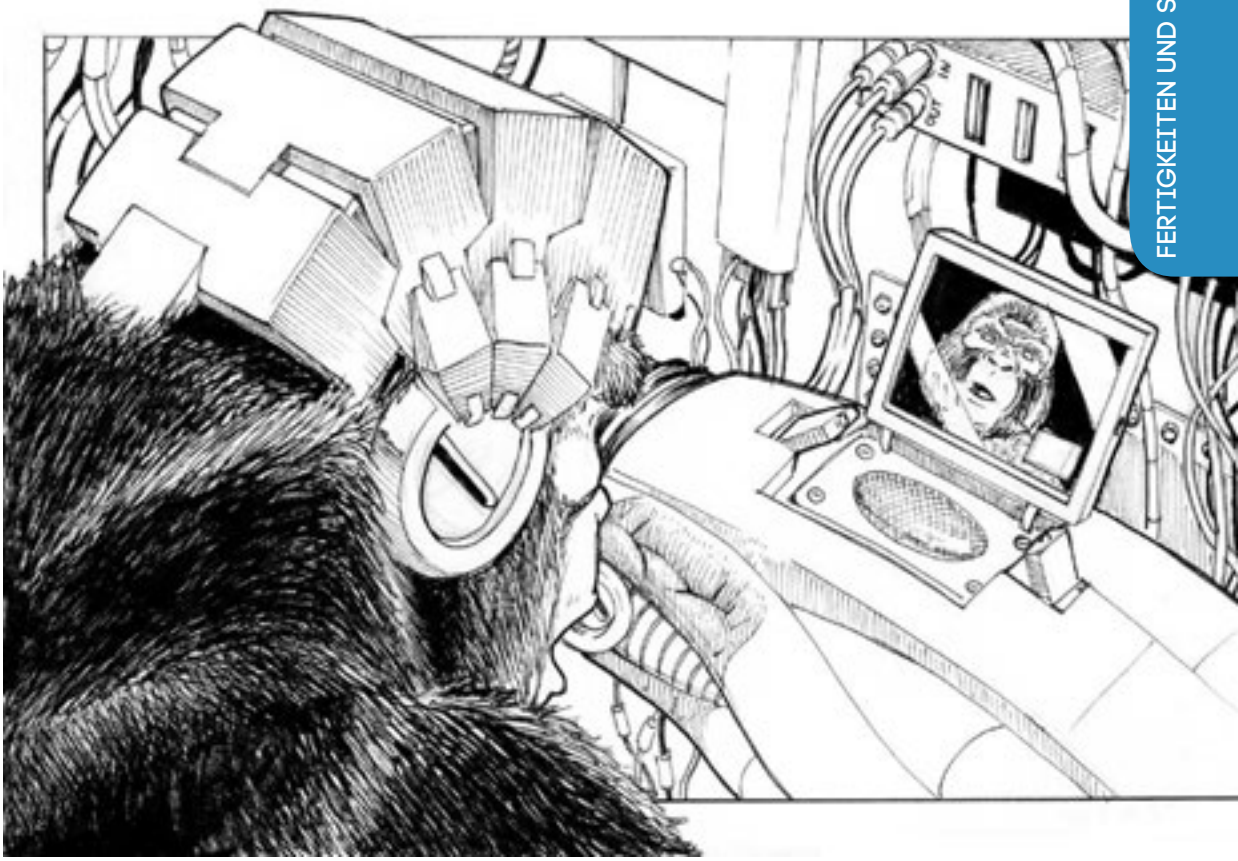
Einen Vorteil erschaffen: Durch Kontakte weißt du, wer die richtige Person für die entsprechende Aufgabe ist und wo du sie finden kannst. Üblicherweise fügst du mit dieser Fertigkeit Details hinzu, die von einem Aspekt repräsentiert werden. („Hey Leute, mein Kontakt sagt, dass Joe Steel **Der beste Mechaniker im Umkreis von 1.000 km** ist – wir sollten mit ihm reden.“)
Mit Kontakte kannst du auch einen Vorteil erschaffen, der die Meinung der breiten Masse in Bezug auf eine Person, einen Gegenstand oder einen Ort widerspiegelt. Diese Aspekte arbeiten meistens eher über den Ruf als mit reinen Fakten, z. B. **Als gemeiner Typ bekannt** oder **Notorischer Schwindler**. Der Ruf muss nicht unbedingt zutreffen, der Aspekt zählt trotzdem – Menschen leben oft mit einem falschen Ruf, der ihr Leben verkompliziert.
Kontakte kann auch genutzt werden, um Aspekte zu erschaffen, wenn du mit Hilfe eines Netzwerks Informationen sammelst und streust.

Angreifen: Mit Kontakte kannst du nicht angreifen. Es ist schwer, jemandem dadurch zu schaden, dass du jemanden kennst.

Verteidigen: Du kannst dich mit Kontakte verteidigen, wenn jemand einen sozialen Vorteil gegen dich erschafft und dein Informations-Netzwerk zum Tragen kommt. Du kannst die Fertigkeit ebenfalls nutzen, um jemanden daran zu hindern, mit Täuschung oder Kontakte unterzutauchen, oder wenn jemand versucht, dich mit Nachforschung zu finden.

Kontakte-Stunts

- **Die Spatzen pfeifen es von den Dächern**. Immer, wenn jemand einen Konflikt gegen dich startet und ihr euch in einer Gegend befindet, in der du ein Informanten-Netzwerk aufgebaut hast, kannst du Kontakte statt Wahrnehmung nutzen, um die Initiative zu bestimmen. Irgendjemand hat dich sicher vorgewarnt.
- **Gerüchteküche**. Du bekommst einen Bonus von +2, um einen Vorteil zu erschaffen, wenn du Gerüchte über jemand anderes erzählst.
- **Gefürchtet**. Du kannst Kontakte statt Provozieren nutzen, wenn du einen Vorteil erschaffen willst, der darauf basiert, dass das Ziel Angst vor dir, deinem schlechten Ruf und all deinen schattenhaften Bekanntschaften hat. Du solltest einen passenden Charakteraspekt zu diesem Stunt besitzen.



KRAFT

Kraft ist das Gegenstück zu Athletik und repräsentiert die natürlichen, körperlichen Fähigkeiten eines Charakters, wie rohe Kraft oder Ausdauer. In diesem Buch gibt es zwei körperliche Fertigkeiten (Athletik und Kraft). Diese Unterscheidung wurde getroffen, damit du zwei verschiedene Stereotypen spielen kannst: den Geschickten (basierend auf Athletik) und den Starken (basierend auf Kraft).
Wenn du der Meinung bist, dass eine körperliche Fertigkeit in deinem Spiel ausreicht, kannst du beide zusammenfassen (z. B. als Fertigkeit Körper) und die Spieler mit Hilfe von Stunts und Aspekten eine Unterscheidung treffen lassen.

Zonen
Seite 165

Wettstreite
Seite 158

Herausforderungen
Seite 155

Überwinden: Du kannst Kraft nutzen, um Hindernisse zu überwinden, bei denen rohe Gewalt nützlich ist. Oft wird die Fertigkeit genutzt, um Situationsaspekte einer Zone oder jede andere physische Behinderung (wie Gitterstäbe im Gefängnis oder eine verschlossene Tür) zu überwinden. Natürlich ist Kraft die klassische Fertigkeit für Wettkämpfe, die auf Stärke oder Ausdauer basieren, wie Armdrücken oder Marathonlaufen.

Einen Vorteil erschaffen: Kraft bietet eine breite Auswahl an Möglichkeiten, einen Vorteil in einem körperlichen Konflikt zu erschaffen. Meistens geht es bei solchen Vorteilen darum, jemanden mit Griffen oder im Ringkampf festzuhalten. Dadurch kann ein Gegner in den SCHWITZKASTEN genommen oder ZU BODEN GEDRÜCKT werden. Du kannst die Fertigkeit auch einsetzen, um körperliche Behinderungen bei einem Ziel zu erkennen. Du könntest z. B. bei einem Ringkampf mit einem alten Söldner erkennen, dass er ein VERKRÜPPELTES BEIN besitzt oder etwas ähnliches.

Angreifen: Du kannst Kraft nicht nutzen, um jemandem Schaden zuzufügen, dafür brauchst du Kämpfen.

Verteidigen: Üblicherweise wird Kraft nicht zum Verteidigen gegen Angriffe eingesetzt. Wenn du dich in einem Raum befindest, der klein genug ist, damit du deinen Körper als Sperre benutzen kannst, darfst du der Bewegung eines Gegners aktiven Widerstand leisten. Du kannst auch eine schwere Last in den Weg stellen und verkeilen, um eine Person daran zu hindern, durch einen Durchgang zu kommen.

Stress und Konsequenzen
Seite 56

Sonderregel: Die Fertigkeit Kraft gibt dir zusätzliche körperliche Stresskästchen oder erlaubt es dir sogar, mehr Konsequenzen als üblich zu nehmen. Mit einem Wert von Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2) erhältst du ein 3er-Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken, mit Gut (+3) oder Großartig (+4) bekommst du zusätzlich noch ein 4er-Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken, mit Hervorragend (+5) bekommst du die zusätzlichen Kästchen und kannst in einem Konflikt eine zusätzliche leichte Konsequenz hinnehmen. Diese zusätzliche Konsequenz darfst du aber nur für körperlichen Stress nutzen.

Kraft-Stunts

- **Ringkämpfer**. Du bekommst +2 auf Kraft-Proben, um einen Vorteil in Bezug auf Ringkämpfe oder Kampfgriffe zu erschaffen.
- **Standfest**. Du kannst Kraft statt Kämpfen benutzen, um dich gegen Angriffe mit Fäusten oder stumpfen Gegenständen zu verteidigen. Bei einem Gleichstand bekommst du allerdings immer eine Erfolgsstufe körperlichen Stress.
- **Hart wie Stahl**. Einmal pro Spielsitzung kannst du für einen *Fate-Punkt* eine mittlere Konsequenz in eine leichte Konsequenz umwandeln (wenn du noch eine leichte Konsequenz nehmen darfst) oder eine leichte Konsequenz entfernen. Die betroffenen Konsequenzen müssen durch einen körperlichen Angriff verursacht worden sein.

NACHFORSCHUNG

Wahrnehmung
Seite 131

Du benutzt Nachforschung, um etwas herauszufinden. Die Fertigkeit ist das Gegenstück zu Wahrnehmung, bei der es um oberflächliche Aufmerksamkeit und situationsabhängige Wachsamkeit geht. Bei Nachforschung geht es um konzentrierte Handlungen und genaue Überprüfungen.

Überwinden: Hindernisse für Nachforschung sind hauptsächlich Informationen, die schwer zu entdecken sind. Dazu gehört es, einen Tatort zu untersuchen, einen verwüsteten Raum nach einem bestimmten Gegenstand zu durchkämmen oder auch einen bestimmten Absatz in einem alten, vergilbten Buch zu finden, damit alles einen Sinn ergibt.

Herausforderungen
Seite 155

Bei einer Herausforderung wird Nachforschung gern bei einem Wettlauf gegen die Zeit genutzt, damit alle Indizien an einem Tatort gefunden werden, bevor die Polizei anrückt oder ein Unglück geschieht.

Einen Vorteil erschaffen: Nachforschung ist wohl eine der vielseitigsten Fertigkeiten, wenn es darum geht, einen Vorteil zu erschaffen. Solange du gewillt bist, dir Zeit zu nehmen, kannst du beinahe alles über jeden herausfinden und jedes Detail über einen Gegenstand oder Ort erkunden. Du kannst auch Aspekte über jedes Thema in der Welt erschaffen, über das du halbwegs vernünftige Informationen finden kannst.

Wenn dir das zu ungenau erscheint, sind hier ein paar Dinge, die du mit Nachforschung machen kannst (es gibt aber natürlich noch mehr): Eine Konversation belauschen, einen Tatort nach Hinweisen absuchen, Aufzeichnungen ausgraben, eine Information verifizieren, eine Beschattung durchführen oder eine falsche Identität überprüfen.

Angreifen: Nachforschung kann nicht zum Angreifen genutzt werden.

Verteidigen: Nachforschung kann nicht zum Angreifen genutzt werden.

Nachforschungs-Stunts

- **Blick fürs Detail**. Du kannst Nachforschung statt Empathie nutzen, um dich gegen Täuschung zu verteidigen. Was andere durch ihr Bauchgefühl und ihre Intuition entdecken, erkennst du durch sorgfältige Beobachtung der winzigen Veränderungen in Mimik und Gestik deines Gegenübers.
- **Lauscher**. Wenn du beim Belauschen einer Konversation einen Vorteil erschaffen möchtest und die Probe auf Nachforschen schaffst, kannst du einen zusätzlichen Aspekt mit einem freien Einsatz entdecken oder erschaffen.
- **Die Macht der Logik**. Einmal pro Szene kannst du einen *Fate-Punkt* ausgeben, um eine spezielle Nachforschungs-Probe durchzuführen, die deine starken kombinatorischen Fähigkeiten repräsentiert. Dafür muss dein Charakter allerdings ein paar Minuten aufwenden. Für *jede* Erfolgsstufe dieser Probe erschaffst du einen Aspekt, entweder für die Szene oder das Ziel der Untersuchung. Nur einer dieser Aspekte ist mit einem freien Einsatz belegt.

PROVOZIEREN

Du kannst Provozieren nutzen, um jemanden zu erzürnen und ihm generell negative Gefühle zu entlocken (z. B. Furcht, Wut, Scham usw.). Provozieren ist die Fertigkeit, die du benutzt, wenn es darum geht, ein Arschloch zu sein.
Um Provozieren nutzen zu können, benötigst du eine Begründung. Diese kann einfach in der Situation entstehen, durch einen entsprechenden Charakteraspekt, durch einen vorher erschaffenen Vorteil mit einer Fertigkeit wie Charisma oder Täuschung oder weil du die Aspekte des Ziels kennst (siehe Empathie).
Die Fertigkeit setzt voraus, dass das Ziel Emotionen besitzt, daher können Roboter oder Zombies üblicherweise nicht provoziert werden.

Namenlose NSC Seite 222

Überwinden: Du kannst Personen mit Provozieren dazu bringen, Dinge in einem Anfall von Wut, Angst oder anderen starken Gefühlen zu tun. Du kannst jemanden einschüchtern, um Informationen zu bekommen, ihm so lange auf die Nüsse gehen, bis er die Nerven verliert, oder ihn so erschrecken, dass er davonläuft. Diese Aktionen werden häufig benutzt, um namenlose NSC zu beeinflussen, oder wenn es sinnlos ist, die Einzelheiten einer Konfrontation auszuspielen. Gegen SC und wichtige NSC musst du einen Wettstreit gewinnen. Sie leisten mit Wille Widerstand.

Einen Vorteil erschaffen: Du kannst Vorteile erschaffen, die emotionale Zustände repräsentieren. Zum Beispiel **Wütend**, **Geschockt** oder **Zögerlich**. Dein Ziel wehrt sich mit Wille.

Angreifen: Du kannst geistige Angriffe mit Provozieren durchführen und damit geistigen Schaden verursachen. Ob das geht oder nicht, hängt entscheidend von deiner Beziehung zum Ziel und den äußeren Umständen ab.

Verteidigen: Nur weil du gut darin bist, andere zu provozieren, wirst du dadurch nicht besser darin, dich dagegen zu wehren. Dafür benötigst du Wille.

Provozieren-Stunts

- **Rüstung der Furcht**. Du kannst Provozieren nutzen, um dich gegen Angriffe mit der Fertigkeit Kämpfen zu verteidigen. Das gilt solange, bis du das erste Mal in einem Konflikt Schaden genommen hast. Du bringst deine Gegner dazu, bei Angriffen zu zögern, aber wenn dich einer trifft, bemerken sie, dass du auch nur ein Mensch bist.
- **Gewalt provozieren**. Wenn du mit Provozieren einen Vorteil bei einem Gegner erschaffst, kannst du deinen freien Einsatz nutzen, um das Ziel der nächsten Aktion dieses Gegners zu werden. Damit lenkst du ihn von einem anderen Ziel ab.
- **Okay, in Ordnung!** Du kannst Provozieren statt Empathie nutzen, um die Aspekte eines Charakters kennenzulernen, indem du ihn solange schikanierst, bis er dir einen verrät. Das Ziel verteidigt sich mit Wille. (Wenn die SL entscheidet, dass der Aspekt anfällig gegen deine feindliche Haltung ist, bekommst du +2 auf die Probe.)

RESSOURCEN

Die Fertigkeit Ressourcen beschreibt das Vermögen deines Charakters und seine Möglichkeiten, dieses einzusetzen. Das bezieht sich nicht unbedingt auf das Bargeld, das er zur Hand hat – je nach Spielwelt bedeutet Vermögen etwas ganz anderes. In einer mittelalterlichen Welt umfasst Vermögen Grundbesitz und Vasallen in gleichem Maße wie Gold. In der Moderne drückt ein hoher Wert in dieser Fertigkeit gute Kreditwürdigkeit aus.

Diese Fertigkeit ist als Hilfe gedacht und soll dir einen einfachen Weg zu geben, wie du Vermögen beschreiben kannst, ohne dich in Details oder Buchhaltung zu verlieren. Manche Leute werden es merkwürdig finden, dass hier eine veränderliche Ressource durch eine Fertigkeit mit unveränderlichem Wert ausgedrückt wird. Falls dich das stört und du Ressourcen begrenzen willst, schaue dir den Textkasten auf Seite 126 an.

Überwinden: Du kannst Ressourcen nutzen, um dir in einer Situation zu helfen, die mit Geld gelöst werden kann. Dazu zählt es, jemanden zu bestechen oder teure und luxuriöse Gegenstände zu kaufen. Herausforderungen oder Wettstreite können Auktionen oder Versteigerungen beinhalten.

Einen Vorteil erschaffen: Du kannst Ressourcen nutzen, um Personen einen Ansporn zu geben oder sie freundlicher zu stimmen. Das kann eine Bestechung (Eine Hand wäscht die andere) oder einfach eine Lokalrunde Getränke (Im Wein liegt die Wahrheit) sein. Du kannst Ressourcen auch nutzen, um das Detail hinzuzufügen, dass du einen bestimmten Gegenstand besitzt oder schnell beschaffst. Dadurch kannst du dir einen Aspekt geben, der diesen Gegenstand repräsentiert.

Angreifen: Du kannst Ressourcen nicht zum Angreifen nutzen.

Verteidigen: Du kannst Ressourcen nicht zum Verteidigen nutzen.

Ressourcen-Stunts

- **Geld regiert die Welt**. Du kannst Ressourcen statt Charisma in allen Situationen nutzen, bei denen die prahlerische Darstellung von Vermögen deine Sache unterstützt.
- **Kluger Investor**. Wenn du mit Ressourcen einen Vorteil erschaffst, kann er einmal zusätzlich frei eingesetzt werden. Das geht nur, wenn der Aspekt einen Gewinn beschreibt, den du durch eine Investition in einer früheren Spielsitzung erzielt hast. (Anders gesagt: Du kannst nicht nachträglich das Detail hinzufügen, du hättest etwas angelegt, aber wenn du es während des Spiels getan hast, bekommst du höhere Auszahlungen.)
- **Treuhandfonds**. Zweimal pro Spielsitzung darfst du einen Schub einsetzen, der einen unerwarteten Gewinn oder Geldeingang repräsentiert.

RESSOURCEN BEGRENZEN

Wenn jemand die Fertigkeit Ressourcen zu oft benutzt oder du möchtest, dass sich das Vermögen verringert, wenn man es zu oft anzapft, kannst du eine der folgenden Ideen verwenden:

- Jedes Mal, wenn ein Charakter eine Ressourcen-Probe besteht, aber keinen vollen Erfolg schafft, bekommt er einen temporären Situationsaspekt, der den vorübergehenden Verlust von Vermögen widerspiegelt (z. B. **Dünne Geldbörse** oder **Knapp bei Kasse**). Wenn das erneut passiert, verschlimmere den Aspekt (**Knapp bei Kasse** wird zu **Pleite**, **Pleite** wird zu **Verschuldet**). Der Aspekt ist keine Konsequenz, aber er sollte ein gutes Mittel sein, Charaktere davon abzuhalten, weiter ihr Vermögen zu verausgaben. Der Aspekt verschwindet, wenn der Charakter für eine gewisse Zeit nichts mehr ausgibt, aber spätestens am Ende der Spielsitzung.

- Jedes Mal, wenn der Charakter eine Ressourcen-Probe besteht, verringere den Wert der Fertigkeit bis zum Ende der Spielsitzung um 1. Wenn er eine Ressourcen-Probe mit Mäßiger (+0) Schwierigkeit schafft, kann er keine weiteren Ressourcen-Proben durchführen. Wenn du es bis zum Äußersten treiben möchtest, kannst du eine Konfliktkategorie „Finanzen“ einführen und jedem Charakter einen Vermögens-Stressbalken geben. Sie bekommen zusätzliche Stresskästchen für einen hohen Wert in Ressourcen. Davon raten wir allerdings ab, wenn du nicht vorhast, materielles Vermögen zu einem Hauptbestandteil des Spiels zu machen.

SCHIEßEN

Schießen ist das Gegenstück zu Kämpfen. Mit Schießen kannst du Fernkampfwaffen in einem Konflikt oder gegen Ziele, die sich nicht aktiv wehren können (wie eine Dartscheibe oder ein Scheunentor), benutzen.

Kämpfen
Seite 116

Wenn es in deiner Spielwelt wichtig ist, zwischen verschiedenen Waffengattungen zu unterscheiden, kannst du diese Fertigkeit aufteilen, z. B. in Bögen, Schusswaffen, Energiewaffen usw. Denk daran, es nicht zu übertreiben, wenn das kein essentieller Teil deines Spiels ist.

Überwinden: Außer in einigen Situationen, wo du deine Fähigkeit zu schießen unter Beweis stellen musst, wird die Fertigkeit nicht benutzt, um Hindernisse zu überwinden. Wettstreite im Schießen sind ein häufiger Bestandteil von Abenteuergeschichten, also versuche, welche einzubauen, wenn du einen Charakter in Spiel hast, der sich darauf spezialisiert hat.

Einen Vorteil erschaffen: In körperlichen Konflikten bietet Schießen eine große Auswahl an Manövern, wie Trickschüsse, Dauerfeuer usw. In cinematischen Spielen kannst du sogar Leute entwaffnen oder sie mit ihren Ärmeln an Wände heften – eigentlich alles, was du in einem Action-Film siehst. Du kannst die Fertigkeit auch einsetzen, um Aspekte zu erschaffen, die auf deinem Wissen über Schusswaffen basieren (z. B. einer gegnerischen Waffe den Aspekt Anfälliger Verschluss zu geben).

Angreifen: Mit dieser Fertigkeit kannst du körperliche Angriffe durchführen. Anders als mit der Fertigkeit Kämpfen kannst du Ziele angreifen, die bis zu 2 Zonen entfernt sind (manchmal verändert sich die Reichweite mit der Waffe).

Zonen
Seite 165

Verteidigen: Schießen besitzt keine Verteidigungsoption, dafür gibt es Athletik. Du kannst die Fertigkeit allerdings verwenden, um Gegner unter Sperrfeuer zu nehmen. Dadurch kannst du Verbündete verteidigen oder den Bewegungen deines Gegners aktiven Widerstand bieten. Du kannst das aber auch einfach durch einen Vorteil ausdrücken (z. B. Sperrfeuer oder Kugelhagel).

Schießen-Stunts

- **Gezielter Schuss**. Wenn du mit Schießen angreifst und einen *Fate-Punkt* ausgibst, kannst du eine spezielle Kondition ansagen, die du deinem Ziel geben willst, z. B. ***Schuss in die Hand***. Wenn du die Probe schaffst, bekommt das Ziel zusätzlich zum Schaden die angesagte Kondition als Situationsaspekt.
- **Schnell mit der Waffe**. Wenn es von Vorteil ist, schnell zu schießen, kannst du Schießen statt Wahrnehmung nutzen, um in einem körperlichen Konflikt deine Initiative zu bestimmen.
- **Unheimliche Präzision**. Einmal pro Konflikt kannst du einen Vorteil, den du erschaffen hast, mit einem zusätzlichen freien Einsatz belegen. Das repräsentiert die zum Zielen benötigte Zeit oder die Umstände des Schusses (wie **Im Visier**).

TÄUSCHUNG

Mit der Fertigkeit Täuschung kannst du Leute belügen oder in die Irre leiten.

Überwinden: Benutze Täuschung, um an einer Person mit einem Bluff vorbeizukommen, damit deinen Lügen geglaubt wird oder damit du Informationen mittels einer Lüge bekommst. Für namenlose NSC ist das eine Überwinden-Aktion, aber für Haupt-NSC, Neben-NSC oder SC ist das ein Wettstreit – dein Ziel benutzt Empathie, um sich zu verteidigen. Ist der Wettstreit erfolgreich, erschaffst du möglicherweise einen Situationsaspekt bei deinem Ziel, wenn dir die Lüge in einer zukünftigen Szene helfen kann.
Täuschung wird ebenfalls genutzt, um herauszufinden, ob eine Verkleidung bei dir oder anderen wirksam ist. Du benötigst Zeit und Materialien, um den gewünschten Effekt zu erzeugen (beachte: In manchen Spielen kann es sein, dass Verkleidungen nicht zu Täuschung gehören und nur über einen Stunt genutzt werden dürfen). Du kannst Täuschung auch für kleine Taschenspielertricks und andere Ablenkungen verwenden.

Einen Vorteil erschaffen: Mit Täuschung kannst du kurzfristige Ablenkungen, falsche Identitäten oder falsche Eindrücke erzeugen. Du kannst eine Finte in einem Kampf nutzen, um deinen Gegner **Auf dem falschen Fuss** zu erwischen. Du kannst den alten „Was ist das?"-Trick nutzen, um bei einem Rennen einen **Vorsprung** zu erreichen. Oder du kannst eine Identität als **Reicher Adliger** erfinden, um auf einen königlichen Ball zu gehen.

Angreifen: Täuschung ist eine indirekte Fertigkeit, mit der du viele Optionen hast, aber du kannst mit ihr nicht angreifen.

Verteidigen: Du kannst Täuschung nutzen, wenn jemand mit Nachforschung versucht, etwas über dich herauszufinden, und du ihn abschütteln willst, indem du falsche Informationen streust. Außerdem kannst du dich gegen Versuche verteidigen, deine Motive mit Empathie zu erkennen.

Täuschungs-Stunts

- **Lügen über Lügen**. Du bekommst einen Bonus von +2, um einen Vorteil mit Täuschung gegen eine Person zu erschaffen, die deinen Lügen in dieser Spielsitzung schon einmal geglaubt hat.
- **Gedankenspiele**. Du kannst Täuschung statt Provozieren nutzen, um geistige Angriffe durchzuführen, solange eine gute Lüge im Angriff enthalten ist.
- **Eine Person, viele Gesichter**. Immer, wenn du eine Person zum ersten Mal triffst, kannst du einen Fate-*Punkt* ausgeben und ihr weismachen, dass ihr euch schon vorher unter einem anderen Namen und unter einer anderen Identität getroffen habt. Erschaffe einen Situationsaspekt, der die Identität repräsentiert. Zusätzlich kannst du Täuschung statt Charisma nutzen, wenn du mit dieser Person interagierst.

SOZIALE FERTIGKEITEN UND ANDERE CHARAKTERE

Mit den meisten sozialen Fertigkeiten kannst du den emotionalen Zustand eines Charakters ändern oder ihn dazu bringen, eine Tatsache zu akzeptieren (wenn er z. B. einer Lüge glaubt).

Ein Erfolg bei solch einer sozialen Probe lässt einen Charakter *nicht* gegen seine Natur oder gegen die Vorstellungen, die der steuernde Spieler von dem Charakter hat, handeln. Wenn ein anderer SC von einer deiner Fertigkeiten betroffen ist, hat der Spieler dieses SC immer noch Einfluss darauf, wie sein Charakter reagiert. Er kann den Erfolg nicht unwirksam machen, aber er kann entscheiden, wie sich der Erfolg auf seinen Charakter auswirkt.

Du könntest also versuchen, einen Vorteil mit Provozieren zu erschaffen, indem du dich direkt vor jemanden stellst und ihn anschreist, um ihn dadurch zum Zögern zu bringen. Aber wenn der Spieler des Charakters sich nicht vorstellen kann, dass sein Charakter so reagiert, solltest du dir eine Alternative überlegen – vielleicht kannst du den Charakter so wütend machen, dass er aus dem Gleichgewicht gerät, oder du blamierst ihn in der Öffentlichkeit.

Solange du deinen Vorteil bekommst, ist alles in Ordnung. Nutze dies als Möglichkeit, um eine Geschichte mit deinen Mitspielern zu erschaffen, statt sie zu behindern.

WAHRNEHMUNG

Bei der Fertigkeit Wahrnehmung geht es genau darum – etwas wahrzunehmen. Sie ist das Gegenstück zu Nachforschung und repräsentiert die allgemeine Aufmerksamkeit eines Charakters, die Fähigkeit, auf einen Blick ein Detail zu erkennen oder Dinge spontan zu bemerken. Üblicherweise ist die Nutzung von Wahrnehmung schneller als der Einsatz von Nachforschung und die gefundenen Informationen sind oberflächlicher, allerdings ist der Aufwand wesentlich geringer.

Nachforschung
Seite 122

Überwinden: Du benutzt Wahrnehmung nicht sehr oft, um Hindernisse zu überwinden, aber wenn du es benutzt, ist es meistens keine aktive Aktion: Etwas in einer Szene bemerken, einen undeutlichen Ton hören oder eine versteckte Waffe im Hosenbund eines anderen entdecken.
Es geht hier nicht um eine Freigabe für die SL, in jedem Augenblick des Spiels eine Wahrnehmungs-Probe durchführen zu lassen, um zu überprüfen, wie aufmerksam die Charaktere sind. In solch einem Fall wird es langweilig. Verlang nur dann Wahrnehmungs-Proben, wenn sowohl bei Erfolg als auch bei Misserfolg etwas Interessantes passieren wird.

Einen Vorteil erschaffen: Du nutzt Wahrnehmung, um Aspekte zu erzeugen, die auf Beobachtungen basieren (sich in einem Raum nach Details umschauen, einen Fluchtweg in einem eingestürzten Haus finden oder etwas Auffälliges an einer Menschenmenge beobachten). Wenn du eine Person beobachtest, kannst du Äußerlichkeiten über sie herausfinden, für innere Einblicke brauchst du Empathie. Du kannst Wahrnehmung auch dazu nutzen, um ein Detail hinzuzufügen und dir in einer Situation einen Vorteil zu erschaffen, z. B. ein geeigneter **Fluchtweg**, wenn du versuchst, von einem Ort zu fliehen, oder eine **Schwachstelle** in der Verteidigung deines Gegners. Wenn du in eine Kneipenschlägerei verwickelt bist, kannst du eine Wahrnehmungs-Probe durchführen, um zu sagen, dass du neben den Füßen deines Gegners eine Lache auf dem Boden entdeckst, die du ausnutzt, um ihn zu Fall zu bringen.

Angreifen: Wahrnehmung kann nicht zum Angreifen genutzt werden.

Verteidigen: Du kannst Wahrnehmung zum Verteidigen gegen Heimlichkeit nutzen, um einem Gegner zuvorzukommen oder einen Hinterhalt zu verhindern. Du kannst damit auch feststellen, dass du selbst beobachtet wirst.

Wahrnehmungs-Stunts

- **Gefahreninstinkt.** Du besitzt ein außerordentliches Gespür für Gefahren. In gefährlichen Situationen (immer wenn du Gefahr läufst, Schaden zu nehmen) wird Wahrnehmung nicht von kompletter Deckung, Dunkelheit oder anderen Sinnesbeeinträchtigungen betroffen.
- **Körpersprache lesen.** Du kannst Wahrnehmung statt Empathie nutzen, um bei einer Observation Aspekte eines Ziels zu erkennen.
- **Schießfreudig.** Du kannst Wahrnehmung statt Schießen benutzen, um reflexartige Schüsse abzugeben, ohne großartig zu zielen. Da du einen automatischen Reflex besitzt, darfst du das Ziel vor der Nutzung dieses Stunts nicht identifiziert haben. Du kannst mit diesem Stunt auf eine Person im Unterholz schießen, aber du kannst nicht sagen, ob es Freund oder Feind ist, bevor du abdrückst. Nimm dich in Acht!

WILLE

Wille beschreibt die allgemeine geistige Ausdauer deines Charakters, ebenso wie Kraft die körperliche Ausdauer beschreibt.

Kraft
Seite 120

Überwinden: Du kannst Wille nutzen, um geistige Hindernisse zu überwinden. Geduldsspiele und Rätsel fallen unter diese Kategorie, genau wie jede Denkaufgabe, z. B. eine Verschlüsselung, die du entziffern musst. Benutze Wille, wenn es einfach nur eine Frage der Zeit ist, das Hindernis zu überwinden – wenn mehr als der reine Wille zählt, nutze Wissen. Viele der Hindernisse, die mit Wille überwunden werden, sind wahrscheinlich Teil einer Herausforderung. Damit wird die erforderliche Anstrengung dargestellt.
Wettstreite mit Wille sind komplexe Spiele wie Schach oder eine Reihe schwerer schriftlicher Prüfungen. In Spielwelten mit magischen oder psychischen Fähigkeiten kommen Wille-Wettstreite wahrscheinlich häufiger vor.

Wissen
Seite 134

Einen Vorteil erschaffen: Du kannst Wille nutzen, um dir selbst Aspekte zu verleihen, die einen Zustand hoher Konzentration oder den intensiven Fokus auf eine Aufgabe beschreiben.

Angreifen: Wille wird normalerweise nicht zum Angreifen genutzt. In einer Spielwelt mit psychischen Kräften kann Wille genutzt werden, um psychische Kämpfe durchzuführen. Das handelst du am besten über einen Stunt oder ein Extra ab.

Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen
Seite 97

Verteidigen: Wille ist die Hauptfertigkeit, um sich gegen geistige Angriffe zu verteidigen. Die Fertigkeit repräsentiert deine Kontrolle über deine Reaktionen und Emotionen.

Sonderregel: Die Fertigkeit Wille gibt dir zusätzliche geistige Stresskästchen oder erlaubt es dir sogar, mehr Konsequenzen als üblich zu nehmen. Mit einem Wert von Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2) erhältst du ein 3er-Kästchen auf dem geistigen Stressbalken, mit Gut (+3) oder Großartig (+4) bekommst du zusätzlich ein 4er-Kästchen auf dem geistigen Stressbalken, mit Hervorragend (+5) bekommst du die zusätzlichen Kästchen und kannst in einem Konflikt eine zusätzliche leichte Konsequenz hinnehmen. Diese zusätzliche Konsequenz darfst du aber nur für geistigen Stress nutzen.

Stress und Konsequenzen
Seite 56

Wille-Stunts

- **Stärke durch Entschlossenheit**. Nutze Wille statt Kraft, wenn du ein Hindernis mit körperlicher Stärke überwinden möchtest.
- **Abgebrüht**. Du kannst eine leichte oder mittlere Konsequenz bis zum Ende einer Szene ignorieren. Sie kann nicht gegen dich eingesetzt oder gereizt werden. Am Ende der Szene kommt die Konsequenz zurück, allerdings verschlimmert sich die Stufe um eins. Aus einer leichten wird eine mittlere und aus einer mittleren eine schwere Konsequenz.
- **Unbezwingbarer Wille**. Du bekommst einen Bonus von +2 auf Proben, mit denen du dich gegen Angriffe mit Provozieren verteidigst, wenn jemand versucht, dich einzuschüchtern oder Furcht in dir zu säen.

WISSEN

Diese Fertigkeit sagt dir, über welches Wissen und über welche Ausbildung ein Charakter verfügt. Wir haben die Fertigkeit Wissen genannt, weil das am besten zu den Beispielen in diesem Buch passt. Andere Spiele könnten sie Gelehrsamkeit oder Wissenschaft nennen.

Wenn deine Spielwelt auf eine Unterscheidung der einzelnen Wissensgebiete Wert legt, kannst du Wissen auch in mehrere Fertigkeiten aufteilen, die alle dem Grundschema folgen. Zum Beispiel kannst du definieren, dass sich die Fertigkeit Wissen auf übernatürliches und arkanes Wissen bezieht. Für traditionelles Wissen gibt es dann die Fertigkeit Gelehrter.

Überwinden: Du kannst Wissen nutzen, um jedes Hindernis zu überwinden, wenn du auf das Wissen deines Charakters zurückgreifst, um das Problem zu lösen. Zum Beispiel kannst du eine Wissens-Probe ablegen, um eine altertümliche Sprache zu übersetzen. Dafür kannst du einfach annehmen, dass dein Charakter diese Sprache irgendwann einmal gelernt hat.

Du kannst Wissen immer dann nutzen, wenn du herausfinden möchtest, ob dein Charakter eine schwere Frage beantworten kann. Dafür sollte allerdings Spannung entstehen, wenn er die Antwort eben nicht herausfindet.

Einen Vorteil erschaffen: Wie Nachforschung bietet Wissen ein sehr breites Spektrum an Optionen, mit denen du Vorteile erschaffen kannst, wenn du den Gegenstand der Frage untersuchst. Meistens bekommst du über Wissen ein Detail der Geschichte oder ein verschleiertes Stück Information, dass du entschlüsseln kannst oder bereits kennst. Wenn diese Information in einer zukünftigen Szene einen Vorteil bringt, kann sie die Form eines Aspekts annehmen. Genauso kannst du Wissen nutzen, um einen Vorteil zu erschaffen, der auf einem Wissensgebiet basiert, das dein Charakter irgendwann mal studiert hat. Das gibt dir eine gute Möglichkeit, die Spielwelt zu beeinflussen.

Angreifen: Wissen wird nicht in Konflikten benutzt. (In den Beispielen nutzt Zird der Geheimnisvolle Magie, die auf Wissen basiert, und es ist vorstellbar, dass er seine magischen Angriffe und Verteidigungen mit Wissen ausführt – das ist eine seltene Ausnahme. Siehe das Kapitel *Extras* für mehr Informationen über Magie und Kräfte.)

Extras
Seite 277

Verteidigen: Wissen kann nicht zum Verteidigen genutzt werden.

Wissen-Stunts

- **Davon hab' ich gelesen!** Du hast hunderte, wenn nicht sogar tausende, Bücher verschiedener Richtungen gelesen. Du kannst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um Wissen statt einer beliebigen Fertigkeit für eine Probe oder für einen Austausch zu nutzen, wenn du irgendwie begründen kannst, dass du etwas über das Thema gelesen hast.
- **Rationalist**. Du kannst Wissen benutzen, um dich gegen Provozieren zu verteidigen. Dafür musst du allerdings erklären können, wie du dein rationales Denken nutzt, um die Furcht zu überwinden.
- **Spezialist**. Wähle eine Spezialisierung wie Kräuterkunde, Kriminologie oder Zoologie. Du bekommst +2 auf alle Proben mit diesem Spezialgebiet.

6 AKTIONEN UND ERGEBNISSE

LOS GEHT'S – TUT ETWAS!

Du würfelst, wenn es nicht klar ist, ob du dein Ziel erreichen kannst, und es ein spannendes Hindernis gibt, das dir dabei im Weg ist. Wenn es kein interessantes Hindernis gibt, musst du auch nicht würfeln – dann schaffst du einfach, was du dir vorgenommen hast.

Wir haben schon vorher gesagt, dass die Charaktere bei *Fate* ihre Probleme aktiv angehen. Spieler, du hast während des Spiels viel zu tun: Vielleicht brichst du in die Festung eines Bösewichts ein, oder du fliegst ein Raumschiff durch ein Minenfeld. Vielleicht organisierst du auch einen Streik oder eine Demonstration, oder du benutzt dein Netzwerk von Informanten, um die aktuellsten Neuigkeiten von der Straße zu erfahren.

Wenn du etwas tust, ist es sehr wahrscheinlich, dass jemand oder etwas dir in die Quere kommt. Es wäre ja keine sehr interessante Geschichte, wenn der Bösewicht einfach nachgibt und dir den Sieg auf dem Silbertablett reicht – natürlich ist seine Festung mit irrsinnig komplizierten Vorkehrungen gesichert. Oder die Minen sind instabil und das Minenfeld explodiert bereits, während du da noch herumfliegst. Vielleicht haben die Demonstranten auch panische Angst vor der Polizei, oder irgendjemand hat deine Informanten bestochen, damit sie dir nichts erzählen.

Aktionen ausführen Seite 14

Das sind die Situationen, in denen du die Würfel brauchst.

- Überleg dir, welche Fertigkeit am besten zu der Aktion passt, die du durchführen möchtest.
- Würfle mit vier *Fate-Würfeln*.
- Addier alle Symbole auf den Würfeln zusammen. Ein ⊞ bedeutet +1, ein ⊟ bedeutet -1 und ein 0 bedeutet 0.
- Addier den Wert deiner Fertigkeit zu deinem Würfelwurf. Das Ergebnis entspricht dem Wert auf der Leiter, den du erreicht hast.
- Wenn du einen Aspekt einsetzt, darfst du +2 auf deinen Wurf addieren oder ihn wiederholen.

Konflikte Seite 162

Cynere möchte die Stadt Thaalar betreten, aber dazu muss sie die Wachen am Tor bestechen. Sabine meint, dass die Wachen nur namenlose NSC sind und es sich nicht wirklich lohnt, mit ihnen einen Konflikt anzufangen. Cynere soll einfach versuchen, sie als Hindernis zu überwinden.

Juli schaut sich Cyneres Fertigkeiten an und beschließt, Ressourcen zu verwenden. Sie hofft, dass sie genug Geld zusammenkratzen kann, um die Wachen zufrieden zu stellen. Ihre Fertigkeit Ressourcen ist Durchschnittlich (+1), also kann sie +1 auf ihren Würfelwurf addieren.

Sie würfelt:

Damit ist ihr Gesamtergebnis +2 (+1 von ihrem Wurf und +1 von ihrer Durchschnittlichen Fertigkeit). Das ergibt auf der Leiter ein Ordentliches (+2) Ergebnis.

WIDERSTAND

Wir haben schon in den *Grundlagen* gesagt, dass es bei jedem Würfelwurf einen Widerstand gibt, mit dem du dein Ergebnis vergleichen musst. Es gibt entweder aktiven Widerstand, wenn eine Person gegen dich würfelt, oder passiven Widerstand, wenn du gegen einen Wert auf der Leiter würfeln musst. Dieser Wert repräsentiert den Einfluss, den deine Umwelt oder andere Umstände auf die augenblickliche Situation haben. SL, du musst entscheiden, ob der Widerstand aktiv oder passiv ist.

Sabine beschließt, dass die Wachen aktiven Widerstand leisten und dass sie für sie gegen Juli würfeln wird. Als passende Fertigkeit wählt sie Wille – schließlich versuchen die Wachen, dem Bestechungsversuch zu widerstehen.
Die Wachen sind namenlose NSC, die nicht unbedingt sehr willensstark sein müssen, daher gibt Sabine ihnen einen Mäßigen (+0) Willen.
Sie würfelt:

Die Wachen haben unglaubliches Glück: Sabines Ergebnis ist eine +3!
Damit hat sie ein Gutes (+3) Ergebnis und schlägt Julis Wurf um einen Punkt.

FÜR DIE SL

AKTIV ODER PASSIV?

Du solltest einem SC oder wichtigen NSC immer die Gelegenheit geben, aktiv für seinen Widerstand zu würfeln, wenn er sich in eine Aktion einmischen kann. *Das zählt für den Charakter, der Widerstand leistet, nicht als seine Aktion in dieser Runde – das ist ein Teil der grundlegenden Konflikt-Regeln*. Anders ausgedrückt: Ein Spieler muss nichts Besonderes tun, um aktiv Widerstand leisten zu dürfen, sein Charakter muss nur da sein und die Gelegenheit zum Eingreifen haben. Im Zweifelsfall hilft vielleicht ein Situationsaspekt, den aktiven Widerstand des Charakters an dieser Stelle zu rechtfertigen.
Wenn sich kein Charakter einmischt, schau dir an, ob die Situationsaspekte in der Szene ein Hindernis rechtfertigen oder ob es andere äußere Umstände gibt, die einen Widerstand gegen die Aktion begünstigen (schwieriges Gelände, ein komplexes Türschloss, Zeitdruck, irgendeine andere Komplikation etc.). Wenn dir etwas davon interessant erscheint, nimm es als passiven Widerstand und leg dafür einen Wert auf der Leiter fest.
Manche Sachen sind Grenzfälle – ein unbelebter Gegenstand, der aktiven Widerstand leisten sollte (wie z. B. eine Selbstschussanlage), oder ein NSC, der sich nicht aktiv wehren kann (wenn er z. B. gar nicht merkt, was der SC gerade tut). Verlass dich einfach auf deinen Instinkt und nimm den Widerstand, der am besten zur Situation passt oder der die Szene interessanter macht.

VIER VERSCHIEDENE ERGEBNISSE

Vier verschiedene Aktionen Seite 142

Wenn du würfelst, gibt es vier verschiedene Ergebnisse, die du erzielen kannst: Fehlschlag, Gleichstand, Erfolg und voller Erfolg.
Grundsätzlich kann ein Wurf bei *Fate* nur vier verschiedene Ergebnisse haben. Die Ergebnisse werden für unterschiedliche Aktionen leicht anders interpretiert, aber sie passen alle in das generelle Muster.

FEHLSCHLAG

Wenn dein Würfelergebnis geringer ist als der Widerstand, ist das ein Fehlschlag.
Das kann verschiedene Dinge bedeuten: Du erreichst dein Ziel nicht; du erreichst dein Ziel, aber der Erfolg hat einen großen Haken; oder es gibt andere negative regelmechanische Auswirkungen. Wenn du entscheidest, dass der Erfolg einen Haken hat, legt die SL einen angemessenen Haken fest (siehe Kasten unten).

GLEICHSTAND

Wenn dein Würfelergebnis genauso hoch ist wie der Widerstand, ist das ein Gleichstand.
Das kann verschiedene Dinge bedeuten: Du erreichst dein Ziel, aber der Erfolg hat einen kleinen Haken; oder du erreichst eine verminderte Variante deines Ziels.

ERFOLG

Wenn dein Würfelergebnis eine oder zwei Erfolgsstufen höher ist als der Widerstand, ist das ein Erfolg.
Das bedeutet: Du erreichst dein Ziel, ohne dass der Erfolg einen Haken hat.

FÜR DIE SL

KLEINER UND GROSSER HAKEN

Wenn du überlegst, welcher Haken für einen Erfolg angemessen ist, dann denk sowohl über die laufende Geschichte als auch über die Regelmechanismen nach.
Ein großer Haken sollte die Situation auf irgendeine Art und Weise schlimmer machen – es entsteht entweder ein neues Problem oder ein bereits bestehendes Problem eskaliert. Du kannst in dieser oder in der nächsten Szene einen neuen Widerstand einführen (ein neuer NSC-Gegner oder ein Hindernis, das überwunden werden muss). Du kannst dem Spieler eine neue Konsequenz geben, diese sollte aber die niedrigste Stufe haben, die bei dem Charakter noch möglich ist. Oder du kannst einem Widersacher des SC einen Vorteil geben, den er einmal frei einsetzen kann.
Ein kleiner Haken sollte ein Element in die Geschichte einführen, das Probleme macht oder schlecht für den SC ist; aber es sollte den Verlauf der Geschichte nicht unbedingt in Gefahr bringen. Du kannst dem SC Stress oder einem seiner Gegner einen Schub geben.
Es ist völlig in Ordnung, wenn der kleine Haken nur ein erzähltes Detail ist, das zeigt, wie der SC sein Ziel gerade noch so erreicht. Noch mehr Ratschläge über den Umgang mit kleinen und großen Haken findest du im Kapitel *Spielleiten* (Seite 185).

VOLLER ERFOLG

Wenn dein Würfelergebnis drei oder mehr Erfolgsstufen höher ist als der Widerstand, ist das ein voller Erfolg.

Das bedeutet: Du erreichst nicht nur dein Ziel, sondern du bekommst noch einen anderen Vorteil dazu.

FÜR DIE SL

WIE SCHWER SOLLTE EINE FERTIGKEITSPROBE SEIN?

Bei aktivem Widerstand musst du dir keine großen Gedanken über die Schwierigkeit machen. Nimm einfach den Fertigkeitswert des NSC und würfle, genau wie es die Spieler tun. Der Ausgang des Wurfs ist ziemlich offen – jeder kann mal gut oder schlecht würfeln. Im Kapitel *Spielleiten* (Seite 185) findest du ein paar Richtlinien zu den Fertigkeitswerten, die NSC haben sollten.

Bei passivem Widerstand musst du entscheiden, welchen Wert auf der Leiter der Spieler erreichen muss. Das ist nun eher eine Kunst als eine Wissenschaft, aber hier sind ein paar Richtlinien, die dir helfen können.

Wenn der Wert auf der Leiter zwei oder mehr Stufen über dem Fertigkeitswert des SC liegt (z. B. ein Ordentlicher (+2) Fertigkeitswert gegen einen Großartigen (+4) Widerstand), dann schafft der Spieler seinen Wurf wahrscheinlich eher nicht oder muss einen Aspekt einsetzen.

Wenn der Wert auf der Leiter zwei oder mehr Stufen unter dem Fertigkeitswert des SC liegt (z. B. ein Ordentlicher (+2) Fertigkeitswert gegen einen Mäßigen (+0) Widerstand), dann muss der Spieler wahrscheinlich keinen Aspekt einsetzen und hat eine gute Chance, einen vollen Erfolg zu schaffen.

Bei Werten, die dazwischen liegen, ist die Wahrscheinlichkeit für einen Erfolg oder Gleichstand ungefähr gleich hoch. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Spieler einen Aspekt einsetzen muss oder den Wurf ohne Aspekt schafft, ist ebenfalls ungefähr gleich hoch.

Wenn du also möchtest, dass die SC glänzen und richtig gut aussehen, dann ist eine niedrige Schwierigkeit gut. Mit mittleren Schwierigkeiten erzeugst du Spannung, ohne die Charaktere mit erdrückenden Hindernissen zu überwältigen. Wenn du eine hohe Schwierigkeit ansetzt, dann zeigst du damit sehr gut, wie schrecklich oder außergewöhnlich die Gefahren sind, mit denen sich die SC auseinandersetzen müssen. Hier müssen sie wirklich alles geben, um Erfolg zu haben.

Zum Abschluss noch ein paar allgemeine Grundsätze:

Durchschnittlich heißt mit Absicht Durchschnittlich – wenn an dem Widerstand nichts Besonderes dran ist, dann muss die Schwierigkeit auch nicht höher als +1 sein.

Wenn dir zumindest eine Besonderheit für den Widerstand einfällt, du aber ansonsten keine genaue Idee hast, wie hoch die Schwierigkeit sein sollte, dann nimm Ordentlich (+2). Das entspricht ungefähr dem Mittelwert der Fertigkeiten, die die SC haben. Damit ist das mit fast allen Fertigkeitswerten machbar, aber nicht zu einfach, außer für Großartige (+4) Fertigkeiten – und du solltest deinen Spielern ohnehin die Gelegenheit geben, mit ihren höchsten Fertigkeiten zu glänzen.

VIER VERSCHIEDENE AKTIONEN

Wenn du würfelst, gibt es vier verschiedene Aktionen, die du ausführen kannst: Überwinden, einen Vorteil erschaffen, Angreifen oder Verteidigen.

Bei *Fate* kannst du vier verschiedene Aktionen durchführen. Wenn du einen Wurf auf eine Fertigkeit machst, musst du dir überlegen, welche Aktion du ausführen willst. Bei den Beschreibungen der Fertigkeiten steht, welche Aktionen du mit welchen Fertigkeiten unter welchen Umständen durchführen kannst. Meistens ist es relativ klar, welche Aktion du durchführen willst. Vieles ergibt sich aus der Beschreibung der Fertigkeit, deiner Absicht und der Situation im Spiel. Manchmal musst du dich aber auch mit der Gruppe absprechen, um herauszufinden, welche Aktion jetzt am besten passt.

Grundfertigkeiten
Seite 104

Die vier Aktionen sind: **Überwinden**, **einen Vorteil erschaffen**, **Angreifen** und **Verteidigen.**

ÜBERWINDEN

Mit diesem Aktionstyp kannst du verschiedene Dinge erreichen – was genau, hängt von der verwendeten Fertigkeit ab.

Es gibt bei jeder Fertigkeit ein Umfeld von verschiedenen Dingen, die man mit dieser Fertigkeit erreichen kann oder für die diese Fertigkeit hervorragend geeignet ist. Ein Charakter versucht mit Diebeskunst, in ein Haus einzudringen; ein Charakter versucht mit Empathie, eine aufgeregte Menge zu beruhigen; und ein Charakter versucht mit Handwerk, die gebrochene Achse seines Wagens nach einer verzweifelten Verfolgungsjagd zu reparieren.

Wenn sich dein Charakter also in so einer Situation befindet – es gibt ein Hindernis, das ihn von seinem Ziel abhalten möchte, und er hat eine geeignete Fertigkeit, mit der er gegen das Hindernis vorgehen kann – dann kannst du es mit dieser Aktion überwinden. Dieser Aktionstyp ist eine Art Sammelbecken für alle möglichen Dinge, die du mit einer Fertigkeit durchführen kannst. Wenn es nicht in eine der anderen Kategorien fällt, dann kannst du es vermutlich mit Überwinden ganz gut abbilden.

Je nach Situation kann der Widerstand hier aktiv oder passiv sein.

- **Wenn du beim Überwinden einen Fehlschlag erleidest,** dann hast du zwei Möglichkeiten: Du kannst es einfach nicht schaffen – du erreichst dein Ziel nicht und bekommst nicht, was du haben wolltest. Oder du kannst dein Ziel erreichen, aber der Erfolg hat einen großen Haken.
- **Wenn du beim Überwinden einen Gleichstand erzielst**, dann erreichst du dein Ziel oder bekommst, was du haben wolltest, aber der Erfolg hat einen kleinen Haken.

Manchmal ist es sinnvoll, in einer Situation einen anderen Vor- oder Nachteil zu vergeben als den, der in den Regeln angegeben ist. Es ist völlig in Ordnung, an dem einen oder anderen Ergebnis herum zu schrauben und eine andere Option einzufügen, die gerade gut passt.

Zum Beispiel sagen die Regeln, dass du einen Schub bekommst, wenn du beim Überwinden einen vollen Erfolg hinlegst. Aber wenn die Szene mit dem vollen Erfolg ohnehin zu Ende ist oder dir kein guter Schub einfällt, dann kannst du dem Spieler als Vorteil vielleicht anbieten, dass er der Spielwelt ein Detail hinzufügen darf.

- **Wenn du beim Überwinden einen Erfolg schaffst**, dann erreichst du dein Ziel, ohne dass der Erfolg einen Haken hat.
- **Wenn du beim Überwinden einen vollen Erfolg schaffst**, dann erreichst du dein Ziel und bekommt zusätzlich einen Schub.

Schübe
Seite 65

Landon schleicht um den Belagerungsturm des Roten Kaisers herum und sucht nach einer Möglichkeit, die Katapulte zu sabotieren. Die gegnerische Armee hat ihn angeheuert, und wenn er seinen Auftrag erfolgreich ausführt, haben sie morgen viel bessere Chancen auf dem Schlachtfeld.

Sabine sagt: „Okay, du hast es auf den Turm hinauf geschafft und fängst an, die Katapulte zu beschädigen. Aber du hörst Schritte von unten auf der Treppe – scheint, als wäre die nächste Wachpatrouille ein bisschen früh dran heute."

„Verdammt", sagt Dominik. „Das ist ja wieder typisch, dass ausgerechnet mir die einzige disziplinierte Wachtruppe der ganzen Armee über den Weg läuft. Ich muss die Dinger hier kaputtmachen und dann schnell wegkommen – General Ephon hat schon gesagt, dass er mich verleugnen wird, wenn die mich erwischen."

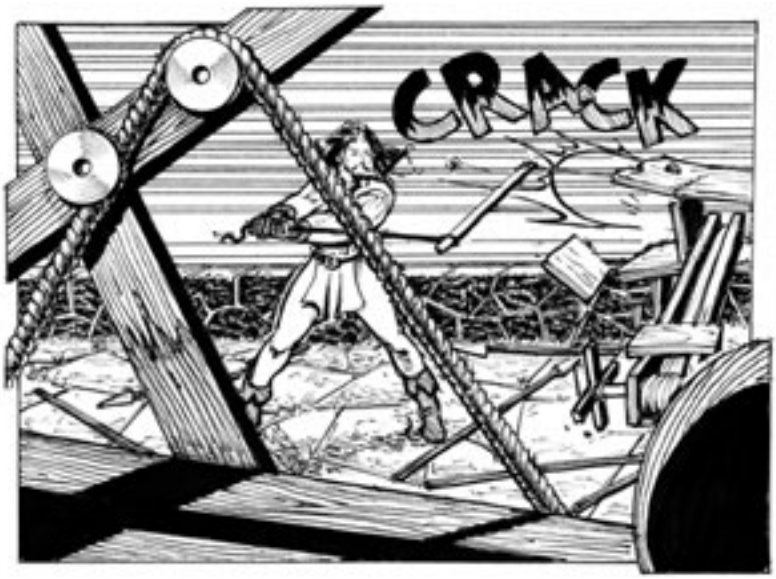
Sabine zuckt die Schultern. „Willst du schneller arbeiten? Du hast passiven Widerstand – unter Zeitdruck gegen eine komplizierte Maschine, ich sag mal, du hast einen Großartigen (+4) Widerstand."

Landon hat nur einen Durchschnittlichen (+1) Wert in der Fertigkeit Handwerk. Dominik grummelt und sagt: „Ich hätte das Zird machen lassen sollen." Er würfelt +2, das gibt ihm ein Gutes (+3) Ergebnis, aber das reicht nicht.

Landon gibt einen *Fate-Punkt* aus und sagt: „Na, du weißt ja, was ich immer sage … **Kaputtschlagen ist immer eine Lösung.**" Das bezieht sich auf einen seiner Aspekte. Sabine grinst und nickt. Da er den *Fate-Punkt* eingesetzt hat, schafft er jetzt ein Hervorragendes (+5) Ergebnis. Das reicht für einen Erfolg, aber nicht für einen vollen Erfolg, daher erreicht Landon sein Ziel, ohne dass da ein Haken dabei wäre.

Aspekte einsetzen
Seite 76

Er beschreibt, wie er das Katapult hastig auseinanderbaut und mit ziemlich viel Kraft und Gewalt zerstört. Dann springt er schnell in ein Versteck, bevor die Wachen kommen.



EINEN VORTEIL ERSCHAFFEN

Mit diesem Aktionstyp kannst du einen Situationsaspekt erschaffen, der dir einen Vorteil bringt, oder du kannst einen Aspekt, den du schon kennst, in einen Vorteil für dich verwandeln.

Du deckst ein weites Feld an möglichen Aktionen ab, wenn du einen Vorteil erschaffst. Es geht aber immer darum, eine deiner Fertigkeiten so einzusetzen, dass du dir durch die Umgebung oder die Situation einen Vorteil verschaffst (daher auch der Name). Manchmal heißt das, dass du etwas unternimmst, um die äußeren Umstände aktiv zu verändern (du wirfst deinem Gegner Sand in die Augen oder zündest irgendetwas Brennbares an). Es kann aber auch bedeuten, dass du eine neue Information herausfindest, die dir hilft (du recherchierst, um die Schwäche eines Monsters herauszufinden), oder dass du eine Information ausnutzt, die du schon vorher gehabt hast (du weißt, dass dein Gegner meistens schlecht gelaunt ist).

Geheime oder verborgene Aspekte Seite 87

Wenn du einen Vorteil erschaffst, musst du festlegen, ob du einen neuen Situationsaspekt erschaffen möchtest oder ob du einen bereits vorhandenen Aspekt in einen Vorteil für dich verwandeln willst. Falls du einen neuen Situationsaspekt erschaffst, musst du festlegen, ob er auf deinem Gegner oder auf der Umgebung liegen soll.

Verteidigen Seite 150

Du kannst sowohl passiven als auch aktiven Widerstand haben, wenn du einen Vorteil erschaffst, je nach Situation. Wenn dein Ziel ein anderer Charakter ist, darf er dagegen Widerstand leisten. Das entspricht in diesem Fall dem Aktionstyp Verteidigen.

Wenn du einen Vorteil erschaffst, indem du einen neuen Aspekt erzeugst, gilt folgendes:

Schübe Seite 65

- **Wenn du einen Fehlschlag erleidest**, dann hast du den neuen Aspekt entweder nicht erschaffen oder jemand anders kann ihn einmal frei einsetzen. Was auch immer du gerade versucht hast – du hast jemandem anderes einen Vorteil verschafft. Das könnte dein Gegner in dem Konflikt sein, oder jemand anderer, der sinnvollerweise davon profitieren könnte.

Situationsaspekte Seite 64

- **Wenn du einen Gleichstand erzielst**, bekommt du einen Schub anstelle des gewünschten Situationsaspekts. Vielleicht musst du den Aspekt umformulieren, um zu zeigen, dass er nur kurzfristig wirkt (Schwieriges Gelände könnte zu Geröll auf dem Weg werden).

- **Wenn du einen Erfolg schaffst**, erzeugst du einen Situationsaspekt mit einem freien Einsatz.

- **Wenn du einen vollen Erfolg schaffst**, bekommst du deinen Situationsaspekt sogar mit zwei freien Einsätzen statt nur einem.

Tief in den Gruben von Yarzuruk ist Cynere in Schwierigkeiten – sie muss mit zwei belebten Tempelgolems kämpfen.

Die ersten paar **Austausch-Runden** sind nicht so gut für sie gelaufen, sie hat schon ein paar harte Schläge einstecken müssen. Juli sagt: „Sabine, du hast beschrieben, dass hier ziemlich viel Krimskrams und Möbel und anderes Zeug herumsteht, richtig?“

Der Austausch
Seite 167

Sabine nickt und Juli fragt weiter: „Kann ich das so umwerfen, dass diese Typen davon ein bisschen aufgehalten werden? Ich stelle mir diese großen Golems ziemlich grobschlächtig und ungelenk vor, die sind nicht so geschickt wie ich.“

Sabine antwortet: „Klingt gut. Ich würde sagen, du versuchst, mit Athletik einen Vorteil zu erschaffen. Einer von den Golems darf eine Verteidigung würfeln, weil er nah genug an dir dran steht und dir im Weg ist.“

Cynere hat einen Großartigen (+4) Wert in der Fertigkeit Athletik. Juli würfelt eine +1 und erzielt ein Hervorragendes (+5) Ergebnis. Der Golem, der neben ihr steht, würfelt auch, hat aber nur ein Ordentliches (+2) Ergebnis. Cynere hat einen vollen Erfolg erreicht! Juli legt den Aspekt **Überall liegt Zeug herum** auf die Szene und notiert die beiden freien Einsätze.

Sabine beschreibt, dass sich die Golems mit dem Zeug auf dem Boden schwer tun. Für die nächste Runde hat Cynere einen Vorteil erzielt …

Wenn du einen Vorteil erschaffst, indem du einen bekannten Aspekt in einen Vorteil verwandelst, dann gilt folgendes:

- **Wenn du einen Fehlschlag erleidest**, dann darf jemand anders diesen Aspekt einmal frei einsetzen. Das könnte dein Gegner im Konflikt sein, oder jemand anderes, der ihn zu deinem Nachteil einsetzen kann.

- **Wenn du einen Gleichstand oder einen Erfolg schaffst**, dann belegst du den Aspekt mit einem freien Einsatz.

- **Wenn du einen vollen Erfolg schaffst**, belegst du den Aspekt sogar mit zwei freien Einsätzen.

Zird ist vom Sultan von Wanir angeheuert worden, um einen Händler besser kennen zu lernen (d. h. ihn auszuspionieren). Er trifft den Händler auf dem berühmten Basar von Wanirs Hauptstadt.
Daniel sagt: „Ich möchte Charisma benutzen, um einen Vorteil zu erschaffen. Ich will, dass der Händler ein bisschen unvorsichtig wird und mir Dinge erzählt. Ich weiß nicht genau, was für einen Aspekt ich eigentlich haben will, einfach nur irgendeine nette oder vielleicht peinliche Sache, die ich später Cynere erzählen kann." Er hat den Stunt **Freundlicher Lügner**, also kann er das auch ohne die Fertigkeit Täuschung machen, obwohl er seine wahren Absichten verbirgt.
Sabine sagt: „Sollte funktionieren. Er ist ein Händler, also ist er ziemlich gut in Täuschung. Allerdings sage ich mal, dass du hier nur passiven Widerstand hast, weil er dir gegenüber nicht sehr misstrauisch ist. Du brauchst ein Großartiges (+4) Ergebnis."
Daniel würfelt. Seine Wert in der Fertigkeit Charisma ist Gut (+3), und er würfelt eine +1. Das ergibt einen Gleichstand.
Sabine schaut in ihre Notizen, grinst und sagt: „Okay, dir fällt etwas auf. Der Händler ist offensichtlich ein sehr extrovertierter Typ, der sich gern und viel mit anderen Händlern und potentiellen Kunden unterhält. Aber wenn er mit einem jungen Mann spricht, dann kommt dir das mehr als nur freundlich vor – er macht das wohl nicht absichtlich, aber es klingt, als würde er flirten."
Sie legt eine Karteikarte mit dem Aspekt **Steht auf hübsche Männer** auf den Tisch. Dieser Aspekt des Händlers ist jetzt bekannt. Daniel notiert sich den freien Einsatz des Aspekts.
„Hübsche Männer, was?", sagt Daniel. „Findet er *mich* hübsch?"
Sabine grinst. „Er findet dich jedenfalls *freundlich* …"
Daniel verdreht die Augen. „Mann, was ich alles fürs Geschäft tue …"

ANGREIFEN

Mit diesem Aktionstyp kannst du jemanden in einem Konflikt verletzen oder ausschalten.
Angreifen ist von den vier Aktionstypen wohl der offensichtlichste: Wenn du jemandem bei einem Konflikt weh tun willst, dann greifst du ihn an. Du musst ihn nicht körperlich angreifen, mit etlichen Fertigkeiten sind auch geistige Angriffe möglich.
Normalerweise wird sich das Ziel aktiv gegen deinen Angriff wehren. Wenn du beim Angreifen nur passiven Widerstand hast, hast du dein Ziel entweder unerwartet angegriffen oder es kann sich aus anderen Gründen nicht richtig gegen dich wehren. Manchmal ist der NSC aber auch einfach nicht wichtig genug, um selbst zu würfeln. Passiv oder nicht, der Widerstand entspricht immer dem Aktionstyp Verteidigen. Angreifen und Verteidigen treten immer gemeinsam auf.

Verteidigen
Seite 160

- **Wenn du beim Angreifen einen Fehlschlag erleidest**, dann verursachst du bei deinem Ziel keinen Schaden (das heißt auch, dass dein Ziel Erfolg beim Verteidigen hatte. Das kann sich unter Umständen negativ für dich auswirken).

Schübe
Seite 65

- **Wenn du beim Angreifen einen Gleichstand erzielst**, verursachst du zwar keinen Schaden, aber du bekommst einen Schub.

Stress
Seite 168

- **Wenn du beim Angreifen einen Erfolg schaffst**, verursachst du bei deinem Ziel Schaden in Höhe der Erfolgsstufen, die dein Wurf über seinem liegt. Das Ziel muss versuchen, diesen Schaden mit Stress oder Konsequenzen „wegzukaufen“. Wenn das nicht geht, hast du dein Ziel ausgeschaltet und es kann nicht mehr am Konflikt teilnehmen.

- **Wenn du beim Angreifen einen vollen Erfolg schaffst**, dann funktioniert das wie ein normaler Erfolg. Du kannst deinen Schaden aber um 1 reduzieren, um einen Schub zu bekommen.

Cynere kämpft mit Drisban, einem der Scharlachroten Zwanzig, den Elitesoldaten von Antharus. Sie versucht auf ihre unnachahmliche Art und Weise, ihn mit ihren schnellen Schwerthieben aufzuschlitzen.
Cyneres Wert in der Fertigkeit Kämpfen ist Gut (+3). Drisban verteidigt sich mit seinem Großartigen (+4) Wert in Kämpfen. Juli würfelt eine +2 und schafft einen Hervorragenden (+5) Angriff.
Sabine würfelt die Kämpfen-Probe für Drisban. Er hat nur eine -1, sein Ergebnis ist Gut (+3). Juli gewinnt mit zwei Erfolgsstufen.
Aber das reicht ihr nicht. „Ich setze **Berüchtigtes Mädchen mit dem Schwert** ein", sagt sie, „denn mal ehrlich, genau das bin ich und dieser Angeber kommt mir nicht so leicht davon."
Juli zahlt ihren *Fate-Punkt*, damit ist ihr Endergebnis Episch (+7). Sie hat vier Erfolgsstufen und damit vollen Erfolg. Sie trifft Drisban mit Bravour und entscheidet sich, mit allen vier Erfolgsstufen Schaden zu machen. Sie hätte auch nur drei Erfolgsstufen Schaden verursachen und einen Schub nehmen können, wenn sie gewollt hätte.
Jetzt muss Drisban Kästchen auf dem Stressbalken abstreichen oder Konsequenzen nehmen, wenn er weiter kämpfen will.

VERTEIDIGEN

Mit diesem Aktionstyp kannst du dich verteidigen, wenn dich jemand angreifen will oder versucht, einen Vorteil gegen dich zu erschaffen.

Du darfst dich immer verteidigen, wenn dich jemand in einem Konflikt angreift oder versucht, einen Vorteil gegen dich zu erschaffen. Genau wie beim Angreifen geht es beim Verteidigen nicht nur um körperliche Auseinandersetzungen. Etliche Fertigkeiten erlauben dir, dich gegen geistige oder soziale Angriffe zu verteidigen.

Da Verteidigen eher eine Reaktion ist, wird der Widerstand (also dein Angreifer) im Normalfall aktiv sein. Wenn du dich gegen passiven Widerstand verteidigen musst, liegst das entweder daran, dass du dich gegen die feindliche Umgebung zur Wehr setzten musst (wie z. B. gegen einen außer Kontrolle geratenen Brand), oder daran, dass die SL den angreifenden NSC für zu unwichtig zum Würfeln hält.

- **Wenn du beim Verteidigen einen Fehlschlag erleidest**, dann passiert genau das, was du eigentlich verhindern wolltest. Vielleicht musst du einen Treffer einstecken oder jemand anders hat einen Vorteil gegen dich erschaffen.
- **Wenn du beim Verteidigen einen Gleichstand erzielst**, erhält dein Gegner einen Schub.
- **Wenn du beim Verteidigen einen Erfolg schaffst**, dann weichst du dem Angriff oder dem Versuch, einen Vorteil zu erschaffen, aus.
- **Wenn du beim Verteidigen einen vollen Erfolg schaffst**, funktioniert das wie ein normaler Erfolg und du erhältst noch zusätzlich einen Schub, weil es dir gelungen ist, das Blatt für einen Augenblick zu wenden.

EFFEKTE SIND NICHT KUMULATIV!

Dir ist vermutlich aufgefallen, dass einige der Ergebnisse beim Verteidigen die Ergebnisse beim Angreifen oder beim Erschaffen eines Vorteils spiegeln. Zum Beispiel heißt es, dass dein Gegner einen Schub bekommt, wenn du beim Verteidigen einen Gleichstand erzielst. Beim Angreifen steht, dass du einen Schub bekommst, wenn du beim Angreifen einen Gleichstand erzielst.

Das heißt jetzt nicht, dass der Angreifer zweimal Schub bekommt – es ist dasselbe Ergebnis, nur aus zwei verschiedenen Blickwinkeln. Wir haben das so hingeschrieben, damit du beim Nachschauen jedes Mal dasselbe Ergebnis bekommst, unabhängig davon, welche Aktion du gerade durchgeführt hast.

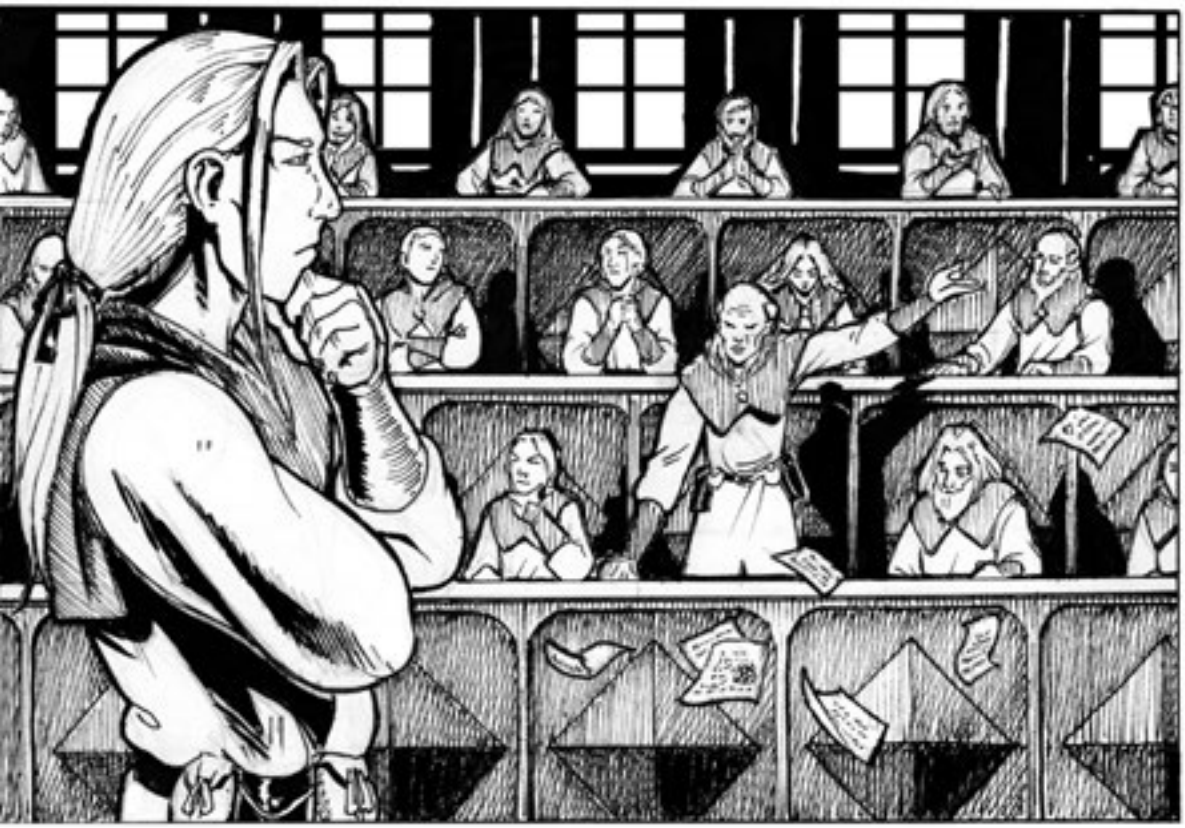
KANN ICH MICH GEGEN ÜBERWINDEN VERTEIDIGEN?

Eigentlich nicht. Verteidigen ist da, um dich vor Stress, Konsequenzen und unerwünschten Aspekten zu schützen – eben gegen all das üble Zeug, das mit den entsprechenden Regelmechanismen verbunden ist. Aber! Wenn du bei *irgendeiner* Aktion im Weg stehst, kannst du dagegen aktiven Widerstand leisten (siehe die Richtlinien auf Seite 139). Wenn also jemand ein Hindernis überwinden will und dabei versagen könnte, weil du ihn behinderst, solltest du dich melden, ankündigen „Ich verhindere das!“ und gegen ihn würfeln. Du hast dabei zwar nicht die Vorteile, die du beim Verteidigen hast, aber du musst dir auch keine Sorgen um die entsprechenden Nachteile machen, wenn du es nicht schaffst.

Zird der Geheimnisvolle hält vor dem Rat der Collegia Arcana einen Vortrag über ein magisches Theorem. Allerdings ist ausgerechnet Vokus Skortch anwesend – ein hochrangiges Mitglied des Rats und außerdem ein alter Rivale, der Zird nicht ausstehen kann. Er will nicht nur zusehen, wie Zird versagt, sondern er möchte ihm einen richtig schweren Schlag versetzen und ihn dazu bringen, sich in Widersprüche zu verheddern und an sich selbst zu zweifeln. Die Gruppe beschließt, dass die beiden sich gut genug kennen und Skortch daher einen solchen Einfluss haben könnte – also geht der Konflikt los.

Nachdem Zird seinen Vortrag eröffnet hat, beschließt Sabine, dass Skortch die Fertigkeit Provozieren benutzt, um anzugreifen: Er will ein paar Löcher in Zirds Logik finden und ihn dazu bringen, sich das Theorem noch einmal zu überlegen. Skortch hat einen Guten (+3) Wert in Provozieren.

Zird verteidigt sich mit Wille, er hat einen Ordentlichen (+2) Wert. Sabine würfelt für Skortch eine +1 und kommt auf ein Großartiges (+4) Ergebnis. Daniel würfelt +2 für Zird, hat also ebenfalls ein Großartiges (+4) Ergebnis und erzielt einen Gleichstand. Zird bekommt zwar keinen Schaden, aber er gibt Skortch einen Schub, den Sabine **Zird ist ins Stocken gekommen** nennt.



7

HERAUSFORDERUNGEN, WETTSTREITE UND KONFLIKTE

FOKUS AUF DIE HANDLUNG

Meistens reicht eine einzelne Fertigkeitsprobe, um eine Situation im Spiel abzuhandeln. Wenn du eine Fertigkeit benutzt, musst du dich bei der Beschreibung deiner Handlung nicht auf einen spezifischen Zeitrahmen beziehen oder einen besonderen Detailgrad verwenden. Mit einer einzigen Athletik-Probe kannst du sowohl den tagelangen Aufstieg an einer Felswand abhandeln als auch einem herabstürzenden Baumstamm ausweichen, der droht, dich zu zerquetschen.
Manchmal gibt es Situationen, in denen du etwas wirklich Dramatisches und Spannendes tust, ähnlich wie der entscheidende Moment in einem Film oder Buch. In diesem Fall ist es eine gute Idee, den Fokus auf die Handlung zu legen und sie mit mehreren Proben auszuspielen, weil die unterschiedlichen Würfelergebnisse die Erzählung einfach dynamischer und überraschender machen. Zwar fallen die meisten Kämpfe in diese Kategorie, aber du kannst alles in den Fokus stellen, das dir wichtig genug erscheint: Autoverfolgungsjagden, Gerichtsverhandlungen, Pokerspiele mit hohem Einsatz usw.
In *Fate* gibt es drei Möglichkeiten, um eine Handlung zu fokussieren:

- **Herausforderungen**: Einer oder mehrere Charaktere wollen ein Ziel erreichen, das Komplikationen oder Spannung verspricht.

- **Wettstreite**: Zwei oder mehrere Charaktere wetteifern um dasselbe Ziel.

- **Konflikte**: Zwei oder mehrere Charaktere bedrohen sich gegenseitig.

HERAUSFORDERUNGEN

Eine einzelne Aktion reicht aus, um ein einfaches Ziel zu erreichen oder ein simples Hindernis zu überwinden, z. B. ein Schloss zu öffnen, eine Bombe zu entschärfen oder eine wichtige Information zu recherchieren. Herausforderungen sind auch dann nützlich, wenn es nicht wichtig ist, wie du etwas erreichst oder wie lange es dauert. Du willst nur wissen, ob dein Charakter sein Ziel ohne Haken oder Rückschläge erreicht. Manchmal werden die Dinge komplizierter. Es reicht nicht, einfach nur das Schloss zu knacken, weil du gleichzeitig eine Horde Zombies abwehren und eine magische Barriere wirken musst, um dir deine Verfolger vom Hals zu halten. Es reicht auch nicht, nur die Bombe zu entschärfen, während du das abstürzende Luftschiff landest und zugleich dafür sorgen musst, dass der bewusstlose Wissenschaftler, den du gerade befreit hast, durch die Bruchlandung nicht verletzt wird.

Eine Herausforderung ist eine Reihe von Überwinden-Aktionen, um eine komplizierte oder spannende Situation zu bewältigen. Jede Überwinden-Aktion benutzt eine **andere** Fertigkeit und behandelt einen anderen Schwerpunkt oder ein anderes Teilziel der Situation. Benutze die einzelnen Ergebnisse, um die Lösung der Handlung zu beschreiben.

SL, du musst festlegen, ob eine Handlung für eine Herausforderung angemessen ist. Stelle dir dazu die folgende Fragen:

- Kann jede einzelne Aufgabe unabhängig von den anderen Spannung und Dramatik erzeugen? Wenn alle Aufgaben eigentlich nur Teile einer Handlung sind, dann solltest du auch nur eine einzige Überwinden-Aktion verlangen und die einzelnen Teile als Details benutzen, wenn du einen Fehlschlag beschreibst (z. B. bei einer Bombenentschärfung sind das Abnehmen des Zünders, das Anhalten der Uhr und das Entfernen des Sprengstoffs nur einzelne Teile).

- Sind verschiedene Fertigkeiten zum Bewältigen der Situation nötig? Wenn du Zombies fernhalten musst (Kämpfen), zeitgleich eine Wand einreißt (Kraft) und einen Wagen für die Flucht reparieren sollst (Handwerk), dann ist das ein gutes Beispiel für eine Herausforderung.

Um eine Herausforderung zu gestalten, musst du die einzelnen Aufgaben und Ziele in der Situation identifizieren, und jede mit einer Überwinden-Aktion abhandeln. Manchmal erscheint dir nur eine bestimmte Reihenfolge der Aktionen sinnvoll, das ist in Ordnung. Abhängig von den Gegebenheiten macht entweder ein einziger Charakter die erforderlichen Proben oder es müssen, je nach Aufgabe, verschiedene Charaktere die Proben durchführen.

Zird der Geheimnisvolle versucht, das Weiheritual von Qirik zu vollführen. Er segnet damit den Boden des Gasthauses und erhält somit den Schutz der Qirik-Götter. Normalerweise ist das nicht so interessant. Aber in diesem Fall hat er vorher im Abenteuer eine Horde sabbernder, hungriger Zombies befreit, die jetzt das Gasthaus überrennen wollen, während er das Ritual wirkt.
Sabine erkennt verschiedene Aufgaben in dieser Szene. Zuerst gibt es das Ritual an sich. Zudem muss das Gasthaus mit Brettern verbarrikadiert werden. Und schließlich sollen die Dörfler vor einer Panik bewahrt werden. Das erfordert Wissen, Handwerk und eine soziale Fertigkeit. Dafür wählt Daniel sofort Charisma.
Daniel muss somit drei unterschiedliche Fertigkeitsproben machen, je eine für die von Sabine bestimmten Aufgaben. Sie setzt legt für jede Probe einen Guten (+3) Widerstand fest und lässt ihm damit gute Chancen, aber es bleibt Raum für mehrere verschiedene Ergebnisse.
Jetzt sind alle bereit, zu würfeln.

Handle die Überwinden-Aktionen einer Herausforderung in der Reihenfolge ab, wie sie dir am interessantesten erscheint. Aber entscheide nicht über eine Situation, solange nicht alle Ergebnisse vorliegen. Du hast die Freiheit, die Abfolge der Aufgaben so zu ordnen, wie sie sinnvoll ist und am meisten Spaß macht. Spieler, wenn du bei einer Probe einen Schub bekommst, steht es dir frei, diesen für eine andere Probe bei der Herausforderung zu verwenden, sofern das plausibel ist.
SL, du interpretierst, wie sich der Erfolg oder Misserfolg jeder Aktion auf die Szene auswirkt, nachdem alle Proben gemacht wurden, vor allem, wenn einer der Erfolge noch einen Haken hat. Es kann sein, dass das Ergebnis zu einer anderen Herausforderung, einem Wettstreit oder gar einem Konflikt führt.

Daniel nimmt einen tiefen Atemzug. „Gut, dann lass uns anfangen“, sagt er und nimmt seine Würfel.
Er entscheidet sich, zuerst das Gasthaus zu sichern. Er würfelt eine 0 und sein Handwerk ist Gut (+3). Der Gleichstand heißt, dass sein Erfolg einem kleinen Haken hat. Sabine merkt an: „Ich würde sagen, dass ich einen Schub namens **Hastige Arbeit** gegen dich einsetzen darf, wenn ich möchte. Schließlich hast du sehr schnell gearbeitet.“
Daniel nickt und seufzt. Dann wendet er sich dem zweiten Ziel seiner Herausforderung zu, bei dem er die Bewohner mit seinem Gutem (+3) Charisma beruhigen will. Er macht seine Probe und erhält eine schreckliche -3. Er könnte jetzt scheitern oder einen Erfolg mit einem großen Haken akzeptieren. Daniel nimmt den Erfolg und Sabine denkt sich einen schönen großen Haken aus.

Sie denkt einen Augenblick nach. Was könnte für ein Problem entstehen, wenn er die Dorfbewohner beruhigt? Dann grinst sie. „Das ist jetzt mehr eine Sache in der Geschichte als eine Regelmechanik, aber weißt du … Du hast dein Charisma so gut, so inspirierend eingesetzt, ich kann regelrecht sehen, wie einige Bewohner und Bauern versehentlich davon überzeugt sind, dass diese Zombies gar keine wirkliche Bedrohung sind. Und sie wollen nun raus, um gegen sie zu kämpfen. Sie haben ja nicht viel zu verlieren, denn immerhin beschützt sie ja deine Magie, nicht wahr?"

Daniel meint: „Aber die müssen alle drin bleiben, damit mein Plan funktioniert!" Sabine grinst nur. Erneut seufzt Daniel. „Okay. Manche Leute schätzen die Lage komplett falsch ein und verhalten sich vielleicht selbstmörderisch. Ich kann es schon hören … Zird, warum hast du meinen Ehemann sterben lassen? Argh!"

Sabines Grinsen wird noch breiter.

Daniel wendet sich dem letzten Teil der Herausforderung zu, dem eigentlichen Ritual. Er zaubert mit seinem Großartigen (+4) Wissen. Sabine setzt ihren vorher erhaltenen Schub ein und sagt: „Gut, da sind ein paar störende Zombies, die an deiner Barrikade herum kratzen. Extrem störende Zombies." Das erhöht die Schwierigkeit der letzten Probe auf Hervorragend (+5).

Er würfelt eine +2 und kommt auf Fantastisch (+6). Genug für einen Erfolg ohne Haken. Sabine nickt und zusammen schließen sie die Beschreibung der Szene ab. Zird beendet sein Ritual rechtzeitig und die heilige Kraft der Qirik erfüllt das Gasthaus. Einige der Zombies, die gerade durch die Barriere kommen, werden von der heiligen Aura versengt. Zird seufzt erleichtert. Aber plötzlich hört er von außerhalb des Gasthauses panische Schreie.

Das ist aber eine andere Szene.

Wenn du Schübe aus einer Herausforderung übrig hast, kannst du sie für die restliche Szene aufheben. Sie gelten auch in der daraus resultierenden Szene noch, sofern die Ereignisse der Herausforderung direkt mit der nächsten Szene zusammenhängen.

VORTEILE IN EINER HERAUSFORDERUNG

Du kannst versuchen, während einer Herausforderung einen Vorteil für dich oder jemand anderen zu erschaffen. Der erschaffene Vorteil zählt nicht als gelöste Aufgabe in einer Herausforderung, aber ein Fehlschlag kann negative Folgen für die weiteren Aufgaben haben, entweder durch ein neues Problem oder durch einen Haken beim Erfolg. Sei also vorsichtig mit dieser Taktik. Vorteile können helfen, Aufgaben besser zu bewältigen und dir die nötige Kraft geben. Aber der Versuch ist riskant.

ANGRIFFE WÄHREND EINER HERAUSFORDERUNG

Weil du in einer Herausforderung immer gegen einen passiven Widerstand würfelst, kannst du niemals eine Angriffs-Aktion machen. Sollte in einer Situation ein Angriff sinnvoll werden, dann beginne einen Konflikt.

WETTSTREITE

Wenn zwei oder mehr Charaktere gegenläufige Ziele haben, sie sich dabei aber nicht gegenseitig bedrohen, liegt ein Wettstreit vor. Armdrücken, Rennen und andere Sportveranstaltungen oder öffentliche Debatten sind gute Beispiele für einen Wettstreit. SL, du musst für einen Wettstreit folgende Fragen beantworten:

Teamwork
Seite 182

- Wer sind die Gegner? Agiert jeder Charakter im Wettstreit für sich selbst oder gibt es mehrere Gruppen, die gegeneinander handeln? Sollten sich mehrere Charaktere zusammentun, benutze die Teamwork-Regeln.

- In welcher Umgebung findet der Wettstreit statt? Gibt es wichtige oder bemerkenswerte Eigenschaften der Umgebung, die du als Situationsaspekt definieren willst?

- Wie arbeiten die Gegner gegeneinander? Agieren sie direkt gegeneinander (wie in einem Rennen oder einem Pokerspiel) oder versuchen beide Seiten ein Hindernis in der Umgebung zu überwinden (wie bei einem Hindernislauf oder einem Wettbewerb mit einer Jury)?

- Welche Fertigkeiten kommen beim Wettstreit ins Spiel? Benutzt jeder die gleiche Fertigkeit oder werden verschiedene benutzt?

Gerade als sie das Dorf verlassen, geraten Zird der Geheimnisvolle und Cynere in einen Hinterhalt. Zird geht bei dem Kampf gegen die Gruppe von schattenhaften Assassinen zu Boden. Cynere beendet den Konflikt, indem sie den letzten Angreifer besiegt, und will dann zu ihrem gefallenen Freund rennen.
In diesem Moment erscheint der Anführer der Attentäter, ein Schurke, den Cynere als Teran der Schnelle kennt. Mit seinem Teleportationszauber erscheint er direkt neben dem bewusstlosen Zird und beginnt sofort einen weiteren Teleportationszauber, um Zird zu entführen. Kann Cynere die beiden erreichen, bevor Teran seinen Zauber beendet?
Sabine schaut sich die Fragen zum Gestalten eines Wettstreits an.
Der vorherige Konflikt hatte den Situationsaspekt **Matschiger Boden**. Sie beschließt, diesen im Spiel zu lassen.
Es ist offensichtlich, dass Teran und Cynere gegeneinander agieren. Daher verwenden beide aktiven Widerstand.
Teran verwendet für den Wettstreit und zum Beenden seines Zaubers seine Wissens-Fertigkeit. Weil Cynere sich einfach nur schnell bewegen will, beschließen Sabine und Juli, dass Athletik die geeignetste Fertigkeit für diese Aufgabe ist.

Jetzt könnt ihr loslegen.
Ein Wettstreit besteht aus mehr als einem einzigen **Austausch**. Während eines Austauschs macht jeder Gegner eine einzelne Fertigkeitsprobe, um zu bestimmen, wie gut er in diesem Abschnitt des Wettstreits ist. Das ist normalerweise eine Überwinden-Aktion.

Spieler, bei einem Wettstreit vergleichst du deine Probe mit denen aller anderen.

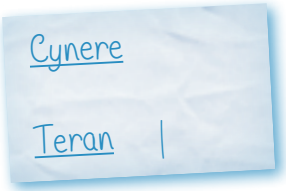
- **Wenn du das höhere Ergebnis hast, gewinnst du den Austausch.** Das bedeutet, dass du gegen einen direkten Gegner das bessere Ergebnis auf der Leiter und bei einem Wurf gegen die Umgebung mehr Erfolgsstufen als alle anderen hast.
  Wenn du den Austausch gewinnst, bekommst du einen **Siegpunkt**, den du als Strich oder Haken auf einem Stück Papier markieren kannst. Beschreibe, wie du die Führung übernimmst.

- **Wenn du als einziger einen vollen Erfolg hast**, dann bekommst du *zwei* Siegpunkte gut geschrieben.

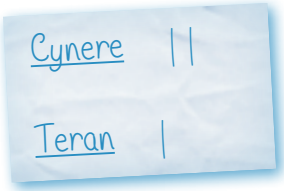
- **Wenn es beim höchsten Ergebnis einen Gleichstand gibt, bekommt niemand einen Siegpunkt, sondern es kommt zu einer unerwarteten Wendung.** Das kann je nach Situation mehrere Dinge zur Folge haben: Die Bedingungen des Wettstreits ändern sich, oder ein überraschendes Element taucht auf und beeinflusst alle Gegner. SL, du solltest die neue Situation mit einem Aspekt darstellen.

- **Derjenige, der zuerst drei Siegpunkte erreicht, gewinnt den Wettstreit.**

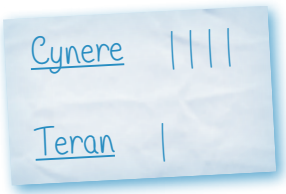
Cynere hat eine Großartige (+4) Athletik. Teran hat Gutes (+3) Wissen.
Im ersten Austausch würfelt Juli schlecht für Cynere. Sie kommt auf ein Durchschnittliches (+1) Ergebnis. Sabine würfelt eine 0 und bleibt somit bei Gut (+3). Damit gewinnt Teran den Austausch und erhält einen Siegpunkt. Sabine beschreibt, wie Teran die erste große Rune des Zaubers vollendet, die leuchtend grün und wild züngelnd in der Luft erscheint.



Im zweiten Austausch wendet sich das Blatt zu Julis Gunsten. Sie würfelt ziemlich gut und erreicht ein Großartiges (+4) Ergebnis, während Sabine nur ein Ordentliches (+2) für Teran schafft. Das ist ein Erfolg für Juli, die einen Siegpunkte bekommt und damit mit Teran gleichauf zieht. Juli beschreibt, wie Cynere mit weiten Sprüngen auf Teran zurast.



Im dritten Austausch erreichen beide ein Gutes (+3) Ergebnis. Gleichstand! Sabine denkt kurz darüber nach, welche unerwartete Wendung sie in den Wettstreit einbringen könnte, und sagt: „Okay. Es scheint, als ob einige der Wundermittel in Zirds Gürteltasche seltsam auf Terans Magie reagieren. **Magische Verkrümmungen** verzerren die Welt." Sie notiert den Situationsaspekt auf einer Karteikarte und legt diese auf den Tisch.
Im vierten Austausch gibt es wieder einen Gleichstand, dieses Mal einen Großartigen (+4). Juli sagt bei diesem Ergebnis: „Jetzt reicht's mir. Ich werde zwei Aspekte einsetzen. Ich verwende **Rückendeckung für Zird** und die **Magischen Verkrümmungen**, weil mich die Störungen beim Rennen weniger beeinflussen als Teran bei seiner Zauberei." Sie gibt Sabine zwei *Fate-Punkte*.
Damit hat sie ein Legendäres (+8) Ergebnis. Das ist ein voller Erfolg und zwei weitere Siegpunkte. Sie hat damit drei Siegpunkte, das reicht ihr für den Sieg, und Teran nur einen. Juli gewinnt den Austausch und den Wettstreit.



Sabine und Juli erzählen, wie Zird kurz vor dem Abschluss des Zaubers von Teran weggerissen wird, der ohne seine Beute wegteleportiert.

VORTEILE IN EINEM WETTSTREIT ERSCHAFFEN

Während eines Austauschs, bevor du deine Probe dafür machst, kannst du versuchen, einen Vorteil zu erschaffen. Wenn das Ziel deiner Aktion ein Gegner ist, kann sich dieser normal verteidigen. Ist jemand da, der deine Aktion stören kann, dann kann dieser aktiven Widerstand leisten (wie sonst auch).

Das birgt ein zusätzliches Risiko. **Erleidest du beim Erschaffen eines Vorteils einen Fehlschlag, verlierst du deine Probe für den Wettstreit.** Das bedeutet, du hast keine Möglichkeit, beim aktuellen Austausch einen Siegpunkt zu bekommen. Schaffst du immerhin einen Gleichstand, dann machst du für den Wettstreit eine normale Probe.

Wenn du die Teamwork-Regeln benutzt, um jemand anderem einen Bonus zu geben, und du hast beim Erschaffen eines Vorteils einen Fehlschlag erlitten, dann bekommt der Charakter, den du unterstützen wolltest, in diesem Austausch den Bonus für deine Hilfe nicht.

Teamwork
Seite 182

Als Cynere zur Rettung von Zird eilt, schleudert sie Teran dem Schnellen Schlamm entgegen. Juli will damit einen Vorteil erschaffen. Teran ist das Ziel und der Aspekt ist **Dreck im Auge** (sehr kreativ, wissen wir).

Sie würfelt auf Athletik, um den Vorteil zu erschaffen, und erreicht ein Großartiges (+4) Ergebnis. Teran würfelt zur Verteidigung auch auf Athletik, schafft aber nur ein Gutes (+3) Ergebnis.

Wie beabsichtigt, schleudert Cynere Teran Schlamm ins Gesicht und Juli notiert sich, dass sie den Aspekt frei einsetzen darf.

Da Juli keinen Fehlschlag hat, kann sie für den Wettstreit normal würfeln. Sabine entscheidet, dass Teran nicht vollständig geblendet ist und seinen Zauber ohne Einschränkung fortführen kann.

ANGRIFFE IN EINEM WETTSTREIT

Wenn jemand versucht, in einem Wettstreit anzugreifen, dann will er seinem Gegner direkt schaden und die Auseinandersetzung hört auf, nur ein Wettstreit zu sein. Hört in diesem Fall sofort mit dem Wettstreit auf und beginnt stattdessen einen Konflikt.

Konflikte
Seite 162

KONFLIKTE

In einem Konflikt versuchen Charaktere, sich direkt gegenseitig zu schaden. Ein Konflikt kann ein Gefecht, Duell oder Schwertkampf sein, aber auch ein hartes Verhör, ein psychischer Angriff oder verbaler Streit zwischen zwei Liebenden. **Solange alle involvierten Charaktere das Ziel und die Fähigkeit haben, sich gegenseitig zu verletzen, bist du in einer Konfliktszene.**

Konflikte sind entweder körperlicher oder geistiger Natur. Die Schadensart hängt von der Methode des Angriffs ab. In einem körperlichen Konflikt bekommst du Prellungen, Wunden, Schnitte und andere Verletzungen. Bei geistigen Konflikten leidet dein Vertrauen, dein Selbstwertgefühl, deine Gelassenheit oder du wirst auf andere Art und Weise traumatisiert.

Ein Konflikt ist etwas umfangreicher als ein Wettstreit oder eine Herausforderung. Das sind die Schritte:

Die Gegner bestimmen Seite 166

- Gestalte die Szene, beschreibe die Umgebung des Konflikts, denk dir Situationsaspekte und **Zonen** aus und leg fest, wer teilnimmt und auf welcher Seite sie stehen.

Initiative Seite 166

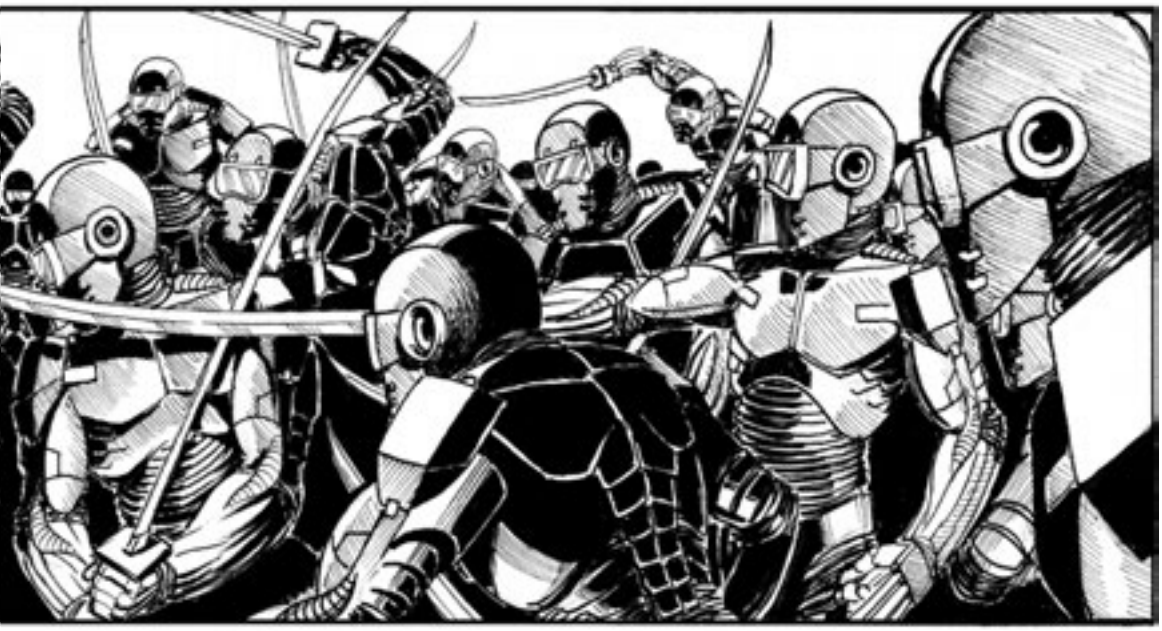
- Bestimme die Initiative.

Der Austausch Seite 167

- Beginne mit dem ersten Austausch:
  - Wenn du dran bist, mach deine Aktion und ermittle das Ergebnis.
  - Wenn andere dran sind, verteidige dich oder reagiere auf ihre Aktionen, wenn es erforderlich ist.
  - Wenn jeder einmal dran war, beginne den nächsten Austausch.

Den Konflikt beenden Seite 181

Der Konflikt ist zu Ende, wenn eine Seite **aufgibt** oder **ausgeschaltet** wird.



EINE SZENE GESTALTEN

SL und Spieler, unterhaltet euch kurz über die Umstände der Szene, bevor ein Konflikt startet. Damit das nicht so lange dauert, stellt euch die vier W-Fragen:

- Wer ist am Konflikt beteiligt?
- Wo befinden sich die Gegner?
- Wann findet der Konflikt statt? Ist das wichtig?
- Wie sieht die Umgebung aus?

Hierbei muss nicht jedes Detail geklärt werden, z. B. die zentimetergenauen Distanzen oder ähnlicher Kleinkram. Stellt nur sicher, dass jeder weiß, was los ist.
SL, verwende diese Informationen und erschaffe damit Situationsaspekte, die helfen, den Ort des Konflikts zu definieren.

Landon, Zird und Cynere brechen in eine Lagerhalle am Hafen ein, um im Auftrag ihres neuen Arbeitgebers nach Schmugglerware zu suchen. Unglücklicherweise hat jemand dem Schmuggler einen Tipp gegeben und so erwartet sie seine rechte Hand Og in der Lagerhalle. Zu allem Überfluss hat er auch noch vier Freunde mitgebracht.
Die Gegner sind in diesem Konflikt ziemlich klar – die SC auf der einen Seite, Og und seine namenlosen Schurken auf der anderen. Die NSC werden von Sabine gespielt. Die Umgebung ist die Lagerhalle. Die Gruppe spricht kurz darüber: Überall stehen Kisten und Truhen herum, große und kleine, geschlossene und offene. Wahrscheinlich gibt es eine zweite Etage und Sabine merkt an, dass das Tor offen ist, weil eine Schiffsladung erwartet wird.

Situationsaspekte

Situationsaspekte
Seite 64

SL, bei der Gestaltung einer Szene solltest du ein Auge auf die Umgebung haben, um interessante Dinge zu finden, die du als Situationsaspekte einbringen kannst. Überlege dabei, wie die Spieler sie bei dem Konflikt auf spannende Art und Weise verwenden könnten. Aber überlade die Szene nicht. Such drei bis fünf Umgebungselemente aus und mach sie zu Aspekten.

Gute Ideen für Situationsaspekte sind:

- Alles über die allgemeine Stimmung, Lichtverhältnisse oder das Wetter: Dunkel oder Dämmerung, blendend hell, stürmisch, gruselig, Erschütterungen usw.
- Alles, was Bewegungen beeinträchtigen oder einschränken könnte: Müll, Schlamm, Glätte, Schotter usw.
- Dinge, hinter denen sich jemand verstecken kann: Fahrzeuge, Hindernisse, große Möbel usw.
- Sachen, die umgeworfen, zerstört oder als improvisierte Waffe benutzt werden können: Regale, Statuen usw.
- Dinge, die brennen können.

SITUATIONSASPEKTE UND ZONEN IN GEISTIGEN KONFLIKTEN

In einem geistigen Konflikt ergibt es oft keinen Sinn, Situationsaspekte oder Zonen zur Umgebungsbeschreibung zu benutzen. Bei einem Verhör kann es z. B. sinnvoll sein, weil die Umgebung Furcht erzeugen kann, nicht aber bei einem heftigen verbalen Beziehungsstreit. Wenn sich also zwei Menschen auf emotionale Weise verletzen wollen, dann verwenden sie in der Regel die Schwächen des anderen gegen ihn. Mit anderen Worten, sie nutzen dessen Aspekte aus.

So gesehen brauchst du für die meisten geistigen Konflikte nicht einmal Situationsaspekte oder Zonen. Fühle dich also nicht verpflichtet, welche einzubringen.

Zurück in unserer Lagerhalle denkt Sabine über gute Situationsaspekte nach. Sie findet, dass die vielen Kisten ein Problem sein könnten, wenn sich jemand frei durch den Raum bewegen will. Sie verwendet daher **Schwere Kisten** und **Beengter Raum** als Aspekte. Das Ladetor zum Hafen hin ist offen, sodass jemand herein kommen könnte. Sie fügt den Aspekt **Zum Meer hin offen** dazu.

Einen Vorteil erschaffen
Seite 144

Wenn sich die Szene entfaltet, könnten die Spieler bestimmte Merkmale der Umgebung vorschlagen, die sich perfekt als Aspekte eignen. Wenn die SL eine Szene mit schwacher Beleuchtung beschreibt, sollte ein Spieler **Schatten** einsetzen können, um seine Heimlichkeits-Probe zu verbessern, auch wenn der Aspekt vorher nicht eingebracht wurde. Sollte ein Szenenmerkmal die Handlung eines Charakters benötigen, damit es zu einem Aspekt wird, dann muss dieser Charakter ihn als einen Vorteil erschaffen. Normalerweise steht eine Scheune nicht **In Flammen**, es sei denn, jemand tritt die Laterne um. Normalerweise.

Zonen

SL, wenn ein Konflikt in einem großen Bereich stattfindet, ist es leichter, wenn du diesen in überschaubare Zonen einteilst.
Eine Zone ist die abstrakte Abbildung eines Raums. Dieser Raum ist ungefähr so groß, dass du direkt mit jemandem interagieren kannst (z. B. zu ihm gehen und ihm ins Gesicht schlagen).
Grundsätzlich sollte ein Konflikt nur eine Handvoll Zonen besitzen. Zwei bis vier sind eigentlich ausreichend, selbst für große Konflikte. *Fate* ist kein Brettspiel mit Miniaturen. Zonen sollen dir nur ein taktisches Gefühl für die Umgebung geben. Aber alles, was mehr Platz verbraucht, als du auf einer Serviette unterbringen kannst, ist zu kompliziert.

- Wenn die Umgebung größer als ein Haus ist, dann solltest du sie in zwei oder mehr Zonen einteilen. Das ist ungefähr so groß wie eine Kathedrale oder der Parkplatz eines Einkaufszentrums.

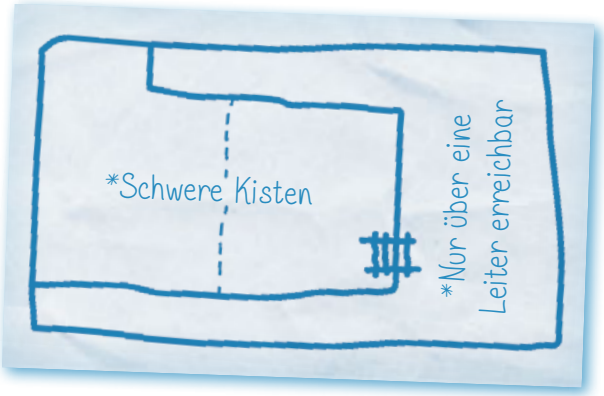
- Wenn Treppen, Zäune, Leitern oder Mauern vorkommen, könnten diese die Zonen voneinander trennen, wie z. B. die zwei Stockwerke eines Hauses.

- „Über X“ und „Unter X“ können unterschiedliche Zonen sein, vor allem, wenn du etwas Besonderes tun musst, um von der einen Stelle zur anderen zu kommen, wie z. B. bei einem Luftschiff, das sich im Luftraum bewegt.

Wenn du Zonen gestaltest, notiere dir alle Situationsaspekte, die einen Wechsel zwischen Zonen problematisch machen. Das wird wichtig, wenn sich jemand von Zone zu Zone bewegen will. Wenn du deswegen mehr Situationsaspekte brauchst, dann füge sie jetzt dazu.

Bewegung
Seite 177

Sabine entscheidet, dass die Lagerhalle mehrere Zonen braucht. Zwei Zonen sollten für das Erdgeschoss reichen. Die **Schweren Kisten**, die sie vorhin schon notiert hat, erschweren eine freie Bewegung zwischen ihnen.
Die zweite Etage besteht aus einen Laufsteg an den inneren Wänden, den Sabine zu einer weiteren Zone macht. Sie fügt der Szene **Nur über eine Leiter erreichbar** hinzu.
Sollte jemand aus irgendeinem Grund nach draußen laufen, wäre das eine vierte Zone. Sie meint aber, dass sie dafür keine Aspekte braucht.
Sabine skizziert eine grobe Karte auf einer Karteikarte, sodass jeder sie sehen kann.



DIE GEGNER BESTIMMEN

Bevor du einen Konflikt startest, ist es wichtig, dass das persönliche Ziel jedes Gegners bekannt ist. Menschen kämpfen aus einem Grund. Wenn sie bereit sind, jemanden dabei zu verletzen, muss es ein verdammt guter Grund sein.
Normalerweise wird angenommen, dass die Charaktere auf der einen Seite stehen und gegen NSC kämpfen. Das muss aber nicht immer so sein. SC können auch gegeneinander kämpfen, NSC ebenso.
Stelle zu Beginn des Konflikts sicher, dass jeder die Ziele des anderen kennt und weiß, wer auf welcher Seite steht und wo sich alle in der Szene befinden (z. B. wer sich in welcher Zone aufhält).
SL, die Bestimmung der Gegner ist für dich hilfreich, um zu wissen, wie sich die Gruppen „aufteilen", wenn sie sich gegenüber stehen. Wird ein Charakter von einem Gangstermob attackiert oder teilt sich der Mob gleichmäßig auf alle SC auf? Während des Konflikts darfst du deine Meinung natürlich ändern, aber du solltest eine grundlegende Vorstellung davon haben, wie der Ausgangspunkt aussieht.

Bleiben wir bei unserem Lagerhallenkampf. Die Gegner sind offensichtlich: Og und seine Spießgesellen wollen die SC vermöbeln und die SC wollen das verhindern.
Daniel fragt Sabine, ob er die Schmugglerware finden kann. Sabine antwortet: „Wenn du denkst, du kannst mitten im Kampf danach suchen, dann tu es. Wir werden ja sehen, was passiert."
Der Konflikt startet im Erdgeschoss der Lagerhalle. Sabine entscheidet, dass sich Og und ein Schurke Landon zuwenden, während zwei andere auf Cynere zulaufen. Der letzte verfolgt Zird.

INITIATIVE

Du benutzt Fertigkeiten, um die Initiative in einem Konflikt zu bestimmen. In einem körperlichen Konflikt vergleichst du deine Wahrnehmung mit der aller anderen. In einem geistigen Konflikt benutzt du dafür Empathie. Wer den höchsten Wert hat, handelt zuerst, dann mit absteigendem Wert alle anderen.
Bei einem Gleichstand werden die sekundären und tertiären Fertigkeiten herangezogen. Bei körperlichen Konflikten sind das Athletik und Kraft, bei geistigen Konflikten sind es Charisma und Wille.
SL, wenn du die Initiative für NSC festlegen willst, ist es am einfachsten, den besten NSC-Wert heranzuziehen und alle anderen NSC zu diesem Zeitpunkt agieren zu lassen.

Cyneres Gute (+3) Wahrnehmung ist höher als die aller anderen. Sie agiert zuerst.
Zird hat eine Durchschnittliche (+1) Wahrnehmung und ist damit Zweiter.
Landon und Og besitzen diese Fertigkeit nicht. Landon hat eine Gute (+3) Athletik und Og eine Ordentliche (+2). Damit ist Landon als dritter dran und Og als letzter (und alle anderen NSC auch).

DER AUSTAUSCH

Der Austausch in einem Konflikt ist etwas komplizierter als bei einem Wettstreit. Während eines Austauschs hat jeder Charakter eine Aktion, sobald er in der Initiativreihenfolge dran ist. SL, du hast eine Aktion für jeden in den Konflikt involvierten NSC.
Wenn du dran bist, wirst du am häufigsten einen anderen Charakter angreifen oder einen Vorteil erschaffen. Es ist schließlich das Ziel eines Konflikts, deinen Gegner auszuschalten oder die Umstände so zu beeinflussen, dass das Ausschalten einfacher wird.
Es kann jedoch auch zweitrangige Ziele in einer Konfliktszene geben. Dann musst du stattdessen eine Überwinden-Aktion machen. Das tritt meistens dann auf, wenn du zwischen zwei Zonen wechseln willst, aber ein vorhandener Situationsaspekt die Bewegung problematisch macht.
Unabhängig davon darfst du in einem Austausch, wenn du dran bist, immer nur eine Fertigkeitsprobe machen. Ausnahme ist die Verteidigen-Aktion: Davon darfst du so viele machen, wie du willst. Du darfst sogar andere verteidigen, sofern zwei Bedingungen erfüllt werden: Erstens, du kannst plausibel erklären, wie du zwischen dem Angreifer und seinem Ziel stehen kannst, und zweitens, bei einem Fehlschlag erleidest du jeden auftretenden Schaden.

SL, wenn in einer Szene viele namenlose NSC auftauchen, steht es dir frei, diese als passiven Widerstand darzustellen, um den Würfelaufwand zu vermindern. Zudem solltest du die NSC nicht einzeln antreten lassen, sondern als *Mob* (Seite 224).

Bewegung
Seite 177

Volle Verteidigung

Wenn du willst, kannst du dich in einem Austausch nur auf deine Verteidigung konzentrieren. Dann machst du sonst nichts anderes, bekommst aber dafür auf jede Verteidigen-Aktion einen Bonus von +2.

Beim ersten Austausch unseres Lagerhallenkampfes handelt Cynere zuerst. Juli lässt Cynere den Schurken, der auf sie zukommt, angreifen. Das ist ihre Aktion für diesen Austausch. Im weiteren Verlauf des Austauschs kann sie sich nur noch verteidigen, aber nicht anderweitig aktiv werden.
Als Daniel dran ist, lässt er Zird eine volle Verteidigung ausführen. Normalerweise dürfte er im Austausch eine Aktion und beliebig viele Verteidigungen machen, aber jetzt verteidigt er sich nur und bekommt dafür bis zum Ende des Austauschs eine +2 auf seine Verteidigung.
Dann ist Dominik an der Reihe. Er lässt Landon einen Vorteil erschaffen und hängt Og den Aspekt **In die Ecke gedrängt** an, indem er Og zwischen mehrere Kisten lockt. Das ist Landons Aktion für diesen Austausch.
Sabine handelt als Letzte und greift mit all ihren NSC die jeweiligen Ziele an.

ANGRIFFE ABHANDELN

Ein erfolgreicher Angriff verursacht bei seinem Ziel so viel Stress wie Erfolgsstufen ihm gegenüber erreicht wurden. Hast du drei Erfolgsstufen bei einem Angriff erreicht, dann verursachst du 3 Stufen Stress.
Wenn du bei einem Angriff getroffen wirst, können zwei Dinge passieren: Entweder du steckst den Schaden ein und bleibst im Konflikt, oder du wirst **ausgeschaltet**.
Glücklicherweise hast du zwei Optionen, um Schaden einzustecken und handlungsfähig zu bleiben – du nimmst **Stress** und/oder **Konsequenzen** auf dich. Zudem kannst du, bevor du ausgeschaltet wird, **aufgeben** und damit eine gewisse Kontrolle über die weiteren Geschicke deines Charakters behalten.

Einen Konflikt aufgeben Seite 175

Wenn du willst, darfst du jederzeit auf deine Verteidigung verzichten und einen Treffer nehmen (z. B. um dich zwischen einen Pfeil und einen Freund zu werfen und an seiner Stelle aufgespießt zu werden).
Weil du dich nicht verteidigst, würfelt der Angreifer gegen Mäßigen (+0) Widerstand. Das kann zur Folge haben, dass du wirklich hart getroffen wirst.

STRESS

Du kannst die Wirkung eines Treffers vermindern, indem du Stress nimmst.
Am besten verstehst du Stress, wenn du ihn als eine Art Schadensvermeidung betrachtest. Irgendwie hat der Angriff dich nicht mit voller Wucht getroffen, vielleicht, weil du dich im rechten Moment weg gedreht hast, der Treffer gar nicht so schmerzhaft war oder du unter dem Schlag abtauchen konntest. Das erschöpft dich zwar, schadet dir aber nicht ernsthaft. Bei geistigem Stress könnte das bedeuten, dass du eine Beleidigung ignorierst, ein aufwallendes Gefühl unterdrückst oder etwas Ähnliches machst.
Wenn du Stresskästchen abstreichen musst, dann verlierst du Schwung und Kampfgeist. Du kannst dich nicht immer im letzten Moment retten, irgendwann musst du dich den Tatsachen stellen.
Du findest auf deinem Charakterbogen zwei Stressbalken mit mehreren Kästchen, von dem jedes einen anderen Wert hat. Im Normalfall hat jeder Charakter ein 1er- und ein 2er-Kästchen. Du kannst zusätzliche Kästchen mit höheren Werten bekommen, aber das hängt von deinen Fertigkeiten ab (in der Regel von Kraft und Wille).

Kraft Seite 120

Wille Seite 133

Wenn du Stress erhältst, markierst du das Stresskästchen mit dem Wert, der den Erfolgsstufen deines Gegners entspricht. Ist das Kästchen bereits markiert, markiere das mit dem nächsthöheren Wert. Ist kein Kästchen mit höherem Wert mehr verfügbar und du kannst oder willst keine Konsequenz auf dich nehmen, wirst du im Konflikt ausgeschaltet.
Du darfst pro Treffer nur ein Stresskästchen markieren.
Denk daran, dass du zwei Stressbalken hast, einen für körperlichen und einen für geistigen Stress. Beide Reihen verfügen *jeweils* über ein 1er- und ein 2er-Kästchen. Wenn du körperlichen Stress nimmst, markiere ein Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken. Ist der Angriff geistiger Art, dann markiere ein Kästchen auf dem geistigen Stressbalken. Nach einem Konflikt, wenn du Zeit zum Durchatmen hast, darfst du alle Markierungen in den Kästchen entfernen, sodass sie dir wieder zur vollen Verfügung stehen.

Og drischt mit seiner riesigen Nagelkeule auf Landon ein und schafft in diesem Austausch kolossale 3 Erfolgsstufen.
Ein Blick auf seinen Charakterbogen zeigt Dominik, dass er nur noch zwei Kästchen auf seinem körperlichen Stressbalken frei hat – ein 2er- und ein 4er-Kästchen.

KÖRPERLICHER STRESS (KRAFT)

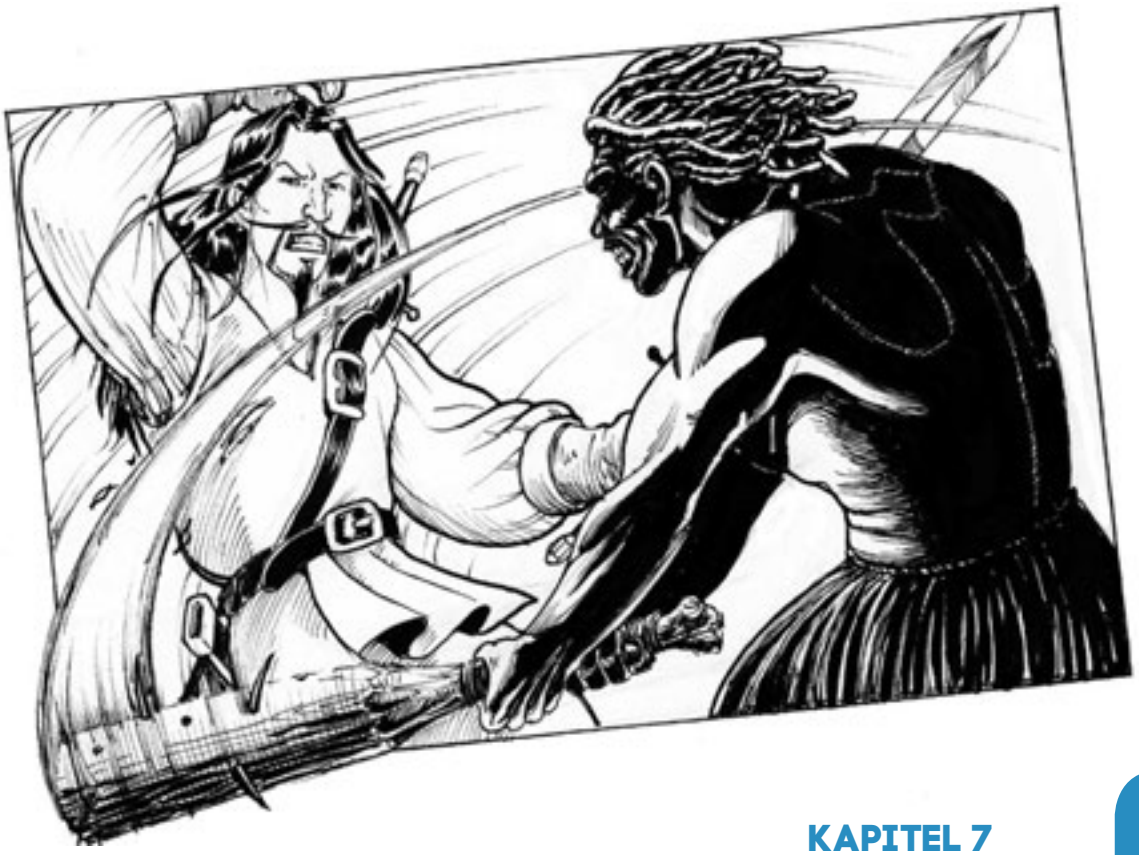
1 ☒ 2 ☐ 3 ☒ 4 ☐

Da das 3er-Kästchen schon markiert ist, muss er das nächsthöhere Kästchen nehmen, um den Angriff wegzustecken. Er markiert das 4er-Kästchen.

KÖRPERLICHER STRESS (KRAFT)

1 ☒ 2 ☐ 3 ☒ 4 ☒

Sabine und Dominik beschreiben die Auswirkungen. Landon kann gerade noch sein Schwert heben, um den Schlag abzulenken. Die Keule schlägt in eine Kiste ein und zerschmettert sie. Teile davon treffen Landons Gesicht. Hätte er das Schwert nicht gehoben, wäre Landons Gesicht von der Keule zerschmettert worden.
Landon hat nun nur noch ein 2er-Kästchen frei. Seine Reserven sind fast verbraucht. Noch so ein harter Treffer und es wird wirklich schmerzhaft für ihn.



Konsequenzen

Du kannst Schaden auch wegstecken, indem du Konsequenzen nimmst. Eine Konsequenz ist schwerwiegender als Stress. Du bekommst eine dauerhafte Verletzung oder musst einen anhaltenden Rückschlag hinnehmen, die über den Konflikt hinaus ein Problem für dich sein werden.

Es gibt drei verschiedene Konsequenzen: leicht, mittel und schwer. Jede hat eine anderen Stufenwert: 2, 4 und 6. Auf deinem Charakterbogen findest du drei (oder vier) Zeilen, in die du Konsequenzen eintragen kannst:

KONSEQUENZEN

2 Leicht

4 Mittel

6 Schwer

2 Leicht

Wenn du eine Konsequenz nimmst, verminderst du den Schaden um den Stufenwert der Konsequenz. Du darfst in einem Austausch mehr als eine Konsequenz nehmen, solange sie noch frei verfügbar ist. Übrig gebliebene Erfolgsstufen deines Gegners musst du als Stress verteilen, um nicht ausgeschaltet zu werden.

Das ist ein Nachteil für dich. Die Konsequenz, die du dir aufschreibst, ist ein Aspekt, der die Schäden beschreibt, die bei einem Angriff entstanden sind. Der Gegner, der die Konsequenz verursacht hat, darf sie einmal frei einsetzen. Die Konsequenz bleibt solange als Aspekt auf deinem Charakterbogen stehen, bis du dich davon erholt hast und sie wieder entfernen kannst. Sie wird wie jeder andere Aspekt behandelt, nur dass sie eine negative Ausrichtung hat und meistens zu deinen Ungunsten verwendet wird.

Ausgeschaltet werden Seite 176

Anders als Stress bleibt die aufgeschriebene Konsequenz auch nach dem Konflikt erhalten und belegt den Platz, bis du dich erholt hast. Im Gegensatz zu Stress sind Konsequenzen nicht in körperliche oder geistige unterteilt – du kannst jede Konsequenz nur einmal nehmen. Das bedeutet, wenn du in einem geistigen Konflikt eine leichte Konsequenz nehmen willst, du aber schon vorher in einem körperlichen Konflikt eine leichte Konsequenz bekommen hast, dann hast du Pech gehabt! Du musst nun die nächsthöhere Konsequenz, also die mittlere, verwenden, um den Schaden wegzustecken (sofern diese noch frei ist). Es gibt allerdings eine Ausnahme: Wenn du einen Hervorragenden (+5) Wert auf Kraft oder Wille hast, darfst du eine zusätzliche leichte Konsequenz nehmen. Diese zusätzliche Konsequenz kannst du aber nur für die jeweilige Schadensart benutzen. Das ist aber alles besser, als ausgeschaltet zu werden, nicht wahr?

Cynere wird bei diesem Austausch von drei Schurken angegriffen. Mit viel Glück beim Würfeln und einigen Situationsaspekten treffen die Schurken sie mit sechs Erfolgsstufen. Bisher konnte Cynere im Kampf jeder Gefahr entkommen, deswegen stehen ihr noch alle Stresskästchen und alle Konsequenzen zur Verfügung.
Sie kann den Schaden auf zwei Arten aufteilen: Sie könnte eine schwere Konsequenz nehmen, die 6 Stufen auffängt, oder sie nimmt eine mittlere Konsequenz (4 Stufen) und markiert das 2er-Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken.
Sie beschließt, die schwere Konsequenz zu nehmen, weil sie davon ausgeht, dass sie nicht noch einmal so einen harten Treffer bekommt und die Stresskästchen lieber für kleinere Treffer aufheben möchte.
Sabine und Juli kommen überein, die schwere Konsequenz **Beinahe ausgeweidet** zu nennen. Cynere wird von dem Schwerthieb fast aufgeschlitzt. Mit schmerzverzerrtem Gesicht beißt sie die Zähne zusammen.

KONSEQUENZEN

2 Leicht

4 Mittel

6 Schwer Beinahe ausgeweidet

Eine Konsequenz benennen

Es folgen ein paar Richtlinien, wie du Namen für Konsequenzen auswählst:
Leichte Konsequenzen müssen nicht sofort medizinisch versorgt werden. Sie schmerzen und sind unangenehm, aber sie bringen dich nicht ins Krankenbett. Leichte geistige Konsequenzen sind Dinge wie soziale Ausrutscher oder eine oberflächliche Verschlechterung deiner Laune. Beispiele: **Blaues Auge**, **Verstauchte Hand**, **Ausser Atem**, **Nervös**, **Gereizt**, **Vorübergehend blind**.
Mittlere Konsequenzen stellen ernste Beeinträchtigungen dar. Um dich von ihnen zu erholen, ist Aufwand und Ruhe nötig (einschließlich einer medizinischen Betreuung). Geistige Konsequenzen mittlerer Art sind Verletzungen wie ein Imageverlust oder emotionale Wunden, die nicht mit einer Entschuldigung oder „mit einmal darüber schlafen“ behoben werden können. Beispiele: **Tiefer Schnitt**, **Verbrennung 1. Grades**, **Erschöpft**, **Betrunken**, **Verängstigt**.
Schwere Konsequenzen bringen dich direkt in die Notaufnahme (oder das entsprechende Äquivalent davon). Sie sind extrem schmerzhaft, halten dich von einer Menge Dinge ab und brauchen lange zum Auskurieren. Bei geistigen Konsequenzen sind es schwerwiegende traumatische Erfahrungen oder eine Entwicklung, durch die eine wichtige Beziehung in die Brüche gegangen ist. Beispiele: **Verbrennungen 2. Grades**, **Komplizierter Bruch**, **Heraushängende Innereien**, **Lähmende Scham**, **Durch ein Trauma entstandene Phobie**.

Sich von einer Konsequenz erholen

Du musst dich von einer Konsequenz erholen, wenn du sie wieder loswerden willst. Dafür brauchst du zwei Dinge: Eine erfolgreiche Aktion, die dir die Erholung ermöglicht, und die notwendige Spielzeit, damit die Erholung stattfinden kann.

Überwinden
Seite 142

Für die Erholung muss jemand eine Überwinden-Aktion schaffen; die Schwierigkeit basiert auf der Schwere der Konsequenz. Ist der Schaden körperlicher Art, dann brauchst du eine medizinische Behandlung oder Erste Hilfe. Bei geistigen Konsequenzen hilft dir eine Therapie, Beratung oder ein Abend mit deinen Freunden.

Der Schwierigkeitsgrad für die Erholungsprobe basiert auf der Stufe der Konsequenz. Für eine leichte Konsequenz ist sie Ordentlich (+2), für eine mittlere Konsequenz Großartig (+4) und für eine schwere Konsequenz Fantastisch (+6). Versuchst du, dich selbst zu behandeln, dann erhöhe den Schwierigkeitsgrad um 2 Stufen auf der Leiter.

Die Umstände müssen für eine Probe geeignet sein: frei von Ablenkung und Gefahr. Du kannst die hässliche Schnittwunde nicht säubern und verbinden, wenn eine Gruppe Oger auf der Suche nach dir durch die Höhle stampft. SL, du urteilst letztendlich darüber, ob eine Probe ausgeführt werden kann.

Wenn die Erholungsprobe erfolgreich ist (egal, ob du sie selbst gemacht hast oder jemand sie für dich gemacht hat), dann kannst du die Konsequenz umbenennen, um die Erholung zu symbolisieren. Zum Beispiel wird aus dem **Gebrochenen Bein** ein **Gipsbein**, ein **Skandalös** wird zu einer **Schadensbegrenzung** usw. Du bist die Konsequenz noch nicht los, aber es wird angezeigt, dass eine Erholung stattfindet. Zudem verändert es die Möglichkeiten, wie der Aspekt benutzt werden kann, auch wenn er vorerst bestehen bleibt.

Unabhängig davon, ob du den Namen der Konsequenz veränderst oder nicht (manchmal ergibt es keinen Sinn, das zu tun), markiere sie, damit jeder weiß, dass die Heilung eingesetzt hat.

WELCHE FERTIGKEIT BENUTZE ICH FÜR DIE ERHOLUNGSPROBE?

In Herzen aus Stahl kann eine körperliche Heilung nur durch Anwendung eines Wissen-Stunts erfolgen, den z. B. Zird der Geheimnisvolle besitzt. Das macht physische Kämpfe gefährlich und zeigt, dass eine medizinische Ausbildung selten ist. Dagegen erfolgt geistige Heilung mittels Empathie.

Wenn du körperlichen Schaden leichter heilen willst, dann mach Heilung zu einer Standardaktion einer Fertigkeit. Wissen ist eine gute Wahl, oder vielleicht auch Handwerk. Sollte es für deine Spielrunde wichtig sein, könntest du ebenso Medizin oder Überleben als neue Fertigkeiten hinzufügen.

Wenn du den Zugriff für geistige Heilung einschränken willst, mache daraus einen Stunt für Empathie oder Charisma statt einer Standardaktion für diese Fertigkeiten.

Jetzt musst du nur noch abwarten.

- Nach der Erholungsprobe musst du für eine leichte Konsequenz eine **Szene** lang warten, bevor du den Aspekt verlierst und diese Konsequenz wieder verwenden kannst.

Szenen, Sitzungen und Szenarien Seite 233

- Nach der Erholungsprobe für eine mittlere Konsequenz musst du eine ganze **Spielsitzung** warten. Das heißt, wenn du die Erholungsprobe in der Mitte der letzten Sitzung gemacht hast, tritt die Heilung auch erst in der Mitte der nächsten Sitzung ein.

- Nach der Erholungsprobe für eine schwere Konsequenz musst du ein ganzes **Szenario** lang warten.

Cynere beendet den Kampf und behält daraus die schwere Konsequenz **Beinahe ausgeweidet**.
Zurück in der Herberge versorgt Zird die Verletzung. Er hat den Stunt **Gelehrter und Heiler**, der ihm erlaubt, mit Wissen eine Erholungsprobe zu machen. Er würfelt mit Wissen gegen einen Fantastischen (+6) Widerstand und ist erfolgreich.
Damit kann Cynere den Aspekt von **Beinahe ausgeweidet** in **Bandagiert** umbenennen und der Heilungsprozess beginnt. Nach einem ganzen Szenario kann sie den Aspekt von ihrem Charakterbogen entfernen und in einem neuen Konflikt erneut eine schwere Konsequenz hinnehmen.

HEILTRÄNKE UND ANDERE SOFORTHEILUNGEN

In vielen Genres gibt es Mechanismen, die einen Charakter sehr schnell von Verletzungen heilen. In Fantasy-Spielwelten gibt es die allgegenwärtigen Heiltränke oder -zauber. Im SciFi gibt es Biogel oder superwissenschaftliche Regenerationstanks. Normalerweise existieren diese Mechanismen in Spielen, weil Verletzungen eine ständige numerische Einschränkung deines Charakters darstellen und seine Effektivität vermindern.
In *Fate* sind Konsequenzen nichts anderes als ein normaler Aspekt. Sie kommen nur ins Spiel, wenn jemand einen *Fate-Punkt* zum Einsetzen ausgibt (außer nach dem ersten freien Einsatz) oder wenn ihn jemand reizt.
Um eine mächtige Heilung abzubilden, ist es am besten, wenn die Erholungsprobe automatisch als Erfolg gilt oder wenn die Konsequenz um eine Ebene oder mehr verringert wird. Zum Beispiel könnte ein Heiltrank eine schwere Konsequenz in eine mittlere umwandeln und die Erholungszeit damit drastisch verkürzen. Der SC sollte dennoch immer mindestens eine Szene warten müssen, in der die Konsequenz Auswirkungen haben kann, bevor sie verschwindet.

Extreme Konsequenzen

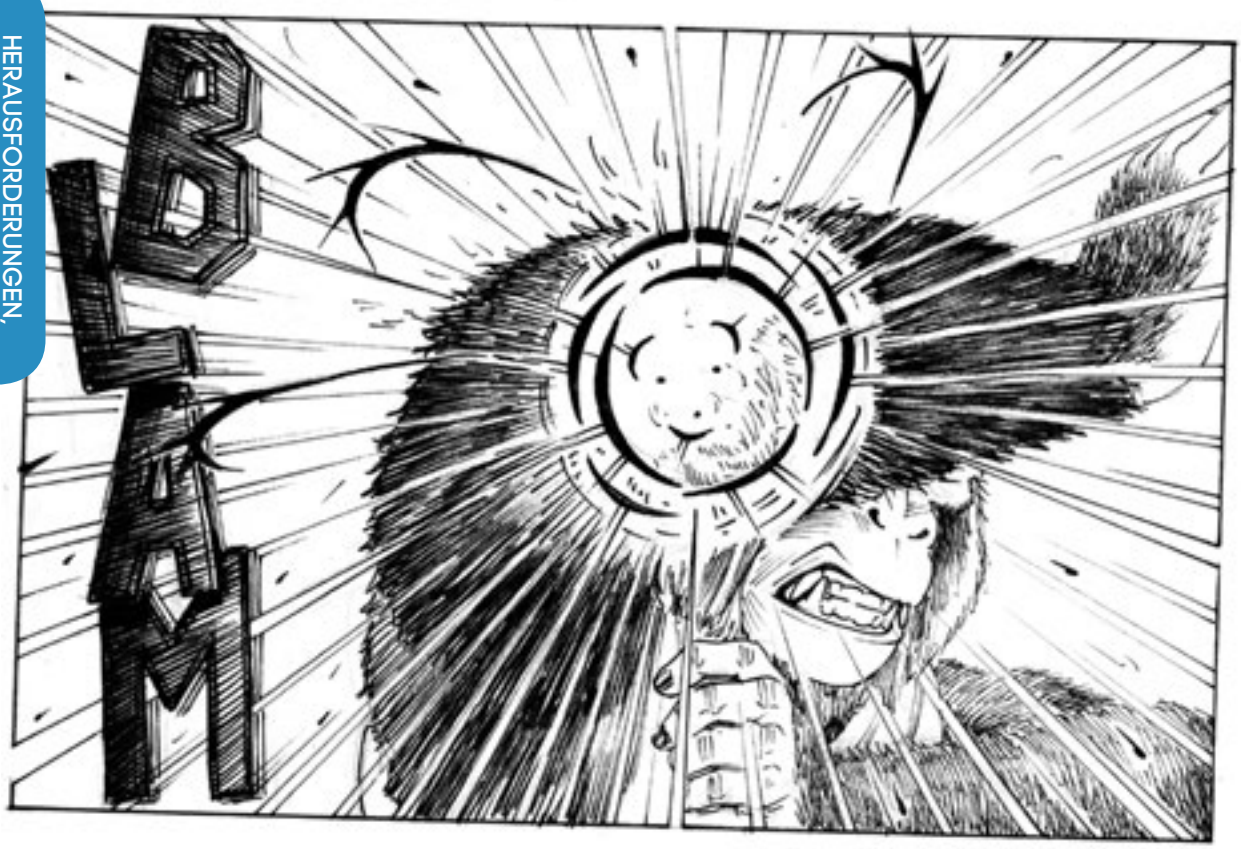
Zusätzlich zu den normalen Konsequenzen (leicht/mittel/schwer), bekommt jeder Charakter eine letzte Chance, in einem Konflikt zu bleiben – die **extreme Konsequenz**. Du darfst zwischen zwei großen Meilensteinen einmal darauf zurückgreifen.

Was sind Meilensteine? Seit 264

Eine extreme Konsequenz steckt 8 Erfolgsstufen Schaden ein – das aber zu einem hohen Preis! **Du musst sofort einen deiner normalen Aspekte durch die extreme Konsequenz ersetzen (außer deinem Konzept, das ist tabu).** Ja, du hast richtig gelesen. Eine extreme Konsequenz ist so schwerwiegend, dass dein Charakter nicht mehr derselbe bleibt.

Große Meilensteine Seite 268

Im Gegensatz zu anderen Konsequenzen kannst du keine Erholungsprobe machen, um eine extreme Konsequenz zu behandeln. Du behältst sie bis zum nächsten großen Meilenstein. Danach kannst du sie umbenennen, um zeigen, dass du das Gröbste hinter dir hast und nicht mehr so anfällig dafür bist. Du darfst aber nicht einfach zu deinem ursprünglichen Aspekt zurückkehren. Eine extreme Konsequenz zu nehmen ist eine permanente Veränderung deines Charakters. Behandle sie auch so!



EINEN KONFLIKT AUFGEBEN

Wenn alle Stricke reißen, kannst du auch nachgeben. Vielleicht machst du dir Sorgen, weil du keinen weiteren Treffer mehr wegstecken kannst, oder vielleicht beschließt du, dass Weiterkämpfen nur noch eine Demütigung wäre. Ganz gleich warum: Solange du noch nicht gewürfelt hast, kannst du jede Aktion unterbrechen und erklären, dass du den Konflikt aufgibst. Das ist wichtig! Sobald du gewürfelt hast, passiert, was passiert. Dann musst du weiteren Stress nehmen, eine weitere Konsequenz erleiden oder wirst ausgeschaltet.

Wenn du aufgibst, erreichen deine Gegner ihre Ziele dir gegenüber, oder – wenn es mehr Teilnehmer an dem Konflikt gibt – du kannst ihnen keinen Widerstand mehr leisten. Du wirst als Gegner aus dem Konflikt genommen. Punkt!

Aber es gibt nicht nur Schlechtes dabei. **Zunächst einmal bekommst du einen *Fate-Punkt*, wenn du aufgibst**. Zudem erhältst du für jede im Konflikt erlittene Konsequenz einen weiteren *Fate-Punkt*. Du darfst diese *Fate-Punkte* einsetzen, sobald der Konflikt beendet wurde.

Außerdem entgehst du dem Schlimmsten. Ja, du hast verloren und die Erzählung wird dem Rechnung tragen. Du kannst dieses Privileg aber nicht missbrauchen. Der Sieg deiner Gegner bleibt bestehen. Alles, was du für die genauen Umstände dieses Siegs vorschlägst, muss von der Gruppe akzeptiert werden.

Es macht aber einen Unterschied, ob deine Gegner dich irrtümlich für tot halten und auf dem Schlachtfeld liegen lassen oder ob du in den Fängen deiner Gegner landest, gefesselt und all deiner Gegenstände beraubt. Also Dinge, die dir passieren können, wenn du ausgeschaltet wirst. Das ist doch auch schon etwas!

In unserem Lagerhallenkampf erweist sich Og als zu hart für Landon. Im Verlauf des Kampfes kam es zu mehreren verheerenden Treffern.

Bevor Sabine an der Reihe ist, meint Dominik: „Ich gebe auf. Ich will keine weitere Konsequenz riskieren."

Landon hat eine leichte und eine mittlere Konsequenz erhalten. Er bekommt einen *Fate-Punkt* fürs Aufgeben und zwei weitere für die Konsequenzen. Das macht insgesamt drei Punkte.

„Was willst du verhindern?", will Sabine wissen.

„Nun, für den Anfang möchte ich nicht getötet oder gefangen genommen werden", antwortet Dominik.

Sabine lacht und meint: „Gut, gut. Sagen wir, dass dich Og bewusstlos zu Boden schickt. Er bringt es nicht zu Ende, weil er sich noch um Cynere und Zird kümmern muss. Vielleicht glaubt er, dass du tot bist. Ich denke aber, wir brauchen für deine Niederlage noch etwas mehr. Hm …"

Daniel schaltet sich ein. „Wie wäre es, wenn Og dein Schwert als Trophäe nimmt?"

Sabine nickt. „Ja, das ist gut! Og haut dich um, spuckt auf dich und nimmt dein Schwert."

„Dieser Bastard! Das werde ich ihm heimzahlen!", ruft Dominik.

AUSGESCHALTET WERDEN

Wenn du Erfolgsstufen eines Angriffs nicht durch Stress oder Konsequenzen einstecken kannst, wirst du **ausgeschaltet**.

Ausgeschaltet werden ist übel. Es bedeutet nicht nur, dass du nicht mehr kämpfen kannst, sondern auch, dass dein Gegner deine Niederlage und dein weiteres Schicksal nach dem Konflikt beschreibt. Er kann zwar nichts bestimmen, was über die Tragweite des Konflikts hinausgeht (z. B. dass du vor Scham stirbst), aber er erhält sehr viel Macht über deinen Charakter, ohne dass du etwas dagegen tun kannst.

Tod eines Charakters

Wenn du darüber nachdenkst, wird nicht viel dagegen sprechen, wenn jemand ansagt, dass dein ausgeschalteter Charakter jetzt stirbt. Immerhin sprechen wir hier von körperlichen Konflikten, bei denen Typen hässliche scharfe Waffen benutzen. Es ist nur logisch, dass das einzig schlüssige Ergebnis deiner Niederlage der Tod deines Charakters sein könnte.

In der Praxis ist diese Annahme jedoch je nach Spielgruppe ziemlich kontrovers. Manche Spieler denken, dass ein Charaktertod immer möglich sein sollte, wenn er regelgerecht passiert. Fallen die Würfel entsprechend, dann soll es so sein.

Andere Spieler sehen es differenzierter. Sie empfinden es schädlich für ihren Spielspaß, wenn jemand die Kontrolle über einen Charakter verliert, in den er viel Zeit investiert hat. Und all das nur, weil ein anderer viele *Fate-Punkte* ausgibt oder die Würfel unglücklich fallen.

Wir empfehlen den zweiten Ansatz, und das vor allem aus dem folgenden Grund: Meistens ist ein sofortiger Charaktertod ziemlich langweilig, verglichen mit der Option, den SC durch die Hölle gehen zu lassen. Hinzu kommt, dass all die mit dem Charakter verbundenen und noch nicht aufgelösten Geschichten unvollendet bleiben. Außerdem wirst du viel Zeit und Mühe aufwenden müssen, um einen neuen Charakter in die Geschichte einzubinden.

Das bedeutet jedoch nicht, dass es überhaupt keinen Charaktertod gibt. Wir empfehlen nur, dass du dir diese Option für Konflikte aufhebst, die besonders dramatisch, sehr zentral oder bedeutend für den Charakter sind. Mit anderen Worten, Konflikte, bei denen der Charakter bewusst und gewollt das Risiko eingeht, zu sterben. Spieler und SL, besprecht das in der Gruppe, sobald ihr das Gefühl habt, dass ein solcher Konflikt besteht oder entstehen könnte.

Zum Schluss: Wenn du in einer Gruppe mitspielst, die die Regeln hart auslegt und bei der du damit rechnen musst, dass der Charakter stirbt, wenn er ausgeschaltet wird, dann sorge dafür, dass allen klar ist, welcher Gegner bereit und willens ist, jemanden umzubringen. SL, bei einer solchen Spielweise musst du sicherstellen, dass alle Spieler wissen, wie ernst es ein NSC meint und das Aufgeben eine Möglichkeit ist, den Charakter am Leben zu erhalten.

BEWEGUNG

In einem Konflikt ist es wichtig, zu wissen, wo sich jeder im Verhältnis zu den anderen befindet. Deshalb teilen wir die Umgebung, in der ein Konflikt stattfindet, in verschiedene Zonen ein. Die Charaktere werden sich in und zwischen den Zonen bewegen, um andere oder ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Normalerweise ist es nichts besonderes, sich von einer Zone zur anderen zu bewegen. **Solange nichts im Weg ist, das dich daran hindert, kannst du dich zusätzlich zu deiner Aktion in einem Austausch von einer Zone zur nächsten bewegen.**

Wenn du dich weiter als eine Zone bewegen willst (z. B. irgendwohin auf der Karte), wenn ein Situationsaspekt deine freie Bewegung einschränkt oder wenn dich ein anderer Charakter daran hindern kann, musst du für die Bewegung eine Überwinden-Aktion mit Athletik machen. Das zählt dann als deine Aktion für diesen Austausch. SL, wie bei anderen Überwinden-Aktionen legst du den Schwierigkeitsgrad dafür fest. Du kannst dich dafür an der Anzahl der Zonen, die durchquert werden müssen, oder an relevanten Situationsaspekten orientieren. Befindet sich ein anderer Charakter im Weg, leistet er aktiven Widerstand. Du kannst die relevanten Situationsaspekte sogar für ihn einsetzen.

Überwinden
Seite 142

Wenn du einen Fehlschlag hast, wurde deine Bewegung irgendwie verhindert. Bei einem Gleichstand hast du dich bewegt, aber dein Gegner bekommt irgendeinen zeitweiligen Vorteil. Bei einem Erfolg kannst du dich ohne Einschränkungen bewegen. Hast du einen vollen Erfolg, bewegst du dich und erhältst zusätzlich einen Schub.

Unser Konflikt in der Lagerhalle ist immer noch nicht vorbei. Cynere will zu einem von Ogs Schergen gelangen, der vom zweiten Stock aus Pfeile verschießt. Dafür muss sie eine Zone überwinden, um zur Leiter zum zweiten Stock zu gelangen und dann daran hochzuklettern. Das heißt, ihr Gegner ist zwei Zonen weit entfernt.

Momentan steht sie selbst noch einem Schurken gegenüber, der ein Ordentlicher (+2) Kämpfer ist.

Juli teilt Sabine ihre Absicht mit. „Gut, der Schurke, mit dem du im Kampf bist, will verhindern, dass du einfach so abhaust. Er leistet aktiven Widerstand“, meint Sabine.

Cynere hat eine Großartige (+4) Athletik. Sie würfelt und kommt auf 0. Damit bleibt das Ergebnis Großartig (+4). Der Schurke würfelt für den Widerstand, erhält eine -1 und hat damit ein Durchschnittliches (+1) Ergebnis. Cynere erreicht drei Erfolgsstufen, genug für einen vollen Erfolg.

Juli und Sabine beschreiben, wie Cynere eine Finte macht, plötzlich über die Kisten zur Leiter springt und nach oben klettert, wobei sie es schafft, zwei Leitersprossen auf einmal zu nehmen. Sie erhält einen Schub, den sie **In vollem Lauf** tauft.

Der Schurke im zweiten Stock schluckt erschrocken und richtet seine Armbrust neu aus …

VORTEILE IN EINEM KONFLIKT

Situationsaspekte
Seite 64

Denk daran, dass Aspekte, die du als Vorteile erschaffst, denselben Regeln wie Situationsaspekte folgen: Die SL kann sie verwenden, um eine Überwinden-Aktion zu verlangen, und sie halten so lange an, wie eine Szene dauert oder bis sie bedeutungslos werden. In manchen Fällen sind sie für dich genauso gefährlich wie für deine Gegner.

Wenn du in einem Konflikt einen Vorteil erschaffst, denke darüber nach, wie lange der Aspekt bestehen und wer ihn benutzen soll. Es ist schwierig für jemand anderen außer dir und deinen Freunden, einen Vorteil einzusetzen, den du an einen Charakter gehängt hast, aber es ist auch leichter, diesen Aspekt abzuschütteln. Eine einzige Überwinden-Aktion reicht schon aus. Weit schwieriger ist es, einen Umgebungsaspekt los zu werden (mal ehrlich, wer wird das Riesige Bücherregal aus dem Weg schaffen, das du umgeworfen hast?), allerdings hat jeder in der Szene die Möglichkeit, einen Vorteil daraus zu ziehen.

SPERRFEUER UND ANDERE STÖRFAKTOREN

Wenn du versuchst, jemanden vor Angriffen zu schützen, dann ist es am besten, wenn du einen Vorteil erschaffst. Du gibst deinem Kumpel einfach den freien Einsatz des Aspekts und erschwerst so einen Angriff gegen ihn.

Du kannst dich auch in den Weg stellen, sodass der fiese Kerl erst an dir vorbei muss, wenn er zu deinem Freund will. Verteidige dann wie sonst auch und nimm Stress und Konsequenzen auf dich, wenn dein Gegner Erfolg mit seinem Angriff hat.

Du brauchst einen Stunt, wenn du andere beschützen willst, ohne dass du dich direkt zwischen dem Angreifer und seinem Ziel befindest.

Die Möglichkeiten, einen Vorteil zu erschaffen, sind nahezu grenzenlos. Du kannst so gut wie jedes Element in der Szene, das dir einfällt, zu deinem Vorteil nutzen. Falls du einmal keine Ideen hast, hier ein paar Beispiele:

- **Zeitweise Blenden**: Es ist ein Klassiker, dem Gegner Sand oder Salz in die Augen zu schleudern. Du hängst damit den Aspekt **Erblindet** an dein Ziel. Es braucht eine Überwinden-Aktion, um den Aspekt loszuwerden und wieder problemlos sehen zu können. **Erblindet** kann aber auch gereizt werden. Beachte also, dass der Aspekt für deinen Gegner den Vorteil hat, dass er daraus neue *Fate-Punkte* ziehen könnte.

- **Entwaffnen**: Du schlägst deinem Gegner die Waffe aus der Hand. Er ist solange **Unbewaffnet**, bis er die Waffe mit einer Überwinden-Aktion zurückerobert hat.

- **Positionierung**: Es gibt viele Möglichkeiten, einen Vorteil aus einer Position zu ziehen, z. B. **Erhöht stehen** oder **In die Ecke gedrängt**. Diese Aspekte kannst du einsetzen, wenn die bessere Position vorteilhaft für dich ist.

- **Außer Atem und andere kleine Wehwehchen**: Manche Treffer im Kampf sind nicht deshalb lähmend, weil sie Schaden anrichten, sondern weil sie besonders schmerzhaft sind. Griffe auf Nervenpunkte, Schläge in die Weichteile und andere „schmutzige Tricks“ fallen in diese Kategorie. Benutze Vorteile, um das darzustellen. Hänge deinem Gegner **Blind vor Schmerzen**, **Betäubt** oder ähnliches an und erhöhe den Schaden des folgenden Angriffs mit Hilfe des Aspekts.

- **Deckung**: Verwende Vorteile, um Deckung abzubilden, und setze sie zu deiner Verteidigung ein. Das kann so etwas Allgemeines wie **In Deckung gegangen** oder spezifisches wie **Hinter einem grossen Eichentisch** sein.

- **Die Umgebung verändern**: Du kannst die Umgebung zu einem Vorteil machen, indem du für **Umgestossene Mülltonnen** sorgst, die die Bewegungen behindern, oder indem du Dinge **In Flammen** aufgehen lässt. Letzteres ist bei *Fate* sehr beliebt.

WEITERE AKTIONEN IN EINEM KONFLIKT

Wie oben schon einmal erwähnt, kannst du dich in einer Situation wiederfinden, in der du etwas tun möchtest, während deine Freunde noch kämpfen, z. B. eine Todesfalle entschärfen, eine wichtige Information beschaffen oder versteckte Angreifer suchen. SL, wenn das jemand machen will, dann lege eine passende Herausforderung für den Spieler fest. Während eines Austauschs werden die Gegner vermutlich versuchen, dich anzugreifen oder einen Vorteil gegen dich zu erschaffen. Du musst dich erfolgreich dagegen wehren, um deine Aktion für die Herausforderung ausführen zu können. Solange dich niemand erfolgreich angreift oder einen Vorteil gegen dich erschafft, kannst du deine Aktion ausführen, um einen Teil der Herausforderung zu bewältigen.

Cynere will eine Tür öffnen, damit ihre Freunde und sie in ein altes Gewölbe entkommen können. Allemal besser, als die endlosen Horden von Tempelwächtern abzuwehren.
Sabine sagt: „Nun, zum Knacken der Tür musst du eine Ordentliche (+2) Diebeskunst-Probe schaffen, und zum Aufdrücken eine Ordentliche (+2) Kraft-Probe, damit ihr hindurch huschen könnt. Das ist nämlich eine richtig schwere Gewölbetür. Ansonsten musst du dich auch noch verteidigen."
Im ersten Austausch verteidigt sich Cynere erfolgreich und versucht, das Türschloss zu knacken. Sie hat einen Fehlschlag und beschließt, dass ihr Erfolg einen Haken hat. Sabine findet, dass es am einfachsten ist, ihr eine Konsequenz zu verpassen. Immerhin befindet sie sich in einem Kampf. Sie kann zwar die Tür öffnen, aber ein Tempelwächter verpasst ihr einen **Tiefen Stich im Bein**. Im folgenden Austausch kann sie sich nicht erfolgreich verteidigen und darf deshalb keine Probe für die Herausforderung machen. Im dritten Austausch verteidigt sie sich erfolgreich und landet bei ihrer Kraft-Probe beim Aufdrucken der Tür einen vollen Erfolg. Sie gibt ihren Freunden ein Zeichen und nimmt den Schub **Vorsprung** mit, weil dies der Beginn einer Verfolgungsjagd ist …

FREIE AKTIONEN

Manchmal tut dein Charakter etwas, das mit seiner Aktion in dem Austausch in Verbindung steht oder diese vorbereiten soll. Er zieht seine Waffe, bevor er sie abfeuert, ruft erst eine Warnung und tritt dann die Tür ein oder er erfasst zunächst die Lage, bevor er seinen Angriff startet. Diese kleinen Bestandteile einer Aktion sind eher zur Beschreibung gedacht und machen eine Szene atmosphärischer.
SL, du solltest nicht den Fehler machen, jedes kleine Detail einer Beschreibung regulieren zu wollen. Wenn es nicht wichtig ist oder es keinen Widerstand gibt, dann sollte keine Probe nötig sein. Lass den Spieler einfach das machen, was er tun möchte. Eine Waffe nachzuladen oder einen Gegenstand aus dem Rucksack zu fischen zählt dabei schlicht ein Teil der Aktion. Verwende dafür keine Regel, die diese Aktion abhandelt.

DEN KONFLIKT BEENDEN

In den meisten Fällen endet ein Konflikt, wenn alle Teilnehmer auf einer Seite entweder aufgeben oder ausgeschaltet werden.

SL, wenn der Konflikt endgültig beendet ist, verteil die *Fate-Punkte* fürs Aufgeben. Spieler, du bekommst zudem *Fate-Punkte*, wenn jemand einen deiner Aspekte gegen dich eingesetzt hat. Schreib dir die im Kampf erlittenen Konsequenzen auf und entferne die Markierungen in den Stresskästchen.

Nach einem großen chaotischen Kampf endet der Konflikt in der Lagerhalle. Sabine gibt den Konflikt im Namen von Og und seinem verbliebenen Schurken auf. Die SC überleben und können endlich nach der Schmuggelware suchen, die sie so sehr interessiert.

Weil Og aufgibt, kann er entkommen und vielleicht ein anderes Mal wieder auftauchen. Dominik hat in unserem Beispiel vorher aufgegeben – deswegen entkommt Og mit Landons Schwert als persönlicher Trophäe.

Dominik bekommt mehrere *Fate-Punkte*: Einen fürs Aufgeben und zwei weitere für die erlittene leichte und mittlere Konsequenz. Weil andere Aspekte nur frei gegen ihn eingesetzt wurden, bekommt er hierfür nichts. Macht insgesamt drei *Fate-Punkte*.

Daniel bekommt zwei *Fate-Punkte*, weil Sabine **Nicht Ins Gesicht!** zweimal im Konflikt gegen ihn eingesetzt hat.

Juli bekommt keine *Fate-Punkte*. Auch gegen sie wurden Aspekte nur frei eingesetzt, entweder durch Vorteile oder Schübe. Und weil sie siegreich aus dem Konflikt geht, erhält sie auch keine Punkte für erlittene Konsequenzen.

Übergang zu einem Wettstreit oder einer Herausforderung

Es kann sein, dass du dich in einem Konflikt wiederfindest, in dem sich die Umstände ändern und die Gegner kein Interesse mehr daran haben oder nicht mehr bereit sind, sich gegenseitig zu schaden. Wenn das der Fall ist, aber noch offene Ziele ausstehen, dann wandele den Konflikt in einen Wettstreit oder eine Herausforderung um. Mach nichts, was du normalerweise am Ende eines Konflikts tust (*Fate-Punkte* verteilen usw.). Warte damit bis zum Ende des Wettstreits oder der Herausforderung ab.

In einem früheren Beispiel (Seite 180) hat Cynere für ihre Freunde und sich eine Gewölbetür geöffnet, um vor einer Horde Tempelwächter zu fliehen. Sie haben sich zur Flucht entschieden und wollen die Verfolger abschütteln.

Nun haben sich die Ziele der Gegner geändert. Sie können sich vorerst gegenseitig nicht mehr verletzen und der Konflikt wird zu einem Wettstreit. Anstatt den nächsten Austausch zu machen, beginnt Sabine mit der Gestaltung einer Verfolgungsjagd.

Obwohl die SC Konsequenzen erlitten und damit ein Anrecht auf *Fate-Punkte* haben, bekommen sie sie zunächst nicht. Erst wenn ihnen die Flucht gelingt oder sie geschnappt werden, erhalten sie die Punkte.

TEAMWORK

Charaktere können sich bei Aktionen unterstützen. Es gibt in *Fate* zwei Arten von Teamwork: Fertigkeiten kombinieren, wenn alle die gleiche Anstrengung in eine Aktion stecken (z. B. mit Kraft gemeinsam eine bröckelnde Mauer umwerfen), und Vorteile ansammeln, wenn die Gruppe eine einzelne Person bei ihrer Aktion unterstützt (z. B. lenken mehrere Charaktere ein Ziel ab, damit jemand anders in eine Festung schleichen kann).

Wenn du Fertigkeiten kombinierst, finde heraus, wer von den Beteiligten den höchsten Fertigkeitswert hat. Er ist derjenige, der die Probe durchführt. Alle anderen, die zumindest einen Durchschnittlichen (+1) Wert in derselben Fertigkeit haben, geben ihm einen Bonus von +1 auf die Probe. Wenn du den höchsten Wert hast und drei andere dich unterstützen, dann bekommst du einen Bonus von +3 auf deine Fertigkeit.

Wenn du bei der kombinierten Fertigkeitsprobe einen Fehlschlag erleidest, dann betrifft dieser Fehlschlag alle Beteiligten. Ganz gleich, wie die Komplikationen aussehen, jeder wird davon betroffen und muss eventuell Konsequenzen nehmen. Alternativ kannst du einen Haken festlegen, der alle Beteiligten betrifft.

Machen wir mit der Verfolgungsjagd im Tempelgewölbe weiter. Weil es sich um zwei Gruppen handelt, einigen sich alle darauf, die Fertigkeiten zu kombinieren.

Von den drei SC hat Cynere mit Großartig (+4) den besten Wert in Athletik. Landon hat eine Gute (+3) und Zird eine Durchschnittliche (+1) Athletik. Die beiden geben je-

weils einen Bonus von +1, weswegen Cynere die Probe für alle mit einem Fantastischen (+6) Wert durchführt.
Sabines Tempelwächter haben alle nur eine Durchschnittliche (+1) Athletik. Weil sie aber zu fünft sind, kommen sie für den Wettstreit auf einen Hervorragenden (+5) Fertigkeitswert.

Wenn du Vorteile ansammelst, erschafft jeder nach den normalen Regeln einen Vorteil und überlässt dem ausführenden Charakter den freien Einsatz des Aspekts. Denke daran, dass du mehrere freie Einsätze auf einem Aspekt stapeln kannst.

Zird und Cynere wollen Landon unterstützen, damit dieser einen harten Treffer bei Tremendor, dem gefürchteten Riesen der Nördlichen Wüste, landen kann.
Sowohl Cynere als auch Zird erschaffen einen Vorteil, als sie im Austausch dran sind. Zird lässt ein magisches Feuerwerk los und erzielt bei seiner Probe einen normalen Erfolg und einen freien Einsatz des Aspekts, und Cynere streift den Gegner mit vielen kleinen Schnitten; sie schafft einen vollen Erfolg beim Erschaffen des Vorteils und belegt den Aspekt mit zwei freien Einsätzen.
Sie überlassen die drei freien Einsätze der **Auffälligen Ablenkung** Landon, der jetzt einen Bonus von +6 für seinen Angriff erhält.

ZOOM x5

8 SPIELLEITEN

WAS MACHST DU EIGENTLICH?

Wenn du SL bist, hast du eine etwas andere Aufgabe als alle anderen. In diesem Kapitel findest du viele Werkzeuge, die dir diese Aufgabe während des Spiels erleichtern.
Wir haben im Kapitel *Die Grundlagen* schon ein bisschen über die Aufgaben der SL gesprochen, aber wir wollen noch mal einen Blick darauf werfen, was alles in deiner Verantwortung liegt.

SZENEN ERÖFFNEN UND ABSCHLIEßEN

Es ist einer deiner wichtigsten Aufgaben im Spiel, zu entscheiden, wann und wie eine Szene eröffnet und abgeschlossen wird. Das klingt vielleicht nicht wahnsinnig wichtig, aber das ist es: Damit beeinflusst du das Tempo des Spiel ganz maßgeblich. Wenn du die Szene zu früh beginnen lässt, dann dauert es lange, bis ihr zum eigentlichen Punkt der Szene kommt. Wenn du die Szene zu lang laufen lässt, dann zieht sie sich hin und es dauert ewig, bis ihr etwas wirklich Wichtiges erreicht.
Deine Spieler werden dir manchmal dabei helfen, wenn sie unbedingt zum nächsten Teil kommen wollen. Aber sie verheddern sich auch gern im Gefrotzel zwischen den Charakteren oder neigen dazu, sich an unwichtigen Details aufzuhängen. Wenn so etwas passiert, musst du einschreiten und die Szene schneiden, wie in einem guten Film: „Ich denke mal, wir haben aus der Szene jetzt so ziemlich alles rausgeholt, was geht – was wollt ihr als nächstes machen?“
Im nächsten Kapitel *Szenen, Sitzungen und Szenarien* haben wir noch mehr Ratschläge, wie du Szenen eröffnen und abschließen kannst.

Szenen, Sitzungen und Szenarien Seite 233

DRAMA IST BESSER ALS REALISMUS

Bei *Fate* solltest du nicht unbedingt versuchen, alles immer hundertprozentig folgerichtig zu halten, und dich sklavisch dem Tyrannen Realismus zu unterwerfen. Das Spiel folgt den Regeln des Dramas und der erzählten Geschichte; nutz das zu deinem Vorteil. Es sollte im Spiel nur wenige Momente geben, wo die SC keine Schwierigkeiten oder Probleme haben, selbst wenn es „realistischer“ wäre, wenn sie mal zur Ruhe kommen würden.
Wenn du dir überlegst, wie es jetzt im Spiel weitergeht, und die plausibelste Antwort darauf ist gleichzeitig relativ langweilig, dann entscheide dich lieber für eine Variante, die mehr Spaß macht, auch wenn sie weniger plausibel ist! Du kannst hinterher immer noch eine Erklärung erfinden, warum das jetzt so passiert ist.

SPIEL DIE WELT UND DIE NSC

Als Spielleitung ist es deine Aufgabe, dir zu überlegen, wie die Welt und ihre Einwohner auf die SC reagieren. Außerdem musst du festlegen, wie die Umgebung der Charaktere aussieht. Wenn ein SC eine Probe verpatzt, musst du die Konsequenzen festlegen. Wenn ein NSC-Meuchelmörder versucht, den Freund eines SC umzubringen, dann entscheidest du, wie er das tut. Wenn die SC auf dem Markt zu einem Gemüsehändler schlendern, dann legst du fest, wie es ihm heute so geht, was er generell für eine Person ist und welche Waren er gerade anbietet. Du bestimmt, ob es regnet oder ob die Sonne scheint, wenn sich die SC auf den Weg zu einer dunklen Höhle machen. Glücklicherweise musst du das nicht alles aus der hohlen Hand improvisieren – es gibt einige Werkzeuge, die dir helfen, eine passende Option auszuwählen. Wir haben im Kapitel *Spielgestaltung* einen Prozess vorgestellt, der dir einen Haufen Vorschläge und Hintergrundinformationen über das Spiel gibt, das gespielt werden soll. Es gibt Aspekte durch aktuelle oder zukünftige Aufgaben, ihr habt Orte festgelegt, an denen etwas passieren sollte, und es gibt bereits NSC mit klaren Zielen, die du benutzen kannst.

Spielgestaltung
Seite 23

Wenn du dir überlegst, wie die Umwelt auf die SC reagiert, dann schau dir ihre Aspekte an und lass dir von ihnen helfen. Wir haben schon im Kapitel *Aspekte und Fate-Punkte* ausgeführt, dass die besten Aspekte sowohl positive als auch negative Auswirkungen haben sollten. Das kannst du ausnutzen, indem du die Aspekte ereignisbasiert reizt und so die Dinge ins Rollen bringst. Du erreichst damit gleich zwei Dinge auf einmal: Deine Spielwelt wird lebendiger, weil sie detaillierter und überraschender wirkt, und die SC stehen im Mittelpunkt der gespielten Geschichte.

Zweischneidig
Seite 69

Dieser Teil deiner Aufgaben umfasst auch das Spielen der NSC. Wenn einer von ihnen in einer Szene auftaucht, dann spricht du mit seiner Stimme und triffst alle Entscheidungen für ihn, genau wie es die Spieler für die SC tun. Du entscheidest, wann die NSC für eine Aktion würfeln müssen, und du folgst denselben Regeln wie deine Spieler, wenn du wissen willst, welches Ergebnis die Aktion erzielt. Je nachdem, wie wichtig sie für die Geschichte sind, unterscheiden sich deine NSC allerdings von den SC.

Ereignisbasiertes Reizen
Seite 83

LASS DIR VON DEN SPIELERN HELFEN

Du musst dir nicht jedes Detail in eurer Spielwelt ganz alleine ausdenken. Denk daran: Je mehr ihr bei der Gestaltung zusammenarbeitet, umso eher werden die Spieler das Ergebnis interessant finden und damit interagieren wollen – schließlich haben sie es ja selber mit erschaffen.

Wenn ein Charakter einen Aspekt hat, der sich auf etwas oder jemanden in der Spielwelt bezieht, dann lass ihn der Experte auf dem entsprechenden Gebiet sein. Wenn also ein Charakter **Narben aus dem Grossen Krieg** hat, dann bezieh den Spieler immer ein, wenn es um den Großen Krieg geht. „Du siehst, dass der Feldwebel ein Veteranenabzeichen trägt. Das ist ein verdammt seltener Orden, der nur im Großen Krieg verliehen wurde. Sag mal, was musste man damals für einen kranken Scheiß tun, um so ein Abzeichen zu kriegen? Hast du auch eins?“ Manche Spieler werden die Frage an dich zurückgeben, das ist völlig in Ordnung so. Aber du solltest immer wieder solche Angebote machen, damit ihr das Spiel gemeinsam gestaltet.

Spieler können mit einer Aktion einen Vorteil (Seite 144) erschaffen. Dieser Aktionstyp ist da, damit die Spieler über ihre Charaktere eigene Details in die Spielwelt einbringen können. Nutz das zu deinem Vorteil, wenn dir gerade nichts einfällt oder wenn du ein bisschen Kontrolle über die Welt abgeben willst. Das funktioniert sehr schön, wenn du die Frage eines Spielers mit einer Gegenfrage beantwortest.

Daniel: „Können wir dieses magische Konstrukt irgendwie zerstören, ohne dass dabei alle sterben, die darin gefangen sind?“

Sabine: „Naja, du weißt, dass das Konstrukt die Lebenskraft der Gefangenen als Kraftquelle benutzt. Wenn es eine Möglichkeit gäbe, es zu zerstören, wie könnte das aussehen? Ich meine, du bist der Zauberer hier, sag du es mir.“

Daniel: „Hm … vielleicht gibt es einen Gegenzauber, eine Art Sicherheitsmechanismus, für den Fall, dass irgendwas schief geht.“

Sabine: „Ja, das klingt gut. Würfel mal auf Wissen, ob es so etwas gibt.“

ENTSCHEIDE, WIE DIE REGELN FUNKTIONIEREN

Neben allem anderen musst du auch entscheiden, wie die Regeln funktionieren – was ist in dieser Situation erlaubt, was geht nicht? Hauptsächlich musst du festlegen, wann gewürfelt werden darf oder gewürfelt werden muss, welcher Aktionstyp am besten passt (Überwinden, Angreifen usw.) und wie schwierig die Probe ist. Bei Konflikten wird das häufig kompliziert: Muss jemand einen Situationsaspekt erst überwinden, bevor er etwas anderes machen kann? Ist der Vorteil, den der Spieler gerade erschaffen will, plausibel und stimmig?

Wir haben bereits im Kapitel *Aspekte und Fate-Punkte* gesagt, dass du diejenige bist, die entscheidet, ob ein Aspekt eingesetzt oder gereizt werden kann. Geh sicher, dass jeder am Tisch verstanden hat, warum du dich so entschieden hast und was gerade vorgeht. Das ist ziemlich einfach, wenn jemand einen Aspekt einsetzt – solange der Spieler erklären kann, warum der Aspekt jetzt gerade relevant ist, geht alles klar. Wenn ein Aspekt gereizt wird, ist das etwas komplizierter, weil du genau erklären musst, welche Komplikationen der Spieler da jetzt gerade akzeptiert.

Im weiteren Verlauf des Kapitels findest du viele Tipps, wie du solche Regelentscheidungen am besten triffst.

DU BIST EIN SCHIEDSRICHTER, NICHT GOTT

Die Entscheidung, wie die Regeln ausgelegt werden, liegt zwar bei dir, aber du solltest dich hier eher als „Erster unter Gleichen“ in einem Team sehen und nicht als absolute Autorität. Wenn es nicht klar ist, wie die Regeln ausgelegt werden sollten, bring eine kurze Diskussion in Gang und lass alle zu Wort kommen, statt eine einseitige Entscheidung zu treffen. Meistens wird sich eine Gruppe schon von selbst regulieren – wenn jemand einen Aspekt reizen will, obwohl das gar nicht so recht passt, dann wird das gegebenenfalls ein anderer Spieler ansprechen, noch bevor du es tust.

Du hast also das letzte Wort, wenn es um die Auslegung der Regeln geht, aber das letzte Wort kommt nach einer Diskussion und nicht von einem hohen Thron herab. Behalte das immer im Hinterkopf.

Grenzfälle bei Fertigkeiten und Stunts Seite 210

SZENARIEN ERSCHAFFEN (UND FAST ALLES ANDERE AUCH)

Zu guter Letzt musst du noch alles erschaffen, was den SC so begegnet und womit sie interagieren. Das sind nicht nur NSC mit Fertigkeiten und Aspekten, sondern auch die Aspekte, die auf Szenen, Orten und Objekten liegen, und sämtliche Verwicklungen und Herausforderungen, die ein **Szenario** bei *Fate* ausmachen. Deine Stichworte und Ideen geben deiner Gruppe überhaupt erst einen Grund, das Spiel zu spielen: welche Probleme sie angehen, welche Aufgaben sie lösen, wem sie sich in den Weg stellen und was sie durchmachen müssen, um einen Sieg zu erringen.

Dieser Aufgabe haben wir ein eigenes Kapitel gewidmet. Schau dir *Szenen, Sitzungen und Szenarien* an.

Szenen, Sitzungen und Szenarien Seite 233

WAS MACHST DU BEI DER SPIELGESTALTUNG?

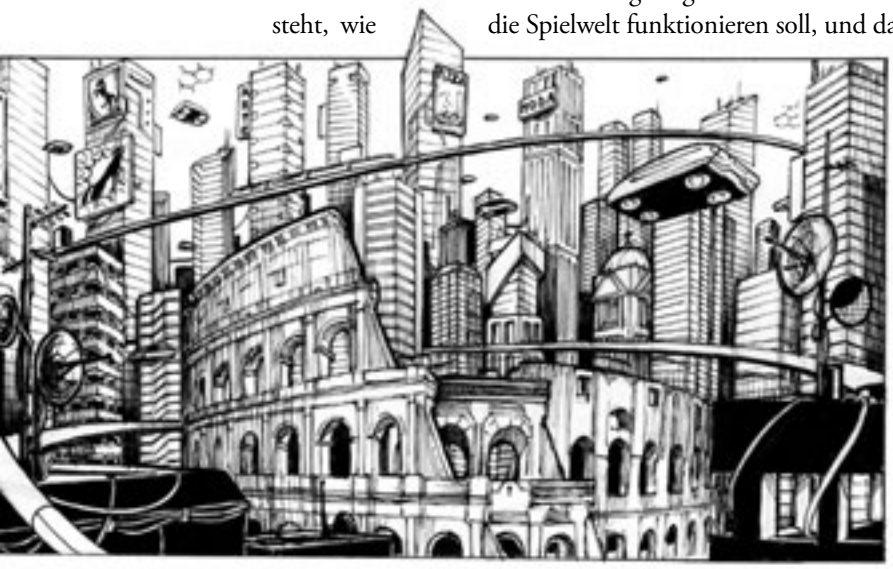
Spielgestaltung
Seite 23

Wir haben schon im Kapitel *Spielgestaltung* gesagt, dass die Gruppe sich gemeinsam überlegen muss, welches Setting bespielt werden soll. Die Spielwelt wird also von dir und deinen Spielern größtenteils gemeinsam erschaffen. Als SL solltest du bei diesem Prozess also möglichst offen für neue Ideen sein, aber auch deine eigenen Ideen großzügig einbringen. Das Gleiche gilt natürlich auch für die Spieler. Nimm die Ideen deiner Gruppe an, spiele mit ihnen herum, verändere und erweitere sie. Deine Spieler werden sich mehr ins Spiel einbringen, wenn sie das Gefühl haben, dass sie ganz entscheidend bei der Entstehung mitgewirkt haben.

Wenn du schon eine konkrete Idee hast, was du gern leiten würdest, lass dich nicht aufhalten und schlag sie der Gruppe vor. „Okay, ich würde gern eine Geschichte in den '60ern im Kalten Krieg leiten, aber mit Mechs und Steampunk. Alles klar?" Wenn du das so machst, solltest du aber sicher gehen, dass alle damit einverstanden sind. Ein einziger Spieler, der das Ganze nicht so spannend findet und sich eigentlich auch gar nicht darauf einlassen will, kann euch die ganze Stimmung verderben.

WEIT HERGEHOLT ODER EHER BODENSTÄNDIG?

Wenn wir gerade von Steampunk-Mechs in einer 60er-Jahre-Sowjetunion sprechen – es ist eine gute Idee, sich Gedanken darüber zu machen, wie weit hergeholt die Spielwelt denn nun sein soll. Solche Konzepte und Ideen machen einen Haufen Spaß, aber wenn sie zu absurd sind, wird es für die Spieler schwierig, sich richtig darauf einzulassen und nachzuvollziehen, was du überhaupt mit der Spielwelt vorhast. Es gibt da keine klare Antwort: Wie weit du gehen kannst, bevor es *zu* absurd wird, ist von Gruppe zu Gruppe (und von Spieler zu Spieler) verschieden. Mach dir aber klar, dass jede Abweichung von der Realität oder von gängigen Genrekonventionen das Potential hat, deine Spieler zu verwirren und vor eine geistige Hürde zu stellen. Geh sicher, dass ihr alle versteht, wie die Spielwelt funktionieren soll, und dass alle wichtigen Fragen zum Konzept schon im Vorfeld beantwortet werden.



Andererseits kannst du das Spiel natürlich auch ganz bodenständig gestalten, nämlich in der realen Welt, mit nur ein oder zwei kleinen Abweichungen. Die Auswirkungen dieser Abweichungen bieten sich dann natürlich als Spielmaterial an. So eine Spielwelt stellst du am besten vor, indem du einen Ort und eine Zeit

benennst, die alle kennen, und dann erzählst, welchen Unterschied zur realen Welt es gibt. Als Beispiele: „Stellt euch das wie das moderne London vor, aber Roboter sind ganz alltäglich“ oder „Das Ganze spielt direkt nach dem Zweiten Weltkrieg in Los Angeles, und einige der Veteranen, die aus dem Krieg heimkehren, haben Superkräfte“.

VON OBEN NACH UNTEN ODER UMGEKEHRT

Wie groß soll eure Spielwelt überhaupt werden? Wie geht ihr die Gestaltung an? Manche Leute arbeiten gern zunächst mit groben Pinselstrichen, legen die gesamte Welt fest und arbeiten sich von da aus zu den Details vor. Andere fangen lieber mit der unmittelbaren Umgebung an und entwickeln daraus ein Gesamtbild der Welt. Wir nennen das „von oben nach unten“ beziehungsweise „von unten nach oben“.

Keine der beiden Methoden ist der anderen überlegen, beide haben Vor- und Nachteile. Wenn ihr von oben nach unten arbeitet, legt ihr einen Großteil der Spielwelt bereits im Vorfeld fest – wer ist mächtig und bedeutend? Wo liegen die wichtigsten Städte? Welche Organisationen sind besonders wichtig? Das hat den Vorteil, dass ihr sofort seht, wie die Welt zusammenpasst und funktioniert. Wenn ihr zum Beispiel festgelegt habt, dass es im Königreich Talua ständig Streitigkeiten zwischen den mächtigen Fünf Häusern gibt, dann ist sofort klar, dass alle bedeutenden Personen in Talua wahrscheinlich einem dieser Häuser angehören – und dass es einen guten Grund geben sollte, wenn sie es nicht tun.

Aber wenn ihr nicht mit einer vorgefertigten Welt aus einem Film, einer Serie, einem Buch, einem Computerspiel oder ähnlichem arbeitet, dann ist das im Vorfeld *sehr viel* Arbeit – das ist der Nachteil dieser Methode. Außerdem heißt es, dass die Spieler viel Vorwissen über die Spielwelt mitbringen sollten, und das wirkt häufig eher abschreckend. Aber wenn alle die Spielwelt kennen und verstehen, kann das ein sehr unterhaltsames und lohnendes Spiel werden.

Wenn ihr die Spielwelt von unten nach oben entwickelt, fangt ihr mit den Sachen an, die für die SC unmittelbar wichtig sind. Das können ein paar NSC aus ihrer Heimatstadt sein, oder vielleicht der Name ihres Kollegen im Büro nebenan. Die Details werden festgelegt, während sich die Geschichte entfaltet. Ihr müsst nicht wissen, welche Sachen wie in die Welt passen – das denkt ihr euch während des Spiels einfach aus. Ihr fangt an einem Startpunkt an, und von da aus wird die Welt immer größer.

Das erfordert allerdings ziemlich viel Improvisationstalent und Spontaneität von allen, sowohl von der SL als auch den Spielern – das ist der Nachteil dieser Methode. Für dich als SL ist das vielleicht keine große Sache – du musst bei jedem Spiel immer irgendwo improvisieren und dir spontan Dinge ausdenken – aber nicht alle Spieler sind bereit, so viel Verantwortung im Spiel auf sich zu nehmen. Außerdem konzentrieren sich manche Spieler lieber auf ihren Charakter und wollen die Welt durch seine Augen sehen und erleben. Da stört es sie, wenn sie diese Immersion unterbrechen müssen, um sich einen Namen für die magische Axt auszudenken, die sie gerade gefunden haben, oder um dir zu erklären, was mit dem *letzten* Schatten-Oberhaupt des CIA passiert ist. *Fate* kann mit beiden Methoden umgehen. Da das System aber Eingaben der Spieler in die gemeinsame Fiktion in Form von Aspekten und hinzugefügten Details unterstützt, funktioniert die Methode von unten nach oben hier besonders gut. Wenn ihr ohnehin so spielen wolltet – super! Wenn nicht, kein Stress, aber vielleicht wollt ihr es ja irgendwann mal ausprobieren.

TRAGWEITE – WIE EPISCH DARF ES DENN SEIN?

Die Tragweite des Spiels Seite 27

Im Kapitel *Spielgestaltung* haben wir schon ein paar Dinge über die Tragweite des Spiels gesagt, aber das Thema ist einen genaueren Blick wert.

Wie schon erwähnt, beschäftigt sich ein Spiel mit geringer Tragweite hauptsächlich mit Ereignissen, die unmittelbar mit den SC zusammenhängen, und spielt in einem überschaubaren örtlichen Rahmen. Spiele mit großer Tragweite machen genau das Gegenteil: Es geht um epische Geschichten, die Nationen, Welten oder sogar Galaxien umfassen und die sich um welterschütternde Ereignisse drehen. Beides macht viel Spaß – es kann genau so befriedigend sein, die Kaiserin des Groß-Galaktischen Reiches zu werden wie die Hand des hübschesten Mädchens im Dorf zu gewinnen.

Allerdings heißt das nicht, dass ein Spiel nur entweder geringe *oder* große Tragweite haben darf. Hier ein paar Ideen, wie man beides miteinander kombinieren kann:

- **Fangt klein an und entwickelt euch**: Das ist die klassische Heldengeschichte, in der eine ganz gewöhnliche Person ohne weitere Ambitionen plötzlich in große Ereignisse verwickelt wird, denen sie überhaupt nicht gewachsen scheint. Denk an Luke Skywalker in *Star Wars: Eine neue Hoffnung*. Am Anfang ist er ein unwichtiger Feuchtigkeitsfarmer, der mit einer T-16 durch die Gegend rast und ab und zu ein bisschen Ärger auf der Tosche-Station hat. Dann tauchen zwei Droiden auf und führen ihn zu einem Rätsel: Wer ist dieser Obi-wan Kenobi? Bevor er sich versieht, ist er mit einem Schmuggler unterwegs, rettet eine Prinzessin und gewinnt eine wichtige Schlacht gegen das Imperium. Das ist der ganz klassische Verlauf einer Geschichte mit geringer Tragweite, die sich dann zu einer epischen Saga entwickelt.

- **Höhen und Tiefen**: Hier wechselst du zwischen geringer und großer Tragweite hin und her. Die Ereignisse mit geringer Tragweite sind dabei eine Art Ruhepause. Bei Geschichten mit großer Tragweite geht es normalerweise darum, einen Staat zu lenken, Planeten zu erobern, undenkbare Wesen aus dem Jenseits zu verbannen und so weiter. Die Geschichten mit geringer Tragweite drehen sich dann eher um persönliche Probleme, mit wenigen oder gar keinen Verbindungen zu den welterschütternden Ereignissen, die sich um die Charaktere herum entfalten. Zum Beispiel könntet ihr ein paar Sitzungen damit verbringen, euch mit dem Großkaiser anzulegen. Dann aber schaltet ihr einen Gang zurück und beschäftigt euch mit dem Verhältnis eines Charakters zu seinem entfremdeten Vater oder helft einem Freund in Not. Diese Ereignisse mit geringerer Tragweite sind eine Art Ruhepause innerhalb des epischen Bogens, den die Geschichte schlägt. Hier haben die Spieler die Möglichkeit, eine bislang unerforschte Seite an ihrem Charakter zu entdecken. Und wenn du die Geschichten mit geringer und großer Tragweite dann später doch miteinander verbindest, wird das Ergebnis für die Spieler sicherlich noch befriedigender.

Extras Seite 277

BRAUCHST DU EXTRAS?

Gibt es in deinem Setting Superkräfte, Magie, High-Tech-Geräte oder andere außergewöhnliche Sachen? Überleg dir am besten, wie du solche ungewöhnlichen Dinge regeln willst, bevor ihr anfangt zu spielen. Im Kapitel *Extras* findest du mehr darüber, was Extras eigentlich sind und wie du sie am besten an dein Spiel anpasst.

WAS MACHST DU WÄHREND DES SPIELS?

Nachdem wir jetzt darüber gesprochen haben, was bei der Spielgestaltung im Vorfeld gemeinsam mit den Spielern passiert, lass uns einen Blick auf die verschiedenen Aufgaben werfen, die du während des Spiels erfüllen solltest.

DIE GOLDENE REGEL

Bevor wir über spezifische Aufgaben reden, hier die Goldene Regel von *Fate*:

- **Überleg dir erst, was du eigentlich erreichen willst, und dann such dir eine Regel aus, die dir hilft, das umzusetzen.**

Das klingt jetzt selbstverständlich, aber wir legen so viel Wert darauf, weil die Reihenfolge wichtig ist. Die Regeln sind keine Zwangsjacke, sie schreiben dir nicht vor, was du genau tun kannst. Sie sind eine Sammlung von Werkzeugen, die dir helfen sollen, die Ereignisse in der Spielwelt in Spielmechaniken zu modellieren. Was auch immer du vorhast – deine Absicht formt die Regeln, nicht umgekehrt. Meistens musst du nicht lange überlegen, wie du diese Absicht abbilden kannst. Die Definition der jeweiligen Aktion macht das relativ eindeutig: Wenn du jemandem weh tun willst, musst du ihn angreifen. Wenn du nicht zu Schaden kommen willst, musst du dich verteidigen.
Aber es gibt auch Situationen, wo nicht so klar ist, welchen Aktionstyp du am besten verwendest. Als SL solltest du die Aktion dann auf gar keinen Fall verbieten. Versuch stattdessen, die Absicht hinter der geplanten Handlung deutlicher zu erkennen und einzugrenzen. Damit solltest du herausfinden, welcher Aktionstyp (oder welche Aktionstypen) am besten geeignet sind.

DIE SILBERNE REGEL

Es gibt zu der Goldenen Regel einen logischen Folgesatz: Wenn etwas in der Geschichte sinnvoll und angemessen ist, dann dürfen die Regeln nicht im Weg stehen. Wenn du oder einer deiner Spieler in der Geschichte etwas erzählt und es deswegen sinnvoll ist, eine Regel auf eine andere Art und Weise einzusetzen, als du das normalerweise tun würdest, dann lass dich nicht stören und mach es einfach.
Ein gutes Beispiel dafür hat mit den *Konsequenzen* (Seite 56) zu tun. Normalerweise sagen die Regeln, dass ein Spieler sich im Konflikt entscheiden kann, eine Konsequenz zu nehmen, wenn er von einem Angriff getroffen wird.
Aber stell dir vor, ihr spielt gerade eine Szene, in der ein Spieler versucht, einen NSC einzuschüchtern. Dabei durchschlägt er einen gläsernen Tisch mit der bloßen Faust, um der Sache Nachdruck zu verleihen. Das finden alle sehr cool, daher kann der Spieler auf einen Wurf verzichten – niemand ist interessiert daran, was passieren würde, wenn er die Probe nicht schafft. Allerdings meinen auch alle, dass es sinnvoll wäre, wenn sich der SC bei der Sache an der Hand verletzen würde (das macht es schließlich noch beeindruckender).
Es ist also völlig okay, wenn der SC in diesem Fall die leichte Konsequenz Glas in der Hand bekommt, weil es gut in die Geschichte passt. Auch wenn es eigentlich keinen Konflikt gibt und niemand den SC angegriffen hat.
Genau wie bei der Goldenen Regel solltest du hier sicher gehen, dass alle wissen, warum das jetzt so passiert, wenn du solche Dinge tust.

Cynere ist auf der Jagd nach dem Idol von Karlon-Kar, einem uralten Gott der Zerstörung. Dank einer vergeigten Probe hat sie versehentlich eine mächtige magische Falle ausgelöst. Sabine beschreibt, dass die Halle von ständig zuckenden Todesblitzen erfüllt ist, die scheinbar zufällig durch den Raum schießen. Am anderen Ende der Halle ist der Altar mit dem gesuchten Idol – weit weg von Cynere.

Juli sagt: „Na, was soll man machen. Ich muss das Idol haben, also renne ich durch die Halle und versuche, den Todesblitzen auszuweichen."

Sabine überlegt einen Moment. Hier muss auf jeden Fall gewürfelt werden. Wenn Cynere durch die Halle rennt, sieht es zunächst mal so aus, als müsse sie dieses Hindernis überwinden. Andererseits muss sie sich ja auch gegen die Todesblitze verteidigen. Auch die Falle selbst kann Sabine auf zwei Arten darstellen: Rein technisch ist das ein passiver Widerstand, der Cynere am Durchqueren der Halle hindert. Andererseits verursacht die Falle Schaden, als würde sie angreifen.

Überwinden
Seite 142

Also fragt Sabine: „Juli, wir müssen hier irgendwas würfeln. Was genau möchtest du denn erreichen? Willst du eher versuchen, nicht von den Blitzen getroffen zu werden, oder ist es dir wichtiger, irgendwie durch die Halle zu dem Idol zu kommen?"

Juli zögert nicht. „Ich will auf jeden Fall zum Idol."

Sabine fragt: „Dabei könntest du aber verletzt werden, ist das okay?"

Juli sagt: „Klar. Hinein in die Gefahr, wie immer."

Sabine sagt: „Okay, dann handeln wir das mit einer Probe ab. So läuft es: Du würfelst Athletik gegen einen Fantastischen (+6) Widerstand. Wenn du es schaffst, kommst du unbeschadet durch die Halle zum Idol. Wenn nicht, hängst du irgendwo in der Halle fest und musst es noch mal versuchen. Der Wurf zählt auch als Verteidigung, wenn er also daneben geht, wirst du getroffen. Hier sind schließlich überall diese Todesblitze."

Juli verzieht das Gesicht, aber sie nickt und greift nach ihren Würfeln.

Bei diesem Beispiel kombiniert Sabine Überwinden und Verteidigen, um darzustellen, was Cynere passiert. Das ist völlig in Ordnung, weil es zu ihrer Absicht passt und in der beschriebenen Situation plausibel ist. Sie hätte auch festlegen können, dass Juli zweimal würfeln muss, für das Überwinden des Hindernisses und für die Verteidigung, und das hätte auch gut funktioniert – aber sie wollte alles mit einer Probe abhandeln. Wenn du im Spiel nicht weiter weißt, dann denk an die Goldene Regel. Du kannst solche Sachen wie Sabine im Beispiel jederzeit auch machen. Stell einfach sicher, dass deine Spieler verstehen, was du tust, und dass sie damit einverstanden sind.

WANN WIRD GEWÜRFELT?

Benutze die Würfel, wenn sowohl Erfolg als auch Fehlschlag bei einer Probe das Potential haben, die Geschichte interessanter zu machen.

Das ist meistens ziemlich klar, wenn es um Erfolg geht – die SC überwinden ein schwieriges Hindernis, sie gewinnen einen Konflikt oder erreichen ein Ziel: Das alles produziert Stoff, mit dem es weitergehen kann. Beim Fehlschlag wird es schon schwieriger, weil es so einfach ist, Fehlschläge rein negativ anzusehen – du schaffst es nicht, du versagst, du erreichst dein Ziel nicht. Wenn danach keine Basis mehr da ist, auf der du aufbauen kannst, kommt das Spiel schnell ins Stocken.

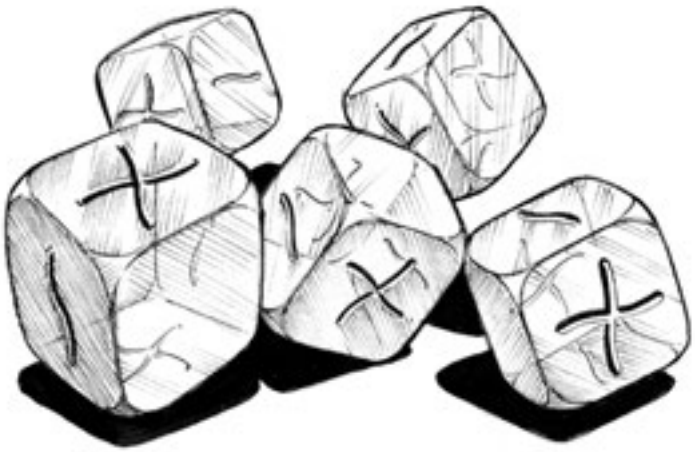
Am aller-, allerschlimmsten ist es, wenn die gescheiterte Probe dazu führt, dass *gar nichts* passiert: Es gibt keine neuen Informationen, es werden keine neuen Optionen eröffnet, die Situation verändert sich einfach gar nicht. Mach das nicht. Es ist unglaublich langweilig, und es hält die Spieler davon ab, mit Freude zu versagen – und du willst, dass sie das tun, weil die Mechaniken hinter dem Reizen und dem Aufgeben so wichtig sind. Also lass es bleiben.

Wenn dir nicht zu beiden Würfelergebnissen etwas Interessantes einfällt, dann lass nicht würfeln. Wenn Fehlschlag die langweilige Option ist, dann gib den SC einfach, was sie haben wollen und lass sie *später* würfeln, wenn dir ein interessanter Fehlschlag eingefallen ist. Wenn Erfolg die langweilige Option ist, dann versuche, die Idee für den interessanteren Fehlschlag als Reizen eines Aspekts umzusetzen und den Spielern ein paar *Fate-Punkte* zukommen zu lassen.

SITUATIONSASPEKTE SIND DEINE FREUNDE

Wenn du dir überlegst, ob es nicht eine gute Idee wäre, die SC eine Probe machen zu lassen, um irgendein Hindernis zu überwinden, dann schau dir deine Situationsaspekte an. Vielleicht bereitet einer dieser Aspekte den SC ja Scherereien oder Probleme. Dann lass sie würfeln, um diesen Aspekt zu überwinden. Wenn das nicht der Fall ist und dir auch keine interessanten Folgen für Erfolg und Fehlschlag einfallen, dann lass die Probe sein.

Zum Beispiel will ein Charakter durch einen Raum rennen. Wenn der Raum einen Aspekt wie **Von Schutt übersät** hat, dann ist es sinnvoll, den Spieler würfeln zu lassen. Wenn es keinen entsprechenden Aspekt gibt, lass ihn den Raum einfach durchqueren und mach mit einer spannenderen Situation weiter.



SPAß AM VERSAGEN

Wenn ein SC im Spiel eine Probe nicht schafft und du nicht sicher bist, wie du das interessant gestalten kannst, probier es mit einem der folgenden Vorschläge.

Die Umstände sind schuld

Die SC sind sehr kompetente Personen (denk daran, das ist eine der Grundideen bei *Fate*). Sie sollten nicht ständig wie Volltrottel dastehen, eigentlich nicht mal gelegentlich. Manchmal reicht eine gute Beschreibung aus, um den Fehlschlag zu einem Sprungbrett für die weitere Geschichte zu machen: Statt einfach zu erklären, dass der SC gepatzt hat, schieb die Schuld auf Umstände, die der SC nicht kontrollieren konnte. Vielleicht hat das einfach erscheinende Schloss noch einen weiteren Sicherheitsmechanismus (Diebeskunst), vielleicht taucht der Kontaktmann nicht auf, obwohl er es versprochen hatte (Kontakte). Möglicherweise ist der uralte Foliant zu brüchig und verwittert zum Lesen (Wissen), oder eine plötzliche Erderschütterung bringt dich aus dem Gleichgewicht (Athletik).

Dadurch wirken die SC immer noch kompetent und beeindruckend, obwohl sie nicht bekommen, was sie wollen. Noch wichtiger: Dadurch, dass die Umstände schuld sind, gibt es sofort eine neue Richtung, in die die Geschichte sich bewegen kann. Dadurch gibt der Fehlschlag der Erzählung einen weiteren Impuls. Der Kontakt ist nicht aufgetaucht? Wo ist er denn dann? Ist ihm jemand auf dem Weg zum Treffpunkt gefolgt? Der uralte Foliant ist verwittert? Gibt es nicht jemanden, der ihn restaurieren könnte? In diesem Fall bleibt ihr nicht bei dem Fehlschlag stehen, sondern könnt direkt mit einer neuen Entwicklung weitermachen.

Erfolg mit einem Haken

Du kannst den SC anbieten, dass sie bekommen, was sie wollen, wenn sie dafür einen Haken in Kauf nehmen – in diesem Fall bedeutet der Fehlschlag bei der Probe, dass sie nicht in der Lage waren, ihre Ziele ohne negative Konsequenzen zu erreichen.
Ein **kleiner Haken** sollte den SC das Leben ein bisschen schwerer machen. Wie auch bei dem Vorschlag weiter oben geht es hier darum, den Fehlschlag zu benutzen, um die Situation zu verändern und die SC nicht einfach nur scheitern zu lassen. Ein paar Vorschläge:

- Deute eine unmittelbare Gefahr an: „*Das Schloss öffnet sich mit einem leisen Klicken und die Tür zur Schatzkammer schwingt auf – leider sind die Türangeln nicht ganz so leise wie das Schloss. Wenn die Wachen noch nicht wussten, dass du hier bist, dann wissen sie es spätestens jetzt.*"

- Führ ein neues Hindernis ein: „*Ja, der Gildenmeister kann dir einen Magier empfehlen, der den verwitterten Folianten übersetzen kann, einen Kerl namens Bernward. Den kennst du sogar, es ist Jahre her, dass du ihn das letzte Mal gesehen hast. Da hat er dich gerade mit seiner Frau im Bett erwischt.*"

- Lass den Spieler eine harte Entscheidung treffen: „*Du kannst die Decke abstützen, bevor sie zusammenbricht. Das wird nicht lang halten, zwei Leute können raus, aber nicht mehr. Wen lässt du durch?*"

- Gib dem Spieler oder der Situation einen Aspekt: „*Irgendwie schaffst du es, auf den Füßen zu landen, aber du hast jetzt einen* Verstauchten Knöchel *als Andenken.*"

- Gib einem NSC einen Schub: „*Du bist ein bisschen überrascht, als Nicolai dein Angebot annimmt. Er hat dabei so ein komisches Grinsen im Gesicht, das dich misstrauisch macht. Es ist klar:* Nicolai führt etwas im Schilde*.*"

- Lass den SC ein Kästchen auf seinem Stressbalken abstreichen. Damit solltest du vorsichtig sein – das ist nur dann ein echter Haken, wenn der SC in derselben Szene vermutlich noch mehr Stress einstecken muss. Wenn dir das unwahrscheinlich vorkommt, dann nimm lieber eine andere Option.

Ein **großer Haken** tut mehr, als dem SC das Leben nur ein bisschen schwerer zu machen oder eine zukünftige Komplikation einzuführen – das ist ein harter und vielleicht sogar endgültiger Einschnitt, und er passiert genau jetzt.
Das kannst du erreichen, indem du die Optionen für den kleinen Haken noch weiter eskalierst. Anstatt nur die Möglichkeit in den Raum zu stellen, dass die Wachen die Tür zur Schatzkammer gehört haben könnten, lass ein paar Wachen mit gezogenen Schwertern in den Raum stürmen. Die einstürzende Wand trennt die SC nicht nur von ihren Verbündeten, sondern begräbt ein paar Verbündete unter sich. Das Gespräch mit Bernward wird nicht nur ein bisschen peinlich, sondern Bernward hasst den SC aktiv und würde ihn gern umbringen.

Ein paar weitere Optionen:

- Verstärke die Gegner. Vielleicht erholt sich ein NSC von sämtlichem Stress, den er in der Szene bekommen hat. Vielleicht verbesserst du eine seiner Fertigkeiten um einen Punkt. Oder du gibst ihm einen neuen Aspekt mit einem freien Einsatz.
- Führe *neue* Gegner oder ein neues Hindernis ein, z. B. zusätzliche Feinde oder einen Situationsaspekt, der die Lage deutlich verschlechtert.
- Verzögere den Erfolg. Die ganze Aktion dauert deutlich länger als erwartet.
- Gib dem SC eine Konsequenz, wenn sich das plausibel aus den Umständen ergibt – eine leichte, wenn die noch offen ist, eine mittlere, wenn er bereits eine leichte genommen hat.

Erzählzeit bei Erfolg oder Fehlschlag Seite 204

Wenn du dir nicht sicher bist, wie bösartig der große Haken jetzt sein sollte, dann schau dir an, um wie viele Erfolgsstufen der Spieler die Schwierigkeit verfehlt hat. In dem Beispiel mit der Schatzkammer oben (wo die Wachen die SC gehört haben und jetzt in den Raum stürmen): Wenn der Spieler mit seiner Diebeskunst-Probe 1 oder 2 Stufen unter der Schwierigkeit liegt, dann sind die SC gegenüber den Wachen in der Überzahl. Kein sonderlich harter Kampf, aber immer noch ein Kampf. Wenn er 3 bis 5 Stufen unter der Schwierigkeit liegt, sind es genauso viele Wachen wie SC. In diesem Kampf müssen die SC vermutlich *Fate-Punkte* einsetzen oder Konsequenzen hinnehmen. Wenn die Probe 6 oder mehr Stufen unter der Schwierigkeit liegt, sind die Wachen in der Überzahl und die SC in echter Gefahr.

Lass die Spieler die Arbeit machen

Du kannst die Kontrolle über die Situation an die Spieler übergeben und sie selbst entscheiden lassen, warum genau sie keinen Erfolg gehabt haben. Das ist sehr cool und fördert das Gefühl, die Geschichte gemeinsam zu gestalten. Es wird dich vielleicht überraschen, wie viele Spieler ihre Charaktere bereitwillig in Schwierigkeiten geraten lassen, um die Geschichte voranzutreiben. Besonders dann, wenn sie dabei die Kontrolle über die Darstellung ihres Charakters behalten können.

Das funktioniert auch gut, wenn dir gerade einfach nichts einfällt. „Okay, du hast deine Diebeskunst-Probe um zwei Stufen versemmelt. Du arbeitest gerade an dem Schloss, und irgendwas geht schief. Was denn eigentlich?“ „Du hast deine Wahrnehmungs-Probe nicht geschafft. Was fällt dir *nicht* auf, als du gerade zu den Gemächern der Königin schleichst?“ Es ist besser, ganz konkrete Fragen zu stellen wie in den Beispielen – wenn du nur sagst „Fein, erzähl mir, wie du es nicht schaffst“, fühlt sich der Spieler vielleicht unter Druck gesetzt, weiß nicht weiter und hält das ganze Spiel auf. Du willst den Spieler die Arbeit machen *lassen* und ihn nicht dazu zwingen.

SCHWIERIGKEITEN FESTLEGEN

Beim Festlegen des passiven Widerstands solltest du im Hinterkopf behalten, wie sich verschiedene Schwierigkeitsstufen bei einer Aktion auswirken. Das haben wir schon im Kapitel *Aktionen und Ergebnisse* beschrieben. Alles, was zwei oder mehr Stufen über dem Fertigkeitswert des SC liegt, wird ihn wahrscheinlich *Fate-Punkte* kosten, alles, was zwei oder mehr Stufen unter dem Fertigkeitswert des SC liegt, wird ihm wahrscheinlich sehr leicht fallen.

Wie schwer sollte eine Fertigkeitsprobe sein? Seite 141

Du solltest bei der Entscheidung für eine Schwierigkeit nicht unbedingt versuchen, die „Welt zu simulieren" oder möglichst „realistisch" zu sein. Versuch lieber, die Schwierigkeit entsprechend der dramatischen Notwendigkeit festzulegen.

Es sollte generell schwieriger sein, wenn es um wichtige Dinge geht und der Einsatz hoch ist, und weniger schwierig, wenn das Ergebnis der Probe nicht so entscheidend ist.

Im Prinzip ist das auch nichts anderes, als wenn du eine feste Schwierigkeit definierst und dann entsprechende Abzüge für Zeitdruck oder andere ungünstige Umstände verteilst. Psychologisch gesehen besteht allerdings ein großer Unterschied zwischen einer hohen Schwierigkeit und einer niedrigen Schwierigkeit *mit hohen Abzügen*. Das solltest du nicht unterschätzen. Ein Spieler, der eine hohe Schwierigkeit angehen muss, hat oft das Gefühl, dass er angemessen herausgefordert wird. Derselbe Spieler fühlt sich von einem hohen Abzug, den die SL willkürlich festgelegt hat, eher entmutigt.

Eine niedrige Schwierigkeit ist gut, wenn du zeigen willst, wie großartig der SC ist. Lass ihn in so einem Moment glänzen, damit wir uns erinnern, warum ausgerechnet er im Mittelpunkt der Geschichte steht. Niedrige Schwierigkeitswerte bieten sich auch an, wenn die SC nicht mehr viele *Fate-Punkte* haben, damit sie die Chance haben, einen ihrer Aspekte reizen zu lassen und wieder *Fate-Punkte* zu bekommen. Außerdem sind niedrige Schwierigkeiten bei Dingen sinnvoll, die den SC nur im Weg sind und sie vom Höhepunkt der Geschichte abhalten – du willst ja eigentlich nicht, dass sie an der Zugbrücke des bösen Oberschurken feststecken, wenn es in der Szene eigentlich darum gehen soll, dass sie dem bösen Oberschurken entgegentreten!

Szenen beginnen Seite 251

Manche Aktionen sollten grundsätzlich eine niedrige Schwierigkeit haben, vor allem, wenn niemand da ist, um aktiv Widerstand zu leisten. Wenn jemand in einem Konflikt einen Vorteil erschaffen will und es keinen signifikanten Widerstand gibt, dann sollte die Schwierigkeit auch nicht höher als Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2) sein. Das Gleiche gilt für den Versuch, einen Aspekt auf ein Objekt oder einen Ort zu legen. Widerstand muss nicht immer heißen, dass ein NSC anwesend ist, der sich in den Weg stellt: Wenn der finstere Drahtzieher die Beweise in seinem Büro versteckt hat, damit keine unerwünschten Personen sie lesen, dann kannst du das durchaus als Widerstand behandeln, obwohl der Drahtzieher gar nicht anwesend ist.

Du kannst die Schwierigkeit anziehen, wenn die SC sehr viele *Fate-Punkte* haben, wenn in der Geschichte ein entscheidender Moment gekommen ist, wenn es um das Leben einer Person oder das Schicksal vieler Personen geht oder wenn die SC endlich dem Feind begegnen, gegen den sie schon seit ein oder zwei Szenarien arbeiten. Du solltest die Schwierigkeit auch anheben, wenn ein Gegner sich sehr gut auf die SC vorbereitet hat oder wenn die Umstände einer Situation nicht gerade ideal sind: Die SC sind nicht vorbereitet, sie haben nicht das richtige Werkzeug für diese Aufgabe, ihnen läuft die Zeit davon etc.

Wenn du die Schwierigkeit ungefähr bei dem Wert der Fertigkeit des SC ansetzt, kommst du auf einen Mittelwert zwischen den beiden Extremen. Mach das, wenn du ein bisschen Spannung haben willst, ohne die Schraube zu sehr anzudrehen, oder wenn die SC zwar eine gute Chance auf Erfolg haben sollen, du aber trotzdem noch ein gewisses Risiko haben möchtest.

WICHTIG: BEGRÜNDE DEINE ENTSCHEIDUNG

Die Silberne Regel weiter oben schränkt dich beim Festlegen der Schwierigkeit etwas ein – du musst sicher sein, dass deine Entscheidung im Rahmen der laufenden Erzählung sinnvoll und plausibel ist. Wir wollen nicht, dass du die Welt so richtig detailgetreu simulierst und dich mit einem Haufen Einschränkungen verrückt machst („Schlösser im Dorf Hainwald sind generell von Guter (+3) Qualität, weil das Dorf in der Nähe einer Eisenmine liegt"), aber du solltest die Zahlen auch nicht einfach aus dem Hut zaubern. Es wirkt unglaubwürdig, wenn du eine Schwierigkeit nur *deswegen* auf Hervorragend (+5) setzt, weil das zwei Punkte über dem Fertigkeitswert des SC liegt und du willst, dass er *Fate-Punkte* ausgibt.

In diesem Sinne ähnelt das Festlegen von Schwierigkeiten dem Einsatz von Aspekten. Es muss in beiden Fällen eine gute Erklärung geben, warum das jetzt so in die Geschichte passt. Es ist völlig in Ordnung, wenn du dir diese Erklärung erst in dem Moment ausdenkst, wo sie wichtig wird; du musst das nicht vorher festlegen. Für so etwas sind Situationsaspekte großartig – wenn die Spieler schon wissen, dass die Höhle, in der sie sind, **Stockdunkel** und **Verdammt eng** ist, dann ist es auch kein Problem, ihnen zu erklären, warum es so schwierig ist, mit Heimlichkeit durch diese Tunnel zu schleichen. Niemand wird mit der Wimper zucken, wenn du dir die relevanten Situationsaspekte anschaust und dem Widerstand +2 für jeden gibst, weil das dem Bonus ähnelt, den sie selbst beim Einsatz eines Aspekts bekommen würden.

Wie auch immer, du solltest die Erklärung nicht überspringen. Entweder du erklärst den Spielern sofort, warum die Schwierigkeit so hoch ist, oder du hebst geheimnisvoll eine Augenbraue und lässt sie es kurz darauf herausfinden (z. B. wenn du es dir ausgedacht hast).

Du kannst unpassende Schwierigkeiten auch benutzen, um auf rätselhafte Ereignisse und offene Fragen in der Spielwelt hinzudeuten. Aus irgendeinem merkwürdigen Grund hat das Schloss an dem Stall, in den du gerade einbrechen willst, eine Epische (+7) Qualität. Was kann da so wichtiges drin sein, von dem du nichts weißt?

Oder du machst gerade die berühmte Initiationsprüfung für die Mitgliedschaft im gelehrten Amethyst-Orden, und du musst nur eine Ordentliche (+2) Wissens-Probe schaffen – was ist denn da los? Machen sie es dir absichtlich einfach? Ist es politisch wichtig, dass du Mitglied wirst? Wer hat das hingedreht? Oder ist der Ruf der Gelehrten des Ordens nur ein aufgebauschtes Märchen?

AUßERORDENTLICH GROßER ERFOLG

Manchmal würfelt ein SC weit über die Schwierigkeit hinaus und schafft mit der Probe viele Erfolgsstufen. Bei einigen Aktionstypen gibt es schon eingebaute Ergebnisse für besonders gute Würfe, zum Beispiel bekommst du im Kampf einen Vorteil, wenn du dich besonders gut verteidigst.

Bei anderen ist das nicht so klar. Was passiert, wenn du bei deiner Handwerk- oder Nachforschungs-Probe besonders viele Erfolgsstufen schaffst? So ein Ergebnis sollte schon etwas bringen und herausstreichen, wie gut der SC ist.

Hier sind ein paar Optionen:

- **Lass in der Geschichte die Sau raus**: Klingt vielleicht überflüssig, aber es ist wichtig, einen großartigen Wurf zu feiern und zu erzählen, wie unfassbar gut dieser Erfolg doch war. Du kannst hier auf die Ideen aus dem Abschnitt „Spaß am Versagen" zurückgreifen und sie auf den außerordentlichen Erfolg übertragen. Mit dem Erfolg könnte der SC nicht nur sein Ziel erreichen, sondern auch noch etwas ganz anderes beeinflussen. Lass dir vom Spieler dabei helfen, den Erfolg so richtig glänzen zu lassen, und fordere ihn auf, sich coole Details auszudenken. „Drei Erfolgsstufen bei Diebeskunst – sag mal, wird irgendwer dieses Schloss je wieder abschließen können?" „Okay, du hast fünf Erfolgsstufen bei deiner Kontakte-Probe. Erzähl mal, wo geht Nicky der Schwätzer normalerweise hin, wenn er seine Frau nicht mehr erträgt? Und was sagst du zu ihm, wenn du ihn dort triffst?"

Spaß am Versagen Seite 196

- **Verteil einen Aspekt**: Du kannst die Auswirkungen eines richtig guten Wurfs auch dadurch darstellen, dass du dem SC oder der Szene einen Aspekt gibst, so als hätte er einen Vorteil erschaffen. „Fein, du hast deine Ressourcen-Probe mit vier Erfolgsstufen geschafft. Damit hast du nicht nur die Wächterin erfolgreich bestochen und sie lässt dich ohne Probleme durch das Tor, sondern sie verspricht dir auch noch, sich als **Unerwartete Rückendeckung** zur Verfügung zu halten."

Umgang mit Zeit Seite 202

- **Lass es schneller gehen**: Wenn es schnell gehen muss, dann kannst du die benötigte Zeit mit zusätzlichen Erfolgsstufen reduzieren.

DER UMGANG MIT ZEIT

Wir unterscheiden bei *Fate* zwei unterschiedliche Arten von Zeit: **Spielzeit** und **Erzählzeit**.

Spielzeit

Spielzeit bezieht sich auf die Organisation der Zeit zwischen den Spielern am Spieltisch. Jede Zeitspanne innerhalb der Spielzeit bezieht sich auf eine Zeitspanne in der realen Zeit. Es gibt folgende Zeitspannen:

- **Austausch**: Ein Austausch umfasst die Zeit, die alle Beteiligten an einem Konflikt brauchen, um einmal dran zu sein. Das umfasst eine Aktion pro Beteiligtem, plus die Reaktion auf jede Aktion, die gegen den Beteiligten durchgeführt wird. Ein Austausch dauert normalerweise nicht länger als ein paar Minuten.

- **Szene**: Eine Szene umfasst die Zeit, die gebraucht wird, um einen Konflikt durchzuspielen, sich mit einer Situation zu beschäftigen oder ein Ziel zu erreichen. Szenen sind unterschiedlich lang: Eine knappe Beschreibung mit einem kurzen Gespräch dauert nur eine oder zwei Minuten, eine große Schlacht gegen einen wichtigen NSC kann eine halbe Stunde oder länger dauern.

Haupt-NSC
Seite 228

- **Sitzung**: Eine Sitzung entspricht genau der Zeit, in der ihr euch zum Rollenspiel trefft und umfasst meistens mehrere Szenen. Die Sitzung hört auf, wenn ihr alle euer Zeug packt und nach Hause geht. Bei den meisten Gruppen dauert eine Sitzung etwa zwei bis vier Stunden, aber es gibt kein festgelegtes Ende. Wenn ihr sonst keine Verpflichtungen habt, dann seid ihr nur eingeschränkt, weil ihr essen und schlafen müsst. Am Ende einer Sitzung erreicht die Gruppe normalerweise einen kleinen Meilenstein.

Kleiner
Meilenstein
Seite 264

- **Szenario**: Ein Szenario umfasst eine oder mehrere gespielte Sitzungen, meistens nicht mehr als vier. In den Sitzungen eines Szenarios geht es häufig darum, ein konkretes Problem oder Dilemma zu lösen, das die SL eingeführt hat, oder darum, einen ganzen Erzählstrang zu Ende zu führen (im Kapitel *Szenen, Sitzungen und Szenarien* findest du noch mehr Informationen über Szenarien). Am Ende eines Szenarios erreicht die Gruppe normalerweise einen bedeutenden Meilenstein. Du kannst das mit einer Episode in einer Fernsehserie vergleichen – ein Szenario entspricht der Anzahl an Sitzungen, die ihr braucht, um eine einzelne Geschichte zu erzählen.

Was ist ein
Szenario?
Seite 234

Bedeutender
Meilenstein
Seite 265

- **Handlungsbogen**: Ein Handlungsbogen umfasst mehrere Szenarien, normalerweise ungefähr zwei bis vier. Ein Handlungsbogen baut auf den vorherigen Szenarien auf und endet typischerweise in einem Höhepunkt, der die Spielwelt verändert. Du kannst das mit einer Staffel in einer Fernsehserie vergleichen, bei der die einzelnen Folgen zu einem dramatischen Höhepunkt führen. Es ist nicht immer so, dass du einen klar definierten Handlungsbogen hast; nicht alle Fernsehserien haben eine stringente Handlung, die sich durch die gesamte Staffel zieht. Es kann sein, dass ihr von Situation zu Situation geht, ohne einen klaren roten Faden zu haben. Am Ende eines Handlungsbogens erreicht die Gruppe normalerweise einen großen Meilenstein.

Großer Meilenstein Seite 268

- **Kampagne**: Eine Kampagne umfasst die gesamte Zeit, die ihr mit einem konkreten Spiel verbringt – jede Sitzung, jedes Szenario, jeden Handlungsbogen. Es gibt keine Höchstgrenze, wie lange ihr an einem Spiel spielen könnt. Manche Gruppen spielen Jahre, andere kommen ans Ende eines Handlungsbogens und hören dann auf. Wir nehmen an, dass eine Gruppe normalerweise ein paar Handlungsbögen durchspielt (ungefähr zehn Szenarien), zum großen Finale kommt und danach mit einem anderen Spiel weitermacht (hoffentlich wieder mit *Fate*!). Ihr könnt eure ganze Kampagne mit einem Meta-Handlungsbogen spielen, bei dem es um einen großen Konflikt geht, um den sich alles andere dreht. Eure Kampagne kann sich aber auch um kleinere, individuelle Geschichten drehen, die ihr in euren Szenarien erzählt.

Erzählzeit

Erzählzeit ist die Zeit, die die *Charaktere* aus ihrer Perspektive innerhalb der Geschichte wahrnehmen – die Zeit, die sie brauchen, um all das zu tun, was du und deine Spieler während des Spiels erzählen. Häufig werden ihr das nur grob abhandeln und die Zeit im Vorübergehen („Fein, du braucht mit dem Taxi eine Stunde zum Flughafen“) oder als Teil einer Probe erwähnen („Cool, nachdem du den Raum zwanzig Minuten lang durchsucht hast, findest du …“).

Die Erzählzeit hat meistens nichts mit der realen Zeit zu tun. Ein Austausch im Kampf dauert zum Beispiel ein paar Minuten in der Realität, aber im Spiel werden nur die ersten paar Sekunden des Konflikts damit abgedeckt. Genauso könnt ihr lange Zeitspannen einfach überspringen, wenn ihr das so erzählt („Der Kontakt braucht zwei Wochen, um die Sachen herauszufinden – machst du noch etwas, während du wartest, oder sollen wir direkt zu dem Treffen springen?“). Wenn ihr die Erzählzeit so benutzt, ist sie eigentlich nur ein Instrument, mit dem ihr der Erzählung Flexibilität und Glaubwürdigkeit verleiht.

Hin und wieder kannst du die Erzählzeit aber auch benutzen, um Spannung und Überraschung zu erzeugen. Hier sind ein paar kreative Vorschläge.

Zeitdruck

Nichts erzeugt Spannung so gut wie Zeitdruck. Die Helden haben nur Minuten, um die Todesfalle zu entschärfen. Sie müssen möglichst schnell zu einem bestimmten Punkt in der Stadt kommen, sonst fliegt etwas in die Luft. Das Lösegeld muss zu einem bestimmten Zeitpunkt gezahlt werden, sonst bringen die Entführer eine geliebte Person um …

Herausforderungen
Seite 155

Einige der Mechaniken des Spiels sind so designt, dass sie Zeitdruck gut darstellen können. Bei einer Herausforderung oder einem Wettstreit kann ein Spieler nur eine bestimmte Anzahl von Proben machen, bevor etwas passiert – egal, ob das dann gut oder schlecht ist.

Wettstreite
Seite 158

Aber ihr müsst euch nicht auf diese beiden beschränken. Wenn du klar ansagst, wann in deinem Szenario etwas Schreckliches passieren wird, kannst du nachverfolgen, wie viel Zeit einzelne Aktionen dauern und so den Druck nach und nach erhöhen. („Ach, du willst also sämtliche historischen Artikel im Stadtarchiv durchforsten? Naja, bis zum Ritual dauert es noch drei Tage – du kannst gern auf Wissen würfeln, aber du brauchst vermutlich einen Tag für den Versuch.“) Denk daran, dass so ziemlich alles Zeit kostet. Selbst wenn du mit Empathie nur einen Vorteil erschaffen willst, musst du dein Ziel eine Weile beobachten oder mit ihm reden. Wenn jede Aktion, die die SC versuchen, die Frist bis zum angesagten Zeitpunkt auch nur ein bisschen anknabbert, dann werden sie irgendwann vielleicht feststellen, dass ihnen die Zeit davon läuft.
Allerdings wäre es auch kein großer Spaß, wenn sie an der Frist nichts mehr ändern könnten oder wenn der Ablauf der Erzählung bis zum Ende der Frist leicht vorhersehbar wäre.

Erzählzeit bei Erfolg oder Fehlschlag

Wenn du die Erzählzeit benutzt, um Zeitdruck aufzubauen, kannst du die Dauer von bestimmten Abläufen an den Erfolg oder den Fehlschlag einer Probe knüpfen.
Schau dir die Richtlinien oben an: Wenn etwas länger dauert als vorgesehen, kann das Versagen immer noch Spaß machen, vor allem dann, wenn du längere Dauer als Haken bei einem Erfolg definierst – der Spieler kriegt genau das, was er wollte, aber er muss dafür viel mehr Zeit aufwenden als geplant und riskiert, dass er mit seinem Erfolg zu spät kommt. Das kann sogar dazu führen, dass das Ende der Frist verstreicht. Oder die Sache ist noch nicht komplett verloren, aber es gibt einen Haufen neuer Probleme.
Genauso kannst du außerordentlichen Erfolg belohnen, wenn die Gruppe unter Zeitdruck steht, und die Zeit, die der SC braucht, entsprechend reduzieren. Die historischen Nachforschungen (Wissen), die ansonsten einen ganzen Tag verbraucht hätten, dauern nur ein paar Stunden. Bei der Suche nach einem guten Händler (Kontakte), bei dem ihr eure Vorräte kaufen könnt, findest du einen, der schon fast alles da hat und den Rest noch am selben Tag besorgen kann, statt eine ganze Woche zu brauchen.
Außerdem kannst du Aspekte einsetzen oder reizen, um Dinge einfacher oder schwieriger zu machen, wenn die SC unter Zeitdruck stehen („Hey, ich bin ein **Werkstatt-Bunny**, ich brauche sicher nicht lang, um dieses Auto zu reparieren, oder?“ „Ach, weißt du was? Du hast da diesen Aspekt **Ich krieg nicht genug von Spass und Spiel …** und jetzt suchst du in einem Spielcasino nach einem Kerl. Meinst du nicht, dass es passend wäre, wenn dich das Casino ablenken würde? Die ganzen Spielautomaten und alles andere …“).

WIE VIEL ZEIT IST EINE ERFOLGSSTUFE WERT?

Wie bei jeder anderen Probe auch solltest du dich bei der Entscheidung, wie groß der Zeitsprung ist, danach richten, mit wie vielen Erfolgsstufen die Probe geschafft (oder eben nicht geschafft) wurde. Aber wie viel Zeit solltest du dem Charakter jetzt schenken oder abziehen?
Das hängt davon ab, wie lange die Aktion deiner Meinung nach unter normalen Umständen gedauert hätte. Normalerweise verwenden wir zwei Komponenten, wenn wir über Zeit reden: ein abstraktes oder spezifisches Zählmaß und einen Begriff für eine Zeiteinheit, also „ein paar Tage", „zwanzig Sekunden", „drei Wochen" usw.
Wir empfehlen dir, das Zählmaß abstrakt zu halten und zu definieren, dass alle Aktionen *eine halbe*, *eine*, *ein paar* oder *mehrere* Zeiteinheit(en) dauern. Wenn du also meinst, dass eine Handlung ca. sechs Stunden dauert, dann nenn das „mehrere Stunden". Wenn du dir eine Dauer von zwanzig Minuten vorstellst, kannst du das entweder „mehrere Minuten" oder „eine halbe Stunde" nennen, je nachdem, was besser passt.
Jetzt hast du einen Startpunkt, von dem aus du nach oben oder nach unten rechnen kannst. Jede Erfolgsstufe bedeutet einen Schritt von diesem Startpunkt aus. Wenn du also bei „mehreren Stunden" anfängst und der SC die Sache beschleunigen will, dann funktioniert das so: Mit einer Erfolgsstufe wird die Dauer zu „ein paar Stunden", mit zwei Erfolgsstufen zu „einer Stunde" und mit drei Erfolgsstufen zu „einer halben Stunde". Wenn du am Ende des Spektrums für eine Zeiteinheit angekommen bist, kannst du zu mehreren Einheiten einer kürzeren Zeiteinheit nach unten oder zu einer halben Einheit einer längeren Zeiteinheit nach oben springen. Bei der Probe oben, die bei „mehreren Stunden" anfängt, würden vier Erfolgsstufen zu einer Dauer von „mehreren Minuten" führen. Wenn der SC die Probe um eine Erfolgsstufe verpasst, steigt die Dauer auf „einen halben Tag".
Mit dieser Methode kannst du Zeitsprünge ziemlich einfach abhandeln, unabhängig davon, mit welcher Dauer du angefangen hast. Es spielt dabei keine Rolle, ob es um Augenblicke oder um Generationen geht.

Erzählzeit und die Tragweite einer Handlung

Die meisten Dinge, die ein SC tut, sind auf sein unmittelbares Umfeld begrenzt und finden in einem persönlichen Rahmen statt. Das ist eine einfache Vorstellung, und meistens ist sie auch richtig. Schließlich geht es bei *Fate* darum, die Fähigkeiten einer einzelnen Person in einem dramatischen Kontext zu sehen.

Aber denk mal darüber nach, was ein SC mit seinen Fähigkeiten und *aller Zeit in der Welt* erreichen kann. Stell dir vor, wie er sein Charisma einen Monat lang bei einer Verhandlung einsetzt und mit jedem Abgeordneten ein persönliches Gespräch führt, statt sich auf eine einzelne Konferenz zu beschränken. Stell dir vor, wie er wochenlang eine Person beobachtet und deren tägliche Routine mit seiner Nachforschung untersucht.

Wenn du eine längere Zeitspanne mit einer Probe abbilden lässt, kannst du den Fokus des Spiels erweitern und Ereignisse darstellen, die über den einzelnen Spielercharakter, der den Wurf macht, weit hinaus gehen. Die Charisma-Probe, die mehrere Monate abbildet, kann das Land, für das der SC verhandelt, auf einen ganz neuen politischen Kurs führen. Mit der Nachforschungs-Probe beginnt vielleicht der Untergang eines berüchtigten Verbrechers, der die SC schon seit Anfang der Kampagne auf Trab hält.

Damit kannst du längere Spielpausen besser überbrücken. Es ist interaktiver, als wenn du einfach nur erzählst, was in der Zwischenzeit passiert ist, und es ist leichter, die Zwischenzeit so abzuhandeln als sich hinterher krampfhaft auszudenken, was denn eigentlich alles passiert sein könnte. Wenn die SC langfristige Ziele haben, findest du vielleicht einen Weg, das in eine Herausforderung, einen Wettstreit oder einen Konflikt zu packen, der dann die gesamte Pause abdeckt. Alternativ kannst du die Spieler auch eine einzelne Fertigkeitsprobe machen lassen, um zu sehen, ob in der Zwischenzeit etwas Unerwartetes geschieht. Falls jemand die Probe nicht schafft, denk dir aus, welche Folgen der Fehlschlag hat. Vielleicht ist das ja gutes Material für die Fortsetzung der Kampagne.

Wenn du das mit einem Konflikt oder einem Wettstreit machst, musst du die Austausch-Runden entsprechend anpassen – wenn der Konflikt ein Jahr lang dauert, dann dauert ein Austausch vermutlich ein bis zwei Monate. Jeder sollte seine Aktionen und ihre Ergebnisse in diesem Kontext beschreiben.

Bei einem großen Meilenstein in der Kampagne ändert Landon sein Konzept zu **Ehemaliger Jünger des Elfenbeinschleiers**, nachdem er entdeckt hat, dass einige Personen in der Organisation vorhatten, ein kleines Königreich zu übernehmen.

Großer Meilenstein Seite 268

Sabine würde mit der Kampagne gern sechs Monate nach vorn springen. Sie schlägt vor, dass Landon vom Elfenbeinschleier gejagt wird und sich auf der Flucht befindet. Das scheint ihr eine gute Gelegenheit zu sein, um Material für den nächsten Teil der Kampagne zu generieren, also sagt sie: „Ich denke, wir sollten herausfinden, ob Landon am Anfang des nächsten Szenarios ihr Gefangener ist oder nicht."

Sie beschließen, das als Konflikt abzuhandeln – jeder Austausch stellt eine Begegnung zwischen Landon und einem der Jäger des Elfenbeinschleiers dar. Es läuft schlecht für ihn, er gibt auf und muss für die nächste Sitzung eine mittlere Konsequenz nehmen. Sabine schlägt vor, dass die Organisation Landon nicht unbedingt umbringen oder verletzen will, sondern dass sie es lieber sähen, wenn er sich ihnen wieder anschließt. Dominik nimmt daher die Konsequenz **Ich weiss nicht mehr, was richtig ist**, um die Zweifel abzubilden, die sie bei ihm gesät haben.

Wenn wir Landon wieder begegnen, ist er ein Gefangener des Elfenbeinschleiers und weiß nicht recht, wo seine Loyalitäten eigentlich liegen.

Den Fokus wechseln

Es gibt keine Regel, die dir vorschreibt, die Erzählzeit, die zwischen Würfen vergeht, immer gleich lang zu halten – Spielzeit und Erzählzeit vergehen nicht synchron. Es ist cool, wenn du den Fokus hin und wieder wechselst und aus dem Ergebnis eines Wurfs einen anderen Wurf ableitest, der aber eine viel kürzere oder eine viel längere Zeitspanne abdeckt. Damit kannst du sehr gut eine neue Szene, einen neuen Wettstreit oder einen neuen Konflikt einführen oder das Tempo der Erzählung wirkungsvoll ändern.

Während der sechsmonatigen Pause, die schon erwähnt wurde, hat sich Cynere mit den dämonischen Begleitern des schrecklichen Arc'yeth beschäftigt, der ihr im letzten Handlungsbogen ein Seelen-Brandmal verpasst hat. Zird bietet ihr zwar Hilfe an, aber sie möchte das lieber allein durchziehen und muss jetzt mit ihrer neu erworbenen Durchschnittlichen (+1) Wissensfertigkeit eine Probe schaffen, um ein Hindernis zu überwinden.

Die Probe gelingt ihr ziemlich gut. Sabine beschreibt, wie Cynere sich für die nächsten paar Monate tief in ihre Studien versenkt. Dann sagt sie: „Großartig. Du kehrst nach Hause zurück, staubig von der Straße, müde bis auf die Knochen, die Hände voller Tintenflecken, aber du hast herausgefunden, wo sich das Versteck von Arc'yeths rechter Hand im Kreis der Dreizehn befindet. Das ist ein minderer Dämon namens Tan'shael (schon wieder ein Apostroph!). Du lässt dich in dein Bett fallen, bereit, dich morgen auf den Weg zu ihm zu machen … und mitten in der Nacht wachst du auf, weil du einen lauten Krach aus deinem Arbeitszimmer hörst."

Juli sagt: „Na, zum Teufel, ich springe auf und renne rüber. Im Laufen greife ich mir noch mein Schwert."

Sabine sagt: „Klasse – dir fällt sofort auf, dass die Unterlagen von deinen Forschungen fehlen. Eins der Fenster ist aufgebrochen und du hörst, wie jemand draußen wegläuft."

Juli sagt: „Oh, so nicht! Ich renne ihm hinterher. Ihm, ihr, ihnen, was auch immer."
Sabine sagt: „Schön. Das ist dann wohl Athletik. Lass uns daraus einen Wettstreit machen und schauen, ob du den Einbrecher einholst." (SL, das hier passiert jetzt ganz unmittelbar hintereinander – wir sind einfach von einer Probe, die Monate umfasst, zu einer Probe gesprungen, die nur die paar Sekunden umfasst, die Cynere hinter dem Einbrecher her jagt).
Cynere schafft es nicht, den Wettstreit zu gewinnen, und die Person, die sie verfolgt, entkommt. Juli sagt sofort: „Na warte. Irgendjemand in der Stadt weiß bestimmt etwas. Oder der Dieb hat einen Hinweis hinterlassen oder so. Ich will auf Nachforschung würfeln."
Juli würfelt und schafft einen vollen Erfolg. Sabine sagt: „Eine Woche später kommst du in Sonnboden an, bei der Taverne ‚Zum Unbeschlagenen Pferd'. Du hast Gerüchte gehört, dass sie dort sein soll – ja, es ist eine Sie. Hm, du hast ein paar Erfolgsstufen, also sag ich dir noch, dass ihr Name Coranthia ist. Das hat sie irgendwo in deiner Heimatstadt mal fallen lassen, als sie nach deiner Unterkunft gesucht hat. Ich finde, das sollte ein Aspekt sein – **Ich kenne deinen Namen**. Den kannst du benutzen, um ihr Selbstvertrauen zu erschüttern oder so was."
(SL, habt ihr aufgepasst? Mit einer Probe ist eine Woche vergangen, aber Sabine und Juli spielen da einfach kontinuierlich weiter.)
Juli sagt: „Ich trete die Tür ein und brülle ihren Namen."
Sabine antwortet: „Alle weichen ein Stück von der schlanken Frau am Tresen zurück. Sie lächelt die Leute verächtlich an und greift sofort zu ihrem Schwert. Mit einem Satz springt sie von ihrem Hocker und schlägt mit pfeifender Klinge nach deinem Gesicht."
„Komm doch", sagt Juli und greift nach den Würfeln, um sich zu verteidigen (jetzt sind sie im Konflikt, wo die Zeit ganz eng fokussiert wird).

GRENZFÄLLE BEI FERTIGKEITEN UND STUNTS

Fertigkeiten und Stunts Seite 93

Mittlerweile solltest du eine klare Vorstellung haben, wie du mit Fertigkeiten und Stunts umgehst. Es gibt die einzelnen Beschreibungen im Kapitel *Fertigkeiten und Stunts*, die Beschreibungen der Aktionstypen und die Beispiele im Kapitel *Herausforderungen, Wettstreite und Konflikte*, und die Ratschläge ein Stück weiter oben, wie du Schwierigkeiten festlegst und wie du mit Erfolgen und Fehlschlägen umgehst.

Herausforderungen, Wettstreite und Konflikte Seite 153

Es gibt aber noch eine Sache, die zu Problemen führt: Manchmal werdet ihr bei einer Fertigkeit auf einen Grenzfall stoßen – ein Spieler möchte eine Fertigkeit für eine Aktion auf eine Weise benutzen, die etwas weit hergeholt erscheint, oder ihr habt eine Situation im Spiel, wo es sinnvoll ist, eine Fertigkeit einzusetzen, obwohl das eigentlich gar nicht bei ihrer Beschreibung auftaucht.

Wenn dir das passiert, sprich mit deiner Gruppe und finde heraus, was die anderen so denken. Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, wie ihr das regeln könnt:

- Das ist zu weit hergeholt. Überlegt euch, ob ihr nicht eine neue Fertigkeit dafür einführen solltet.
- Das ist naheliegend. Von jetzt an kann jeder die Fertigkeit unter den gleichen Umständen so benutzen.
- Es wäre nicht so weit hergeholt, wenn der Charakter einen Stunt dafür hätte.

In solchen Gesprächen werdet ihr euch häufig wieder auf die Regeln beziehen, die du und die Spieler bei der Spielgestaltung im Hinblick auf die Fertigkeiten und die Fertigkeitsliste aufgestellt haben. Schau auch im Kapitel *Fertigkeiten und Stunts* nach, da findest du Tipps, welche Grenzen eine Fertigkeit haben sollte und was Fertigkeiten und Stunts voneinander unterscheidet.

Wenn du festlegst, dass der Spieler einen Stunt braucht, um seine Fertigkeit wie gewünscht einsetzen zu können, dann gib ihm die Möglichkeit, einen *Fate-Punkt* auszugeben und den Stunt für die nächste Probe „auszuleihen“, falls er das möchte. Wenn er den Stunt danach behalten will, muss er seine Erholungsrate um einen Punkt senken, falls er das überhaupt darf. Falls nicht, muss er bis zum nächsten großen Meilenstein warten und kann den Stunt dann erwerben.

Große Meilensteine Seite 268

Aspekte und Details: Entdecken oder hinzufügen?

Die Spieler wissen normalerweise nicht, was du von vorneherein festgelegt hast und was du dir gerade spontan ausdenkst, vor allem dann nicht, wenn du die Art SL bist, die nicht oft in ihre Aufzeichnungen schaut. Wenn also ein Spieler versucht, etwas herauszufinden, dass du noch gar nicht festgelegt hast, dann behandle das so, als wollte er einen Aspekt schaffen oder ein Detail hinzufügen. Falls er Erfolg hat, findet er, wonach er sucht. Falls er die Probe nicht schafft, kannst du dich von seinen Ideen inspirieren lassen, wenn du dir die richtige Information ausdenkst. Das bedeutet, dass du für eine Sitzung eigentlich nicht viel Vorbereitung brauchst, wenn du gerne improvisierst. Du kannst alles aus den Reaktionen und Fragen deiner Spieler ableiten. Du musst wahrscheinlich noch mit ein paar Fragen weiterhelfen, damit du eingrenzen kannst, wonach deine Spieler Ausschau halten, aber dann kannst du deiner Fantasie freien Lauf lassen.

Zird der Geheimnisvolle untersucht einen alten Ritualplatz. Er ist auf der Suche nach einem geeigneten Ort für ein Ritual, mit dem er das nahe Dorf Schönwiss von einem Fluch befreien kann – dafür hat ihn der Bürgermeister angeheuert.
Daniel sagt: „Ich verbringe mal ein bisschen Zeit in der örtlichen Bibliothek und schaue, was ich über die Geschichte des Ritualplatzes herausfinden kann. Ich würde gern mit Wissen einen Vorteil erschaffen."
Sabine denkt kurz nach. Sie hat sich keine Gedanken über den Ritualplatz gemacht. Bisher hat sie sich darauf konzentriert, den Fluch genau auszuarbeiten und sich zu überlegen, was man tun muss, um ihn wieder loszuwerden. Die Kraft hinter dem Fluch ist nämlich weitaus stärker als den SC bisher klar ist.
„Nach was für Informationen suchst du denn?", fragt Sabine. „Nur irgendwelche Berichte in Büchern oder …?"
Daniel sagt: „Na, mich würde wirklich interessieren, ob schon mal jemand den Ritualplatz für schwarze oder böswillige Magie benutzt hat … oder ob es eine örtliche Spukgeschichte gibt, die sich mit dem Ort beschäftigt, oder eine Legende über ein Monster."
Sabine sagt: „Oh, cool. Ja, mach mal eine Wissens-Probe mit einer Ordentlichen (+2) Schwierigkeit." Dummerweise würfelt Daniel -4 und erreicht nur ein Mäßiges (+0) Ergebnis. Das ist ein Fehlschlag. Daniel beschließt, keinen *Fate-Punkt* auszugeben, um den Wurf zu verbessern.
Damit der Fehlschlag trotzdem Spaß macht, sagt Sabine: „Na, du bekommst zwar keinen Aspekt dafür, aber du findest etwas heraus – eigentlich genau das Gegenteil von dem, was du erwartet hast: Der Ritualplatz soll ein gesegneter Ort sein. Alle Berichte, die du findest, sprechen von Heilungs- und Ernteritualen, die der Gegend hier großes Glück und Wohlstand gebracht haben."
Daniel sagt: „Wenn der Platz so mächtig ist, wieso ist dann das Dorf verflucht worden?"
Sabine zuckt die Schultern: „Ich schätze, du musst noch ein bisschen nachbohren, wenn du das wissen willst."
In ihren Aufzeichnungen vermerkt sie kurz, dass der Ritualplatz mittlerweile magisch verschmutzt worden ist und dass der Dorfpriester das geheim hält. Sie hat Daniels Vorschlag also verändert und Dinge hinzugefügt, die er jetzt herausfinden kann, wenn er der Sache nachgehen will.

Fertigkeiten und genaue Maßeinheiten

Grundfertigkeiten
Seite 104

Dir ist vermutlich schon aufgefallen, dass wir bei den Beschreibungen der Fertigkeiten nur abstrakte Werte angeben – auch für Dinge, die im realen Leben genau abgemessen werden. Gute Beispiele dafür sind Kraft und Ressourcen: Die meisten Leute, die Krafttraining machen, wissen ungefähr, wie viel sie stemmen können; und wir alle haben eine begrenzte Menge Geld zur Verfügung und verringern diese Menge um einen klar definierten Wert, wenn wir uns Dinge kaufen.

Also, welches Gewicht kann ein Charakter mit Großartiger (+4) Kraft stemmen? Wie viel Geld kann ein Charakter mit Ordentlichen (+2) Ressourcen ausgeben, bevor er pleite ist?

Die simple Wahrheit: Wir haben nicht die geringste Ahnung, und wir wollen auf diese Fragen auch gar keine genauen Antworten geben.

Das klingt jetzt vielleicht nicht sehr logisch, aber wir haben festgestellt, dass solche genau definierten Details das Spiel unflexibler machen. Wenn du festlegst „Mit Großartiger (+4) Kraft kannst du ein Auto für fünf Sekunden anheben", versperrst du dir eine ganze Bandbreite an Möglichkeiten, die das wahre Leben bereithält. Leute schaffen Dinge oder versagen bei Sachen, von denen man eigentlich denken sollte, dass das ganz unmöglich ist; vielleicht durch Adrenalin, vielleicht aus ganz anderen Gründen. Du kannst diese ganzen Gründe nicht im Spiel abbilden, ohne dich auf sie zu fokussieren. Und dann fangen die Leute am Tisch an, darüber zu diskutieren oder sich sogar zu streiten, statt einfach zu spielen.

Außerdem ist das langweilig. Wenn du festlegst, dass man sich mit Ordentlichen (+2) Ressourcen alles kaufen kann, das weniger als 200 Goldmünzen kostet, dann nimmst du damit Spannung und Drama aus dem Spiel. Plötzlich geht jedes Problem, für das man Ressourcen braucht, nur noch um die Frage, ob das mehr oder weniger als 200 Gold kostet, und nicht mehr um das, was eigentlich der Sinn der Szene war. Zudem wird alles zu einer einfachen Ja-/Nein-Situation, in der du gar nicht mehr auf die Fertigkeit würfeln musst. Realistisch ist es auch nicht – wenn Leute Geld ausgeben, dann geht es nicht wirklich darum, wie viele Euros es kostet, sondern darum, wie viel sich die Leute *in diesem Moment* gerade leisten können.

Denk daran, dass eine Probe auf eine Fertigkeit ein *Werkzeug in der Erzählung* ist, das folgende Frage beantworten soll: „Kann ich genau jetzt das Problem X mit dem Einsatz von Y lösen?" Benutz bei einem unerwarteten Ergebnis deinen Sinn für Plausibilität und Drama, um es nach den Richtlinien oben zu erklären und zu rechtfertigen. „Oh, du hast die Ressourcen-Probe nicht geschafft, mit der du die Wachen bestechen wolltest? Ich schätze, du hast gestern mehr Geld in der Taverne gelassen als du dachtest … warte mal, wo ist eigentlich deine Gürteltasche? Und wer ist dieser komische Kerl, der da ein bisschen zu schnell an den Wachen vorbeiläuft? Hat der dir grade zugezwinkert? Dieser Bastard … was machst du jetzt?"

KONFLIKTE UND ANDERER SELTSAMER KRAM

Ganz klar: Die kompliziertesten Situationen für dich als SL sind Konflikte. Konflikte haben die meisten Regeln im ganzen Spiel und bilden im Vergleich die kleinsten Zeiteinheiten ab. Das heißt, dass du dich um viele verschiedene Dinge gleichzeitig kümmern musst – wo steht wer im Verhältnis zu allen anderen, wer macht was gegen wen, wie viel Stress und Konsequenzen haben die NSC schon eingesteckt usw.

Hier wird sich auch der Teil deines Gehirns, der viele Filme angesehen hat, zu Wort melden. Vor allem dann, wenn ihr viele temporeiche Kämpfe spielt. Die sehr strukturierten Regeln für einen Austausch, die wir in *Fate* haben, passen oft nicht so recht zu den Actionszenen, die wir aus Filmen oder Serien kennen. Wenn du dir gerade bildlich vorstellen willst, was los ist, kannst du den Ablauf nicht immer so recht zuordnen. Außerdem wollen die Spieler manchmal verrückte Dinge tun, auf die du überhaupt nicht gekommen bist, als du dir den Konflikt vorgestellt hast. Dann stehst du da wie ein begossener Pudel und weißt nicht, wie du das innerhalb der Regeln abbilden sollst. Hier sind ein paar Werkzeuge, die dir helfen, solche Entscheidungen schnell und elegant zu treffen.

Mehrere Ziele

Wenn du *Fate* lange genug spielst, kommt mit Sicherheit jemand auf die Idee, in einem Konflikt mehrere Leute auf einmal beeinflussen zu wollen. Explosionen sind im körperlichen Kampf eigentlich der Standard, aber bei weitem nicht das einzige Beispiel – denk an Tränengas oder ein hochtechnisiertes Betäubungsgerät. Das geht auch bei geistigen Konflikten. Vielleicht möchtest du Provozieren einsetzen, um allen Leuten in einem Raum klar zu machen, wer hier der Boss ist, oder du möchtest mit Charisma eine flammende Rede halten, die jeden deiner Zuhörer bewegt.

Das geht am einfachsten, wenn du einen Vorteil erschaffst und den Aspekt auf die Szene statt auf einzelne Personen legst. Jeder, der sich in einem **Mit Gas gefüllten** Raum befindet, kann davon auch beeinflusst werden. Oder die **Gute Stimmung** in einer Halle könnte jeden einzelnen Anwesenden anstecken. Dieser Aspekt sorgt dafür, dass jeder, der nicht von ihm beeinflusst werden möchte, eine Probe mit einer passenden Fertigkeit machen muss, um das Hindernis zu überwinden. Mit dieser Variante verursachst du zwar keinen *Schaden*, aber es macht die Dinge für alle, die davon betroffen sind, schwieriger.

Landon schreitet über das Schlachtfeld und sucht nach einem würdigen Gegner.
„Wer ist der größte, härteste Kerl hier?“, fragt Dominik Sabine.
„Das ist einfach“, antwortet Sabine. „Du siehst sofort einen Hünen, über zwei Meter groß. Dieser Krieger ist sicher nicht ganz menschlich. Er ist mit einer unnötig gezackten Axt bewaffnet und wird von drei Schergen begleitet. Sie nennen ihn Gorlok die Dämonenbrut.“
„Ja, das klingt gut“, sagt Dominik. „Den bringe ich um.“
„Das gefällt mir. Seine drei Schergen stellen sich dir in den Weg. Sie sind nicht gerade zwei Meter große Halbdämonen, aber sie scheinen zu wissen, was sie da tun.“
Dominik seufzt. „Ich habe keine Zeit für diese Kröten. Ich will sofort klarstellen, dass die mir nicht das Wasser reichen können. Ich schwinge mein Schwert bedrohlich und schaue noch finsterer als sonst. Diese Kerle sollen wissen, dass das ein Kampf zwischen mir und Gorlok ist.“
„Also willst du einen Aspekt auf die Szene legen? Mach mal eine Provozieren-Probe.“
Dominik würfelt -3 und addiert seinen Ordentlichen (+2) Provozieren-Wert. Damit hat er ein Schwaches (-1) Ergebnis, er hätte aber mindestens ein Mäßiges (+0) gebraucht. Also hat er es nicht geschafft. Sabine findet es aber cool, wenn Landon und Gorlok sich ein Duell liefern, ohne dass sich andere einmischen, also entscheidet sie, dass Landon Erfolg haben kann, aber dass der Erfolg einen Haken hat.
„Okay“, sagt sie, „was soll es denn werden?“
Dominik zögert nicht. Er schreibt sich eine leichte geistige Konsequenz auf: **Dieser Kerl ist grösser als ich dachte …**
„Nett. Die Schergen schauen dich an und blicken dann zu Gorlok. Er macht eine nachlässige Handbewegung. ‚Sucht euch jemand anderen zum Abmurksen‘, knurrt er, ‚der hier gehört mir.‘“

Das Ganze wird schwieriger, wenn du statt einer ganzen Zone oder Szene nur bestimmte Ziele treffen willst. In diesem Fall musst du das Ergebnis deines Wurfs auf alle Ziele aufteilen, die sich dann ganz normal verteidigen können. Je nach dem, was du vorhast, bekommt jeder, der seinen Wurf auf Verteidigen nicht schafft, Schaden in Form von Stress oder einem Aspekt. (Wichtig: Wenn du einen Vorteil gegenüber mehreren Zielen erschaffst und einen Aspekt auf sie legst, darfst du ihn bei jedem Ziel einmal frei einsetzen.)

Wie üblich nutzt Zird der Geheimnisvolle seine Magie, um feurigen Tod auf seine Feinde niederregnen zu lassen. Im Augenblick sieht er sich drei Schergen gegenüber, die über das Schlachtfeld auf ihn zustürmen. Zird vermutet, dass Landon irgendwie daran schuld ist, dass die sich ausgerechnet ihn ausgesucht haben.

Zird wirkt Magie mit seiner Fertigkeit Wissen und erreicht mit einem extrem guten Wurf ein Episches (+7) Ergebnis.

Er will einen der drei richtig gut erwischen, also teilt er sein Ergebnis folgendermaßen auf: Hervorragend (+5), Durchschnittlich (+1) und Durchschnittlich (+1). Das gibt zusammen +7 und entspricht seinem Ergebnis, damit ist er fertig. Jetzt muss Sabine für alle drei verteidigen.

Der erste Verteidiger würfelt nur ein Mäßiges (+0) Ergebnis und erhält 5 Punkte Stress. Er ist ein namenloser NSC (siehe unten), also beschließt Sabine, dass er ausgeschaltet ist. Sie beschreibt, wie er schreit und nach den Flammen schlägt.

Der zweite Verteidiger schafft ein Ordentliches (+2) Ergebnis und hat damit Erfolg. Er rennt unbeeindruckt weiter.

Der dritte Verteidiger hat ebenfalls ein Mäßiges (+0) Ergebnis. Er bekommt einen Punkt Stress. Sabine streicht sein einziges Stresskästchen ab und beschreibt, wie er seinen Schild opfert, um den magischen Angriff abzuwehren.

MEHRERE ZIELE REIZEN

Nur ein kurzer Hinweis: Spieler, die einen Konflikt durch das Reizen von Aspekten lösen möchten, haben keinen Freifahrtschein, wenn es darum geht, mehrere Ziele zu betreffen – egal, ob es um einen einzigen Aspekt oder mehrere geht, die sie reizen möchten. Wenn ein Spieler einen Aspekt auf einem Ziel reizen will, muss er dafür einen *Fate-Punkt* ausgeben. Mit einem *Fate-Punkt* kann er ein Ziel reizen und nicht mehr.

Angriffe auf eine ganze Zone oder auf alle Personen, die sich in der Szene befinden, musst du den Umständen entsprechend beurteilen. Das geht genau wie bei allen anderen Anwendungen einer Fertigkeit, die etwas weiter hergeholt sind (siehe auf Seite 210 weiter oben). Es hängt von eurer Spielwelt ab, ob solche Angriffe ganz normal sind (weil jeder Granaten und andere Explosivstoffe verwendet, zum Beispiel), ob sie vollkommen unmöglich sind, oder ob man einen Stunt dafür braucht. Du brauchst keine Spezialregeln, solange du den Angriff irgendwie rechtfertigen kannst – du würfelst auf Angreifen und alle in der Zone verteidigen sich ganz normal. Es kann je nach Situation sogar vorkommen, dass du dich gegen deinen eigenen Angriff verteidigen musst, wenn du in derselben Zone stehst, die du gerade angegriffen hast.

Gefährliche Umgebung

Nicht jeder Teilnehmer eines Konflikts muss ein SC oder NSC sein. Es gibt einen Haufen Dinge, die zwar keine eigene Intelligenz und kein eigenes Bewusstsein haben, die aber einen SC trotzdem bedrohen oder von seinem Ziel abhalten können. Vielleicht ist es eine Naturkatastrophe, eine clevere mechanische Falle oder vielleicht eine automatisierte High-Tech-Sicherheitsanlage.

Also, was machst du, wenn die SC sich mit etwas anlegen, was kein Charakter ist? Ganz einfach: Behandle die Gefahr so, als wäre sie ein Charakter. (Das ist die Bronzene Regel von *Fate*: *Du kannst alles wie einen Charakter behandeln*. Wir werden das im Kapitel *Extras* noch anschaulicher darstellen, aber jetzt machen wir erst mal mit diesem Thema weiter.)

Extras
Seite 277

- Kann die Gefahr einem SC schaden? Gib ihr eine Fertigkeit und lass sie angreifen wie jeden anderen Gegner.
- Ist die Gefahr eher nervig und störend als wirklich bedrohlich? Lass sie Aspekte erschaffen.
- Hat sie Sensoren, mit denen sie Aspekte der SC wahrnehmen kann? Gib ihr eine Fertigkeit dafür.

Im Gegenzug können die SC ihre Fertigkeiten gegen die Gefahr wie gegen jeden anderen Gegner einsetzen. Ein automatisiertes Sicherheitssystem ist anfällig, wenn die SC es mit Diebeskunst angreifen; einer Falle entgehen sie, wenn sie einen Wettstreit mit Athletik gewinnen. Wenn es plausibel ist, dass die Gefahr nur mit viel Mühe überwunden werden kann, dann gib ihr einen Stressbalken und lass sie eine leichte Konsequenz oder zwei einstecken. Anders ausgedrückt: Mach das, was am besten in die laufende Erzählung passt – wenn ein Brand so großflächig ist, dass die SC ihn nicht löschen können, dann sollte es in der Szene darum gehen, wie die SC vor dem Brand fliehen oder ihn umgehen. Das lässt sich am besten als Herausforderung darstellen.

Wettstreite
Seite 158

Herausforderungen
Seite 155

Cynere, Landon und Zird erforschen die Höhlen von Kazak-Thorn. Sie verfolgen einen der dämonischen Gegner, an denen Cynere in der letzten Zeit so starkes Interesse hat. Die Dämonenprinzessin findet es natürlich nicht witzig, von einem Haufen störender Abenteurer verfolgt zu werden, daher hat sie die Mächte der Dunkelheit beschworen, die jetzt zwischen ihr und den Helden stehen. Sowas kann passieren.

Sie kommen also auf der untersten Ebene der Höhle an und stellen fest, dass überall dichte Fetzen wabernder Dunkelheit schlangenartig umherkriechen und jedes Licht schlucken, das in ihre Nähe kommt. Zird macht eine Wissens-Probe und Sabine erzählt ihm, dass es sich um magische Hungergeister handelt – die Fetzen sind keine echten Individuen, sondern nur eine Manifestation des reinen Hungers. Sie werden alles verschlingen, was in ihre Reichweite kommt. Zird wirft einen Stein in Richtung des Gangs, in dem die Geister herumwabern, und sieht, wie er zu feinem Staub zerfällt, sobald die dunklen Fetzen ihn berühren.

„Ich glaube, ich spreche für alle, wenn ich mal sage: Igitt", sagt Daniel.

Er fragt, wie man die Monster bannen kann. Sabine schüttelt den Kopf. „Ihr seid im Herzen von Ashandras Macht. Das ganze Stockwerk ist mit diesen Dingern bedeckt – ihr würdet Tage brauchen, um einen so starken Zauber zu brechen. Du könntest aber vielleicht deine Magie benutzen, um sie von euch wegzuhalten, während ihr nach Ashandra selbst sucht."

Juli sagt: „Das klingt doch nicht schlecht. Lasst uns das probieren."

Sabine beschließt, das Ganze als Herausforderung abzuhandeln, obwohl sie auch einen klaren Konflikt daraus machen könnte. Das geht einfacher und schneller. Sie erklärt, dass jeder von ihnen eine Wille-Probe schaffen muss, um der magischen Aura der Schattenfetzen zu widerstehen, und außerdem auch noch eine Heimlichkeits-Probe, um an ihnen vorbei zu schleichen. Zird kann auf Wissen würfeln, um die Masse von Monstern ein bisschen auszudünnen. Außerdem, sagt sie, können die Geister jedem Versuch aktiv Widerstand leisten. Wenn sie ihre Wille-Probe nicht schaffen, wird das als Angriff der Geister gewertet. Alle drei knirschen mit den Zähnen und machen sich auf den Weg durch die Höhle …

DER UMGANG MIT ASPEKTEN

Aspekte und Fate-Punkte Seite 61

Wie auch Fertigkeiten und Stunts haben Aspekte ein eigenes Kapitel (*Aspekte und Fate-Punkte*), das dir hilft, den Einsatz von Aspekten im Spiel richtig zu beurteilen. Als SL ist es deine Aufgabe, den *Fate-Punkt-Fluss* von dir zu den Spielern und wieder zurück zu regulieren, und das ist eine sehr wichtige Aufgabe. Gib den Spielern die Gelegenheit, ihre *Fate-Punkte* auszugeben und mit ihren Erfolgen zu glänzen, und führe mögliche Komplikationen ein, damit sie weiterhin *Fate-Punkte* zur Verfügung haben.

Aspekte einsetzen

Deswegen empfehlen wir, nicht zu strikt zu sein, wenn ein Spieler einen Aspekt einsetzen möchte. Du willst ja, dass die Spieler ihre Punkte ausgeben, um den Fluss zu erhalten. Wenn du zu enge Vorgaben machst, wann ein Aspekt eingesetzt werden kann, dann unterbrichst du den Fluss und die Spieler werden ihre Punkte nicht mehr so gern ausgeben.

Sollte dir allerdings nicht klar sein, worauf ein Spieler mit seinem Aspekt gerade hinaus will und warum er denkt, dass der gerade jetzt in der Szene relevant ist, dann bitte ihn um eine Erklärung. Manchmal ist das, was einer Person sofort klar erscheint, für eine andere nicht unmittelbar verständlich. Außerdem sollte der Wunsch, endlich mal ein paar *Fate-Punkte* springen zu sehen, nicht über einer schlüssigen Erzählung stehen. Wenn ein Spieler Schwierigkeiten hat, das Einsetzen des Aspekts zu erklären, lass ihn seine Aktion noch mal genauer beschreiben und gib ihm Zeit, seine Gedanken zu erläutern.

Vielleicht hast du aber auch ein Problem mit einem Spieler, dem die Aspekte zu offen oder zu schwammig sind. Er setzt seine Aspekte nicht ein, weil er sich nicht sicher ist, ob das jetzt nicht zu weit hergeholt sein könnte. Das passiert seltener, je mehr ihr vorher über die Aspekte gesprochen habt und je genauer jeder versteht, wie die einzelnen Aspekte gemeint sind. Du kannst diesen Spieler auch entsprechend anstupsen, um ihn zum Einsatz eines Aspekts zu motivieren – frag immer, ob er mit seinem Wurf schon zufrieden ist („Okay, das ist Großartig (+4). Willst du es dabei belassen? Oder willst du, dass es noch besser funktioniert?“). Mach ihm klar, dass der Einsatz von Aspekten eigentlich bei jedem Wurf möglich ist. Dann fängt er hoffentlich an, herum zu probieren und über die Möglichkeiten zu reden. Sobald ihr anfangt, regelmäßig darüber zu reden, sollte sich das Problem hoffentlich erledigen.

Aspekte reizen

Du solltest während des Spiels nach günstigen Gelegenheiten Ausschau halten, bei denen du die Aspekte der SC reizen kannst, z. B.:

- Es wäre öde, wenn jemand seinen Fertigkeitswurf einfach so schafft.
- Ein Spieler hat nur noch einen oder gar keine *Fate-Punkte*.
- Jemand versucht etwas, und dir fällt sofort ein, wie ihm ein Aspekt dabei in die Quere kommen könnte.

Entscheidungen
Seite 81

Ereignisse
Seite 80

Im Prinzip kannst du einen Aspekt auf zwei Arten reizen: Du kannst eine Entscheidung beeinflussen, sodass etwas schwieriger wird, weil der Charakter etwas Bestimmtes tut (entscheidungsbasiert); oder du kannst eine Situation durch ein Ereignis beeinflussen, sodass etwas schwieriger wird, weil der Charakter einfach zur falschen Zeit am falschen Ort ist (ereignisbasiert).
Vermutlich hast du es einfacher, wenn du ereignisbasiert reizt – du musst ohnehin entscheiden, wie die Umwelt auf die SC reagiert, also hast du ziemlich freie Hand, wenn es um unglückliche Zufälle geht. Die Spieler werden deine Vorschläge meistens problemlos akzeptieren und nicht länger verhandeln wollen.
Es ist nicht ganz so einfach, wenn du entscheidungsbasiert reizt. Versuch, die Komplikationen aus einer Entscheidung des Spielers abzuleiten, und sieh möglichst davon ab, ihm einfach eine Entscheidung vorzuschreiben. Es ist wichtig, dass der Spieler weiß, dass er die absolute Macht darüber hat, was sein SC sagt und tut, also versuch nicht, ihm da hineinzureden. Wenn die Spieler ihre Charaktere so handeln lassen, wie es ihren Aspekten entspricht, dann ist es nicht allzu schwierig, damit ein paar Komplikationen zu verbinden.
Im Spiel musst du klar machen, ab wann du einen Aspekt „verbindlich“ reizt und die Spieler nicht mehr davonkommen, ohne einen *Fate-Punkt* zu zahlen. Das ist kein Problem, wenn die Spieler ihre Aspekte selber reizen, dann wollen sie ja ohnehin *Fate-Punkte* haben und keine zahlen. Wenn du etwas vorschlägst, solltest du Spielraum für Verhandlungen lassen, in welcher Form sich der gereizte Aspekt genau auswirkt, bevor du den Aspekt verbindlich reizt. Es sollte allen klar sein, wann die Verhandlungen vorbei sind und der gereizte Aspekt steht.

Langweilig gereizt?

Damit das Reizen richtig gut funktioniert, musst du Komplikationen vorschlagen, die ein angemessenes dramatisches Gewicht haben. Verzichte auf oberflächliche Komplikationen, die den Charakter nicht richtig unter Druck setzen und eigentlich nur die Erzählung ein bisschen aufpeppen. Wenn dir nicht sofort klar ist, wie die Komplikation das Spiel auf der Stelle spürbar verändert, dann musst du weiter aufdrehen. Wenn niemand das Gesicht verzieht oder „oh Mist" sagt, dann musst du weiter aufdrehen. Es reicht nicht, wenn jemand nur wütend auf den SC ist – er muss so wütend sein, dass er bereit ist, deswegen *sofort und in aller Öffentlichkeit etwas zu tun*. Es reicht nicht, wenn ein Geschäftspartner nichts mehr mit dem SC zu tun haben will – er will nichts mehr mit ihm zu tun haben und *erzählt allen anderen in seiner Branche, dass sie mit dem SC keine Geschäfte mehr machen sollten*.

Denk daran, dass manche Spieler dazu neigen, ihre eigenen Aspekte langweilig zu reizen, weil sie zwar die *Fate-Punkte* dafür einstreichen möchten, aber ihren Charakter nicht so tief in die Bredouille bringen wollen. Wenn der ursprüngliche Vorschlag die Situation nicht wesentlich verschärft, sieh zu, dass du ihn ein gutes Stück härter, stärker und dramatischer gestaltest.

Ermutige die Spieler, selbst zu reizen

Es ist unglaublich schwierig, den Überblick über fünf Aspekte pro Spieler zu behalten und alle angemessen zu behandeln. Daher solltest du nicht die einzige am Tisch sein, die dafür verantwortlich ist, die Aspekte der SC zu reizen. Deine Spieler sollten aktiv nach Gelegenheiten Ausschau halten, die Aspekte ihrer eigenen Charaktere zu reizen.

Das kannst du deinen Spielern angewöhnen, wenn du sie hin und wieder ein bisschen anstupst. Wenn du den Eindruck hast, dass gerade eine gute Möglichkeit besteht, einen Aspekt zu reizen, dann schlag das nicht einfach direkt vor, sondern stell ein paar unverfängliche Fragen. „Also, du bist jetzt auf dem königlichen Hofball und hast **Die Manieren eines Ziegenbocks**. Dominik, was meinst du – läuft da alles glatt für deinen Charakter?" Überlass dem Spieler die Arbeit, sich angemessene Komplikationen auszudenken, und gib ihm dann den *Fate-Punkt*.

Erinnere deine Spieler, dass sie auch die Aspekte der NSC reizen können, wenn sie sie kennen. Stell wieder ein paar unverfängliche Fragen, wenn der NSC gerade eine Entscheidung treffen will, und überlass es den Spielern, die Lücken zu füllen. „Okay, ihr wisst ja, dass Herzog Orsin **Unglaublich von sich überzeugt ist** … Glaubt ihr, er übersteht das Lanzenstechen beim Turnier unbeschadet? Was könnte da schief gehen? Wollt ihr einen *Fate-Punkt* ausgeben, damit das passiert?"

Diese Taktik hat das Ziel, die Spieler zu deinen Partnern zu machen, die die Handlung mit dir gemeinsam dramatisch gestalten, statt dir alles allein zu überlassen.

GEGNER ERSCHAFFEN

Du hast als SL noch einen wichtigen Job: Du musst dir die NSC ausdenken, die sich in euren Szenarien den SC in den Weg stellen, und versuchen, sie von ihren Zielen abzuhalten. Die richtig guten Geschichten entstehen dann, wenn die SC mit würdigen Gegenspielern konfrontiert werden, die sie daran hindern wollen, ihre Ziele zu erreichen. Wie weit sind sie bereit, zu gehen? Welchen Preis werden sie zahlen, und welchen nicht? Wie verändern sie sich durch diese Erfahrung?
Als SL musst du mit den gegnerischen NSC einen Balanceakt vollführen. Du willst, dass es für die Spieler spannend und unsicher wird, aber du willst nicht, dass sie auf jeden Fall verlieren. Sie sollen sich schon anstrengen, aber du willst nicht, dass sie die Hoffnung aufgeben.
Hier ein paar Vorschläge, wie du das machen kannst.

MACH NUR DAS NÖTIGSTE

Es gibt keinerlei Regel, die dich zwingt, für jeden NSC denselben Charakterbogen wie für die SC vollständig auszufüllen. Meistens brauchst du gar nicht so viele Informationen, weil die NSC nicht so viel Aufmerksamkeit bekommen sollen wie die SC. Schreib dir einfach die Informationen auf, die du bei der Konfrontation mit den SC wirklich brauchst. Du kannst die Lücken spontan auffüllen (wie die SC ja auch), wenn sich herausstellt, dass der NSC in der Kampagne wichtig wird.

Schnelle Charakter-erschaffung Seite 58

NSC-Typen

Es gibt drei verschiedene Arten von NSC: **Namenlose NSC**, **Neben-NSC** und **Haupt-NSC**.

Namenlose NSC

Die meisten NSC in eurer Spielwelt sind erstmal namenlos: Das sind Leute, die für die Geschichte so unwichtig sind, dass die SC mit ihnen interagieren können, ohne je ihre Namen zu erfahren. Der Krämer, an dem sie zufällig auf der Straße vorbei gehen; der Archivar in der Bibliothek; der dritte Säufer von links an der Bar; die Wachen am Tor. Sie spielen in der Geschichte nur kurz in einer unwichtigen Rolle mit. Die SC werden sie vermutlich nur einmal und dann nie wieder treffen. Meistens erfindest du solche NSC einfach aus Reflex, wenn du eine Umgebung beschreibst. „Der Marktplatz ist um die Mittagszeit wunderschön. Überall wuseln Leute herum und kaufen ein. Es gibt einen Stadtschreier mit einer ungewöhnlich hohen, schrillen Stimme, der die örtlichen Neuigkeiten ausruft."

Ein einzelner namenloser NSC sollte für die SC normalerweise keine große Herausforderung sein. Du kannst sie genauso benutzen wie eine Fertigkeitsprobe mit niedriger Schwierigkeit, nämlich um zu zeigen, wie kompetent die SC sind. Bei Konflikten dienen sie vielleicht als Ablenkung oder zusätzliches Hindernis, damit die SC ein bisschen mehr schwitzen müssen, um zu kriegen, was sie wollen. In Abenteuergeschichten kommt oft ein Oberschurke vor, der eine ganze Arme von Schergen hat. Schergen sind namenlose NSC.

Für einen namenlosen NSC brauchst du eigentlich nur zwei oder drei Fertigkeiten, die für seine Rolle in der Szene wichtig sind. Eine durchschnittliche Wache kann vielleicht Kämpfen und Schießen, ein durchschnittlicher Beamter hat vielleicht als einzige Fertigkeit Wissen. Sie sind nicht wichtig genug, um mehr als einen oder zwei Aspekte zu bekommen. Ihr Stressbalken, mit den sie sowohl geistigen als auch körperlichen Schaden wegstecken müssen, ist nur ein oder zwei Kästchen lang, wenn sie überhaupt einen haben. Anders gesagt: Sie haben keine Chance gegen einen normalen SC.

Namenlose NSC gibt es in drei Varianten: **Durchschnittlich**, **Ordentlich** und **Gut**.

Durchschnittlich

Kompetenz: Niedrige Befehlsempfänger, einheimische Rekruten und so weiter. Im Zweifelsfall ist ein namenloser NSC Durchschnittlich.

Einsatz: Die sind hauptsächlich da, um die SC gut aussehen zu lassen.

Aspekte: Einen oder zwei Aspekte.

Fertigkeiten: Eine oder zwei Durchschnittliche (+1) Fertigkeiten.

Stress: Keine Kästchen auf dem Stressbalken – ein Treffer mit einer Erfolgsstufe reicht aus, um sie auszuschalten.

Ordentlich

Kompetenz: Ausgebildete Profis wie Soldaten, Elitewachen oder andere, deren Rolle in der Szene eine gewisse Erfahrung impliziert, z. B. ein scharfzüngiger Kurier oder ein talentierter Dieb.

Einsatz: Die sind da, um ein paar Ressourcen der SC zu verbrauchen (einen oder zwei *Fate-Punkte*, Kästchen auf dem Stressbalken, möglicherweise eine leichte Konsequenz).

Aspekte: Einen oder zwei Aspekte.

Fertigkeiten: Eine Ordentliche (+2) und eine oder zwei Durchschnittliche (+1) Fertigkeiten.

Stress: Ein 1er-Kästchen auf dem Stressbalken – ein Treffer mit zwei Erfolgsstufen reicht aus, um sie auszuschalten; oder zwei Treffer mit einer Erfolgsstufe.

Gut

Kompetenz: Harte Gegner, besonders, wenn sie in der Masse auftauchen.

Einsatz: Die sind da, um die Ressourcen der SC zu verbrauchen – genau wie Ordentliche namenlose NSC, aber in stärkerem Maße. In der Masse sind sie ein ernst zu nehmendes Hindernis auf dem Weg zu einer wichtigeren Konfrontation.

Aspekte: Einen oder zwei Aspekte.

Fertigkeiten: Eine Gute (+3), eine Ordentliche (+2) und eine oder zwei Durchschnittliche (+1) Fertigkeiten.

Stress: Ein 1er- und ein 2er-Kästchen auf dem Stressbalken – ein Treffer mit drei Erfolgsstufen reicht aus, um sie auszuschalten; oder zwei Treffer mit je 2 Erfolgsstufen; oder drei Treffer mit einer Erfolgsstufe.

Der Mob

Namenlose NSC tun sich gern zusammen, um eine Gruppe oder einen **Mob** zu bilden, wenn es ihnen möglich ist. Das gibt ihnen nicht nur eine höhere Überlebenschance, sondern es macht dir als SL die Arbeit auch leichter. Du kannst einen Mob in jeder Hinsicht als eine Einheit behandeln – du musst nicht für jeden der drei Schläger einzeln würfeln, sondern kannst einfach einmal für den Mob würfeln.

Teamwork
Seite 182

Im Abschnitt „Teamwork" im vorangegangenen Kapitel findest du Hinweise, wie Charaktere sich zu einem Mob zusammenschließen können, um effektiver vorzugehen.

Treffer und Überlauf

Wenn ein Mob Schaden bekommt und der Schaden ausreicht, um einen NSC auszuschalten, werden die restlichen Erfolgsstufen auf den nächsten NSC übertragen. Reicht das auch für diesen aus, kriegt noch ein dritter Schaden usw. Dadurch kann ein SC einen Mob von vier oder fünf (oder mehr!) namenlosen NSC in einem einzigen Austausch ausschalten.

Ist nur noch ein einzelner NSC übrig, weil der Rest des Mobs zu viel Schaden abgekriegt hat, dann schau, ob dieser verwaiste NSC sich sinnvoll einem anderen Mob anschließen kann. (Wenn das nicht sinnvoll ist, lass ihn einfach weglaufen. Das können namenlose NSC nämlich echt gut.)

Landon und Cynere werden von einem halben Dutzend schlecht informierter Straßenschläger überfallen, weil sie in der falschen Gasse unterwegs waren.

Die Schläger sind namenlose NSC. Sie haben eine Durchschnittliche (+1) Wahrnehmung und Durchschnittliches (+1) Kämpfen.

Normalerweise dürfte Cynere mit ihrer Guten (+3) Wahrnehmung als erste handeln, aber Sabine meint, dass die Schläger die beiden SC umringt und überrascht haben und daher zuerst dran sind. Da sie eine große Gruppe von sechs Leuten sind, steigt ihre Durchschnittliche (+1) Wahrnehmung auf Fantastisch (+6).

Sabine teilt die Schläger beim Angriff in zwei Gruppen aus drei NSC auf: Eine für Landon und eine für Cynere. Beide greifen mit Guten (+3) Werten an (Durchschnittliches (+1) Kämpfen und +2 für die Gruppengröße), aber sie treffen beide nicht.

Dann ist Cynere dran. Juli sagt: „Blitzschnell hält Cynere ihr Schwert in der Hand und schneidet sich durch diese Clowns!" Mit ihrer Kämpfen-Probe kommt sie insgesamt auf ein Großartiges (+4) Ergebnis. Die Schläger haben nur eine Gute (+3) Verteidigung (+0 durch den Wurf, Durchschnittliche (+1) Fertigkeit, +2 durch Gruppengröße), also verursacht Cynere eine Erfolgsstufe Stress bei dem Mob – das reicht, um einen davon auszuschalten. Es sind allerdings noch zwei Schläger übrig, aber die beiden kriegen in der nächsten Runde nur noch +1 durch die Gruppengröße.

Als Landon dran ist, verursacht er bei seinem Mob zwei Erfolgsstufen Schaden und schaltet damit zwei Schläger aus. Damit ist aus dem Mob von drei Schlägern nur ein einzelner namenloser NSC geworden.

Namenlose NSC als Hindernisse

Namenlose NSC sind noch einfacher, wenn du sie als reine Hindernisse behandelst: Sag den SC einfach, welche Schwierigkeit sie überwinden müssen, um die NSC aus dem Weg zu schaffen, und handle das mit einem Wurf ab. Dafür musst du dir nicht mal etwas aufschreiben, leg einfach die Schwierigkeit fest. Richtlinien dafür findest du in diesem Kapitel und im Kapitel *Aktionen und Ergebnisse*. Wenn die SC den Wurf schaffen, haben sie das Hindernis überwunden.

Wie schwer sollte ein Fertigkeitswurf sein? Seite 141

Wenn die Situation etwas komplizierter ist, kannst du daraus auch eine Herausforderung machen. Das ist ein nützlicher Trick, wenn die NSC-Gruppe eher ein Element der Szene sein soll als eine Gruppe aus eigenständigen Personen.

Zird möchte eine Gruppe Magier überzeugen, dass ihre Forschungen über den Dunklen Abgrund sie alle in den Untergang führen werden, und möglicherweise die Welt gleich mit. Sabine möchte eigentlich nicht, dass er jetzt jeden Magier einzeln überzeugen muss, also macht sie daraus eine Herausforderung.

Die Herausforderung beinhaltet folgende Schritte: Zeig ihnen, dass du ein Experte bist (Wissen), hetz sie gegeneinander auf (Täuschung) und schüchtere sie mit Prophezeiungen über die grässlichen Folgen ihrer Forschungen ein (Provozieren). Sabine legt einen Großartigen (+4) passiven Widerstand für die Herausforderung fest.

Erst der NSC, dann der Name

Namenlose NSC müssen nicht namenlos *bleiben*. Wenn die Spieler beschließen, dass sie den Wirt der Taverne, den Stadtschreier, den Sicherheitschef oder sonst jemanden näher kennenlernen wollen, gib ihm einen Namen und eine Persönlichkeit. Das heißt nicht, dass du ihn von den Regeln her komplexer machen musst. Wenn du Lust hast, kannst du natürlich hergehen und einen Neben-NSC aus ihm machen. Ansonsten hält der Höfling aber nicht mehr aus, nur weil er jetzt einen Namen und eine Motivation hat.

Kneipenwirt (Durchschnittlich)

Aspekte: Ich will in meiner Kneipe keinen Ärger.
Fertigkeiten: Durchschnittlich (+1): Kontakte.

Ausgebildeter Schläger (Ordentlich)

Aspekte: So ist das auf der Straße, Gewalttätiger Verbrecher.
Fertigkeiten: Ordentlich (+2): Kämpfen. Durchschnittlich (+1): Athletik und Kraft.

Hofmagier der Collegia Arcana (Gut)

Aspekte: Nase in der Luft, Hat sein Leben den Arkanen Künsten gewidmet.
Fertigkeiten: Gut (+3): Wissen. Ordentlich (+2): Täuschung. Durchschnittlich (+1): Empathie und Wille.

Neben-NSC

Neben-NSC haben richtige Namen und werden etwas detaillierter ausgearbeitet als namenlose NSC. Sie spielen in euren Szenarien eine Nebenrolle (daher auch der Name). Meistens haben sie ein herausstechendes Merkmal, das sie von der Masse unterscheidet: Vielleicht eine besondere Beziehung zu einem SC oder NSC, vielleicht sind sie Experten oder haben eine einzigartige Fähigkeit, oder vielleicht tauchen sie auch einfach nur sehr oft in der Geschichte auf. In vielen Abenteuergeschichten hat der Oberschurke einen „Unteroffizier", der seine rechte Hand ist; im Spiel wäre das ein Neben-NSC. Bei der Gestaltung des Spiels weist ihr einzelnen Orten bestimmte Persönlichkeiten zu. Das sind auch Neben-NSC, genauso wie alle NSC, deren Name in einem Aspekt eines SC vorkommt.

Persönlichkeiten und Orte Seite 32

Neben-NSC sind eine gute Quelle für zwischenmenschliches Drama, denn sie sind meistens die Leute, zu denen die SC eine emotionale Beziehung haben: Freunde, Bewunderer, Familie, Kontakte und wichtige Gegenspieler. Vielleicht sind sie für die Lösung des Hauptproblems in dem gespielten Szenario nur von untergeordneter Bedeutung, aber sie sind wichtig für den Weg zu dieser Lösung. Sie können helfen, ein Problem darstellen oder ihren eigenen Nebenplot mitbringen.

Neben-NSC werden genauso erschaffen wie namenlose NSC, aber sie haben ein paar Elemente mehr, die auch die SC haben. Sie haben ein Konzept, ein Dilemma, einen oder mehr zusätzliche Aspekte, einen Stunt und zwei Stressbalken mit je zwei Kästchen. Sie sollten eine Handvoll Fertigkeiten haben (vielleicht vier oder fünf), und wenn eine dieser Fertigkeiten ihnen zusätzliche Kästchen auf einem Stressbalken geben würde, dann bekommen sie die auch. Sie halten eine leichte Konsequenz aus. Wenn du sie besonders hart machen willst, lass sie auch noch eine mittlere Konsequenz aushalten.

Fertigkeitssäulen Seite 266

Fertigkeiten sollten bei Neben-NSC in einer Säule angeordnet sein. Eine Säule reicht aus, weil du ja ohnehin nur vier oder fünf Fertigkeiten festlegst. Wenn dein NSC eine Großartige (+4) Fertigkeit hat, dann gib ihm für jede Stufe darunter auch eine Fertigkeit – also eine Gute (+3), eine Ordentliche (+2) und eine Durchschnittliche (+1) Fertigkeit.

- **Fertigkeitswerte**: Die beste Fertigkeit eines Neben-NSC kann eine oder zwei Stufen über der besten Fertigkeit der SC liegen. Das gilt aber nur, wenn sie dafür da sind, ernst zu nehmenden Widerstand zu leisten – Neben-NSC, die mit den Charakteren verbündet sind, sollten ungefähr die gleichen Fertigkeitswerte haben wie die SC selbst. (In Abenteuergeschichten ist die rechte Hand des Schurken manchmal ein besserer Kämpfer als der Schurke selbst. Er ist der Kraftprotz, während der Oberschurke eher das Hirn der Operation ist.)

- **Aufgeben**: Wenn sich die Gelegenheit ergibt, sollten Neben-NSC nicht bis zum bitteren Ende kämpfen. Lass sie stattdessen bei Konflikten häufig aufgeben, vor allem am Anfang der Geschichte und vor allem, wenn das Ergebnis des Aufgebens „Sie kommen davon" ist. Zum einen deutet das an, dass die SC den NSC wieder treffen werden, wahrscheinlich bei einer wichtigen Sache. Außerdem bekommt derjenige, der aufgibt, einen oder mehr *Fate-Punkte*, also ist der NSC beim nächsten Mal stärker. Und wenn der NSC das nächste Mal auftaucht, ist es fast sicher, dass es für die Spieler eine befriedigende Szene wird. „Ah, Landon, so treffen wir uns wieder! Aber dieses Mal mache ich es dir nicht so leicht!"
  Zudem zeigt es den Spielern, dass es eigentlich eine vernünftige Option ist, einen Konflikt aufzugeben, wenn es richtig schlecht läuft. Die Geschichte wird dramatischer und interessanter, wenn die SC auch hin und wieder aufgeben, weil sich so ganz automatisch neue Komplikationen ergeben und der Einsatz höher wird.

Der Alte Finn, Landons Lehrer

Aspekte: Hauptmann der Vinfelder Bürgerwehr im Ruhestand, Zu alt für diesen Scheiss, Landons Lehrer.
Fertigkeiten: Großartig (+4): Schießen. Gut (+3): Kämpfen. Ordentlich (+2): Wille. Durchschnittlich (+1): Athletik.
Stunts: **Experte auf dem Schlachtfeld**. Du kannst Kämpfen benutzen, um in einer taktischen Situation mit vielen Beteiligten einen Vorteil zu erschaffen.

Teran der Schnelle, Meisterdieb

Aspekte: Beutelschneider und Halunke, Ich kann einfach nicht anders.
Fertigkeiten: Hervorragend (+5): Diebeskunst. Großartig (+4): Heimlichkeit. Gut (+3): Wissen. Ordentlich (+2): Kämpfen. Durchschnittlich (+1): Kraft [3 Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken].
Stunts: **Stadthäuser sind alle gleich**. +2 auf Heimlichkeit, wenn du dich in einem Haus in der Stadt befindest.

Og der Starke

Aspekte: Og haut drauf!, Og nicht so schlau.
Fertigkeiten: Fantastisch (+6): Kämpfen. Hervorragend (+5): Kraft [4 Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken, 1 zusätzliche leichte Konsequenz in körperlichen Konflikten]. Großartig (+4): Athletik.
Stunts: keine

Haupt-NSC

Haupt-NSC sind so nahe an den SC, wie es geht, und solange du SL bist, kommst du auch nicht näher dran. Sie haben dieselben Charakterbögen wie SC auch, dieselben fünf Aspekte, eine volle Pyramide mit Fertigkeiten und ein paar Stunts. Sie sind bedeutende Personen im Leben der SC, weil sie entweder die Hauptgegner oder immens wichtige Verbündete darstellen. Da sie das volle Spektrum an Aspekten haben, umfassen Begegnungen mit ihnen viele verschieden Nuancen und Möglichkeiten. Sie können Aspekte einsetzen und andere können ihre Aspekte reizen. Dein Oberschurke in einem Szenario oder einem Handlungsbogen sollte immer ein Haupt-NSC sein, genauso wie alle anderen bedeutenden NSC, die großen Einfluss auf die Geschichte haben.

Wenn du möchtest, kannst du natürlich auch einen Neben-NSC auf diese Weise zu einem Haupt-NSC machen. Das ist sinnvoll, wenn der Neben-NSC plötzlich oder über längere Zeit hinweg zu einem wichtigen Bestandteil der Geschichte geworden ist, obwohl du das gar nicht geplant hattest – meistens passiert das, weil die Spieler irgendetwas in der Richtung getan haben.

Haupt-NSC haben dieselben Informationen und Werte auf ihren Charakterbögen wie die SC, daher solltest du mehr Zeit und Mühe in sie investieren. Wie genau du einen erschaffst, hängt davon ab, wie viel Zeit du zur Verfügung hast. Wenn du möchtest, kannst du für ihn die gesamte Charaktererschaffung durchmachen, seinen Hintergrund in den entsprechenden Phasen festlegen und nur die Phasen auslassen, in denen sich die Pfade kreuzen.

Wenn es sein muss, kannst du dir diese Dinge auch spontan ausdenken und auf dem Charakterbogen nur die Aspekte notieren, die du sicher weißt, nur die Fertigkeiten aufschreiben, die er auf jeden Fall brauchen wird, und nur die Stunts festlegen, die dir wichtig sind. Den Rest kannst du im Laufe des Spiels ausfüllen. So ähnlich erschaffst du auch einen Neben-NSC, nur kannst du bei einem Haupt-NSC dem Charakterbogen später noch Sachen hinzufügen.

Haupt-NSC kämpfen bis zum bitteren Ende und lassen die SC für jeden Schritt dahin bluten.

Der Höchstwert
Seite 52

Bei den Fertigkeitswerten gibt es für Haupt-NSC zwei Möglichkeiten: Sie sind gleichauf mit den SC und wachsen im Lauf der Kampagne *gemeinsam* mit ihnen, oder sie sind den SC am Anfang überlegen, bleiben aber statisch auf diesen Werten stehen, während die SC stark genug werden, um ihnen entgegentreten zu können. Im ersten Fall solltest du ihnen genau dieselben Fertigkeitswerte geben, die die SC auch haben. Im zweiten Fall solltest du ihnen einige Fertigkeiten geben, die mindestens zwei Stufen über dem momentanen Höchstwert der Fertigkeiten in eurem Spiel liegen.

Wenn der Höchstwert der Fertigkeiten für die SC im Augenblick bei Großartig (+4) liegt, dann sollte dein Haupt-NSC-Oberschurke ein paar Fantastische (+6) Säulen haben, oder eine Pyramide, deren höchster Wert Fantastisch (+6) ist.

Ein sehr wichtiger NSC darf auch mehr als fünf Aspekte haben, wenn er besonders entscheidend für die Geschichte ist.

BARATHAR, SCHMUGGLERKÖNIGIN DES SINDRALBECKENS

Aspekte: Schmugglerkönigin des Sindralbeckens
Meine Leute sind grösstenteils loyal
Reue ist was für die Schwachen
„Zird, warum stirbst du nicht endlich?“
Mein Schiff, die Todesbringer
Ein Harem voller Schläger
Das Gesetz wird von mir bezahlt

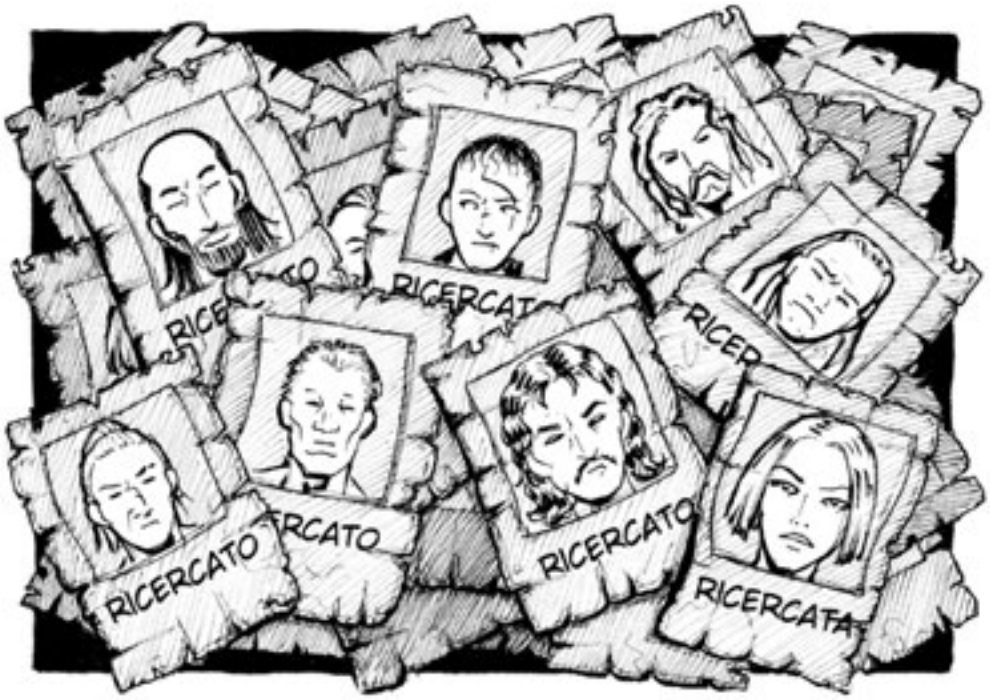
Fertigkeiten: Fantastisch (+6): Täuschung und Kämpfen
Hervorragend (+5): Schießen und Diebeskunst
Großartig (+4): Ressourcen und Wille
Gut (+3): Kontakte und Aufmerksamkeit
Ordentlich (+2): Handwerk und Heimlichkeit
Durchschnittlich (+1): Wissen und Kraft

Stress: 3 Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken, 4 Kästchen auf dem geistigen Stressbalken

Stunts: **Ich kenn das von mir selbst**. Benutz in einem sozialen Konflikt Täuschung statt Empathie, um einen Vorteil zu erschaffen.

Meister der Finte: +2 auf Täuschung, wenn du in einem körperlichen Konflikt einen Vorteil erschaffen willst.

Riposte: Wenn du beim Verteidigen mit Kämpfen einen vollen Erfolg hinlegst, kannst du dir aussuchen, ob du Schub bekommst oder direkt einen zusätzlichen Treffer mit 2 Erfolgsstufen machst.



DIE GEGNER IM SPIEL

Hier sind ein paar Tipps dafür, wie du die von dir erschaffenen gegnerischen NSC im Spiel verwenden kannst.

DAS RICHTIGE MAß

Denk daran, du musst den Mittelweg finden zwischen „die SC werden ausgelöscht" und „die SC hauen die Gegner ohne Probleme weg". (Wenn es nicht um einen Mob geht – in diesem Fall ist der Mob dafür da, von den SC ohne Probleme weggehauen zu werden.) Es ist wichtig, dass du nicht nur die Fertigkeitswerte der NSC im Auge behältst, sondern auch ihre Anzahl und ihre Wichtigkeit.
Es ist eher eine Kunst als eine Wissenschaft, das richtige Maß zu finden. Hier sind ein paar Strategien, die dir dabei helfen können.

- Sieh zu, dass die NSC nicht zahlenmäßig überlegen sind, wenn sie nicht vergleichsweise niedrige Fertigkeitswerte haben.

- Wenn sich die SC gegen einen einzelnen großen Gegner zusammenschließen, dann sollte der höchste Fertigkeitswert dieses Gegners zwei Stufen höher liegen als der höchste Fertigkeitswert aller beteiligten SC.

- Solange es nicht um den absoluten Höhepunkt am Ende eines Handlungsbogens geht, sollte in einer Szene immer nur ein Haupt-NSC vorkommen. Denk daran, dass Neben-NSC auch beliebig hohe Fertigkeitswerte haben dürfen.

- Der Großteil der Gegner in einer Sitzung sollte aus namenlosen NSC bestehen, zusätzlich dann noch ein oder zwei Neben-NSC und ein Haupt-NSC.

- Konflikte mit namenlosen oder Neben-NSC sind schneller vorbei, weil sie schneller verlieren oder aufgeben, Konflikte mit Haupt-NSC dauern länger.

VORTEILE FÜR DIE NSC ERSCHAFFEN

Es ist ziemlich verführerisch, die NSC nur als direkte Gegner einzusetzen, die den SC in die Quere kommen. Dann gibt es eine Handvoll Szenen mit Konflikten, bis einer besiegt ist.

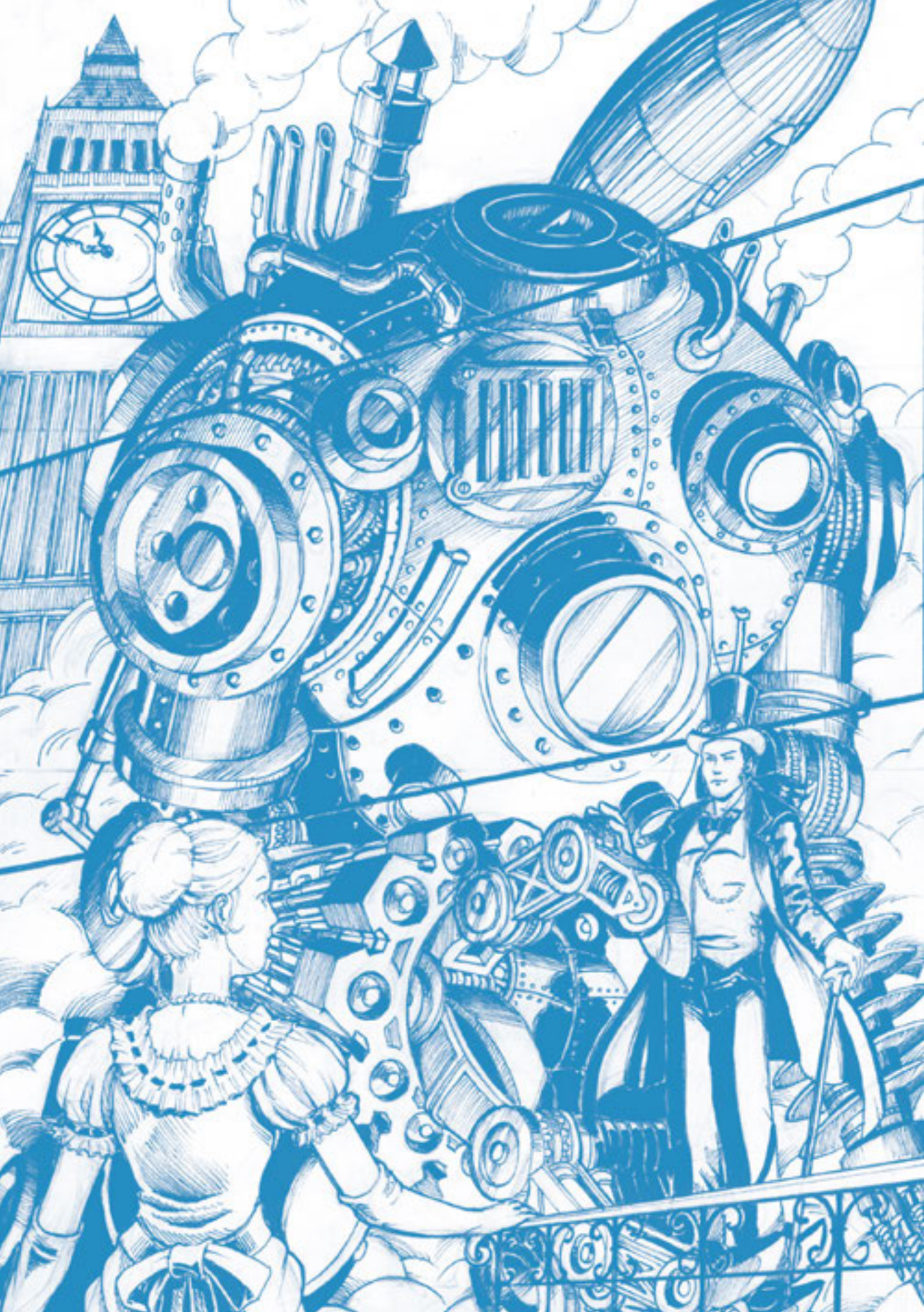
Denk aber daran, dass die NSC genau wie die SC Vorteile erschaffen können. Benutz die gegnerischen Charaktere auch in Szenen, in denen es nicht darum geht, die SC von ihren Zielen abzuhalten, sondern in denen sich die NSC Informationen über sie beschaffen und freie Einsätze auf Aspekten anhäufen. Lass deinen Schurken eine Empathie-Probe machen, während er mit den SC Tee trinkt. Oder lass den NSC auftauchen, die SC abschätzen und dann wieder verschwinden, statt einfach nur eine Kampfszene in einer dunklen Gasse zu spielen.

Mach dir außerdem klar, dass ein NSC in einem Konflikt Heimvorteil hat, wenn die SC zu ihm kommen, um irgendetwas zu erreichen. Wenn du dir also Situationsaspekte überlegst, kannst du deinem NSC ein paar Aspekte mit einigen freien Einsätzen geben, falls er Zeit hatte, diese Aspekte zu erschaffen. Diesen Trick solltest du allerdings sparsam einsetzen – zwei oder drei solcher Aspekte sind vermutlich das höchste der Gefühle.

DIE ART DES KONFLIKTS

Deine Gegner werden interessanter, wenn sie nicht einfach direkt auf die SC losgehen, sondern sie auf verschiedene Arten in Konflikte verwickeln. Es gibt viele Möglichkeiten, jemanden auszuschalten, und das geht mit einem geistigen Konflikt genauso gut wie mit einem körperlichen Konflikt. Wenn deine Gegner ganz andere Fertigkeiten haben als die SC, dann lass sie ihre Stärken einsetzen und such dir den Konflikt aus, der ihnen den größten Vorteil bringt.

Zum Beispiel möchte jemand, der sich mit Landon anlegen will, nicht unbedingt einen körperlichen Konflikt provozieren, weil Kämpfen und Athletik Landons höchste Fertigkeitswerte sind. Er ist aber nicht so gut darin, eine schlaue Lüge zu durchschauen oder sich gegen einen magischen Angriff auf seinen Geist zu wehren. Zird hingegen bedrohst du am besten mit einem möglichst großen, brutalen Kraftmeier – einem Kerl, der zuschlagen kann, bevor Zird die Gelegenheit hat, sich mit seiner Magie zur Wehr zu setzen.



9 SZENEN, SITZUNGEN UND SZENARIEN

SO, UND JETZT?

Bisher haben du und deine Gruppe die SC erstellt und die Welt etabliert, die sie bewohnen. Damit habt ihr alle Grundvoraussetzungen für das Spiel gelegt, das ihr spielen werdet. Jetzt habt ihr einen Haufen von Aspekten und NSC, die vor dramatischem Potential geradezu beben und darauf warten, zum Leben zu erwachen.
Was macht ihr jetzt damit?
Jetzt ist es Zeit, zur Substanz des Spiels zu kommen: Szenarien zu erschaffen und sie zu spielen.

WAS IST EIN SZENARIO?

Wie wir in *Spielleiten* beschrieben haben, ist ein Szenario eine Einheit der Spielzeit, die normalerweise eine bis vier Sitzungen andauert und aus einer Reihe von Einzelszenen besteht. Das Ende eines Szenarios sollte einen bedeutenden Meilenstein darstellen, der euren SC erlaubt, besser in dem zu werden, was sie tun.

Bedeutender Meilenstein Seite 265

In einem **Szenario** werden sich die SC einem großen, dringenden und ungelösten Problem (oder mehreren davon) stellen und versuchen, es zu lösen. Die SL wird ein Szenario normalerweise damit beginnen, die Spieler mit diesem Problem zu konfrontieren. Die nächsten Szenen werden sich darum drehen, was die SC tun, um es zu lösen. Dabei ist egal, ob sie Informationen sammeln, Ressourcen anhäufen oder direkt den Kern des Problems angehen.
Auf dem Weg werdet ihr auch ein paar NSC treffen, die andere Ziele haben als die SC und sich ihren Versuchen, das Problem zu lösen, in den Weg zu stellen. Das könnten „zwei Kerle mit Knarren“ im Stile Raymond Chandlers sein, die durch die Tür brechen, um alle umzubringen, oder einfach jemand mit anderen Interessen, der mit den SC verhandeln möchte, damit sie das Problem auf andere Weise lösen.
Die besten Szenarien haben kein „richtiges“ Ende. Vielleicht lösen die SC das Problem nicht, oder sie lösen es auf eine Art, die schlimme Folgen hat. Vielleicht klären sie die Situation mit fliegenden Fahnen. Vielleicht umgehen sie das Problem oder verändern die Situation, um die Auswirkungen des Problems zu minimieren. Das werdet ihr erst wissen, wenn ihr spielt.
Wenn das Problem gelöst ist (oder es nicht mehr gelöst werden kann), dann ist das Szenario beendet. In der Sitzung darauf beginnt ihr ein neues Szenario, das sich entweder direkt auf ein vorheriges Szenario bezieht oder ein komplett neues Problem einführt.

EIN SZENARIO ERSCHAFFEN: SCHRITT FÜR SCHRITT

- Probleme finden
- Handlungsfragen stellen
- Die Gegenseite erstellen
- Die erste Szene planen

PROBLEME FINDEN

Wenn du ein Szenario erstellen willst, musst du erst einmal Probleme finden, um die sich deine SC kümmern müssen. Ein gutes Problem ist **für die SC relevant, kann ohne ihre Einmischung nicht gelöst werden und kann nicht ignoriert werden, ohne dass es zu unschönen Konsequenzen kommt.**

Das mag ein bisschen viel verlangt scheinen. Glücklicherweise hast du ein tolles Erzählwerkzeug, dass dir helfen kann, passende Probleme für dein Spiel zu finden: Aspekte.

Die Aspekte deiner SC haben schon eine Menge Potential für Geschichten – sie deuten an, was an jedem Charakter (und für ihn) wichtig ist, sie geben an, mit welchen Dingen in der Spielwelt die SC verbunden sind, außerdem beschreiben sie die einzigartigen Facetten ihrer Persönlichkeiten.

Du hast auch Aspekte, die an dein Spiel gebunden sind – all deine aktuellen und zukünftigen Aufgaben, Ortsaspekte und alle Aspekte, die du den Persönlichkeiten deiner Kampagne verliehen hast. Wenn du diese Aspekte nutzt, dann hilft das dabei, dass sich die Welt konsistent und dynamisch anfühlt, und die Grundidee deines Spiels immer im Vordergrund steht.

Aufgrund all dieser Aspekte hast du schon einen Haufen Erzählpotential zur Verfügung – du musst dieses Potential nur nutzen.

Wenn ein Problem auftaucht, das auf einem Aspekt basiert, dann ist das ein bisschen so, als würdest du diesen Aspekt ereignisbasiert reizen, nur in größerem Maßstab. Die Vorbereitung macht ein bisschen mehr Arbeit, aber die Struktur ist ähnlich – ein Aspekt regt an oder impliziert, dass etwas Problematisches für einen SC oder mehrere SC passieren könnte, aber im Gegensatz zu einem normalen gereizten Aspekt ist dieses Problem nichts, was sie im Moment leicht lösen könnten.

Ereignisse
Seite 80

DU MUSST NICHT IMMER DIE WELT ZERSTÖREN

Wie du an unseren Beispielen sehen wirst, drehen sich nicht all unsere dringenden, folgenreichen Probleme um das Schicksal der Menschheit oder auch nur um einen großen Teil der Spielwelt. Zwischenmenschliche Probleme können genauso viel Einfluss auf eine Gruppe von SC haben wie der Bösewicht der Woche – es kann leicht der Fokus eines Szenarios werden, den Respekt eines anderen zu gewinnen oder einen Streit zwischen zwei Charakteren zu schlichten, statt sich mit den teuflischen Plänen eines knallharten Schurken herumzuschlagen.

Wenn du den Aufbau einer klassischen Abenteuergeschichte haben willst, wäre es gut, wenn du mit zwei Hauptproblemen für dein Szenario aufwarten kannst – ein Problem, das sich um etwas dreht, das von außen auf die Charaktere zukommt (wie das Komplott eines Schurken), und eine Sache, die sich um zwischenmenschliche Probleme dreht. Letzteres wird die Nebenhandlung deines Szenarios und gibt den Charakteren ein bisschen Zeit zur persönlichen Entwicklung, während sie dabei sind, sich um andere Schwierigkeiten zu kümmern.

PROBLEME UND CHARAKTERASPEKTE

Um aus einem Charakteraspekt ein Problem zu entwickeln, versuch, es in diesen Satz zu packen:

- Du hast den Aspekt ____. Daher liegt es nahe, dass ____ (das kann eine ganze Reihe von Dingen sein). Aus diesem Grunde wäre ____ wahrscheinlich ein großes Problem für dich.
  Die zweite Lücke macht die Sache ein bisschen schwieriger als das normale ereignisbasierte Reizen – du musst über alle möglichen potentiellen Implikationen eines Aspekts nachdenken. Hier hast du ein paar Fragen, die dir dabei helfen können.

- Wer könnte aufgrund des Aspekts ein Problem mit dem Charakter haben?

- Weist der Aspekt auf eine bestimmte Bedrohung für den Charakter hin?

- Beschreibt der Aspekt eine Verbindung oder Beziehung, die dem Charakter Probleme bereiten könnte?

- Sagt der Aspekt etwas über ein Element aus dem Hintergrund des Charakters, das aus der Versenkung auftauchen könnte, um ihm das Leben schwer zu machen?

- Beschreibt der Aspekt etwas oder jemanden, der dem Charakter wichtig ist und den du bedrohen kannst?
  Solange das, was du in die dritte Lücke packst, den Kriterien entspricht, die wir zu Beginn dieses Abschnitts festgelegt haben, bist du startklar.

Cynere hat den Aspekt **Berüchtigtes Mädchen mit dem Schwert**. Daher liegt es nahe, dass ihr Ruf ihr vorauseilt. Aus diesem Grund wäre es wahrscheinlich ein großes Problem für sie, wenn ein Nachahmer in ihrem Namen Verbrechen begeht und damit die Einwohner der nächsten Stadt, die sie besucht, wütend und mordlüstern gemacht hat.
Landon hat den Aspekt **Ich verdanke dem Alten Finn alles**. Daher liegt es nahe, dass er sich verpflichtet fühlt, dem Alten Finn bei seinen persönlichen Problemen zu helfen. Aus diesem Grund wäre es wahrscheinlich ein großes Problem für ihn, wenn er Finns Sohn aus einer Spielschuld befreien müsste, die dieser bei einigen sehr üblen Typen gemacht hat.
Zird hat **Rivalen bei den Collegia Arcana**. Daher liegt es nahe, dass manche oder viele von ihnen dauernd Intrigen gegen ihn spinnen. Aus diesem Grund wäre es wahrscheinlich ein großes Problem für ihn, wenn jemand eine Reihe Attentate direkt auf ihn ausüben würde, und die Attentäter auch noch wüssten, wie sie an seinen magischen Schutzmaßnahmen vorbeikommen.

PROBLEME UND SPIELASPEKTE

Probleme, die du aus den aktuellen und zukünftigen Aufgaben des Spiels ableitest, werden ein bisschen breiter angelegt sein als charakterbasierte Probleme, weil sie alle SC und wahrscheinlich auch eine beträchtliche Anzahl von NSC beeinflussen werden. Sie sind weniger persönlich, das heißt aber nicht, dass sie weniger spannend sind.

- Weil ____ eine Aufgabe ist, liegt es nahe, dass ____. Aus diesem Grund wäre ____ wahrscheinlich ein großes Problem für die SC. Stell dir selbst folgende Fragen:

BENUTZE PERSÖNLICHKEITEN

Zwar müssen nicht alle Probleme in deinem Szenario direkt von einem „Oberschurken"-NSC verursacht werden, den die SC besiegen können, aber es ist oft einfacher, wenn das der Fall ist. Zumindest solltest du in der Lage sein, auf einen NSC zu zeigen, der einen deutlichen Nutzen aus dem Problem des Szenarios zieht, wenn die Dinge nicht so verlaufen, wie die SC es sich vorstellen.

- Welche Gefahr stellt die Aufgabe für die SC dar?
- Wer sind die treibenden Kräfte hinter der Aufgabe, und welche kranken Dinge sind sie bereit zu tun, um ihre Pläne zu verwirklichen?
- Wer sonst interessiert sich für die Aufgabe, und auf welche Art könnte ihre „Lösung" schlecht für die SC sein?
- Was ist ein guter nächster Schritt, um die Aufgabe zu lösen, und was macht es schwer, diesen Schritt zu tun?

Weil **Die Narbentriade** eine Aufgabe ist, liegt es nahe, dass die Triade versucht, im ganzen Land Macht zu ergreifen. Aus diesem Grund wäre es wahrscheinlich ein großes Problem für die SC, wenn Mitglieder der Triade in der Stadt, in die sie wegen ihres nächsten Auftrags geschickt werden, die Regierung vollständig übernommen haben.
Weil **Der lauernde Schrecken** eine Aufgabe ist, liegt es nahe, dass der Kult der Stille ständig versucht, Teile der uralten Prophezeiung über den Schrecken wahr werden zu lassen. Aus diesem Grund wäre es wahrscheinlich ein großes Problem für die SC, wenn es in der nächsten Stadt eine Mordserie gibt, die einen uralten Dämon erwecken soll, der unter der Stadt schläft.
Weil die **Zwei widersprüchlichen Prophezeiungen** des Kults der Stille eine Aufgabe sind, liegt es nahe, dass es einen internen Kampf im Kult gibt, der beweisen soll, welche Prophezeiung wahr ist. Aus diesem Grund wäre es wahrscheinlich ein großes Problem für die SC, wenn in der nächsten Stadt offener Krieg zwischen den rivalisierenden Fraktionen ausbricht, bei dem Unschuldige ins Kreuzfeuer geraten.

PROBLEME UND ASPEKTPAARE

Hier wird es wirklich interessant. Du kannst Probleme auch erschaffen, indem du die Beziehung zwischen zwei Aspekten betrachtest und nicht nur einen einzelnen. Das hilft dir dabei, die Sache persönlich zu halten, aber gleichzeitig kannst du die Reichweite der Probleme erweitern, sodass sie mehrere Charaktere beeinflussen oder die Geschichte eines bestimmten SC in die Geschichte des Spiels einflechten.
Es gibt zwei Hauptformen der Aspektpaarung: Die Verbindung von zwei Charakteraspekten und die Verbindung eines Charakteraspekts mit einer Aufgabe.

Zwei Charakteraspekte

- Weil ____ den Aspekt ____ hat und ____ den Aspekt ____ hat, liegt es nahe, dass ____ . Aus diesem Grund wäre ____ wahrscheinlich ein großes Problem für sie.

  Stell dir folgende Fragen:

- Bringen diese beiden Aspekte die Charaktere in Konflikt oder sorgen für Spannungen zwischen ihnen?
- Gibt es bestimmte Probleme oder Schwierigkeiten, in die sie aufgrund ihrer Aspekte gemeinsam geraten könnten?
- Hat ein Charakter eine Beziehung oder Verbindung, die für den anderen problematisch werden könnte?
- Weisen die Aspekte auf Elemente aus dem Hintergrund der Charaktere hin, die sich in der Gegenwart überschneiden können?
- Gibt es wegen ihrer Aspekte eine Möglichkeit, dass das Glück eines SC zum Unglück eines anderen wird?

Weil Landon ein **Jünger des Elfenbeinschleiers** ist und Zird **Rivalen bei den Collegia Arcana** hat, liegt es nahe, dass die beiden Lager gelegentlich die Wege kreuzen und unvereinbare Ziele haben könnten. Aus diesem Grund wäre es wahrscheinlich ein großes Problem für sie, wenn ein örtliches Kloster des Schleiers den Befehl aussprechen würde, die Mitglieder des hiesigen Collegia-Instituts wegen einer unbekannten Beleidigung gefangen zu nehmen oder zu töten.
Weil Cynere eine **Diebische Elster** ist und Landon **Die Manieren eines Ziegenbocks** hat, liegt es nahe, dass sie wahrscheinlich keine guten Partner für einen geheimen Raubzug sind. Aus diesem Grunde wäre es wahrscheinlich ein großes Problem für sie, wenn sie von einem benachbarten König den Auftrag erhalten würden, den Königlichen Ball von Ictherya ohne Unterstützung zu infiltrieren und die Kronjuwelen zu rauben.
Weil Zird **Wenn ich nicht da war, hab ich davon gelesen** hat und Cynere **Insgeheim eine Schwester Barathars** ist, liegt es nahe, dass irgendwann Beweise für Cyneres Abstammung in Zirds Hände fallen könnten. Aus diesem Grunde wäre es wahrscheinlich ein großes Problem für sie, wenn er unerwartet auf ein kodiertes genealogisches Dokument stoßen würde, das Barathar und ihre Schergen unter allen Umständen wiederbekommen wollen.

Charakteraspekt und Aufgabe

- Weil du den Aspekt ____ hast und ____ eine Aufgabe ist, leuchtet es ein, dass ____. Aus diesem Grund wäre ____ wahrscheinlich ein großes Problem für dich.
  Stell dir folgende Fragen:

- Deutet die Aufgabe auf eine Gefahr für Freunde oder Familie des SC hin?

- Betrifft der nächste Schritt zum Umgang mit einer Aufgabe einen Charakter aufgrund seiner Aspekte besonders stark?

- Hat jemand, der mit der Aufgabe verbunden ist, einen besonderen Grund, einen SC aufgrund seiner Aspekte anzugreifen?

WIE VIELE PROBLEME BRAUCHE ICH DENN?

Vertrau uns: Für ein Szenario reichen ein oder zwei Probleme aus. Du wirst unten sehen, dass sogar ein Problem ausreichend Material für zwei oder drei Sitzungen bieten kann. Glaub auch nicht, dass du jeden SC mit jedem Szenario verknüpfen musst – lass die Aufmerksamkeit ein bisschen wechseln, sodass jeder seine Zeit im Rampenlicht bekommt, und wirf dann ein aufgabenbezogenes Szenario dazwischen, wenn du dich auf den größeren „Plot" des Spiels konzentrieren willst.

Weil Cynere **Insgeheim eine Schwester Barathars** ist und **Die Narbentriade** eine Aufgabe ist, leuchtet es ein, dass die Triade Cynere erpressen kann. Aus diesem Grund könnte es ein großes Problem für sie sein, wenn die Triade droht, ihr Geheimnis der Welt zu offenbaren und sie so beim ganzen Volk verhasst zu machen, wenn sie nicht einen extrem gefährlichen und moralisch verwerflichen Auftrag annimmt.
Weil Zird den Aspekt **Wenn ich nicht da war, hab ich davon gelesen** hat und die **Zwei widersprüchlichen Prophezeiungen** des Kults der Stille eine Aufgabe sind, leuchtet es ein, dass Zird herausfinden kann, welche der Prophezeiungen wahr ist. Aus diesem Grund könnte es ein großes Problem für ihn sein, wenn der Primarch ihn bittet, die Riten der Stille zu lernen und die wahre Prophezeiung herauszufinden, weil er dadurch zum Ziel für beide Fraktionen des Kults wird.
Weil Landon den Aspekt **Auge um Auge** hat und **Der lauernde Schrecken** eine Aufgabe ist, leuchtet es ein, dass Landon sich rächen wollen würde, wenn der Kult den Menschen, die er liebt, etwas antut. Aus diesem Grund wäre es wahrscheinlich ein großes Problem für ihn, wenn Agenten des Kults auf der Suche nach weiteren indoktrinierten Dienern seine Heimatstadt angreifen würden, um die Endzeit vorzubereiten.

HANDLUNGSFRAGEN STELLEN

Jetzt, wo du ein wirklich griffiges Problem hast, kannst du die Situation ein bisschen ausarbeiten und genau herausfinden, was bei deinem Szenario gelöst werden soll – mit anderen Worten: Was ist der Kern des Problems?

Das tust du in diesem Schritt: Du erschaffst eine Reihe von Fragen, die von deinem Szenario beantwortet werden sollen. Wir nennen das **Handlungsfragen**, weil die Handlung ganz natürlich entstehen wird, wenn du sie beantwortest.

Je mehr Handlungsfragen du hast, desto länger wird dein Szenario dauern. Ein bis drei Handlungsfragen lassen sich wahrscheinlich in einer Sitzung beantworten. Vier bis acht dauern normalerweise zwei oder sogar drei Sitzungen. Wenn du mehr als acht oder neun Fragen hast, dann musst du vielleicht ein paar von ihnen für das nächste Szenario aufsparen. Das ist aber gar nicht schlimm.

Wir empfehlen, die Handlungsfragen als Ja-Nein-Fragen zu stellen, im grundsätzlichen Format „Kann/wird (Charakter) es schaffen, (Ziel) zu erreichen?“ Du musst dieser Formulierung nicht genau folgen, und du kannst das Format der Basisfrage noch ausschmücken. Das zeigen wir dir gleich.

Jedes Problem, das dir einfällt, wird eine sehr offensichtliche Handlungsfrage mitbringen: „Können die SC das Problem lösen?“ Das musst du irgendwann wissen, aber du willst nicht direkt so weit nach vorne springen – das ist schließlich das Finale deines Szenarios. Stelle vorher andere Fragen, um dem Szenario Nuancen und Komplexität zu verleihen und um zu dieser abschließenden Frage überzuleiten. Finde heraus, was es schwierig macht, das Problem zu lösen.

Um Handlungsfragen zu finden, wirst du das Problem, das dir eingefallen ist, wahrscheinlich ein bisschen ausschmücken und die W-Fragen beantworten müssen (wer, was, wann, wo, warum und wie). Das ist super, und zu einem guten Teil geht es in diesem Prozess darum.

Eine Arkane Verschwörung: Probleme und Handlungsfragen

Cynere ist eine **Diebische Elster** und Zird hat **Rivalen bei den Collegia Arcana**, daher leuchtet es ein, dass ihr der Reichtum ins Auge fällt, der für Zird unangenehm ist. Aus diesem Grund wäre es wahrscheinlich ein großes Problem für die beiden, wenn Cynere den lukrativen Auftrag erhalten würde, einen der heiligen Schätze der Collegia zu stehlen, und zwar genau dann, wenn Zirds Rivalen versuchen, ihn wegen Verbrechen gegen die Schöpfung vor Gericht zu stellen.

Die offensichtlichen Handlungsfragen bieten sich an: *Wird Cynere den Schatz bekommen? Wird Zird seinen Prozess gewinnen?* Sabine will diese Fragen aber bis zum Ende aufsparen, daher überlegt sie sich noch ein paar andere.

Erst einmal weiß sie gar nicht, ob sich Cynere freiwillig in diese Situation begeben wird, also fängt sie da an: *Wird Cynere den Auftrag annehmen? Wird Zird den Collegia erlauben, ihn zu verhaften, oder wird er sich wehren?*

Dann muss sie herausfinden, warum sie das Problem nicht direkt angehen können. Sie beschließt, dass Cynere einen anonymen Rivalen um den Schatz hat (nennen wir ihn das Juwel von Aetheria, das hat einen netten Klang) und dass ihr mysteriöser Auftraggeber höchst unerfreut wäre, wenn der Rivale ihr zuvorkommen würde.

Zird muss sich in der Zwischenzeit um einen Rechtsbeistand kümmern, der nicht Teil der Verschwörung gegen seine Person ist. Außerdem will er wahrscheinlich genau herausfinden, wer diesmal hinter ihm her ist.

Das gibt uns drei weitere Fragen: *Kann Cynere herausfinden, wer ihr Rivale ist, bevor er sie entdeckt? Kann Zird einen Verbündeten bei den Collegia finden? Kann Zird die Strippenzieher der Verschwörung ausfindig machen, ohne mit weiteren Konsequenzen rechnen zu müssen?*

Dann, weil sie ein bisschen Spannung zwischen den beiden haben will, noch eine Frage, die mit der Beziehung der beiden zu tun hat: *Wird Cynere Zird im Stich lassen, um ihre Ziele zu erreichen?*

Du siehst, dass jede dieser Fragen das Potential hat, die Handlung des Szenarios deutlich zu beeinflussen. Wenn Zird beschließt, nicht freiwillig mitzukommen, hast du gleich zu Beginn eine ganz andere Situation, als wenn er sich freiwillig in Haft begibt. Wenn Zird bei seinen Nachforschungen verhaftet wird, dann ist die Verhandlung vielleicht hinfällig. Wenn Cynere beschließt, Zird zu helfen statt das Juwel zu stehlen, dann haben sie mit Cyneres Auftraggeber ein weiteres Problem.

Beachte auch, dass ein paar dieser Handlungsfragen das grundlegende Muster von „Kann X es schaffen, Y zu erreichen?“ auf eine weitere Art ein wenig modifizieren. Der Grund, aus dem du das machst, ist derselbe, aus dem du manchmal nicht würfeln lassen willst – ein schwarz-weißer Erfolg oder Fehlschlag ist nicht immer interessant, besonders der Fehlschlag nicht.

Wenn du eine wirklich große Zahl von Handlungsfragen findest (so um die acht oder mehr), vergiss nicht, dass du sie nicht zwingend alle in einem Szenario beantworten musst – du kannst die Fragen, die du nicht beantwortest, als Andeutung auf künftige Probleme einbauen, oder du kannst Sachen vorbereiten, die du im folgenden Szenario machen willst. Genauso schaffst du es übrigens auch, starke Handlungsbögen zu erschaffen (siehe Seite 259) – du hast einen Haufen verwandter Handlungsfragen und verwendest zwei oder drei Szenarien, um sie alle zu beantworten.

Schau dir eine der Fragen für Cynere an: „Wird Cynere die Identität ihres wichtigsten Rivalen um das Juwel aufdecken, *ehe ihr Rivale sie entdeckt?*“ Ohne den betonten Teil wäre die Frage ein bisschen langweilig – wenn sie die Identität ihres Feindes nicht aufdeckt, dann haben wir den Handlungsfaden eigentlich nur fallen gelassen, und dieser Teil des Spiels läuft ins Leere. Das ist nicht gut.

So wie wir es formuliert haben, haben wir immer noch Möglichkeiten, selbst wenn Cynere sich in diesem Teil des Szenarios nicht gut anstellt – sie weiß vielleicht nicht, wer ihr Rivale ist, aber ihr Rivale weiß jetzt, wer *sie* ist. Was auch immer mit dem Juwel passiert, der Rivale kann in zukünftigen Szenarien zurückkehren und sie heimsuchen. Oder wir gehen davon aus, dass wir Cynere seine Identität irgendwann enthüllen werden, aber wir können trotzdem eine straffe Reihe von Konflikten und Wettstreiten machen, bei denen die beiden gegenseitig ihre Fähigkeiten ausspionieren, bevor es zu dieser Enthüllung kommt.

Es lässt auch noch ein bisschen Freiraum, um Material aus diesem Szenario für die Zukunft zu erweitern. Vielleicht wird die Frage nach der Identität von Cyneres Rivalen in dieser Sitzung gar nicht beantwortet – das ist in Ordnung, weil es ein Detail ist, das Sabine in einer späteren Sitzung wieder ins Spiel bringen kann.

DIE GEGENSEITE ERSTELLEN

Vielleicht hast du dir schon einen NSC oder eine Gruppe von NSC ausgedacht, die verantwortlich für die Geschehnisse sind, als du das Problem erstellt hast. Wenn du das noch nicht getan hast, dann musst du jetzt Charaktere zusammenstellen, die der Schlüssel für deine Handlungsfragen sind. Du musst ihre Motivationen und Ziele bedenken: Warum stellen sie sich den Zielen der SC in den Weg? Was wollen sie erreichen?
Du solltest mindestens in der Lage sein, die folgenden Fragen für jeden Haupt- oder Neben-NSC in deinem Szenario zu beantworten:

- Was *braucht* der NSC? Wie können die SC ihm helfen, es zu bekommen, oder wie stehen die SC in seinem Weg?
- Warum kann der NSC das, was er braucht, nicht auf legitime Art bekommen? (Mit anderen Worten, was tragen seine Bedürfnisse zu dem Problem bei?)
- Warum kann er nicht ignoriert werden?

Du solltest versuchen, deine NSC so weit wie möglich zusammenzulegen, damit du nicht zu viele Charaktere im Auge behalten musst. Wenn einer der NSC auf deiner Gegenseite nur einen Zweck für das Szenario erfüllt, denk darüber nach, ihn los zu werden und seine Rolle von einem anderen NSC übernehmen zu lassen. Das verringert nicht nur deine Arbeit, es erlaubt dir zudem, die Persönlichkeiten deiner NSC etwas feiner auszuarbeiten. Sie werden so komplexer und glaubwürdiger, weil du verschiedene Motive unter einen Hut bringst.
Entscheide für jeden deiner NSC, ob er ein Neben- oder ein Haupt-NSC sein soll. Gib ihm Spielwerte nach den Richtlinien, die wir in *Spielleiten* vorgestellt haben.

Eine Arkane Verschwörung: Die Gegenseite
Sabine schaut sich die Handlungsfragen an und überlegt sich, welche NSC sie braucht, um die Fragen zu beantworten. Sie erstellt eine Liste der offensichtlichen Verdächtigen.

- Cyneres geheimnisvoller Auftraggeber (taucht nicht selbst auf)
- Der Oberste Richter der Collegia Arcana (Neben-NSC)
- Cyneres Rivale um das Juwel (Neben-NSC)
- Eine Anwältin, die nicht Teil der Verschwörung ist (Neben-NSC)
- Ein korrupter Anwalt, den Zirds Rivalen ihm unterschieben wollen (Neben-NSC)
- Der Collegia-Zauberer, der die Verschwörung ausgeheckt hat, um Zird zu Fall zu bringen (Haupt-NSC)

Das sind sechs NSC: Vier Neben-NSC, ein Haupt-NSC und einer, der nicht im Szenario auftauchen wird – Sabine will eigentlich noch keine Details darüber verraten, wer Cynere anheuern will. Sie hat eigentlich auch keine Lust, fünf NSC im Auge zu behalten, also schaut sie, wo sie sie zusammenlegen kann. Sie findet es sofort interessant, Cyneres Rivalen und die neutrale Anwältin zur selben Person zu machen. Sie nennt sie Lilia. Lilia hat vielleicht nichts mit der Verschwörung zu tun, aber ihre Motive sind offensichtlich komplizierter. Was ist los mit ihr? Sabine beschließt, dass Lilias Motive wohlwollend sind; sie will das Juwel stehlen, damit es nicht in die Hände der korrupten Mitglieder der Collegia fällt. Sie weiß nichts von Cynere und wird sie für eine Agentin dieser korrupten Elemente halten, bis sie reinen Tisch machen.

Als nächstes beschließt sie, dass der Oberste Richter und der Strippenzieher der Verschwörung dieselbe Person sind – er hat niemandem sonst zugetraut, den letzten Nagel in Zirds Sarg zu schlagen, also geht er sicher und lässt sich zum Richter der Verhandlung ernennen. Sabine mag das, weil sein politischer Einfluss es schwierig macht, Informationen über ihn herauszufinden, und weil er mit dem korrupten Anwalt einen mächtigen Lakaien hat. Aber was hat er überhaupt für ein Problem mit Zird?

Sie beschließt weiterhin, dass seine Motive nicht persönlich sind. Vielmehr hat er Pläne, die das Fundament der Collegia erschüttern werden, und er weiß, dass Zird als Freidenker in der Organisation einer der Kandidaten ist, die ihm am wahrscheinlichsten widersprechen werden. Es handelt sich also um einen Präventivschlag. Was den korrupten Anwalt angeht: Das erste, das ihr in den Sinn kommt, ein erbärmlicher Kriecher, der vollständig unter der Fuchtel des Richters steht. Sie will ihm aber ein bisschen Tiefe verleihen, also beschließt sie, dass der Richter ihn erpresst, um sich seiner Loyalität zu versichern. Sie weiß noch nicht, womit er ihn erpresst, aber sie hofft, dass die neugierigen SC ihr später helfen werden, das durch ein hinzugefügtes Detail herauszufinden.

Sie nennt den Richter Lantus und den korrupten Anwalt Pait. Jetzt hat sie ihre NSC und fängt an, ihre Charakterbögen zu erstellen.

VORTEILE KÖNNEN DIR ARBEIT ERSPAREN

Wenn du die NSC für dein Szenario erstellst, musst du nicht alles schon bei Spielbeginn in Stein gemeißelt haben – was du nicht weißt, kannst du immer noch später festlegen, indem du die Vorteile, die deine Spieler erschaffen, zu den Aspekten der NSC werden lässt. Auf Seite 247 findest du weitere Tipps, wie du im Spiel improvisieren kannst.

DIE ERSTE SZENE PLANEN

Fang so unsubtil wie möglich an – nimm eine deiner Handlungsfragen, such dir etwas aus, das diese Frage deutlich hervor stellt, und hau es deinen Spielern so hart auf den Kopf wie du kannst. Du musst nicht sofort eine Antwort finden (wenn das passiert, ist es völlig in Ordnung), du solltest die Spieler nur wissen lassen, dass diese Frage beantwortet werden muss.

Auf diese Weise gibst du ein Beispiel für den Rest der Sitzung vor und bringst Schwung in die Sache, sodass die Spieler nicht herumtrödeln. Denk dran, sie sollen dynamische, kompetente Personen darstellen – gib ihnen von Anfang an etwas, mit dem sie dynamisch und kompetent sein können.

Wenn du in einer laufenden Kampagne bist, brauchst du vielleicht die ersten Szenen einer Sitzung, um die losen Fäden aufzulösen, die noch von einer vorherigen Sitzung übrig geblieben sind. Es ist in Ordnung, ein bisschen Zeit dafür zu verwenden, weil es hilft, von Sitzung zu Sitzung ein Gefühl der Kontinuität zu halten. Sobald der Schwung nachlässt, solltest du deine Spieler aber schnell und hart mit der Eröffnungsszene erwischen.

Eine Arkane Verschwörung: Die Eröffnungsszene

Sabine schaut sich ihre Fragen an und überlegt, welche sie für ihre Eröffnungsszene verwenden soll. Es fallen ihr ein paar offensichtliche Ideen ein:

- Vollstrecker der Collegia tauchen an Zirds Tür auf und präsentieren ihm Papiere, die verlangen, dass er sie begleitet.
- Cynere erhält ihren Vertrag und die Details für den Auftrag von ihrem geheimnisvollen Auftraggeber und muss entscheiden, ob sie unterschreibt oder nicht.

Sie beschließt, letztere Szene zu verwenden, denn sie überlegt sich, dass es spaßig sein könnte, wenn Cynere den Vertrag ablehnt, dann herausfindet, dass Zird sowieso zu den Collegia geht, und jetzt versuchen muss, den geheimnisvollen Auftraggeber noch einmal umzustimmen. Und selbst wenn sie bei ihrer Entscheidung bleibt, wird hier festgelegt, ob sie während der Sitzung mit Ärger rechnen muss, weil die Lakaien des Auftraggebers sie belästigen.

Das heißt nicht, dass sie die Szene mit Zird aufgeben wird – sie spart sie sich nur für später auf.

MÄCHTIGER NINJA-SL-TRICK ZU SITZUNGSBEGINN

Wenn du die Spieler bittest, etwas zum Beginn deiner ersten Szene beizutragen, kann das eine tolle Möglichkeit sein, sie gleich von Anfang an für das zu interessieren, was vor sich geht. Wenn es in deinen anfänglichen Vorgaben noch Sachen gibt, die flexibel sind, lass deine Spieler die Lücken füllen, wenn du die Szene beginnst. Clevere Spieler können das als Gelegenheit nutzen, von Anfang an ihre Aspekte zu reizen und somit mehr *Fate-Punkte* zu bekommen – diese Art von Spiel nennen wir gerne „großartig".

Schauen wir uns unsere Beispielszenen weiter oben an. Die Grundsituation gibt nicht vor, wo sich die SC aufhalten, wenn sie mit ihren ersten Entscheidungen konfrontiert werden. Somit könnte Sabine die Sitzung einleiten, indem sie Daniel fragt: „Wo genau ist Zird, als der Schlägertrupp der Collegia Arcana ihn suchen kommt? " Selbst wenn Daniel nur „in seinem Allerheiligsten" antwortet, hast du seine Mitarbeit gewonnen und ihm dabei geholfen, die Szene mit zu formen. Aber Daniel ist spitze, also sagt er stattdessen: „Oh, wahrscheinlich im Badehaus, wo er sich nach einem langen Tag der Forschung schön einweicht."

„Perfekt!", sagt Sabine und hält einen *Fate-Punkt* hoch. „Es würde also einleuchten, dass deine Rivalen bei den Collegia Arcana magisch genau den richtigen Zeitpunkt vorausgesagt haben, um dich zu fangen, wenn du weit weg von deiner magischen Ausrüstung bist, oder?"

Daniel grinst und nimmt den *Fate-Punkt*. „Ja, das klingt vernünftig."

Natürlich kannst du die Aufhänger deiner Eröffnungsszene bereits als „vorgeschobenes" Reizen werten und zu Beginn der Spielsitzung einige *Fate-Punkte* austeilen. So kannst du die Spieler in einer schwierigen Situation einsteigen lassen, um die sie sich sofort kümmern müssen. Das hilft Spielern mit niedriger Erholungsrate und kann sie dazu bringen, gleich von Anfang an *Fate-Punkte* auszugeben.

Stell vorher klar, dass deine Gruppe es okay findet, dir in Sachen Erzählautorität einen Blankoscheck auszustellen – manche Spieler finden einen solchen Kontrollverlust problematisch.

Sabine will, dass die Spieler gleich mit einem Batzen *Fate-Punkte* einsteigen, also sagt sie zu Beginn der Sitzung zu ihren Spielern:

„Zird, es ist schlimm genug, wenn dir deine **Rivalen bei den Collegia Arcana** Ärger machen, aber wenn sie in der örtlichen Kneipe vorgeben, Bauern zu sein, dich betrunken machen und eine Schlägerei anfangen, sodass sie dich problemlos davon schleppen können, dann ist es noch viel schlimmer. Du wachst mit dem Kater deines Lebens und einem blauen Auge auf – jemand hat dir ins Gesicht geschlagen!" (2 *Fate-Punkte*, für **Rivalen bei den Collegia Arcana** und **Nicht ins Gesicht!**)

„Landon, ich weiß, **Kaputtschlagen ist immer eine Lösung**, aber wie willst du den anderen erklären, was passiert ist, als du versucht hast, den Wagen zu reparieren, während sie alle weg waren?" (1 *Fate-Punkt* für **Kaputtschlagen ist immer eine Lösung**.)

„Cynere, wer auch immer beschlossen hat, dir diesen Vertrag anzubieten, kennt dich verdammt gut. Sie haben einige große Edelsteine dazu gelegt. Das Problem ist: Du weißt, welchem Adelshaus sie gestohlen worden sind, und ohne Frage wirst du eine gesuchte Frau sein, wenn du nicht unterschreibst – und du bist so berüchtigt, dass dir niemand glauben wird, wenn du sagst, wie du sie bekommen hast." (2 *Fate-Punkte* für **Berüchtigtes Mädchen mit dem Schwert** und **Diebische Elster**.)

WAS IST EINE SZENE?

Eine **Szene** ist eine Einheit der Spielzeit, die von ein paar Minuten bis zu einer halben Stunde und mehr dauern kann, und in der die Spieler versuchen, ein Ziel zu erreichen oder etwas anderes Relevantes für das Szenario zu schaffen. Zusammen genommen ergeben die Szenen, die ihr spielt, eine ganze Spielsitzung, und somit letztlich auch eure Szenarien, Handlungsbögen und Kampagnen.

Du kannst die Szene als die grundlegende Einheit der Spielzeit betrachten, und du hast wahrscheinlich schon eine ganz gute Vorstellung, wie eine Szene aussieht. Es ist nicht viel anders als eine Szene in einem Film, einer Fernsehserie oder einem Roman – die Hauptcharaktere handeln Dinge in einem kontinuierlichen Zeitablauf ab und bleiben dabei normalerweise am selben Ort. Wenn die Handlung ein neues Ziel hat, sich an einen neuen Ort verlagert oder einen Zeitsprung hinlegt, dann bist du in der nächsten Szene.

Als SL gehört es zu deinen wichtigsten Aufgaben, zu bestimmen, wann Szenen enden und beginnen. Am besten hältst du den Rhythmus der Geschehnisse unter Kontrolle, wenn du genau bestimmst, wann eine Szene beginnt oder endet – lass die Sache weiterlaufen, solange die Spieler interessiert sind und Spaß haben, aber sobald der Schwung nachlässt, mach mit der nächsten Sache weiter. In diesem Sinne ist deine Aufgabe hier nicht viel anders als das, was ein guter Cutter beim Film macht – du „schneidest“ eine Szene und fängst eine neue an, damit die Geschichte weiterhin geschmeidig läuft.

SZENEN BEGINNEN

Wenn du eine Szene beginnst, kläre zwei Sachen, so gut du kannst:

- Was ist der Zweck der Szene?
- Welche interessanten Dinge werden gleich passieren?

Die erste Frage ist extrem wichtig, denn je klarer du weißt, was der Zweck einer Szene ist, umso leichter kannst du feststellen, wann die Szene vorbei ist. Eine gute Szene dreht sich darum, einen bestimmten Konflikt zu lösen oder ein bestimmtes Ziel zu erreichen – wenn die SC ihre Anstrengungen beendet haben, dann ist die Szene vorbei, egal, ob sie Erfolg hatten oder nicht. Wenn deine Szene keinen klaren Zweck hat, dann gehst du das Risiko ein, dass sie sich länger hinzieht, als du willst, was deine Sitzung deutlich verlangsamen kann.

Meistens werden dir die Spieler sagen, was der Zweck der Szene ist, weil sie dir ohnehin erzählen, was sie als nächstes tun und was sie damit erreichen wollen. Wenn sie also sagen, „Gut, wir gehen zum geheimen Unterschlupf des Diebes, um zu sehen, ob wir ihn irgendwie anschwärzen können", dann weißt du, was der Zweck der Szene ist – sie ist vorbei, wenn die Spieler etwas gefunden haben oder wenn sie in eine Situation kommen, in der es unmöglich ist, noch etwas herauszufinden.

Manchmal werden sie dabei aber ziemlich ungenau sein. Wenn du aus dem Kontext nicht intuitiv verstehen kannst, was sie vorhaben, dann stell Fragen, bis sie ihre Ziele klar ansagen. Wenn ein Spieler also sagt, „In Ordnung, ich gehe in die Taverne, um mich mit meinem Kontakt zu treffen", dann ist das ein bisschen vage – du weißt, dass es ein Treffen geben wird, aber du weißt vielleicht nicht, warum. Du könntest fragen: „Was willst du herausfinden? Hast du schon einen Preis für die Informationen ausgehandelt?" oder eine andere Frage stellen, die dir dabei hilft, den Spieler dazu zu bringen festzulegen, was er eigentlich will.

Manchmal wirst du den Zweck einer Szene selbst bestimmen müssen, wie zum Beispiel zu Beginn eines neuen Szenarios oder in der Szene direkt nach einem Cliffhanger. Wenn du das tun musst, versuch einen Blick auf die Handlungsfragen zu werfen, die du vorher festgelegt hast, und eine Situation einzuführen, die direkt dazu beiträgt, sie zu beantworten. Das heißt, dass du die Geschichte immer vorantreibst, wenn es deine Aufgabe ist, eine Szene zu beginnen.

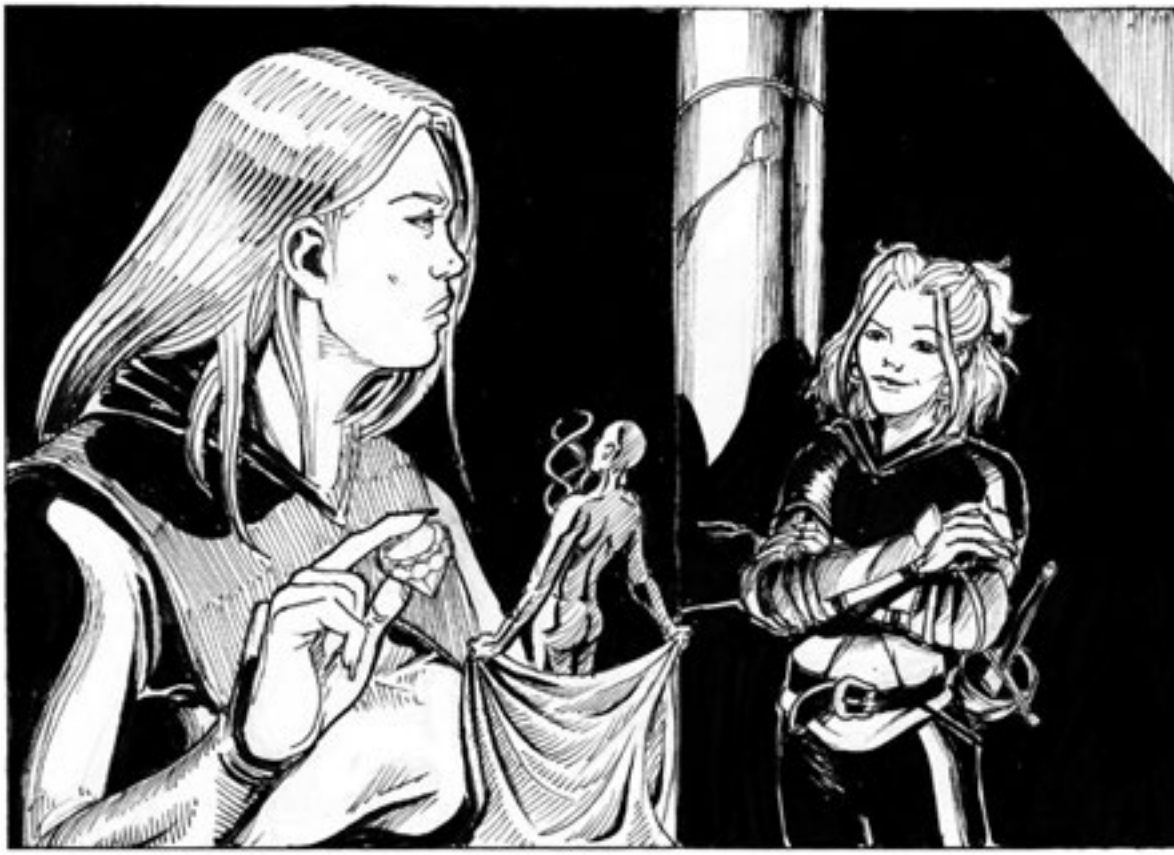
Sabine hat die vorherige Sitzung der Geschichte ihrer Gruppe mit einem Cliffhanger beendet: Mit der Offenbarung, dass Cyneres geheimnisvoller Auftraggeber ein Agent des Kults der Stille und das Juwel eine wichtige Komponente in einem mysteriösen Ritual ist. Außerdem ist Zird gerade mitten im wichtigsten Prozess seines Lebens und die Collegia haben entdeckt, dass das Juwel verschwunden ist.

Jetzt denkt Sabine darüber nach, wie sie beim nächsten Mal anfangen will. Die ganze Situation scheint die Spieler wirklich zu beunruhigen. Das will sie ausnutzen. Sie denkt, dass Lilia zurückkehren sollte – sie ist verwirrt, was Cyneres Rolle bei dem Diebstahl angeht, und bereit zu kämpfen. Die Szene soll zum Ziel haben, mit Lilia zu einer Übereinkunft zu kommen und festzustellen, dass sie mehr oder weniger auf der gleichen Seite stehen.

Die zweite Frage ist nicht minder wichtig: Du willst eine Szene beginnen, *direkt bevor* etwas Interessantes passieren wird. Fernsehserien und Filme sind besonders gut, was das angeht – normalerweise schaust du eine Szene nicht wirklich länger als 30 Sekunden an, ehe etwas passiert, das die Situation verändert oder durcheinander bringt. Wenn du einsteigst, kurz bevor etwas Neues, Aufregendes passiert, kannst du das Tempo deiner Sitzung hoch halten und verlierst somit die Aufmerksamkeit der Spieler nicht. Du willst nicht jeden Moment ausspielen, in dem die Spieler ihr Zimmer in der Herberge verlassen, um zwanzig Minuten durch die Stadt zum Unterschlupf des Diebes zu wandern – das ist eine Menge Spielzeit, in der nichts Interessantes passiert. Stattdessen beginnst du die Szene, wenn sie am Unterschlupf ankommen, die fürchterlich komplizierte Reihe von Schlössern anstarren, die er an seiner Tür angebracht hat, und ihr Pech verfluchen.

Mächtiger Ninja-SL-Trick zu Sitzungsbeginn Seite 247

Wenn du diese Frage nicht richtig beantworten kannst, dann überlege dir, was das Erreichen des Ziels kompliziert machen könnte oder mach den Zweck der Szene selbst problematisch. Du kannst auch die Ninja-Trick-Methode verwenden, die wir vorher erwähnt haben, damit die Spieler dir dabei helfen, herauszufinden, welche interessanten Sachen passieren könnten.



Sabine beginnt die Szene mit Cynere und Landon, die spät in der Nacht zurück zu ihrer Unterkunft gehen und in ein Gespräch über die jüngsten Ereignisse vertieft sind. Dominik schlägt vor, dass sie nicht mehr in einer Taverne schlafen – nicht nach dem Diebstahl. Er geht davon aus, dass jeder – von den Collegia-Zauberern bis zum Kult der Stille – auf der Suche nach Cynere sein wird, also haben sie sich an einem sicheren Ort versteckt.
Entsprechend überrascht sind sie natürlich, als sie durch die Tür kommen und sofort von drei bewaffneten Fremden überfallen werden. „Hey!", sagt Juli. „Woher wussten die denn, dass wir hier sein würden?"
„Schwer zu sagen", antwortet Sabine und wirft den beiden jeweils einen *Fate-Punkt* zu. „Aber das hier ist ein **Zentrum des Handels**, **Ort des Lasters**."
„Auch wieder wahr", sagt Dominik. Sie nehmen beide den *Fate-Punkt* für den gereizten Aspekt an.
„Cynere, du betrittst gerade deinen Unterschlupf, als eine vermummte Gestalt dir ein Schwert an die Kehle hält. Die Kapuze verschwindet – es ist Lilia! Und sie ist richtig sauer. ‚Wo ist das Juwel, du Kultistenschwein?'"

Wenn du mit einen klaren Zweck in die Szene gehst und anfängst, direkt bevor etwas Bedeutendes passiert, dann kannst du nicht viel falsch machen.

SZENEN BEENDEN

Du kannst Szenen genauso beenden, wie du sie anfängst, aber umgekehrt: Sobald der Zweck einer Szene erfüllt ist und nachdem alle interessanten Sachen passiert sind, beende die Szene schnell.
Das ist effektiv, weil es hilft, das Interesse an der *nächsten* Szene aufrecht zu erhalten. Auch das siehst du die ganze Zeit in guten Filmen – eine Szene endet normalerweise, wenn ein Teil der Handlung aufgelöst worden ist, es aber noch ein paar ungeklärte Angelegenheiten gibt. Genau dahin schneiden sie als nächstes.
Viele deiner Szenen werden auf dieselbe Weise enden. Die SC gewinnen einen Konflikt oder erreichen ein Ziel, aber wahrscheinlich wird es noch etwas geben, was sie danach tun wollen – über das Ergebnis sprechen, herausfinden, was als nächstes zu tun ist, und so weiter.
Statt in der Szene zu verweilen, solltest du vorschlagen, dass sie mit der nächsten weitermachen, die eine der unbeantworteten Fragen aus der aktuellen Szene aufgreift. Versuch, sie dazu zu bringen, dir zu sagen, was sie als nächstes tun wollen. Dann geh zurück zu den Fragen, die du dir zum Beginn einer Szene stellst (wie oben erklärt) – was ist der Zweck der nächsten Szene? Was ist der nächste interessante Handlungsteil? Dann spring direkt rein.
Du solltest dich aber zurückhalten, wenn du merkst, dass die Spieler ihre Interaktionen wirklich, wirklich genießen. Manchmal wollen sich die Spieler einfach in der Rolle ihrer Charaktere unterhalten und ein bisschen quasseln. Solange sie Spaß daran haben, ist das prima. Wenn du allerdings siehst, dass das Interesse nachlässt, dann ergreife die Gelegenheit, dich wieder dazwischen zu schieben und nach der nächsten Szene zu fragen.

BENUTZ DIE GRUNDGEDANKEN (KOMPETENZ, EIGENINITIATIVE, DRAMATISCHES POTENTIAL)

Wenn du darüber nachdenkst, was in einer Szene passieren sollte, denk an die grundlegenden Ideen von *Fate*, über die wir in der *Spielgestaltung* gesprochen haben – Kompetenz, Aktivität und Drama.
Mit anderen Worten, frage dich, ob deine Szene mindestens eines der folgenden Dinge tut:

- Sie gibt den SC die Chance, zu zeigen, was sie gut können – entweder indem sie gegen Gegner antreten, die keine Chance gegen sie haben, oder indem sie die Gelegenheit bekommen, ihr Können gegen würdige Gegner zu beweisen.

- Sie gibt deinen SC die Chance, etwas zu tun. Das solltest du mit einem einfachen Verb beschreiben können, das Aktivität ausdrückt. „Versuchen, Informationen zu sammeln“ ist beispielsweise zu vage. „In das Haus des Bürgermeisters einbrechen“ ist greifbar und spezifisch. Beachte, dass die Aktion nicht körperlich sein muss – „Den Spitzel zum Reden bringen“ ist auch eine klare Aktion.

- Sie erschafft eine Komplikation für die SC oder stellt sie vor eine schwierige Wahl. Am besten funktioniert das, wenn du einen Aspekt reizen kannst, aber wenn die Situation problematisch genug ist, brauchst du das vielleicht gar nicht.

Cyneres erster Impuls ist es, herauszufinden, wovon Lilia spricht – aber Sabine weiß, dass Landons Impulse ein wenig … gewalttätiger sind.
„Genug geredet!“, ruft Dominik.
„Aber wir haben gerade erst *angefangen* zu reden“, sagt Juli.
„Trotzdem! Warum reden? **Kaputtschlagen ist immer eine Lösung!**“
Dominik streckt die Hand aus. Sabine gibt ihm einen *Fate-Punkt*, weil er seinen Aspekt gereizt hat.

Pack sie bei den Aspekten

Du kannst auch einen Blick auf die Aspekte der SC zu werfen, um herauszufinden, welche Handlung in der nächsten Szene interessant ist. Führ eine Komplikation ein oder reize einen Aspekt ereignisbasiert. Das funktioniert besonders bei den SC, deren Aspekte nicht ins Spiel gekommen sind, als du das Problem für dein Szenario erstellt hast. Damit können sie ein bisschen ins Rampenlicht treten, auch wenn sich die allgemeine Geschichte nicht auf sie konzentriert.

Die Szene beginnt mit dem großen Prozess. Zird steht vor einem Ausschuss der Zauberer in der Großen Halle der Collegia Arcana. Während sie ihn mit Fragen löchern, kommt ab und zu von den Zauberern auf der Galerie ein unfreundlicher Kommentar, eine Beleidigung oder eine kritische Bemerkung – alle an Zird gerichtet. Es geht zu wie bei einer unruhigen Sitzung im Britischen Parlament. Cynere und Landon stehen auf der Galerie und folgen den Ereignissen, so gut sie eben können.

Sabine wendet sich an Juli: „Du willst sie damit durchkommen lassen, dass sie deinen Freund so behandeln?“

„Du hast recht! Ich halt es nicht mehr aus!“, sagt Juli. „**Rückendeckung für Zird!** “

Cynere steht auf und ruft dem Richter zu: „Hey, du willst jemanden für Verbrechen gegen die Schöpfung vor Gericht stellen? Wie wäre es mit deiner Mutter, du hässlicher Vogel?“

Sabine wirft Juli einen *Fate-Punkt* zu. „Nett.“

DAS SZENARIO IM SPIEL

So, jetzt solltest du bereit sein, anzufangen: Du hast ein Problem, das nicht ignoriert werden kann, einen Haufen Handlungsfragen, die dazu führen werden, dass das Problem auf die eine oder andere Art aufgelöst wird, eine Kerngruppe von NSC und ihre Motivationen und eine echt dynamische erste Szene, die die Sache zum Kochen bringen wird.
Von jetzt an sollte doch eigentlich alles glatt laufen, oder? Du präsentierst die Fragen, die Spieler beantworten sie eine nach der anderen und deine Geschichte findet zu einer netten, ordentlichen Auflösung.
Ja, genau. Vertrau uns, so wird das nie passieren. Es ist wichtig, dass du folgendes im Hinterkopf behältst, wenn du dein Szenario beginnst: Was auch immer passiert – es wird nie genau das sein, was du erwartest. Die SC werden einen NSC hassen, der eigentlich als Verbündeter gedacht war; sie haben massiven Erfolg und decken die Geheimnisse eines Bösewichts zu früh auf; sie erleiden unerwartete Rückschläge, die den weiteren Handlungsverlauf ändern; und hundert andere Dinge, die einfach nicht so laufen, wie sie sollten.
Vielleicht hast du bemerkt, dass wir nicht empfehlen, im Vorfeld zu bestimmen, welche Szenen und Örtlichkeiten in deinem Szenario vorkommen – wir haben einfach die Erfahrung gemacht, dass du meistens den Großteil der Sachen ohnehin rauswerfen musst, wenn du es mit einer dynamischen Spielgruppe und ihren Entscheidungen zu tun bekommst.
Es ist aber nicht alles verloren – die Sachen, die du vorbereitet hast, sollten dir enorm helfen, wenn die Spieler etwas Unerwartetes tun. Deine Handlungsfragen sind vage genug, dass es mehrere Wege geben wird, sie zu beantworten. Du kannst eine Frage, die nicht mehr relevant ist, leicht spontan hinauswerfen und durch etwas anderes ersetzen, ohne dass es den Rest deiner Arbeit zunichte machst.

Sabine hat erwartet, dass die Szene mit Landon, Cynere und Lilia dank Landon kurz zu einer gewalttätigen Reaktion führen würde, gefolgt von der Erklärung der SC, dass sie nichts mit dem Kult der Stille zu tun haben, sodass alle verstehen, dass sie auf der gleichen Seite sind.
Richtig? Nein.
Der erste Schlag von Landons Schwert tötet Lilia auf der Stelle. Er tötet damit den NSC, der als ihr erster Kontakt mit der Gesellschaft von Sonne und Mond geplant war – eine wichtige Geheimorganisation, die sich dem Kult entgegen stellt. Außerdem sind Lilias Gefährten nun überzeugt, dass er und Cynere tatsächlich Kultisten sind.

Also, ein kleiner Umweg. Sabine sieht ein paar Wege, wie sie hier weitermachen kann:

- Die Krieger geben nichts mehr auf Vorsicht, rufen „Rache!“ und kämpfen bis zum Tod.
- Einer der Krieger übernimmt Lilias Rolle in der Szene und setzt die Konversation fort.
- Die Krieger fliehen (sie geben auf) und berichten bei ihren Vorgesetzten in der Geheimgesellschaft über den Mord, lassen aber Lilias Leichnam zurück.

Sie entscheidet sich für die dritte Möglichkeit. Diese beiden Krieger sind vielleicht die Guten, aber Helden sind sie keine. Keiner der beiden hat nach dieser Eröffnung noch Lust, sich mit Landon anzulegen. Und die Chance, dass sie mit Lilias Leichnam zu ihren Füßen noch einen kleinen Plausch führen wollen, ist auch eher gering.
Außerdem geht Sabine davon aus, dass Juli und Dominik die Leiche durchsuchen wollen. Das ist eine gute Gelegenheit, sie mit Informationen über die Gesellschaft von Sonne und Mond zu versorgen. Dabei kann auch Zird ins Spiel kommen – vielleicht weiß er etwas über die Gesellschaft von Sonne und Mond und kann Kontakt zu ihnen aufnehmen.

Wenn du die Motivationen und Ziele deiner NSC kennst, dann kannst du ihr Verhalten leichter anpassen, als wenn du sie eine statische Szene steckst und wartest, dass die SC auftauchen. Wenn dich die Spieler kalt erwischen, mach die NSC so dynamisch und reaktionsstark wie die SC selbst. Lass sie überraschende Aktionen ausführen, um ihre Ziele zu erreichen.

Sabine hängt immer noch an Lilias unerwartetem Tod. Sie hatte geplant, sie zum Einstiegspunkt für einen ganzen Handlungsbogen zu machen – vielleicht kein mächtiger NSC, aber dennoch ein wichtiger. Wenn Lilia also nicht mehr da ist, dann will Sabine mit ihrem Tod wenigstens noch etwas anfangen können.
Sie beschließt, dass der Tod eines Mitglieds der Gesellschaft von Sonne und Mond in Riverton größtenteils unbemerkt bleiben wird. Aber ein Kerl wie Hugo der Gnädige hört sicher davon. Er hat bereits von Landon Notiz genommen, nachdem er ein paar Schläger der Narbentriade abgewehrt hat. Und jetzt das. Dieser Neuankömmling ist offensichtlich gefährlich, eine mögliche Bedrohung. Das Schlimmste ist, er scheint für niemanden zu arbeiten. Hugos Konzept ist **Jeder in Riverton hat Angst vor mir**, also sieht er in Landon einen potentiellen Rekruten für die Narbentriade. Wenn du sie nicht besiegen kannst, heuer sie an.

DAS SZENARIO AUFLÖSEN

Ein Szenario endet, wenn du ausreichend Szenen geleitet hat, um die meisten der Handlungsfragen, die du bei der Vorbereitung des Szenarios gestellt hast, definitiv zu beantworten. Manchmal klappt das in einer Sitzung, wenn du viel Zeit und nur ein paar Fragen hast. Wenn du viele Fragen hast, brauchst du wahrscheinlich zwei oder drei Sitzungen, um sie alle zu beantworten.

Bedeutender Meilenstein Seite 265

Wenn du die Sache zu einem befriedigenden Abschluss gebracht hast, musst du nicht zwingend alle Handlungsfragen beantworten – du kannst entweder die ungeklärten Handlungsfragen für zukünftige Szenarien nutzen oder sie einfach liegen lassen, wenn die Spieler nicht darauf angesprungen sind.

Entwicklung der Welt Seite 271

Das Ende eines Szenarios stellt normalerweise einen **bedeutenden Meilenstein** dar. Wenn das geschieht, solltest du überprüfen, ob sich die Spielwelt auch weiterentwickelt.

10 DAS LANGE SPIEL

WAS IST EIN HANDLUNGSBOGEN?

Wenn du dich hinsetzt, um *Fate* zu spielen, dauert das vielleicht nur eine einzelne Sitzung. Es ist völlig in Ordnung, wenn ihr nur kurz spielen wollt, aber gehen wir mal davon aus, dass du ein Spiel willst, das ein bisschen länger geht. Dann brauchst du einen **Handlungsbogen**.

Ein Handlungsbogen ist eine vollständige Geschichte mit eigenen Aufgaben, Situationen, Antagonisten, unschuldigen Opfern und einem eigenen Ende, der im Lauf einiger Szenarien erzählt wird (normalerweise irgendwo zwischen zwei und fünf). Du musst nicht alles im Vorfeld planen (tatsächlich solltest du das vielleicht nicht tun, da ohnehin keine sorgfältig geplante Geschichte den Erstkontakt mit den Spielern überlebt), aber du brauchst eine Vorstellung, wo die Sachen anfangen, wo sie aufhören und was in der Mitte passiert.

Um eine Analogie zu anderen Medien zu ziehen: Ein Handlungsbogen ist in etwa ein einzelnes Buch. Er erzählt seine eigene Geschichte, und wenn er vorbei ist, dann ist er vorbei; du schließt die Sache irgendwie ab und machst weiter. Manchmal machst du mit einer anderen Geschichte weiter, manchmal ist dein Buch nur der erste Band in einer ganzen Reihe Bücher: Dann hast du eine Kampagne.

WAS IST EINE KAMPAGNE?

Wenn du mehrere miteinander verbundene Handlungsbögen hast, die in Folge erzählt werden und von einer zusammenhängenden Geschichte handeln oder die gleiche Aufgabe haben, dann ist das eine **Kampagne**. Kampagnen sind lang und dauern Monate oder sogar Jahre, bis sie enden (wenn sie das jemals tun).

Das muss natürlich nicht so abschreckend sein, wie es jetzt vielleicht klingt. Ja, eine Kampagne ist lang und groß und komplex. Du musst aber nicht das ganze Ding auf einmal entwerfen. Wie bei einem Handlungsbogen hast du vielleicht eine Idee, wie die Sache anfangen und aufhören soll (und das kann nützlich sein), aber du musst wirklich nur einen Handlungsbogen nach dem anderen planen.

Schließlich haben die Spieler die Tendenz, die Dinge durcheinander zu bringen und zu verändern, also ist es oft frustrierend und unnütz, mehr als einen Handlungsbogen auf einmal zu planen. Wenn du allerdings den zweiten Handlungsbogen basierend auf den Ereignissen des ersten planst und ihn davon abhängig machst, wie die Sache sich entwickelt hat, was deine Spieler getan haben usw. – nun ja, das gibt meistens ein sehr befriedigendes Spiel.

EINEN HANDLUNGSBOGEN AUFBAUEN

Am einfachsten erfindest du einen Handlungsbogen, indem du ihn dir nicht einfach ausdenkst – auf Seite 242 schlagen wir vor, dass du, wenn du viele Handlungsfragen in einem deiner Szenarien hast, einige von ihnen für das nächste Szenario aufheben kannst. Füge im nächsten Szenario dann einige neue Fragen hinzu, die zu den unbeantworteten passen. So geht es weiter, und schon hast du Material für drei oder vier Szenarien, ohne dass du allzu viel zusätzliche Arbeit hast. Außerdem kannst du so Veränderungen an den Aspekten der Charaktere organisch vornehmen statt einen Plan zu erstellen, der ohnehin nur gestört wird.

Wir wissen natürlich, dass einige SL gerne auf lange Sicht ein bisschen mehr Struktur haben. Wir empfehlen, dieselbe Methode zum Aufbau von Handlungsbögen zu verwenden, die wir im letzten Kapitel zum Erstellen von Szenarien vorgestellt haben, aber die Größenordnung deiner Handlungsfragen anzupassen. Statt dich auf unmittelbare Probleme zu konzentrieren, die deine SC lösen können, überleg dir allgemeinere Schwierigkeiten, bei denen die SC zuerst kleinere Probleme lösen müssen, damit sie an die großen überhaupt herankommen.

Am besten suchst du Probleme, die sich von der Größe her für einen Handlungsbogen eignen, bei den aktuellen und zukünftigen Aufgaben der Orte oder der Organisationen, die du bei der Spielgestaltung entworfen hast. Hast du für einen Ort oder eine Gruppe noch keine gefunden, dann ist das jetzt vielleicht ein guter Zeitpunkt, damit du Material für den Handlungsbogen hast.

Sabine beschließt, dass sie einen großen Handlungsbogen für jeden SC aufbauen will. Bei Zird hat sie es mit seinen **Rivalen bei den Collegia Arcana** relativ leicht. Sie beschließt, dass diese Rivalitäten vielleicht finstere Hintergründe haben – ein dunkler Kult könnte versuchen, die Collegia von Innen heraus zu übernehmen und sie für seine bösen Zwecke zu missbrauchen.

Sie muss sich nun auf Handlungsfragen konzentrieren, die relativ allgemein sind und Zeit brauchen, um aufgelöst zu werden. Sie denkt eine Weile nach und entscheidet sich für folgendes:

- Kann Zird die Identität des Oberkultisten aufdecken, ehe die Übernahme gelingt? (Das erlaubt ihr, individuelle Szenarien über die Übernahmeversuche zu stricken.)
- Werden sich Zirds Rivalen mit dem Kult verbünden? (Das erlaubt ihr, individuelle Szenarien über die wichtigen Rivalen Zirds zu entwerfen.)
- Kann sich Zird endlich mit seinen Rivalen einigen?
- Wird der Kult Erfolg haben und die Collegia für immer verändern? (Wenn diese Frage beantwortet wird, endet der Handlungsbogen.)

Genauso wie oben wählst du dann eine Gegenseite aus. Denk dran, dass ihr Einfluss für einen Handlungsbogen weitreichender sein muss als für ein einzelnes Szenario.

EINE KAMPAGNE ENTWERFEN

Auch hier ist am einfachsten, sich den Stress gar nicht erst zu machen – lass einfach deine Szenarien und Handlungsbögen die Geschichte deiner Kampagne erzählen. Es liegt in der Natur der Menschen, Muster zu bilden, und es ist sehr wahrscheinlich, dass dir die langfristigen Handlungselemente für deine Kampagne automatisch einfallen, wenn du dich mit den unbeantworteten Fragen aus Handlungsbögen und Szenarien beschäftigst. Möchtest du aber ein bisschen fokussierter planen, dann ist unser Rat derselbe wie bei Handlungsbögen, nur dass du noch allgemeiner wirst. Such dir *eine* Handlungsfrage aus, auf die die SC in den Szenarien und Handlungsbögen hinarbeiten werden. Dann mach dir ein paar Notizen dazu, was zum Beantworten dieser Frage notwendig ist, und schon hast du Material für Handlungsbögen und Szenarien.
Am leichtesten findest du Probleme auf Kampagnenebene, indem du dir die Aufgaben (aktuelle und zukünftige Aufgaben) deiner Spielwelt anschaust, weil sie so groß angelegt sind.

Sabine weiß, dass ihre Kampagne darauf abzielen wird, die Sache mit **Dem lauernden Schrecken** aufzulösen. Die daraus resultierende Handlungsfrage ist ziemlich offensichtlich – „Können die SC das prophezeite Unheil abwenden, verhindern oder zumindest abschwächen?“
Sie weiß, dass die Spieler zunächst herausfinden müssen, welche Fraktion des Kults der Stille recht hat (wenn eine recht hat). Sie müssen auch sichergehen, dass weder ihre persönlichen Feinde noch **Die Narbentriade** sie daran hindern, den Schrecken aufzuhalten. Jetzt hat Sabine eine gute Vorstellung davon, wie die Handlungsbögen ihrer Kampagne aussehen sollten.

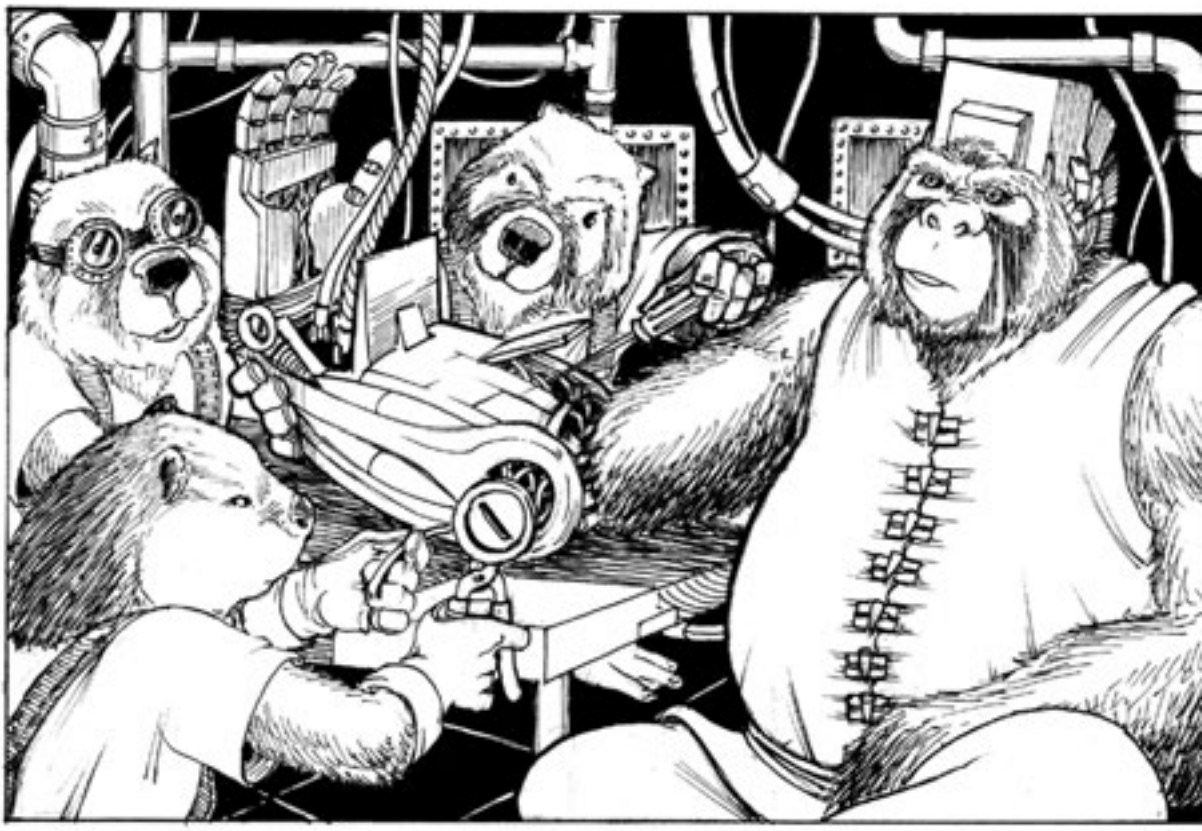
ENTWICKLUNG UND VERÄNDERUNG

Deine Charaktere bleiben nicht über die ganze Kampagne statisch. Wenn sich ihre Geschichten entwickeln, haben sie die Gelegenheit, in Reaktion auf die Ereignisse im Spiel zu wachsen und sich zu verändern. Die Konflikte, denen sie begegnen, und die Komplikationen, die sie überwinden, werden verändern, was sie sind, und sie zu neuen Herausforderungen treiben.

Neben deinen Charakteren wird sich auch die Spielwelt verändern. Ihr löst Gefahren im Spiel auf, verändert die Persönlichkeit eines Ortes oder habt so viel Einfluss auf die Welt, dass sich die Aufgaben ändern müssen. Zur Entwicklung der Welt sagen wir später mehr.

Entwicklung der Welt Seite 271

Für die Charakterentwicklung in *Fate* gibt es zwei Varianten: Entweder darfst du etwas auf deinem Charakterbogen durch etwas Gleichwertiges austauschen oder du kannst neue Dinge hinzufügen. Es gibt bestimmte Momente im Spiel, an denen du das tun kannst; wir nennen einen solchen Moment einen **Meilenstein**.



WAS SIND MEILENSTEINE?

Ein Meilenstein ist ein Moment im Spiel, bei dem du die Chance hast, deinen Charakter zu verändern oder zu verbessern. Wir nennen sie Meilensteine, weil sie normalerweise an signifikanten „Unterbrechungen“ in der Handlung des Spiels eintreten – am Ende einer Sitzung, am Ende eines Szenarios und am Ende eines Handlungsbogens.

Szenen, Sitzungen und Szenarien Seite 233

Normalerweise folgen diese Unterbrechungen direkt auf ein wichtiges Ereignis in der Geschichte, das rechtfertigt, wie sich dein Charakter als Reaktion auf die Ereignisse verändert. Vielleicht enthüllst du ein wichtiges Detail der Handlung oder hast einen Cliffhanger am Ende einer Sitzung. Vielleicht besiegst du einen wichtigen Bösewicht oder löst am Ende eines Szenarios eine wichtige Handlung auf. Am Ende eines Handlungsbogens löst du vielleicht eine große Geschichte auf, die deine Spielwelt erschüttert.

Natürlich läuft das nicht immer so sauber. SL, du musst entscheiden, wann es zu welchem Meilenstein kommt. Wenn es sich richtig anfühlt, in der Mitte einer Sitzung einen Meilenstein zu verteilen, mach ruhig, aber halte dich an die Richtlinien, damit du nicht zu oft Verbesserungsmöglichkeiten gewährst.

Meilensteine gibt es in drei Stufen, die unterschiedlich bedeutsam sind: klein, bedeutend und groß.

KLEINE MEILENSTEINE

Kleine Meilensteine gibt es normalerweise am Ende einer Spielsitzung, oder wenn ein Erzählstrang abgewickelt wurde. Dieser Meilenstein erlaubt dir eher, deinen Charakter zu verändern, und weniger, ihn mächtiger werden zu lassen. Du passt ihn in Reaktion auf die Ereignisse der Geschichte an, wenn das nötig ist. Manchmal ist es nicht wirklich sinnvoll, einen kleinen Meilenstein zu nutzen, aber wenn es notwendig erscheint, hast du immer die Gelegenheit.

Bei einem kleinen Meilenstein kannst du eines (und nur eines) der folgenden Dinge tun:

- Du kannst den Rang zweier Fertigkeiten vertauschen oder eine Durchschnittliche (+1) Fertigkeit durch eine ersetzen, die nicht auf deinem Charakterbogen steht.
- Du kannst einen Stunt gegen einen anderen Stunt tauschen.
- Du kannst einen neuen Stunt kaufen, wenn deine Erholungsrate hoch genug ist, um das zu erlauben (denk dran, deine Erholungsrate darf nicht unter 1 sinken).
- Du kannst einen Charakteraspekt umbenennen, der nicht dein Konzept darstellt.

Sich von einer Konsequenz erholen Seite 172

Außerdem kannst du alle mittleren Konsequenzen, die du hast, umtaufen, sodass du anfangen kannst, dich von ihnen zu erholen (wenn du das noch nicht getan hast).

Das ist eine gute Möglichkeit, kleinere Anpassungen an deinem Charakter vorzunehmen, wenn du das Gefühl hast, dass irgendwas noch nicht ganz stimmt – du verwendest diesen Stunt nicht so oft, wie du dachtest; oder du klärst die **Blutfehde mit Edmund**, die nun nicht mehr passt; oder du nimmst andere Veränderungen vor, die zu dem passen, was im Spiel passiert ist.
Tatsächlich solltest du fast immer in der Lage sein, die Veränderungen, die du vornimmst, anhand der Geschichte zu erklären. Du solltest nicht einfach **Heissblütig** zu **Überzeugter Pazifist** ändern, es sei denn, in der Geschichte ist etwas passiert, das diesen Wandel inspiriert – du triffst einen heiligen Mann, du hattest ein traumatisches Erlebnis, das dich dazu bringt, das Schwert aufgeben zu wollen, oder was auch immer. SL, du triffst hier die letzte Entscheidung, aber sei nicht so streng und bring die Spieler nicht im Namen der Konsistenz um ihren Spaß.

Cynere hat einen kleinen Meilenstein erreicht. Juli schaut sich ihren Charakterbogen an, ob es etwas gibt, das sie ändern will. Ihr fällt auf, dass Zird in der letzten Sitzung viel hinter ihrem Rücken intrigiert hat und sie in einem schlechten Licht erscheinen ließ. Sie schaut Daniel an und sagt: „Weißt du was, ich habe diesen Aspekt, **Rückendeckung für Zird**. Ich denke, ich muss das aufgrund der jüngsten Umstände ändern. Ich nenne ihn jetzt **Ich weiss, dass Zird etwas plant**."
Daniel sagt: „Wirklich? Ich meine, ist ja nicht so, dass er das die ganze Zeit macht."
Juli grinst. „Na ja, wenn er aufhört, kann ich es ja wieder ändern."
Sabine stimmt der Veränderung zu, und Juli tauft einen von Cyneres Aspekten um.
Landon erreicht ebenfalls einen kleinen Meilenstein. Dominik schaut sich den Charakterbogen an und stellt fest, dass er viel mehr Zeit damit verbringt, Leute anzulügen als sich mit ihnen anzufreunden. Er fragt Sabine, ob er er die Fertigkeitsränge in Charisma und Täuschung austauschen kann, sodass er ein Ordentliches (+2) Charisma und eine Gute (+3) Täuschung erhält. Sie stimmt zu, und er notiert die neuen Fertigkeitswerte auf seinem Bogen.

BEDEUTENDER MEILENSTEIN

Bedeutende Meilensteine erreichst du üblicherweise am Ende eines Szenarios oder beim Auflösen eines großen Ereignisses in der Geschichte (oder, wenn du dir nicht sicher bist, alle zwei bis drei Sitzungen). Im Gegensatz zu kleinen Meilensteinen, die vor allem eine Veränderung darstellen, geht es hier darum, neue Dinge zu lernen – die Probleme und Herausforderungen, die der Charakter überstanden hat, machen ihn fähiger in dem, was er tut.

Du bekommst alle Vorteile, die du bei einem kleinen Meilenstein erhältst, und kannst dazu noch die beiden folgenden neuen Vorteile wahrnehmen:

- Du bekommst einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt, den du verwenden kannst, um eine neue Fertigkeit auf Durchschnittlich (+1) zu kaufen oder eine existierende Fertigkeit um einen Rang anzuheben.

- Wenn du eine schwere Konsequenz erlitten hast, kannst du sie umbenennen und den Heilungsprozess beginnen, wenn das noch nicht passiert ist.

Wenn du deinen Fertigkeitspunkt ausgibst, ist er einen Schritt auf der Leiter wert. Du kannst eine neue Fertigkeit auf Durchschnittlich (+1) erwerben oder den Punkt verwenden, um eine deiner Fertigkeiten einen Schritt auf der Leiter zu verbessern – beispielsweise von Gut (+3) auf Großartig (+4).

Fertigkeitssäulen

Während der Charaktererschaffung hast du deine Fertigkeiten in einer Pyramide organisiert. Bei der Charakterverbesserung musst du das nicht tun.
Es gibt aber immer noch eine Beschränkung, mit der du leben musst: Die Fertigkeitssäulen. Das heißt, du kannst nicht mehr Fertigkeiten auf einem Rang haben als im Rang darunter. Wenn du also drei Gute (+3) Säulen haben willst, brauchst du mindestens drei Durchschnittliche (+1) und mindestens drei Ordentliche (+2) Fertigkeiten, um deine drei Guten (+3) Fertigkeiten zu stützen.
Die Pyramide hält sich bereits an diese Regel, aber wenn du Fertigkeiten hinzufügst, musst du darauf achten, sie nicht zu verletzen. Wenn du einen Fertigkeitspunkt verwendest, um eine deiner Fertigkeiten zu verbessern, kannst es leicht passieren, dass du vielleicht gar nicht genug Fertigkeiten hast, um sie in ihrem neuen Rang zu „tragen“.
Sagen wir, du hast eine Gute (+3), zwei Ordentliche (+2) und drei Durchschnittliche (+1) Fertigkeiten. Die Verteilung sieht dann so aus:

Gut (+3)	Wille			
Ordentlich (+2)	Provozieren	Charisma		
Durchschnittlich (+1)	Täuschung	Kontakte	Ressourcen	

Bei einem Meilenstein willst du eine Ordentliche Fertigkeit (+2) auf Gut (+3) anheben. Damit hättest du zwei Gute (+3), eine Ordentliche (+2) und drei Durchschnittliche (+1) Fertigkeiten:

Gut (+3)	Wille	Charisma		
Ordentlich (+2)	Provozieren			
Durchschnittlich (+1)	Täuschung	Kontakte	Ressourcen	

Du siehst, dass das nicht funktioniert? Dir fehlt jetzt die zweite Ordentliche (+2) Fertigkeit, die du brauchst, damit die Verteilung nach den Regeln stimmt.
Wenn das passiert, hast du zwei Möglichkeiten. Du kannst eine neue Fertigkeit auf der niedrigsten möglichen Stufe kaufen – in diesem Fall Durchschnittlich (+1) – und sie dann bei künftigen Meilensteinen hochkaufen, bis du die Fertigkeit so hochstufen kannst, wie du es möchtest. Oder du kannst den Fertigkeitspunkt aufsparen und nicht ausgeben, bis du genug Punkte angesammelt hast, um dir eine Fertigkeit auf dem Rang zu kaufen, den du brauchst, um deine gesteigerte Fertigkeit zu stützen.
Im Fall oben könntest du nun eine Durchschnittliche (+1) Fertigkeit kaufen, eine deiner Durchschnittlichen Fertigkeiten auf Ordentlich (+2) hochstufen und dann die ursprüngliche Fertigkeit auf Gut (+3) hochbringen. Dafür brauchst du drei bedeutende oder große Meilensteine. Oder du wartest, hebst dir die drei Fertigkeitspunkte auf, um dann eine neue Fertigkeit auf Ordentlich (+2) zu kaufen und die ursprüngliche Fertigkeit auf Gut (+3) anzuheben. Es hängt nur davon ab, ob du in der Zwischenzeit neue Sachen auf deinem Bogen stehen haben willst oder nicht.

Zird erreicht am Ende eines Szenarios einen bedeutenden Meilenstein. Er erhält einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt.
Daniel schaut sich seinen Charakterbogen an und beschließt, dass er seine Aufmerksamkeit von Ordentlich (+2) auf Gut (+3) anheben will. Er weiß, dass das mit den Regeln nicht funktioniert, also beschließt er, stattdessen Ressourcen auf Durchschnittlich (+1) zu kaufen – die SC waren in letzter Zeit auf ein paar lukrativen Abenteuern, und er denkt, dass das eine gute Gelegenheit ist, um diesen Wohlstand abzubilden.
Wenn er noch zwei Meilensteine wartet, kann er eine seiner Durchschnittlichen (+1) Fertigkeiten auf Ordentlich (+2) setzen und dann seine Aufmerksamkeit auf Gut (+3) bringen, wie er es ursprünglich wollte.
Er hat auch die Gelegenheit, einen der Vorteile eines kleinen Meilensteins zu nutzen. Er war im Spiel in einige Kämpfe involviert, und er hat das Gefühl, dass **Nicht ins Gesicht!** langsam langweilig wird. Er hat schließlich in der Zwischenzeit schon ziemlich viele Schläge ins Gesicht eingesteckt. Er ersetzt den Aspekt durch **Schlag mich, und es wird Konsequenzen haben**, um den Wechsel seiner Einstellung gegenüber der Gewalt, der er begegnet, widerzuspiegeln.

Du bemerkst vielleicht, dass es umso schwerer ist, deine Fertigkeiten schnell zu verbessern, je weiter du auf der Leiter bist. Das ist Absicht – so kann niemand zu dem Punkt kommen, in dem er in allem toll ist. Das wäre ja auch langweilig.

SL, es ist manchmal ziemlich lästig, die Regeln mit den Fertigkeiten streng durchzusetzen. Wenn du und deine Gruppe eine Fertigkeit wirklich unbedingt steigern wollt, obwohl es die Regeln eigentlich nicht erlauben, bitte den Spieler einfach, die Verteilung seiner Fertigkeiten bei seinen nächsten Meilensteinen „nachzubessern“, statt ihn warten zu lassen. Das ist in Ordnung. Wir kommen deswegen nicht zu dir nach Hause.

GROßE MEILENSTEINE

Ein großer Meilenstein sollte nur erreicht werden, wenn etwas in der Kampagne passiert, dass eine Menge umwirft – das Ende eines Handlungsbogens (oder von ungefähr drei Szenarien), der Tod eines Haupt-NSC-Schurken oder andere weitreichende Veränderungen, die das ganze Spiel betreffen.

Diese Meilensteine machen die Charaktere mächtiger. Die Herausforderungen von gestern reichen einfach nicht mehr aus, um diese Charaktere zu bedrohen, und alle, die ihnen in Zukunft gefährlich werden wollen, müssen sich geschickter anstellen, entschlossener vorgehen und besser organisiert sein.

Wenn du einen großen Meilenstein erreichst, bekommst du die Vorteile eines bedeutenden und eines kleinen Meilensteins und alle der folgenden zusätzlichen Optionen:

- Wenn du eine extreme Konsequenz erlitten hast, benenne sie um, um zu zeigen, dass du ihre schlimmsten Auswirkungen hinter dir gelassen hast. Das erlaubt dir, in der Zukunft eine weitere extreme Konsequenz zu nehmen, wenn du das möchtest.

- Deine Erholungsrate steigt um einen Punkt, sodass du sofort einen neuen Stunt kaufen kannst. Du kannst ihn aber auch behalten und von jetzt an zu Beginn einer Sitzung mehr *Fate-Punkte* bekommen.

Der Höchstwert
Seite 52

- Wenn du kannst, darfst du eine Fertigkeit über den aktuellen Höchstwert der Kampagne anheben. Dadurch steigt der Höchstwert für Fertigkeiten in der Kampagne.

- Du kannst das Konzept des Charakters umbenennen, wenn du möchtest.

Gegner
erschaffen
Seite 221

Wenn du einen großen Meilenstein erreichst, ist das eine ziemlich große Sache. Charaktere mit mehr Stunts haben eine größere Auswahl an Vorteilen, die ihre Fertigkeiten sehr viel effektiver machen. Charaktere mit höherer Erholungsrate haben einen viel größeren Vorrat an *Fate-Punkten*, den sie benutzen können, wenn die Sitzung beginnt – das heißt, dass sie für eine Weile nicht mehr davon abhängig sind, dass ihre Aspekte gereizt werden.

SL, wenn die Fertigkeiten der Spielercharaktere den Höchstwert hinter sich lassen, wird das unbedingt die Art ändern, auf die du feindliche NSC entwirfst, denn du brauchst Feinde, die sich in Sachen Grundkompetenz mit den SC messen können. Sonst sind sie keine würdige Herausforderung. Es wird nicht alles auf einmal passieren, sodass du die Chance hast, nach und nach mächtigere Gegner einzuführen, aber wenn du lange genug spielst, wirst du irgendwann SC haben, die über Epische (+7) und Legendäre (+8) Fertigkeiten verfügen – das allein sollte dir zeigen, was du für Feinde brauchst, um sie herauszufordern.

Am allermeisten sollte ein großer Meilenstein zeigen, dass sich viele Dinge in der Spielwelt verändert haben. Manches davon wird sich sicherlich in der Entwicklung der Welt widerspiegeln, aber wenn du bedenkst, wie viele Möglichkeiten die SC hatten, um ihre Aspekte als Antwort auf die Geschichte zu verändern, könnte es sich um eine Gruppe handeln, deren Prioritäten und Sorgen ganz anders sind als zu Beginn des Spiels.

Cynere erreicht das Ende eines langen Handlungsbogens und wird mit einem großen Meilenstein belohnt. Im Spiel haben die SC es geschafft, Barathar, die Schmugglerkönigin des Sindralbeckens, zu stürzen, was zu einem gewaltigen Machtvakuum in der Spielwelt geführt hat.

Juli schaut sich ihren Charakterbogen an. Sie hat im vergangenen Handlungsbogen eine extreme Konsequenz erlitten und einen ihrer Aspekte durch **Seelenbrand des Dämons Arc'yeth** ersetzt. Sie hat nun die Möglichkeit, den Aspekt wieder umzutaufen, und sie beschließt, ihn **Ich muss Arc'yeths Brut töten** zu nennen – sie trägt noch Narben von der Erfahrung, aber sie ist jetzt ein bisschen besser dran, da ihre Ziele etwas aktiver sind. Außerdem steigt ihre Erholungsrate um einen Punkt. Sie fragt Sabine, ob sie ihre Erfahrung mit Arc'yeth in einen Vorteil verwandeln kann, der ihr in der Zukunft hilft, Dämonen zu bekämpfen.

Sabine sieht nicht, das etwas dagegen spricht, und Juli beschließt, sofort einen Stunt zu erwerben.

„**Dämonentöter**. +2 auf die Verwendung des Stunts **Herr des Krieges**, wenn sie ihn gegen Dämonen oder dämonische Diener verwendet."

Juli trägt den neuen Stunt auf Cyneres Charakterbogen ein und schreibt den entsprechenden Aspekt um.

Zird der Geheimnisvolle erreicht auch einen großen Meilenstein. Daniel schaut sich seinen Charakterbogen an und bemerkt, dass er in der Lage ist, seine höchste Fertigkeit Wissen auf Hervorragend (+5) anzuheben. Er macht das, und Sabine notiert sich, dass alle zauberkundigen Feinde, denen Zird begegnet, umso mächtiger sein müssen, damit sie seiner Aufmerksamkeit überhaupt würdig sind.

Landon erreicht ebenfalls einen großen Meilenstein. Vor kurzem hat Landon entdeckt, dass der Elfenbeinschleier viel mehr ist als nur eine Kampfkunstgesellschaft – sie waren lange Zeit im Geheimen politisch sehr einflussreich, und haben in jüngster Zeit Barathar dabei unterstützt, das Sindralbecken zu kontrollieren.

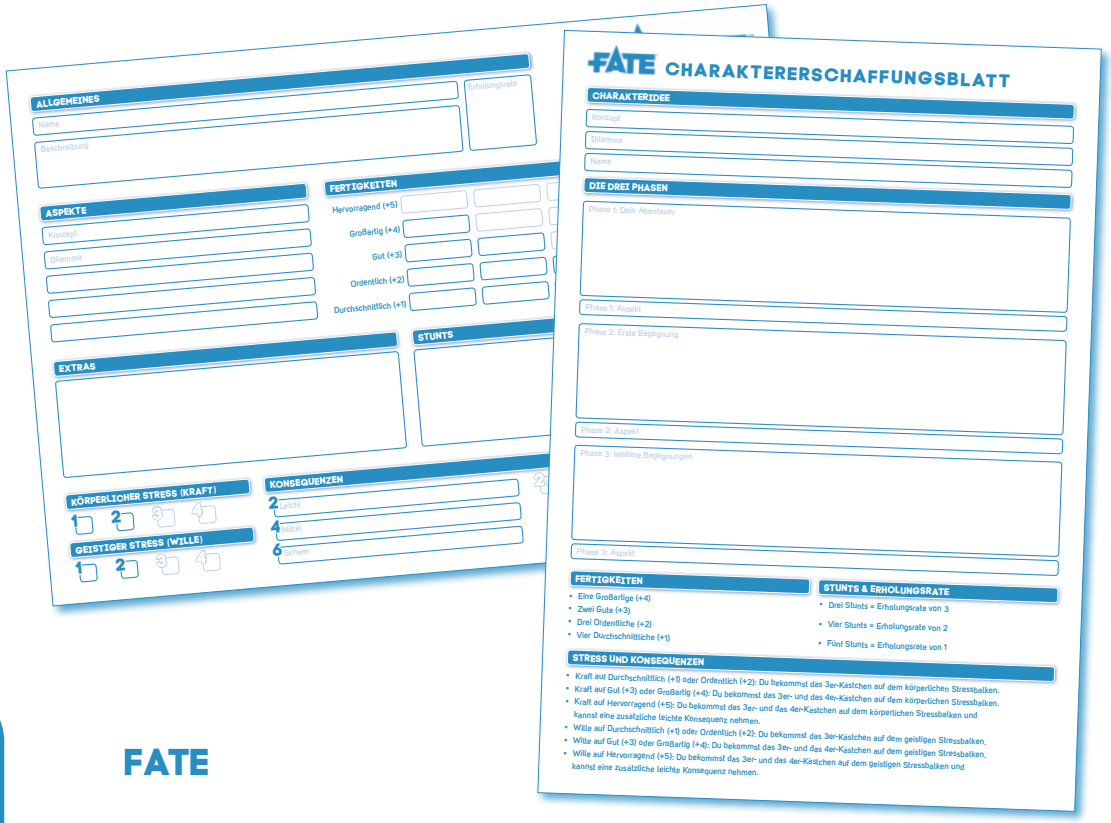
Als Antwort darauf beschließt Dominik, sein Konzept leicht zu verändern, und zwar in **Ehemaliger Jünger des Elfenbeinschleiers**, weil er sich von dem Orden distanzieren möchte. Sabine sagt ihm, dass der Schleier von seiner Abkehr nicht begeistert sein wird.

Also hat Cynere das neue Ziel, Dämonen zu töten, Zird hat eine bisher unerreichbare Ebene der Macht eröffnet und Landon hinterfragt seine Loyalität gegenüber seiner einzigen wirklichen Quelle der Disziplin. Sabine macht sich viele, viele Notizen dazu, was das für die kommenden Szenarien bedeutet.

ZURÜCK ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Du kannst einen großen Meilenstein wie das Staffelfinale einer Fernsehserie betrachten. Wenn du die nächste Szene beginnst, können viele Sachen an deinem Spiel ganz anders sein – vielleicht konzentrierst du dich auf neue Probleme, mehrere Charaktere haben vielleicht veränderte Aspekte, vielleicht gibt es neue Gefahren im Setting und so weiter.

Wenn das passiert, solltet ihr vielleicht eine Sitzung benutzen und euch zusammen setzen, genau wie ihr es bei der Charaktererschaffung getan habt. Ihr könnt alle SC noch einmal anschauen und dabei alles verändern oder anpassen, was nicht mehr passt – neue Fertigkeiten-Varianten, ein neuer Satz Stunts, mehr Veränderungen an Aspekten und so weiter. Vielleicht wollt ihr euch auch die Aufgaben in eurem Spiel noch einmal anschauen und sicherstellen, dass sie passend sind, Ortaspekte überarbeiten oder alles tun, was nötig erscheint, um euer Spiel vorwärts zu bringen. Solange ihr die Erholungsrate und die Anzahl der Fertigkeitspunkte nicht verändert, hilft euch eine solche Sitzung dabei, sicher zu gehen, dass ihr immer noch dieselben Erwartungen an das Spiel habt. SL, denk dran – je mehr du deinen Spielern die Chance gibst, sich aktiv in die Spielwelt einzubringen, umso mehr wird sich das für dich auszahlen, wenn du das Spiel leitest.



ENTWICKLUNG DER WELT

Die Charaktere sind nicht die einzigen, die sich in Reaktion auf die Ereignisse des Spiels verändern. Spielercharaktere hinterlassen Spuren an Orten (und den zugehörigen Persönlichkeiten), wenn sie sie besuchen. Dinge, die zu Beginn des Spiels Krisen und wichtige Aufgaben waren, werden angesprochen, aufgelöst oder verändert. Was zuvor harmlos war, erblüht plötzlich zu neuem und gefährlichem Leben. Alte Feinde geraten in Vergessenheit und neue erheben sich.
SL, wenn die Spieler ihre Charaktere durch Meilensteine verändern, solltest du überprüfen, ob die Aspekte, die ihr dem Spiel während der Spielgestaltung zugewiesen habt, sich auch ändern müssen. Vielleicht musst du widerspiegeln, was die SC getan haben, oder vielleicht benutzt du bestimmte Dinge einfach nicht und solltest sie gegen aktivere Elemente austauschen.
Hier sind einige Richtlinien für jeden Meilenstein.

Bei kleinen Meilensteinen

- Brauchst du einen neuen Ort im Spiel, abhängig davon, was die SC getan haben? Wenn das der Fall ist, überleg dir ein paar NSC, um dem Ort Persönlichkeit zu verleihen, und verpasse dem Ort eine Aufgabe.

- Haben die SC eine Aufgabe an einem Ort gelöst? Dann streiche den Aspekt oder verändere ihn, um darzustellen, wie die Aufgabe gelöst wurde (**Im Schatten des Nekromanten** wird beispielsweise zu **Erinnerung an die Tyrannei**).

Die Gruppe erreicht einen kleinen Meilenstein, weil sie den Sohn des Fürsten von Varendep aus den Fängen der Schergen der Schmugglerkönigin Barathar gerettet haben. Es war ein kleiner Sieg, der ein paar nette Dividenden abwerfen könnte, weil Fürst Bornhold von Varendep jetzt ihr Verbündeter ist.
Sabine denkt darüber nach, was sich als Folge des Siegs der Gruppe verändern könnte. Sie braucht keinen neuen Ort hinzuzufügen, aber sie glaubt, dass es passend wäre, wenn Barathar jetzt einen Groll gegen Varendep hegt. Schließlich hat es sich von ihrem Einfluss befreit, als der Sohn des Fürsten gerettet wurde. Sie ändert Varendeps Aufgabe **Geheime Lehnstreue gegenüber der Schmugglerkönigin in Im Krieg mit Barathar.** Damit stellt sie die veränderten Machtverhältnisse dar und zeigt auf, dass Fürst Bornhold bereit ist, sich den Schmugglern zu widersetzen.

Bei bedeutenden Meilensteinen

- Haben die SC eine Aufgabe des gesamten Settings gelöst? Wenn ja, streiche (oder verändere) den Aspekt.

- Haben die SC einen Ort permanent verändert? Wenn ja, erschaffe eine neue Aufgabe, um das zu zeigen, egal, ob die Veränderung zum Guten oder zum Schlechten ist.

Später vertreibt die Gruppe Barathars Gefolgsmann Hollister aus dem Sindralbecken. Barathar ist nach wie vor eine Bedrohung, aber ihre Macht ist deutlich verringert; das ist ein großer Sieg für die Gruppe.
Cynere hat Hollister im Zweikampf durchbohrt, also ist er gar keine Bedrohung mehr. Das löst eine weltweite Aufgabe, **Jeder hat Angst vor Hollister**, also streicht Sabine die Aufgabe. Sie ist sich noch nicht ganz sicher, wodurch sie sie ersetzen will, also wird sie ein bisschen darüber nachdenken.
Sie haben auch eine permanente Veränderung im Sindralbecken verursacht; dieser Teil der Spielwelt steht nicht mehr unter dem Einfluss Barathars. Die meisten Leute sind dankbar, aber es sind noch einige Schergen Barathars übrig, die der Gruppe Ärger machen können. Sabine ersetzt die Aufgabe **Der Sitz von Barathars Macht** durch eine andere: **Lächeln am Tag, Messer in der Nacht**, und zeigt damit, wie sich die Dinge verändert haben.

Bei großen Meilensteinen

- Haben die SC eine dauerhafte Veränderung in der Spielwelt verursacht? Wenn ja, dann gib ihr eine neue Aufgabe, um das darzustellen, egal, ob zum Guten oder zum Schlechten.

Am Ende stellen die Helden Barathar und besiegen sie in einer epischen Konfrontation. Barathar verfügte im Untergrund der ganzen Welt über große Macht, und ihre Niederlage wird Folgen nach sich ziehen.
Jemand wird versuchen, ihren Platz einzunehmen (wahrscheinlich ziemlich viele Jemande), also erschafft Sabine die neue Aufgabe **Machtvakuum in der Unterwelt**, um das darzustellen.

Diese Veränderungen müssen nicht so präzise oder so regelmäßig sein wie das, was die Spieler tun – grundsätzlich solltest du dabei so reaktiv wie möglich sein. Mit anderen Worten, konzentriere dich darauf, die Aspekte zu ändern, mit denen die Spieler direkt interagiert und die sie am meisten verändert haben.
Wenn du Aspekte hast, die du noch gar nicht richtig erkundet hast und von denen du glaubst, dass sie nur darauf warten, ins Spiel zu kommen, dann lass sie noch stehen. Du kannst sie aber auch ändern, um sie relevanter für das augenblickliche Geschehen zu machen, oder einfach um den Spielern das Gefühl zu geben, dass sie sich in einer lebendigen Welt befinden.

Barathar war nicht die einzige Gegenspielerin. Der Schädelkönig lauert im Norden und Fürst Wynthrep legt es im Osten auf Krieg an. Sabine gefällt die Idee, dass sich die SC in der Zukunft mit einem mächtigen Nekromanten anlegen müssen, also beschließt sie, die Aufgabe **Dunkelheit kriecht aus dem Norden** beizubehalten.
Die andere Aufgabe, **Säbelrasseln im Osten**, ist auch interessant. Sabine denkt sich, dass diese ganze Konfrontation mit der Schmugglerkönigin wahrscheinlich die perfekte Gelegenheit für Fürst Wynthrep war, um die Sache zum Eskalieren zu bringen. Sie tauscht **Säbelrasseln im Osten** durch **Im Osten herrscht Krieg**. Das sollte die Spieler vor eine interessante Entscheidung stellen.

Denk daran, wenn die Spieler eine zukünftige Aufgabe lösen, muss eine andere ihren Platz einnehmen. Du musst dir da nicht sofort Sorgen machen – du solltest den Spielern das Gefühl geben, dass sie in der Spielwelt einen greifbaren Unterschied machen. Aber wenn sie nach einer Weile nur noch wenige zukünftige Aufgaben vor sich haben, ist es wahrscheinlich eine gute Idee, neue einzuführen, sei es in der ganzen Spielwelt oder an einem bestimmten Ort.

DER UMGANG MIT NSC

Denk dran, SL, wenn du deinem Spiel einen neuen Ort hinzufügst, dann sollte mindestens auch ein NSC dazu gehören. Manchmal musst du dazu eine Person von einem Ort versetzen, den du nicht mehr benutzen willst. Wenn es eine nennenswerte Veränderung der Aufgabe an einen Ort gibt, solltest du dir die Frage stellen, ob die aktuellen NSC ausreichen, um diese Veränderung auszudrücken. Wenn nicht, musst du vielleicht noch weitere hinzufügen oder einen NSC, den du schon hast, auf nennenswerte Weise verändern – füg mehr Aspekte hinzu oder überarbeite bestehende Aspekte, damit der Charakter für die aktuelle Aufgabe relevant bleibt.
Meistens sollte es ziemlich offensichtlich sein, dass du eine neue Persönlichkeit für einen Ort brauchst – wenn die alte Persönlichkeit stirbt, irgendwie dauerhaft aus dem Spiel entfernt wird oder jetzt langweilig ist, ist es wahrscheinlich an der Zeit, die Situation ein bisschen durchzurütteln.

Seit die Helden Fürst Bornholds Sohn Carris aus den Fängen der Schmugglerkönigin befreit haben, schuldet Fürst Bornhold ihnen etwas. Um das darzustellen, hat Sabine ein paar seiner Aspekte geändert, damit er den SC gegenüber freundlicher und Barathar gegenüber weniger unterwürfig ist.
Als Barathar besiegt wurde, hat sich Sabine überlegt, dass sie jemanden braucht, der ihre Stelle übernehmen und Kontrolle über die Unterwelt ergreifen kann. Carris und Barathar wurden während Carris' Gefangenschaft zu Liebhabern, und er ist nicht gerade glücklich über ihren Tod. Er ist tatsächlich so unglücklich, dass er beschlossen hat, ihren Platz einzunehmen und der **Schmugglerkönig des Sindralbeckens** zu werden. Weil er geschworen hat, die Unterwelt in Barathars Namen unter seine Kontrolle zu bekommen (und weil Sabine keine Spielwerte für ihn vorbereitet hatte), erstellt Sabine nun neue Werte für Carris als NSC und verwandelt ihn in einen brandneuen Schurken, mit dem sich die SC messen müssen. Die Situation könnte ein wenig heikel werden!

MANCHMAL KOMMEN SIE WIEDER

Es gibt letztlich zwei Arten, NSC wieder zu verwenden. Du kannst sie entweder benutzen, *um zu zeigen, wie die SC seit ihren Anfängen gewachsen sind,* oder *um zu zeigen, wie die Welt auf ihre Entwicklung reagiert.*
Im ersten Fall muss der NSC nicht verändert werden, denn genau darum geht es – das nächste Mal, wenn die SC ihn treffen, sind sie viel besser als er, sie haben neue Sorgen oder sind irgendwie über den NSC hinaus gewachsen, der ja statisch bleibt. Vielleicht änderst du sogar die Kategorie, in der er sich befindet – wenn er zuvor ein Haupt-NSC war, ist er jetzt nur noch ein Neben-NSC, weil die SC so gewachsen sind.
Im zweiten Fall darf der NSC sich verbessern, genau wie SC es tun – du fügst neue Fertigkeiten hinzu, veränderst seine Aspekte, gibst ihm den einen oder anderen Stunt und tust einfach, was nötig ist, damit er für die Bestrebungen der SC relevant bleibt. Diese Art von NSC kann vielleicht für mehrere Handlungsbögen ein Erzfeind bleiben oder zumindest für eine gewisse Kontinuität sorgen, während die SC mächtiger und einflussreicher werden.

Barathar hat sich mit den SC entwickelt. Sie war eine wichtige Schurkin und Sabine wollte sie bis zu ihrer Niederlage relevant und herausfordernd halten. Also hat sie jedes Mal, wenn die SC einen Meilenstein erreicht haben, Barathar dieselben Vorteile gegeben. Sie hat sie auch ansonsten hier und da ein bisschen angepasst (Aspekte verändert, Fertigkeiten getauscht), um auf das zu reagieren, was die SC im Lauf ihrer Abenteuer in der Spielwelt getan haben.

Sir Hanley war ein Ritter, der versucht hat, die SC am Betreten von Varendep zu hindern, als sie neu dort ankamen. Als sie ihn das erste Mal konfrontiert haben, war er eine ziemliche Herausforderung. Er war ein Haupt-NSC und der Kampf mit ihm sollte der Höhepunkt einer ganzen Sitzung sein. Die SC haben ihn besiegt und ihn überzeugt, sie ins Land lassen. Danach wurde er weniger relevant: Er verachtete sie weiterhin und geriet ihnen ein paar Mal in Quere, aber er hat sich nicht mit ihnen entwickelt, also haben die SC ihn schnell hinter sich gelassen. Das letzte Mal, als sie mit Sir Hanley zusammengetroffen sind, haben sie ihn ordentlich versohlt, und er ergriff die Flucht, um seine Wunden zu lecken.

11 EXTRAS

WAS SIND EXTRAS?

Ein **Extra** ist ein sehr weitgefasster Begriff. Wir beschreiben damit alles, das zu einem Charakter gehört oder von einem Charakter gesteuert wird und für das es besondere Regeln gibt. Wenn dein *Fate-Spiel* ein Film wäre, würden die Extras unter Spezialeffekte fallen.
Einige Beispiele für Extras sind:

- Magie oder übernatürliche Kräfte
- Spezialisierte Geräte oder Ausrüstung, wie verzauberte Waffen und Rüstungen in einer Fantasy-Spielwelt oder Hyperspace-Technologien in einer Sci-Fi-Spielwelt
- Fahrzeuge, die ein Charakter besitzt
- Organisationen oder Orte, die der Charakter beherrscht oder bei denen er großen Einfluss besitzt

Die hier aufgeführten Werkzeuge sollen dir helfen, Extras zusammenzustellen, damit sie in dein Spiel passen. Du kannst das vorgestellte Material aber auch einfach nehmen und an deine Vorstellungen anpassen. Das ist in Ordnung, uns stört das nicht.

Voraussetzung und Preis Seite 282

Wir betrachten Extras als eine Erweiterung des Charakterbogens. Das heißt, wer den entsprechenden Charakter kontrolliert, kontrolliert auch die Extras. Meistens sind das die Spieler, aber NSC können ebenso Extras besitzen, die von der SL gesteuert werden.
Extras haben eine **Voraussetzung** und einen **Preis**.

DIE BRONZENE REGEL, ODER AUCH DAS FATE-FRAKTAL

Bevor wir weitermachen, hier eine wichtige Regel:

Situationsaspekte Seite 64

In Fate kannst du alles in der Spielwelt wie einen Charakter behandeln. Alles kann Aspekte, Fertigkeiten, Stunts, Stressbalken und Konsequenzen besitzen, wenn du es für nötig hältst.

Gefährliche Umgebung Seite 216

Das nennen wir die Bronzene Regel, aber vielleicht hast du davon auch unter dem Begriff *Fate-Fraktal* im Internet gehört. Einige Beispiele für diese Regel haben wir schon früher in diesem Buch benutzt: Während der Spielgestaltung bekommt dein Spiel Aspekte, du gibst der Umgebung und Charakteren Situationsaspekte und die SL kann einer gefährlichen Umgebung Fertigkeiten geben und mit ihnen Angriffe durchführen. In diesem Kapitel wird diese Idee weiter vertieft.

EXTRAS FESTLEGEN

Ein Extra beginnt mit einem Gespräch. Das solltet ihr bei der Spielgestaltung oder bei der Charaktererschaffung führen.
Deine Gruppe sollte über die folgenden Punkte sprechen:

- Welche Spielweltelemente sind für Extras angemessen?
- Was soll das Extra können?
- Welche Charakterelemente benötigst du, um die Fähigkeiten des Extras voll auszuschöpfen?
- Was ist die Voraussetzung und wie hoch ist der Preis des Extras?

Sobald ihr alle Punkte besprochen und eine Entscheidung getroffen habt, schaut euch die Beispiele in diesem Buch an, um spezifische Details zu bestimmen, und schreibt alles in einer ähnlichen Form auf. Und schon seid ihr fertig!

SPIELWELTELEMENTE

Nach der Spielerschaffung habt ihr vermutlich schon ein paar Ideen für Extras: In beinahe jedem Fantasy-Spiel kommt in irgendeiner Art Magie vor, ein Spiel über Superhelden braucht Superkräfte. Wenn die Handlung des Spiels sich auf einen wichtigen Ort konzentriert (wie das Sternenschiff, die Heimatbasis oder die bevorzugte Taverne der Charaktere), überlegt euch, ob ihr diesen Ort als Extra einführen wollt.
Es liegt in der Natur der Extras, dass sie bei ihrer Einführung viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Rollenspieler fühlen sich von coolen, effektreichen Optionen unwillkürlich angezogen, also kannst du damit rechnen, dass Extras sehr viel Aufmerksamkeit bekommen. Wenn ihr die Möglichkeiten für Extras besprecht, seid euch sicher, dass ihr den gewählten Elementen eine große Rolle in eurem Spiel überlassen wollt.

Sabine und ihre Gruppe besprechen Extras für *Herzen aus Stahl*.
Zirds Magie (und die Magie der Collegia Arcana) ist offensichtlich die erste Wahl, genau wie Landons Kampfkünste. Aber Dominik und Daniel sind sich beide einig, dass sie kein Interesse an langen Listen für Zauber und Kampfmanöver haben. Weiterhin stimmen sie überein, dass sie verzauberten Gegenständen Beachtung schenken sollten. Schließlich sind sie in einer Fantasy-Welt und es gibt dort Magie.
Sie denken über die Aufgaben und Orte des Spiels nach und entscheiden sich, diese nicht als Extras anzulegen, da sie im Spiel von Ort zu Ort reisen und die Charaktere nicht ausreichend in irgendwelche Organisationen verwickelt sind. Da lohnt sich die Mühe nicht, diese als Extra anzulegen.

WAS EXTRAS KÖNNEN

Überlege dir, was dein Extra im Vergleich zu deinen normalen Fertigkeiten, Aspekten und Stunts können soll. Denk auch darüber nach, wie das Extra „vor der Kamera" aussieht. Was sehen Personen, wenn du es benutzt? Wie fühlt es sich an?
Schau dir insbesondere die folgenden Punkte an:

- Beeinflusst das Extra die Geschichte? Wenn ja, wie?
- Kannst du mit dem Extra Sachen machen, die du mit keiner anderen Fertigkeit machen kannst?
- Verbessert oder verstärkt das Extra bestehende Fertigkeiten?
- Wie würdest du die Benutzung des Extras beschreiben?

Das ist ein sehr wichtiger Schritt, denn er zeigt, ob das vorgeschlagene Extra wirklich einen wertvollen Beitrag darstellt oder nicht, und ob du mehr Möglichkeiten dazu nehmen oder streichen solltest.

Die Gruppe entscheidet sich, dass Zirds Magie eher unauffällig und abstrakt sein soll. Sie ist einfach eine andere Methode, um Probleme zu lösen, wie Landons Kampfkunst oder Cyneres Schwertdiebstahl (Juli behauptet, das wäre ein Fachausdruck dafür). So ist ein sehr erfahrener Magier nicht stärker oder schwächer als ein sehr erfahrener Schwertkämpfer.
Sie einigen sich darauf, dass sie die Geschichte aus verschiedenen Gründen beeinflusst. Sie stellen sich eine Reihe geheimnisvoller magischer Effekte und anderer merkwürdiger Phänomene vor, in die Zird seine Nase stecken kann. Außerdem gibt es da noch die Collegia, die das Wissen über Magie für sich allein beanspruchen wollen.
Sie beschließen, dass Zirds Magie ihn auf eine Weise mit dem Übernatürlichen interagieren lässt, die anderen nicht zur Verfügung steht. Sie ist in der Lage, Personen zu beeinflussen und ihnen zu schaden. Allerdings legen sie Wert darauf, dass sie nicht mächtiger als andere Fertigkeiten ist. Einfache Effekte funktionieren nur über die vier Grundaktionen, und Rituale funktionieren entsprechend über Herausforderungen, Wettstreite oder Konflikte.
Insbesondere schließen sie besonders mächtige „Hochmagie" aus – es ist normalerweise nicht möglich, Gegenstände aus dem Nichts heraus zu erschaffen oder Städte mit Feuerbomben zu beschießen. Falls so etwas doch auftaucht, ist es ein wichtiger Handlungsstrang in einem Szenario, weil viele Personen große Opfer bringen müssen, um so einen Effekt zu erreichen.
Die Gruppe denkt nicht, dass Magie den Einsatz anderer Fertigkeiten stark beeinflusst. Die Sonderstellung der Magie bleibt so erhalten.
Zirds Magie soll sich seltsam und merkwürdig anfühlen. Daniel stellt sich Listen mit eigenartigen Voraussetzungen und Zutaten vor, die keinem klaren Muster folgen. Einiges kann er schnell ausführen, anderes nicht. Es geht ihm darum, die Nutzung der Magie so dramatisch wie möglich zu machen. Die Gruppe findet diese offene Definition gut und gibt ihre Zustimmung.

CHARAKTERELEMENTE ZUORDNEN

Sobald du die allgemeine Idee niedergeschrieben hast, musst du überlegen, welches Element eines Charakters für das Extra benutzt wird.

- Wenn das Extra die Geschichte beeinflusst, sollte es Aspekte benutzen.
- Wenn das Extra ein neues Umfeld für eine Aktion erschafft, sollte es Fertigkeiten benutzen.
- Wenn das Extra Fertigkeiten verbessert, sollte es Stunts benutzen.
- Wenn das Extra Schaden erleiden oder aufgebraucht werden kann, sollte es Stressbalken besitzen und Konsequenzen nehmen können.

Ein Extra könnte einen Aspekt als Voraussetzung haben, d. h. man benötigt einen bestimmten Charakteraspekt, um die Fähigkeiten des Extras nutzen zu können. Dein Charakter müsste mit einem bestimmten Merkmal geboren worden sein oder eine bestimmte Stellung innehaben, um das Extra zu nutzen. Oder das Extra könnte einen neuen Aspekt für den Charakter bereitstellen, wenn das Extra selbst wichtig für die Geschichte ist.

Voraussetzung und Preis Seite 282

Es gibt ein paar Wege, wie ein Extra Fertigkeiten nutzen kann. Das Extra kann eine neue Fertigkeit sein, die nicht bei den Grundfertigkeiten aufgeführt ist. Es könnte eine bestehende Fertigkeit überlagern und den vier Grundaktionen neue Funktionen hinzufügen. Das Extra könnte den Platz einer Fertigkeit bei der Charaktererschaffung oder beim Charakterfortschritt belegen. Es ist ebenso möglich, dass das Extra eine oder mehrere Fertigkeiten mit sich bringt, auf die ein Charakter, der das Extra besitzt, Zugriff hat.

Wenn du ein Extra als Stunt definierst, funktioniert das wie das Bauen eines neuen Stunts. An ein Extra können mehrere Stunts angehängt werden. Es kann sogar die Fertigkeiten, die die Stunts modifizieren, beinhalten. Extras mit Stunts verringern meistens die Erholungsrate, genauso wie Stunts selber.

Stunts bauen Seite 96

Ein Extra, das eine wesentliche Fähigkeit eines Charakters beschreibt, könnte diesem Charakter einen neuen Stressbalken (neben körperlich und geistig) geben. Ein separates Extra, wie ein Fahrzeug oder ein Ort, kann einen eigenen körperlichen Stressbalken besitzen. Dabei kannst du eine Fertigkeit bestimmen, die diesen Stressbalken beeinflusst, wie Kraft für zusätzliche körperliche Stresskästchen und zusätzliche Konsequenzen.

Kraft Seite 120

Wenn du genau weißt, was dein Extra können soll, kannst du auswählen, mit welchem Charakterelement du deine Ideen am besten wiedergeben kannst, und wie du sie verwenden willst.

Die Gruppe beschließt, dass Zirds Magie Aspekte und Fertigkeiten nutzen soll: Sie beeinflusst offensichtlich die Geschichte und erschafft eine neue Art, mit Problemen umzugehen. Sie möchten nicht, dass sie andere Fertigkeiten verbessert – sie soll eher für sich allein stehen, daher benutzen sie keine Stunts. Sie stellen sich auch keinen „Mana-Vorrat“ oder ähnliches vor, deshalb braucht die Magie keine Stressbalken oder Konsequenzen.

VORAUSSETZUNG UND PREIS

Eine **Voraussetzung** ist eine erzählerische Begründung, warum du ein Extra wählen darfst. Normalerweise ist diese Voraussetzung ein Aspekt deines Charakters, der beschreibt, was ihn qualifiziert, dieses Extra zu besitzen. Ihr könnt aber auch einfach festlegen, dass es Sinn ergibt, wenn jemand das Extra hat, und Schluss.

Der **Preis** beschreibt, womit du das Extra bezahlst. Er wird aus den Ressourcen deines Charakters beglichen – du hast weniger Fertigkeitspunkte zur Verfügung, deine Erholungsrate wird gesenkt oder du musst dafür auf einen Stunt oder einen Aspekt verzichten.

Die Handhabung des Preises ist recht einfach, da er auf Elemente auf deinem Charakterbogen zurückgreift, die du schon kennst. Dein Extra verbraucht einfach den Platz, den normalerweise ein anderes Element einnehmen würde – wenn das Extra eine neue Fertigkeit ist, fügst du es einfach deiner Fertigkeitspyramide hinzu. Wenn es ein Aspekt ist, musst du einen deiner fünf Aspekte dafür benutzen. Und wenn es ein Stunt ist, musst du deine Erholungsrate um einen Punkt (oder mehrere) senken, um es zu besitzen.

SL, wenn du nicht möchtest, dass sich die Spieler zwischen den normalen Elementen und den Extras entscheiden müssen, kannst die Anzahl der entsprechenden Elemente bei der Charaktererschaffung erhöhen. Achte dabei darauf, dass alle Spieler die gleiche Anzahl an zusätzlichen Elementen bekommen.

Sabine möchte, dass Zird einen Aspekt als Voraussetzung hat, der seine Ausbildung bei den Collegia Arcana beschreibt. Zird hat so einen Aspekt schon, deswegen ist das kein Thema.

Als Preis möchte sie, dass er das Extra als Fertigkeit für die Magiebenutzung in seine Pyramide aufnimmt, da seine Magie hauptsächlich auf einer Fertigkeit basiert. Um Mühe zu sparen beschließt sie, dass er Magie mit der Fertigkeit Wissen nutzen kann und dass jeder, der eine Ausbildung absolviert hat und einen ausreichend hohen Wert in der Fertigkeit besitzt, Magie nutzen kann. Magie ist also kein Geburtsrecht oder eine genetische Veranlagung. Daniel findet diese Entscheidung gut, da sie einfach und bodenständig ist, und stimmt zu.

ZUSAMMENFASSUNG

Sobald du alle Elemente festgelegt hast, kannst du dein Extra aufschreiben. Herzlichen Glückwunsch, du bist fertig!

EXTRA: MAGIE DER COLLEGIA ARCANA

Voraussetzung: Ein Aspekt, der deine Ausbildung bei den Collegia Arcana repräsentiert
Preis: Fertigkeitsstufen, besonders in der Fertigkeit Wissen (Normalerweise würdest du vielleicht verlangen, dass die Erholungsrate gesenkt wird – schließlich ordnest du einer Fertigkeit eine neue Aktion zu, aber Sabines Gruppe ist faul und wedelt es durch, weil sich alle einig sind.)

Personen, die in der Collegia-Magie bewandert sind, nutzen ihr Wissen, um übernatürliche Effekte zu erschaffen. Dies ordnet der Fertigkeit Wissen die folgenden Aktionen zu.

Überwinden: Nutze Wissen, um magische Rituale vorzubereiten und durchzuführen oder um Fragen zu magischen Problemen zu beantworten.

Einen Vorteil erschaffen: Du kannst Wissen nutzen, um die Umwelt mit Magie zu verändern oder einem Ziel geistige oder körperliche Einschränkungen zu verleihen (wie **Verlangsamte Bewegung** oder **Vernebelte Gedanken**). Charaktere können sich mit Wille dagegen verteidigen.

Angreifen: Benutze Wissen, um eine Person mit Beschwörungen von Elementen oder geistigen Attacken anzugreifen. Die Betroffenen können sich je nach Art des Angriffs mit Athletik, Wille oder Wissen (wenn sie über magisches Training verfügen) verteidigen.

Verteidigen: Du kannst dich gegen schädliche Magie oder übernatürliche Effekte verteidigen.

EXTRAS UND FORTSCHRITT

Das lange Spiel
Seite 259

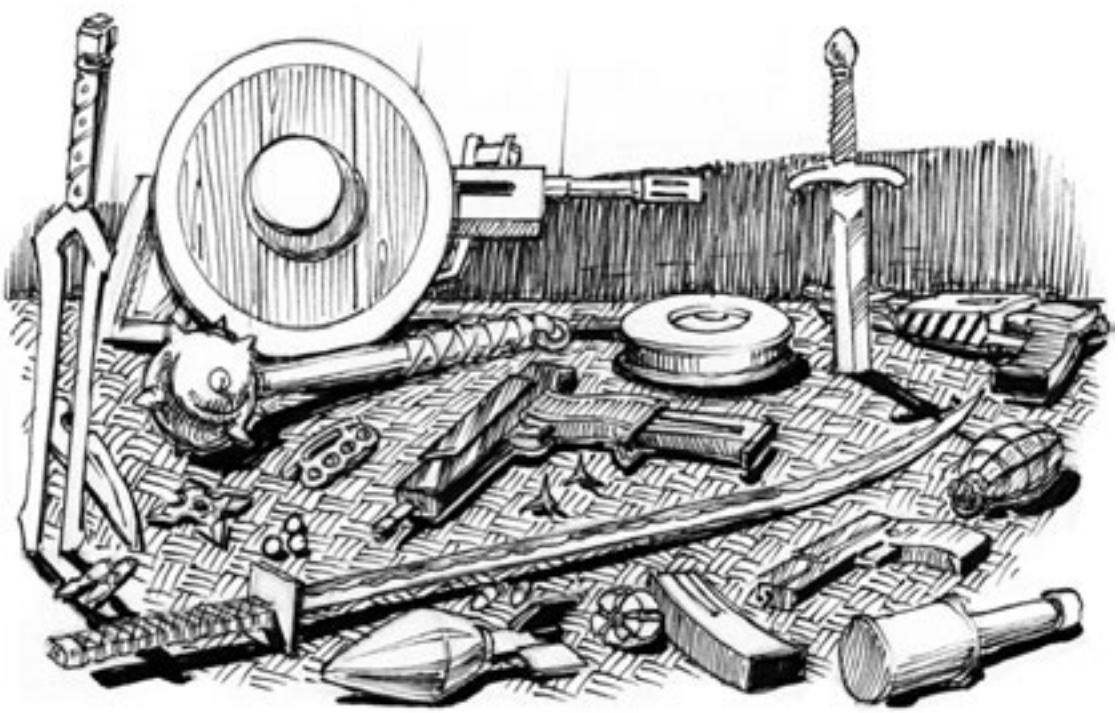
Extras entwickeln sich ähnlich wie ihre Grundelemente, nämlich an den Meilensteinen, wie in *Das lange Spiel* beschrieben. Das gibt uns einen Satz an Richtlinien:

- Wenn das Extra ein Aspekt ist, dann kannst du es an jedem kleinen Meilenstein verändern, oder – falls es zu deinem Konzept gehört – an jedem großen Meilenstein.

- Wenn das Extra eine Fertigkeit ist, kannst du es an einem bedeutenden oder großen Meilenstein verbessern, falls das regelmechanisch erlaubt ist. An diesen Meilensteinen kannst du außerdem neue bekommen. Wie bei jeder anderen Fertigkeit kannst du Fertigkeitsstufen zwischen dem Extra und einer Fertigkeit an jedem kleinen Meilenstein tauschen.

- Wenn das Extra ein Stunt ist, kannst du es an einem großen Meilenstein verändern, wenn deine Erholungsrate steigt. Das kann bedeuten, dass du deinem Extra einen neuen Stunteffekt zuordnest oder ein neues Extra bekommst, das auf einem Stunt basiert. An einem kleinen Meilenstein kannst du ein Extra, das auf einem Stunt basiert, wie einen normalen Stunt tauschen.

Viele Extras benutzen mehrere dieser Elemente. Wir empfehlen, dass du deinen Spielern erlaubst, einzelne Teile eines Extras an unterschiedlichen Meilensteinen voneinander getrennt zu verändern. Das verringert die Verwirrung während des Spielens.



MEHR BEISPIELE FÜR EXTRAS

Hier folgen weitere vorgefertigte Extras in unterschiedlichen Detailstufen – wir decken hier ein paar Dinge ab, die in verschiedenen Rollenspielen sehr häufig auftauchen.

WAFFEN- UND RÜSTUNGSWERTE

Viele Einträge in diesem Abschnitt beziehen sich auf die Werte von Waffen und Rüstungen. Du kannst sie für ein härteres Spiel als generelle Regel benutzen statt sie als Extras einzuführen, wenn dir das passend erscheint. Das bedeutet, dass Waffen mehr Schaden verursachen und Rüstungen dich vor diesem Schaden schützen.
Der Waffenwert wird als Bonus auf deine Erfolgsstufen bei einem Treffer angerechnet, d. h. wenn du eine Waffe:2 besitzt, wird jeder Treffer um 2 Erfolgsstufen erhöht (aber du musst erst treffen, sonst zählt der Bonus nicht). Bei einem Gleichstand würdest du 2 Stufen Schaden verursachen, statt einen Schub zu bekommen. Das macht Waffen sehr gefährlich.
Der Rüstungswert verringert die Erfolgsstufen eines Treffers, d. h. bei einer Rüstung:2 wird jeder Treffer um 2 Erfolgsstufen gesenkt. **Wenn du ein Ziel triffst, aber die Rüstung deine Erfolgsstufen auf 0 oder weniger verringert, bekommst du einen Schub gegen dein Ziel, verursachst aber keinen Schaden.**
Wir empfehlen eine Skalierung bei Waffen von 1 bis 4. Bedenke aber, dass jeder Gleichstand bei einem Angriff mit einer Waffe:4, *vier* durchschnittliche namenlose NSC aus dem Spiel nimmt. Anschließend leg für die Rüstungen einen Wert fest, von dem du denkst, dass er vollständig gegen Waffen mit demselben Wert schützt.

Sabine spricht mit ihrer Gruppe darüber, Waffen- und Rüstungswerte in der Spielwelt einzuführen. Sie stimmen zu und Sabine denkt sich ein paar Waffen mit entsprechenden Werten aus. Die Spielwelt ist eine Fantasy-Welt, in der es hart ist, zu überleben. Deshalb möchte sie die „Waffen:4"-Richtlinie anwenden und entscheidet, dass schwere und große Waffen (wie Stangenwaffen oder ein Zweihänder) verhängnisvoll für eine Gruppe namenloser NSC sind, selbst bei einem schlechten Treffer.
Sie nutzt diesen Gedanken als Grundlage und kommt zu folgender Zuordnung:
Waffe:1 sind Waffen in der Größenordnung von Schlagringen, Totschlägern oder den meisten improvisierten Waffen.
Rüstung:1 entspricht gepolsterter Kleidung.
Waffe:2 entspricht kleinen Klingen und Knüppeln, wie einem Dolch oder Schlagstock.
Rüstung:2 entspricht Rüstungen aus wattiertem Unterrock und Kette.
Waffe:3 umfasst die meisten Schwerter, Streitkolben und alle einhändig geführten Waffen.
Rüstung:3 entspricht Rüstungen aus Kette und Platten.
Waffe:4 ist für zweihändig geführte Waffen reserviert.
Rüstung:4 entspricht einer kompletten Plattenrüstung.

EIN NULLSUMMEN-SPIEL IST LANGWEILIG

Bevor du nun wie ein Wahnsinniger Waffen- und Rüstungslisten für deine Kampagne aufschreibst, solltest du lieber noch einmal warten und darüber nachdenken, ob du die Einführung *wirklich* in deinen Konflikten benötigst.
Wir erwähnen das, weil deine Spieler als erstes versuchen werden, aufzurüsten und damit ihre Gegner weniger effektiv zu machen. Wenn du nicht möchtest, dass deine NSC abgeschlachtet werden, musst du irgendwann das gleiche tun. Wenn alle die gleichen Waffen- und Rüstungswerte besitzen, hast du ein Nullsummen-Spiel und kannst die Kämpfer auch einfach ihre Grundfertigkeiten nutzen lassen.
Du kannst damit umgehen, indem du ein Ungleichgewicht zwischen Waffen- und Rüstungswerten einführst. In diesem Punkt ist die Geschichte auf deiner Seite: Die meisten Rüstungen konnten nicht *vollkommen* gegen Waffen schützen. Ein Kettenhemd schützt gegen eine Klinge, aber nicht gegen die Wucht eines Streitkolbens. Genauso schützt eine Plattenrüstung gegen die Wucht eines Streitkolbens, aber wenn ein Speer oder Schwertstich zwischen den Platten durchschlüpft, ist der Tag gelaufen.
Alternativ kannst du gute Rüstungen als besonders selten einstufen. So können nur sehr reiche, privilegierte oder anderweitig elitäre Personen darauf zurückgreifen. Zum Beispiel ist es sehr einfach, eine Waffe:3 zu bekommen, aber nur die Königliche Garde von Carmelion hat Zugang zu einem Schmied, der eine äquivalente Rüstung fertigen kann. Spieler werden einen Großteil ihrer Zeit dafür aufwenden, sich solch eine Rüstung zu kaufen, zu erobern oder zu stehlen, aber wenigstens kannst du ein wenig Drama damit erzeugen.
Bedenke also: Wenn du Rüstungen und Waffen gleich stark machst, riskierst du dass sich der Aufwand nicht lohnt, weil sie sowieso keine Rolle spielen.

SUPERKRÄFTE

Die meisten Spielwelten mit Superkräften haben eines gemeinsam: Du hast Superkräfte, die alle deine Möglichkeiten (deine Fertigkeiten) eindrucksvoller machen, und es ist allgemein als Bestandteil des Spiels anerkannt, dass jeder Superkräfte besitzt.
Dadurch wird es sehr einfach, ein Extra zu bauen, das in mehreren verschiedenen Spielwelten funktioniert. Es gibt keine Voraussetzung, da jeder eine Kraft besitzen kann (oder vielleicht kannst du einen „Herkunfts"-Aspekt für alle einführen). Such dir aus, welche Superkraft du haben willst, und mach daraus einen Stunt. Wenn du über die üblichen Grenzen eines Stunts hinauskommst, um die Kraft zu beschreiben, erhöhe den Preis um einen weiteren Punkt der Erholungsrate für je zwei Erfolgsstufen (oder pro zusätzliche Aktion oder Regelausnahme), die der Stunt erlaubt. Wenn du mehrere „Stufen" einer Kraft ausdrücken möchtest, kannst du den Preis variabel halten.
Anschließend erhöhst du bei jedem Charakter die Erholungsrate, damit er sich Kräfte aussuchen kann.
Hier habt ihr ein paar Superkräfte! (Das funktioniert für Magie in einer Spielwelt, in der jeder ein paar kleine Zauber wirken kann, oder auch für kybernetische Verbesserungen genauso gut.)
Diese Kräfte sind alle aus dem Spiel Stadt aus Chrom*, Heimat von Simon dem Cyber-Affen. Das ist im Grunde eine comichafte Superheldenwelt mit einem Schuss Cyberpunk. Simon kommt aus einer Gesellschaft von intelligenten, mit Cyberware aufgemotzten Affen, die Kung-Fu können.*

EXTRA: ENERGIEGESCHOSS

Preis: Senke deine Erholungsrate um 2 Punkte

Du kannst Schießen nutzen, um andere Personen mit Energie anzugreifen. Dazu benötigst du keine Waffe oder andere Hilfsmittel. Du kannst frei entscheiden, wie das Geschoss aussehen soll. Dabei kann es sich um elementare Geschosse handeln oder um einen unspezifischen Lichtstrahl. (Dafür musst du deine Erholungsrate nicht senken, da Schießen ohnehin schon zum Angreifen genutzt werden kann.)
Du bekommst einen Bonus von +2, wenn du dein Energiegeschoss nutzt, um Gegner anzugreifen oder einen Vorteil gegen sie zu erschaffen. Es zählt als Waffe:2. Wenn deine Spielwelt ganz normale Waffen besitzt, ist der Waffenwert dieser Kraft um 2 höher als die stärkste normale Waffe.

EXTRA: SUPER-STÄRKE

Preis: Senke deine Erholungsrate um 2-6 Punkte

Deine Angriffe mit Kämpfen zählen als Waffe:2. Alle Aktionen mit Kraft, die auf reiner Stärke beruhen, bekommen einen Bonus von +2. Für je 2 weitere Punkte erhöhen sich alle Boni um +2.

EXTRA: SUPER-GESCHWINDIGKEIT

Preis: Senke deine Erholungsrate um 3 Punkte

In einem Konflikt bist du immer als erstes dran. Besitzt jemand anderes ebenfalls Super-Geschwindigkeit, werden die Fertigkeiten wie üblich verglichen.
Du bekommst +2 auf alle Athletik-Proben, um dich zu verteidigen, und in allen Wettkämpfen, bei denen es auf Geschwindigkeit ankommt.
Du ignorierst alle Situationsaspekte, die deine Bewegung einschränken, es sei denn, sie blockieren deinen Weg vollständig, wie z. B. Wände. Du kannst dich zu Beginn eines Konflikts in eine beliebige Zone stellen, da du genügend Zeit hattest, dort hinzukommen.

EXTRA: SUPER-ZÄHIGKEIT

Preis: Senke deine Erholungsrate um 1-3 Punkte

Du besitzt Rüstung:2 bei jeder Verteidigen-Probe gegen körperlichen Schaden. Jede zusätzliche Senkung der Erholungsrate erhöht diesen Wert um 2.

EXTRA: RÖNTGENBLICK

Preis: Senke deine Erholungsrate um 2 Punkte

Du musst keine Wahrnehmungs- oder Nachforschen-Proben durchführen, wenn du nach etwas suchst, das hinter einem blickdichten Objekt verborgen ist – nimm einfach an, du hast automatisch bestanden.
Der Röntgenblick hilft dir ebenfalls, dich zu verstecken, da du siehst, ob dich Personen suchen und wo sie sind. Bonus von +2 auf Heimlichkeit, um nicht entdeckt zu werden.

KRÄFTE AUSBALANCIEREN

Wie du siehst, ist das „Ausbalancieren“ von Kräften bei *Fate* eher eine Kunst als eine Wissenschaft. Es gibt grobe Übereinstimmungen, an die du dich dabei halten kannst: Ein *Fate-Punkt* entspricht dem Einsatz eines Aspekts oder einem Stunt. Aber wenn du eine Regelausnahme wie beim Röntgenblick erstellst, gibt es keine genaue Regel dafür, ob sie zu mächtig ist. Es hängt immer von deinem Geschmack ab, und es ist schwierig, *Fate* kaputt zu machen.
Also mach dir keine zu großen Sorgen, wenn du ein Extra festlegst – nimm, was sich gut anhört, und wenn es zu mächtig ist oder irgendwas schief läuft, ändere es später ab. Spieler, sei nicht sauer, wenn eine deiner Kräfte im Verlauf des Spiels abgeschwächt wird.
Weitere und präzisere Richtlinien dazu findest du im *Fate-Handbuch*.

SPEZIELLE AUSRÜSTUNG

Ausrüstung verbessert die Fähigkeiten deines Charakters, genau wie Kräfte. Auf den ersten Blick erscheint es am besten, einen Ansatz zu verwenden, der auf Stunts basiert (*FreeFate-Veteranen* erinnern sich bestimmt an den Stunt **Apparat**).

Allerdings kann Ausrüstung viel zur Geschichte beitragen. Ein verzaubertes Schwert könnte eine eigene Legende und Persönlichkeit besitzen, oder ein verfluchtes Erbstück könnte großen Einfluss auf die Familie haben, die es seit Jahrhunderten hüten muss. Benutze Aspekte, um so einen Gegenstand darzustellen, und achte darauf, dass diese Aspekte eingesetzt und gereizt werden können. Wenn du möchtest, kannst du dem Einsatz des Aspekts einen besonderen Geschmack verleihen, indem du ihm einen einmaligen, Stunt-ähnlichen Bonus verleihst. Ein Aspekt für Ausrüstung deutet bereits an, in welcher Situation sie genutzt werden kann, oder beschreibt, was sie von ähnlichen Gegenständen unterscheidet (wie ein Scharfschützengewehr, das besonders für einen **Angriff über grosse Distanzen** geeignet ist, oder ein besonderes Modell, das den Aspekt **Ladehemmung gibt es nicht!** besitzt).

Wir raten euch, es damit nicht zu übertreiben und nicht jedem Gegenstand eines Charakters einen Aspekt oder Stunt zu geben. In diesem Spiel geht es um deinen Charakter und nicht um seine Ausrüstung. Meistens kannst du davon ausgehen, dass ein Charakter, der Stufen in einer bestimmten Fertigkeit hat, auch die Gegenstände besitzt, die er braucht, um sie zu benutzen. Reserviere Extras für Gegenstände, die einzigartig sind oder einen persönlichen Wert besitzen, d. h. vor allem Gegenstände, die sich im Laufe der Kampagne nicht andauernd ändern.

SCHNELL UND EINFACH AUSRÜSTUNG ERSTELLEN

Wenn du dich nicht mit Extras herumschlagen willst, gibt es einen weniger komplizierten Weg, um Ausrüstung zu erstellen: Behandle sie als automatisch erzeugte Vorteile in einer Szene. Als SL erzeugst du schon **Schmale Gassen** oder **Schwieriges Gelände**. Genau so kannst du auch durch Ausrüstung geschaffene Vorteile für Charaktere festlegen.

Zum Beispiel besitzt dein SC eine vollautomatische Waffe und kämpft gegen jemanden mit einer Pistole. Dann bekommst du zu Beginn der Szene den Aspekt **Stärkere Feuerkraft** mit einem freien Einsatz. Das ist im Prinzip dasselbe wie ein Vorteil, der durch eine Probe erschaffen wurde. Auf diesem Weg kannst du die Umstände in der Erzählung durch einen Vorteil ausdrücken. Wenn du in einer sehr engen Gasse kämpfst, könnte dein Schwert ein wesentlich schlechteres Werkzeug sein als der Dolch deines Gegners. Daher würde er einen freien Einsatz für deinen Aspekt **Schlechte Waffenwahl** bekommen.

In den seltenen Fällen, wenn du das absolut passendste Werkzeug für eine Aufgabe besitzt, könnte dein Aspekt als „voller Erfolg“ zählen und du könntest ihn zweimal frei einsetzen.

EXTRA: DÄMONENBANN, DAS VERZAUBERTE SCHWERT

Voraussetzung: Du musst das Schwert im Spiel gefunden haben.
Preis: Keiner

Das Schwert Dämonenbann besitzt den Aspekt **Dämonenschlächter**. Du kannst den Aspekt einsetzen, wenn du der Träger des Schwertes bist und gegen Dämonen vorgehst oder mit ihnen kämpfst. Wegen der magischen Natur des Schwerts kann der Aspekt natürlich auch gereizt werden: Das Schwert zwingt seinen Träger, Dämonen voller Hingabe zu zerstören. Dadurch könntest du wichtigere Dinge aus den Augen verlieren, das Schwert könnte verhindern, dass du der Aufmerksamkeit eines Dämons entgehst, oder es könnten andere Probleme auftauchen.
Wenn du den Aspekt einsetzt, kann das Schwert noch zwei andere Dinge tun: Es kann namenlose, dämonische NSC augenblicklich (ohne Wettstreit oder Konflikt) bannen. Weiterhin enthüllt es immer die Anwesenheit von versteckten Dämonen.

EXTRA: BRACE JOVANNICHS DUELLPISTOLE

Voraussetzung: Du musst den Aspekt **Das Erbe von Brace** besitzen.
Preis: Du musst einen Aspekt verwenden (um die Voraussetzung zu erfüllen) und deine Erholungsrate sinkt um 1.

Brace Jovannich ist der gefürchtetste und berühmteste Revolverheld, den die Welt von Aedann jemals gesehen hat. Seine Waffe ist dafür bekannt, dass sie hunderte von Menschen getötet oder verkrüppelt hat. Diese Waffe gehört nun dir. Nur du weißt, warum du die Waffe nicht in den nächsten Kanal schmeißt, um nicht ständig Ärger wegen ihres Rufs zu bekommen.
Stell dich darauf ein, dass dieser Aspekt immer gereizt wird, wenn Personen die Waffe erkennen. Vielleicht wollen sie dich auf die Probe stellen, ob du die Waffe verdient hast, wegen der Übeltaten der Waffe Rache an dir nehmen oder vielleicht wollen sie noch irgend etwas ganz anderes von dir. Auf der anderen Seite kannst du den Aspekt nicht nur einsetzen, um die Waffe im Kampf zu nutzen, sondern auch, um dir Braces schrecklichen Ruf zu Nutze zu machen.
Die Pistole verleiht dir einen Bonus von +2 auf Schießen-Angriffe in einem Duell Mann gegen Mann (oder Frau gegen Mann, oder Frau gegen Frau). Wir sprechen hier über formelle Duelle und nicht darüber, dass du dir in einem Kampf einen bestimmten Gegner herauspickst und nur gegen ihn kämpfst. Vielleicht forderst du jemanden, oder jemand fordert dich, dann sucht ihr euch Sekundanten etc. Wenn du Waffenwerte in dem Spiel verwendest, besitzt sie den gleichen Waffenwert wie andere Pistolen.

CYBERWARE UND SUPER-FERTIGKEITEN

Meistens kannst du Cyberware wie die oben gezeigten Superkräfte behandeln: Als „Super"-Stunts, die die Erholungsrate um einen oder mehrere Punkte senken und von den verliehenen Fähigkeiten abhängen.

In einigen Spielwelten hat Cyberware eine weitaus wichtigere Rolle und grenzt an Magie: Sie erlaubt dir, im Cyberspace Aktionen auszuführen und erzeugt dadurch ein neues Umfeld für Aktionen, die mit der Technik selbst zusammenhängen.

Für diesen Fall benötigst du eine maßgeschneiderte Fertigkeit, um das neue Umfeld an Aktionen und Reaktionen zu beschreiben.

Du kannst maßgeschneiderte Fertigkeiten auch benutzen, um besondere Nischen für Charaktere im Spiel zu gestalten. Dadurch wird nur eine Person in der speziellen Situation angesprochen. Zum Beispiel gibt es in deinem Spiel statt der Fertigkeit Kämpfen, die jeder nutzen kann, eine Fertigkeit Krieger, die nur Krieger-Charaktere bekommen. Das ist besonders gut geeignet, wenn die Charaktere ein richtig großes Ding drehen wollen, wie du es aus Filmen wie *Ocean's Eleven* oder *Der Clou* kennst. Da sind die Nischen nämlich bereits in der Geschichte definiert (der Planer, der Fahrer, der Trickbetrüger etc.). Stelle auf jeden Fall sicher, dass alle wissen, dass es vermutlich nicht so gut laufen wird, wenn sie in solch einer Spielwelt versuchen, außerhalb ihrer Nische zu agieren.

EXTRA: INTERFACE

Voraussetzung: Der Besitz eines Interfaces (vermutlich bei der Wahl der Fertigkeit inbegriffen)
Preis: Fertigkeitsstufen

Die Fertigkeit Interface erlaubt es dir, mit Computern und hochtechnologischen Gegenständen auf eine Weise zu interagieren, die den meisten Menschen nicht offen steht. Du kannst in den Geist der Maschine eindringen, mit ihr sprechen wie mit einem normalen Menschen und mit ihr kämpfen wie in einer Kneipenschlägerei. Das bedeutet, dass die Maschine das auch mit dir machen kann.

Überwinden: Benutze Interface, um einen Fehler in einem Computersystem zu beheben oder Sicherheitseinrichtungen und andere Hindernisse zu überwinden. Du hackst dir deinen Weg durch die Maschine und zwingst sie, eine programmierte Reaktion auszulösen oder eine solche zurückzuhalten.

Einen Vorteil erschaffen: Mit Interface kannst du die Fähigkeiten eines technologischen Geräts herausfinden (d. h. seinen Aspekt), Fehler in einem Computersystem erkennen, falsche Informationen oder Signale in einen Computer pflanzen oder Störungen verursachen.

Angreifen: Benutze Interface, um einen Computer zum Abstürzen zu bringen.

Verteidigen: Benutze Interface, um dich vor Angriffen von Computern zu schützen. Wenn du einen Fehlschlag bei deiner Verteidigen-Probe erleidest, bekommst du körperlichen Schaden und Konsequenzen – ein Kampf im Interface bedeutet, dass dein Gehirn selbst auf dem Spiel steht.

EXTRA: MEDIENMOGUL

Voraussetzung: Wähle bei der Charaktererschaffung den Archetyp „Medienmogul".
Preis: Fertigkeitsstufen und Senkung der Erholungsrate für zugehörige Stunts
Andere können Gerüchte und Klatsch verbreiten, aber du hast den Finger direkt am Puls der Medienwelt. Wenn du es möchtest, werden die Ereignisse des Tages zu Nachrichten im Radio, Fernsehen oder im Internet.

Überwinden: Du benutzt Medienmogul, um Informationen in der Öffentlichkeit zu verbreiten, und zwar mit genau dem Schwerpunkt, der dir in den Kram passt. Es ist schwerer, obskure oder eher lokale Vorfälle zu streuen, oder einer Geschichte deinen eigenen Stempel aufzudrücken, wenn sie schon von Außenstehenden aufgegriffen wurde. Ein Erfolg bedeutet, dass die Öffentlichkeit das über einen Vorfall glaubt, was du ihr weismachst. Neben- oder Haupt-NSC können sich allerdings immer noch ihre eigene Meinung dazu bilden.

Einen Vorteil erschaffen: Nutze Medienmogul, um einem Vorfall oder einer Person einen Aspekt zu geben, der den Ruf reflektiert, den du ihnen mit deinen Nachrichten anhängen willst.

Angreifen: Wenn du genügend Material gegen jemanden besitzt, um ihm mit einer Schmutzkampagne oder Medienschikane geistigen Schaden zuzufügen, kannst du Medienmogul zum Angreifen nutzen.

Verteidigen: Verwende Medienmogul, um dich vor Schaden an deinem Ruf oder deinem Geist zu schützen, wenn du mit Medienmogul angegriffen wirst.

Stunts

- **Suchanzeige**: Du darfst für Überwinden-Proben, bei denen du normalerweise Kontakte nutzen würdest, Medienmogul verwenden, weil du dir mit einer Suchanzeige Unterstützung verschaffen kannst.
- **Lynchjustiz**: Mit Medienmogul kannst du Personen in der Öffentlichkeit zu körperlicher Gewalt anstacheln. Dadurch bekommst du zwei Durchschnittliche (+1) namenlose NSC für diese Szene, die bestimmte Personen angreifen, wenn du ihnen das sagst.

VERMÖGEN

In einigen Spielen ist es wichtig, wie viel Vermögen ein Charakter besitzt – Feudalherren im Kampf um Macht, CEOs, die ihr Geld benutzen, um ihren Feinden das Leben schwer zu machen, oder Glücksspieler in einem Gangstersetting. Allgemein ist *Fate* im Umgang mit Zahlen sehr oberflächlich, und wir empfehlen dir, nicht über jedes einzelne Goldstück in den Taschen deines Charakters Buch zu führen.
Wenn du möchtest, dass dein Charakter seine Ressourcen aufbrauchen kann (genauso wie es ja mit Vermögen passieren kann), dann ist ein maßgeschneiderter Stressbalken eine gute Idee. Du eröffnest ein neues Umfeld, in dem Konflikte geführt werden können, wenn du das machst. Dabei wird der neue Stressbalken angegriffen und die Kästchen markiert, genau wie sonst bei geistigem oder körperlichem Schaden.
Etwas Ähnliches kannst du nutzen, um Ehre und Ruf in einer Spielwelt darzustellen, in der sie wichtig sind, z. B. im feudalen Japan.

EXTRA: RESSOURCEN, ÜBERARBEITET

Voraussetzung: Keine, jeder kann die Fertigkeit nehmen.
Preis: Fertigkeitsstufen

Bei der Erschaffung bekommen alle Charaktere eine spezielle einfache (**Schulden bei einem Freund**), mittlere (**Lohnvorauszahlung**) und schwere (**Sie wollen mir die Kniescheiben brechen**) Konsequenz, die sie in Konflikten, die auf Vermögen basieren, nehmen können.
Die folgenden Aktionen werden der Fertigkeit Ressourcen hinzugefügt:

Angreifen: Du kannst das Vermögen eines anderen mit finanziellen Manövern zerstören oder ihn zwingen, zu viel auszugeben, wenn er sich mit dir befassen will. Dadurch verursachst du Vermögensschaden und Konsequenzen. Wenn du jemanden auf diese Weise aus dem Spiel nimmst, heißt das, dass er eine permanente Verschlechterung seiner Finanzen hinnimmt.

Verteidigen: Benutze Ressourcen, um deinen finanziellen Status aufrechtzuerhalten, wenn jemand versucht, dein Kapital zu zerstören.

Sonderregel: Die Fertigkeit Ressourcen fügt deinem Charakterbogen einen Stressbalken hinzu: Vermögen. Du könntest jedes Mal, wenn eine Ressourcen-Probe fehlschlägt, Vermögen-Stress bekommen. Das heißt, jedes Mal, wenn du dein Geld benutzt, ist das eine Art Angriff gegen dich. Vermögen-Stress regeneriert sich nicht so schnell wie geistiger oder körperlicher Stress. Der Stressbalken wird nach jeder Spielsitzung zurückgesetzt statt nach jeder Szene.

Noch eine Idee, wie du Ressourcen nutzen kannst: Du könntest deinen Wert in der Fertigkeit permanent reduzieren und dafür ein neues Extra erwerben oder eins, dass du schon hast, verbessern. Das Extra muss allerdings etwas sein, was du mit deinem Vermögen erwerben kannst.

FAHRZEUGE, ORTE UND ORGANISATIONEN

Das ist alles in einer Kategorie zusammengefasst. Wenn du möchtest, dass solche Dinge wichtig werden, haben sie meistens so viel Einfluss, dass du ihnen einen eigenen Charakterbogen geben solltest.

Es muss nicht immer so kompliziert ablaufen, besonders dann nicht, wenn du nur einen kleinen Effekt erreichen willst: Du möchtest einem Fahrzeug z. B. einige tolle Stunts geben und nutzt dafür die Regeln für Superkräfte oder Spezielle Ausrüstung. Das ist vollkommen zulässig. Benutz die Regeln hier, wenn du willst, dass das Fahrzeug eine eigenständige Persönlichkeit hat oder ein wichtiger Stützpfeiler in deiner Geschichte ist – so untrennbar mit der Erzählung verbunden wie die *Enterprise* oder der *Millennium Falke*.

Wenn du einem Extra eigene Fertigkeiten gibst, behauptest du, dass es die Möglichkeit besitzt, von dir getrennt zu handeln, und musst begründen, warum es das kann. Je nach Extra musst du dir überlegen, wie die Fertigkeit funktioniert. Vielleicht brauchst du sogar eine neue Liste für die Aktionen der Fertigkeit, die besser passt.

In diesem Spiel bekommen die Charaktere zusätzliche Punkte auf die Erholungsrate, ein paar Fertigkeitsstufen und ein paar Aspekte, um sich damit Segelschiffe zusammenzustellen. Die Gruppe entscheidet sich, alles zusammenzulegen, um ein großartiges Schiff zu erstellen.

EXTRA: DIE STURMREITER

Voraussetzung: Keine, das Schiff gehört zum Basiskonzept des Spiels.
Preis: Fertigkeitsstufen, Punkte von der Erholungsrate und Aspekte, die mehrere Charaktere zusammengelegt haben

- **Aspekte**: Schnellstes Schiff der Flotte; Versteckte Laderäume; Lord Tamarin will sie versenken

- **Fertigkeiten**: (repräsentieren die Besatzung des Schiffes, SC können ihre eigenen Fertigkeiten nutzen, wenn sie höher sind)
  Gut (+3): Wahrnehmung
  Ordentlich (+2): Schießen, Segeln (Äquivalent zu Fahren)

Stunts

- **Schnell wie der Wind**. Die *Sturmreiter* bekommt einen Bonus von +2 auf alle Segeln-Proben, um einen Wettstreit zu gewinnen, bei dem es auf Geschwindigkeit ankommt.

- **Mit Fallen gespickt**. Für einen *Fate-Punkt* kann jeder SC eine Waffe:2 oder einen Bonus von 2 auf den Waffenwert bei jedem Angriff mit Kämpfen an Bord des Schiffes bekommen. Dabei löst er als Teil seiner Aktion eine der fiesen Fallen aus, die auf und unter dem Deck verstreut sind.

Das folgende Extra ist für ein Spiel, in dem jeder SC ein Herrscher über eine eigene Nation in einer Fantasy-Spielwelt ist und die Handlung sich um internationale Politik dreht. Die SC sollten für jede Nation einen eigenen Charakterbogen erstellen.

EXTRA: DAS PLENUM VON GHIRAUL

Voraussetzung: Keine, das gehört zur Grundidee des Spiels.
Preis: Ein spezieller Vorrat an Aspekten, Fertigkeitsstufen und Stunts

Dieser kleine Nationalstaat ist dafür bekannt, dass er über ein weites Agentennetz verfügt und dass Gesetze hauptsächlich zum Schutz der Reichen und Mächtigen erlassen werden, üblicherweise auf Kosten des Landvolks. Du beherrschst ihn; herzlichen Glückwunsch! Wenn du gegen andere Nationen agierst, nutze die hier aufgeführten Fertigkeiten statt deiner eigenen. In diesem Fall repräsentieren die Fertigkeiten die Leistungen deiner Spione, Adligen, Handwerker und Soldaten.

- **Aspekte**: Wir beobachten dich; Die Reichen fressen die Armen; Scharfer Verstand, Stumpfe Klingen

- **Fertigkeiten**: Großartig (+4): Nachforschung
  Gut (+3): Ressourcen
  Ordentlich (+2): Handwerk
  Durchschnittlich (+1); Kämpfen

Stunts

- **Spionageabwehr**. Das Plenum kann Nachforschung nutzen, um sich zu verteidigen, wenn eine andere Nation versucht, seine Aspekte zu entdecken. Ein voller Erfolg bei dieser Probe erlaubt es dem Plenum, die gegnerische Nation mit einem Aspekt zu füttern, der falsche Informationen beinhaltet.

MAGIE

Wenn ihr ein Magiesystem entwerft, ist es extrem wichtig, dass ihr euch vorher absprecht. Ihr müsst euch darüber klar sein, was Magie kann und was nicht, und wie weit diese Kräfte gehen sollen. Die Fähigkeiten der Magie unterscheiden sich in allen Fantasy-Welten, die man so kennt. Wenn ihr festlegt, wie Magie funktioniert, legt ihr auch eine wesentliche Facette eurer Spielwelt fest. Daher sind die Beispiele sehr detailliert und nutzen die volle Bandbreite der Charakterelemente.

Lukas, der magische Polizist, ist ein SC aus dem Fate-Spiel Gesetz der Ahnen*, das von Hongkong-Actionfilmen inspiriert wurde. Die Charaktere sind eine spezielle übernatürliche Einsatzgruppe in der fiktiven Stadt San Jian in Kalifornien. In der Spielwelt musst du magische Kräfte mit Hilfe von halb-göttlichen Ahnengeistern wirken. Die Kräfte sind spezifisch und an ein Portfolio geknüpft – ein Geist des Wassers verleiht andere Kräfte als ein Geist des Glücks. Zusätzlich besitzen alle einen Karma-Stressbalken, der die Widerstandsfähigkeit ihrer Seele darstellt.*

EXTRA: AHNENKRÄFTE

Voraussetzung: Keine, jeder kann von einem Geist Kräfte bekommen.
Preis: Aspekte, Fertigkeitsstufen, Stress/Konsequenzen
Bei der Erschaffung können die Charaktere drei zusätzliche Aspekte nehmen, die ihre Verbindung mit einem Ahnengeist beschreiben. Ein Aspekt sollte die Beziehung definieren, wie **Sujan hat es auf mich abgesehen** oder **Dammar und ich respektieren uns**.

Um die Fähigkeiten der Ahnen zu nutzen, benötigst du eine neue Fertigkeit. Wir nennen sie Geisterbeschwörung.

EXTRA: GEISTERBESCHWÖRUNG

Mit dieser Fertigkeit kannst du mit Ahnengeistern eins werden und ihre Kräfte nutzen.

Überwinden: Benutze Geisterbeschwörung, um die Energie von ungeformten, schwächeren Geistern (namenlose NSC) zu negieren oder einem Ahnengeist, mit dem du nicht verbunden bist, deinen Willen aufzuzwingen. Wenn eine dieser Proben fehlschlägt, könntest du Karma-Stress oder Konsequenzen erleiden.

Einen Vorteil erschaffen: Benutze Geisterbeschwörung, um freie Einsätze auf den Aspekten, die dich mit deinen Ahnengeistern verbinden, zu stapeln, oder um die spirituelle Energie in einem Bereich zu deinen Gunsten zu beeinflussen.

Angreifen: Du kannst mit Geisterbeschwörung feindselige Geister oder Dämonen bannen. (Beachte: Du kannst keine Menschen oder andere materielle Wesen damit angreifen.)

Verteidigen: Mit Geisterbeschwörung kannst du dich gegen feindselige übernatürliche Einflüsse wehren. Ein Fehlschlag bei dieser Probe führt zu Karma-Stress. (Beachte: Du kannst dich nicht gegen übernatürlich verbesserte Angriffe von Menschen oder anderen materiellen Wesen mit dieser Aktion schützen.)

Sonderregel: Ein hoher Wert in Geisterbeschwörung gibt dir zusätzliche Kästchen auf dem Stressbalken und lässt dich gegebenenfalls noch eine weitere Konsequenz nehmen. Das funktioniert genauso wie Kraft oder Wille. Wenn du bei einem Angriff mit karmischer Kraft eine Konsequenz nehmen musst, verändert sich das Universum selbst um dich herum: Aspekte wie **Unglück** oder **Umgeben von Traurigkeit** sind gute Kandidaten für eine karmische Konsequenz.

Jeder Ahnengeist bekommt eine eigene Zusammenfassung, die sein Portfolio, seine allgemeine Philosophie und seinen Segen beschreibt. Du bekommst diesen Segen, wenn du einen freien Einsatz nutzt, den du mit der Fertigkeit Geisterbeschwörung erzeugt hast (und nur damit), oder wenn du zwei *Fate-Punkte* ausgibst. Wenn du einen Segen nutzt, darfst du einfach festlegen, dass etwas Bestimmtes passiert, ohne dass du dafür würfeln musst.

EXTRA: SUJAN, DER GEIST DES SCHUTZES

Portfolio: Verteidigung und Schutz
Philosophie: Alles Leben muss geschützt und erhalten werden, selbst in größter Not.

Segen

- Einmal pro Szene kannst du einem weltlichen, schicksalhaften Unglück zuvorkommen. Du kannst einen Autounfall verhindern, jemanden kurz vor dem Absturz von einer Klippe aufhalten oder jemanden aus dem Radius einer Explosion ziehen. Dafür wird keine Probe abgelegt, es passiert einfach. Damit kannst du keine Aktion ungültig machen, du kannst nur die Auswirkung verändern.

- Du kannst einen Großartigen (+4) Energieschild erzeugen, der dich und jeden, den du benennst, schützt. Der Schild ist mit jedem anderen aktiven Widerstand kumulativ, den du oder dein gewähltes Ziel ausführen können. Sobald der Widerstand überwunden wurde, verschwindet der Schild und du musst ihn erneuern (ja, du kannst einen Haufen freie Einsätze stapeln, sie alle in diese Fähigkeit stecken und einen gigantischen Schild erzeugen. Wahrscheinlich gibt es aber andere Geister, die mit ihrer Kraft deinen Schild einfach niederreißen können).

Hier folgt ein Extra für ein Fantasy-Spiel mit strikten Magieschulen.

EXTRA: SCHULEN DER MACHT

Voraussetzung: Ein Aspekt, der beschreibt, zu welcher Schule du gehörst
Preis: Ein Aspekt (für die Voraussetzung), Fertigkeitsstufen, Senkung der Erholungsrate

Dein Aspekt erlaubt es dir, Mitglied in einem der vielen arkanen Orden zu sein. Jeder dieser Orden besitzt einen eigenen Mini-Bogen mit Aspekten, Fertigkeiten und Stunts. Wenn du Mitglied in einem Orden bist, kannst du einen Teil des Orden-Bogens zu deinem eigenen dazu „adoptieren".
Du kannst immer nur einem Orden angehören und es ist fast ausgeschlossen, dass jemand einen Orden verlassen und einem anderen beitreten kann (das könnte eine interessante Möglichkeit für einen SC im Laufe einer Kampagne sein).

EXTRA: DIE SCHWARZE LIGA

Aspekte: Schwindel ist die einzige Wahrheit; Die Toten hören auf uns; Töte deine Vorgesetzten, bevor sie dich töten
Fertigkeiten: Großartig (+4) Lernen; Gut (+3) Erschaffen; Ordentlich (+2) Zerstören; Durchschnittlich (+1) Verwandeln

Stunts

- **Nekromantie**. Du bekommst einen Bonus von +2 auf jede Anwendung einer Fertigkeit der Schwarzen Liga, die Leichen betrifft.
- **Geheimnisse bewahren**. Einmal pro Szene kannst du eine Täuschungs-Probe erneut würfeln und das bessere Ergebnis verwenden.
- **Schattenspiel**. Wenn du die Fertigkeit Erschaffen nutzt, um einen Situationsaspekt zu erzeugen, der Dunkelheit beinhaltet, bekommst du einen zusätzlichen freien Einsatz.

Die magischen Fertigkeiten sind Erschaffen, Lernen, Verwandeln und Zerstören. Jeder Orden setzt für diese Fertigkeiten die Priorität von Großartig (+4) bis Durchschnittlich (+1). Wenn du eine magische Aktion ausführst, benutzt du entweder Wissen oder die Ordensfertigkeit, je nachdem, welche der beiden Fertigkeiten den *niedrigeren* Wert hat. Du bekommst einen der Ordensstunts kostenlos; wenn du mehr willst, musst du dafür deine Erholungsrate senken. Du kannst die Ordensaspekte benutzen, als ob es deine eigenen wären – du kannst sie einsetzen und sie können gegen dich gereizt werde. Du kannst deine Magie benutzen, wenn du mit normalen Fertigkeiten nicht weiterkommst. Wenn zum Beispiel dein Opfer unter der Folter gestorben ist und du es nicht weiter ausfragen kannst, kannst du eine Überwinden-Aktion mit Lernen durchführen, um auf magische Weise Antworten zu erhalten. Wenn jemand in einer tiefen Depression versunken ist und nicht auf normale Weise geheilt werden kann, erschaffe einen Vorteil mit Verwandeln, um seine Gemütslage zu verbessern.

SPICKZETTEL

DIE LEITER (SEITE 15)

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

SPIELZEIT (SEITE 202)

- **Austausch**: Zeit, bis jeder einmal dran war
- **Szene**: Zeit, um eine Situation abzuhandeln
- **Sitzung**: Ein einzelnes Treffen aller Spieler mit mehreren Szenen
- **Szenario**: Eine erzählerisch in sich geschlossene Reihe von Sitzungen
- **Handlungsbogen**: Eine Reihe von Szenarien
- **Kampagne**: Das gesamte Spiel innerhalb einer Spielwelt

FERTIGKEITSPROBE (SEITE 138)

Würfle deine vier ***Fate-Würfel*** und addiere deinen **Fertigkeitswert**. Vergleiche das Ergebnis mit dem Widerstand. Für jede Stufe auf der Leiter, die höher ist als der Widerstand, bekommst du eine **Erfolgsstufe**.

WIDERSTANDSARTEN (SEITE 139)

- **Aktiv**: Ein anderer Charakter würfelt gegen dich.
- **Passiv**: Ein fester Wert auf der Leiter

DIE VIER ERGEBNISSE (SEITE 140)

- **Fehlschlag**: Aktion misslingt oder Erfolg mit einem großen Haken
- **Gleichstand** (0 Erfolgsstufen): Erfolg mit einem kleinen Haken
- **Erfolg** (1-2 Erfolgsstufen): Erfolg ohne Haken
- **Voller Erfolg** (3+ Erfolgsstufen): Erfolg mit einem zusätzlichen Bonus

DIE VIER AKTIONEN (SEITE 142)

Überwinden: Überwältige ein Hindernis

Einen Vorteil erschaffen: Einen Aspekt frei einsetzen

Angreifen: Einem anderen Charakter Schaden zufügen

Verteidigen: Einen Angriff abwehren oder verhindern, dass ein Vorteil gegen dich erschaffen wird

SCHADEN VERWALTEN (SEITE 168)

Markiere ein Stresskästchen mit dem gleichen oder einem höheren Wert als die Erfolgsstufen des Treffers, nimm eine oder mehrere Konsequenzen oder markiere ein Stresskästchen und nimm eine Konsequenz. Kannst du keines dieser drei Dinge tun, wirst du ausgeschaltet.

KONSEQUENZEN (SEITE 170)

- **Leicht**: -2 Schaden
- **Mittel**: -4 Schaden
- **Schwer**: -6 Schaden
- **Extrem**: -8 Schaden und ein permanenter Charakteraspekt

ERHOLUNG (SEITE 172)

- **Leicht**: Überwinde Ordentlich (+2), warte eine ganze Szene
- **Mittel**: Überwinde Großartig (+4), warte eine ganze Spielsitzung
- **Schwer**: Überwinde Fantastisch (+6), warte ein ganzes Szenario

ASPEKTARTEN (SEITE 63)

- **Spielaspekte**: Permanent, entstehen während der Spielgestaltung
- **Charakteraspekte**: Permanent, entstehen während der Charaktererschaffung
- **Situationsaspekte**: Bestehen für eine Szene, bis sie überwunden oder bedeutungslos werden
- **Schübe**: Bestehen, bis sie einmal eingesetzt werden
- **Konsequenzen**: Bestehen bis zur Erholung

ASPEKTE EINSETZEN (SEITE 76)

Gib einen *Fate-Punkt* aus oder verwende einen freien Einsatz. Wähle:

- +2 auf deine Fertigkeitsprobe
- Würfle noch einmal
- Teamwork: +2 auf die Fertigkeitsprobe eines anderen gegen einen passenden passiven Widerstand
- Hindernis: +2 für einen passiven Widerstand.

Ein freier Einsatz ist sowohl mit anderen freien Einsätzen als auch mit bezahlten Einsätzen kumulativ.

ASPEKTE REIZEN (SEITE 79)

Du bekommst einen *Fate-Punkt* für eine Komplikation.

- **Ereignisbasiert**: Du hast den Aspekt ____ und befindest dich in ____ Situation. Es leuchtet also ein, dass dir unglücklicherweise _____ zustößt. Verdammtes Pech.
- **Entscheidungsbasiert**: Du hast ____ Aspekt in der ____ Situation. Es leuchtet also ein, dass du den Entschluss fasst, zu ____. Das geht schief, als ____ passiert.

ERHOLUNGSRATE (SEITE 88)

Zu Beginn einer Spielsitzung hast du so viele *Fate-Punkte* wie deine Erholungsrate beträgt. Hattest du am Ende der letzten Spielsitzung mehr Punkte als deine Erholungsrate, dann behältst du die Zusatzpunkte. Beginnst du ein neues Szenario, dann bekommst du nur deine Erholungsrate.

FATE-PUNKTE AUSGEBEN (SEITE 88)

Für einen *Fate-Punkt* kannst du:

- einen Aspekt einsetzen
- einen Stunt anwenden
- Reizen ablehnen
- ein Detail hinzufügen

HERAUSFORDERUNGEN (SEITE 155)

- Jedes Hindernis oder Ziel muss mit einer anderen Fertigkeit überwunden werden.
- Werte Fehlschlag, Haken und Erfolg einer jeden Probe aus, um das Ergebnis zu ermitteln.

WETTSTREITE (SEITE 158)

- Charaktere im Wettstreit benutzen eine geeignete Fertigkeit.
- Wenn du das höchste Ergebnis erzielst, bekommst du einen Siegpunkt.
- Wenn du als einziger einen vollen Erfolg hast, bekommst du zwei Siegpunkte.
- Wenn das höchste Ergebnis ein Gleichstand ist, erhält niemand einen Siegpunkt und eine unerwartete Wendung tritt ein.
- Derjenige, der zuerst drei Siegpunkte erreicht, gewinnt den Wettstreit.

KONFLIKTE (SEITE 162)

- Gestalte die Szene, beschreibe die Umgebung des Konflikts, denk dir Situationsaspekte und Zonen aus und leg fest, wer teilnimmt und wer auf welcher Seite steht.
- Bestimme die Initiative.
- Beginne den ersten Austausch:
  - Wenn du dran bist, mach deine Aktion und ermittele das Ergebnis.
  - Wenn andere dran sind, verteidige dich oder reagiere auf ihre Aktionen, wenn es erforderlich ist.
  - Wenn jeder einmal dran war, beginne den nächsten Austausch.
- Der Konflikt ist zu Ende, wenn eine Seite aufgibt oder ausgeschaltet wird.

FATE-PUNKTE BEKOMMEN (SEITE 89)

Du bekommst *Fate-Punkte*, wenn:

- Du ein Reizen akzeptierst
- Wenn ein Aspekt gegen dich eingesetzt wird (außer, der Einsatz war frei)
- Du einen Konflikt aufgibst
  - Für jede erlittene Konsequenz in einem aufgegebenen Konflikt

4 AKTIONEN, 4 ERGEBNISSE:

	Überwinden	Vorteil erschaffen (neuer Aspekt)	Vorteil erschaffen (alter Aspekt)	Angriff	Verteidigung
Scheitern	Fehlschlag oder Erfolg mit großem Haken	kein Aspekt oder Aspekt und jemand anders bekommt den freien Einsatz	jemand anders bekommt den freien Einsatz	kein Schaden	Schaden
Gleichstand	Erfolg mit kleinem Haken	Schub	freier Einsatz	kein Schaden, aber Schub	kein Schaden, aber Schub für Gegner
Erfolg	Erfolg	gewünschter Aspekt mit einem freien Einsatz	freier Einsatz	Schaden entsprechend Erfolgsstufen	kein Schaden
voller Erfolg (3+ Erfolgsstufen)	Erfolg und Schub	gewünschter Aspekt mit zwei freien Einsätzen	zwei freie Einsätze	Schaden entspricht Erfolgsstufen; kann um 1 reduziert werden, um Schub zu erhalten	kein Schaden und Schub

WAHRSCHEINLICHKEITSVERTEILUNG ZWEIER WIDERSTREITENDER WÜRFE

Ergebnis	Wahrscheinlichkeit für Ergebnis	Wahrscheinlichkeit für Ergebnis oder höher
-8	0,015 %	100 %
-7	0,12 %	99,99 %
-6	0,55 %	99,86 %
-5	1,7 %	99 %
-4	4,1 %	98 %
-3	7,7 %	94 %
-2	12 %	86 %
-1	15 %	74 %
0	17 %	58 %
1	15 %	42 %
2	12 %	26 %
3	7,7 %	14 %
4	4,1 %	6,4 %
5	1,7 %	2,4 %
6	0,55 %	0,69 %
7	0,12 %	0,14 %
8	0,015 %	0,015 %

MEILENSTEINE

Jeder höhere Meilenstein enthält stets die Optionen der Meilensteine darunter.

Kleiner Meilenstein

Ein kleiner Meilenstein erlaubt eine der vier folgenden Aktionen:

- Zwei Fertigkeiten in ihrem Rang austauschen oder eine Fertigkeit auf dem Rang Durchschnittlich (+1) durch eine bisher ungelernte austauschen.
- Einen Stunt durch einen anderen austauschen.
- Einen neuen Stunt gegen einen Punkt Erholungsrate kaufen. (Erholungsrate darf nicht auf 0 sinken.)
- Einen Aspekt ändern, der nicht das Konzept des Charakters darstellt.

Bedeutender Meilenstein

Ein bedeutender Meilenstein erlaubt dasselbe wie ein kleiner Meilenstein und gibt dir die beiden folgenden Moeglichkeiten:

- Ein zusätzlicher Fertigkeitspunkt kann ausgegeben werden, wobei auf keinem Rang mehr Fertigkeiten beherrscht werden dürfen als auf dem Rang darunter.
- Eine schwere Konsequenz kann umbenannt werden, um den Erholungsprozess zu beginnen.

Großer Meilenstein

Ein großer Meilenstein gestattet zusätzlich zu den Vorteilen von kleinen und bedeutenden Meilensteinen alle folgenden Optionen:

- Wenn der Charakter eine extreme Konsequenz hat, so kann diese umbenannt werden, um ein Überwinden der schlimmsten Einschränkungen der Konsequenz darzustellen.
- Die Erholungsrate steigt um einen Punkt, wofür auch direkt ein Stunt gekauft werden darf.
- Bei der Fertigkeitssteigerung (siehe bedeutender Meilenstein) darf die Fertigkeit auch über den aktuellen Höchstwert angehoben werden, womit der Höchstwert um einen Punkt steigt.
- Das Konzept des Charakters darf geändert werden.

WAHRSCHEINLICHKEITSVERTEILUNG EINES WURFS

Ergebnis	Wahrscheinlichkeit für Ergebnis	Wahrscheinlichkeit für Ergebnis oder höher
-4	1/81 (1,2 %)	81/81 (100 %)
-3	4/81 (4,9 %)	80/81 (99 %)
-2	10/81 (12 %)	76/81 (94 %)
-1	16/81 (20 %)	66/81 (82 %)
0	19/81 (24 %)	50/81 (62 %)
+1	16/81 (20 %)	31/81 (38 %)
+2	10/81 (12 %)	15/81 (19 %)
+3	4/81 (4,9 %)	5/81 (6,2 %)
+4	1/81 (1,2 %)	1/81 (1,2 %)

FÜR DIE ALTEN HASEN

Für die neue Version von *Fate* haben wir das System aktualisiert und gestrafft. Hier findest du eine Sammlung der wichtigsten Änderungen zu den vorherigen Versionen, wie z. B. *Spirit of the Century* und *The Dresden Files Roleplaying Game*.

SPIELGESTALTUNG UND CHARAKTERERSCHAFFUNG

- Die Spielgestaltung ist eine abgespeckte Variante der Stadterschaffung aus *The Dresden Files RPG (TDF)*. Du erzeugst nur zwei Aspekte (**Aufgaben** genannt), um dein Spiel zu definieren. Wenn du willst, hast du die Möglichkeit, das Spiel zu erweitern, indem du Orten und Persönlichkeiten Aspekte hinzufügst.
- Es gibt weniger Aspekte als in anderen *Fate-Editionen*. Wir haben die Anzahl der Phasen auf drei verringert – ein **bedeutendes Abenteuer** und zwei **Begegnungen**. Wir haben gemerkt, dass es einfacher ist, fünf gute Aspekte zu finden statt sieben oder zehn. Und weil es Spielaspekte gibt und Situationsaspekte erschaffen werden, sollte es auch nicht an Elementen mangeln, die eingesetzt oder gereizt werden können.
- Wenn dein Spiel eine Menge Extras benutzt oder du spezielle Spielelemente hast, die alle Charaktere mit Aspekten beschreiben sollen (z. B. Rasse oder Nationalität), dann erhöhe die Anzahl der Aspekte. Wir empfehlen aber nicht, mehr als sieben Charakteraspekte zu verwenden. Bei zu vielen Aspekten schwindet ihre Bedeutung für das Spiel.
- Wenn du das *The Dresden Files RPG* gespielt hast, weißt du, dass wir dort Fertigkeitssäulen statt einer Pyramide verwendet haben. Für *Fate* Core wollten wir eine möglichst schnelle und zugängliche Charaktererschaffung, deswegen haben wir eine Großartige (+4) Pyramide als Standard festgelegt. Wenn du aber lieber Säulen verwendest, dann tu das – verteile 20 Fertigkeitspunkte! Die Fertigkeitssäule ist auch nicht komplett weg, wir verwenden sie bei der Entwicklung (Seite 266).
- Erholungsrate 3 und 3 Stunts. Stresskästchen funktionieren genauso wie bei *TDF*.

ASPEKTE

- In anderen *Fate-Spielen* wird der freie Einsatz von Aspekten „ausnutzen“ genannt. Wir dachten uns, dass wir ein bisschen zu viel Spieljargon haben. Du kannst es immer noch so nennen, wenn du willst, oder wenn es der Gruppe hilft, die Regeln zu verstehen.
- Du kennst vielleicht spielergesteuertes Reizen, auch „Aspekte ausnutzen“ genannt. Wir dachten, es ist klarer, wenn wir es nur Reizen nennen, ganz gleich, wer es einbringt.
- Freie Einsätze sind jetzt mit normalen Einsätzen oder anderen freien Einsätzen desselben Aspekts kumulativ. Außerdem kannst du auf einem Aspekt mehrere freie Einsätze stapeln.
- Wird der Aspekt eines anderen Charakters eingesetzt, bekommt der Betreffende am Ende der Szene einen *Fate-Punkt*.
- Reizen ist in zwei spezifische Typen eingeteilt: Entscheidungen und Ereignisse. Das ändert nichts daran, wie Reizen funktioniert (nur zur Klarstellung), aber es ist erwähnenswert.
- Szenenaspekte wurden in Situationsaspekte umbenannt, um die Verwirrung darüber, wie flexibel sie angewendet werden können, zu beheben.

AKTIONEN UND ANDERES

- Die Liste der Aktionen wurde im Vergleich mit anderen *Fate-Spielen* auf vier reduziert: Überwinden, einen Vorteil erschaffen, Angreifen und Verteidigen. Bewegung ist jetzt Teil einer Überwinden-Aktion, eine Reihe von Aktionen (Einschätzung, Fakten schaffen und Manöver) wurde durch „einen Vorteil schaffen" unter einer anderen Bezeichnung zusammengefasst und Blocks können unterschiedlich abgehandelt werden.
- Das Spiel basiert nicht mehr länger auf einem Erfolg-/Misserfolg-System. Es gibt nun vier Ergebnisse: Fehlschlag oder Erfolg mit großem Haken, Gleichstand (Erfolg mit kleinem Haken), Erfolg und voller Erfolg. Jedes Ergebnis hat einen mechanischen oder auf die Erzählung bezogenen Effekt, basierend auf der verwendeten Aktion. Ein voller Erfolg entspricht dem Schwung der bisherigen *Fate-Versionen*, wird jedoch übergreifend verwendet.
- Herausforderungen und Wettstreite wurden neu gestaltet und stark vereinfacht.
- Barrieren wurden durch Situationsaspekte ersetzt, die zum Tragen kommen, wenn eine Bewegungsprobe nötig wird. Solange nichts im Weg steht, ist es eine freie Aktion, sich eine Zone weit zu bewegen.
- In diesem Sinne wurden ergänzende Aktionen und Fertigkeitsmodifikatoren komplett aus dem System entfernt. Entweder eine Probe ist interessant oder es wird auf sie verzichtet.
- Teamwork ist vereinfacht worden. Jeder, der die relevante Fertigkeit zumindest Durchschnittlich (+1) beherrscht, gibt demjenigen mit dem höchsten Wert in der Fertigkeit +1 auf die Probe.

SZENARIO-ERSTELLUNG

- Die Ratschläge sind viel besser.

EXTRAS

- Die gibt's. Während vorherige *Fate-Spiele* spezielle Methoden hatten, um mit Magie, Ausrüstung usw. umzugehen, wird nun eine Vielzahl von Optionen angeboten, aus denen du die gewünschte aussuchen kannst. (Das passt gut zu der Baukasten-Mentalität von *Fate.*)

WAS UNTERSCHEIDET FATE CORE UND TURBO FATE?

	Fate Core	Turbo Fate (im Original: Fate Accelerated)
Übersicht	Fate Core ist eine vollständige Überarbeitung von Grund auf. Fate Core modernisiert eine Reihe von vorherigen Systemkonzepten, führt die vier Kern-Aktionen des Spiels ein, und mehr.	Familienfreundliche, leichte Version von Fate Core, die Methoden statt Fertigkeiten nutzt. Turbo Fate ist minimalistisch und eher in Richtung Geschwindigkeit als Detail orientiert. Seine Ideen vermischen sich sehr gut mit allem von Fate Core.
Was wirklich wichtig ist ...	Wenn du eine Menge Beispiele magst, detailreiche Charaktere und die zugrunde liegenden Spielmechanismen beleuchtet wissen willst, damit du umfassend an ihnen herumbasteln kannst, ist Fate Core das Richtige für dich.	Wenn du etwas möchtest, das du schnell durchlesen kannst, auf einen schnellen Spielbeginn fokussiert, mit äußerst flexiblen Regeln und leichtem Charakterbau, dann ist Turbo Fate genau dein Fall.
Ist es Fate Core?	Definitiv ja!	Ebenfalls ja! Turbo Fate ist eine auf das wesentliche reduzierte Fate Core-Version mit geringerer Seitenzahl, die äußerst erschwinglich ist, aber es ist immer noch, tief in seinem Kern, Fate Core.
Mechaniken	Standard-Fertigkeitenliste umfasst 18 Fertigkeiten mit ausführlichen Beschreibungen. Das legt den Fokus darauf, was man versucht zu tun und welche besondere Kenntnisse man besitzt, die man auf ein Problem anwenden kann. Stunts sind mit etlichen Beispielen und einer Anzahl verschiedener Arten der Anwendung beschrieben. Standard sind zwei Stressbalken (geistig und körperlich) mit Erklärung, wie man mehr hinzufügt, wenn benötigt. Die Stressbalken werden von der Auswahl einiger Fertigkeiten beeinflusst.	Die Standard-Fertigkeitenliste umfasst 6 Methoden, die mehr wie „Attribute" in anderen Spielen funktionieren. Dies legt den Fokus darauf, wie man Dinge angeht. Die Stunts wurden vereinfacht und nutzen ein paar einfache Vorlagen zum Ausfüllen, um eigene Stunts im Handumdrehen zu erstellen. Jeder SC hat einen einzigen Stressbalken mit der gleichen Größe, der nicht von den Methoden beeinflusst wird.
Beispiele und Tips	Umfassend und detailliert	Dünner gesät
Gestaltung	**Originalausgabe Evil Hat:** von Kurt Komoda, **Deutsche Ausgabe Uhrwerk Verlag:** von Davide L. Marescotti	**Originalsaugabe Evil Hat:** von Claudia Cangini, **Deutsche Ausgabe Uhrwerk Verlag:** von Claudio Casini
Seitenzahl	**Originalsaugabe Evil Hat:** 302 Seiten **Deutsche Ausgabe Uhrwerk:** Verlag 1. Auflage 314 Seiten. 2. Auflage 320 Seiten	**Originalsaugabe Evil Hat:** 50 Seiten **Deutsche Ausgabe Uhrwerk Verlag:** 72 Seiten
Format	**Originalausgabe Evil Hat:** 6"x 9", Hardcover, 1 farbig Schwarz **Deutsche Ausgabe Uhrwerk Verlag:** B5, gebundene Ausgabe, 2 farbig Schwarz+ Pantone 7689C, Lesebändchen, blauer Buchschnitt. 2. Auflage ohne Buchschnitt.	**Originalausgabe Evil Hat:** 6"x 9", Softcover, 1 farbig Schwarz **Deutsche Ausgabe Uhrwerk Verlag:** A5, broschiert
Preis	**Originalausgabe Evil Hat:** $25.00 **Deutsche Ausgabe Uhrwerk Verlag:** 29,95 €	**Originalausgabe Evil Hat:** $5.00 **Deutsche Ausgabe Uhrwerk Verlag:** 9,95 €

ÜBERBBLICK DER VERSIONEN

Fate 1
Fudge Hausregel-Hack von Rob Donoghue & Fred Hicks. Verloren im Nebel der Zeit [ca. 2000]

Fate 2
Kostenloser Download, Gewinner: Indie RPG Award, Fred & Rob [ca. 2003]

Fate 2 Deutsch
Übersetzung Frank Sennholz [2005]

Fate 3
Versionen, die in zwei „Indie-Blockbustern" enthalten war, kommerziell veröffentlichte Spiele von Evil Hat. Spirit of the Century diente als Standard-Systemreferenz für diese Version [2006]

Spirit of the Century (SOTC)
[2006]

Malmsturm – Die Regeln
SOTC Übersetzung als Fantasy-Baukasten mit Hintergrundwelt [2011]

The Dresden Files RPG
[2010]

Our World

The Paranet Papers

Offene Lizenz
Erfahre mehr auf faterpg.com oder faterpg.de

Fate Core System
Uhrwerk Verlag:
Fate Core System – Deutsche Ausgabe
Eine vollständige Überarbeitung. Modernisiert eine Reihe von Systemkonzepten, führt die vier Aktionen des Spiels ein, und mehr. Wandelte sich von einem Buch in eine stabile Produktreihe dank 10000+ Backern über Kickstarter [2013]

Shadow of the Century
Spirit of the Century wurde aktualisiert für die dunkle Zukunft der 1980er! [In Planung]

Fate Accelerated Edition (FAE)
Uhrwerk Verlag: Turbo–Fate
Familienfreundliche Version von Fate mit geringerer Seitenzahl, die Methoden statt Fertigkeiten nutzt. Turbo Fate ist minimalistisch und ein wenig Paradigmen-Verschiebung, aber sein Herz schlägt im gleichen Takt wie Fate Core, und seine Ideen vermischen sich sehr gut mit allem aus dem Fate Core-System (und anders herum).

Atomic Robo RPG
Superschnell-Starter-Version von Fate, die Modi verwendet. Erklärt das Spiel mit starken Bildbeispielen aus den Graphic Novels.

War of Ashes
Fate Accelerated/ Turbo Fate Methoden + Miniaturen-Kampf!

Dresden Files Accelerated
[in Planung]

Do: Fate of the Flying Temple

Young Centurions
SOTC für junge Erwachsene!

Fate System Toolkit
Uhrwerk Verlag:
Fate-Handbuch
Optionen für Fate Core nach dem Prinzip: Alles was du willst – Aufschlagen und Losspielen [weitere in Planung]

Uhrwerk Verlag:
Engel [in Planung]
Malmsturm – Die Fundamente
Eis&Dampf
Bergungskreuzer MÖWE

Fate Worlds
Fertige Welten und Szenarien mit Regelanpassungen.

Zubehör
Schau dir unsere Kollektion von Fate-Würfeln an, die Fate-Karten und Schicksalspunkte

Fate Worlds & Adventures!
Fate-Welten und -Abenteuer!
Wir arbeiten stetig daran, mehr in dieser Reihe zu machen.
Schau dir diese an und warte auf mehr in den kommenden Monaten!

Mehr auf: http://patreon.com/evilhat

FATE LIZENZ

Dies ist eine Zusammenfassung der Internetseite *www.faterpg.de/fate-lizenz/* - besucht die Seite, um **alle** Einzelheiten zu erfahren!

FREIE LIZENSIERUNG DES SYSTEMS

Fate Core, Turbo Fate und das Fate-Handbuch haben alle System-Referenz-Dokumente (SRD) in Volltext mit freier Lizenz, die auf der oben verlinkten Webseite erhältlich sind.

Nimm das Lizensierungs-System, das am bequemsten, vertraut und verständlich für dich ist. Du brauchst nicht die Zustimmung von Evil Hat oder des Uhrwerk verlag - das ist das Schöne an einer freien Lizenz. Fang an! Sei frei! Mach dein Spiel!

Hier sind zwei gültige Modelle kurz vorgestellt:

Die *Open Game License* (**OGL**) ist eine weitverbreitete Wahl, die in Spielerkreisen sehr bekannt ist. Es ist eine gute Wahl, wenn du bereits im Umgang mit ihr vertraut bist, oder wenn du deinen Inhalt mit anderem Inhalt, der unter der OGL steht, vermischen willst.

Als ein anderes freies Lizenz-Modell bieten wir die *Creative Commons Attribution* (**CC-BY**)-Lizenz. Anders als andere Creative Commons-Modelle ist dieses nicht „viral“ - du musst deine abgeleiteten Inhalte nicht für alle zugänglich machen.

Und nochmal, geh auf *www.faterpg.de/fate-lizenz/* um **alle** Einzelheiten zu erfahren, einschließlich der für die Lizenz erforderlichen Texte, die du in deinem Werk unterbringen musst.

EIN FATE-LOGO AUF DEINEM SPIEL ANBRINGEN

Wir bieten außerdem ein „Powered by Fate“-Logo an, das du nutzen kannst, solltest du dein Produkt als Fate-Spiel kennzeichnen wollen. (Die Logos von Fate Core und Fate Accelerated sind weiterhin Eigentum und Markenzeichen von Evil Hat Productions, LLC.) Du kannst das „Powered by Fate“-Logo auf der Fate-Lizenzwebseite finden unter: *www.faterpg.de/fate-lizenz/*

DIE FATE CORE-AKTIONSICONS VERWENDEN

Zu guter Letzt stellen wir eine Fate Core-Font zur Verfügung, die man für die vier Aktionen nutzen kann, um die Ergebnisse auf Fate-Würfeln anzuzeigen und schnell Stressbalken zu erstellen. Du kannst die Schrift (und den notwendigen Text, der eingebunden werden muss, wenn man die Schrift nutzt) unter *www.faterpg.de/fate-lizenz/* herunterladen.

ALLGEMEINES

Name

Beschreibung

Erholungsrate

ASPEKTE

Konzept

Dilemma

FERTIGKEITEN

Hervorragend (+5)					
Großartig (+4)					
Gut (+3)					
Ordentlich (+2)					
Durchschnittlich (+1)					

EXTRAS

STUNTS

KÖRPERLICHER STRESS (KRAFT)

1 2 3 4

GEISTIGER STRESS (WILLE)

1 2 3 4

KONSEQUENZEN

2 Leicht

4 Mittel

6 Schwer

2 Leicht

FATE CHARAKTERERSCHAFFUNGSBLATT

CHARAKTERIDEE

Konzept

Dilemma

Name

DIE DREI PHASEN

Phase 1: Dein Abenteuer

Phase 1: Aspekt

Phase 2: Erste Begegnung

Phase 2: Aspekt

Phase 3: Weitere Begegnungen

Phase 3: Aspekt

FERTIGKEITEN

- Eine Großartige (+4)
- Zwei Gute (+3)
- Drei Ordentliche (+2)
- Vier Durchschnittliche (+1)

STUNTS & ERHOLUNGSRATE

- Drei Stunts = Erholungsrate von 3
- Vier Stunts = Erholungsrate von 2
- Fünf Stunts = Erholungsrate von 1

STRESS UND KONSEQUENZEN

- Kraft auf Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2): Du bekommst das 3er-Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken.
- Kraft auf Gut (+3) oder Großartig (+4): Du bekommst das 3er- und das 4er-Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken.
- Kraft auf Hervorragend (+5): Du bekommst das 3er- und das 4er-Kästchen auf dem körperlichen Stressbalken und kannst eine zusätzliche leichte Konsequenz nehmen.
- Wille auf Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2): Du bekommst das 3er-Kästchen auf dem geistigen Stressbalken.
- Wille auf Gut (+3) oder Großartig (+4): Du bekommst das 3er- und das 4er-Kästchen auf dem geistigen Stressbalken.
- Wille auf Hervorragend (+5): Du bekommst das 3er- und das 4er-Kästchen auf dem geistigen Stressbalken und kannst eine zusätzliche leichte Konsequenz nehmen.

FATE SPIELGESTALTUNGSBOGEN

Name des Spiels

Spielwelt / Tragweite

AUFGABEN

Aktuelle Aufgaben

Zukünftige Aufgaben

ORTE UND PERSÖNLICHKEITEN

Name

Aufgabe / Aspekt

Name

Aufgabe / Aspekt

Name

Aufgabe / Aspekt

Name

Aufgabe / Aspekt

Name

Aufgabe / Aspekt

Name

Aufgabe / Aspekt

STELLSCHRAUBEN

Anzahl der Aspekte	5
Anzahl der Phasen	3
Höchstwert für Fertigkeiten	Großartig (+4)
Fertigkeiten: Pyramide oder Säulen	Pyramide
Anzahl der Säulen	/
Erholungsrate	3
Anzahl der Stunts bei Charaktererschaffung	3
Arten von Stressbalken	Körperlich und geistig
Standardanzahl der Stresskästchen	2
Standardwert der Konsequenzen	2/4/6

FERTIGKEITEN

STUNTS UND EXTRAS

ALLGEMEINES

Name: Landon

Beschreibung: Ein grober Schwertkämpfer ohne Manieren, vernarbt und in zerlumpter Kleidung.

Erholungsrate: 3

FATE™ DIE GRUNDREGELN

ASPEKTE

- Jünger des Elfenbeinschleiers
- Die Manieren eines Ziegenbocks
- Ich verdanke dem Alten Finn alles
- Kaputtschlagen ist immer eine Lösung
- Auge um Auge

FERTIGKEITEN

Hervorragend (+5)					
Großartig (+4)	Kämpfen				
Gut (+3)	Athletik	Kraft			
Ordentlich (+2)	Heimlichkeit	Provozieren	Charisma		
Durchschnittlich (+1)	Handwerk	Schießen	Täuschung	Wille	

EXTRAS

STUNTS

Noch 'ne Runde?: +2 auf Charisma, wenn du mit jemandem in einem Gasthaus becherst.

Ersatzwaffe. Immer, wenn du in einem körperlichen Konflikt das Ziel des Situationsaspekts ***Entwaffnet*** oder etwas ähnlichem bist, kannst du einen Fate-Punkt ausgeben und das Detail hinzufügen, dass du eine Ersatzwaffe hast. Statt eines Situationsaspekts bekommt der Gegner nur einen Schub, weil du ja schließlich durch den Waffenwechsel ein bisschen abgelenkt bist.

Hart wie Stahl. Einmal pro Spielsitzung kannst du für einen Fate-Punkt eine mittlere körperliche Konsequenz in eine leichte körperliche Konsequenz umwandeln (wenn du noch eine leichte Konsequenz nehmen darfst) oder eine leichte Konsequenz entfernen.

KÖRPERLICHER STRESS (KRAFT)

1 2 3 4

GEISTIGER STRESS (WILLE)

1 2 3 4

KONSEQUENZEN

2 Leicht

4 Mittel

6 Schwer

2 Leicht

ALLGEMEINES

Name: Cynere

Beschreibung: Eine ehrenhafte Diebin mit einer schnellen Klinge.

Erholungsrate: 3

FATE™ DIE GRUNDREGELN

ASPEKTE

- Berüchtigtes Mädchen mit dem Schwert
- Diebische Elster
- Rückendeckung für Zird
- Tränen rühren mich
- Insgeheim eine Schwester Barathars

FERTIGKEITEN

Hervorragend (+5)					
Großartig (+4)	Athletik				
Gut (+3)	Wahrnehmung	Kämpfen			
Ordentlich (+2)	Täuschung	Nachforschung	Kraft		
Durchschnittlich (+1)	Ressourcen	Wissen	Diebeskunst	Empathie	

EXTRAS

STUNTS

Herr des Krieges: Du erhältst +2 auf Proben mit der Fertigkeit Kämpfen, wenn es darum geht, einen Vorteil gegen einen Gegner zu erschaffen, vorausgesetzt, der Gegner hat einen Kampfstil oder eine Schwäche, die du ausnutzen kannst.

Kletterkünstler: Du kannst beim Überwinden Athletik statt Diebeskunst benutzen, wenn es nicht darum geht, Schlösser zu knacken oder an anderen Sicherheitssystemen vorbeizukommen.

Gefahreninstinkt: Du besitzt ein außerordentliches Gespür für Gefahren. In gefährlichen Situationen (immer wenn du Gefahr läufst, Schaden zu nehmen) wird Wahrnehmung nicht von kompletter Deckung, Dunkelheit oder anderen Sinnesbeeinträchtigungen betroffen.

KÖRPERLICHER STRESS (KRAFT)

1 2 3 4

GEISTIGER STRESS (WILLE)

1 2 3 4

KONSEQUENZEN

2 Leicht

4 Mittel

6 Schwer

2 Leicht

ALLGEMEINES

Zird der Geheimnisvolle

Beschreibung

Ein Gelehrter mit scharfen Zügen und einem dunklen, dreieckigen Bart.

Erholungsrate

2

FATE™ DIE GRUNDREGELN

ASPEKTE

- Söldner-Zauberer
- Rivalen bei den Collegia Arcana
- Wenn ich noch nicht da war, hab ich davon gelesen.
- Nicht ins Gesicht!
- Ich toleriere keine Dummheit!

FERTIGKEITEN

Hervorragend (+5)					
Großartig (+4)	Wissen				
Gut (+3)	Charisma	Handwerk			
Ordentlich (+2)	Athletik	Wille	Nachforschung		
Durchschnittlich (+1)	Kämpfen	Ressourcen	Kontakte	Wahrnehmung	

EXTRAS

Magie der Collegia Arcana

STUNTS

Gelehrter und Heiler: Du kannst Erholungsproben für körperlichen Schaden mit Wissen machen.
Freundlicher Lügner: Du kannst Charisma statt Täuschung benutzen, um mit einer Lüge einen Vorteil zu erschaffen.
Die Macht der Logik: Einmal pro Szene kannst du einen Fate-Punkt ausgeben, um eine spezielle Nachforschungs-Probe durchzuführen, die deine starken kombinatorischen Fähigkeiten repräsentiert. Dafür muss dein Charakter allerdings ein paar Minuten aufwenden. Für jede Erfolgsstufe dieser Probe erschaffst du einen Aspekt, entweder für die Szene oder das Ziel der Untersuchung. Nur einer dieser Aspekte ist mit einem freien Einsatz belegt.
Davon hab' ich gelesen! Du hast hunderte, wenn nicht sogar tausende, Bücher verschiedener Richtungen gelesen. Du kannst einen Fate-Punkt ausgeben, um Wissen statt einer beliebigen Fertigkeit für eine Probe oder für einen Austausch zu nutzen, wenn du irgendwie begründen kannst, dass du etwas über das Thema gelesen hast.

KÖRPERLICHER STRESS (KRAFT)

1 2 3 4

GEISTIGER STRESS (WILLE)

1 2 3 4

KONSEQUENZEN

2 Leicht

4 Mittel

6 Schwer

2 Leicht

INDEX

Aktionen 94, 142, 182
Aktiver Widerstand 16, 139, 141
Angreifen 148, 157, 161, 168
Aspekte 9, 12, 18, 38, 40, 42, 46, 49, 50, 59, 62, 76, 79, 84, 210, 218, 281
Aufgaben 28, 63, 237
Aufgeben 89, 175
Ausgeschaltet werden 176
Austausch 158, 167, 202
Bewegung 177
Bronzene Regel 278
Charakteraspekte 63, 236, 253, 264
Charakterbogen 8, 306, 307, 308, 309
Charaktererschaffung 35, 270, 304
Dilemma 40, 59
Einsetzen 12, 18, 76, 88, 218
Entscheidungen 81
Ereignisse 80, 202
Erfolg 140
Erfolg mit Haken 140, 197
Erfolgsstufe 16, 140, 148, 201
Erholung von Konsequenzen 172
Erholungsrate 13, 54, 59, 62, 88, 95, 268
Erzählzeit 200, 206
Extras 12, 192, 278
Fate-Punkte 9, 18, 54, 59, 62, 76, 79, 88, 90, 175
Fate-Würfel 9, 14, 138, 195
Fehlschlag 140, 196
Fertigkeiten 13, 52, 59, 94, 104, 138, 210, 264, 266, 281, 291
Fertigkeits-Pyramide 52
Fertigkeits-Säule 266
Freier Einsatz 78
Gefährliche Umgebung 216
Gleichstand 140
Goldene Regel 193
Handlungsbögen 203, 260
Handlungsfragen 240
Haupt-NSC 228
Herausforderungen 155, 180, 181, 204
Höchstwert 52, 268
Initiative 144
Kampagnen 203, 260
Konflikte 162, 213, 231
Konsequenzen 13, 53, 56, 64, 170, 264, 266, 268, 281
Konzept 37, 59
Leiter 15, 52, 94
Mehrere Ziele 213
Meilensteine 256, 263, 264, 271, 284
Mobs 224
Namenlose NSC 222
Neben-NSC 226
Nichtspielercharaktere (NSC) 10, 32, 90, 187, 221, 230, 244, 268, 274
Orte 32
Passiver Widerstand 16, 139, 141, 199
Persönlichkeiten 32, 237
Phasen 44, 46, 48, 50
Preis 282
Probleme 235
Reizen 12, 18, 20, 79, 83, 89, 215, 219
Rüstungswerte 285
Schübe 65
Setting 26, 190
Silberne Regel 193
Situationsaspekte 64, 83, 144, 164, 178, 195
Sitzungen 202
Spielaspekte 30, 63, 237
Spieler 9, 10
Spielercharaktere (SC) 10, 35, 36
Spielgestaltung 23, 190, 304
Spielleitung (SL) 9, 10, 90
Spielzeit 200
Stress 12, 53, 56, 94, 168, 281
Stunts 13, 54, 59, 88, 95, 210, 264, 281
Szenarien 189, 202, 234, 254
Szenen 163, 186, 202, 246, 248
Teamwork 182
Tod 176
Tragweite 25, 192
Treffer 148, 224
Überwinden 142, 155, 177
Verteidigen 150, 167
Voller Erfolg 140
Volle Verteidigung 167
Voraussetzung 282
Vorteil erschaffen 78, 86, 144, 157, 161, 178, 183, 213, 231
Waffenwerte 185
Wettstreite 158, 181, 204
Zonen 165, 177

FATE™

HANDBUCH

SYSTEM TOOLKIT
DEUTSCHE AUSGABE

Völlig egal, in welchem Genre ihr spielt, im **Fate-Handbuch** findet ihr viele Konzepte, die ihr auf eure Runde zuschneiden könnt, und viele optionale Regeln, um eure Kampagne auf eine neue Stufe zu heben.

FATE-HANDBUCH. STEIGERT EUER SPIEL.

WWW.UHRWERK-VERLAG.DE • WWW.FATERPG.DE

Turbo FATE™

FATE ACCELERATED
DEUTSCHE AUSGABE

Turbo-Fate ist eine gekürzte Form des beliebten **Fate-Core-Rollenspiels**. Hier findet ihr die gesamte Flexibilität und Stärke von Fate Core in einer kürzeren Version. Ihr findet Methoden, um schnell **spaßige Charaktere** zu bauen und ein einfaches System, mit dem ihr alles spielen könnt, was euch gerade einfällt. Mit **Turbo-Fate** seid ihr **innerhalb weniger Minuten bereit** loszuspielen.

3 ... 2 ... 1 ... SPIELT LOS!

WWW.UHRWERK-VERLAG.DE • WWW.FATERPG.DE

Sword & Sorcery für Fate Core

www.malmsturm.de

Wann hast du einen Gott gejagt –
In den antiken Metropolen des Imperiums ist so mancher Tempel kaum mehr
als das prächtige Gefängnis eines lebenden Gottes –
und wenn ein Gott seine Ketten sprengt, sind nur wenige Sterbliche kühn oder
irrsinnig genug, um ihn wieder zur Strecke zu bringen.
zwischen Dæmonentürmen aus Onyx und Obsidian?

FATE™
RPG.de
Die offizielle deutschsprachige
Seite für alle Fans von Fate.
Hier findest du aktuelle News, Downloads und Artikel rund um Fate.
Schau mal vorbei und lass uns wissen, was Du denkst
WWW.FATERPG.DE

BEI FATE STEHEN DIE CHARAKTERE IM MITTELPUNKT

Eine Hohepriesterin der barbarischen Horden, ein untoter Revolverheld aus dem Wilden Westen und ein Oberleutnant der intergalaktischen Sicherheitskräfte sind denkbar verschieden, aber sie haben eines gemeinsam: Ihre Geschichten brauchen eine treibende Kraft, die ihnen Dynamik und Stabilität verleiht.

Fate Core ist diese treibende Kraft.

Fate Core ist die neueste Edition des preisgekrönten **Fate-Rollenspielsystems** von Evil Hat Productions. Die Regeln wurden bereinigt und fokussiert, ohne dabei die Flexibilität von **Fate** aufzugeben.
Egal, was du spielen willst: Mit **Fate** geht es.

Inhalt:

- Leicht verständliche Regeln zur Charaktererschaffung und Spielweltgestaltung
- Praktische Tipps, wie Spieler und Spielleiter die bestmögliche Geschichte erzählen können
- Klare und verständliche Regeln für alte und neue Spieler
- Neue und verbesserte Methoden, um mit Aktionen, Aspekten, Fate-Punkten und mehr umzugehen

ERZÄHLT AUFREGENDE, DRAMATISCHE, SPANNENDE GESCHICHTEN.

DAFÜR IST FATE CORE DA.

www.evilhat.com
www.uhrwerk-verlag.de
www.faterpg.de

€ 29,95 [D]

9 783958 670051

EVIL HAT PRODUCTIONS

UHRWERK VERLAG

ISBN 978-3-95867-005-1

4000