

FATE™

KOMPAKT

FATE CONDENSED
DEUTSCHE AUSGABE



PK
SULLIVAN

LARA
TURNER

FRED
HICKS

RICHARD
BELLINGHAM

SOPHIE
LAGACÉ

FATETM CONDENSED

MITARBEITER DER ORIGINALAUSGABE

PK SULLIVAN, ED TURNER UND FRED HICKS

Texte & Systemdesign

RICHARD BELLINGHAM UND ROBERT HANZ

Zusätzliche Systementwicklung

SOPHIE LAGACÉ

Linienentwicklung

KURT KOMODA

Illustrationen

basierend auf den Arbeiten von
**ROB DONOGHUE, FRED HICKS, LEONARD BALSERA, RYAN MACKLIN, CLARK
VALENTINE, MIKE OLSON, BRIAN ENGARD UND SOPHIE LAGACÉ**

Fate wurde ursprünglich geschaffen von

ROB DONOGHUE UND FRED HICKS



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

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

Fate Kompakt ©2020 Evil Hat Productions, LLC.
Die Logos von Fate Condensed und Evil Hat
sind Warenzeichen von Evil Hat Productions, LLC.
Basierend auf dem Fate Core System von Leonard Balsera,
Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin und Mike Olson
sowie Fate Accelerated Edition/ Turbo-Fate von Clark Valentine.

Das Initiativesystem basiert auf „Accidentally Designing Marvel's Action
Order System“, geschrieben von Fred Hicks, das eine Variante einer
ursprünglich von Leonard Balsera entwickelten Methode beschreibt.
Teile dieser Arbeit beruhen auf Fateful Concepts:
Hacking Contests von Ryan Macklin, lizenziert unter
der Creative Commons Attribution 3.0 Unported Lizenz.

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.

Printed in the EU

FATETM **KOMPAKT**

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

**DENNIS BARTEL, FRIEDRIKE BOLD,
CHRISTIAN EBEL, DANIEL MAYER**
Übersetzung

**FRIEDRIKE BOLD,
DANIEL MAYER, OLAF MICHEL**
Lektorat

FRIEDRIKE BOLD
Korrektorat

RALF BERSZUCK
Layout

DOMINIK PIELARSKI
Redaktion, Umschlaggestaltung

UHRWERK  **VERLAG**

INHALT

EINLEITUNG 7

Was brauche ich zum Spielen?..... 7

DIE ERSTEN SCHRITTE 9

Erstellt eure Spielwelt..... 9

Erschafft eure Charaktere..... 9

 Wer bist du?..... 9

 Aspekte 10

 Fertigkeiten 11

 Die Erholungsrate 17

 Stunts 17

 Stress und Konsequenzen..... 19

 Letzte Details..... 20

AKTIONEN AUSFÜHREN, WÜRFEL WERFEN 21

Schwierigkeit und Widerstand 22

Den Wurf anpassen 22

Auswirkungen..... 24

Aktionen 28

ASPEKTE UND FATE-PUNKTE..... 34

Aspekte sind immer wahr 34

Welche Arten von Aspekten gibt es? 35

Was kann ich mit Aspekten tun? 36

HERAUSFORDERUNGEN, KONFLIKTE UND WETTSTREITE..... 42

Szenen vorbereiten 43

Initiative 45

Teamwork..... 47

Herausforderungen 47

Wettstreite 48

Konflikte..... 50

ENTWICKLUNG.....	57
Kleine Meilensteine	57
Große Meilensteine.....	57
Sitzungen und Handlungsbögen	59
DAS SPIEL LEITEN	60
Schwierigkeit und Widerstand festlegen	61
NSC	62
Deine Fate-Punkte	63
Sicherheitstechniken am Tisch	64
OPTIONALE REGELN.....	66
Zustände.....	66
Die Fertigkeitenliste verändern	67
Charaktererschaffung während des Spiels	69
Countdowns	69
Extreme Konsequenzen	70
Schnellere Wettstreite	70
Volle Verteidigung.....	71
Hindernisse	71
Kategorien.....	75
Erfolgsstufen als Zeitmesser	77
Regelbrechen für Oberbösewichte	78
Der Umgang mit mehreren Zielen.....	82
Waffen- und Rüstungswerte.....	83
WELCHE VERSION IST DAS HIER?	85
Was davor war	85
Lizenzierung.....	86
INDEX.....	87

Fate Kompakt wurde möglich durch die harte Arbeit des Teams von *Fate of Cthulhu*, sieben Jahre Erfahrung mit *Fate Core System* in freier Wildbahn, und – natürlich! – den treuen Beistand unserer Unterstützer.
Vielen Dank!

Fate Kompakt ist (zusammen mit vielen anderen Texten) unter offener Lizenz verfügbar.
Mehr Informationen zur Lizenz-Vergabe von Fate findest du unter:
<https://faterpg.de/fate-lizenz/>

EINLEITUNG

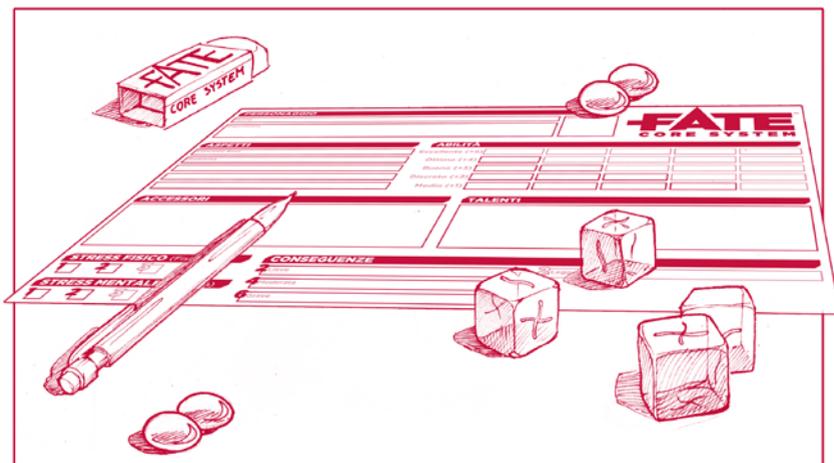
Dies hier ist *Fate Kompakt*, eine Version von *Fate Core* in so kompakter Form, wie wir es schaffen konnten. Es ist ein vollständiges Rollenspiel, auch wenn andere Bücher die Nutzung von *Fate Kompakt* vielleicht verbessern, findest du hier alles, was du zum Spielen brauchst.

In diesem Sinne, lasst uns zu dem kommen, was du *brauchst*!

WAS BRAUCHE ICH ZUM SPIELEN?

Um *Fate Kompakt* zu spielen, benötigst du zwei bis sechs Freunde, von denen einer die Rolle der Spielleitung (SL) übernimmt, ein paar Würfel, ein paar Spielsteine, Stifte, Papier und etwas, auf das ihr kurze Notizen schreiben könnt (z. B. kleine Karteikarten).

Fate Kompakt nutzt *Fate-Würfel*, wenn die Charaktere Handlungen durchführen. Fate-Würfel sind sechsseitige Würfel, auf denen je zwei Flächen mit **■**, **+** und **■** belegt sind. Ein Set mit vier Würfeln ist ausreichend, eins pro Spieler wäre jedoch ideal. Wenn ihr keine Fate-Würfel habt, dann könnt ihr normale sechsseitige Würfel nutzen (1–2 = **■**, 3–4 = **■**, 5–6 = **+**). Es gibt außerdem noch die *Fate-Karten*, die anstelle von Würfeln genutzt werden können. Wir sprechen im weiteren Verlauf der Einfachheit halber von „würfeln“.



FÜR VETERANEN: WAS HAT SICH ZU FATE CORE VERÄNDERT?

Die Verdichtung eines Systems von fast 300 Seiten auf etwa 90 Seiten führt zu einigen Änderungen. Außerdem sind zu dem Zeitpunkt, an dem dies geschrieben wurde, acht Jahre seit der Entwicklung von Fate Core vergangen, sodass einige Designänderungen zu erwarten sind. Wir möchten besonders Folgendes hervorheben:

- Wir haben auf Ein-Punkt-Stresskästchen umgestellt, um Verwirrung zu vermeiden (Seite 19).
- Die Initiative im Balsera-Stil (auch als Wahlreihenfolge oder „Popcorn-Initiative“ bekannt) ist jetzt der Standard statt des Einsatzes von Fertigkeiten, um die Initiative zu bestimmen (Seite 45).
- Entwicklung funktioniert ein wenig anders; wir haben den bedeutenden Meilenstein gestrichen und große Meilensteine verfeinert, um dies auszugleichen (Seite 57).
- Wir haben den Begriff des aktiven Widerstands als getrennt von der Verteidigungs-Aktion entfernt (Seite 32). Dies hat einige kleinere Auswirkungen, vor allem auf Gleichstand bei Überwinden (Seite 28).
- Das Erschaffen eines Vorteils wurde überarbeitet, um mehr Klarheit und Wirkung bei der Entdeckung bestehender unbekannter Aspekte zu bieten (Seite 29).
- Volle Verteidigung ist nun eine optionale Regel und wurde ein wenig verändert, um den erweiterten Umfang der Verteidigen-Aktion zu berücksichtigen (Seite 71). Weitere Regel-Optionen werden ab Seite 66 präsentiert.

DIE ERSTEN SCHRITTE

ERSTELLT EURE SPIELWELT

Jede Fate-Runde beginnt mit der Erstellung der Spielwelt. Das kann ein Konzept sein, das eure Spielleitung mitbringt, ein cooles Medien-Franchise, das die Spieler gut kennen, oder eine gemeinsam erstellte Spielwelt, in die sich jeder am Tisch einbringen kann. Wie umfangreich die Diskussion über die Spielwelt ist, liegt an euch. Sie kann schnell und nur oberflächlich sein, oder aber eine ganze Sitzung einnehmen, an deren Ende eine sehr detaillierte Spielwelt entstanden ist.

Eure Entscheidungen bei der Erschaffung der Spielwelt formen die Grundlage für das, was für euch am Spieltisch wahr ist und im Spiel sowie für eure Charaktere als akzeptiert gilt. Wenn eure Spielwelt keine fliegenden Menschen enthält, widerspricht ein fliegender Charakter diesem Konsens und passt nicht in die Spielwelt. Wenn eure Welt Schatten-Organisationen und geheime Verschwörungen beinhaltet, dann erwarten die Spieler Geschichten, in denen nicht alles klar in Gut und Böse eingeteilt werden kann und die frei von lächerlichen Mörder-Clowns sind. Es liegt an euch!

ERSCHAFFT EURE CHARAKTERE

WER BIST DU?

Sobald ihr euch für eine Spielwelt entschieden habt, ist es Zeit, dass die Spieler ihre Charaktere (SC) erschaffen. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Helden in dieser Geschichte und kontrolliert all seine Handlungen. Denk daran, dass Fate-Charaktere kompetent, dramatisch und bereit sind, sich auf die bevorstehenden Abenteuer einzulassen. Dein SC besteht aus mehreren Elementen:

- **Aspekte:** Formulierungen, die beschreiben, wer dein Held ist.
- **Fertigkeiten:** Die jeweiligen Fachgebiete deines Helden.
- **Stunts:** bemerkenswerte Dinge, die dein Held tut.
- **Stress:** Die Fähigkeit deines Helden, die Ruhe zu bewahren und weiterzumachen.
- **Konsequenzen:** die Wunden, die dein Held ertragen kann.
- **Erholungsrate:** ein Maß der narrativen Durchsetzungskraft des Helden.
- **Letzte Details:** die persönlichen Details deines Helden.

ASPEKTE

ASPEKTE sind kurze Sätze, die beschreiben, wer dein Charakter ist und was ihm wichtig ist. Sie können die körperlichen oder geistigen Eigenschaften des Charakters beschreiben, seine Vergangenheit, seine Überzeugungen, Kompetenzen, Beziehungen oder sogar besonders wichtige Ausrüstung deines Charakters.

Als erstes solltest du folgendes Aspekte wissen: **ASPEKTE SIND WAHR** (dies ist auf Seite 34 näher beschrieben). Mit anderen Worten, wie du deinen Charakter definierst, ist in der Geschichte, die ihr erzählt, echt und wahr. Wenn du dir notierst, dass dein Charakter ein **HELLSICHTIGER SCHARFSCHÜTZE** ist, dann *ist* er ein hellstichtiger Scharfschütze. Du hast damit allen gesagt, dass dein Charakter die Zukunft sehen kann und ein echter Meister mit seinem Gewehr ist.

Du verwendest Aspekte im Spiel, um die Geschichte zu verändern. Sie verleihen dir die Möglichkeit, deine Würfelwürfe zu verbessern, und legen Tatsachen in der Welt fest.

Außerdem kannst du mit Aspekten *Fate-Punkte* verdienen, wenn sie Komplikationen für deinen Charakter erzeugen – wenn du also wirklich nützliche Aspekte haben willst, sollten sie immer zweischneidig sein und sowohl für als auch gegen dich arbeiten können.

Wenn Du mehr über Aspekte wissen willst und darüber, was du damit machen kannst, lies „Aspekte und Fate-Punkte“ (Seite 34).

Für den Anfang wird dein Charakter fünf Aspekte erhalten: ein Konzept, ein Dilemma, eine Beziehung und zwei freie Aspekte. Fang mit dem Konzept an und mach von da aus weiter.

Konzept

Dein **Konzept** ist eine breit gefasste Beschreibung des Charakters, die die wichtigen Teile abdeckt. So würdest du anfangen, deinen Charakter einem Freund zu beschreiben.

Dilemma

Als nächstes ist das **Dilemma** deines Charakters an der Reihe – etwas, das das Leben deines Charakters komplizierter macht. Es könnte sich um eine Persönlichkeitsschwäche handeln, familiäre Verstrickungen oder andere Verpflichtungen. Wähle etwas aus, dass du auch gerne im Rollenspiel darstellen möchtest.

Beziehung

Deine **Beziehung** beschreibt eine Verbindung zu einem anderen SC. Ihr könnt euch bereits kennen oder gerade erst begegnet sein.

Gute Beziehungsaspekte sollten einen Konflikt einführen oder andeuten, oder zumindest ein Ungleichgewicht, das der Beziehung ein wenig Schwung verleiht. Das bedeutet nicht, dass sie sich offen feindselig sind, aber sie sollten auch nicht nur positiv sein.

Wenn du willst, kannst du damit warten, deinen Beziehungsaspekt aufzuschreiben, bis alle ihre Charaktere mehr oder weniger fertig haben.

Freie Aspekte

Die letzten beiden Aspekte deines Charakters können alles sein, was du willst – es gibt hier keine Einschränkungen. Wähle alles, was du dir vorstellen kannst, um deinen Charakter interessanter zu machen, mehr Spaß daran zu haben, ihn zu spielen, oder ihn besser in der Spielwelt zu verankern.

FERTIGKEITEN

Während Aspekte definieren, wer dein Charakter ist, zeigen **Fertigkeiten**, was er tun kann. Jede Fertigkeit beschreibt eine breit gefasste Aktivität, die dein Charakter durch Studien und Übung erlernt hat oder für die er einfach eine Begabung hat. Ein Charakter mit Diebeskunst kann in gewissem Maße kriminelle Aktivitäten ausführen, die damit zu tun haben, andere um ihren Besitz zu erleichtern – der Charakter kann ein Ziel ausspähen, Sicherheitssysteme umgehen, Taschendiebstahl begehen und Schlösser knacken.

Jede Fertigkeit hat einen **Wert**. Je höher dieser Wert ist, umso besser ist der Charakter in der Fertigkeit. Zusammen zeigen dir die Fertigkeiten von Charakteren, für welche Aktionen sie gemacht sind, bei welchen sie klarkommen und welche nicht ihre Stärke sind.

Du wählst die Fertigkeitwerte deines Charakters aus. Sie sind in einer Pyramide angeordnet, wobei die höchste Fertigkeit einen Wert von Großartig (+4) hat. Dies sieht wie folgt aus:

- eine Großartige (+4) Fertigkeit
- zwei Gute (+3) Fertigkeiten
- drei Ordentliche (+2) Fertigkeiten
- vier Durchschnittliche (+1) Fertigkeiten
- Alle anderen Fertigkeiten sind Mäßig (+0)

Die Leiter

In *Fate Kompakt* und Fate im Allgemeinen sind alle Werte auf einer Leiter aus Adjektiven organisiert, die du hier findest.



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

Die Fertigkeitenliste

Die Beschreibungen für diese Fertigkeiten sind unten aufgeführt.

Athletik

Fahren

Kontakte

Spezialwissen

Bildung

Handwerk

Nachforschung

Täuschung

Charisma

Heimlichkeit

Provozieren

Wahrnehmung

Diebeskunst

Kämpfen

Ressourcen

Wille

Empathie

Kraft

Schießen

Athletik: Ein Maß des körperlichen Potentials. Athletik-Stunts konzentrieren sich auf Bewegung – Laufen, Springen, Parkour – und das Ausweichen von Angriffen.

Bildung: Profanes, alltägliches menschliches Wissen, darunter Themen wie Geschichte, Naturwissenschaften und Medizin. Bildung-Stunts beschreiben oft spezialisierte Wissensgebiete und medizinische Kenntnisse.

Charisma: Diese Fertigkeit erlaubt dir, Beziehungen zu anderen aufzubauen und zusammenzuarbeiten. Wo Provozieren Manipulation ist, ist Charisma Ehrlichkeit, Vertrauen und guter Wille. Charisma-Stunts ermöglichen es dir, eine Menge zu beeinflussen, Beziehungen zu verbessern oder Kontakte aufzubauen.

Diebeskunst: Kenntnisse und Fähigkeiten, um Sicherheitssysteme zu umgehen, Schlösser zu knacken und Verbrechen zu begehen. Diebeskunst-Stunts geben dir Boni auf den verschiedenen Schritten eines Verbrechens, von der Planung bis zur Durchführung und der Flucht.

Empathie: Die Fähigkeit, die Stimmungen und Absichten eines anderen genau einzuschätzen. Empathie-Stunts können sich darum drehen, eine Menschenmenge einzuschätzen, Lügen zu bemerken oder anderen dabei zu helfen, sich von geistigen Konsequenzen zu erholen.

Fahren: Mit dieser Fertigkeit kann man Fahrzeuge unter den brutalsten Bedingungen kontrollieren, abgefahrene Manöver fahren und das Meiste aus einem Fahrzeug herausholen.

Fahren-Stunts können charakteristische Manöver sein, ein besonderes Fahrzeug, das dir gehört, oder die Fähigkeit, Fahren unter bestimmten Umständen anstelle von Fertigkeiten wie Bildung oder Diebeskunst zu verwenden.

Handwerk: Die Fähigkeit, Maschinen zu bauen oder kaputt zu machen, Vorrichtungen zusammenschreiben und wie MacGyver geniale Einfälle umzusetzen. Handwerk-Stunts erlauben es dir, ein Gerät bereits zur Hand zu haben, geben dir Boni, wenn du Sachen bauen oder kaputt machen willst, und stellen eine Rechtfertigung dar, damit du Handwerk unter bestimmten Umständen anstelle von Fertigkeiten wie Diebeskunst oder Bildung verwenden kannst.

Heimlichkeit: Mit dieser Fertigkeit kannst du ungesehen und ungehört bleiben und entkommen, wenn du dich verstecken musst. Heimlichkeit-Stunts machen es möglich, dich vor aller Augen zu verstecken, in Menschenmengen unterzutauchen oder dich ungesehen durch die Schatten zu bewegen.

Kämpfen: Die Fähigkeit zum Nahkampf, egal ob mit Waffen oder Fäusten. Kämpfen-Stunts könnten persönliche Waffen oder spezielle Techniken beschreiben.

Kontakte: Wissen über die richtigen Leute und Verbindungen, die dir helfen können. Kontakte-Stunts verleihen dir Verbündete und ein Informantennetzwerk, egal, wohin in der Welt du gehst.

Kraft: Rohe Stärke und Widerstandsfähigkeit. Kraft-Stunts erlauben dir übermenschliche Kraftakte, dein Gewicht im Ringkampf auszunutzen und körperliche Konsequenzen abzuschütteln. Außerdem verleiht dir ein hoher Kraftwert mehr körperlichen Stress oder Konsequenzen (siehe Seite 19).

Nachforschung: Sorgfältige, genaue Untersuchungen und das Entschlüsseln von Geheimnissen. Verwende die Fertigkeit, um Hinweise zusammenzufügen oder einen Tatort zu rekonstruieren. Nachforschung-Stunts helfen dir dabei, geniale Schlussfolgerungen zu ziehen oder schneller Informationen zusammenzufügen.

Provozieren: Die Fähigkeit, Leute dazu zu treiben, nach deinem Willen zu handeln. Es ist krude und manipulativ, und gewiss keine positive Interaktion. Provozieren-Stunts erlauben es dir, Gegner zu dummen Aktionen zu treiben, Aggressionen auf dich zu lenken oder Feinde zu verängstigen (wenn sie Furcht fühlen können).

Ressourcen: Zugriff auf materielle Dinge, nicht nur Geld oder direkten Besitz. Die Fertigkeit könnte deine Fähigkeit darstellen, Geld von deinen Freunden zu borgen oder die Ausrüstung einer Organisation zu nutzen. Ressourcen-Stunts erlauben es dir, Ressourcen anstelle von Charisma oder Kontakten zu nutzen, oder verleihen dir freie Einsätze, wenn du dafür bezahlst, das Beste zu bekommen.

Schießen: Alle Formen von Fernkampf, egal ob Pistolen, Wurfmesser oder Pfeil und Bogen. Schießen-Stunts erlauben es dir, gezielte Angriffe zu machen, deine Waffe schnell zu ziehen oder immer eine Pistole zur Hand zu haben.

Spezialwissen: Spezialisiertes und arkanes Wissen, das nicht von der Fertigkeit Bildung abgedeckt wird, einschließlich übernatürlicher Themen der einen oder anderen Art. Hier passieren die wirklich abgefahrenen Dinge. Spezialwissen-Stunts unterstützen häufig die praktische Anwendung deines arkanen Wissens wie beispielsweise Zauber wirken. In manchen Spielwelten gibt es Spezialwissen nicht oder es wird durch eine andere Fertigkeit ersetzt oder mit Bildung kombiniert. Diese Fertigkeit sollte für eure Spielwelt angepasst werden – in einer Space-Opera ist dies vielleicht Psionik, wenn ihr euch den Wesen des Cthulhu-Mythos in *Fate of Cthulhu* stellt, heißt die Fertigkeit Mythoswissen.

Täuschung: Die Fähigkeit, überzeugend und mit Stil zu lügen und zu betrügen. Täuschung-Stunts verbessern deine Fähigkeit, eine bestimmte Form von Lüge zu erzählen, oder helfen dabei, falsche Identitäten zu erfinden.

Wahrnehmung: Die Fähigkeit, in einem Augenblick Details wahrzunehmen, Ärger zu spüren, ehe er passiert, und aufmerksam zu sein. Die Fertigkeit steht im Gegensatz zu Nachforschung, die eine langsame, sorgfältige Untersuchung erlaubt. Wahrnehmung-Stunts schärfen deine Sinne, verbessern deine Reaktionszeit oder machen es schwieriger, sich an dich anzuschleichen.

Wille: Geistige Belastbarkeit, die Fähigkeit, Versuchungen zu widerstehen oder geistige Traumata abzuschütteln. Wille-Stunts erlauben es dir, geistige Konsequenzen zu ignorieren, der geistigen Agonie seltsamer Kräfte zu widerstehen und die Ruhe zu bewahren, wenn Feinde dich provozieren wollen. Außerdem verleiht dir ein hoher Wille-Wert mehr geistigen Stress oder Konsequenzen (siehe Seite 19).

Alternative Fertigkeitenlisten

Die obige Fertigkeitenliste ist ein *Beispiel*, wie Fertigkeiten in Fate funktionieren, und nicht als „offizielle“ Fertigkeitenliste gedacht, die jedes Mal so im Spiel verwendet werden muss. Es ist vollkommen in Ordnung, wenn du sie verwendest, und auch vollkommen in Ordnung, wenn nicht. Jede einzelne Fertigkeit kann von Spielwelt zu Spielwelt verschiedene Tätigkeitsbereiche abdecken. Der entscheidende Punkt heißt Anpassung. Deine Liste sollte zu der Geschichte passen, die du erzählen willst.

Wenn du das also im Hinterkopf behältst, während du deine eigene Fate-Variante erstellst, ist die erste Sache, über die du nachdenken solltest, ob du die gleiche Fertigkeitenliste behalten willst oder nicht. Meistens kannst du mit der

vorhanden Fertigkeitenliste arbeiten, du kannst Fertigkeiten kombinieren, ändern oder einige der vorhandenen Fertigkeiten aufteilen. Aber möglicherweise gefällt dir die Detailgenauigkeit der obigen Standard-Fertigkeitenliste einfach nicht. Hier ein paar Punkte, die du bedenken solltest:

- Die Standard-Fertigkeitenliste umfasst 19 Fertigkeiten, und die Spieler legen 10 von ihnen über dem Standardwert Mäßig (+0) fest. Wenn du die Anzahl der Fertigkeiten änderst, solltest du dir überlegen, wie sich die Verteilung der Werte ändert.
- Unsere Liste konzentriert sich auf die Beantwortung der Frage „Was kannst du tun?“ – deine Liste muss damit jedoch nicht übereinstimmen. Vielleicht möchtest du, dass sich deine Liste konzentriert auf „Was glaubst du?“ oder „Wie erledigst du Dinge?“ (wie die Methoden aus *Turbo-Fate*) oder Jobbeschreibungen in einer Bande von Betrügern und Dieben, usw.
- Die Werte der Fertigkeiten sind so strukturiert, dass jeder Charakter seine Nische findet. Darum beginnen Spieler standardmäßig mit der „Pyramiden-Form“. Stelle sicher, dass der Nischenschutz weiterhin gewährleistet ist, wenn du deine Liste erstellst.
- Der höchste Fertigkeitenswert sollte bei Großartig (+4) liegen. Du kannst diese Grenze nach oben oder unten verändern, wenn du es für angebracht hältst. Behalte dabei aber auch im Blick, was das für die Schwierigkeit und Fertigkeitenswerte von Gegnern, denen die Spieler begegnen, bedeutet.

Christian beschließt, dass er eine Fate-Runde spielen will, in der es um Raumfahrt geht. Sie hat eine kürzere Fertigkeitenliste, die Handlungswörter umfasst. Er entscheidet sich für die folgende Liste mit neun Fertigkeiten: Basteln, Bewegen, Fliegen, Kämpfen, Reden, Schleichen, Wahrnehmen, Wille und Wissen. Ihm gefällt die Idee einer rautenförmigen Fertigkeitenliste besser als die einer Pyramide, sodass die Startwerte der Spieler wie folgt aussehen: eine Fertigkeit auf Großartig (+4), zwei auf Gut (+3), drei auf Ordentlich (+2), zwei auf Durchschnittlich (+1) und eine auf Mäßig (+0). Aufgrund der breiten Mitte des Diamants haben die SC einige Überschneidungen und gemeinsame Kernkompetenzen, an der Spitze bleibt der Nischenschutz jedoch erhalten.

Wenn du darüber nachdenkst, deine eigene Fertigungsliste zu erstellen und nach ein paar Ideen suchst, die deiner Fantasie auf die Sprünge helfen, dann sieh dir Seite 67 an.

DIE ERHOLUNGSRATE

Deine Erholungsrate ist die minimale Anzahl von Fate-Punkten (Seite 36), mit denen dein Charakter jede Sitzung beginnt. Dein Charakter hat am Anfang eine Erholungsrate von 3.

Du beginnst jede Sitzung mit einer Anzahl Fate-Punkte in Höhe deiner Erholungsrate. Notiere dir, wie viele Fate-Punkte du am Ende der Sitzung noch übrig hast – wenn die Anzahl höher ist als deine Erholungsrate, dann beginnst du die nächste Sitzung mit der Anzahl an Fate-Punkten, mit denen du die letzte Sitzung beendet hast.

Charles hat während der heutigen Sitzung eine ganze Menge Fate-Punkte gesammelt und hat am Ende fünf Fate-Punkte. Seine Erholungsrate ist 2, deshalb hat Charles zu Beginn der nächsten Sitzung fünf Fate-Punkte. Ethan hingegen hat am Ende der Sitzung nur noch einen Fate-Punkt übrig. Seine Erholungsrate ist 3, daher beginnt er die nächste Sitzung mit drei Fate-Punkten und nicht nur dem einen, den er noch übrig hatte.

STUNTS

Während jeder Charakter Zugriff auf alle Fertigkeiten hat – auch wenn er in den meisten davon Mäßig (+0) sein wird –, verfügt dein Charakter über einige einzigartige Stunts. Stunts sind coole Techniken, Tricks oder Ausrüstungsteile, die deinen Charakter einzigartig und interessant machen. Wo Fertigkeiten die breiten Kompetenzen des Charakters beschreiben, sind Stunts die Bereiche, in denen er wirklich hervorsticht; die meisten verleihen unter bestimmten Umständen einen Bonus oder erlauben es dir, etwas zu tun, das anderen Charakteren einfach nicht möglich ist.

Dein Charakter beginnt mit drei freien Stuntplätzen. Du musst nicht alle sofort belegen, sondern kannst du sie auch während des Spiels ausfüllen. Du kannst weitere Stunts kaufen, indem du jeweils einen Punkt Erholung opferst, bis zu einem Minimum von Erholungsrate 1.

Stunts entwickeln

Du entwickelst deine eigenen Stunts, wenn du deinen Charakter erschaffst. Allgemein gesprochen gibt es zwei Arten von Stunts.

Stunts, die einen Bonus verleihen: Der erste Typ von Stunt **verleiht einen Bonus von +2**, wenn du eine genannte Fertigkeit unter bestimmten Umständen nutzt, normalerweise beschränkt auf eine Art von Aktion (Seite 28) und eine bestimmte Art von narrativer Situation.

Schreibe diesen Stunt auf wie folgt:

Weil ich [beschreibe, wie großartig du bist oder welche coole Ausrüstung du hast], erhalte ich +2, wenn ich [Fertigkeit auswählen] verwende, um zu [wähle: überwinden, einen Vorteil erschaffen, angreifen, verteidigen], wenn [beschreibe einen Umstand].

Beispiel für einen Stunt, der einen Bonus gibt: Weil ich ein **militärisch ausgebildeter Scharfschütze bin**, bekomme ich +2 auf **Schießen**, um **anzugreifen**, wenn ich ein Ziel **ANVISIERT** habe.

Stunts, die Regeln ändern: Die zweite Art von Stunt verändert die Regeln des Spiels. Dies ist eine breite Kategorie, die folgende Dinge umfasst, aber nicht darauf beschränkt ist.

- **Tauschen, welche Fertigkeit in einer bestimmten Situation verwendet wird.** Beispielsweise könnte ein Forscher Bildung nutzen, um ein Ritual durchzuführen, während alle anderen Spezialwissen nutzen würden.
- **Eine Aktion mit einer Fertigkeit verwenden, für die sie normalerweise nicht genutzt wird.** Beispielsweise könnte dies einem Charakter erlauben, Heimlichkeit zu nutzen, um einem Gegner aus den Schatten in den Rücken zu fallen (was normalerweise eine Anwendung von Kämpfen wäre).



- **Einem Charakter eine andere Art von Bonus auf Fertigkeiten geben, der ungefähr +2 entspricht.** Wenn beispielsweise ein begabter Redner einen Vorteil mit Charisma erschafft, erhält er einen freien Einsatz.
- **Einem Charakter erlauben, eine unbedeutende Tatsache einzuführen, die immer wahr ist.** Beispielsweise hat ein Überlebensexperte immer Überlebensausrüstung wie Streichhölzer bei sich, auch unter unwahrscheinlichen Umständen.
- **Einem Charakter erlauben, bestimmte Ausnahmen von den Regeln vorzunehmen.** Beispielsweise könnte ein Charakter zwei zusätzliche Stresskästchen oder eine zusätzliche leichte Konsequenz erhalten.

Schreibe diesen Stunt auf wie folgt:

Weil ich [beschreibe, wie großartig du bist oder welche coole Ausrüstung du hast], kann ich [beschreibe deine großartige Leistung], aber nur wenn [beschreibe einen Umstand oder eine Begrenzung].

Beispiel für einen Regelbruch-Stunt: Weil ich **nicht an Magie glaube**, kann ich die **Auswirkungen von übernatürlichen Effekten ignorieren**, aber nur **einmal pro Spielsitzung**.

STRESS UND KONSEQUENZEN

Stress und Konsequenzen sind die Art, wie eure Charaktere den geistigen und körperlichen Belastungen ihrer Abenteurer trotzen. Charaktere beginnen das Spiel mit drei Stresskästchen zu je einem Punkt für körperlichen Stress und drei Stresskästchen zu je einem Punkt für geistigen Stress. Sie erhalten auch je einen Platz für leichte, mittlere und schwere Konsequenzen.

Dein Wert in Kraft beeinflusst, wie viele körperliche Stresskästchen du insgesamt bekommst. Wille tut dasselbe für geistigen Stress. Nutze dabei die folgende Tabelle:

Kraft/Wille	körperlicher/geistiger Stress
Mäßig (+0)	1 1 1
Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2)	1 1 1 1
Gut (+3) oder Großartig (+4)	1 1 1 1 1 1
Hervorragend (+5) oder höher	1 1 1 1 1 1 1 und ein zweiter Platz für eine leichte körperliche bzw. geistige Konsequenz.

Du wirst sehen, wie Stress und Konsequenzen im Spiel funktionieren, wenn du bei „Schaden erleiden“ (Seite 50) angekommen bist.

Moment, die Regel kenne ich anders!

In *Fate Kompakt* gibt es nur Stresskästchen, die einen Punkt Stress aufnehmen können. Sowohl *Fate Core* als auch *Turbo-Fate* nutzen Stresskästchen mit steigenden Werten (ein 1er-Kästchen, ein 2er-Kästchen, etc.). Du kannst diese Art von Stresskästchen nutzen, wenn sie dir besser gefällt. Wir haben uns dazu entschieden, in diesem Buch bei der 1er-Kästchen-Variante zu bleiben, weil sie einfach ist – bei der anderen Methode kann leichter Verwirrung am Spieltisch entstehen. Es gibt auch noch ein einige andere Aspekte, die du im Blick haben solltest.

- Wie du auf Seite 51 siehst, kannst du bei 1er-Stresskästchen so viele für einen Treffer markieren, wie du möchtest (Der Ansatz mit steigenden Werten bei Stresskästchen in *Fate Core* hat dagegen eine „Du kannst nur ein Kästchen pro Treffer“-Klausel).
- Dieser Stil entspricht dem Konzept von *Fate Core*, das getrennte Balken für körperlichen und geistigen Stress vorsieht, statt einem einzigen, einheitlichen Balken wie bei *Turbo-Fate*. Wenn du lieber einen einheitlichen Balken möchtest, füge drei weitere Kästchen hinzu, um das auszugleichen, und verwende den *höheren* Wert in Kraft oder Wille, um sie wie angegeben zu verlängern.
- Drei Punkte zum Absorbieren von Stress auf einem Balken sind nicht viel! Wenn Charaktere sich am Ende im Spiel zu schwach anfühlen im Spiel, überlege dir, ihnen ein oder zwei Kästchen zusätzlich zu geben. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis ein Charakter Konsequenzen hinnehmen muss. (In der alten Variante absorbiert ein Stressbalken mit $\boxed{1}\boxed{2}=2$ bis 3 Punkte Stress, $\boxed{1}\boxed{2}\boxed{3}=3$ bis 6, $\boxed{1}\boxed{2}\boxed{3}\boxed{4}=4$ bis 10.)

LETZTE DETAILS

Jetzt bekommt dein Charakter einen Namen und eine Beschreibung, und du besprichst die Hintergründe mit den anderen Spielern. Wenn du noch keinen Beziehungsaspekt aufgeschrieben, ist jetzt der Zeitpunkt.

AKTIONEN AUSFÜHREN, WÜRFEL WERFEN



In einem Spiel mit *Fate Kompakt* kontrollierst du die Aktionen des Charakters, den du erschaffen hast, und trägst so zur Geschichte bei, dir ihr alle gemeinsam erzählt. Allgemein erzählt die SL die Welt und die Aktionen von Nichtspielercharakteren (NSC), und die anderen Spieler erzählen die Handlungen ihrer individuellen SC. Um zu handeln, folge dem Prinzip **Geschichte geht vor**: Sage, was dein Charakter erreichen will, und schaue dann, welche Regeln dafür angewendet werden können. Die Aspekte deines Charakters beeinflussen dabei, was du versuchen kannst und helfen dir, das Ergebnis zu interpretieren. Die meisten Menschen könnten nicht einmal versuchen, eine Notoperation an ihrem ausgeweideten Kumpel durchzuführen, aber wenn du einen Aspekt hast, der auf eine medizinische Ausbildung hindeutet, kannst du es versuchen. Ohne Aspekt könntest du ihm im besten Fall noch ein wenig Zeit für ein paar letzte Worte verschaffen. Wenn du dir unsicher bist, besprich es mit der SL und der restlichen Gruppe.

Wie weißt du nun, ob du erfolgreich warst? Oft hat dein Charakter einfach Erfolg, weil die Aktion nicht schwer ist und niemand versucht, ihn aufzuhalten. Aber in schwierigen oder unvorhersehbaren Situationen holst du die Würfel heraus, um herauszufinden, was geschieht.

Wenn ein Charakter eine Aktion ausführen möchte, sollte die Gruppe über diese Fragen nachdenken:

- Was verhindert, dass dies passiert?
- Was könnte schiefgehen?
- Inwiefern ist es interessant, wenn es schiefgeht?

Wenn niemand gute Antworten auf all diese Fragen hat, passiert es einfach. Zum Flughafen zu fahren erfordert keinen Würfelwurf. Den Highway entlang zu brettern, um ein wartendes Flugzeug zu erreichen, während man von kybernetisch verbesserten Monstern aus einer anderen Welt verfolgt wird, ist hingegen eine perfekte Gelegenheit, die Würfel auszupacken.

Wenn du eine Aktion ausführen willst, folge diesen Schritten:

1. Geschichte geht vor: Beschreibe, was du tun willst, und wähle die passende Fertigkeit und Aktion (Seite 28) aus.
2. Würfel die vier Fate-Würfel.

3. Addiere die Symbole auf den Würfeln: **+** ist +1, **-** ist -1 und **■** ist 0. Das bedeutet, dass du ein Ergebnis zwischen -4 und +4 erzielen kannst.
4. Addiere das Würfelergebnis zu deinem Fertigkeitswert.
5. Modifiziere den Wurf, indem du Aspekte einsetzt (siehe Seite 23 und Seite 36) oder Stunts verwendest (Seite 24).
6. Sage dein Gesamtergebnis an, dein **Ergebnis**.

SCHWIERIGKEIT UND WIDERSTAND

Wenn die Handlung des Charakters auf ein festes Hindernis stößt oder versucht, die Welt zu verändern, anstatt eines Charakters oder einer Kreatur, muss sie eine feststehende **Schwierigkeit** überwinden. Solche Handlungen sind zum Beispiel ein Schloss zu knacken, eine Tür zu verbarrikadieren oder ein feindliches Lager taktisch einzuschätzen. Die Spielleitung kann entscheiden, dass das Vorhandensein von bestimmten Aspekten (zum Beispiel Charakter- oder Situationsaspekte) eine Änderung der Schwierigkeit rechtfertigt.

Zu anderen Zeiten leistet ein Feind **Widerstand** gegen die Handlung des Charakters, indem er die Aktion Verteidigung (Seite 32) nutzt. In diesen Fällen würfelt die SL ebenfalls und verwendet dieselben Regeln wie im vorherigen Abschnitt, mit den Fertigkeiten, Stunts oder Aspekten, die der Gegner besitzt. Immer wenn du würfelst, um einen Feind anzugreifen oder direkt einen Vorteil gegen einen Feind zu erschaffen, würfelt der Feind, um sich dagegen zu verteidigen und erzeugt so Widerstand. Widerstand kann viele Formen annehmen. Wenn du mit einem Kultisten um den Ritualdolch kämpfst, hast du einen klaren Feind. Oder du widersetzt dich der Macht eines uralten Rituals, das du überwinden musst, um die Welt zu retten. Wenn du den Safe in der First Metropolitan Bank knacken willst, um an die Schließfächer zu kommen, ist das eine Herausforderung mit dem Risiko, entdeckt zu werden, aber es ist die Entscheidung der SL, ob du gegen Widerstand der patrouillierenden Wachen oder die Schwierigkeit des Safes selbst würfelst.

DEN WURF ANPASSEN

Passen deinen Würfelwurf an, indem du Aspekte einsetzt und +2 auf das Ergebnis addierst oder die Würfel neu würfelst. Einige Stunts verleihen dir ebenfalls einen Bonus. Es ist auch möglich, einen Aspekt einzusetzen, um einem Verbündeten zu helfen oder den Wurf deines Feindes zu erschweren.

ASPEKTE EINSETZEN

Wenn du eine Handlung ausführst, die Würfel aber nicht passend fallen, musst du dich nicht zurücklehnen und den Fehlschlag akzeptieren. (Das kannst du natürlich auch machen. Das macht auch Spaß.) Die Aspekte im Spiel verleihen dir Optionen und Gelegenheiten, erfolgreich zu sein.

Wenn ein Aspekt begründbar deine Anstrengungen unterstützen könnte, beschreibe, wie er hilft, und gib einen Fate-Punkt aus (oder verwende einen freien Einsatz), um ihn **einzusetzen**. Was begründbar ist und was nicht, folgt der **Blödsinnsregel** – jeder kann Blödsinn rufen, wenn ein Aspekt eingesetzt werden soll. Einfach ausgedrückt, ist die Blödsinnsregel ein **Kalibrierungswerkzeug**, das jeder am Tisch nutzen kann, um der Gruppe zu helfen, sicherzustellen, dass das Spiel seiner Vision und seinem Konzept treu bleibt. Die Sicherheitstechniken, die auf Seite 64 vorgestellt werden, könnt ihr auf ähnliche Weise einsetzen.

Du hast zwei Möglichkeiten, wenn dein Einsatz als Blödsinn bezeichnet wird. Zum einen kannst du deinen Einsatz zurückziehen und etwas anderes versuchen, vielleicht einen anderen Aspekt. Zweitens kannst du kurz darüber diskutieren, warum der Aspekt doch passt. Wenn die Person immer noch nicht überzeugt ist, ziehe den Einsatz zurück und mach weiter. Wenn sie deine Erklärung nachvollziehen können, mach mit dem Einsatz weiter wie üblich. Die Blödsinnsregel gibt es, damit alle am Tisch Spaß haben können.

Benutze sie, wenn etwas sich nicht richtig anfühlt, keinen Sinn ergibt oder nicht zum Tonfall passt. Jemand, der **GUTER ERSTER EINDRUCK** einsetzen will, um ein Auto durch die Gegend zu werfen zu werfen, verdient es, dass jemand den Versuch als Blödsinn bezeichnet.

Aber vielleicht hat der Charakter einen übernatürlichen Stunt, der ihn unglaublich stark macht, stark genug, dass es plausibel ist, dass er ein Auto wirft, und dies ist seine Eröffnungsaktion in einem Kampf gegen ein schreckliches Monster. In diesem Fall wirkt **GUTER ERSTER EINDRUCK** plötzlich plausibel.

Jedesmal, wenn du einen Aspekt einsetzt, erhältst du entweder einen **Bonus von +2** auf deinen Wurf oder du **würfelst alle vier Würfel neu**. Wenn es gerechtfertigt ist, kannst du auch die Schwierigkeit eines Wurfes für jemand anderen um +2 erhöhen. Du kannst mehrere Aspekte für den gleichen Wurf einsetzen, aber du kannst nicht den gleichen Aspekt mehrmals für den gleichen Wurf einsetzen. Es gibt eine Ausnahme: Du kannst beliebig viele freie Einsätze für einen Aspekt beim gleichen Wurf verwenden.

Meistens wirst du deine eigenen Aspekte einsetzen, du kannst aber auch Situationsaspekte einsetzen oder nutzt ein feindliches Einsetzen eines Charakteraspekts eines anderen (siehe Seite 36).

STUNTS VERWENDEN

Stunts können dir einen Bonus auf einen Wurf verleihen, wenn du die Voraussetzungen des Stunts erfüllst, wie die Umstände, Handlung oder verwendete Fertigkeit. Du willst vielleicht einen Vorteil erschaffen (siehe Seite 29), um Aspekte einzuführen, die sich an diesen Umständen orientieren. Denk an die Umstände des Stunts, wenn du deine Handlungen beschreibst, und bereite die Grundlage für deinen Erfolg. Normalerweise verleiht dir ein Stunt einen Bonus +2 in einem engen Rahmen, und das ohne Kosten; du kannst Stunts immer verwenden, wenn sie relevant sind. Einige seltene und außergewöhnlich mächtige Stunts machen es vielleicht erforderlich, dass du einen Fate-Punkt für sie einsetzt.

AUSWIRKUNGEN

Wenn du würfelst, wird der Unterschied zwischen deinem Ergebnis und der Schwierigkeit oder dem Widerstand in **Erfolgsstufen** gemessen. Eine Erfolgsstufe hat einen Wert von 1. Es gibt vier mögliche Auswirkungen:

- ↓ Wenn dein Ergebnis unter der Schwierigkeit oder dem Widerstand liegt, ist das ein **Fehlschlag**.
- ↔ Wenn dein Ergebnis gleich der Schwierigkeit oder dem Widerstand ist, ist das ein **Gleichstand**.
- ↑ Wenn dein Ergebnis ein oder zwei Erfolgsstufen über der Schwierigkeit oder dem Widerstand liegt, ist das ein **Erfolg**.
- ↑↑ Wenn dein Ergebnis drei oder mehr Erfolgsstufen über der Schwierigkeit oder dem Widerstand liegt, ist das ein **voller Erfolg**.

Einige dieser Auswirkungen sind offensichtlich besser für dich als andere, doch sie alle sollten die Geschichte auf interessante Weise voranbringen. Du beginnst immer damit, dass die Geschichte vorgeht (Seite 21) und solltest auch damit enden, sodass der Fokus auf der Erzählung bleibt und sichergestellt ist, dass du die Ergebnisse derart interpretierst, dass sie zur Geschichte passen.

Ethan ist kein erfahrener Safeknacker (auch wenn er das Werkzeug dafür hat) und doch ist er nun im Hauptquartier eines finsternen Kults, mit einer Stahltür zwischen sich und dem Ritualbuch, das er dringend benötigt. Wird er hineingelangen?

FEHLSCHLAG

Wenn dein Ergebnis unter der Schwierigkeit oder dem Widerstand liegt, ist das ein Fehlschlag.

Dies kann sich auf einige Arten entwickeln: ein einfacher Fehlschlag, ein Erfolg mit großem Haken oder ein Treffer, den du kassierst.

Einfacher Fehlschlag

Die erste Variante ist leicht zu verstehen – ein **einfacher Fehlschlag**. Du erreichst dein Ziel nicht, du machst keine Fortschritte und es gelingt einfach nicht. Sorge dafür, dass das die Geschichte nicht zum Erliegen bringt – wenn du es einfach nicht schaffst, den Safe zu knacken, ist das statisch und langweilig.

Ethan zieht triumphierend am Türgriff des Safes, doch die Tür rührt sich keinen Millimeter, während der Alarm zu heulen beginnt. Der Fehlschlag hat die Situation verändert und die Geschichte vorangebracht – jetzt sind Wachen auf dem Weg. Ethan muss eine weitere Entscheidung fällen – will er eine andere Art versuchen, den Safe zu öffnen, jetzt da Subtilität eh vorbei ist, oder den Schaden begrenzen und abhauen?

Erfolg mit großem Haken

Zweitens gibt es noch den **Erfolg mit großem Haken**. Du schaffst, was du vorhattest, aber du musst einen beträchtlichen Preis bezahlen – die Situation wird schlimmer oder komplizierter. SL, du kannst dieses Ergebnis entweder ansagen oder anstelle eines Fehlschlags anbieten. Beide Optionen sind gut und in unterschiedlichen Situationen nützlich.

Ethans Wurf misslingt und die SL sagt ihm: „Du hörst das Klicken der letzten Zuhaltung, die an die richtige Stelle fällt. Es hallt im Klicken des Hammers des Revolvers wider, als die Wache dir befiehlt, die Hände in die Luft zu strecken.“ Der große Haken ist die Konfrontation mit einer Wache, die die SC eigentlich vermeiden wollten.

Einen Treffer kassieren

Zu guter Letzt kannst du einen **Treffer kassieren**, den du mit Stress oder Konsequenzen schlucken musst, oder erleidest einen anderen Nachteil. Diese Art

von Fehlschlag ist dann üblich, wenn du dich gegen Angriffe verteidigen oder gefährliche Hindernisse überwinden willst. Dies unterscheidet sich vom einfachen Fehlschlag, weil der Charakter allein, nicht unbedingt die ganze Gruppe, betroffen ist. Es unterscheidet sich auch vom Erfolg mit großem Haken, weil Erfolg oft gar nicht möglich ist.

Ethan bekommt die Safetür auf, doch als er den Griff in die Hand nimmt, spürt er einen Stich im Handrücken. Er konnte die Falle nicht deaktivieren! Er notiert sich die leichte Konsequenz **VERGIFTET**.

Du kannst diese Optionen auch kombinieren: Ein schädigender Fehlschlag ist vielleicht brutal, kann aber für die Situation passend sein. Ein Erfolg mit Haken, der Schaden verursacht, ist ohne Frage eine Möglichkeit.

GLEICHSTAND

Wenn dein Ergebnis gleich der Schwierigkeit oder dem Widerstand ist, ist das ein Gleichstand.

Wie ein Fehlschlag sollte auch ein Gleichstand die Geschichte voranbringen und niemals die Action zum Erliegen bringen. Etwas Interessantes sollte passieren. Ähnlich wie bei einem Fehlschlag kann das verschiedene Formen annehmen: Erfolg mit kleinem Haken oder Teilerfolg.

Erfolg mit kleinem Haken

Die erste Möglichkeit ist ein Erfolg mit kleinem Haken – ein paar Punkte Stress, Details über eine Schwierigkeit oder Komplikation, die nicht direkt Hindernisse sind, sowie ein Schub (siehe Seite 36) für den Feind sind alles kleine Haken.

Ethans erste Versuche sind alles Fehlschläge. Als er die Tür endlich aufkriegt, ist der Morgen hereingebrochen und er wird es nicht schaffen, im Schutz der Dunkelheit zu fliehen. Er hat, was er brauchte, aber seine Situation ist jetzt schlimmer als zuvor.

Teilerfolg

Die andere Möglichkeit für einen Gleichstand ist der **Teilerfolg** – du bist erfolgreich, bekommst aber nur einen Teil von dem, was du brauchst.

Ethan bekommt die Safetür nur einen Spalt weit auf – wenn sich die Tür weiter als einen Zoll öffnet, geht der Alarm los, und er hat keine Ahnung, wie er ihn abschalten soll. Er schafft es, einige Seiten des Rituals durch den schmalen Spalt zu ziehen, doch bei den letzten Schritten muss er raten.

ERFOLG

Wenn dein Ergebnis ein oder zwei über der Schwierigkeit oder dem Widerstand liegt, ist das ein Erfolg.

Du bekommst, was du wolltest, ohne Haken.

Offen! Ethan schnappt sich das Buch und haut ab, bevor die Wachen ihn bemerken.

„Geschichte geht vor“ auf Erfolg anwenden

Die Geschichte *definiert*, wie ein Erfolg aussieht. Was wäre, wenn Ethan nicht die Werkzeuge oder die Erfahrung gehabt hätte, um den Safe zu knacken? Vielleicht wäre der Erfolg dann eher ein Erfolg mit kleinem Haken, wie im Beispiel weiter oben. Wenn Ethan zum Team gehört hätte, weil er den Safe *gebaut* hat, würde dieser Erfolg mehr unserem Beispiel zum vollen Erfolg entsprechen.

VOLLER ERFOLG

Wenn dein Ergebnis drei oder mehr über der Schwierigkeit oder dem Widerstand liegt, ist das ein voller Erfolg.

Du bekommst, was du wolltest, und noch ein bisschen extra oben drauf.

Ethan hat Riesenglück; die Safetür öffnet sich fast sofort. Nicht nur bekommt er das Ritual, er hat auch genug Zeit, sich die anderen Papiere hinten im Safe anzuschauen. Zwischen verschiedenen Ordnern und Finanzdokumenten findet er eine Karte des alten Akeley-Landsitzes. Das wird ihm sicher nützen!

AKTIONEN

Es gibt vier Aktionen, auf die du würfeln kannst, jeweils mit einem bestimmten Ziel und Auswirkungen auf die Geschichte:

- **Überwinden**, um Hindernisse mit deinen Fertigkeiten zu bewältigen.
- **Vorteil erschaffen**, um eine Situation zu deinem Vorteil zu verändern.
- **Angreifen**, um dem Feind zu schaden.
- **Verteidigen**, um einen Angriff zu überleben, einen Feind daran zu hindern, einen Vorteil zu erschaffen oder sich dem Versuch zu widersetzen, ein Hindernis zu überwinden.



ÜBERWINDEN

Überwinden, um Hindernisse mit deinen Fertigkeiten zu bewältigen.

Jeder Charakter wird sich im Verlauf der Geschichte unzähligen Herausforderungen stellen müssen. Die Überwinden-Aktion ist die Art, wie man sich solchen Hindernissen stellt und sie bewältigt.

Ein Charakter, der einen guten Wert in Athletik hat, kann über Wände klettern oder durch überfüllte Straßen rennen. Ein Detektiv mit hoher Nachforschung kann Hinweise zusammensetzen, die anderen entgehen. Jemand mit gutem Charisma hat weniger Probleme damit, einen Kampf in einer feindseligen Kneipe zu vermeiden.

Deine Ergebnisse, wenn du überwindest, sind wie folgt:

- ↓ **Bei einem Fehlschlag:** besprichst du mit der SL (und gegebenenfalls dem Spieler, der sich gegen die Aktion verteidigt, ob es sich um einen Fehlschlag oder Erfolg mit großem Haken handelt (Seite 25).
- ↔ **Bei einem Gleichstand** ist es ein Erfolg mit kleinem Haken (Seite 26) – du bist in einer üblen Lage, der Feind bekommt einen Schub (Seite 36) oder du kassierst einen Treffer. Alternativ erleidest du einen Fehlschlag, bekommst jedoch einen Schub.
- ↑ **Bei einem Erfolg** erreichst du dein Ziel, und die Geschichte geht ohne Schwierigkeiten weiter.
- ↑↑ **Bei einem vollen Erfolg** bist du erfolgreich und bekommst außerdem einen Schub.

Charles hat es zu einer antarktischen Forschungseinrichtung geschafft. Die Gebäude wurden verwüstet, und die Bewohner fehlen. Er will die Ruinen nach Hinweisen absuchen. Die SL sagt ihm, dass er Nachforschung gegen Ordentliche (+2) Schwierigkeit würfeln soll. Charles erzielt mit den Würfeln **■ ■ + +**, zuzüglich seiner Durchschnittlichen (+1) Nachforschung ergibt das ein Gesamtergebnis von Gut (+3). Ein Erfolg! Die SL beschreibt die Hinweise, die er findet: Fußabdrücke im Schnee, von Kreaturen, die auf vielen dünnen, unmenschlichen Beinen laufen.

Überwinden wird oft genutzt, um zu bestimmen, ob ein Charakter auf eine bestimmte Tatsache oder einen Hinweis zugreifen oder ihn bemerken kann. Behalte in diesem Fall die Optionen beim Erfolg mit einem Haken im Auge. Wenn das Übersehen eines Details dazu führt, dass die Geschichte ins Stocken gerät, sollte der Fehlschlag vom Tisch sein und es geht nur um den Haken.



EINEN VORTEIL ERSCHAFFEN

Erschaffe einen Aspekt oder ziehe Nutzen aus einem bestehenden Aspekt.

Du kannst die Aktion **Vorteil erschaffen** nutzen, um den Verlauf der Geschichte zu ändern. Indem du deine Fertigkeiten verwendest, um neue Aspekte einzuführen oder Einsätze zu bestehenden Aspekten hinzuzufügen, kannst du dich und deine Gefährten in eine vorteilhafte Situation bringen. Du könntest die Umstände ändern (eine Tür verbarrikadieren oder einen Plan erstellen), neue Informationen entdecken (du erfährst durch Forschung, was die Schwäche eines verdorbenen Schreckens ist) oder nutzt etwas aus, das du bereits weißt (zum Beispiel, dass der Geschäftsführer eine Schwäche für Single-Malt-Scotch hat).

Ein Aspekt, der erschaffen (oder entdeckt) wird, wenn du einen Vorteil erschaffst, funktioniert wie jeder andere: Er definiert die narrativen Umstände und kann Aktionen erlauben, verhindern oder stören – du kannst beispielsweise keinen Zauber lesen, wenn der Raum **STOCKFINSTER** geworden ist. Er kann auch eingesetzt (Seite 36) oder gereizt werden (Seite 37). Außerdem erhältst du einen oder mehrere **freie Einsätze** für den erschaffenen Aspekt, wenn du einen Vorteil erschaffst. Ein freier Einsatz erlaubt dir, wie der Name schon sagt, einen Aspekt einzusetzen, ohne einen Fate-Punkt ausgeben zu müssen. Du kannst sogar deine Verbündeten freie Einsätze nutzen lassen, die du erschaffen hast.

Wenn du würfelst, um einen Vorteil zu erschaffen, erwähne, ob du einen neuen Aspekt erschaffen oder einen bestehenden ausnutzen willst. Und hängst du den

Aspekt im ersten Fall an einen Verbündeten, Gegner oder die Umgebung? Wenn du ihn an einen Gegner hängst, kann dieser die Aktion Verteidigen nutzen, um sich dir zu widersetzen. Ansonsten hast du es normalerweise mit einer Schwierigkeit zu tun, doch die SL kann entscheiden, ob etwas oder jemand deine Anstrengungen stattdessen mit einem Verteidigen-Wurf verhindern möchte. Deine Ergebnisse, wenn du einen Vorteil erschaffst, sind:

- ↓ **Bei einem Fehlschlag** erschaffst du entweder den Aspekt nicht (Fehlschlag) oder erschaffst ihn, doch der Feind erhält einen freien Einsatz (Erfolg mit Haken). Bei einem Erfolg mit Haken muss der endgültige Aspekt so formuliert werden, dass es dem Feind nutzt. Das kann es trotzdem wert sein, weil Aspekte wahr sind (Seite 34).
- ↔ **Bei einem Gleichstand** erschaffst du keinen Aspekt, bekommst aber einen Schub (Seite 36)
- ↑ **Bei einem Erfolg** erschaffst du einen Situationsaspekt mit einem freien Einsatz.
- ↑↑ **Bei einem vollen Erfolg** erschaffst du einen Situationsaspekt mit *zwei* freien Einsätzen.

Die Ergebnisse, wenn du mit einem bestehenden oder unbekanntem Aspekt arbeitest, sind wie folgt:

- ↓ **Bei einem Fehlschlag**, und wenn der Aspekt bekannt war, bekommt der Feind einen freien Einsatz. War der Aspekt unbekannt, kann die Gegenseite überlegen, ob sie ihn aufdeckt, um einen freien Einsatz zu bekommen.
- ↔ **Bei einem Gleichstand** bekommst du einen Schub, wenn der Aspekt unbekannt ist, oder einen freien Einsatz, wenn er bekannt war.
- ↑ **Bei einem Erfolg** erhältst du einen freien Einsatz für den Aspekt. War er unbekannt, wird er aufgedeckt.
- ↑↑ **Bei einem vollen Erfolg** erhältst du *zwei* freie Einsätze. War der Aspekt unbekannt, wird er aufgedeckt.

Ethan ist von Angesicht zu Was-auch-immer mit einem Shoggothen, einer gewaltigen und unermüdlichen fleischigen Bestie. Er weiß, dass er zu mächtig ist, als dass man ihn direkt angreifen könnte, also versucht er ihn abzulenkten. „Ich möchte einen Molotov-Cocktail bauen und das Ding in Brand stecken!“, verkündet er.

Die SL entscheidet, dass es trivial ist, den Shoggothen zu treffen, also muss er auf Handwerk würfeln – wie schnell kann er etwas Brennbares finden und zur Waffe machen? Die Schwierigkeit ist Gut (+3). Ethan hat Durchschnittliches (+1) Handwerk, würfelt aber , was ein Großartiges (+4) Ergebnis ist.

Ethan baut sich seinen Molotov-Cocktail zusammen und schleudert ihn auf die Bestie. Der Shoggothe **BRENNT** jetzt, und Ethan hat einen freien Einsatz für den Aspekt. Der Shoggothe ist definitiv abgelenkt und wenn er versucht, Ethan zu fangen, kann dieser den Aspekt einsetzen, um bessere Chancen für seine Flucht zu haben.



ANGREIFEN

Angreifen, um dem Feind zu schaden.

Die Aktion **Angreifen** hat zum Ziel, den Gegner auszuschalten – egal, ob du versuchst, ein abscheuliches Monster zu töten oder einen unschuldigen Wachmann, der nicht weiß, was er da eigentlich bewacht, bewusstlos zu schlagen. Ein Angriff könnte sein, ein Maschinengewehr abzufeuern, einen Faustschlag auszuführen oder einen unheilvollen Zauber zu wirken.

Behalte aber immer im Hinterkopf, ob es überhaupt möglich ist, dem Ziel zu schaden. Nicht alle Angriffe sind gleich. Du kannst nicht einfach einen Kaiju schlagen und hoffen, ihm damit wehzutun. Einige mächtige Wesen haben bestimmte Schwächen, die ausgenutzt werden müssen, oder Möglichkeiten zur Verteidigung, die du überwinden musst, ehe du auch nur die Chance hast, ihnen wehzutun.

Deine Ergebnisse, wenn du angreifst, sind wie folgt:

- ↓ **Bei einem Fehlschlag** triffst du nicht – der Angriff wird geblockt, vermieden oder vielleicht einfach von Rüstung absorbiert.
- ↔ **Bei einem Gleichstand** triffst du vielleicht gerade so, vielleicht lässt du den Gegner zurückzucken. So oder so bekommst du einen Schub (Seite 36).
- ↑ **Bei einem Erfolg** fügst du einen Treffer gleich der Differenz zwischen deinem Gesamtergebnis beim Angriff und dem Ergebnis der Verteidigung zu. Der Verteidiger muss den Treffer mit Stress oder Konsequenzen schlucken, sonst ist er ausgeschaltet (Seite 51).
- ↑↑ **Bei einem vollen Erfolg** fügst du einen Treffer zu wie bei einem Erfolg, aber du kannst die Erfolgsstufen um eins verringern, um einen Schub zu erhalten.

Ruth ist über eine Leiche gestolpert, die mit arkanen Mächten erweckt wurde, um ein finsternes Ziel zu erfüllen. Sie entscheidet sich, ihn zu schlagen. Ruth hat Großartiges (+4) Kämpfen, würfelt aber , was ihr ein Ordentliches (+2) Ergebnis gibt.



VERTEIDIGEN

Verteidigen, um einen Angriff zu überleben, einen Feind daran zu hindern, einen Vorteil zu erschaffen oder sich dem Versuch zu widersetzen, ein Hindernis zu überwinden.

Versucht ein Monster gerade dein Gesicht zu fressen? Versucht ein Feind, dich aus dem Weg zu stoßen, um deinem Zorn zu entkommen? Was ist mit dem Kultisten, der versucht, dich in beide Nieren zu stechen? **Verteidigen**, verteidigen, verteidigen!

Verteidigen ist die einzige Reaktion in *Fate Kompakt*. Du verwendest Verteidigen, um zu verhindern, dass außerhalb deines Zuges etwas passiert, also siehst du dich meistens einem Widerstand als einer festgesetzten Schwierigkeit gegenüber. Dein Feind würfelt seinen Angriff, und du würfelst sofort zur Verteidigung, solange du das Ziel bist oder du deinen Widerstand begründen kannst (was dich häufig zum Ziel macht). Aspekte und Stunts können eine Begründung liefern.

Deine Ergebnisse, wenn du verteidigst, sind wie folgt:

- ↓ **Bei einem Fehlschlag** gegen einen Angriff erleidest du einen Treffer, den du mit Stress oder Konsequenzen (Seite 51) absorbieren musst. Der Feind ist trotzdem wie beschrieben mit seiner Aktion erfolgreich.
- ↔ **Bei einem Gleichstand** verfähre nach dem Ergebnis des Gleichstands für die gegnerische Aktion.
- ↑ **Bei einem Erfolg** erleidest du keinen Treffer oder verwehrt dem Gegner den Vorteil.
- ↑↑ **Bei einem vollen Erfolg** wirst du nicht getroffen, wie beim Erfolg, und du erhältst auch einen Schub, da du für einen Augenblick die Oberhand gewinnst.

Die Leiche aus dem vorherigen Beispiel kann sich gegen Ruth verteidigen. Die SL würfelt **—■■■+**, was die Mäßige (+0) Athletik der Kreatur nicht verändert.

Weil Ruths Ergebnis höher war, erzielt ihr Angriff zwei Erfolgsstufen und die Leiche ist ihrem endgültigen Ende ein bisschen näher gekommen. Hätte die Leiche besser gewürfelt, dann wäre die Verteidigung erfolgreich gewesen und das untote Monstrum hätte keinen Treffer einstecken müssen.

Mit welchen Fertigkeiten kann man angreifen und verteidigen?

Die Standard-Fertigkeitenliste folgt diesen Richtlinien:

- Kämpfen und Schießen können für körperliche Angriffe verwendet werden.
- Athletik kann zur Verteidigung gegen jeden körperlichen Angriff verwendet werden.
- Kämpfen kann zur Verteidigung gegen körperliche Nahkampfangriffe verwendet werden.
- Provozieren kann für geistige Angriffe verwendet werden.
- Wille kann zur Verteidigung gegen geistige Angriffe verwendet werden.

Andere Fertigkeiten können unter besonderen Umständen ebenfalls für Angriff und Verteidigung zugelassen werden, wenn die SL oder die Gruppe zustimmen. Einige Stunts können eine breitere, gesicherte Erlaubnis gewähren, auch wenn die Umstände dies sonst nicht zulassen würden. Wenn eine Fertigkeit nicht zum Angreifen oder Verteidigen verwendet werden kann, aber dabei hilfreich wäre, bereite dich darauf vor, indem du diese Fertigkeit mit der Aktion Einen Vorteil erschaffen einsetzt, und verwende die freien Einsätze bei deinem nächsten Angriffs- oder Verteidigungswurf.

ASPEKTE UND FATE-PUNKTE

Ein Aspekt ist ein Wort oder eine Formulierung, die etwas beschreibt, das eine Besonderheit einer Person, eines Ortes, einer Sache, einer Situation oder einer Gruppierung ist. So gut wie alles, was du dir vorstellen kannst, kann Aspekte haben. Eine Person könnte den Ruf haben, **DER BESTE SCHARFSCHÜTZE IM ÖDLAND** zu sein (siehe unten für mehr zu dieser Art von Aspekten). Ein Raum könnte **IN BRAND STEHEN**, nachdem du eine Öllaterne umgeworfen hast. Nach einer Begegnung mit einem Monster könntest du **VERÄNGSTIGT** sein. Aspekte erlauben es dir, die Geschichte auf eine Weise zu verändern, die zu den Absichten, Fähigkeiten oder Problemen deines Charakters passt.

ASPEKTE SIND IMMER WAHR

Du kannst Aspekte einsetzen, um einen Bonus auf einen Wurf zu erhalten (Seite 36) und sie reizen, um eine Komplikation zu erschaffen (Seite 37). Aber selbst wenn diese Effekte nicht im Spiel sind, beeinflussen Aspekte die Erzählung. Wenn du das in Fleisch gehüllte Monstrum **IN EINER HYDRAULIKPRESSE EINGEKLEMMT** hast, dann ist das wahr. Es kann nicht viel tun, solange es so festklemmt, und es ist nicht leicht herauszukommen.

Letztendlich bedeutet „Aspekte sind immer wahr“, dass **Aspekte Erlaubnis für etwas, das in der Geschichte passieren kann, geben oder zurücknehmen können** (sie können auch die Schwierigkeit beeinflussen, siehe Seite 61). Wenn das bereits erwähnte Monstrum **EINGEKLEMMT** ist, müssen die SL (und alle anderen) das respektieren. Die Kreatur hat die Erlaubnis verloren, sich zu bewegen, bis etwas passiert, das den Aspekt entfernt, entweder ein erfolgreiches Überwinden (was selbst einen rechtfertigenden Aspekt erfordern könnte, wie **ÜBERMENSCHLICHE STÄRKE**), oder weil jemand so dumm ist, die Presse wieder zu öffnen. Wenn du **KYBERNETISCH VERBESSERTE BEINE** hast, hast du vermutlich die Erlaubnis, in einem großen Sprung über Mauern zu springen, ohne würfeln zu müssen. Das soll nicht heißen, dass du einfach jeden Aspekt erschaffen kannst, den du willst, um ihn wie eine Keule zu verwenden. Aspekte gewähren dir viel Macht, die Geschichte zu formen, aber diese Macht bringt auch die Verantwortung mit

sich, innerhalb der Grenzen der Geschichte zu spielen. Aspekte müssen zu dem passen, was der Tisch als passend erachtet. **Wenn ein Aspekt den Schnüffeltest nicht besteht, muss er anders formuliert werden.**

Klar, du willst Vorteil erschaffen nutzen, um der pilzartigen Supersoldatin den Aspekt **VERSTÜMMELT** zu verpassen, aber das tritt ganz klar der Aktion Angreifen auf die Füße, und davon abgesehen ist es ein wenig mehr Arbeit als ihr den Arm abzuschlagen (könnte allerdings als Konsequenz klappen – siehe dazu die nächste Seite). Du sagst vielleicht, du bist der **BESTE SCHÜTZE DER WELT**, aber deine Fertigkeiten müssen das unter Beweis stellen. Und so gerne du dich **KUGELSICHER** machen würdest, was anderen die Erlaubnis entziehen würde, dich mit kleinkalibrigen Waffen zu verletzen, ist das so unwahrscheinlich wie Fliegen, außer das Spiel, das ihr spielt, enthält Aspekte-als-Superkräfte.

WELCHE ARTEN VON ASPEKTEN GIBT ES?

Es gibt eine endlose Varianz an Aspekten (lies Seite 40 für weitere Beispiele), aber egal wie du sie nennst, funktionieren sie doch alle ziemlich gleich. Der Hauptunterschied ist, wie lange sie bestehen, bis sie wieder verschwinden.

CHARAKTERASPEKTE

Diese Aspekte stehen auf deinem Charakterblatt, zum Beispiel dein Konzept oder Dilemma. Sie beschreiben Persönlichkeitsmerkmale, wichtige Details über deine Vergangenheit, Beziehungen zu anderen, wichtige Gegenstände oder Titel, die du besitzt, Probleme, mit denen du dich herumschlägst oder Ziele, auf die du hinarbeitest, oder Reputationen und Verpflichtungen, die du mit dir trägst. Diese Aspekte ändern sich nur bei Meilensteinen (Seite 57).

Beispiele: **ANFÜHRER MEINER GRUPPE VON ÜBERLEBENDEN, DETAILVERLIEBT, ICH MUSS MEINEN BRUDER BESCHÜTZEN**

SITUATIONSASPEKTE

Diese Aspekte beschreiben die Umgebung oder das Szenario, wo sich die Action abspielt. Ein Situationsaspekt verschwindet normalerweise am Ende der Szene, zu der er gehört, oder wenn jemand eine Aktion ausführt, die ihn verändern oder entfernen würde. Letztendlich bleiben sie nur so lange wie die Situation, die sie abbilden.

Beispiele: **IN BRAND GESTECKT, HELLES SONNENLICHT, ZORNIGER MOB, AUF DEN BODEN GESCHLEUDERT, VON DER POLIZEI VERFOLGT**

KONSEQUENZEN

Diese Aspekte stellen Verletzungen oder dauerhaftes Trauma dar, das entsteht, wenn du einen Treffer absorbiert, oft von Angriffen (Seite 51).

Beispiele: VERSTAUCHTER KNÖCHEL, GEHIRNERSCHÜTTERUNG, QUÄLENDE SELBST-ZWEIFEL

SCHÜBE

Ein **Schub** ist eine besondere Art von Aspekt, die extrem kurzfristige oder unwichtige Situationen beschreibt. Du kannst einen Schub nicht reizen und keinen Fate-Punkt ausgeben, um ihn einzusetzen. Du kannst sie einmal kostenlos einsetzen, danach verschwinden sie. Ein ungenutzter Schub verschwindet, wenn der Vorteil, den er verkörpert, nicht mehr besteht, was einige Sekunden oder die Dauer einer Aktion sein kann. Sie bleiben nie länger als eine Szene bestehen und du musst ihnen erst einen Namen geben, wenn du sie verwendest. Wenn du einen Schub kontrollierst, kannst du ihn an einen Verbündeten abtreten, wenn es einen Grund dafür gibt.

Beispiele: IM VISIER, ABGELENKT, UNSICHERER STAND

WAS KANN ICH MIT ASPEKTEN TUN?

FATE-PUNKTE VERDIENEN

Ein Weg, Fate-Punkte zu verdienen, besteht darin, deine Charakteraspekte zu **reizen** (Seite 37) und so die Situation zu verkomplizieren oder dir das Leben schwer zu machen. Du kannst auch einen Fate-Punkt bekommen, wenn jemand deinen Aspekt gegen dich einsetzt (feindliches Einsetzen, siehe unten) oder du aufgibst (Seite 54).

Denke daran, dass du jede Spielsitzung mit einer Anzahl an Fate-Punkten mindestens in Höhe deiner **Erholungsrate** beginnst. Wenn in der vorherigen Spielsitzung deine Aspekte öfter gereizt wurden als du sie eingesetzt hast, beginnst du die nächste Spielsitzung mit mehr Fate-Punkten (Siehe hierzu Seite 17).

EINSETZEN

Um die wahre Macht von Aspekten zu nutzen und sie zu deinem Vorteil zu nutzen, musst du Fate-Punkte ausgeben, um sie bei Würfelwürfen einzusetzen (Seite 23). Behalte deine Fate-Punkte mit Münzen oder Glasperlen oder Poker-Chips oder anderen Spielsteinen im Auge.

Du kannst Aspekte auch kostenlos einsetzen, wenn du einen freien Einsatz hast, weil du oder ein Verbündeter einen Vorteil erschaffen hat, den du nutzen kannst (Seite 29).

Der Auslassungs-Trick

Wenn du einen einfachen Weg suchst, um sicherzustellen, dass du den Raum hast, Aspekte in deine Würfe einzubringen, versuche, deine Handlung mit Auslassungspunkten („...“) zu beschreiben. Beende die Handlung dann mit dem Aspekt, den du einsetzen willst.

Ryan sagt: „Ich versuche, die Runen zu entschlüsseln und ... (*würfelt und ist überhaupt nicht begeistert vom Ergebnis*) und **WENN ICH NICHT SELBST DA GEWESEN BIN, HABE ICH ZUMINDEST DAVON GELESEN**, ... (*gibt einen Fate-Punkt aus*) ... daher fällt es mir leicht, ausschweifend über ihren Ursprung zu reden.“

Feindliches Einsetzen

Wenn ein Aspekt eingesetzt wird, ist es meistens ein Charakteraspekt oder Situationsaspekt. Manchmal wirst du die Charakteraspekte eines Feindes gegen sie einsetzen. Dies wird als **feindliches Einsetzen** bezeichnet und es funktioniert genau so, als würdest du einen anderen Aspekt einsetzen – du bezahlt einen Fate-Punkt und erhältst +2 auf deinen Wurf oder kannst den Wurf wiederholen. Es gibt aber einen kleinen Unterschied – **wenn du ein feindliches Einsetzen nutzt**, übergibst du den Fate-Punkt an den Gegner, auch wenn dieser ihn erst nach der Szene einsetzen kann. Dies gilt nur dann, wenn tatsächlich ein Fate-Punkt für das feindliche Einsetzen ausgegeben wird. Ein freier Einsatz zwingt dich nicht, einen Fate-Punkt abzugeben.

Einsetzen, um Details der Geschichte festzulegen

Du kannst ein wichtiges oder unwahrscheinliches Detail in die Geschichte einbauen, das auf einem Aspekt im Spiel basiert. Gib keinen Fate-Punkt aus, wenn „Aspekte sind immer wahr“ (Seite 34) zutrifft. Gib einen Punkt aus, wenn du es *dehnst* – oder, wenn die Gruppe zustimmt, es keinen relevanten Aspekt gibt.

REIZEN

Aspekte können **gereizt** werden, um die Situation komplizierter zu machen und dir Fate-Punkte einzubringen. Um einen Aspekt zu reizen, kann die SL dem Spieler, dessen Charakter gereizt wird, einen Fate-Punkt anbieten und sagt ihm dann, warum ein Aspekt die Lage schwieriger oder komplizierter machen würde. Wenn

du das Reizen ablehnst, musst du einen Fate-Punkt aus deinem Vorrat ausgeben und beschreiben, wie dein Charakter die Komplikation meidet. Ja, das bedeutet, dass du ein Reizen nur dann ablehnen kannst, wenn du Fate-Punkte übrig hast!

Jede Art von Aspekt kann gereizt werden – egal, ob es sich um einen Charakteraspekt, einen Situationsaspekt oder eine Konsequenz handelt –, doch muss es etwas sein, das den Charakter beeinflusst, der gereizt wird.

Jeder kann ein Reizen anbieten. Der Spieler, der das Reizen vorschlägt, muss einen seiner eigenen Fate-Punkte anbieten. Die SL übernimmt dann das Reizen für das betroffene Ziel. Die SL verliert keinen Fate-Punkt, wenn sie ein Reizen anbietet – sie hat einen beschränkten Vorrat an Fate-Punkten zum Einsetzen von Aspekten, kann aber so viel reizen, wie sie möchte.

Ein Reizen kann im Nachhinein stattfinden. Wenn ein Spieler der Ansicht ist, dass er im Spiel einen seiner eigenen Aspekte oder einen Situationsaspekt, der ihn betrifft, gereizt hat, kann er die SL fragen, ob dies als **Selbstreizen** gilt. Wenn die Gruppe zustimmt, gibt die SL dem Spieler einen Fate-Punkt.

Es ist okay, zu erkennen, dass ein Reizen am Ziel vorbeigeht und es zurückzunehmen. Wenn die Gruppe der Meinung ist, dass ein vorgeschlagenes Reizen nicht passend war, sollte es ohne Kosten für den gereizten Charakter zurückgezogen werden.

Ein Reizen ist eine Komplikation, kein Hindernis

Wenn du ein Reizen anbietest, Sorge dafür, dass die Komplikation eine Handlungsoption oder eine große Veränderung der Umstände ist, keine Verweigerung von Möglichkeiten.

„Oh, du hast Sand in den Augen, also schießt du auf das Monster und verfehlst.“ ist kein Reizen. Es verweigert eine Aktion und stellt keine Komplikation dar.

„Du weißt, verdammt noch mal, dass der Sand in deinen Augen bedeutet, dass du nicht richtig sehen kannst. Deine Schüsse auf das Monster gehen vorbei und durchschlagen ein paar Fässer, aus denen jetzt Benzin in Richtung des Feuers sprudelt.“ Das ist ein viel besseres Reizen. Es verändert die Szenerie, erhöht die Spannung und gibt den Spielern etwas Neues, über das sie nachdenken müssen. Wenn du Ideen suchst, was als Reizen funktioniert und was nicht, schau dir die Besprechung der Arten von Reizen in *Fate Core System* ab Seite 79, oder online unter <https://srd.faterpg.de/fate-core/aspekte-und-fate-punkte/aspekte-reizen/>

Ereignisse und Entscheidungen

Es gibt zwei grundsätzliche Arten des Reizen: **Ereignisse** und **Entscheidungen**. Ein Ereignis ist etwas, das einem Charakter aufgrund von externen Faktoren zustößt. Diese äußeren Faktoren verbinden sich irgendwie mit dem Aspekt, was in einer unglücklichen Komplikation mündet.

Eine Entscheidung ist intern, und die Schwächen oder Werte des Charakters sind stärker als seine Vernunft. Der Aspekt bringt den Charakter dazu, eine bestimmte Entscheidung zu treffen – und die Auswirkungen dieser Entscheidung erschaffen eine Komplikation für den Charakter.

So oder so ist es wichtig, dass es zu einer Komplikation kommt! Ohne eine Komplikation gibt es kein Reizen.

Feindliches Einsetzen oder Reizen?

Verwechsle nicht feindliches Einsetzen mit Reizen! Auch wenn sie Ähnlichkeiten haben – es sind beides Methoden, um dem Charakter ein Problem in der Situation zu bereiten und dafür einen Fate-Punkt zu erhalten –, funktionieren sie doch unterschiedlich.

Ein Reizen erschafft eine *erzählerische Veränderung*. Die Entscheidung, den Aspekt eines Charakters zu reizen, passiert nicht in der Welt des Spiels; vielmehr ist es die SL oder der Spieler, der eine Veränderung in der Geschichte vorschlägt. Der Effekt kann breit gefasst sein, doch das Ziel erhält den Fate-Punkt sofort, wenn es dem Reizen zustimmt. Es kann sich auch entscheiden, das Reizen abzulehnen.

Ein feindlicher Einsatz ist ein *regeltechnischer Effekt*. Das Ziel hat keine Chance, den Einsatz abzulehnen – doch wie bei jedem Einsatz musst du erklären, wie es sinnvoll ist, dass dieser Aspekt eingesetzt wird. Und wenn es auch einen Fate-Punkt bekommt, darf das Ziel diesen in der aktuellen Szene nicht verwenden. Allerdings ist das Endergebnis viel beschränkter; es ist ein Bonus von +2 oder ein Wiederholen des Würfelwurfs.

Ein Reizen erlaubt es dir als Spieler oder SL zu verändern, wovon die Szene handelt. Es verändert die Geschichte. Es ist riskant, ein Reizen gegen einen Gegner zu verwenden – er kann es ablehnen, oder sein Ziel einfach trotz der Komplikation erreichen, weil du ihm einen hübschen neuen Fate-Punkt ausgehändigst hast.

Ein feindliches Einsetzen hilft dir in diesem Augenblick. Neben deinen eigenen Aspekten kannst du auch die Aspekte deines Gegners einsetzen, was dir mehr Optionen gibt und Szenen dynamischer und zusammenhängender macht.

WIE KANN ICH ASPEKTE HINZUFÜGEN ODER ENTFERNEN?

Du kannst einen Situationsaspekt mit der Aktion Vorteil erschaffen (Seite 29), erzeugen oder entdecken. Du kannst auch Schübe auf diese Weise erzeugen, sie können aber auch Folge eines Gleichstands oder vollen Erfolgs sein, wenn du ein Hindernis überwindest, angreifst oder dich verteidigst.

Du kannst Aspekte auch entfernen, wenn dir eine Möglichkeit einfällt, wie dein Charakter das bewerkstelligen könnte – er könnte das **LODERNDE FEUER** mit dem Feuerlöscher bearbeiten, oder Ausweichmanöver nutzen, um der Wache zu entkommen, die ihm **AUF DER FÄHRTE** ist. Abhängig von der Situation ist vielleicht eine Überwinden-Aktion (Seite 28) notwendig; in diesem Fall könnte ein Gegner aktiven Widerstand leisten, um den Aspekt zu bewahren, wenn er beschreiben kann, wie er dies tut.

Wenn es allerdings kein narratives Hindernis gibt, einen Aspekt zu entfernen, kannst du es einfach tun. Wenn du **FESTGEZURRT** bist und ein Freund dich losbindet, ist der Aspekt verschwunden. Wenn dich nichts aufhält, musst du auch nicht würfeln.

ANDERE ARTEN VON ASPEKTEN

Auf Seite 35 haben wir alle Arten von Standardaspekten vorgestellt. Die folgenden Arten sind optional, können aber einen Mehrwert für das Spiel darstellen. Bis zu einem gewissen Grad handelt es sich dabei um Varianten von Charakteraspekten (wenn du deine Vorstellung von dem, was als Charakter zählt, erweiterst) und Situationsaspekten (wenn du deine Vorstellung davon, wie lange diese dauern, änderst).

Organisationsaspekte: Manchmal hast du es mit einer ganzen Organisation zu tun, die nach bestimmten Grundsätzen arbeitet. Zieh in dem Fall in Erwägung, dass die Organisation Aspekte bekommt, auf die jedes Mitglied der Organisation zugreifen kann, als ob sie ihre eigenen wären.

Szenarioaspekte: Manchmal führt ein bestimmter Plot einen neuen „Tropen“ ein, der immer wieder im Verlauf der Geschichte auftaucht. Überlege, dies als einen Aspekt zu definieren, der für alle Charaktere in der Geschichte zur Verfügung steht, bis dieser Teil der Geschichte beendet ist.

Spielweltaspekte: Wie ein Szenario-Aspekt kann auch die Spielwelt deiner Kampagne selbst wiederkehrende Themen haben. Im Gegensatz zum Szenario-Aspekt verschwinden diese Aspekte aber nicht wieder.

Zonenaspekte: Du kannst einem bestimmten Ort auf der Karte, der durch eine Zone (Seite 43) repräsentiert wird, Situationsaspekte geben. Dies kann den Interaktionen deiner Gruppe mit der Karte eine zusätzlich Dynamik verleihen. Die SL kann dies fördern, indem sie einen freien Einsatz als „greif einfach zu“ auf einen Zonenaspekt gibt zu Beginn der Szene und die Charaktere (SC und NSC gleichermaßen) dazu bringt, dieses Aspekt als Teil ihrer früheren Strategie zu nutzen.



HERAUSFORDERUNGEN, KONFLIKTE UND WETTSTREITE

Oft wirst du eine Aktion mit einem Würfelwurf abschließen können – knackst du den Safe, kannst du die Sicherheitsleute vermeiden oder den Reporter überzeugen, dir seine Notizen auszuhändigen? In anderen Situationen hast du es mit längerfristigen Auseinandersetzungen zu tun, die viele Würfe erfordern. Für diese Fälle haben wir drei Lösungsansätze im Angebot: Herausforderungen, Wettstreite und Konflikte. Jede läuft ein bisschen anders ab, abhängig vom Ziel der Auseinandersetzung und dem Widerstand.

- **Eine Herausforderung ist eine komplizierte oder dynamische Situation.** Du hast es mit jemandem oder etwas zu tun, aber es gibt keine vorherrschende Gegenpartei. So würdest du einen Forscher ausspielen, der in einem uralten Folianten nach Hinweisen sucht, den Verhandlungsführer der Gruppe, der den Bibliothekar ablenken will und den Schläger, der verhindert, dass die unaussprechlichen Schrecken gleichzeitig in die Bibliothek eindringen.



- **Ein Wettstreit ist eine Situation, in der zwei Parteien sich gegenseitig ausschließende Ziele verfolgen, aber dabei einander nicht aktiv schaden.** Wettstreite sind perfekt für Wettrennen, Debatten und Verfolgungsjagden. (Und nur weil die Parteien nicht versuchen, sich gegenseitig zu schaden, heißt das nicht, dass ihnen kein Schaden zugefügt werden kann!)
- **Ein Konflikt ist eine Situation, in der Charaktere einander schaden können und wollen.** Mit einem Kultisten im Schlamm zu ringen, während Messer versuchen, in Bäuche zu stoßen, einen Schwarm Ghule mit Kugeln zu durchsieben, während ihre Klauen dein Fleisch aufreißen, und ein böserartiger Schlagabtausch mit einem Rivalen unter den wachsamen Augen der Königin – all das sind Konflikte.

SZENEN VORBEREITEN

Unabhängig von der Art der Szene beginnt die SL damit, die entscheidenden Teile in Position zu bringen, damit die Spieler wissen, welche Ressourcen verfügbar sind und welche Komplikationen im Spiel sind.

ZONEN

Zonen sind eine Repräsentation des Raumes – eine schnelle Karte, die in einige voneinander getrennte Abschnitte geteilt ist. Ein Konflikt in einem abgelegenen Bauernhaus könnte vier Zonen haben: der erste Stock, der zweite Stock, der Vorgarten und die Wälder hinter dem Haus. Zwei bis vier Zonen reichen für die meisten Konflikte aus.

Große oder komplizierte Szenen können mehr erfordern. Deine Zonenkarte sollte nicht mehr sein als eine einfache Skizze, etwas das auf eine Karteikarte passt oder schnell auf ein Whiteboard gezeichnet werden kann.

Zonen helfen dir dabei, die Geschichte zu lenken, indem sie formen, was möglich ist. Ob du angreifen und wohin du dich bewegen kannst, hängt davon ab, in welcher Zone du dich befindest.

Jeder in einer Szene kann mit jedem und allem interagieren, das sich in derselben Zone aufhält. Das bedeutet, dass du die Leute und Dinge in deiner Zone schlagen, erstechen oder anderweitig körperlich mit ihnen interagieren kannst. Musst du den Wandsafe im Schlafzimmer aufbekommen? Dann musst du in der gleichen Zone sein. Alles, was sich außerhalb der Zone befindet, ist normalerweise außerhalb deiner Reichweite – du musst dich dorthin bewegen

oder etwas verwenden, das deine Reichweite genug ausweiten kann (eine Pistole, Telekinese und so weiter).

Du kannst dich zusätzlich zu deiner Aktion in einem Austausch (siehe Seite 45) in eine angrenzende Zone bewegen, solange nichts im Weg ist. Wenn deine Bewegung behindert wird, brauchst du eine Aktion dazu. Du führst dabei eine Überwinden-Aktion aus, um eine Wand zu erklimmen, an einer Gruppe Kultisten vorbeizustürmen oder über Dächer zu springen. Wenn du nicht erfolgreich bist, bleibst du in deiner Zone oder die Bewegung kostet dich etwas. Du kannst deine Aktion auch verwenden, um dich an einen beliebigen Ort auf der Karte zu bewegen – die SL kann dabei aber eine hohe Schwierigkeit festlegen, wenn die Bewegung episch ist.

Wenn etwas nicht riskant oder interessant genug ist, um einen Wurf zu rechtfertigen, dann ist dies auch keine Behinderung für deine Bewegung. Du musst deine Aktion beispielsweise nicht aufbrauchen, um eine unverschlossene Tür zu öffnen – das ist einfach Teil deiner Bewegung.

Schießen erlaubt dir, auf Entfernung anzugreifen. Fernkampfangriffe können Feinde in angrenzenden Zonen oder sogar noch weiter weg anvisieren, wenn die Zonen klar genug sind. Wenn eine Kreatur im Schlafzimmer im oberen Stockwerk um die Ecke herumwütet, kannst du sie nicht vom Fuß der Treppe aus erschießen. Achte darauf, wie Zonen und Situationsaspekte ausgelegt sind, wenn du entscheidest, was geht und was nicht.

SITUATIONSASPEKTE

Wenn die SL die Szene vorbereitet, sollte sie an interessante und dynamische Merkmale der Umgebung denken, die die Handlung einschränken oder Gelegenheiten bieten, die Situation zu verändern, indem man sie verwendet. Drei bis fünf Details sind mehr als genug. Verwende die folgenden Kategorien als Richtlinie:

- **Atmosphäre, Stimmung oder Wetter** – Dunkelheit, Blitze und heulende Winde
- **Bewegungseinschränkungen** – verbunden durch Leitern, mit Schleim bedeckt und mit Rauch gefüllt
- **Deckung und Hindernisse** – Fahrzeuge, Säulen, Kisten
- **Gefährliche Merkmale** – Kisten voller TNT, Fässer mit Öl und unheimliche Artefakte, die vor Energie knistern
- **Nützliche Gegenstände** – improvisierte Waffen, Statuen oder Bücherregale, die man umwerfen kann, und Türen, die man verriegeln kann

Jeder kann diese Aspekte einsetzen und reizen, vergiss also nicht, sie auszunutzen, wenn du den Kultisten im **ALLES BEDECKENDEN ÄTZENDEN SCHLEIM** auf den Boden ringst.

Es können weitere Situationsaspekte aufgeschrieben werden, wenn die Situation sich entwickelt. Wenn es sinnvoll ist, dass **TIEFE SCHATTEN** in den Nischen der Katakomben zu finden sind, dann schreibe das ruhig auf, wenn ein Spieler fragt, ob es Schatten gibt, die er ausnutzen kann. Andere Aspekte kommen ins Spiel, weil Charaktere die Aktion Vorteil erschaffen verwenden. Dinge wie **FLAMMEN ÜBERALL!** passieren nicht einfach ohne Einwirkung der Charaktere. Nun ja. Normalerweise.

FREIE EINSÄTZE FÜR DIE ASPEKTE DER SZENE?

Die SL entscheidet, ob ein Situationsaspekt, der aus der Grundsituation der Szene herrührt, den Spielern (oder den NSC) freie Einsätze gewähren. Einige der Aspekte der Szene könnten einem cleveren Spieler sofort genau den Vorteil bringen, den er braucht – und ein freier Einsatz kann eine starke Motivation sein, Spieler dazu zu bringen, mit der Umgebung zu interagieren. Freie Einsätze könnten auch auf Grundlage von im Vorfeld getroffenen Vorbereitungen auf den Aspekten der Szene landen.

ZONENASPEKTE

Wie auf Seite 41 erwähnt, können einige Situationsaspekte auf bestimmte Zonen der Karte zutreffen und auf andere nicht. Das ist in Ordnung – es verleiht der Karte eine zusätzliche Textur, Möglichkeit und Herausforderung, die sonst vielleicht fehlen würden.

INITIATIVE

Oft musst du nicht wissen, wer genau wann handelt, doch in Wettstreiten und Konflikten kann die Reihenfolge entscheidend sein. Diese Szenen finden im Lauf einer Reihe von **Austauschen** statt. In einem Austausch können alle beteiligten Charaktere überwinden, einen Vorteil erschaffen oder angreifen, und sich dazu einmal bewegen. (Wettstreite funktionieren ein wenig anders, siehe dazu Seite 48.) Weil Verteidigen eine Reaktion auf die Aktion eines anderen ist, können sich Charaktere so oft wie nötig in den Zügen anderer Charaktere verteidigen.

Zu Beginn einer Szene kann die SL entscheiden, wer zuerst an der Reihe ist, abhängig von der Situation, und dann wählt der aktive Spieler aus, wer als nächstes an der Reihe ist. Die Charaktere der SL werden in der Initiativreihenfolge ausgewählt, genau wie die SC, und die SL entscheidet, wer als nächstes an der Reihe ist, nachdem ein NSC gehandelt hat. Nachdem jeder einen Zug ausgeführt hat, wählt der letzte Spieler aus, wer als erstes im nächsten Austausch an der Reihe ist.

Cassandra und Ruth sind über eine kleine Gruppe von Kultisten gestolpert, die von einem Akolythen in goldener Maske angeführt werden und ein arkanes Ritual durchführen. Weil die Kultisten auf ihre Arbeit konzentriert sind, sagt die SL an, dass die SC in diesem Konflikt zuerst an der Reihe sind. Die Spieler entscheiden, dass Cassandra zuerst handeln wird; sie erschafft den Vorteil **ABGELENKT** gegen den maskierten Kultisten, indem sie auf ihn zu rennt und schreit. Das ist zwar krude, aber effektiv. Um den Situationsaspekt am besten ausnutzen zu können, entscheidet Cassandras Spielerin, dass Ruth als nächstes an der Reihe ist. Ruth wirft einen Dolch auf den maskierten Akolythen und setzt sofort **ABGELENKT** ein, um ihren Angriff zu verbessern. Das reicht nicht aus, um den Akolythen in einem Treffer auszuschalten, aber es ist ein wuchtiger Treffer, der den Kultisten zum Wanken bringt.

Unglücklicherweise haben jetzt alle SC in der Szene gehandelt, und Ruth hat keine Wahl als einen der Kultisten zu wählen, der als nächster an der Reihe sein wird. Sie wählt den maskierten Akolythen. Die SL lächelt, weil sie weiß, dass sobald der Akolyth gehandelt hat, sie die Kultisten bis zum Ende der Runde handeln lassen kann, und dann kann sie für den Beginn des nächsten Austausches den maskierten Akolythen wählen. Die SC haben einen guten ersten Treffer ausgeteilt, aber jetzt können sich die Kultisten zur Wehr setzen.

Diese Methode zur Festlegung der Initiative hat in Online-Diskussionen verschiedene Namen: Wahlreihenfolge, „Popcorn“-Initiative, „Übergabe“-Initiative oder auch Initiative im Balsera-Stil, benannt nach dem Fate Core-Autor, der die Idee für diese Art der Initiative hatte. Du kannst mehr über diese Methode und ihre Strategien unter <https://www.deadlyfrelly.com/2012/02/marvell/> lesen.

TEAMWORK

Fate bietet drei Möglichkeiten für Teamwork: Die Kombination derselben Fertigkeit mehrerer Charaktere in einem Wurf, das Stapeln freier Einsätze durch das Erschaffen von Vorteilen, um ein Gruppenmitglied auf einen Erfolg vorzubereiten sowie Aspekte für einen Verbündeten einsetzen.

Wenn ihr eine Fertigkeit kombiniert, ermittelt, wer den höchsten Wert darin hat. Jeder andere Teilnehmer, der in dieser Fertigkeit wenigstens Durchschnittlich (+1) ist, erhöht die Fertigungsstufe der Person mit dem höchsten Wert um +1. Auf diese Weise Unterstützung zu leisten, ist deine Handlung in diesem Austausch. Die Unterstützer tragen dieselben Kosten und Konsequenzen wie die Person, die würfelt. Der maximale Gesamtbonus, den eine Gruppe auf diese Weise geben kann, entspricht der Fertigungsstufe der Person mit dem höchsten Wert.

Andernfalls kannst du in deinem Zug einen Vorteil erschaffen und einen Verbündeten die freien Einsätze nutzen lassen, wenn es sinnvoll ist, das er das kann. Außerhalb deines Zugs kannst du einen Aspekt einsetzen, um dem Wurf eines Verbündeten einen Bonus zu geben.

HERAUSFORDERUNGEN

Viele der Schwierigkeiten, mit denen es die Charaktere zu tun bekommen, können im Lauf der Szene mit einem Wurf abgewickelt werden – du kannst die Bombe entschärfen, den Folianten mit unheimlichem Wissen ausfindig machen oder den Text entschlüsseln. Aber manchmal ist die Situation wechselhafter und komplizierter, und du musst nicht einfach nur das Buch mit unheimlichen Wissen finden, weil die Jacht, die du durchsuchen willst, durch den Hafen von Hong Kong fegt, während ein Monsun wütet und die Bibliothek auf dem Boot in Flammen steht – was absolut nicht deine Schuld ist.

In komplizierten Situationen ohne Widerstand willst du eine **Herausforderung** verwenden: eine Reihe von Überwinden-Aktionen, die ein größeres Thema angehen. Herausforderungen erlauben es der ganzen Gruppe, in einer Szene zusammenzuarbeiten, und sie halten die Situation dynamisch.

Um eine Herausforderung vorzubereiten, sollte die SL über die Situation nachdenken und einige Fertigkeiten auswählen, die zum Erfolg der Gruppe beitragen können. Behandle jede Aktion als eigenen Überwinden-Wurf. Teamwork ist erlaubt, kann aber Kosten oder Komplikationen mit sich bringen, zum Beispiel wird die Zeit knapp oder andere Unwägbarkeiten treten ein.

Spielleitung, gib dein Bestes, um jedem Charakter in der Szene eine Gelegenheit zu ermöglichen, etwas beizutragen – setze dir als Ziel eine Anzahl von Fertigkeiten, die der Anzahl der beteiligten Charaktere entspricht. Verringere die Anzahl, wenn du erwartest, dass du einige Charaktere herausziehen musst oder sie durch andere Prioritäten abgelenkt sind, oder wenn du Raum für Teamwork schaffen willst. Für schwierigere Herausforderungen sollte die Herausforderung mit mehr notwendigen Aktionen als Charakteren erstellt werden, zusätzlich dazu, dass die Schwierigkeiten der Aktionen angepasst werden.

Nachdem alle Würfe gemacht wurden, wertet die SL die Erfolge, Fehlschläge und Kosten jeder Handlung aus und deutet, wie die Szene weitergeht. Es könnte sein, dass die Ergebnisse zu einer weiteren Herausforderung, einem Wettstreit oder sogar einem Konflikt führen. Eine Mischung aus Erfolgen und Fehlschlägen sollte den Charakteren ermöglichen, mit einem Teilsieg weiterzukommen, während sie sich neuen verwickelten Komplikationen gegenübersehen.

WETTSTREITE

Ein **Wettstreit** findet statt, wenn zwei oder mehr Charaktere im direkten Widerstand stehen, aber es keinen Konflikt gibt. Das bedeutet nicht, dass nicht eine Seite der anderen wehtun will. Bei Wettstreiten kann die Gruppe versuchen, einer Bedrohung zu entkommen, bevor diese jede Chance auf einen Sieg zunichte macht.

Zu Beginn des Wettstreits müssen alle, die am Wettstreit beteiligt sind, ihre Absicht ansagen, also, was sie erreichen wollen. Wenn mehrere SC beteiligt sind, können sie auf der gleichen oder auf unterschiedlichen Seiten sein, abhängig von ihren Zielen – bei einem Wettrennen zum Beispiel ist jeder SC auf seiner eigenen Seite. **In einem Wettstreit können oder wollen die SC dem Feind nicht schaden.** Äußere Bedrohungen (z.B. ausbrechende Vulkane, ein zorniger Gott) können eine beliebige oder alle Seiten angreifen. Diese Bedrohungen könnten auch Teilnehmer am Wettstreit sein.

Wettstreite finden über eine Reihe von Austauschen statt (Seite 45). Jede Seite führt eine Überwinden-Aktion aus, um etwas zu tun, um ihre Ziele während des Austauschs zu erreichen. Nur ein Charakter auf jeder Seite führt die Überwinden-Aktion in jedem Austausch durch, seine Verbündeten können jedoch Teamwork anbieten und versuchen, zur Unterstützung Vorteile zu erschaffen (was mit einem gewissen Risiko verbunden ist – siehe

unten). Die Überwinden-Aktionen gehen gegen passive Schwierigkeit – wenn sich die Teilnehmer mit verschiedenen Herausforderungen der Umgebung auseinandersetzen – oder vergleichen ihre Ergebnisse, wenn sie im direkten Wettstreit stehen ...

Am Ende des Austauschs vergleiche die Ergebnisse der Aktionen. Wer das höchste Ergebnis hat, erhält einen Siegpunkt. Wenn der Gewinner einen vollen Erfolg erzielt – und niemand sonst –, dann sind das zwei Siegpunkte. Wer zuerst drei Siegpunkte ansammelt, gewinnt den Wettstreit. (Du kannst dich jederzeit für einen erweiterten Wettstreit entscheiden, der mehr Siegpunkte erfordert, wir empfehlen jedoch nicht mehr als fünf.)

Wenn es einen Gleichstand beim höchsten Ergebnis gibt, dann erhält niemand einen Siegpunkt und es kommt zu einer unerwarteten Wendung. Die SL führt einen neuen Situationsaspekt ein, der abbildet, wie sich Szene, Gelände oder Situation verändern.

In Wettstreiten, in denen eine Bedrohung versucht, einem beliebigen Teilnehmer zu schaden, erleidet jeder auf einer Seite einen Treffer, wenn ihr Wettstreit-Wurf niedriger ist als der Angriffswurf der Bedrohung oder ein statischer Schwierigkeitswert. Sie bekommen Erfolgsstufen in Höhe der Erfolgsstufen des Fehlschlags. Wie in einem Konflikt wird ein Charakter, der die Erfolgsstufen eines Treffers nicht absorbieren kann, ausgeschaltet.

VORTEILE ERSCHAFFEN IN EINEM WETTSTREIT

Während eines Austauschs kann deine Seite versuchen, sich einen Vorteil zu verschaffen, bevor die Überwinden-Aktion ausgeführt wird. Das Ziel oder jeder andere, der sich vernünftigerweise einmischen kann, kann wie üblich mit einem Verteidigungswurf widerstehen. Jeder Teilnehmer kann versuchen, einen Vorteil zu erschaffen, zusätzlich zu seinem Wurf oder seinem Teamwork-Bonus (Seite 47). Gelingt es dir nicht, einen Vorteil zu erschaffen, hast du die Wahl: Entweder verliert deine Seite ihren Überwinden-Wurf oder du hast Erfolg mit einem Haken (ohne deinen Wurf oder Teamwork-Bonus), indem ihr der anderen Seite stattdessen einen freien Einsatz gebt. Wenn ihr mindestens ein Unentschieden erreicht, macht ihr mit eurem Wurf oder Bonus weiter wie bisher.

KONFLIKTE

Wenn die Helden in einen direkten Kampf geraten, egal ob mit den Obrigkeiten, Kultisten oder einem unaussprechlichen Schrecken, und eine Chance haben zu gewinnen, dann ist das ein **Konflikt**. Mit anderen Worten verwendest du Konflikte, wenn Gewalt oder Zwangsausübung für die SC ein sinnvolles Mittel sind. Konflikte erscheinen vielleicht am geradlinigsten – schließlich ist die Geschichte der Rollenspiele auf Kampfsimulatoren aufgebaut. Vergiss aber nicht einen entscheidenden Punkt ihrer Beschreibung: Die beteiligten Charaktere müssen die Fähigkeit haben, einander zu verletzen. Wenn es einseitig ist, wenn du zum Beispiel versuchst, einen lebendigen Berg zu schlagen, dann besteht keine Chance, der anderen Seite wehzutun. Das ist kein Konflikt. Das ist ein Wettstreit, wahrscheinlich einer, in dem die SC versuchen, zu entkommen oder ein Mittel zu finden, sich zu wehren.

Konflikte können körperlich oder geistig sein. Körperliche Konflikte können Schießereien sein, Schwertkämpfe oder das Rammen von extradimensionalen Wesen mit einem Lastwagen. Geistige Argumente sind Streitgespräche mit geliebten Menschen, Verhöre und unheimliche Angriffe auf den Verstand.

Bei einigen Arten von Teamwork spielt Zeit eine große Rolle (Seite 47). Du kannst jederzeit einen Aspekt für deinen Verbündeten einsetzen, um seinen Wurf zu verbessern. Du kannst einem Verbündeten helfen, bevor er an der Reihe ist, indem du einen Vorteil erschaffst oder einen +1-Bonus als Handlung gibst. Wenn der Verbündete vor dir an der Reihe ist, kannst du keinen Vorteil für ihn erschaffen, um ihm zu helfen, aber du kannst deinen Zug aufbrauchen (indem du ihn für diesen Austausch überspringst), um ihm einen +1 Teamwork-Bonus zu geben.

SCHADEN ERLEIDEN

Wenn ein Angriff erfolgreich ist, muss der Verteidiger den Treffer einstecken. Dieser hat Erfolgsstufen gleich der Differenz zwischen dem Ergebnis des Angriffs und dem Ergebnis der Verteidigung.

Du kannst die Erfolgsstufen eines Treffers absorbieren, indem du Stresskästchen abstreichst oder Konsequenzen hinnimmst. Wenn du nicht alle Erfolgsstufen absorbieren kannst oder willst, dann wirst du ausgeschaltet (Seite 53) – du wirst aus der Szene entfernt und der Angreifer entscheidet, wie es abläuft.

Eine Reihe von bedauerlichen Entscheidungen hat Charles in einen dunklen Keller geführt, wo er es mit einem Ghul zu tun bekommt, der ihn unbe-

dingt fressen will. Der Ghul greift an und springt mit seinen scharfen Klauen nach vorne; dies ist ein Angriff mit seinem Ordentlichen (+2) Kämpfen. Die SL würfelt **■■■■+**, was das Ergebnis auf Großartig (+4) bringt. Charles versucht, mit seiner Guten (+3) Athletik aus dem Weg zu springen, würfelt aber **■■■■-**, sodass sein Gesamtergebnis nur Ordentlich (+2) ist. Weil das Ergebnis des Angriffs des Ghule um zwei Stufen höher war als Charles' Verteidigung, muss Charles zwei Erfolgsstufen absorbieren. Er streicht die ersten beiden seiner drei körperlichen Stresskästchen ab; der Kampf ist schon jetzt gefährlich.

Stress

Einfach gesagt ist **Stress** eine Form von Plot-Rüstung. Er ist eine Ressource, um den Charakter aktiv im Kampf zu halten, wenn die Monster ihn treffen. Wenn du Stresskästchen abstreichst, um einen Treffer zu absorbieren, dann sagst du Dinge wie „das hätte mich *fast* erwischt“ oder „woah, das hat mir die Luft aus den Lungen getrieben, aber ich bin okay“. Stresskästchen sind allerdings eine begrenzte Ressource – die meisten Charaktere haben nur drei Kästchen für körperlichen und drei für geistigen Stress, doch Charaktere mit hoher Kraft oder hohem Willen haben mehr.

Du findest zwei **Stressbalken** auf deinem Charakterblatt, einen für körperlichen Schaden und einen für geistigen Schaden. Wenn du einen Treffer einsteckst, kannst du leere Stresskästchen des entsprechenden Typs abstreichen, um ihn zu absorbieren und im Kampf zu bleiben. Jedes Stresskästchen, das du abstreichst, absorbiert eine Erfolgsstufe.

Du kannst mehrere Stresskästchen abstreichen, wenn es nötig ist. Die Kästchen sind binär – sie sind entweder leer und können verwendet werden, oder sie sind voll und können nicht verwendet werden. Das ist aber okay. Du machst alle Stresskästchen frei, sobald du es durch die Szene geschafft hast – vorausgesetzt, die Monster fressen dich nicht vorher.

Konsequenzen

Konsequenzen sind neue Aspekte, die du auf dein Charakterblatt schreibst, wenn dein Charakter einen Treffer erleidet. Sie stellen den echten Schaden und die Verwundungen dar, die der Charakter erleidet.

Wenn du eine Konsequenz erleidest, um einen Treffer zu absorbieren, schreibe einen Aspekt, der schildert, welchen Schaden der Charakter erlitten hat. Verwende dabei die Schwere der Konsequenz als Richtlinie. Wenn du von einem

Monster gebissen wurdest, könnte **BÖSER BISS** eine leichte Konsequenz sein, eine mittlere Konsequenz könnte ein **BISS, DER NICHT AUFHÖRT ZU BLUTEN** sein, und eine schwere Konsequenz wäre beispielsweise **VERKRÜPPELT**.

Während Stress einen Treffer knapp daneben gehen lässt, wurdest du schwer getroffen, wenn du eine Konsequenz hinnehmen musst. Warum würdest du eine Konsequenz akzeptieren? Weil Stress manchmal nicht ausreicht. Vergiss nicht, du musst alle Erfolgsstufen des Treffers absorbieren, um im Kampf zu bleiben. Du hast nur eine begrenzte Zahl von Stresskästchen. Die gute Nachricht ist, dass Konsequenzen ziemlich harte Treffer schlucken können.

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit drei Konsequenz-Plätzen – leicht, mittel und schwer. Eine leichte Konsequenz kann zwei Erfolgsstufen absorbieren, eine mittlere vier und eine schwere sechs.

Wenn du also einen großen Treffer für fünf Erfolgsstufen kassierst, kannst du das ganze Ding mit einem Stresskästchen und einer mittleren Konsequenz absorbieren. Das ist viel effizienter als alle bis auf eines deiner Stresskästchen abzustreichen. Der Nachteil an Konsequenzen ist, dass sie Aspekte sind – und Aspekte sind immer wahr (Seite 34). Wenn du also einen **SCHUSS IN DEN BAUCH** erlitten hast, dann wurde dir in den Bauch geschossen! Das bedeutet, dass du Dinge, die eine Person mit einer Kugel im Bauch nicht tun kann, auch nicht tun kannst (zum Beispiel schnell laufen). Wenn deine Lage deshalb besonders kompliziert wird, könnte deine Konsequenz sogar gereizt werden. Und wie bei den Aspekten, die du dir ausdenkst, wenn du einen Vorteil erschaffst, erhält der Charakter, der die Konsequenz hervorgerufen hat – also der, der dich angeschossen hat –, einen freien Einsatz für die Konsequenz. Autsch!

Charles kämpft noch immer gegen den Ghul. Dieser kratzt nach ihm und würfelt diesmal **■■■■**, addiert sein Ordentliches (+2) Kämpfen und seinen Aspekt Hungrig auf Fleisch für zusätzliche +2, was ein Fantastisches (+6) Ergebnis zur Folge hat. Charles' **■■■■**, addiert zu seiner Guten (+3) Athletik, gibt ihm nur ein Durchschnittliches (+1) Ergebnis für seine Verteidigung; er muss also fünf Erfolgsstufen absorbieren.

Er nimmt eine mittlere Konsequenz hin. Sein Spieler und die SL entscheiden, dass der Ghul Charles eine Klaffende Brustwunde zugefügt hat. Diese Konsequenz absorbiert vier Erfolgsstufen, so dass eine übrig ist, die Charles mit seinem letzten Stresskästchen schluckt.

Ausgeschaltet werden

Wenn du nicht alle Erfolgsstufen eines Treffers mit Stress und Konsequenzen absorbieren kannst, wirst du **ausgeschaltet**.

Ausgeschaltet zu werden ist schlecht. Wer dich ausschaltet, entscheidet, wie es weitergeht. Bedenkt man die gefährlichen Situationen und mächtigen Feinde, kann das natürlich heißen, dass du tot bist, aber das ist nicht die einzige Möglichkeit. Das Ergebnis muss sich im Maßstab und der Größenordnung des Konflikts bewegen – mit anderen Worten, du würdest nicht vor Scham sterben, weil du einen Streit verlierst. Das Ergebnis sollte auch in die Abgrenzungen passen, die eure Gruppe festgelegt hat – wenn eure Gruppe der Ansicht ist, dass Charaktere niemals ohne Zustimmung des Spielers getötet werden sollten, dann ist das absolut in Ordnung. Aber selbst wenn der Tod auf dem Tisch ist (und es ist am besten, wenn das klar ist, bevor gewürfelt wird), sollte die SL daran denken, dass das normalerweise ein langweiliges Ergebnis ist. Ein SC, der ausgeschaltet wurde, könnte verloren sein, entführt werden, in Gefahr gebracht werden, gezwungen sein, Konsequenzen oder Korruption hinzunehmen... Die Liste ließe sich fortsetzen. Der Tod eines Charakters bedeutet, dass jemand einen neuen Charakter erschaffen und in die Geschichte einführen muss, doch ein Schicksal, das schlimmer ist als der Tod, ist nur von deiner Fantasie begrenzt.

Folge der Geschichte, wenn du beschreibst, wie jemand, oder etwas, ausgeschaltet wird. Wurde ein Kultist mit einer Salve aus einem Maschinengewehr ausgeschaltet? Ein Kugelhagel füllt die Luft und er klatscht nass auf dem Boden auf. Würdest du von einem Lastwagen geschleudert, als dieser die Überführung an der 26th Street passiert? Du verschwindest über den Rand und wirst zurückgelassen, während der Konflikt auf der Dan Ryan weitergeht. Behalte den Tod im Hinterkopf, wenn besprochen wird, was die Folgen sind, wenn du ausgeschaltet wirst, aber oft ist es genauso interessant, dem Tod von der Schippe zu springen.

Der Ghul erzielt einen echten Glückstreffer und führt einen Legendären (+8) Angriff gegen Charles Schwache (-1) Verteidigung aus. In diesem Augenblick des Konflikts sind alle seine Stresskästchen bereits gefüllt und gleiches gilt für seine mittlere Konsequenz. Selbst wenn er eine leichte und schwere Konsequenz auf einmal hinnehmen würde, wodurch er acht Erfolgsstufen absorbieren könnte, würde das nicht ausreichen. Als Folge wird Charles ausgeschaltet. Der Ghul kann über sein Schicksal entscheiden. Die SL hätte das Recht, den Ghul Charles einfach umbringen zu lassen, doch ist das nicht das interessanteste Ergebnis.

Stattdessen sagt die SL an, dass Charles überlebt, bewusstlos geschlagen und in den Bau des Ghuls geschleppt wird, mit vollständigen Konsequenzen. Charles wacht orientierungslos und sehr schwach in den stockdunklen Katakomben unter der Stadt auf. Weil er ausgeschaltet war, hat er keine andere Wahl als diese Bedingungen zu akzeptieren.

Aufgeben

Wie kannst du also verhindern, einen schrecklichen Tod zu sterben – oder schlimmer? Du kannst jede Aktion in einem Konflikt unterbrechen, um **aufzugeben**, solange die Würfel noch nicht auf dem Tisch gelandet sind. Gib einfach auf. Sag allen, dass du fertig bist, dass du nicht weitermachen kannst. Du verlierst den Konflikt, aber **du erhältst einen Fate-Punkt** plus einen weiteren für jede Konsequenz, die du im aktuellen Konflikt erlitten hast.

Außerdem bedeutet ein Aufgeben auch, dass *du* die Bedingungen der Niederlage und wie du den Konflikt verlässt ansagen kannst. Du kannst dem Monster entkommen und überlebst, um den Kampf an einem anderen Tag fortzusetzen. Es bleibt allerdings eine Niederlage. Du musst deinem Gegner etwas geben, das er haben will. Du kannst nicht aufgeben und dann beschreiben, wie du heroisch den Tag rettetest – diese Möglichkeit steht dir nicht mehr offen.

Aufzugeben ist ein mächtiges Werkzeug. Du kannst aufgeben, um zu entkommen und einen Plan für den nächsten Kampf zu haben, beim Aufgeben einen Hinweis finden, wie du weitermachen sollst, oder einen anderen Vorteil für die Zukunft erhalten. Du kannst *diesen* Kampf nur nicht mehr gewinnen.

Du musst aufgeben, ehe dein Gegner würfelt. Du kannst nicht auf das Ergebnis warten und aufgeben, wenn klar ist, dass du nicht gewinnen kannst – das ist schlechter Stil. Eine gewisse Verhandlungsbereitschaft wird vorausgesetzt. Suche nach einer Lösung, die für alle am Tisch funktioniert. Wenn die Gegenseite mit den Bedingungen deines Aufgebens nicht einverstanden ist, kann sie verlangen, dass diese umformuliert werden oder dass du etwas anderes oder Zusätzliches opferst. Da das Aufgeben immer noch einen Verlust für dich darstellt, bedeutet das, dass die andere Seite zumindest einen Teil dessen bekommen sollte, was sie möchte. Je höher der Preis ist, den du zahlst, desto größer sollte der Nutzen sein, den deine Seite als Teil des Aufgebens erhält – wenn das sichere Verderben über die gesamte Gruppe hereinbricht, könnte ein Mitglied, das sich als heldenhaftes (und tödliches) letztes Gefecht zum Aufgeben entschließt, bedeuten, dass alle anderen verschont werden!

EINEN KONFLIKT BEENDEN

Ein Konflikt nähert sich seinem Ende, wenn alle auf einer Seite entweder aufgegeben haben oder ausgeschaltet wurden. Am Ende des Konflikts kann jeder Spieler, der aufgegeben hat, seine Fate-Punkte für die Aufgabe erhalten (siehe Seite 45). Die SL zahlt jetzt auch die Fate-Punkte für feindliches Einsetzen (Seite 37) aus, die während des Konflikts genutzt wurden.

SICH VON KONFLIKTEN ERHOLEN

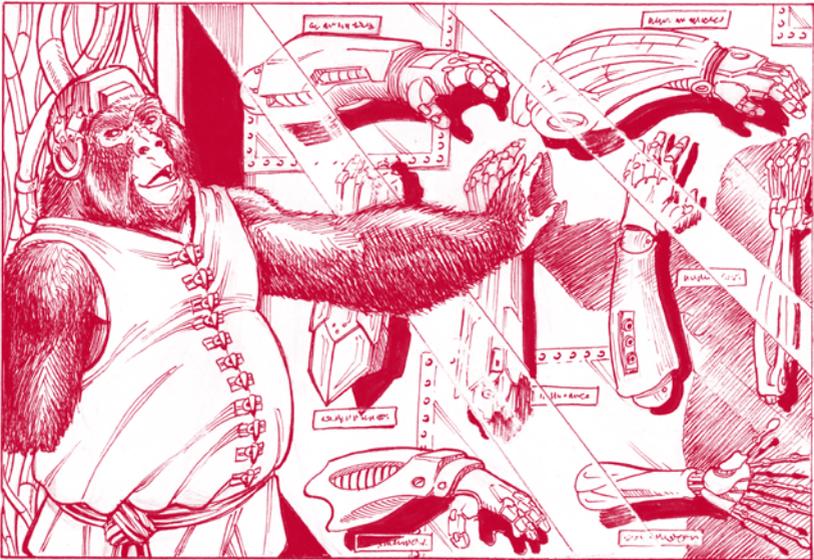
Am Ende einer jeden Szene leeren alle Charaktere ihre Stresskästchen. Bei Konsequenzen ist mehr Zeit und Mühe erforderlich.

Um den **Heilungsprozess** zu beginnen, muss die Person, die dich behandelt, einen Erfolg bei einer Überwinden-Aktion mit einer passenden Fertigkeit erzielen. Körperliche Verletzungen werden normalerweise mit Bildung behandelt, während geistige Konsequenzen mit Empathie geheilt werden. Diese Überwinden-Aktion geht gegen eine Schwierigkeit, die von der Schwere der Konsequenz abhängig ist: Ordentlich (+2) bei einer leichten Konsequenz, Großartig (+4) bei einer mittleren und Fantastisch (+6) bei einer schweren. Diese Schwierigkeit steigt um +2, wenn du versuchst, dich selbst zu behandeln (es ist einfach einfacher, wenn das jemand anderes tut).



Wenn du diesen Wurf schaffst, formuliere die Konsequenz um, sodass klar wird, dass sie heilt. Ein **GEBROCHENER ARM** wird beispielsweise zum **GIPSARM**. Ein Erfolg hier ist aber nur die erste Hürde – es ist Zeit erforderlich, um sich von Konsequenzen zu erholen.

- **Leichte** Konsequenzen erfordern eine volle Szene nach der Behandlung
- **Mittlere** Konsequenzen halten länger an und erfordern eine volle Sitzung nach der Behandlung.
- **Schwere** Konsequenzen werden nur geheilt, wenn du nach der Behandlung einen großen Meilenstein erreichst.



ENTWICKLUNG

Während deine Charaktere sich durch die Geschichte wurschteln, wachsen und verändern sie sich. Am Ende einer jeden Sitzung erhältst du einen kleinen Meilenstein, der es dir erlaubt, Dinge auf deinem Charakterblatt neu anzuordnen. Am Ende eines jeden Handlungs bogens erhältst du einen großen Meilenstein, der es dir erlaubt, Dinge zu deinem Charakterblatt hinzuzufügen. (Mehr über Sitzungen und Handlungs bögen auf Seite 59.)

KLEINE MEILENSTEINE

Kleine Meilensteine finden am Ende einer jeden Sitzung statt, auf einem Teil des Wegs zum nächsten Zeitlinien-Ereignis. Bei ihnen geht es eher darum, deinen Charakter der aktuellen Situation anzupassen als ihn stärker zu machen. Du willst einen kleinen Meilenstein vielleicht gar nicht verwenden und das ist in Ordnung. Es ist nicht immer sinnvoll, deinen Charakter zu verändern. Die Gelegenheit ist da, wenn du sie brauchst.

Während eines kleinen Meilensteins kannst du eines der folgenden Dinge tun:

- Du kannst den Rang von zwei Fertigkeiten austauschen oder eine Durchschnittliche (+1) Fertigkeit durch eine ersetzen, die du nicht auf dem Bogen hast. Schreibe einen Stunt um.
- Erwirb einen neuen Stunt, indem du 1 Punkt Erholung opferst. (Vergiss nicht, dass deine Erholungsrate nicht unter 1 fallen kann.)
- Schreibe einen beliebigen Aspekt um, außer deinem Konzept.

GROSSE MEILENSTEINE

Große Meilensteine sind bedeutender und ermöglichen deinem Charakter, mächtiger zu werden. Ein großer Meilenstein erlaubt dir, einen Effekt aus der Liste für kleine Meilensteine auszuwählen. Außerdem tust du *alle* der folgenden Dinge:

- Schreibe dein Konzept um, wenn du das willst.
- Wenn du mittlere oder schwere Konsequenzen erlitten hast, deren Heilung noch nicht begonnen hat, kannst du den Heilungsprozess beginnen und sie umschreiben. Alle Konsequenzen, die bereits im Heilungsprozess waren, werden nun geheilt.
- Erhöhe den Fertigkeitswert von zwei verschiedenen Fertigkeiten um einen Schritt – auch von Mäßig (+0) auf Durchschnittlich (+1).

Wenn die SL der Meinung ist, dass eine große Handlungsentwicklung zu Ende ist und es für die SC Zeit wäre, „aufzusteigen“, kann sie zudem noch eines oder beide der folgenden Dinge zusätzlich anbieten:

- Du erhältst einen Punkt Erholung, den du sofort ausgeben kannst, um einen neuen Stunt zu erwerben, wenn du willst.
- Erhöhe einen zweiten Fertigkeitswert um eine Stufe.

FERTIGKEITSWERTE ERHÖHEN

Wenn du einen Fertigkeitswert erhöhst, musst du dabei die „Säulen“-Struktur aufrecht erhalten. Jede Stufe darf nicht mehr Fertigkeiten haben als die Stufe darunter. Das kann heißen, dass du zunächst ein paar Mäßige (+0) Fertigkeiten hochstufen musst – oder du sparst dir deine Fertigungspunkte auf statt sie sofort auszugeben, um große Steigerungen auf einen Schlag zu ermöglichen.

Ruth will ihr Spezialwissen von Durchschnittlich (+1) auf Ordentlich (+2) anheben, aber das würde bedeuten, dass sie vier Ordentliche (+2) Fertigkeiten und nur drei Durchschnittliche (+1) Fertigkeiten hätte, und das geht nicht. Glücklicherweise kann sie eine weitere Fertigkeit um einen Rang erhöhen und hebt ihre Mäßige (+0) Empathie auf Durchschnittlich (+1) an. Jetzt hat sie eine Großartige (+4), zwei Gute (+3), vier Ordentliche (+2) und vier Durchschnittliche (+1) Fertigkeiten.

Die Pyramide	nicht zulässig	zulässig	ebenso zulässig
+4 	+4 	+4 	+4 
+3 	+3 	+3 	+3 
+2 	+2 	+2 	+2 
+1 	+1 	+1 	+1 

SITZUNGEN UND HANDLUNGSBÖGEN

Es sind einige Grundannahmen im Spiel, wenn wir über Sitzungen und Handlungsbögen sprechen. Wir möchten diese Grundannahmen gerne näher beleuchten, damit du Anpassungen vornehmen kannst, je nachdem, wie dein Spiel davon abweicht.

Eine *Sitzung* ist eine einzelne Spielsitzung, die aus mehreren Szenen und einigen Stunden des gemeinsamen Spiels besteht. Vom Umfang her ist eine Sitzung vergleichbar mit der einzelnen Folge einer Fernsehserie, sie liegt wahrscheinlich im Bereich von drei bis vier Stunden.

Ein *Handlungsbogen* ist eine Reihe von Sitzungen, die oftmals Handlungselemente enthalten, die von Sitzung zu Sitzung weitergeführt werden. Diese Handlungselemente müssen nicht innerhalb eines Handlungsbogens abgeschlossen werden, in der Regel gibt es aber bedeutende Entwicklungen und Veränderungen, die in seinem Verlauf eintreten. Stell es dir so ähnlich vor wie ein Drittel oder die Hälfte der Staffel einer Fernsehserie. Der Handlungsbogen besteht wahrscheinlich aus ungefähr vier Sitzungen.

Wenn der Spielablauf deiner Gruppe aus diesen „wahrscheinlichen“ Zeiten herausfällt, möchtest du vielleicht abändern, wie einige Teile der Entwicklung funktionieren. Wenn dein Handlungsbogen länger als vier bis sechs Sitzungen dauert, solltest du vielleicht zulassen, dass Schwere Konsequenzen bereits nach vier Sitzungen verschwinden, statt bis zum Ende des Handlungsbogens zu warten. Wenn du möchtest, dass die Entwicklung langsamer vonstatten geht, kannst du Verbesserungen wie Fertigkeitspunkte und die Erhöhung der Erholungsrate seltener erlauben. Wenn deine Gruppe dazu neigt, relativ kurze Sitzungen zu planen, erreicht ihr vielleicht nicht am Ende jeder Sitzung einen Meilenstein. Das ist Geschmackssache, das Spiel ist deine Sache!

DAS SPIEL LEITEN

Als Spielleitung führst du in den Spielsitzungen Regie. Denk dran, dass du nicht der *Boss* bist. *Fate Kompakt* ist ein gemeinschaftliches Spiel, in dem die Spieler ein Mitspracherecht haben bei dem, was mit ihren Charakteren passiert. Deine Aufgabe ist es, die Dinge am Laufen zu halten, indem du Folgendes tust:

- **Moderiere Szenen:** Eine Sitzung besteht aus Szenen. Lege fest, wo die Szene beginnt, wer beteiligt ist und was passiert. Entscheide, wann alle interessanten Dinge passiert sind und die Szene zu Ende ist. Überspringe Unnötiges – genauso, wie du nicht würfelst, wenn das Ergebnis einer Handlung uninteressant ist, solltest du keine Szene ansetzen, wenn dabei nichts Spannendes, Dramatisches, Nützliches oder Lustiges passiert.
- **Entscheide über die Regeln:** Wenn eine Frage zur Anwendung der Regeln auftaucht, kannst du das mit den Spielern diskutieren und versuchen, zu einem für alle annehmbaren Konsens zu kommen, du hast aber das letzte Wort.
- **Lege die Schwierigkeit fest:** Entscheide, wann es wirklich nötig ist, zu würfeln, und lege die Schwierigkeiten dafür fest.
- **Bestimme die Kosten eines Fehlschlags:** Wenn ein SC die Würfelprobe nicht schafft, entscheidest du, was die Folgen sind und wie der Haken bei einem Erfolg mit Haken aussieht. Du kannst natürlich Vorschläge von den Spielern annehmen – vielleicht haben sie eine Vorstellung davon, wie ihr SC verletzt wird – aber das letzte Wort liegt immer bei dir.
- **Spiele die NSC:** Jeder Spieler hat die Kontrolle über seinen eigenen SC, aber du verkörperst den gesamten Rest, vom Kultisten über Monster bis hin zum großen Hauptbösewicht.
- **Gib den SC Möglichkeiten zum Handeln:** Wenn die Spieler nicht mehr wissen, was sie als nächstes tun sollen, ist es deine Aufgabe, ihnen einen kleinen Schubs zu geben. Lass deine Spieler nicht minutenlang hängen, wenn sie keine Entscheidung treffen können oder ihnen kleinere Informationen fehlen – tu was, um die Situation komplett umzukrempeln. Im Zweifelsfall überlege dir, was die Ziele und Strategien des Hauptbösewichts sein könnten, um einen konkreten Handlungsbedarf für die SC zu schaffen.
- **Stelle sicher, dass jeder glänzen kann:** Dein Ziel ist es nicht, die Spieler zu besiegen, sondern sie herauszufordern. Stelle sicher, dass jeder SC hin und wieder die Chance bekommt, der Star der Szene zu sein. Verteile Reize und Herausforderungen, die auf die verschiedenen Stärken und Schwächen der SC maßgeschneidert sind.

- **Mach den SC das Leben schwer:** Zusätzlich dazu, dass du den Charakteren Monstern entgegen wirfst, bist du die vorrangige Quelle für Reize. Die Spieler können auch gegenseitig ihre Aspekte reizen, aber du musst sicherstellen, dass jeder die Gelegenheit bekommt, die negativen Konsequenzen seiner Aspekte zu erleben.
- **Baue auf den Entscheidungen der Spieler auf:** Schau dir an, was die SC im Laufe des Spiels getan haben und überlege dir, wie das die Welt verändert und wie diese darauf reagiert. Sorge dafür, dass die Welt sich lebendig anfühlt, indem du die SC mit diesen Konsequenzen – gut und schlecht – konfrontierst.

SCHWIERIGKEIT UND WIDERSTAND FESTLEGEN

Manchmal werden die Aktionen der SC auf **Widerstand** stoßen, z.B. in Form eines Verteidigungswurfs eines anderen Charakters in der Szene. In diesem Fall würfelt der Widerstand leistende Charakter und addiert den Wert der jeweils passenden Fertigkeit, genau wie der SC. Wenn der Widerstand leistende Charakter passende Aspekte besitzt, können diese eingesetzt werden. Die SL kann Fate-Punkte aus ihrem Vorrat nutzen (Seite 63), um die Aspekte von NSC einzusetzen.

Wenn es jedoch keinen Widerstand gibt, muss die Spielleitung die Schwierigkeit der Probe festlegen:

- **Leichte Schwierigkeiten**, unterhalb des Fertigkeitswerts der SC, sind am besten, wenn du ihnen eine Möglichkeit geben willst, sich hervorzutun.
- **Mittlere Schwierigkeiten**, in der Nähe des jeweiligen Fertigkeitswerts des SC, sind am besten, wenn du Spannung erzeugen willst, die SC aber nicht überfordern willst.
- **Hohe Schwierigkeiten**, wesentlich höher als der jeweilige Fertigkeitswert des SC sind am besten, wenn du betonen willst, wie schlimm oder ungewöhnlich die Umstände sind und du sie dazu zu bringen, alle Register zu ziehen, oder um sie in eine Position zu bringen, wo sie die Konsequenzen des Fehlschlags durchleiden müssen.

Du kannst auch die Leiter (Seite 12) zu Hilfe nehmen, um eine geeignete Schwierigkeit auszuwählen. Ist sie hervorragend? Dann nimm Hervorragend (+5)! Hier sind einige Faustregeln zu Beginn.

Wenn die Aufgabe nicht wirklich schwer ist, lass die SC gegen ein Mäßige (+0) Schwierigkeit würfeln – oder sag den Spielern, dass sie es auch ohne Würfeln schaffen, solange es keinen Zeitdruck gibt oder der Charakter einen Aspekt besitzt, der andeutet, dass er Ahnung von der Sache hat.

Wenn dir zumindest ein Grund einfällt, warum die Aufgabe schwer ist, wähle Ordentlich (+2). Für jeden weiteren Faktor, der gegen die Charaktere arbeitet, füge nochmal +2 zur Schwierigkeit hinzu.

Wenn du über solche Faktoren nachdenkst, berücksichtige, welche Aspekte im Spiel sind. Wenn etwas wichtig genug ist, um zu einem Aspekt zu werden, sollte es hier ein wenig Aufmerksamkeit bekommen. Da Aspekte wahr sind (Seite 34), könnten sie Einfluss darauf haben, wie einfach oder schwer etwas sein sollte. Das bedeutet nicht, dass Aspekte der einzige Faktor sind, den du berücksichtigen solltest! Dunkelheit ist Dunkelheit, unabhängig davon, ob du daraus einen Aspekt für die Szene machen willst oder nicht.

Wenn die Aufgabe unglaublich schwierig ist, kannst du so hoch gehen, wie du es für sinnvoll hältst. Die SC werden einige Fate-Punkte einsetzen müssen und viel Hilfe brauchen, aber das ist in Ordnung.

Wenn du weitere Anregungen und Ideen brauchst, um abwechslungsreiche und interessante Gegner und Widersacher für deine Spieler zu erschaffen, schau dir das *Fate Antagonisten-Handbuch* an, das ebenfalls beim Uhrwerk Verlag erschienen ist.

NSC

Zu den NSC gehören Unbeteiligte, Nebenrollen, Verbündete, Gegner, Monster und so ziemlich alles andere, was die Anstrengungen der SC verkompliziert oder behindert.

HAUPT-NSC

Wenn jemand besonders wichtig für die Geschichte ist, kannst du ihn wie einen Spielercharakter mit Aspekten und Fertigkeiten ausstatten. Das eignet sich für jemanden, mit dem die SC viel zu tun haben, wie zum Beispiel ein Verbündeter, ein Rivale, der Repräsentant einer wichtigen Fraktion oder der Oberbösewicht. Ein Haupt-NSC muss nicht notwendigerweise den gleichen Einschränkungen unterliegen wie ein SC zu Beginn. Wenn der NSC eine wiederkehrende Bedrohung auf Boss-Ebene sein soll, gib ihm eine höhere Spitzenfertigkeit (siehe „Schwierigkeit und Widerstand festlegen“ auf Seite 61), mehr Stunts und was auch immer es noch braucht, um ihn zu einer Gefahr zu machen.

NEBEN-NSC

NSC, die keine wichtigen und regelmäßigen auftauchenden Charaktere sind, brauchen nicht so sorgfältig ausformuliert zu werden wie Haupt-NSC. Lege für einen Neben-NSC nur das fest, was absolut notwendig ist.

Die meisten Neben-NSC haben einen einzigen Aspekt, der einfach nur ihr Konzept ist: **WACHHUND**, **BÜROKRATISCHER BREMSKLOTZ**, **WÜTENDER KULTIST**, etc. Wenn nötig, gib ihnen noch ein oder zwei weitere Aspekte, um etwas Interessantes oder eine Schwäche ihrerseits abzubilden. Sie können auch einen Stunt haben. Gib ihnen ein oder zwei Fertigkeiten, um zu beschreiben, worin sie gut sind. Dafür kannst du Fertigkeiten aus der Liste nehmen oder dir etwas Konkretes überlegen, wie zum Beispiel Ordentlich (+2) *In Kneipenschlägereien geraten* oder Großartig (+4) im *Leute Beißen*.

Gib ihnen kein, ein, zwei oder drei Stresskästchen. Je mehr sie haben, desto größer wird die Gefahr, die sie darstellen. Üblicherweise haben sie keine Leiste für Konsequenzen, wenn sie einen Schlag abbekommen mit mehr Erfolgsstufen, als sie mit Stress absorbieren können, sind sie ausgeschaltet. Neben-NSC sind nicht dafür gedacht, länger zu bleiben.

MONSTER, OBERBÖSEWICHTE UND ANDEREN BEDROHUNGEN

Genau wie Neben-NSC werden Monster und andere Bedrohungen (wie ein Sturm, ein sich ausbreitendes Feuer oder ein Trupp bewaffneter Handlanger) als Charaktere ausformuliert, für gewöhnlich aber einfacher als ein SC. Du musst nur das festlegen, was absolut notwendig ist. Anders als Neben-NSC können diese Bedrohungen wirklich auf jede Weise definiert werden. Brich die Regeln (siehe Seite 78). Gib ihnen eine beliebige Kombination von Aspekten, Fertigkeiten, Stunts, Stress und Konsequenzen, die es braucht, um sie zu einer Gefahr zu machen, und überlege, welche Art von Schwierigkeiten sie für SC darstellen, wenn du ihre Werte festlegst.

DEINE FATE-PUNKTE

Am Anfang jeder Szene beginnst du mit einem Vorrat von Fate-Punkten in Höhe der Anzahl der SC. Wenn die Szene zusätzlich einen Haupt-NSC oder ein Monster enthält, die in einem früheren Konflikt aufgegeben (siehe Seite 54) oder in einer früheren Szene Fate-Punkte durch feindliches Einsetzen erhalten haben (siehe Seite 37), werden diese Fate-Punkte deinem Vorrat hinzugefügt. Wenn in einer

vorherigen Szene ein Aspekt gegen dich gereizt wurde, der die Szene beendet hat und du keine Gelegenheit hattest, diesen Fate-Punkt auszugeben, kannst du diesen Punkt ebenfalls deinem Vorrat hinzufügen.

Charles, Ruth, Cassandra und Ethan stehen kurz vor der finalen Begegnung mit Alice Westforth. Zuvor ist sie den Helden entkommen, indem sie in einem Konflikt aufgegeben hat, nachdem sie eine mittlere Konsequenz bekommen hat. Das bedeutet, dass die SL für diese Szene vier Punkte für die SC bekommt und zwei zusätzliche Punkte, die Alice mitbringt.

Als SL kannst du Fate-Punkte aus deinem Vorrat ausgeben, um Aspekte einzusetzen, Reizen abzulehnen, das die Spieler NSC anbieten, und um alle NSC-Stunts zu nutzen, die Punkte voraussetzen – alles genau so, wie es die Spieler tun.

Du musst jedoch *keine* Fate-Punkte ausgeben, um einen beliebigen Aspekt zu reizen. Du hast einen unendlichen Vorrat an Fate-Punkten für diesen Zweck.

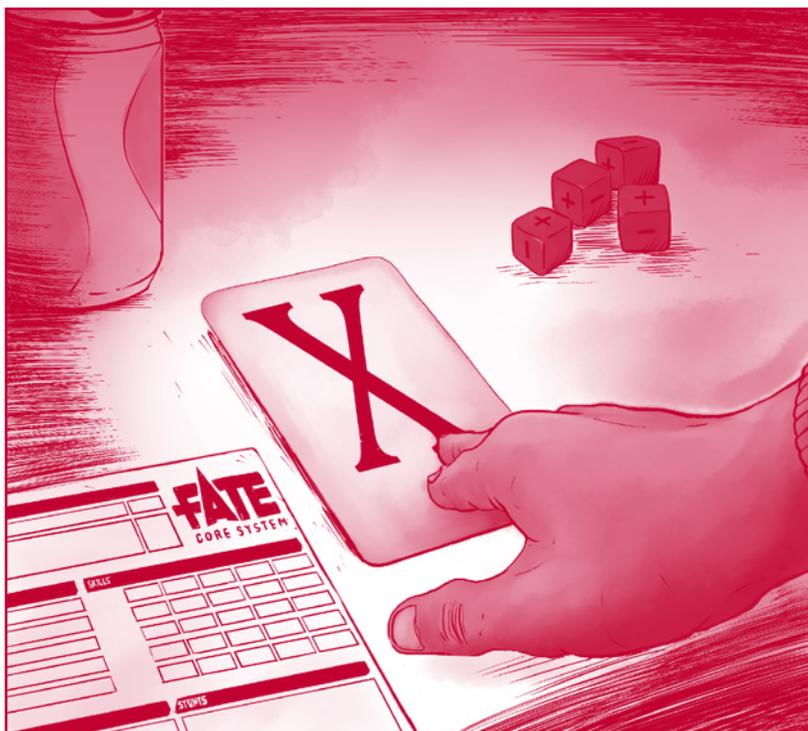
SICHERHEITSTECHNIKEN AM TISCH

Die SL (und die Spieler tatsächlich auch) hat die Verantwortung zu gewährleisten, dass alle am Tisch sich im Spiel und dem Raum, in dem sie spielen, sicher fühlen. Ein Weg, wie eine SL das unterstützen kann, ist, für jeden am Tisch einen Rahmen zu bieten, in dem Bedenken oder Einwände geäußert werden können. Wenn das passiert, muss es absolute Priorität bekommen und angesprochen werden. Hier sind einige Techniken, die dabei helfen können, dass dieser Ablauf für die Spieler am Tisch besser zugänglich ist und wenn nötig, leichter umgesetzt werden kann.

- **Die X-Karte:** Die X-Karte ist ein optionales Werkzeug (geschaffen von John Stavropoulos), das jedem in deinem Spiel (einschließlich dir) erlaubt, jeglichen Inhalt, mit dem sich jemand unwohl fühlt, aus dem Spiel auszublenden. Mehr über die X-Karte kannst du unter <https://tinyurl.com/xkarterollenspiel> nachlesen.
- **Script Change RPG Toolbox:** Für etwas mit ein wenig mehr Nuancierung und Detailgenauigkeit, schau dir Script Change von Brie Beau Sheldon an, das Optionen zum Anhalten, Zurückspulen, Überspringen und mehr bietet und dabei auf eine leicht zugängliche und vertraute Mediaplayer-Metapher zurückgreift. Mehr dazu kannst du unter briebeau.com/thoughty/script-change/ nachlesen.

Die deutsche Übersetzung von Markus Widmer findest du als „Kurskorrektur“ unter: www.3w6-podcast.com/safetytool

Solche Sicherheitstechniken können auch wie die Blödsinnsregel (siehe Seite 23) zur Justierung genutzt werden. Sie bieten den Spielern eine Möglichkeit, in sicherer Atmosphäre für das einzutreten, was sie im Spiel suchen. Respektiere solche Techniken und gib ihnen die Unterstützung, die sie verdienen!



OPTIONALE REGELN

Hier findest du einige optionale oder alternative Regeln, die du in deinem Spiel verwenden kannst.

ZUSTÄNDE

Zustände sind eine Alternative zu Konsequenzen und ersetzen diese vollständig. Zustände erfüllen zwei Zwecke: Sie nehmen ein wenig den Druck von Spielern und SL, sich auf die Schnelle einen korrekt formulierten Aspekte für eine zugefügte Konsequenz zu überlegen, und sie geben dir die Möglichkeit, die Art deines Spiels zu gestalten, indem die Art und Weise, wie Charaktere dauerhaften Schaden erleiden, vorher festgelegt wird.

Die *Fate Kompakt*-Version von Zuständen nimmt jede Konsequenz-Stufe und teilt sie in zwei Zustände mit dem halben Wert auf.

1 **SCHMERZEND** (leicht)

2 **VERLETZT** (mittel)

3 **VERWUNDET** (schwer)

4 **VERÄNGSTIGT** (leicht)

5 **ERSCHÜTTERT** (mittel)

6 **DEMORALISIERT** (schwer)

Diese Zustände entsprechen dem körperlichen und geistigen Status – aber nur, weil du körperlich getroffen wurdest, heißt das nicht, dass du nicht auch einen geistigen Zustand markieren darfst und umgekehrt, solange es Sinn ergibt. Angriffe sind traumatisch!

Zustände heilen genau wie Konsequenzen, basierend auf ihrem Schweregrad. Wenn du eine zusätzliche leichte Konsequenz erhalten würdest, bekommst du stattdessen zwei zusätzliche Kästchen bei **SCHMERZEND** und **VERÄNGSTIGT**, je nachdem, was passt.

ZUSTÄNDE NOCH WEITER TRENNEN

Wenn du körperliche und geistige Zustände lieber getrennt halten möchtest, verdopple die Anzahl der Kästchen pro Zustand. Allerdings gibt es eine Obergrenze: Wenn insgesamt zwei Kästchen für einen der beiden Zustände in einer Reihe markiert sind, können in dieser Reihe keine weiteren markiert werden. Wenn du also ein Kästchen (von zwei) bei **SCHMERZEND** und kein Kästchen bei

VERÄNGSTIGT markiert hast, und dann entweder das zweite Kästchen bei **SCHMERZEND** oder das erste bei **VERÄNGSTIGT**, kannst du in dieser Reihe keine weiteren Zustände mehr markieren.

Wenn du eine leichte Konsequenz (durch Kraft, Wille oder einen Stunt) erhalten würdest, füge stattdessen zwei weitere Kästchen zu **SCHMERZEND** (Kraft) oder **VERÄNGSTIGT** (Wille) hinzu. Diese zusätzlichen Kästchen erhöhen die Obergrenze für diese Reihe jeweils um eins.

ANDERE VERSIONEN VON ZUSTÄNDEN

Verschiedene Spiele auf Basis von Fate nutzen Zustände statt Konsequenzen. Es steht dir frei, deren Umsetzung anstelle der hier vorliegenden zu übernehmen, wenn dir eine davon besser gefallen sollte. Alle erfüllen den gleichen Zweck für das Spiel: Sie verringern den Druck, spontan einen Aspekt für die Konsequenz zu finden, und steuern die Art des Spiels, indem sie die Arten von dauerhaftem Schaden begrenzen, den Charaktere erleiden können.

DIE FERTIGKEITENLISTE VERÄNDERN

Wie auf Seite 15 erwähnt, sind Fertigkeitenlisten das erste, was du zum Herumbasteln in Erwägung ziehen solltest, wenn du dein eigenes Fate-Spiel erstellst. Unsere Standardliste präsentiert eine Liste von 19 Fertigkeiten, angeordnet in einer Pyramide aus zehn Fertigkeiten. Diese Liste basiert außerdem auf einer traditionellen Vorstellung von Können in verschiedenen Tätigkeitsbereichen und beantwortet im Wesentlichen die Frage „Was kannst du tun?“. Andere Fertigkeitenlisten haben nicht unbedingt die gleiche Länge, sind genauso angeordnet oder beantworten die gleiche Frage. Daher folgen hier einige kurze Fertigkeitenlisten, die du in Betracht ziehen, ausleihen oder anpassen kannst.

- **Attribute:** Charme, Geschicklichkeit, Intelligenz, Stärke, Zähigkeit
- **Begabungen:** Athletik, Forschung, Führung, Kampf, List
- **Beziehungen:** Allein, Gemeinsam, Tonangebend, Unterstützend
- **Handlungen:** Basteln, Bewegen, Beobachten, Ertragen, Lenken, Kämpfen, Schleichen, Sprechen, Wissen
- **Methoden:** Flink, Kraftvoll, Scharfsinnig, Sorgfältig, Tollkühn, Tückisch
- **Motive:** Feuer, Geist, Holz, Leere, Luft, Metall, Stein, Wasser, Wind
- **Rollen:** Dieb, Fahrer, Genie, Hacker, Schläger, Schrauber, Trickbetrüger
- **Werte:** Gerechtigkeit, Liebe, Macht, Pflichtgefühl, Rache, Ruhm, Sicherheit, Wahrheit

Wenn du eine längere Liste möchtest, probier einfach, mit der Standardliste anzufangen und tausche, kombiniere, entferne und füge nach Bedarf Fertigkeiten von dieser Liste hinzu, bis du das hast, wonach du suchst. Du könntest stattdessen auch zwei oder mehr der obigen Listen in irgendeiner Form miteinander kombinieren.

Entwicklung: Je kleiner die Anzahl der Fertigkeiten in deiner Liste im Vergleich zur Standardliste ist, desto seltener wirst du Fertigungspunkte für die Entwicklung erhalten wollen. Vielleicht erlaubst du sie daher nur während der „Entwicklung“ (Seite 57) oder begrenzt sie anderweitig.

Alternativen zur Pyramide:

- **Raute:** Eine breite Mitte, die sich nach oben und unten verjüngt, das heißt, 1 auf +0, 2 auf +1, 3 auf +2, 2 auf +3 und 1 auf +4.
- **Säule:** Eine ungefähr gleiche Anzahl von Fertigkeiten auf jeder Ebene. Wenn deine Liste kurz genug ist, könnte das auch eine Linie sein mit einer Fertigkeit pro Stufe.
- **Frei mit Höchstwert:** Gib deinen Spielern genügend Punkte, um eine Pyramide (oder eine andere Form) zu erstellen, aber schreib sie nicht vor. Sie können erwerben, was sie möchten, solange sie unter dem Höchstwert bleiben.

Abdeckung: Achte darauf, wie viele Fertigkeiten aus der Liste insgesamt abgedeckt werden. Die Standardliste hat Werte in 53% aller Fertigkeiten (10 von 19). Je höher diese Zahl, desto mehr Überschneidungen könnte es bei den Spielern geben. Achte auf den Nischenschutz.

Kombination: Vielleicht möchtest du zwei Listen haben, von denen die Spieler jeweils eine zusammenrechnen, um ihre Probe zu würfeln. Das Wichtigste hierbei ist, im Hinterkopf zu behalten, dass die möglichen Gesamtwerte innerhalb des „Null-bis-Höchstwert“-Bereichs liegen. Du könntest Werte zwischen +0 und +2 auf jeder Liste haben oder von -1 bis +1 auf der einen oder von +1 bis +3 auf der anderen, etc.

CHARAKTERERSCHAFFUNG WÄHREND DES SPIELS

Wenn Spieler gerne schnelle kreative Entscheidungen aus der Situation heraus treffen, könnte es ihnen Spaß machen, Charaktere *während des Spiels* zu erschaffen statt vorher. Diese ähnelt der Art und Weise, wie sich Charaktere in anderen Medien offenbaren und entwickeln. Das eignet sich nicht für jeden, kann aber in Gruppen, bei denen die Methode gut ankommt, ein echter Publikumserfolg werden.

Bei dieser Methode starten die Charaktere nur mit einem Namen, dem Konzept und der höchsten Fertigkeit – falls überhaupt! Wenn der Charakter im weiteren Verlauf des Spiels auf eine Fertigkeit würfeln muss, für die er noch keinen Wert hat, kann er einen leeren Platz auswählen und in dem Augenblick sein Wissen aufdecken. Aspekte und Stunts können genauso ausgefüllt werden, wenn die Umstände es erfordern, und zwar genau in dem Moment, in dem ein Fatepunkt ausgegeben oder ein Bonus in Anspruch genommen wurde.

COUNTDOWNS

Ein Countdown verleiht einem Gegner oder einer Situation Dringlichkeit: Kümmer dich jetzt darum oder es wird schlimmer! Ganz gleich, ob es sich um eine tickende Bombe handelt, ein Ritual kurz vor der Vollendung, einen Bus, der am Rand einer Hängebrücke steht oder einen Soldaten mit einem Funkgerät, der Verstärkung rufen will – Countdowns zwingen die SC zu schnellem Handeln oder sich schlimmeren Folgen zu stellen.

Ein Countdown besteht aus drei Teilen: Einem Zähler, einem oder mehreren Auslösern sowie einem Ergebnis.

Der *Zähler* ähnelt stark einem Stressbalken: Es handelt sich um eine Reihe von Kästchen, die nach und nach markiert werden. Jedes Mal, wenn ein Kästchen markiert wird, kommt der Countdown seinem Ende näher. Je kürzer der Balken, desto schneller naht der Untergang.

Ein *Auslöser* ist ein Ereignis, das ein Kästchen auf dem Zähler kennzeichnet. Das kann etwas Einfaches sein wie „eine Minute/Stunde/Tag/Austausch verstreicht“ sein oder konkreter wie „der Bösewicht erleidet eine Konsequenz oder wird ausgeschaltet“.

Wenn das letzte Kästchen auf dem Zähler markiert wurde, endet der Countdown und das *Ergebnis* tritt ein, was immer es ist.

Die SL kann – als eine Art Vorahnung und um die Spannung in der Geschichte zu erhöhen – den Spielern verraten, dass es einen Countdown gibt, ohne ihnen zu sagen, was er bedeutet.

Wenn du willst, kann ein Countdown mehr als einen Auslöser haben. Vielleicht läuft der Countdown mit einer vorhersehbaren Geschwindigkeit ab, bis etwas passiert, das ihn beschleunigt. Du könntest auch jedes Kästchen auf dem Countdown-Balken mit einem anderen Auslöser versehen, wenn du eine bestimmte Abfolge von Ereignissen das Ergebnis auslösen lassen möchtest.

EXTREME KONSEQUENZEN

Extreme Konsequenzen bringen eine optionale vierte Schwere von Konsequenzen ins Spiel: Etwas, das einen Charakter dauerhaft und unwiderruflich verändert. Eine extreme Konsequenz zu nehmen, reduziert den erlittenen Stress um 8. Wenn du sie nimmst, **musst** du einen bestehenden Aspekt des Charakters (mit Ausnahme des Konzepts, das ist tabu) durch einen Aspekt **ersetzen**, der die tiefgreifende Veränderung des Charakters durch den erlittenen Schaden darstellt. Normalerweise gibt es keine Möglichkeit, sich von einer extremen Konsequenz zu erholen. Sie ist jetzt Teil des Charakters geworden. Bei deinem nächsten großen Meilenstein kannst du den Aspekt umbenennen, um zu zeigen, wie dein Charakter sich damit abfindet, aber du kannst nicht mehr zum ursprünglichen Aspekt zurück.

Zwischen großen Meilensteinen kann ein Charakter diese Möglichkeit einmal nutzen.

SCHNELLERE WETTSTREITE

Manche Gruppen haben das Gefühl, dass Wettstreite zu viele Versuche beinhalten, pro Austausch Vorteile zu erschaffen. Versuche für solche Gruppen folgendes: In jedem Austausch eines Wettstreits darf jeder Teilnehmer nur eine dieser drei Optionen wählen:

- Den Überwinden-Wurf für ihre Seite würfeln (Seite 28).
- Würfeln, um einen Vorteil zu erschaffen, aber ohne Teamwork-Bonus (Seite 47).

- Den Teamwork-Bonus an jemand anders von deiner Seite weitergeben, um dessen Überwinden- oder Vorteil erschaffen-Wurf zu unterstützen. Du würfelst nicht.

VOLLE VERTEIDIGUNG

Manchmal will ein Spieler (oder die SL), dass sein Charakter sich bis zum nächsten Zug ganz auf die Verteidigung konzentriert, statt eine Aktion in seinem Zug durchzuführen. Das nennt man *Volle Verteidigung*.

Wenn du eine Volle Verteidigung ansagst, musst du dir über den *Fokus* deiner Bemühung im Klaren sein. Standardmäßig verteidigst du dich selbst (gegen Angriffe und Versuchen, Vorteile gegen dich zu erschaffen), du kannst aber auch jemanden benennen, den du beschützt, oder eine Verteidigung gegen eine bestimmte Gruppe von Angreifern oder einen bestimmten Versuch oder Ergebnis, dem du dich widersetzt.

Während einer Vollen Verteidigung erhältst du +2 auf alle Verteidigungswürfe, die sich auf deinen angesagten Fokus beziehen.

Wenn nichts passiert und du bis zu deinem nächsten Zug noch keinen Verteidigungswurf gemacht hast, bekommst du einen Schub (Seite 36), da du die Gelegenheit hattest, dich auf deine nächste Aktion vorzubereiten. Dies gleicht den „Verlust eines Zugs“ aus, weil du dich auf die Verteidigung gegen etwas konzentriert hast, das gar nicht stattgefunden hat.

HINDERNISSE

Die entscheidende Eigenschaft von Gegnern besteht darin, dass sie angegriffen und ausgeschaltet werden können. Im Gegensatz dazu ist die entscheidende Eigenschaft von **Hindernissen**, dass sie das nicht können. Hindernisse erschweren die Szene nachweislich für die SC, die SC können sie aber nicht einfach bekämpfen. Hindernisse müssen umgangen, ertragen oder bedeutungslos gemacht werden.

Während die meisten Hindernisse Elemente der Umgebung darstellen, können einige auch Charaktere sein, die mit herkömmlichen Methoden nicht ausgeschaltet werden können. Der Drache könnte ein Endgegner sein, er könnte aber auch genauso gut einfach eine Gefahr darstellen. Die belebte Statue, die dich daran

hindert, zum bösen Magier zu gelangen, könnte eine Bedrohung sein, sie könnte aber auch eine **Blockade** oder **Ablenkung** sein. Es hängt alles von der Funktion des Gegners in der Szene ab und wie die SC damit umgehen müssen.

Hindernisse kommen nicht in jeder Szene vor. Sie dienen dazu, Gegner in der Szene hervorzuheben, sie bedrohlicher oder einprägsamer zu machen, ein übermäßiger Gebrauch von Hindernissen kann für die SC jedoch frustrierend sein, besonders für diejenigen, deren Fokus auf Kampf liegt. Du kannst sie jedoch einsetzen, um weniger kampflastigen SC während eines Kampfes etwas zu tun zu geben.

Es gibt drei Arten von Hindernissen: Gefahren, Blockaden und Ablenkungen.

GEFAHREN

Wenn ein Hindernis die SC angreifen kann, ist es eine **Gefahr**. Flammengarben, rollende Felsbrocken oder ein Scharfschütze, der zu weit entfernt ist, um direkt angegriffen zu werden – all das sind Gefahren. Jede Gefahr hat einen Namen, einen Fertigkeitswert und einen Waffenwert (Seite 84) von 1 bis 4.

Der Name der Gefahr ist sowohl eine Fertigkeit als auch ein Aspekt, das bedeutet, der Name beschreibt, was die Gefahr tun kann, und der Fertigkeitswert gibt an, wie gut sie darin ist. Der Name kann aber wie jeder Aspekt auch eingesetzt oder gereizt werden.

Im Großen und Ganzen sollte der Fertigkeitswert einer Gefahr mindestens so hoch sein wie der höchste Fertigkeitswert der SC, wenn nicht sogar ein wenig höher. Eine Gefahr mit einem sehr hohen Fertigkeitswert und einem sehr hohen Waffenwert wird wahrscheinlich ein oder zwei SC ausschalten. Du könntest auch eine Gefahr mit einem geringeren Fertigkeitswert und einem höheren Waffenwert erschaffen, die zwar nicht oft, aber dafür umso heftiger zuschlägt, wenn sie zuschlägt.

Eine Gefahr handelt in der Initiativreihenfolge genau wie SC und ihre Gegner. Wenn eure Regeln vorsehen, dass jeder für die Initiative würfelt, würfelt Gefahren mit ihrem Wert. Bei ihrem Zug in jedem Austausch handelt eine Gefahr so, wie es ihr Name andeutet und würfelt mit ihrem Wert. Wenn sie angreift und mit einem Gleichstand oder besser trifft, zähle ihren Waffenwert zu ihren Erfolgsstufen. Gefahren können angreifen oder Vorteile erschaffen, sie können nicht angegriffen werden und sie überwinden keine Hindernisse.

Wenn ein Spieler eine Gefahr überwinden oder einen Vorteil gegen sie erschaffen will, würfelt er gegen passiven Widerstand in Höhe des Fertigkeitswerts der Gefahr.

BLOCKADEN

Während Gefahren existieren, um die SC zu verletzen, hindern **Blockaden** sie daran, die Dinge zu tun, die sie tun wollen. Blockaden können Stress verursachen, dies ist jedoch nicht immer der Fall. Der Hauptunterschied zwischen Blockaden und Gefahren besteht darin, dass Blockaden nicht handeln und schwerer zu entfernen sind. Blockaden stellen unter bestimmten Umständen passiven Widerstand dar und können bedrohlich sein oder Schaden anrichten, wenn sie nicht beachtet werden.

Wie Gefahren haben Blockaden einen Namen und einen Fertigkeitswert, der Name ist sowohl eine Fertigkeit als auch ein Aspekt. Anders als bei Gefahren sollte der Fertigkeitswert einer Blockade nicht viel höher liegen als eine Stufe über dem höchsten Wert der SC, ansonsten kann es schnell frustrierend werden. Eine Blockade kann einen Waffenwert von mindestens 4 haben, sie muss jedoch keinen haben.

Blockaden kommen nur unter bestimmten Umständen ins Spiel. Ein **SÄUREFASS** wird nur wichtig, wenn man es überqueren möchte oder hinein geworfen wird. Ein **MASCHENDRAHTZAUN** beeinträchtigt nur jemanden, der versucht, ihn zu überwinden. Eine **BELEBTE STATUE** verhindert nur das Betreten eines bestimmten Raums. Blockaden greifen nicht an und handeln nicht in der Initiativereihenfolge. Stattdessen muss immer dann, wenn die Blockade die Aktion eines SC behindert, gegen den Fertigkeitswert der Blockade als feste Schwierigkeit gewürfelt werden. Wenn eine Blockade keinen Schaden verursachen kann, hindert sie die SC einfach nur daran, die gewünschte Aktion durchzuführen. Wenn sie Schaden verursachen kann und der SC es nicht schafft, die Blockade zu überwinden, erleidet er einen Treffer in Höhe des Betrags, um den er das Ziel verfehlt hat.

Charaktere können versuchen, jemanden zu einer Blockade als Angriff zu zwingen. Wenn das passiert, würfelst du wie üblich, um anzugreifen, fügst jedoch einen Waffenwert hinzu, der der Hälfte des Waffenwerts der Blockade entspricht (abgerundet, mindestens 1).

Schließlich können Blockaden als Deckung oder Rüstung eingesetzt werden. Das ist situationsabhängig – bei manchen Blockaden ist es einfach nicht sinnvoll. Du kannst dich wahrscheinlich nicht hinter einem **SÄUREFASS** verstecken, aber ein **MASCHENDRAHTZAUN** ist ein wirksamer Schutz vor einem Baseballschläger und verhindert vielleicht sogar den Angriff.

Wenn jemand eine Blockade als Deckung nutzt, entscheide, ob das den Angriff abmildert oder verhindert. Wenn die Blockade ihn verhindert, ist der Angriff einfach nicht möglich. Wenn die Blockade ihn abmildert, addiert der Verteidi-

ger einen Rüstungswert hinzu, der der Hälfte des Fertigkeitswerts der Blockade entspricht (abgerundet, mindestens 1).

Setze Blockaden sparsam ein. Sie machen es für die SC schwerer, bestimmte Aktionen durchzuführen – bei zu häufigem Einsatz können sie frustrierend werden –, sie können aber auch dazu führen, dass die Spieler kreativ werden. Vielleicht sehen sie eine Möglichkeit, wie sie Blockaden zu ihrem Vorteil nutzen können. Wenn sie herausfinden, wie, lass sie!

Manchmal wollen Spieler Blockaden auch einfach nur entfernen. Dazu würfeln sie einen Überwinden-Wurf gegen eine feste Schwierigkeit, die dem Fertigkeitswert der Blockade plus zwei entspricht.

ABLENKUNGEN

Während Gefahren die SC direkt angreifen und Blockaden sie daran hindern, bestimmte Aktionen durchzuführen, zwingen **Ablenkungen** sie, ihre Prioritäten zu überdenken. Von den Hindernissen sind Ablenkungen die, die oft am wenigsten mechanischen definiert sind. Sie machen eine Szene auch nicht zwangsläufig mechanisch schwieriger. Vielmehr stellen sie die SC vor schwierige Entscheidungen. Dies sind die einzelnen Bestandteile einer Ablenkung:

- Der **Name** einer Ablenkung ist eine kurze, prägnante Abbildung dessen, was sie ist. Der Name kann ein Aspekt sein, wenn das nötig oder gewollt ist.
- Die **Auswahl** einer Ablenkung ist eine einfache Frage, die die Entscheidung festschreibt, vor die sie die SC stellt.
- Die **Auswirkung** einer Ablenkung ist das, was den SC passiert, wenn sie sich nicht mit der Ablenkung beschäftigen. Einige Ablenkungen können mehrere Auswirkungen haben, einschließlich der Auswirkungen für den erfolgreichen Umgang mit der Ablenkung.
- Der **Widerstand** einer Ablenkung ist ihr passiver Widerstand gegen die SC, die würfeln, um mit ihr fertig zu werden. Es muss nicht jede Ablenkung einen Widerstand haben.

Wenn du befürchtest, dass die SC einen Kampf, den du vorbereitet hast, mit Leichtigkeit bewältigen können, kann das Hinzugeben von ein oder zwei Ablenkungen sie dazu zwingen, zu entscheiden, ob es wichtiger ist, die bösen Jungs zu verhauen oder sich mit den Ablenkungen zu beschäftigen.

Sich um eine Ablenkung zu kümmern, sollte immer einen klaren Nutzen haben, oder, falls das nicht der Fall ist, sollte es immer eine klare Konsequenz haben, wenn die SC sich nicht um die Ablenkung kümmern.

BEISPIELE FÜR HINDERNISSE

Gefahren

- Großartiger (+4) **MG-TURM**, Waffe:3
- Hervorragender (+5) **ENTFERNTER SCHARFSCHÜTZE**, Waffe:4

Blockaden

- Ordentlicher (+2) **MASCHENDRAHTZAUN**, Großartige (+4) Schwierigkeit, um ihn zu entfernen
- Gutes (+3) **SAUREFASS**, Waffe:4, Hervorragende (+5) Schwierigkeit, um es zu entfernen

Ablenkungen

- **EIN BUS VOLLER ZIVILISTEN** – **Auswahl:** *Wird der Bus von der Brücke stürzen?*
Widerstand: Gut (+3)
Auswirkung (die Menschen zurücklassen): Alle Zivilisten im Bus sterben.
Auswirkung (die Menschen retten): Der Schurke kann entkommen!
- **DER GLITZERnde EDELSTEIN** – **Auswahl:** *Kannst du den Edelstein vom Podest nehmen?*
Auswirkung (den Edelstein dort belassen): Du bekommst den (unbezahlbaren) Edelstein nicht.
Auswirkung (den Edelstein nehmen): Du aktivierst die Fallen im Tempel.

KATEGORIEN

Kategorien sind ein optionales Subsystem, das du verwenden kannst, um übernatürliche Wesenheiten abzubilden, die sich auf einer Ebene bewegen, die weit über die normalen Fähigkeiten der meisten Charaktere in deinem Spiel hinausgeht. Normalerweise musst du dir keine Gedanken machen über die Auswirkungen der Kategorien in deinem Spiel. Es kann jedoch vorkommen, dass es wünschenswert ist, die Charaktere mit einer größeren Bedrohung als sonst üblich zu konfrontieren – oder ihnen die Möglichkeit zu geben, außerhalb ihrer üblichen Gewichtsklasse zu kämpfen.

Als Beispiel – vielleicht möchtest du die Liste in etwas ändern, was besser zu deiner Spielwelt passt – stellen wir dir fünf verschiedene Kategorien vor: Weltlich, Übernatürlich, Außerweltlich, Legendar und Göttlich.

- **Weltlich** steht für Charaktere, die keinen Zugang zu übernatürlichen Kräften oder Technologien haben, die sie über normale menschliche Fähigkeiten hinaus befähigen würden.
- **Übernatürlich** beschreibt Charaktere, die Zugang zu übernatürlichen Kräften oder Technologien haben, die aber im Kern immer noch Menschen sind.
- **Außerweltlich** steht für ungewöhnliche oder einzigartige Charaktere, deren Kräfte sie von normalen Angelegenheiten der Menschheit abheben.
- **Legendar** beschreibt machtvolle Geister, Entitäten und fremdartige Wesen, für die die Menschheit eher eine Kuriosität als eine Bedrohung darstellt.
- **Göttlich** beschreibt die mächtigsten Kräfte des Universums: Erzengel, Götter, Feenköniginnen, lebende Planeten und so weiter.

Wenn du Kategorien bei zwei gegnerische Parteien oder Individuen anwendest, vergleiche die Stufen der beiden Seiten und bestimme, welche höher ist und um wieviel sie höher ist. Sie bekommt einen der folgenden Vorteile bei jeder Aktion gegen die Seite mit der niedrigen Kategorie:

- +1 pro Stufe Differenz auf ihre Aktion *vor* dem Wurf
- +2 pro Stufe Differenz auf das Ergebnis *nach* dem Wurf, falls dieser erfolgreich war.
- 1 zusätzlichen freien Einsatz pro Stufe Differenz zu den Ergebnissen einer erfolgreichen Vorteil erschaffen-Aktion.

Eine dauerhafte und strenge Anwendung der Kategorie-Regeln ist ein deutlicher Nachteil für die Spieler. Du solltest dies dadurch ausgleichen, indem du den Spielern großzügig die Möglichkeit bietest, den Nachteil der Kategorie auf clevere Art und Weise zu umgehen. Zu den umsetzbaren Möglichkeiten gehören die Erforschung eines Ziels nach Schwächen, der Wechsel des Schauplatzes zu einem Ort, an dem die Kategorie keine Rolle spielt oder die Ziele so zu ändern, dass der Gegner seinen Kategorie-Vorteil nicht ausnutzen kann.

ASPEKTE UND KATEGORIEN

Aktive Situationsaspekte stellen manchmal einen übernatürlichen Effekt dar. In diesen Fällen kann die SL festlegen, dass das Einsetzen eines solchen Aspekts zusätzlich auch den Vorteil seiner Kategorie freigibt. Darüber hinaus kann ein

übernatürlich erschaffener Aspekt bei seinem Einsetzen bei manchen Aktionen eine Kategorie freigeben. Er kann sogar auch ohne Einsetzen eine Kategorie freigeben, wie im Falle eines magischen Schleiers oder eine Hightech-Tarnanzugs. Du musst dann nicht den Aspekt **VERSCHLEIERT** einsetzen, um beim Schleichen die Kategorie Übernatürlich zu haben.

PASSEN KATEGORIEN, WENN MAN AUF ÜBERNATÜRLICHE WEISE EINEN VORTEIL ERSCHAFFT?

Wenn du einen Vorteil erschaffst und *es keinen Widerstand gibt*, musst du nicht würfeln, du bekommst einfach den Aspekt mit einem freien Einsatz. Dieser Aspekt gibt wie oben beschrieben eine Kategorie frei.

Wenn einen Vorteil *zum Nachteil eines anderen* erschaffst, zum Beispiel, indem du **GEFESSELT MIT BELEBTEN RANKEN** auf deinen Gegner wirkst, bekommst du eine Kategorie als Bonus für dein Ergebnis, den Vorteil zu erschaffen.

Wenn du durch übernatürliche Kräfte einen Vorteil erschaffst und *die Gegenseite das Ergebnis direkt durch körperliche oder übernatürliche Kräfte verhindern kann*, kann deine Kategorie gegen ihren Verteidigungswurf angewendet werden.

Ansonsten würfelst du, um den Vorteil ohne Kategorie zu erschaffen (wahrscheinlich gegen eine feste Schwierigkeit), aber die spätere Verwendung des Aspekts bietet eine Kategorie, wenn es angebracht ist.

ERFOLGSSTUFEN ALS ZEITMESSER

Wenn du feststellen möchtest, wie lange Charaktere brauchen, um etwas zu tun, möchtest du vielleicht einen systematischeren Ansatz nutzen, um die Auswirkungen von Erfolg, Fehlschlag oder Haken festzulegen. Wieviel länger dauert oder wieviel schneller ist es? Lass die Erfolgsstufen entscheiden, indem du diese Richtlinien nutzt.

Bestimme zuerst, wie lange die Aufgabe mit einem einfachen Erfolg dauert. Nutze hierfür eine ungefähre Menge und eine Zeiteinheit: „ein paar Tage“, „eine halbe Minute“, „mehrere Wochen“ und so weiter. Ungefähre Mengen sind zum Beispiel: eine halbe, ungefähr eine, einige, oder mehrere in einer bestimmten Zeiteinheit.

Dann schau, um wie viele Erfolgsstufen die Schwierigkeit übertroffen oder verfehlt wird. Jede Erfolgsstufe entspricht einer Stufe in der Mengenangabe, ausgehend von deinem Startpunkt.

Wenn dein Startpunkt „einige Stunden“ ist, dann lässt eine Erfolgsstufe die Zeit schneller vergehen und die Mengenangabe springt auf „ungefähr eine Stunde“, bei zwei Erfolgsstufen auf „eine halbe Stunde“. Geht die Zeit schneller voran als „eine halbe“, sinkt die Zeiteinheit in die nächstkleinere Einheit (Stunden werden zu Minuten etc.) und die Mengenangabe wird zu „mehrere“, also wäre drei Erfolgsstufen schneller „mehrere Minuten“.

Vergeht die Zeit langsamer, ist es der gleiche Vorgang in die entgegengesetzte Richtung: Eine Erfolgsstufe langsamer, also unter der Schwierigkeit, ist „mehrere Stunden“, zwei sind „ein halber Tag“ und drei sind „etwa ein Tag“.

REGELBRECHEN FÜR OBERBÖSEWICHTE

Durch das Kombinieren von Fertigkeiten und dem Erschaffen von Vorteilen für Teamwork (Seite 47) kann eine Gruppe von SC einen einzelnen Gegner wirklich überwältigen. Das ist gut, wenn du die zahlenmäßige Überlegenheit berücksichtigen willst, aber nicht so gut, wenn du einen „Oberbösewicht“ präsentieren willst, der der ganzen Gruppe ebenbürtig ist.

Aber wenn du dich erinnerst, ist es bei Monstern und andere große Bedrohungen zulässig, die Regeln zu brechen (Seite 63) – mach das also, indem du nach Wegen suchst, um der zahlenmäßigen Überlegenheit der Gruppe entgegenzuwirken, während du ihnen trotzdem eine Chance gibst. Hier sind ein paar Vorschläge, wie du das erreichen könntest. Bei besonders schwierigen oder furchteinflößenden Gegnern kannst du einen oder mehrere davon in Kombination nutzen.

HERAUSFORDERUNGS- ODER WETTSTREITIMMUNITÄT

Bei beiden Methoden geht es darum, die endgültige Konfrontation hinauszuzögern, indem die Gruppe eine Aufgabe unter Zeitdruck löst, bevor sie endlich den Oberbösewicht direkt angreifen kann.

Bei einer **Herausforderungsimmunität** kann der Oberbösewicht nicht direkt angegriffen werden (geistig, körperlich oder beides), bis die Gruppe eine Herausforderung bewältigt hat (z.B. die Quelle seiner Macht zerstören, seine Schwäche herausfinden usw.). Der Oberbösewicht kann währenddessen frei agieren und die Gruppe während ihrer Bemühungen angreifen, sich ihrer Überwinden-Aktion und dem Erschaffen von Vorteilen mit Verteidigungswürfen widersetzen, ihre freien Einsätze mit eigenen Überwinden-Aktionen attackieren oder sich auf ihren schlussendlichen Durchbruch vorbereiten, indem er seine eigenen Vorteile erschafft.

Bei einer **Wettstreitimmunität** muss die Gruppe einen Wettstreit gewinnen, um den Oberbösewicht direkt angreifen zu können – und der Oberbösewicht darf sie angreifen, während sie das versuchen. Sollte der Oberbösewicht den Wettstreit gewinnen, kann er seinen Plan durchziehen und kommt ungeschoren davon.

RÜSTUNG AUS ENTBEHRLICHEN HANDLANGERN

Sich mit Handlangern zu umgeben, ist eine Möglichkeit, die Seite des Oberbösewichts gegen die SC auszugleichen, aber das geht nur so lange, bis die Spieler einfach beschließen können, den Oberbösewicht direkt anzugreifen und diese lästigen Handlanger für den Augenblick zu ignorieren.

Aber mit der **Rüstung aus entbehrlichen Handlangern** kann der Oberbösewicht bei seinem Verteidigen-Wurf immer einen Erfolg mit Haken bekommen, indem er einen Handlanger zwingt, sich in die Schusslinie zu stellen. Dieser Handlanger würfelt nicht zur Verteidigung, sondern steckt den Treffer ein, der ansonsten den Oberbösewicht getroffen hätte. Auf diese Weise sind die SC gezwungen, sich vor der finalen Konfrontation durch die Armee des Oberbösewichts zu beißen. Und denk daran: Diese Handlanger müssen keine Handlanger im wörtlichen Sinn sein. Du könntest zum Beispiel einen oder mehrere „Schildgeneratoren“ erfinden, jeder mit einem Stressbalken ausgestattet und vielleicht einer Fertigkeit, die für den mit Schilden ausgestatteten Oberbösewicht Vorteile bei der Verteidigung erschafft.

ENTHÜLLE DIE WAHRE GESTALT

Okay, die Gruppe hat alles, was sie hat, dem Oberbösewicht entgegen geworfen und – *fantastisch!* – ihn ausgeschaltet. Da ist nur ein Problem: Das befreit ihn aus seinem fleischlichen Käfig und enthüllt seine wahre Gestalt!

Mit der **Enthüllung der wahren Gestalt** ist dein Oberbösewicht nicht nur ein, sondern *mindestens* zwei Charaktere, die nacheinander besiegt werden müssen, wobei jeder von ihnen neue Fähigkeiten, Stunts, höhere Fertigkeitswerte, neue Stressbalken und leere Konsequenzen und sogar neue „Regelbrüche“ offenbart. Wenn du das Ganze ein wenig abmildern willst, übertrage die Konsequenzen, die der Oberbösewicht bereits bekommen hat, von einer Form auf die nächste. Verwirf die leichten Konsequenzen und setze die mittleren und die schweren jeweils eine Stufe herunter.

KATEGORIE ANHEBEN

Du kannst die **Kategorie anheben** und den Oberbösewicht in einer höheren Kategorie agieren lassen als die SC, indem du die Option Kategorien von Seite 75 nutzt. Das ist auch dann möglich, wenn Kategorien in deiner Kampagne normalerweise keine Rolle spielen – diese Regeln müssen nur angewendet werden, wenn der Oberbösewicht die Bühne betritt.

SOLO-BONUS

Die Spieler genießen einen Teamwork-Bonus, aber warum gibst du deinem Oberbösewicht nicht ergänzend dazu einen Solo-Bonus, wenn er doch der einzige ist, der den Helden gegenübersteht?

Es gibt eine Möglichkeiten, wie du einen Solo-Bonus umsetzen kannst. Du kannst mehr als eine davon verwenden, sei jedoch vorsichtig, wenn du sie kombinierst, sie summieren sich schnell.

- Der Oberbösewicht erhält einen Bonus auf Fertigkeitwürfe, der der **Höhe des maximal möglichen Teamwork-Bonus der Gruppe entspricht** (Seite 47): die Anzahl der SC, die gegen den Oberbösewicht agieren, minus 1 (also einen Bonus von +2 gegen eine Gruppe von 3, usw.). Dieser Bonus kann jedoch nicht mehr tun als die betroffene Fertigkeit des Oberbösewichts zu verdoppeln, genau wie bei den SC (oder vielleicht brichst du *diese* Regel auch).
- Der Oberbösewicht **reduziert den Stress** eines erfolgreichen Angriffs um die Anzahl der gegnerischen SC geteilt durch zwei (aufgerundet). Wenn du befürchtest, dass der Kampf dadurch zu lange dauert, können die auf diese Weise reduzierten Treffer nicht unter 1 gesenkt werden.
- Der Oberbösewicht hat **verstärkte Einsätze**. Wenn er für den Einsatz eines Aspekts *bezahlt*, entspricht der Bonus der Anzahl der SC, denen er sich gegenüber sieht. Dies gilt nicht für freie Einsätze, aber das macht jeden ausgegebenen Fate-Punkt absolut furchterregend.
- Der Oberbösewicht kann **Einsätze unterdrücken**. Wenn er zwei oder mehr Gegnern gegenübersteht, bekommen deren Einsätze nur einen Bonus von +1 oder sie dürfen nur Würfe wiederholen. Optional könnte der Oberbösewicht den SC auch die Möglichkeit nehmen, freie Einsätze zu stapeln.

DIE BEDROHUNG IST EINE KARTE (ODER EIN SCHWARM VON CHARAKTEREN)

In Fate kann alles ein Charakter sein, warum also nicht auch eine Karte? Wenn **die Bedrohung eine Karte ist**, hat sie Zonen (Seite 43), die durchquert werden müssen, um den Sieg zu erringen.

Bei der Ausarbeitung deiner großen bösen Karte kann jede Zone ihre eigenen Fertigkeiten, Aspekte und Stressbalken haben. Einige Zonen könnten einfache Herausforderungen enthalten, die überwunden werden müssen, um weiter in die Kreatur vorzudringen. Jede Zone kann als einzelner Charakter eine Aktion gegen die SC, die sich in dieser Zone befinden, ausführen oder sie kann, falls die Zone eine Gliedmaße oder Ähnliches darstellt, auch benachbarte Zonen angreifen. Wenn eine Zone durch einen Angriff der SC ausgeschaltet wurde, kann sie umgangen werden und keine eigenen Aktionen mehr ausführen, das allumfassende Große Böse ist erst besiegt, wenn die Helden sein Herz erreichen und es wirklich töten. Diese Methode funktioniert besonders gut, wenn das Große Böse ein wirklich riesiges Monster ist, muss aber nicht auf diese Situation beschränkt sein. Du kannst die Vorstellung benutzen, die Bedrohung als eine Sammlung von miteinander verbundenen Charakteren zu behandeln, ohne dass es notwendig wird, dass die SC das Große Böse tatsächlich als eine wortwörtliche Karte betreten oder durchqueren. Auf diese Weise erhältst du eine Mischung aus einer Karte und der **Rüstung aus entbehrlichen Handlangern** (Seite 79) – gewissermaßen einen **Schwarm von Charakteren**. Einige Teile des Großen Bösen müssen besiegt werden, bevor die Spieler es dort treffen können, wo es wirklich verwundbar ist, und diese Teile dürfen im Austausch ihre eigenen Aktionen durchführen. Ob du nun die Idee der Karte vollständig umsetzt oder einen das Große Böse einfach als Schwarm aufbaust, du wirst mit Sicherheit einen dynamischeren Kampf erleben, in dem das Große Böse häufiger agiert und die Spieler einen Angriffsplan ausarbeiten müssen, der die Bedrohung Stück für Stück beseitigt, bevor sie sie schließlich aus der Welt schaffen.



DER UMGANG MIT MEHREREN ZIELEN

Es ist unvermeidlich, dass jemand an eurem Spieltisch mehrere Ziele auf einmal beeinflussen will. Wenn die Geschichte dies erlaubt, gibt es einige Methoden, die du einsetzen kannst.

Wenn ihr bei euren Zielen wählerisch sein wollt, könnt ihr euer **Ergebnis aufteilen**. Würfelt mit eurer Fertigkeit, und wenn das Gesamtergebnis positiv ist, könnt ihr diese Summe beliebig auf die Ziele aufteilen, die sich dann jeweils gegen das ihnen zugeteilten Ergebnis verteidigen müssen. Du musst einem Ziel mindestens einen Punkt vom Ergebnis zuweisen, oder du hast es gar nicht angegriffen.

Sophie muss sich drei Schlägern stellen und will alle drei gleichzeitig mit einer schnellen Serie von Stößen ihres Rapiers treffen. Dank des Einsetzen eines Aspekts und eines guten Wurfs erhält sie für ihren Wurf auf Kämpfen ein Episches (+7) Ergebnis. Sie teilt dem Schläger, der am erfahrensten aussieht, einen Guten (+3) Angriff zu und den anderen beiden einen Ordentlichen (2), macht ein Gesamtergebnis von 7. Sie würfeln jeder, um sich zu verteidigen.

Unter bestimmten Umständen, zum Beispiel bei einer Explosion oder ähnlichem, kannst du einen **Zonenangriff** gegen jeden in einer Zone durchführen, egal, ob Freund oder Feind. Hierbei teilst du dein Ergebnis nicht auf, jedes Ziel muss sich gegen deinen gesamten Wurf verteidigen. Die Umstände und die Methode müssen dafür geeignet sein, die SL wird häufig verlangen, dass du einen Aspekt einsetzt oder einen Stunt benutzt, damit sie dir die Erlaubnis erteilt.

Wenn du einen Vorteil erschaffen willst, der eine ganze Zone oder Gruppe betrifft, **fasse stattdessen die Szene ins Auge**: Platziere einen einzelnen Aspekt in der Zone oder Szene selbst statt gesonderte Aspekte auf jedem Ziel zu platzieren. Dies hat den zusätzlichen Vorteil, dass sich die insgesamt Buchführung verringert. Wenn jemand darauf besteht, gesonderte Aspekte für jedes Ziel zu erschaffen, sollte er sich auf die Methode der Ergebnisaufteilung beschränken.

Bei jeder dieser Methoden sollten alle Ziele sich in der gleichen Zone befinden. Die SL kann gelegentlich eine Ausnahme machen aufgrund der Methode und der Umstände. Es sollte nur eine Art von Aktion verwendet werden – zum Beispiel mehrere Ziele mit einem Schlag angreifen, zwei Probleme auf einmal mit Überwinden lösen oder die Meinung einiger wichtiger NSC durch das Erschaffen eines Vorteils beeinflussen. Unter bestimmten Umständen kann die SL zwei verschiedene Arten von Aktionen erlauben, aber diese Aktionen sollten für die Fertigkeit, die von beiden genutzt wird, sinnvoll sein.

WAFFEN- UND RÜSTUNGSWERTE

Möchtest du ein wenig das Gefühl von Kampfausrüstung anderer Spiele übernehmen? Dann zieh Waffen- und Rüstungswerte in Betracht. Kurz gesagt, von einer Waffe getroffen zu werden, schadet dir mehr und eine Rüstung zu haben, verhindert, dass das passiert. (Du könntest das mit Stunts abbilden, aber die Verwendung von Stunt-Plätzen könnte sich nicht richtig anfühlen.)



Ein **Waffenwert** wird zur Erfolgsstufe eines erfolgreichen Treffers hinzuaddiert. Wenn du Waffe:2 hast, bedeutet das, dass jeder Treffer zwei Erfolgsstufen mehr Schaden als gewöhnlich zufügt. Das gilt auch für Gleichstand, du verursachst Stress bei einem Gleichstand *statt* einen Schub zu bekommen.

Ein **Rüstungswert** reduziert die Erfolgsstufen eines erfolgreichen Treffers. Rüstung:2 reduziert jeden Treffer also um zwei Erfolgsstufen. Wenn du triffst, aber die Rüstung des Ziels die Erfolgsstufen des Angriffs auf 0 oder weniger senkt, bekommst du einen Schub, den du gegen dein Ziel einsetzen kannst, du richtest aber keinen Schaden an.

Wähle die Spanne deiner Werte sorgfältig aus. Halte ein Auge darauf, wie wahrscheinlich sie eine Konsequenz (oder Schlimmeres) nach sich ziehen bei einem Gleichstand. Wir empfehlen eine Spanne von 0 bis 4.

WELCHE VERSION IST DAS HIER?

Seit 2012 (in Deutschland 2015) gab es nur eine Fate-Version von Evil Hat: *Fate Core*, die vierte Edition des Systems.

Okay, aber was ist mit *Turbo Fate*, wird der aufmerksame Fate-Fan vielleicht fragen? Nun, auch das ist *Fate Core*. Es ist das gleiche System, nur mit unterschiedlichen *Optionen* (z.B. Konfigurationsoptionen/Geschmacksrichtungen) für die Stressbalken, die Fertigkeitenliste, Stunts und der Gestaltung von NSC. Alle offensichtlichen Unterschiede in den *Kernmechaniken* des Systems sind Unfällen bei der parallelen Entwicklung geschuldet und können als unabsichtlich betrachtet werden – Entschuldigung an alle Regelfuchser da draußen! Wenn es zwischen den Büchern einen Widerspruch gibt, ist *Fate Core* die entscheidende Instanz.

Diese beiden Perspektiven auf *Fate Core* kommen hier zusammen in *Fate Kompakt* – was durchaus wörtlich zu verstehen ist. Kompakt begann als der Text von Turbo ohne dessen ganzen Optionen, die mit denen von Core ersetzt wurden. Von diesem Punkt ausgehend brauchten wir acht Jahre Erfahrung mit gemeinschaftlichem Spiel zur Verfeinerung und Klärung. Diese Bemühung führte zu *einigen* kleineren Änderungen, wie auf Seite 7 erwähnt, aber ganz gleich, ob du dich entscheidest, mit oder ohne sie zu spielen, am Ende des Tages ist das System immer noch *Fate Core*. Wir glauben, dass Kompakt mit Sicherheit eine Verbesserung ist, aber an dieser Stelle müssen keine „Editionskriege“ geführt werden (und versucht bitte auch nicht, einen anzufangen). Es ist alles *Fate Core*.

WAS DAVOR WAR

Fate begann um das Jahr 2000 herum als ein Hack für das Fudge-System, der Höhepunkt einiger hitziger Diskussionen, die Fred Hicks und Rob Donoghue darüber führten, was sie tun könnten, um eine weitere *Amber*-Runde zu spielen. Die Versionen, die zwischen dem damaligen Zeitpunkt und 2005 erschienen, waren kostenlos, digital und wurden nach ihrem Erscheinen online in der Fudge-Community erstaunlich begeistert aufgenommen. Diese Versionen reichten von „Fate Zero“ bis hin zu Fate 2.0.

Dann bot Jim Butcher Fred und Rob die Möglichkeit, ein Rollenspiel basierend auf den *Dresden Files* zu entwickeln, was der Auslöser für die Gründung von Evil Hat als Firma war und eine neue Herangehensweise an das Fate-System, wie es zunächst in *Spirit of the Century* (2006) und schließlich *The Dresden Files RPG* (2010) zu sehen war. Die Version von Fate, die sich in beiden Büchern findet (und dank der offenen Lizenzierung auch in einer Reihe anderer), war Fate 3.0. Der Aufwand, das System zu extrahieren (durch Leonard Balsera und Ryan Macklin), um es als etwas Eigenes zu präsentieren, führte zu vielen Verbesserungen, und so bekamen wir *Fate Core*.

Wer mehr über die Geschichte von Fate im deutschsprachigen Raum wissen möchte, kann diese unter dem folgenden Link nachlesen:

https://faterpg.de/download/offiziellesmaterial/fate_core,_turbo-fate,_fate_accelerated/Fate-Deutschland_Essay_Designers-and-Dragons.pdf

LIZENZIERUNG

In der einen oder anderen Form war Fate immer offen lizenzierbar. Mehr Infos zum Thema Fate und Lizenzierung für deine Projekte findest du unter:

<http://www.faterpg.de/fate-lizenz/>

INDEX

- A**
- Ablenkungen 74
 - Beispiele für 75
 - Abschließende Details 10, 20
 - Aktionen
 - angreifen *siehe* Angreifen
 - Auswirkungen von 24
 - einen Vorteil erschaffen *siehe* Einen Vorteil erschaffen
 - Schwierigkeit und 22
 - Stunts und 24
 - überwinden *siehe* Überwinden
 - verteidigen *siehe* Verteidigen
 - Widerstand und 22
 - Würfel werfen und 21–24
- Angreifen 28, 31
- Aspekte 10–11, 34
- bestehende aufdecken 29
 - Blödsinnsregel und 23
 - Charakter 35
 - des Spielercharakters 10
 - einsetzen 23, 36–37
 - Fate-Punkte und 36
 - Hinzufügen, entfernen 40
 - immer wahr 34
 - Kategorie und 76
 - Konsequenzen und 36
 - Organisation 40
 - Reizen und 37
 - Schnüffeltest 35
 - Schübe *siehe* Schübe
 - Situation 35, 44
 - Spielwelt 40
 - Szenario 40
 - Zone 41
- Athletik 13
- Attribute 67
- Aufgeben 54
- Ausgeschaltet 50, 53
 - aufgeben oder 54
- Auslassungs-Trick 37
- Auslöser 69
- Auswirkungen 24
- B**
- Bedrohungen 63
 - Begabungen 67
 - Bekannte und unbekannte Aspekte aufdecken 29
 - Bewegungseinschränkungen 44
 - Beziehung 11
 - optional 67
 - Bildung 13
 - Blockaden 73
 - Beispiele für 75
 - Blödsinnsregel 23, 65
 - Bonus, Solo- *siehe* Solo-Bonus
- C**
- Charaktererschaffung 9–20
 - während des Spiels 69
 - Charisma 13
 - Countdowns 69
- D**
- Deckung 44
 - Diebeskunst 13
 - Die Szene ins Auge fassen 82
 - Dilemma 11
 - Dresden Files-Rollenspiel, Das* 85
- E**
- Einen Treffer kassieren 25–16
 - Einen Vorteil erschaffen 28, 29–30
 - im Wettstreit 49
 - Einsetzen 23
 - Aspekte und 37–39
 - Details der Geschichte und 37
 - feindlich *siehe* Feindliches Einsetzen
 - unterdrückt 80
 - verstärkt 80
 - Empathie 13
 - Austausche 45, 49

Entwicklung	47	Fertigkeiten	9, 11
Anpassung an andere		alternative	15, 67
Fertigkeitslisten	67	angreifen und verteidigen	31–32
Große Meilensteine	57	Leiter für	12, 61
Kleine Meilensteine	57	Liste von	13–15, 67
Erfolg	24	Wert	11, 58
„Geschichte geht vor“ und	27	Freie Einsätze	23
angreifen und	31	Einen Vorteil erschaffen und	29
Einen Vorteil erschaffen	29	Situationsaspekte und	44
mit großem Haken	25		
mit kleinem Haken	26	G	
Teil-	26	Gefahren	72
Überwinden und	28	Beispiele für	75
Verteidigen und	32	Gleichstand	8, 24, 26
Erfolgsstufen	24	angreifen und	31
aufteilen	82	Einen Vorteil erschaffen	29
Erfolgsstufen als Zeitmesser	77	Erfolg mit kleinem Haken und	26
Ergebnis	22	Teilerfolg und	26
aufteilen	82	Überwinden und	28
Erholungsrate	10, 17	Verteidigen und	32
Aspekte und	37	Große Meilensteine	57
Extreme Konsequenzen	70		
		H	
F		Handlungsbögen	59
Fahren	13	Handwerk	13
Fate		Heilungsprozess	55
Evolution von	85	Heimlichkeit	14
Lizenzierung von	86	Herausforderungen	42, 47
Fate Antagonisten-Handbuch	62	Immunität für Oberbösewichte	78
Fate Core System vierte Edition 7, 20,	85	Hindernisse (optional)	71–75
Reizen und	37	Hindernisse	44
Fate-Karten	7		
Fehlschlag	24	I	
angreifen und	31	Initiative im Balsera-Stil	7
Einen Vorteil erschaffen	29	Initiative	7, 45–46
Überwinden und	28		
Verteidigen und	32	K	
Feindliches Einsetzen	37, 39	Kalibrierungswerkzeug	23
Regeltechnischer Effekt des	39	Kämpfen	14
Fate-Punkte	10	Karte	80
Aspekte und	37	Karte als Bedrohung	80–81
aufgeben	54	Kategorie	75–77, 80
Erholungsrate und	17	Kleine Meilensteine	7, 57
Vorrat	63	Charakteraspekte und	35

- Konflikte 42, 50
 beenden 55
 Erholen von 55–56
 geistig 51
 Initiative in 45–46
 Körperlich 51
 Schaden in 50–54
- Konsequenzen 10, 19, 51–52
 Aspekte und 36
 erholen 56
 extreme 70
 leicht 56
 mittel 56
 schwer 56
- Kontakte 14
 Konzept 10
 Kraft 14
- L, M**
- Leiter 12
 Um Widerstand festzulegen 61
 Mehrere Ziele 82
 Methoden 67
 Monster 63
 Motive 67
- N**
- Nachforschung 14
 Nichtspieler-Charaktere (NSC) 62
 Haupt-NSC 62
 Neben-NSC 63
- O**
- Oberbösewichte 63
 Bedrohungen und 80–81
 Immunitäten 78
 Kategorie anheben 80
 Regelbrechen für 78
 Rüstung aus entbehrlichen Handlangern und 79
 Solo-Bonus für 80
 Wahre Gestalt enthüllen 79
 Organisationsaspekte 40
- P**
- „Popcorn“-Initiative *siehe* Initiative im Balsera-Stil
 Provozieren 14
- R**
- Reizen
 als Komplikation 38
 Aspekte und 37–39
 Entscheidungen 39
 Ereignisse 39
 mit erzählerischer Veränderung 39
 Ressourcen 14
 Rollen, optional 67
 Rüstungswerte 83–84
 Rüstung aus entbehrlichen Handlangern 79
- S**
- Schaden
 Ausgeschaltet *siehe* Ausgeschaltet
 erleiden 50
 in Wettstreiten 48
 Konflikt und 43
 Konsequenzen von *siehe* Konsequenzen
 Stress als *siehe* Stress
- Scheitern
 Einen Treffer kassieren und 25–26
 einfacher 25
 Erfolg mit großem Haken und 25
 Kosten 60
 Schießen 14
 Schübe 36, 40
 Aspekte und 36
 Schwarm 80
 Schwarmbedrohungen 80–81
 Schwierigkeit
 Festlegung durch die SL 61
 Schwierigkeitswert 22
 Script Change RPG Toolbox 64
 Sicherheitstechniken 64
 Situationsaspekte 44
 Atmosphäre, Stimmung oder Wetter 44

Deckung und Hindernisse	44	in Konflikten	50
Einschränkungen der Bewegung	44	Teilerfolg	26
Freie Einsätze und	45	Turbo Fate	20, 85
Gefährliche Merkmale	44	U	
Nützliche Gegenstände	44	Überwinden	28
Sitzungen und Handlungsbögen	59	Unerwartete Wendung	49
Sitzungen	59	V	
Solo-Bonus	80	Verteidigen	8, 28, 32
Einsätze unterdrücken	80	Fertigkeiten zur	33
Fertigkeitswurf bei	80	Verteidigung, voll <i>siehe</i> Volle Verteidigung	
Stressreduzierung	80	Volle Verteidigung	8, 71
verstärkte Einsätze bei	80	Voller Erfolg	24, 27
Spezialwissen	15	angreifen und	31
Spielwelt	9	Einen Vorteil erschaffen	29
-Aspekte	40	Überwinden und	28
Spielleitung (SL)		Verteidigen und	32
Auf Spielerentscheidungen		W	
aufbauen	61	Wahrnehmung	15
Den SC das Leben		Waffenwerte	83–84
schwer machen	61	Wahlreihenfolge <i>siehe</i> Initiative im	
Den SC Möglichkeiten		Balsera-Stil	
zum Handeln geben	60	Wahre Gestalt enthüllen	79
Fate-Punkte-Vorrat und	63	Werte, optional	67
Kosten des Fehlschlags festlegen	60	Wettstreite	42, 48–49
NSC spielen	60	einen Vorteil erschaffen in	49
SC herausfordern	60	Immunität für Oberbösewichte	78
Schwierigkeit festlegen	60, 61	Initiative in	45–46
Szenen moderieren	60	schnellere	70
Über die Regeln entscheiden	60	Widerstand	22
Widerstand festlegen	61	SL und	61–62
<i>Spirit of the Century</i>	85	Wille	15
Stellschrauben-Einstellungen	85	Würfel	
Stress	9, 19, 26, 51	anpassen	22
Reduzierung von	80	werfen	21–24
Stunts	9, 17–19	X, Z	
einen Bonus geben	19	X-Karte	64
Entwickeln	18	Zone(n)	43
Regelausnahme	19	-Angriff	82
verwenden	24	Aspekte und	41, 44
Szenarioaspekte	40	Situationsaspekte und	41, 44
Szenen vorbereiten	43–45	Zustände	66
T			
Täuschung	15		
Teamwork	47		

GESCHICHTE GEHT VOR (SEITE 21)

Beschreibe, was du tun willst, **dann** wähle die Fertigkeit und Aktion aus, die passen

WÜRFELN (SEITE 21)

Gesamtergebnis = [Ergebnis der vier Würfel, Seite 21] + [Fertigkeit, Seite 11] + [eingesetzter Aspekt, Seite 23] + [Stuntpbonus, Seite 24]
Erfolgsstufen = [Dein Gesamtergebnis] – [gegnerisches Gesamtergebnis oder Schwierigkeit]

ERGEBNISSE (SEITE 24)

- ↓ **Fehlschlag:** Dein Gesamtergebnis ist niedriger als das Ergebnis des Gegners oder die Schwierigkeit.
- ↔ **Gleichstand:** Dein Gesamtergebnis ist gleich der des Ziels.
- ↑ **Erfolg:** Du erzielst ein oder zwei Erfolgsstufen mehr als das Ziel.
- ↑↑ **Voller Erfolg:** Du erzielst drei oder mehr Erfolgsstufen mehr als das Ziel.

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

AKTIONEN (SEITE 28–32)



Angreifen (Seite 31): Angreifen, um dem Ziel zu schaden.

- ↓ **Fehlschlag:** Kein Treffer.
- ↔ **Gleichstand:** Schub erhalten (Seite 36)
- ↑ **Erfolg:** Fügt Treffer gleich Gesamtergebnis abzüglich Verteidigung des Gegners zu.
- ↑↑ **Voller Erfolg:** Wie Erfolg, Treffer kann aber um eine Erfolgsstufe verringert werden, um einen Schub zu erhalten (Seite 36).



Verteidigen (Seite 32): Verteidigen, um einen Angriff zu überleben oder die Aktion eines Gegners zu behindern.

- ↓ **Fehlschlag:** Gegner ist erfolgreich; bei einem Angriff erleidest du einen Treffer; absorbiere wie unten beschrieben.
- ↔ **Gleichstand:** Gleichstand-Ergebnis der gegnerischen Aktion gilt.
- ↑ **Erfolg:** Du machst die Aktion oder den Treffer des Gegners zunichte.
- ↑↑ **Voller Erfolg:** Wie bei Erfolg; erhalte einen Schub (Seite 36).



Überwinden (Seite 28): Entferne ein Hindernis.

- ↓ **Fehlschlag:** Fehlschlag oder Erfolg mit großem Haken (Seite 25).
- ↔ **Erfolg:** Erfolg mit kleinem Haken, Fehlschlag, aber erhalte Schub oder Teilerfolg.
- ↑ **Erfolg:** Du erreichst dein Ziel.
- ↑↑ **Voller Erfolg:** Du erreichst dein Ziel und erhältst einen Schub (Seite 36).



Vorteil erschaffen (Seite 29): Nutze Aspekte aus.

Wenn du einen **neuen Situationsaspekt erschaffst:**

- ↓ **Fehlschlag:** Entweder entsteht der Aspekt nicht, oder er entsteht und der Gegner erhält einen freien Einsatz (Erfolg mit Haken).
- ↔ **Gleichstand:** Aspekt entsteht nicht, aber du erhältst einen Schub (Seite 36).
- ↑ **Erfolg:** Aspekt entsteht mit einem freien Einsatz.
- ↑↑ **Voller Erfolg:** Aspekt entsteht mit zwei freien Einsätzen.

Beim Anspielen eines **bestehenden bekannten oder unbekanntem Aspekts**:

- ↓ **Fehlschlag**: Gegner erhält freien Einsatz auf Aspekt. Wenn unbekannt, kann Gegner ihn stattdessen unbekannt lassen.
- ↔ **Gleichstand**: Erhalte freien Einsatz, wenn Aspekt bekannt ist. Erhalte Schub, wenn Aspekt unbekannt ist.
- ↑ **Erfolg**: Erhalte einen freien Einsatz für den Aspekt.
- ↑↑ **Voller Erfolg**: Erhalte zwei freie Einsätze für den Aspekt.

ASPEKTE (S. 34)

Aspekte sind immer wahr (S. 34). Aspekte können Erlaubnis für etwas, das in der Geschichte passieren kann, geben oder zurücknehmen.

Einsetzen (S. 36) eines Aspekts, um +2 auf einen Wurf zu bekommen, nochmal zu würfeln oder die Schwierigkeit eines Gegners um +2 zu erhöhen. Einsetzen kostet einen Fate-Punkt oder nutzt einen freien Einsatz (S. 29)

Reizen (S. 37) eines Aspekts, um eine Situation komplizierter zu machen. Der Spieler bekommt entweder einen Fate-Punkt oder muss einen ausgeben, um die Komplikation abzuwenden.

STRESS & KONSEQUENZEN (SEITE 51)

Wenn du getroffen wirst, musst du die Erfolgsstufen absorbieren, sonst wirst du ausgeschaltet.

Stress: Du kannst so viele Stresskästchen abstreichen, wie du verfügbar hast, und jedes Kästchen absorbiert 1 Erfolgsstufe.

Konsequenzen: Dies sind Aspekte, die dem Angreifer einen freien Einsatz geben, wenn sie markiert sind. Sie absorbieren wie angegeben Erfolgsstufen: Leicht = 2, Mittel = 4, Schwer = 6

Ausgeschaltet: Wenn du nicht den ganzen Treffer absorbierst, wirst du ausgeschaltet; dein Gegner kontrolliert, was mit dir passiert, das dich aus der Szene nimmt (Seite 53).

Aufgeben: Vor einem Wurf kannst du aufgeben. Du erhältst einen Fate-Punkt und kannst kon-

trollieren, wie dein Charakter die Szene verlässt (Seite 54).

Heilung: Stress wird am Ende der Szene geheilt. Heilungszeiten von Konsequenzen hängen von ihrer Schwere ab (Seite 55).

INITIATIVE (SEITE 45)

Zu Beginn entscheiden SL und Spieler, wer zuerst an der Reihe ist. Nach der Handlung wählt der aktive Spieler aus, wer als nächstes an der Reihe ist. SL-Charaktere sind in der Initiativereihenfolge genau wie SC. Nachdem alle an der Reihe waren, wählt der letzte Spieler, wer als nächstes anfängt.

TEAMWORK (SEITE 47)

Fertigkeiten kombinieren: Charakter mit höchster Fertigkeit würfelt. Jeder andere Teilnehmer mit mindestens Durchschnittlich (+1) in der Fertigkeit kann auf die Aktion verzichten, um +1 auf den Wurf zu addieren. Maximaler erlaubter Bonus entspricht dem höchsten Fertigkeitwert. Unterstützer erleiden die gleichen Kosten und Konsequenzen wie die Person, die den Wurf ablegt.

In deinem Zug: Du kannst einen Vorteil erschaffen und deine Verbündeten in ihren Zügen die freien Einsätze verwenden lassen.

Außerhalb deines Zugs: Du kannst einen Aspekt einsetzen, um einen Bonus auf den Wurf eines anderen zu addieren.

GROSSER UND KLEINER HAKEN (SEITE 25-26)

Großer Haken: Die Situation wird deutlich schlimmer oder komplizierter. Große Haken sind das Einführen neuer Probleme, die Ankunft neuer Gegner, eine unmittelbare Deadline für die Spieler, leichte oder mittlere Konsequenzen, oder ein neuer Situationsaspekt mit ein oder zwei freien Einsätzen für den Gegner usw.

Kleiner Haken: Erzählerische Details zur Schwierigkeit oder Komplikationen, die keine eigenen Hindernisse sind, einige Punkte Stress oder ein Schub (Seite 36) für den Gegner.

ERHOLUNGSPROZESS (SEITE 55)

Wurf zum Beginn der Erholung: Bildung (Medizin) für körperlich, Empathie für geistig. Schwierigkeit ist Ordentlich (+2) für leicht, Großartig (+4) für mittel oder Fantastisch (+6) für schwer. Addiere +2, wenn du dich selbst behandelst. Bei einem Erfolg schreibe die Konsequenz um, um zu zeigen, dass sie heilt.

Nach der Behandlung: Leichte Konsequenzen brauchen eine Szene zur Heilung, mittlere eine ganze Sitzung, und schwere heilen nur, wenn du einen großen Meilenstein erreichst (Seite 57).

SCHWIERIGKEITEN FESTLEGEN (SEITE 61)

Niedrig = unter relevanter SC-Fertigkeit; Mittel = nahe an SC-Fertigkeit; Hoch = deutlich höher als SC-Fertigkeit.

Mäßig (+0), wenn nicht schwer (oder nicht würfeln), +2 für schwierig, +2 für jeden zusätzlichen Faktor, der den Wurf behindert. Schau dir hierbei Aspekte an.

Du kannst die Leiter als Startpunkt verwenden.

HERAUSFORDERUNGEN (SEITE 47)

SL wählt eine Anzahl von Fertigkeiten, die die Aufgaben darstellen, die nötig sind, um die Herausforderung zu bestehen. Anzahl der Herausforderungen entspricht ungefähr der Zahl der Spieler. Jeder Spieler wählt eine Aufgabe und würfelt mit der Fertigkeit auf Überwinden. SL zieht die Verteilung von Erfolgen und Fehlschlägen in Betracht, um das Ergebnis zu ermitteln.

WETTSTREITE (SEITE 48)

Wettstreite finden über eine Reihe von Austausch (Seite 45) statt. Jede Seite macht einen Überwinden-Wurf für ihre Ziele. Nur ein Charakter auf jeder Seite legt den Wurf ab. Jeder Teilnehmer kann versuchen, einen Vorteil zu erschaffen, zusätzlich zum Würfeln oder Kombinieren von Fertigkeiten (Seite 47).

Wenn das Erschaffen eines Vorteils misslingt, gibt diese Seite entweder den Wurf auf, oder behält ihn, gibt aber der anderen Seite einen freien Einsatz.

Am Ende eines jeden Austausches erzielt die Seite mit dem höchsten Gesamtergebnis einen Siegpunkt, bei einem vollen Erfolg zwei Siegpunkte. Wenn Schaden möglich ist, bestimmt das Ausmaß des Fehlschlags den verursachten Stress.

Bei einem Gleichstand kommt es zu einer unerwarteten Wendung. SL beschreibt.

Erste Seite, die drei Siegpunkte erzielt (nach Entscheidung der SL) gewinnt.

KONFLIKTE (SEITE 50)

Verwende Konflikte, wenn den SC Gewalt oder Zwangsmittel zur Verfügung steht, und jede Seite die Chance hat, der anderen zu schaden.

Konflikte finden über eine Reihe von Austausch (Seite 45) statt.

Alle Charaktere handeln nach Initiative (Seite 45) und beschreiben erst, was sie tun wollen, und würfeln dann mit der Fertigkeit für die passende Aktion. Verteidiger versuchen dem Wurf gegebenenfalls zu widerstehen.

Wenn alle auf einer Seite aufgegeben haben (Seite 54) oder ausgeschaltet wurden (Seite 53), dann endet der Konflikt. Alle Spieler, die aufgegeben haben, erhalten ihren Fate-Punkt, und die SL zahlt den Spielern auch Fate-Punkte für feindliches Einsetzen (Seite 37).

ARTEN VON ASPEKTEN (SEITE 35–36 UND 40)

Schub: Temporärer, manchmal unbenannter Aspekt. Ein Schub bietet einen freien Einsatz und verschwindet, wenn er genutzt wurde. Kann nicht gereizt werden. Kann nicht mit Fate-Punkt eingesetzt werden.

Charakter: Aspekte auf dem Charakterbogen.

Konsequenz: Charakteraspekt; stellt bleibenden Schaden dar

Situation: Aspekt in der Szene. Hält nur solange an, wie die Umstände bestehen, die der Aspekt darstellt.

Organisation, Szenario, Spielwelt, Zone: Situationsaspekte auf eine Gruppe, Szene oder Gesellschaft, Kampagne oder einen Teil der Karte.

NAME

PRONOMEN

FATE

ASPEKTE

ZUSTAND

KONZEPT

DILEMMA

BEZIEHUNG

FREIER ASPEKT

FREIER ASPEKT

STRESS

KÖRPERLICH

1	1	1	1	1	1
---	---	---	---	---	---

GEISTIG

1	1	1	1	1	1
---	---	---	---	---	---

KONSEQUENZEN

2 LEICHT

4 MITTLERE

6 SCHWERE

2 LEICHT

STUNTS

Die ersten drei Stunts sind gratis. Du kannst weitere Stunts für den Preis von je einem Punkt Erholungsrate dazukaufen, solange die Erholungsrate nicht unter eins fällt.

FERTIGKEITEN

Starte mit einer Großartigen (+4), zwei Guten (+3), drei Ordentlichen (+2) und einer Durchschnittlichen (+1). Der Rest ist Maßig (+0).

- + _____ Athletik
- + _____ Bildung
- + _____ Charisma
- + _____ Diebeskunst
- + _____ Empathie
- + _____ Fahren
- + _____ Handwerk
- + _____ Heimlichkeit
- + _____ Kontakte
- + _____ Kraft
- + _____ Kämpfen
- + _____ Nachforschung
- + _____ Provozieren
- + _____ Ressourcen
- + _____ Schießen
- + _____ Spezialwissen
- + _____ Täuschung
- + _____ Wahrnehmung
- + _____ Wille

ERHOLUNGSRATE

Zu Anfang drei Punkte.

FATERPG.DE

**DIE OFFIZIELLE DEUTSCHSPRACHIGE
SEITE FÜR ALLE FANS VON FATE.**



**HIER FINDEST DU AKTUELLE NEWS,
DOWNLOADS (CHARAKTERBÖGEN, SPIELHILFEN) UND
ARTIKEL RUND UM FATE. SCHAU MAL VORBEI UND
LASS UNS WISSEN, WAS DU DENKST.**

WWW.UHRWERK-VERLAG.DE • WWW.FATERPG.DE



Sword & Sorcery
für
Fate Core
www.malmsturm.de

DIE ESSENZ VON FATE

Fate Kompakt ist eine handliche und ohne zusätzliche Bücher spielbare Version von **Fate Core**, komplett überarbeitet für mehr Klarheit und ein schnelleres Nachschlagen.

Fate Kompakt bietet dir leicht verständliche Regeln auf so wenig Seiten wie möglich, damit du schnell losspielen kannst. Es enthält einige kleinere Verbesserungen für das **Fate Core-System**, das in einem Jahrzehnt aktiven Spielens und Entwickelns verfeinert wurde. Das Beste ist aber, dass es 100% kompatibel ist zu jedem anderen bisher erschienenen **Fate-Produkt**.

Fate-Veteranen werden das übersichtliche Layout, die kleinen Verfeinerungen und Ergänzungen zu den **Fate-Regeln** zu schätzen wissen.

Du bist Fate-Neuling? Mit **Fate Kompakt** kannst du jedes Spiel und jedes Szenario, die du dir vorstellen kannst, steuern. Entfesse deine Kreativität! Die flexiblen Regeln von **Fate** machen es dir ganz einfach.

Du kannst deinen Lieblingsfilm oder -Serie nachspielen oder im Handumdrehen eine eigene Welt erstellen, die genau auf deine Gruppe abgestimmt ist. Die Spieler füllen diese Welt mit aktiven und kompetenten Charakteren, die dramatische Leben führen. Die SL fordert sie mit Krisen heraus, die sowohl mit der Welt und ihrem persönlichen Dilemma verbunden sind.

Fate Kompakt gibt dir die Freiheit und die Fähigkeit, deine Vision Wirklichkeit werden zu lassen!



**VERBESSERT.
ÜBERARBEITET.
FATE KOMPAKT.**



www.evilhat.com
www.uhrwerk-verlag.de
www.faterpg.de

UHRWERK VERLAG