

Turbo FATE™

FATE ACCELERATED
DEUTSCHE AUSGABE



FATE™ **ACCELERATED**

MITARBEITER DER ORIGINALAUSGABE

CLARK VALENTINE
Text & Verbesserungen

LEONARD BALSERA
Entwicklung der Grundregeln

FRED HICKS
Konzept, Text, Layout

MIKE OLSON
Systemredaktion

AMANDA VALENTINE
Klarheit, Lektorat

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

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

Der Text von *Turbo-Fate* ist unter der Open Gaming License und Creative Commons Attribution License (CC BY 4.0) erhältlich. Mehr Informationen über die Bedingungen und Erfordernisse dieser Lizenzen finden sich auf:
de.wikipedia.org/wiki/Open_Gaming_License
de.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons
www.pathfinder-ogl.de
creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de

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

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

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

Das hier ist die Erlaubnis des Lizenznehmers. Macht einfach.

Das hier ist ein Spiel, bei dem es darum geht, dass sich Leute Geschichten über wunderbare, erschreckende, unmögliche und herrliche Dinge ausdenken. Alle Charaktere und Ereignisse, die in diesem Werk erwähnt werden, sind völlig fiktiv.

Jede Ähnlichkeit mit echten Personen, magischen Kampfkünstlern, hexenden Schulmädchen, Pulp-Wissenschaftlern oder Katzenpiraten ist vollkommen zufällig (wäre aber unglaublich witzig).

Printed in the EU
ISBN 978-3-95867-006-8

Turbo **FATE**™

FATE ACCELERATED DEUTSCHE AUSGABE

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

SABINE VÖLKE

Übersetzung

ANDRE PÖNITZ, HELGE WILLKOWEI

Lektorat

RALF BERSZUCK

Layout

CLAUDIO CASINI

Illustrationen

DOMINIK PIELARSKI

Redaktion

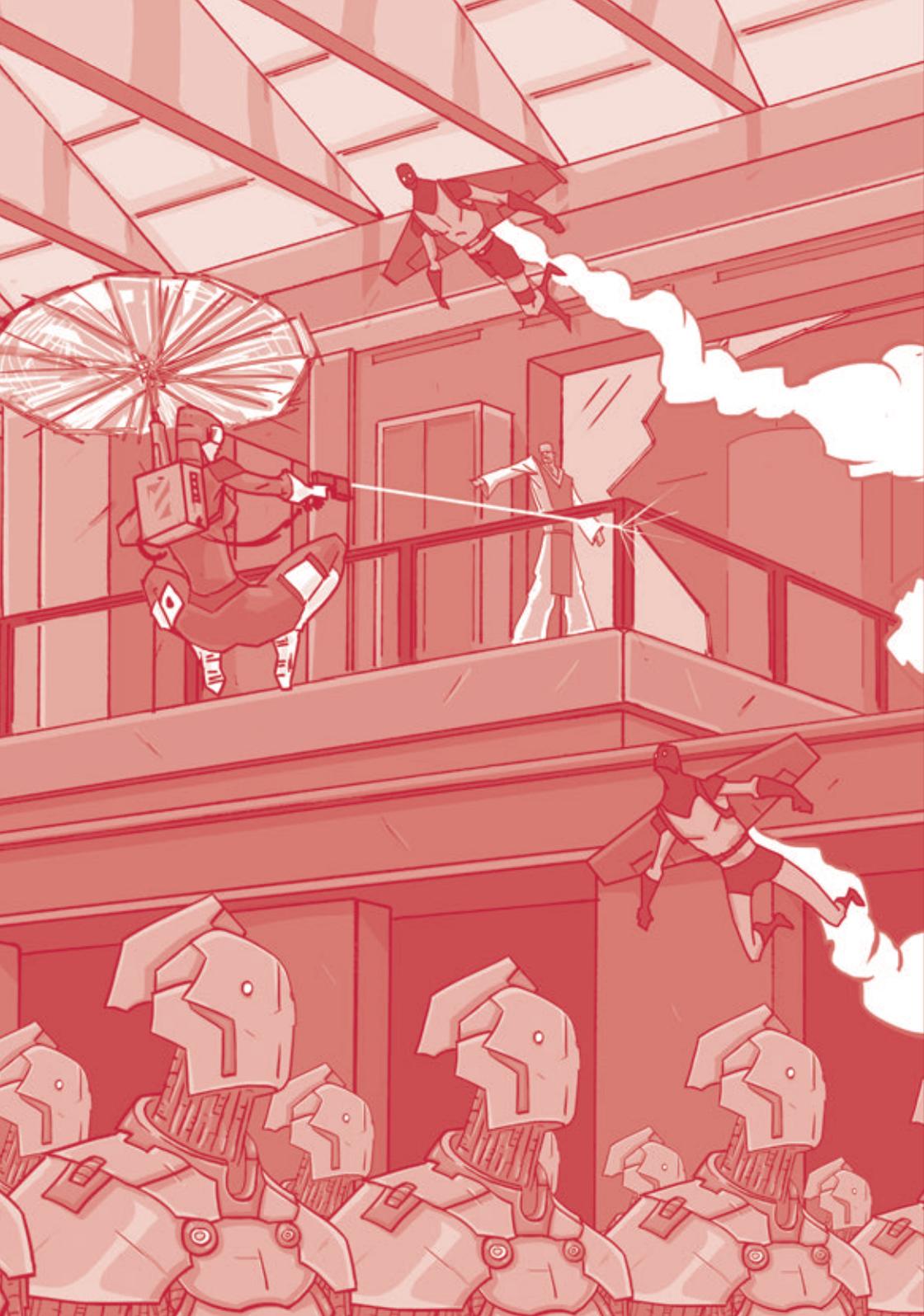


INHALT

HIER GEHT'S LOS!	7
GEMEINSAM GESCHICHTEN ERZÄHLEN	8
Wie meinst du das, „eine Geschichte erzählen“?	8
Und wie machen wir das jetzt?	9
Was heißt das, eine Geschichte „gemeinsam“ zu erzählen?	9
WER MÖCHTEST DU GERN SEIN?	11
Was kann ich denn für Charaktere spielen?	11
Wie baue ich mir einen Charakter?	11
WIE MACHE ICH DAS? ERGEBNISSE, AKTIONEN UND METHODEN	17
Würfel oder Karten	18
Ergebnisse	19
Aktionen	20
Methoden	25
Würfle und addier deinen Bonus	26
Willst du den Wurf modifizieren?	27
HERAUSFORDERUNGEN, WETTSTREITE UND KONFLIKTE	27
Herausforderungen	28
Wettstreite	28
Konflikte	29
AUA! SCHADEN, STRESS UND KONSEQUENZEN	31
Was ist Stress?	32
Was sind Konsequenzen?	33
Was passiert, wenn ich ausgeschaltet werde?	34
Aufgeben	34
Wie erhole ich mich von Stress und Konsequenzen?	35

ASPEKTE UND FATE-PUNKTE.....	36
Was gibt es denn für Aspekte?.....	36
Was mache ich mit Aspekten?.....	38
Was ist ein guter Aspekt?.....	43
STUNTS.....	44
WIE WERDE ICH BESSER? – CHARAKTERENTWICKLUNG	47
Meilensteine.....	47
WAS MACHE ICH ALS SL?	50
Hilf mit, eine Kampagne zu entwickeln.....	50
Entwickle Szenarien und leite Sitzungen.....	51
Wie schwierig ist das?	52
Schurken	54
BEISPIELCHARAKTERE.....	56
TURBO-FATE: KURZE ZUSAMMENFASSUNG 1.....	62
TURBO-FATE: KURZE ZUSAMMENFASSUNG 2.....	64
CHARAKTERBOGEN	66
INDEX.....	68





HIER GEHT'S LOS!

Erinnerst du dich an das Buch über den jungen Zauberer, der gegen den Dunklen Fürsten der Finsternis antritt? An den Film über die Zwerge, die sich mit einem Drachen anlegen, weil sie ihren Berg zurückerobern wollen? An die Zeichentrickserie über die magischen Ritter und ihre Klonarmee, die in der ganzen Galaxis für Gerechtigkeit kämpfen?

Sind die nicht *großartig*?

Jetzt kannst du selbst in solchen Geschichten in die Rolle des Helden schlüpfen.

Turbo-Fate ist ein Tischrollenspiel – das heißt, du triffst dich mit ein paar Freunden, um gefährliche, aufregende und abenteuerliche Geschichten zu erzählen. Vielleicht hast du schon mal so ein Spiel gespielt – *Das Schwarze Auge* ist in Deutschland ziemlich beliebt – aber wenn nicht, dann macht das nichts: Dieses Buch hier erzählt dir alles, was du wissen musst.

Du brauchst für das Spiel ein paar Sachen:

- **Drei bis fünf Leute.** Einer von euch ist die **Spielleitung**, der Rest sind die **Spieler**. Wir erklären dir gleich, was das genau bedeutet.
- **Fate-Würfel.** Mindestens vier, am besten vier pro Person. Das sind spezielle Würfel mit sechs Seiten, die auf zwei Seiten ein Plus und auf zwei Seiten ein Minus haben. Die letzten beiden Seiten sind leer. Du bekommst diese Würfel in einigen Hobby- oder Spieläden; manchmal wird noch der ursprüngliche Name „Fudge-Würfel“ benutzt. In diesem Buch sagen wir *Fate-Würfel*, aber du kannst sie nennen, wie du möchtest. Du kannst *Fate-Würfel* online beim Uhrwerk Verlag oder bei Evil Hat (dem Herausgeber des Originals) bestellen.
- Wenn du keine *Fate-Würfel* benutzen willst, dann musst du es nicht – du kannst ganz normale Würfel mit sechs Seiten verwenden. Wenn du normale Würfel verwendest, dann zählen 5 und 6 als Plus, 1 und 2 als Minus, 3 und 4 als als leere Seite.
- **Fate-Karten** sind eine Alternative zu *Fate-Würfeln*. *Fate-Karten* haben die gleiche Wahrscheinlichkeitsverteilung wie *Fate-Würfel*. Du kannst sie statt *Fate-Würfeln* verwenden. *Fate-Karten* gibt es beim Uhrwerk Verlag oder bei Evil Hat.

- **Charakterbögen**, einen pro Spieler. Die Charakterbögen kannst du dir beim Uhrwerk Verlag herunterladen oder hinten aus diesem Buch herauskopieren.
- **Karteikarten, Post-its** oder anderes Schmierpapier, auf dem du etwas notieren kannst.
- **Marker für Fate-Punkte**. Du kannst Pokerchips, Glasperlen, Centstücke oder etwas Ähnliches dafür verwenden. Davon brauchst du ein paar – am besten so um die dreißig oder vierzig.

Als nächstes erzählen wir, wie man *Turbo-Fate* benutzt, um gemeinsam Geschichten zu erzählen.

GEMEINSAM GESCHICHTEN

ERZÄHLEN

Okay, jetzt hast du ein paar Freunde, ein paar *Fate-Würfel* und einen Stapel Karteikarten – du bist bereit, *Turbo-Fate* zu spielen. Es ist an der Zeit, eine Geschichte zu erzählen!

WIE MEINST DU DAS, „EINE GESCHICHTE ERZÄHLEN“?

Bei *Turbo-Fate* geht es darum, Geschichten zu erzählen. Ihr denkt euch eine Gruppe Charaktere aus und verfolgt gemeinsam ihre fiktiven Abenteuer. Dabei erzählt jeder von euch abwechselnd ein Stück davon.

Denk an einen Film, ein Computerspiel oder eine Serie, die du magst, und denk an die Charaktere, die darin gemeinsam auf Abenteuer ausziehen – vielleicht *Die Legende von Korra* oder *Star Wars* oder *Die Avengers* oder die *Zelda*-Spiele oder *Doctor Who* oder *Der Herr der Ringe*. Jetzt stell dir vor, wie du mit deinen Freunden bei einer ähnlichen Geschichte die Entscheidungen für die Helden triffst und wie sich die Geschichte durch diese Entscheidungen verändert.

Manchmal trifft jemand eine Entscheidung und versucht etwas, aber ihr wisst nicht ganz sicher, ob das klappt oder nicht; dann würfelt ihr, um zu sehen, wie es weitergeht. Je höher du würfelst, desto eher laufen die Dinge auch so, wie du das möchtest.

UND WIE MACHEN WIR DAS JETZT?

Na ja, als Erstes solltet ihr euch überlegen, was für eine Geschichte ihr erzählen wollt. Welches Genre interessiert euch? Fantasy? Science-Fiction? Abenteuer in der modernen Welt? Spielt ihr in der Welt aus einer Serie oder einem Comic oder einem Film, den ihr gut findet, oder macht ihr euch eure eigene Welt? Im Kapitel *Das Spiel gestalten* von *Fate Core* gibt es ein paar richtig gute Vorschläge, wie ihr eure eigene Spielwelt erschaffen könnt. Das Kapitel könnt ihr kostenlos auf www.faterpg.de herunterladen.

Als nächstes müsst ihr entscheiden, wer Spieler und wer Spielleitung ist. Außer einer Person nennen wir alle am Tisch **Spieler**. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines **Spielercharakters** oder **SCs** in der Geschichte und schlüpft in seine Haut, um die Entscheidungen zu treffen, die der Charakter treffen würde. Die letzte Person ist die **Spielleitung** oder **SL**. Es ist die Aufgabe der SL, die Spieler vor Herausforderungen zu stellen und die Entscheidungen für alle Charaktere zu treffen, die nicht von einem Spieler kontrolliert werden (**Nichtspielercharaktere** oder **NSC**).

Nachdem ihr festgelegt habt, wer SL ist und in welcher Welt ihr welches Genre spielen wollt, wird es Zeit für die Spieler, ihre Charaktere zu bauen. Darum geht es im nächsten Kapitel.

Mehr über die
Aufgaben der SL
Seite 50

Wer möchtest du
gern sein?
Seite 11

WAS HEIßT DAS, EINE GESCHICHTE „GEMEINSAM“ ZU ERZÄHLEN?

Alle Leute am Tisch sind dafür verantwortlich, die Geschichte zu erzählen – die SL genauso wie die Spieler. Wenn du eine Entscheidung für einen Charakter treffen musst (oder für einen NSC, wenn du SL bist), dann denk an zwei Punkte:

Erstens: Schlüpf in die Haut deines Charakters und denk scharf darüber nach, was er jetzt wohl tun würde – auch wenn das unter Umständen nicht die beste Idee ist. Wenn du einen Charakter spielst, der ab

und zu schlechte Entscheidungen trifft, dann lass ihn ab und zu mit Absicht schlechte Entscheidungen treffen. Scheu nicht davor zurück. Zweitens: Denk an die Geschichte, die ihr gerade erzählt. Das ist wirklich wichtig. Überleg dir, welche Entscheidung die Geschichte noch besser machen würde: Noch interessanter, noch spannender, noch lustiger. Fällt dir eine Entscheidung ein, die dazu führen könnte, dass ein anderer Charakter besonders ins Rampenlicht rückt? Das wäre doch großartig, also überleg dir, ob du nicht diese Entscheidung nehmen willst.

So erzählt ihr Geschichten *gemeinsam* – hab keine Angst, deinen Charakter einen Fehler machen zu lassen, und triff Entscheidungen, die das Spiel für alle am Tisch besser machen und nicht nur für dich.



WER MÖCHTEST DU GERN SEIN?

Nachdem ihr beschlossen habt, welche Art von Geschichte ihr bei eurem Spiel erzählen wollt, überleg dir, wer dein Charakter ist – wie sieht er aus, was kann er, woran glaubt er?

WAS KANN ICH DENN FÜR CHARAKTERE SPIELEN?

Denk an die Welt, in der ihr spielen wollt, und lass dich davon leiten. Ihr spielt an einer Schule für jugendliche Hexenmeister? Spiel einen jugendlichen Hexenmeister! Ihr spielt Raumpiloten, die gegen ein böses Imperium kämpfen? Spiel einen Raumpiloten! Auf jeden Fall sollte dein Charakter einen guten Grund haben, mit den Charakteren, die sich deine Mitspieler bauen, Zeit zu verbringen und zusammenzuarbeiten.

WIE BAUE ICH MIR EINEN CHARAKTER?

Jetzt ist es Zeit, Sachen aufzuschreiben. Nimm dir einen Stift und eine Kopie des Charakterbogens. Manche Leute verwenden auch gerne ausfüllbare PDFs auf einem Laptop oder einem Tablet. Das ist alles toll, Hauptsache, du kannst auf deinem Bogen Dinge ausradieren und verändern.

Ganz kurz: Aspekte

Aspekte sind Schlagworte oder kurze Sätze, die eine Sache beschreiben, die für deinen Charakter zentral und wichtig ist. Das kann alles Mögliche sein: Ein Motto, dem dein Charakter folgt; ein Persönlichkeitsmerkmal, das er aufweist; die Beziehung zu einem anderen Charakter; ein wichtiger Gegenstand oder ein wichtiges Besitztum, das ihm gehört; oder alles andere, das deinen Charakter auszeichnet und ihm wirklich etwas bedeutet.

Mit Aspekten kannst du die Geschichte beeinflussen, und zwar auf eine Art, die etwas mit den Vorlieben, Problemen oder Fähigkeiten deines Charakters zu tun hat. Du kannst sie auch benutzen, um Fakten über die Spielwelt einzuführen: Beispielsweise, dass es Magie gibt, oder dass bestimmte wichtige Verbündete, gefährliche Feinde oder geheime Organisationen überhaupt existieren.

Fakten über die
Spielwelt einführen
Seite 42

Dein Charakter hat eine Handvoll Aspekte (zwischen drei und fünf), darunter sein **Konzept** und sein **Dilemma**. Im Kapitel *Aspekte und Fate-Punkte* gehen wir noch ausführlich auf Aspekte ein – aber das sollte im Moment reichen, um dir eine grobe Idee zu vermitteln.

Konzept

Als erstes musst du das **Konzept** deines Charakters festlegen. Das ist eine Formulierung oder ein kurzer Satz, der deinen Charakter zusammenfasst – das Konzept sagt uns, wer du bist, was du tust und worum es dir generell geht. Wenn du dir dein Konzept überlegst, denk über zwei Dinge nach: Wie kann dir dieser Aspekt helfen und wie macht dir dieser Aspekt dein Leben schwer? Gute Konzepte machen beides.

Beispiele: *Katzenmenschen-Kapitänin der Wolkenhüpfer*; *Sonnensänger aus der Andralwüste*; *Leitende Agentin der IGEFE*

Dilemma

Als nächstes überleg dir, welche Eigenschaft dich immer in Schwierigkeiten bringt. Das kann eine persönliche Schwäche sein, oder ein Feind, der immer wieder auftaucht, oder eine wichtige Verpflichtung – eben alles, was dein Leben komplizierter macht.

Beispiele: *Die Stählernen Meuchler wollen mich töten*; *Erst zaubern, dann fragen*; *Ich muss meinen kleinen Bruder beschützen*

Noch ein Aspekt

Jetzt denk dir noch einen Aspekt aus – eine Sache, die deinem Charakter wichtig ist oder ihn interessanter macht. Ist er der stärkste Kerl in seiner Heimatstadt? Trägt sie ein mächtiges Schwert, das weit und breit bekannt ist? Redet er zu viel? Ist sie unglaublich reich?

Option: Ein oder zwei zusätzliche Aspekte

Wenn du möchtest, kannst du noch einen oder zwei zusätzliche Aspekte entwickeln. Diese Aspekte könnten die Beziehung deines Charakters zu einem anderen SC oder einem NSC beschreiben. Oder sie

könnten etwas besonders Interessantes an deinem Charakter beschreiben, wie schon der dritte Aspekt, den du weiter oben entwickelt hast. Du kannst aber auch noch einen oder beide dieser zusätzlichen Aspekte offen lassen und erst im Spiel ausfüllen, wenn dir das lieber ist.

Name und Aussehen

Gib deinem Charakter einen Namen und beschreibe, wie er aussieht.

Charaktererschaffung, auf die Schnelle:

1. Schreib zwei Aspekte auf (Seite 12): Konzept und Dilemma.
2. Schreib noch einen Aspekt auf.
3. Gib deinem Charakter einen Namen und beschreibe, wie er aussieht.
4. Leg deine Methoden fest (Seite 14).
5. Setz deine Erholungsrate auf 3 (Seite 15).
6. Du kannst noch einen oder zwei Aspekte festlegen und dir einen Stunt aussuchen (Seite 15). Wenn du möchtest, kannst du das aber auch während des Spiels machen.



Methoden

Leg deine Methoden fest. Eine Methode beschreibt, *wie* du an eine Aufgabe herangehst. Jeder benutzt dieselben sechs Methoden:

- Flink
- Kraftvoll
- Scharfsinnig
- Sorgfältig
- Tollkühn
- Tückisch

Jede Methode bekommt einen Bonus. Du beherrscht eine Methode Gut (+3), zwei Ordentlich (+2), zwei Durchschnittlich (+1) und in einer Methode bist du nur Mäßig (+0). Später kannst du deine Methoden noch verbessern. Was diese Methoden genau bedeuten und wie du sie benutzt, erfährst du im Kapitel *Wie mache ich das? – Ergebnisse, Aktionen und Methoden*.

Was bedeuten
die Methoden?
Seite 25

DIE LEITER

Bei *Fate* benutzen wir eine Leiter mit Adjektiven und Zahlenwerten, um abzuschätzen, wie gut ein Charakter eine Methode beherrscht, wie gut das Resultat eines Wurfs ist, welche Schwierigkeit eine einfache Aufgabe hat usw.

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

Die Methoden, die du verwendest, sagen eine Menge über dich aus. Hier sind ein paar Beispiele:

Der Raufbold:

Kraftvoll +3, Sorgfältig und Tollkühn +2, Flink und Tückisch +1, Scharfsinnig +0

Der Profisportler:

Flink +3, Kraftvoll und Tollkühn +2, Scharfsinnig und Sorgfältig +1, Tückisch +0

Der Trickbetrüger:

Scharfsinnig +3, Tollkühn und Tückisch +2, Flink und Kraftvoll +1, Sorgfältig +0

Der Wächter:

Sorgfältig +3, Kraftvoll und Scharfsinnig +2, Flink und Tückisch +1, Tollkühn +0

Der Dieb:

Tückisch +3, Flink und Sorgfältig +2, Scharfsinnig und Tollkühn +1, Kraftvoll +0

Der Musketier:

Tollkühn +3, Flink und Scharfsinnig +2, Kraftvoll und Tückisch +1, Sorgfältig +0

Stunts und Erholungsrate

Ein **Stunt** ist eine besondere Eigenschaft, die die Art und Weise verändert, wie eine Methode bei deinem Charakter funktioniert. Normalerweise geben Stunts einen Bonus (fast immer +2) auf eine einzelne Methode, wenn du sie unter bestimmten Umständen bei einer festgelegten Aktion verwendest. Im Kapitel *Stunts* erfährst du mehr darüber, wie Stunts funktionieren.

Du kannst dir bei der Charaktererschaffung einen Stunt aussuchen oder ihn später im Spiel festlegen. Wenn dein Charakter im Laufe der Zeit besser wird, kannst du noch mehr Stunts auswählen.

Deine **Erholungsrate** legt fest, mit wie vielen *Fate-Punkten* du jede Spielsitzung beginnst. Das gilt nicht, wenn du am Ende der letzten Spielsitzung mehr *Fate-Punkte* hattest als deine Erholungsrate beträgt – in diesem Fall fängst du mit so vielen *Fate-Punkten* an, wie du am Ende der letzten Spielsitzung hattest.

Normalerweise liegt deine Erholungsrate bei 3, aber wenn du *mehr* als drei Stunts hast, musst du pro zusätzlichem Stunt einen Punkt von

deiner Erholungsrate abziehen. Im Prinzip sind daher deine ersten drei Stunts kostenlos! Wenn dein Charakter im Laufe der Zeit besser wird, bekommst du die Gelegenheit, deine Erholungsrate zu erhöhen. Deine Erholungsrate darf nie niedriger als 1 sein.

WIE VIELE STUNTS?

Normalerweise fängst du bei *Turbo-Fate* mit einem Stunt an. Aber wenn du das erste Mal *Fate* spielst, ist es vielleicht einfacher, dir den Stunt erst auszusuchen, nachdem du schon ein bisschen gespielt und einen Eindruck davon bekommen hast, was ein guter Stunt sein könnte. Such dir deinen Stunt einfach nach oder während der ersten Sitzung aus.

Wenn du andererseits ein erfahrener *Fate-Spieler* bist, dann fällt dir wahrscheinlich ziemlich schnell auf, dass du drei Stunts nehmen kannst, bevor die Erholungsrate sinkt (genau wie in *Fate Core*). In diesem Fall solltet ihr euch nach dem Spieler richten, der am wenigsten Erfahrung mit *Fate* hat; wenn jemand das Spiel zum ersten Mal spielt und nur einen Stunt nimmt, dann sollten das die anderen Mitspieler auch so machen. Wenn ihr alle schon alte Hasen seid und mit stärkeren Charakteren anfangen wollt, dann fangt mit drei Stunts an und rockt los.



WIE MACHE ICH DAS?

ERGEBNISSE, AKTIONEN UND METHODEN

Jetzt kannst du anfangen, Dinge zu tun: Du musst von einem Waggon eines fahrenden Zuges auf den nächsten springen. Du musst die ganze Bibliothek nach einem Zauber durchsuchen, den du echt dringend brauchst. Du musst die Wache ablenken, damit du in die Festung schleichen kannst. Wie findest du heraus, was da passiert? Zuerst erzählst du, was dein Charakter machen möchte. Die Aspekte deines Charakters geben dir schon Hinweise darauf, *was* du tun kannst. Wenn einer deiner Aspekte festlegt, dass du Magie wirken kannst, dann zaubere etwas. Wenn deine Aspekte dich als Schwertkämpfer beschreiben, dann zieh dein Schwert und greif an. Diese Fakten haben keinen weiteren spielmechanischen Effekt. Deine Magie oder dein Schwert geben dir keinen Bonus, es sei denn, du gibst einen *Fate-Punkt* aus, um einen passenden Aspekt **einzusetzen** (Seite 39). Häufig reicht es aus, dass dein Aspekt dir bestimmte Möglichkeiten in der Spielwelt überhaupt erst eröffnet – da braucht es keinen weiteren Bonus. Woher weißt du jetzt, ob deine Aktion erfolgreich war? Oft schaffst du es einfach, weil die Aktion nicht so schwierig ist und niemand versucht, dich aufzuhalten. Wenn aber dein Scheitern der Geschichte eine interessante Wendung geben könnte oder etwas Unvorhergesehenes passieren könnte, dann musst du würfeln.

Aktionen, auf die Schnelle:

1. Beschreibe, was dein Charakter tun will. Gibt es etwas oder jemanden, der dich aufhalten könnte?
2. Leg fest, welche Aktion du verwendest: *Einen Vorteil erschaffen, Überwinden, Angreifen* oder *Verteidigen*.
3. Leg fest, welche Methode du verwendest.
4. Würfle und addiere den Bonus der verwendeten Methode.
5. Leg fest, ob du deinen Wurf mit einem Aspekt modifizieren willst.
6. Stell fest, zu welchem Ergebnis du kommst.

WÜRFEL ODER KARTEN

Um auf dein Ergebnis zu kommen, musst du unter anderem eine zufällige Zahl erzeugen. Das geschieht normalerweise auf eine von zwei Arten: Entweder würfelst du mit vier *Fate-Würfeln* oder du ziehst eine *Fate-Karte*.

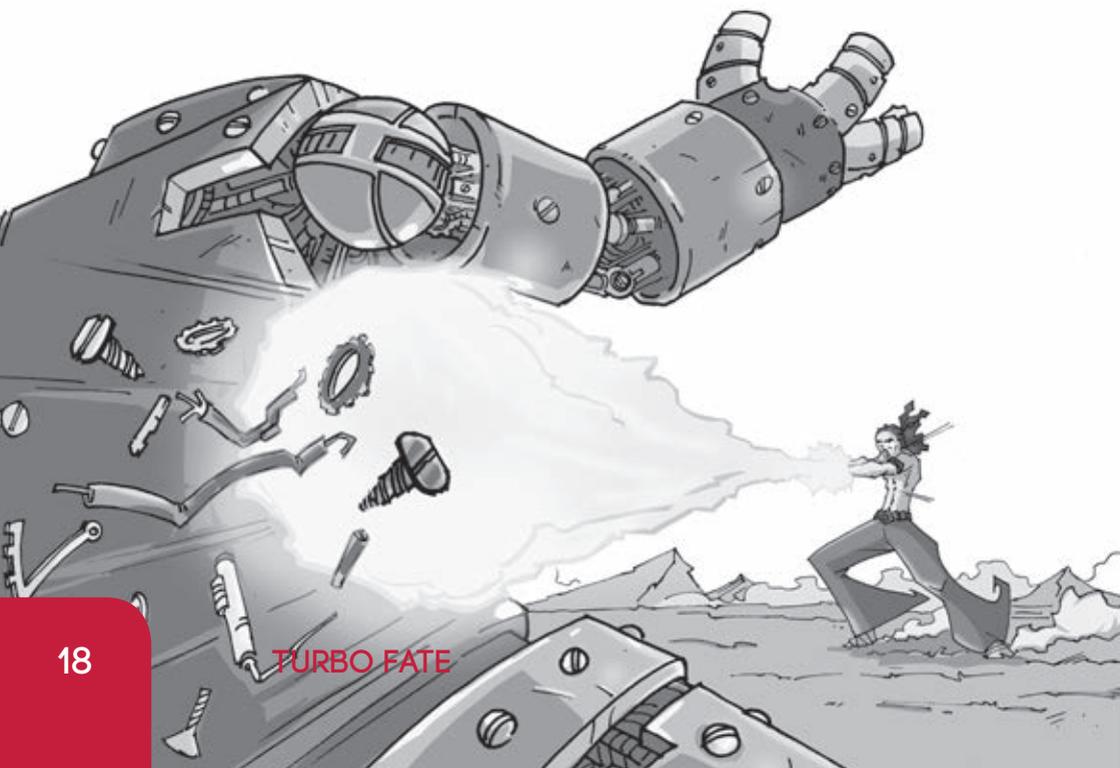
Fate-Würfel: *Fate-Würfel* werden manchmal auch Fudge-Würfel genannt (nach dem Spiel, für das sie ursprünglich hergestellt wurden). Sie werden benutzt, um herauszufinden, welches Ergebnis deine Aktion hat. Du würfelst immer vier *Fate-Würfel*. Jeder Würfel ergibt entweder ein **−**, ein **■** oder ein **+**, die alle addiert werden, um die Summe deines Wurfs zu erhalten. Zum Beispiel:

$$\text{−} \text{−} \text{+} \text{+} = +0$$

$$\text{■} \text{−} \text{+} \text{+} = +1$$

$$\text{■} \text{+} \text{+} \text{+} = +3$$

$$\text{−} \text{−} \text{■} \text{■} = -2$$



Fate-Karten: Bei den *Fate-Karten* wird die Wahrscheinlichkeit der Wurfverteilung von *Fate-Würfeln* mit Karten nachgeahmt. Du kannst die Karten statt der Würfel verwenden – sie funktionieren beide gut.

Im Text gehen wir davon aus, dass du Würfel verwendest, aber deine Gruppe kann natürlich benutzen, worauf ihr Lust habt. Jedes Mal, wenn irgendwo steht, dass du würfeln sollst, kannst du stattdessen auch eine *Fate-Karte* ziehen.

ERGEBNISSE

Nachdem du gewürfelt hast, addiere den Bonus der verwendeten Methode (darüber gleich mehr) und alle anderen Boni von Aspekten oder Stunts auf den Wurf. Vergleiche dieses Resultat mit der Schwierigkeit. Schwierigkeiten sind entweder von vornherein festgelegt oder entsprechen dem Resultat des Wurfs, den die SL für einen NSC gemacht hat. Dein Ergebnis hängt davon ab, was bei dem Vergleich herauskommt:

- Wenn dein Resultat *niedriger* ist als das Resultat deines Gegners, dann ist das ein **Fehlschlag**.
- Wenn dein Resultat *genauso hoch* ist wie das Resultat deines Gegners, dann ist das ein **Gleichstand**.
- Wenn dein Resultat *höher* ist als das Resultat deines Gegners, dann ist das ein **Erfolg**.
- Wenn dein Resultat *mindestens drei höher* ist als das Resultat deines Gegners, dann ist das ein **voller Erfolg**.

Jetzt weißt du, wie die vier verschiedenen Ergebnisse zustande kommen. Als nächstes erklären wir, wie die verschiedenen Aktionen mit den verschiedenen Ergebnissen funktionieren.

AKTIONEN

Gut, du hast jetzt erzählt, was dein Charakter machen möchte, und ihr habt festgelegt, dass die Chance besteht, dass er das nicht schafft. Als nächstes musst du herausfinden, welche **Aktion** am besten zu der Handlung passt, die dein Charakter machen möchte. Es gibt vier verschiedene Aktionen, die alles abdecken, was du im Spiel tust.

Einen Vorteil erschaffen

Wenn du irgendetwas tun möchtest, um dir selbst oder deinen Freunden zu helfen, dann **erschaffst du einen Vorteil**. Du nimmst dir einen Augenblick Zeit, um besonders sorgfältig mit deinem Protonenblaster zu zielen; du recherchierst stundenlang in der Schulbibliothek; du möchtest dem Schläger ein Bein stellen, der dich bedroht – bei all diesen Aktionen erschaffst du einen Vorteil. Das Ziel deiner Aktion kann sich unter Umständen gegen dich verteidigen. Es gibt drei verschiedene Wege, wie du einen Vorteil erschaffen kannst:



Mehr über Aspekte
Seite 36

- Du erschaffst einen neuen Situationsaspekt.
- Du entdeckst einen bereits bestehenden Situationsaspekt oder einen Aspekt eines anderen Charakters, den du bisher nicht gekannt hast.
- Du nutzt einen bestehenden Aspekt zu deinem Vorteil aus.

Wenn du einen neuen Aspekt erschaffen oder einen bestehenden Aspekt entdecken willst:

- **Bei einem Fehlschlag:** Du erschaffst bzw. entdeckst den Aspekt entweder gar nicht oder du erschaffst bzw. entdeckst den Aspekt, aber ein *Gegner* darf ihn einmal frei einsetzen. Die zweite Variante funktioniert am besten, wenn der erschaffene bzw. entdeckte Aspekt etwas ist, das auch andere Leute zu ihrem Vorteil einsetzen könnten (z.B. *Unebenes Gelände*). Vielleicht musst du den Aspekt umformulieren, um zu zeigen, dass jetzt jemand anderes davon einen Vorteil hat. Sprich dich mit demjenigen ab, der den Vorteil hat, was am besten funktioniert. Du kannst den Aspekt immer noch einsetzen, wenn du möchtest, aber du musst einen *Fate-Punkt* dafür zahlen.

- **Bei einem Gleichstand:** Beim Erschaffen eines neuen Aspekts bekommst du einen **Schub**. Gib ihm einen Namen und setze ihn einmal frei ein, danach verschwindet er wieder. Wenn du den Gleichstand beim Entdecken eines bestehenden Aspekts erzielst, zählt das wie ein Erfolg (siehe unten).
- **Bei einem Erfolg:** Du erschaffst oder entdeckst den Aspekt. Du oder ein Verbündeter können ihn einmal frei einsetzen. Schreib den Aspekt auf eine Karteikarte oder ein Post-it und leg ihn in die Mitte.
- **Bei einem vollen Erfolg:** Du erschaffst oder entdeckst den Aspekt. Du oder ein Verbündeter können ihn *zweimal* frei einsetzen. Normalerweise kannst du denselben Aspekt nicht zweimal bei einem Wurf einsetzen, aber das hier ist die Ausnahme: Ein voller Erfolg gibt dir einen *großen* Vorteil!

Schübe
Seite 38

Wenn du einen bestehenden Aspekt zu deinem Vorteil ausnutzen willst:

- **Bei einem Fehlschlag:** Du hast keinen weiteren Vorteil durch diesen Aspekt. Du kannst ihn künftig noch einsetzen, musst dafür aber einen *Fate-Punkt* zahlen.
- **Bei einem Gleichstand oder einem Erfolg:** Du erzeugst einen freien Einsatz auf dem Aspekt, den du oder ein Verbündeter benutzen können. Mal einen Kreis oder einen Kasten auf die Karte, auf der der Aspekt steht, und hak ihn ab, wenn du den freien Einsatz benutzt hast.
- **Bei einem vollen Erfolg:** Du erschaffst *zwei* freie Einsätze auf dem Aspekt, die auch ein Verbündeter nutzen kann, wenn du das möchtest.

Überwinden

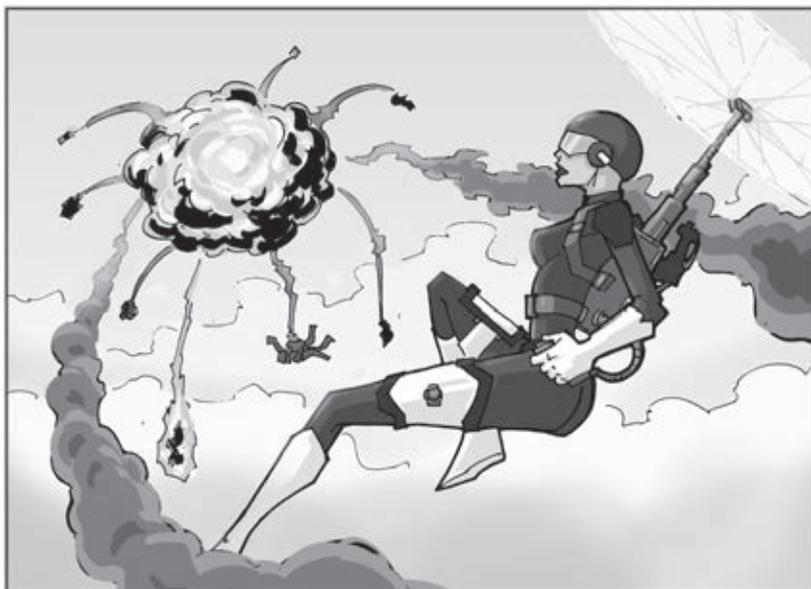
Du benutzt diese Aktion, um ein Hindernis zu **überwinden**, das zwischen dir und deinem Ziel steht – du knackst ein Schloss, du befreist dich aus Handschellen, du springst über einen Abgrund, du steuerst ein Raumschiff durch ein Asteroidenfeld. Wenn du einen ungünstigen Situationsaspekt entfernen oder verändern willst, musst du ihn normalerweise überwinden; mehr darüber erfährst du im Kapitel *Aspekte und Fate-Punkte*. Das Ziel deiner Aktion kann sich unter Umständen gegen dich verteidigen.



Wie lege ich die Schwierigkeit fest?
Seite 52

Wie werde ich einen Situationsaspekt wieder los?
Seite 38

- **Bei einem Fehlschlag:** Du musst eine harte Entscheidung treffen: Entweder du schaffst es nicht – die Tür ist immer noch verschlossen, der Schläger steht immer noch zwischen dir und dem Ausgang, das gegnerische Raumschiff ist immer noch *Direkt an deinem Heck*. Oder du schaffst es, aber die Sache hat einen großen Haken – vielleicht hast du etwas Wichtiges verloren, vielleicht wirst du verletzt. Denk dir einen guten Haken aus, deine SL hilft dir sicher dabei.
- **Bei einem Gleichstand:** Du erreichst dein Ziel, aber mit einem kleinen Haken. Die SL könnte eine Komplikation einführen, dich vor eine harte Entscheidung stellen (du kannst nur einen deiner Freunde retten, nicht beide) oder andere Schwierigkeiten auftauchen lassen. Im Abschnitt „Erfolg mit einem Haken“ im Kapitel *Spielleiten* in *Fate Core* findest du weitere Ideen dazu.
- **Bei einem Erfolg:** Du erreichst dein Ziel. Das Schloss öffnet sich, du duckst dich hinter dem Schläger durch die Tür, du schaffst es, den außerirdischen Verfolger mit deinem Raumschiff abzuschütteln.
- **Bei einem vollen Erfolg:** Du erreichst nicht nur dein Ziel, sondern bekommst auch noch einen Schub.



Aktionen und Ergebnisse, auf die Schnelle:

Einen Vorteil erschaffen – einen neuen Aspekt erschaffen oder einen bestehenden entdecken

- **Fehlschlag:** Nicht erschaffen oder entdeckt, oder – falls doch – kann ein Gegner (nicht du) den Aspekt einmal frei einsetzen.
- **Gleichstand:** Beim Erschaffen eines neuen Aspekts gibt es einen Schub; beim Entdecken zählt Gleichstand als Erfolg.
- **Erfolg:** Neuer Aspekt mit einem freien Einsatz erschaffen oder entdeckt.
- **Voller Erfolg:** Neuer Aspekt mit zwei freien Einsätzen erschaffen oder entdeckt.

Einen Vorteil erschaffen – mit einem bestehenden Aspekt

- **Fehlschlag:** Kein weiterer Vorteil.
- **Gleichstand:** Ein freier Einsatz auf den Aspekt.
- **Erfolg:** Ein freier Einsatz auf den Aspekt.
- **Voller Erfolg:** Zwei freie Einsätze auf den Aspekt.

Überwinden

- **Fehlschlag:** Fehlschlag oder Erfolg mit einem großen Haken.
- **Gleichstand:** Erfolg mit einem kleinen Haken.
- **Erfolg:** Du hast dein Ziel erreicht.
- **Voller Erfolg:** Du erreichst dein Ziel und bekommst einen Schub.

Angreifen

- **Fehlschlag:** Kein Effekt.
- **Gleichstand:** Der Angriff verursacht keinen Schaden, aber du bekommst einen Schub.
- **Erfolg:** Der Angriff trifft und verursacht Schaden.
- **Voller Erfolg:** Der Angriff trifft und verursacht Schaden. Du kannst den Schaden um 1 reduzieren und einen Schub bekommen.

Verteidigen

- **Fehlschlag:** Dein Gegner hat Erfolg und du erleidest die Konsequenzen.
- **Gleichstand:** Wirf einen Blick auf die gegnerische Aktion, gegen die du dich verteidigst.
- **Erfolg:** Dein Gegner erreicht sein Ziel nicht.
- **Voller Erfolg:** Dein Gegner erreicht sein Ziel nicht und du bekommst einen Schub.

Schaden, Stress
und Konsequenzen
Seite 31

Angreifen

Wenn du jemandem weh tun willst – egal, ob körperlich oder geistig – dann **greifst du ihn an**: Du schwingst ein Schwert, schießt mit einem Blastergewehr oder brüllst eine vernichtende Beleidigung, um dein Ziel zu verletzen. (Wir erklären das noch mal genauer im Kapitel *Aua! – Schaden, Stress und Konsequenzen*, aber das Wichtigste gleich hier: Wenn jemand zu sehr verletzt wird, kann er an der Szene nicht weiter teilnehmen.) Das Ziel deiner Aktion kann sich gegen dich verteidigen.



Schaden
verursachen
Seite 32

- **Bei einem Fehlschlag:** Du triffst deinen Gegner nicht. Dein Gegner pariert dein Schwert, dein Schuss geht daneben, dein Gegner lacht nur über deine Beleidigung.
- **Bei einem Gleichstand:** Du triffst deinen Gegner nicht hart genug, um Schaden zu verursachen, aber du bekommst einen Schub.
- **Bei einem Erfolg:** Du triffst und machst Schaden. Siehe im Kapitel *Aua! – Schaden, Stress und Konsequenzen*.
- **Bei einem vollen Erfolg:** Du triffst und machst Schaden. Außerdem hast du die Möglichkeit, deinen verursachten Schaden um 1 zu senken und dafür einen Schub zu bekommen.

Verteidigen

Wenn du jemanden davon abhalten willst, eine der drei anderen Aktionen gegen dich zu verwenden, dann **verteidigst** du dich – du parierst einen Schwertthieb, du versuchst, auf den Beinen zu bleiben, du blockierst eine Tür usw. Diese Aktion verwendest du normalerweise, *wenn jemand anderes gerade dran ist*, als Reaktion darauf, dass derjenige versucht, einen Vorteil zu erschaffen, etwas zu überwinden oder dich anzugreifen. Du kannst unter Umständen auch gegen Aktionen würfeln, die keine Angriffe sind, oder jemand anderen gegen Angriffe verteidigen, wenn du plausibel erklärst, warum du in der Lage bist, das zu tun. Es reicht aus, wenn die Leute am Tisch der Meinung sind, dass das okay ist, aber du kannst im Zweifelsfall auch relevante Situationsaspekte heranziehen, um deine Aktion zu rechtfertigen. Wenn du das aber machst und irgendetwas damit schiefgeht, dann bekommst du es ab.



- **Bei einem Fehlschlag:** Es passiert genau das mit dir, was dein Gegner erreichen wollte.
- **Bei einem Gleichstand oder einem Erfolg:** Es sieht nicht allzu schlecht für dich aus. Schau bei der Aktion deines Gegners nach, was jetzt in der Situation passiert.
- **Bei einem vollen Erfolg:** Dein Gegner erreicht sein Ziel nicht und du bekommst einen Schub.

Schübe
Seite 38

Hilfe bekommen

Ein Verbündeter kann dir bei deiner Aktion helfen. Wenn er das macht, dann gibt er in diesem Austausch seine eigene Aktion auf und beschreibt, wie er dir hilft: Für jeden Verbündeten, der dir hilft, bekommst du +1 auf den Wurf. Normalerweise können dir nur eine oder zwei Personen helfen, bevor sie sich gegenseitig in die Quere kommen. Die SL entscheidet, wie viele Personen bei einer Aktion gleichzeitig helfen können.

METHODEN

Wir haben schon im Kapitel *Wer möchtest du gern sein?* erwähnt, dass es sechs verschiedene **Methoden** gibt, die beschreiben, wie du an eine Aufgabe herangehst.

Wer möchtest
du gern sein?
Seite 11

- **Flink:** Wenn du Flink vorgehst, musst du dich schnell und geschickt bewegen: Du weichst einem Pfeil aus. Du schlägst als Erster zu. Du entschärfst eine Bombe, während die Zeit heruntertickt – 3... 2... 1...
- **Kraftvoll:** Wenn du Kraftvoll vorgehst, dann bist du nicht subtil – hier geht es um rohe Kraft: Du ringst mit einem Bären. Du starrst einen Schläger nieder. Du wirkst einen großen, mächtigen Zauberspruch.
- **Scharfsinnig:** Wenn du Scharfsinnig vorgehst, dann denkst du schnell, löst Probleme und bezieht verschiedene komplexe Variablen mit ein: Du findest den Schwachpunkt im Kampfstil eines Schwertfechters. Du entdeckst die instabile Stelle in der Statik einer Festungsmauer. Du reparierst einen Computer.

- **Sorgfältig:** Wenn du Sorgfältig vorgehst, dann achtest du genau auf Details und nimmst dir genug Zeit, um die Sache richtig zu machen: Du bringst einen Pfeil in genau die richtige Position für einen Schuss über eine weite Strecke. Du stehst aufmerksam Wache. Du entschärfst das Sicherheitssystem einer Bank.
- **Tollkühn:** Wenn du Tollkühn vorgehst, dann erregst du Aufmerksamkeit mit deinen verwegenen und stilvollen Aktionen: Du hältst vor deiner Armee eine flammende Rede. Du demütigst deinen Gegner bei einem Duell. Du lässt ein brillantes magisches Feuerwerk los.
- **Tückisch:** Wenn du Tückisch vorgehst, dann legst du viel Wert auf Täuschung, Heimlichkeit und Lügen: Du redest dich raus, als du verhaftet werden sollst. Du stiehst etwas aus einer Hosentasche. Du verwendest im Schwertkampf eine Finte.

Alle Charaktere haben bei diesen Methoden einen Bonus von +0 bis +3. Diesen Bonus addierst du auf deinen Wurf, wenn du herausfinden willst, wie gut dein Charakter die Aktion durchführt, die du beschrieben hast.

Vermutlich denkst du jetzt als Erstes darüber nach, wie du möglichst immer die Methode verwenden kannst, die dir den höchsten Bonus bringt, richtig? Aber so funktioniert es nicht. Du musst deine Methode danach wählen, wie du deine Aktion beschrieben hast. Du kannst keine Aktion beschreiben, die keinen Sinn ergibt. Würdest du Kraftvoll durch einen dunklen Raum schleichen und dich vor den Wachen verstecken? Nein, das musst du Tückisch machen. Würdest du einen schweren Felsen Flink zur Seite schieben, damit dein Wagen weiterfahren kann? Nein, das musst du Kraftvoll machen. Die Umstände schränken ein, welche Methode du verwenden kannst. Manchmal musst du eine Methode verwenden, die nicht gerade deine Stärke ist.

WÜRFLE UND ADDIER DEINEN BONUS

Jetzt wird es Zeit, zu würfeln. Nimm den Bonus, der bei der Methode steht, die du bei deiner Aktion verwendest, und addier ihn auf deinen Wurf. Wenn du einen passenden Stunt hast, dann addier diesen Bonus auch noch dazu. Die Summe ist dein Resultat. Das vergleichst du mit dem Resultat, das dein Gegner (normalerweise deine SL) erzielt hat.

WILLST DU DEN WURF MODIFIZIEREN?

Zuletzt musst du entscheiden, ob du deinen Wurf durch den Einsatz eines Aspekts modifizieren willst. Das erklären wir im Kapitel *Aspekte und Fate-Punkte*.

Aspekte einsetzen
Seite 39

HERAUSFORDERUNGEN, WETTSTREITE UND KONFLIKTE

Jetzt weißt du über die vier Aktionen (Vorteil erschaffen, Überwinden, Angreifen, Verteidigen) und die vier Ergebnisse (Fehl Schlag, Gleichstand, Erfolg, voller Erfolg) Bescheid. Aber in welchem Rahmen soll das denn passieren?

Häufig willst du eine ziemlich klar umrissene Sache machen – du willst durch einen reißenden Fluss schwimmen oder dich in ein Telefon hacken. Das machst du mit der Aktion Überwinden: Du würfelst einmal auf eine Schwierigkeit, die deine SL festlegt, schaust dir das Ergebnis an und von da aus geht es weiter.

Manchmal sind die Dinge aber ein bisschen komplizierter.

Wie lege ich die
Schwierigkeit fest?
Seite 52



HERAUSFORDERUNGEN

Bei einer **Herausforderung** geht es darum, eine komplexe Situation durch eine Reihe von Überwinden- und Vorteil-erschaffen-Aktionen zu bewältigen. Jede Überwinden-Aktion befasst sich mit einer Teilaufgabe der Gesamtsituation. Die einzelnen Ergebnisse werden dann zusammen betrachtet, um herauszufinden, wie die Situation ausgeht. Wenn du eine Herausforderung zusammenstellst, musst du zunächst herausfinden, welche einzelnen Teilaufgaben oder Ziele in der Situation vorhanden sind. Alle müssen jeweils mit einer eigenen Aktion überwunden werden.

Es hängt von der Situation ab, ob ein Charakter mehrere Würfe machen muss oder ob mehrere Charaktere an der Herausforderung teilnehmen können. SL, du musst nicht alle Aufgaben einer Herausforderung von vornherein bekannt geben – du kannst die einzelnen Schritte im Laufe der Herausforderung anpassen, damit es spannend bleibt.

Die SC sind Teil einer Schiffsbesatzung während eines heftigen Sturms. Sie beschließen, trotz des Wetters weiterzufahren, damit sie ihr Reiseziel rechtzeitig erreichen. Die SL findet, dass das nach einer Herausforderung klingt. Einzelne Teilaufgaben könnten hier sein: Panische Passagiere beruhigen, die beschädigte Takelage reparieren und das Schiff auf dem richtigen Kurs halten.

WETTSTREITE

Wenn zwei oder mehr Charaktere gegeneinander antreten, um das gleiche Ziel zu erreichen, ohne sich gegenseitig verletzen zu wollen, dann ist das ein **Wettstreit**. Das sind beispielsweise Verfolgungsjagden mit Autos, öffentliche Debatten oder ein Wettbewerb im Bogenschießen.

Bei einem Wettstreit findet immer ein Austausch nach dem anderen statt. In einem Austausch macht jeder Teilnehmer eine Überwinden-Aktion, um herauszufinden, wie gut er sich positionieren kann. Die Resultate der Aktion werden dann untereinander verglichen.

Wenn du das höchste Resultat hast, dann gewinnst du den Austausch – du bekommst einen Siegpunkt (den kannst du durch einen Strich

oder einen Haken auf einem Stück Schmierpapier darstellen) und darfst beschreiben, wie du die Führung übernimmst. Wenn du einen vollen Erfolg schaffst, bekommst du sogar zwei Siegpunkte.

Wenn es einen Gleichstand gibt, bekommt niemand einen Siegpunkt, aber es passiert etwas Unerwartetes. Das können ganz unterschiedliche Sachen sein, je nach Situation – vielleicht verändert sich der Boden oder die Umwelt, vielleicht ändern sich die Bedingungen des Wettstreits oder ein unerwarteter Umstand tritt ein und betrifft alle Beteiligten. Die SL denkt sich einen neuen Situationsaspekt aus, der zu der Veränderung passt, und legt ihn auf die Szene.

Der erste Teilnehmer, der drei Siegpunkte erreicht, gewinnt den Wettstreit.

Situationsaspekte
Seite 37

KONFLIKTE

In einer Situation, in der sich die Charaktere gegenseitig verletzen wollen, benutzt ihr **Konflikte**. Es ist egal, ob körperlicher Schaden angerichtet werden soll (ein Schwertkampf, ein Zauberduell, eine

Schlacht mit Laserblastern) oder ob es um geistigen Schaden geht (gegenseitiges Anschreien, eine harte Befragung, ein magischer Angriff auf die Psyche).

Konflikte, auf die Schnelle:

1. Gestalte die Szene.
2. Leg die Initiative fest.
3. Fang mit dem ersten Austausch an.
 - Wenn du dran bist, mach eine Aktion.
 - Wenn andere dran sind, verteidige dich gegen ihre Aktionen oder reagiere darauf.
 - Wenn alle dran waren, fangt einen neuen Austausch an oder beendet den Konflikt.

Gestalte die Szene

Legt fest, was los ist, wo jeder ist und wie das Umfeld aussieht. Wer sind die gegnerischen Parteien? SL, du solltest ein paar Situationsaspekte auf Karteikarten oder Postits schreiben und in die Mitte legen. Natürlich können auch Spieler Situationsaspekte vorschlagen.

SL, du legst außerdem **Zonen** fest. Das sind einzelne, grob definierte

Gebiete innerhalb des Umfelds, in dem gekämpft wird. Die Zonen sagen euch, wo sich die einzelnen Charaktere befinden. Wie du die Zonen festlegst, hängt hauptsächlich von der Situation und von folgenden Richtlinien ab:

Situationsaspekte
Seite 37

Normalerweise kannst du mit jedem interagieren, der sich innerhalb derselben Zone befindet wie du. Wenn du rechtfertigen kannst, warum du mit jemandem in einer benachbarten Zone interagieren kannst (weil du z. B. eine Fernkampf-Waffe hast oder einen Zauberspruch beherrscht), dann geht auch das.

Du kannst dich einfach so eine Zone weit bewegen. Du musst eine Aktion verwenden, wenn es auf dem Weg ein Hindernis gibt (dich also z.B. jemand aufhalten möchte) oder wenn du dich zwei oder mehr Zonen weit bewegen willst. Es ist manchmal hilfreich, eine simple Karte zu zeichnen, damit jeder weiß, wo welche Zone ist.

Die Charaktere werden in einem Haus von Schlägern angegriffen. Das Wohnzimmer ist eine Zone, die Küche ist eine andere Zone, die Veranda noch eine und der Vorgarten ist eine vierte Zone. Alle, die sich in derselben Zone befinden, können sich gegenseitig angreifen. Wenn du im Wohnzimmer bist, kannst du Dinge nach Leuten in der Küche werfen, oder du kannst einfach in die Küche gehen, ohne eine Aktion machen zu müssen – außer, die Küchentür ist blockiert. Wenn du aus dem Wohnzimmer auf die Veranda oder in den Vorgarten willst, musst du eine Aktion dafür verwenden.

Leg die Initiative fest

Deine Initiative im Konflikt hängt von deinen Methoden ab. In einem körperlichen Konflikt schaust du, wie Flink du im Vergleich mit den anderen bist – der mit den schnellsten Reflexen fängt an. In einem geistigen Konflikt vergleichst du, wie Sorgfältig du bist – wenn du auf Details achtest, nimmst du Gefahren eher wahr. Derjenige mit der höchsten Methode fängt an, dann kommen die anderen in absteigender Reihenfolge. Einen Gleichstand löst ihr so auf, wie euch das am sinnvollsten erscheint. Die SL hat dabei das letzte Wort.

SL, es ist am einfachsten, wenn du die Initiative deines besten NSCs verwendest und alle NSC gleichzeitig agieren lässt. Sollte es aber einen guten Grund geben, die Initiative der NSC individuell festzulegen, dann mach das.

Austausch

Als nächstes ist jeder Charakter einmal der Reihe nach dran. Wenn er dran ist, kann ein Charakter eine der vier Aktionen durchführen. Würfelt und legt das Ergebnis fest. Der Konflikt ist vorbei, wenn nur noch eine Seite Charaktere übrig hat, die am Kampf teilnehmen können.

Die vier Aktionen
Seite 20

AUA! SCHADEN, STRESS UND KONSEQUENZEN

Wenn du im Kampf getroffen wirst, hängt es vom Unterschied zwischen dem Resultat des Angriffs und dem Resultat deiner Verteidigung ab, wie schwer du verletzt wirst; wir messen das in **Erfolgsstufen**. Stell dir vor, dein Gegner schafft beim Angreifen +5 und du beim Verteidigen nur +3, also bekommst du 2 Erfolgsstufen Schaden ($5 - 3 = 2$). Dann gibt es zwei Möglichkeiten:

- Du bekommst **Stress** und / oder **Konsequenzen**, aber du kannst weiterkämpfen.
- Du wirst **ausgeschaltet**, das heißt, du kannst in der nächsten Zeit nichts mehr tun.



WAS IST STRESS?

Wenn du getroffen wirst und nicht ausgeschaltet werden willst, dann kannst du Stress nehmen.



Stress und Konsequenzen, auf die Schnelle:

- Jeder Charakter beginnt mit 3 Stresskästchen.
- Schaden (in Erfolgsstufen) = Resultat des Angriffs – Resultat der Verteidigung.
- Wenn du getroffen wirst, musst du den Schaden verteilen. Wenn du Stress nimmst, kannst du ein Kästchen abstreichen, um den Schaden ganz oder teilweise abzufangen. Die Kästchen können so viel Schaden aufnehmen, wie es ihrer Nummer entspricht – das 1er-Kästchen einen, das 2er-Kästchen zwei und das 3er-Kästchen drei.
- Du kannst eine oder mehrere Konsequenzen hinnehmen, um den Schaden abzufangen. Streich die entsprechenden Felder ab und schreib dir den oder die neuen Aspekte auf.
Leichte Konsequenz = 2 Erfolgsstufen,
Mittlere Konsequenz = 4 Erfolgsstufen,
Schwere Konsequenz = 6 Erfolgsstufen.
- Wenn du den Schaden nicht komplett abfangen kannst (oder nicht willst), dann wirst du ausgeschaltet. Dein Gegner entscheidet, was danach mit dir passiert.
- Wenn du aufgibst, bevor dein Gegner würfelt, kannst du festlegen, wie du die Szene verlässt. Außerdem bekommst du einen oder mehrere *Fate-Punkte* dafür!
- Stress und leichte Konsequenzen verschwinden am Ende der Szene, wenn du dich ausruhen kannst. Andere Konsequenzen brauchen länger.

Stress heißt, dass du müde oder gereizt wirst, dass du eine oberflächliche Wunde bekommst oder dass irgendetwas anderes passiert, von dem du dich schnell wieder erholst.

Auf deinem Charakterbogen steht ein **Stressbalken**, eine Reihe mit drei Kästchen. Wenn du getroffen wirst, kannst du eins dieser Kästchen abstreichen, um die Erfolgsstufen abzufangen. An jedem Kästchen steht eine Nummer – das Kästchen kann so viel Stress abfangen, wie seine Nummer beträgt: Das 1er-Kästchen fängt eine Erfolgsstufe ab, das 2er-Kästchen fängt zwei Erfolgsstufen ab und das 3er-Kästchen fängt drei Erfolgsstufen ab.

Du kannst pro Treffer nur ein Kästchen abstreichen, aber du kannst gleichzeitig ein Kästchen abstreichen und eine oder mehrere Konsequenzen nehmen. Wenn ein Kästchen schon abgestrichen ist, kannst du es nicht noch einmal abstreichen!

WAS SIND KONSEQUENZEN?

Konsequenzen sind Aspekte, die du dir aufschreibst, um zu zeigen, dass du ernsthaft verletzt bist. Auf deinem Charakterbogen sind drei Felder, in die du Konsequenzen schreiben kannst. Jedes Feld hat eine Nummer: 2 (leichte Konsequenz), 4 (mittlere Konsequenz) und 6 (schwere Konsequenz). Diese Nummern entsprechen den Erfolgsstufen, die du mit der jeweiligen Konsequenz abfangen kannst. Du kannst pro Treffer so viele Konsequenzen nehmen, wie du willst, wenn das entsprechende Feld noch leer ist. Wenn du schon eine mittlere Konsequenz genommen hast, kannst du nicht noch eine nehmen, bis du etwas getan hast, um dich von der mittleren Konsequenz wieder zu erholen!

Konsequenzen haben einen großen Nachteil: Jede Konsequenz ist ein Aspekt, den dein Gegner gegen dich einsetzen kann. Je mehr du nimmst, desto verwundbarer wirst du. Für Konsequenzen gilt das Gleiche wie für Situationsaspekte: Derjenige, der sie erschafft, kann sie einmal frei einsetzen (das ist in diesem Fall derjenige, der dich getroffen hat). Wenn er will, kann er den freien Einsatz auch einem seiner Verbündeten überlassen.

Sagen wir mal, dass du richtig hart getroffen wirst und vier Erfolgsstufen Schaden bekommst. Du streichst das 2er-Kästchen auf dem Stressbalken durch, damit musst du jetzt nur noch zwei Erfolgsstufen abfangen. Wenn das nicht geht, wirst du ausgeschaltet, also wird es Zeit, eine Konsequenz zu nehmen. Du schreibst dir einen neuen Aspekt in das 2er-Feld (leichte Konsequenz) – zum Beispiel **Verstauchter Knöchel**. Damit hast du die letzten zwei Erfolgsstufen abgefangen und kannst weiter kämpfen!

Wenn du mehr Erfolgsstufen Schaden bekommst, als du mit Stress und Konsequenzen abfangen kannst, dann wirst du ausgeschaltet.

WAS PASSIERT, WENN ICH AUSGESCHALTET WERDE?

Wenn du ausgeschaltet wirst, kannst du in der Szene nicht mehr handeln. Derjenige, der dich ausschaltet, darf dann festlegen, was mit dir passiert. Das sollte natürlich zu der Art und Weise passen, auf die du ausgeschaltet wurdest – vielleicht rennst du vollkommen blamiert aus dem Raum oder verlierst das Bewusstsein nach einem harten Schlag.

AUFGEBEN

Wenn es schlecht für dich aussieht, dann kannst du **aufgeben** (oder im Kampf klein begeben) – aber das musst du ankündigen, *bevor* dein Gegner würfelt.

Hier kannst du selbst festlegen, was als nächstes mit dir passiert – wenn du ausgeschaltet wirst, entscheidet das im Gegensatz dazu dein Gegner. Dafür bekommt dein Gegner massive Zugeständnisse von dir; überlegt euch, was in dieser Situation sinnvoll ist. Aber das ist immer noch besser, als einfach ausgeschaltet zu werden und gar keinen Einfluss mehr zu haben.

Zusätzlich bekommst du einen *Fate-Punkt*, wenn du aufgibst. Pro Konsequenz, die du in dem Konflikt erlitten hast, bekommst du noch einen weiteren *Fate-Punkt*. Hier hast du die Chance, deinem Gegner zu sagen: „Diesmal gewinnst du, aber nächstes Mal kriege ich dich!“ und einen Haufen *Fate-Punkte* zu bekommen, mit denen du deine Drohung dann wahr machen kannst.

WIE ERHOLE ICH MICH VON STRESS UND KONSEQUENZEN?

Am Ende jeder Szene kannst du deine Stresskästchen wieder leeren (radier die Striche aus, mit denen du sie abgestrichen hast). Es ist ein bisschen komplizierter, sich von Konsequenzen zu erholen; du musst erklären, wieso es dir jetzt besser geht – vielleicht warst du im Krankenhaus oder hast einen langen Spaziergang gemacht, um dich zu beruhigen, oder was auch immer gut zu der Konsequenz passt. Außerdem musst du eine angemessene Zeit lang warten:

- **Leichte Konsequenz:** Verschwindet am Ende der Szene, wenn du die Gelegenheit hast, dich ein bisschen auszuruhen.
- **Mittlere Konsequenz:** Verschwindet am Ende der nächsten Sitzung, wenn es in der Geschichte plausibel ist.
- **Schwere Konsequenz:** Verschwindet am Ende des *Szenarios*, wenn es in der Geschichte plausibel ist.

Szenario
Seite 51

Mittlere und schwere Konsequenzen umbenennen

Mittlere und schwere Konsequenzen bleiben eine Weile erhalten. Es kann also passieren, dass du den Aspekt umbenennen willst, damit er besser zu dem passt, was in der Geschichte vor sich geht. Vielleicht hast du die Konsequenz **Gebrochenes Bein** von einem Arzt behandeln lassen und es passt besser, sie jetzt **Hinkt mit einer Krücke herum** zu nennen.



ASPEKTE UND FATE-PUNKTE

Ein **Aspekt** ist ein Wort oder eine Formulierung, die etwas Besonderes an einer Person, einem Ort, einem Gegenstand, einer Situation oder einer Gruppe beschreibt. Fast alles, was dir so einfällt, kann Aspekte haben. Eine Person könnte der **Größte Schwertfechter des Wolkenmeers** sein. Ein Zimmer könnte **In Brand** gesetzt sein, nachdem du dort eine Öllampe umgeworfen hast. Nach einer Begegnung mit einem zeitreisenden Dinosaurier bist du vielleicht **Voller Angst**. Mit Aspekten kannst du die Geschichte so beeinflussen, dass sie zu den Neigungen, Fähigkeiten oder Problemen deines Charakters passt. Wenn du das Potential eines Aspekts ausschöpfen willst, sodass er dich unterstützt, dann musst du **Fate-Punkte ausgeben**. Du kannst deine *Fate-Punkte* mit Glassteinen, Kleingeld, Pokerchips oder anderen Markern darstellen und im Blick behalten. Du **bekommst** *Fate-Punkte*, wenn du zulässt, dass einer deiner Charakteraspekte gegen dich gereizt wird und damit die Situation verkompliziert oder dir das Leben schwer macht. Merk dir, wie viele *Fate-Punkte* du am Ende einer Sitzung hast – wenn du mehr *Fate-Punkte* hast, als deine Erholungsrate beträgt, dann fängst du am Anfang der nächsten Sitzung mit dieser Anzahl an *Fate-Punkten* wieder an.

Erholungsrate
Seite 15

Du hast in der letzten Sitzung richtig viele *Fate-Punkte* bekommen und besitzt am Ende fünf davon. Deine Erholungsrate ist 2, also fängst du in der nächsten Sitzung mit 5 *Fate-Punkten* an. Aber ein anderer Spieler hat am Ende der Sitzung nur noch einen *Fate-Punkt*. Seine Erholungsrate ist 3, also fängt er in der nächsten Sitzung mit 3 *Fate-Punkten* an (nicht nur mit dem einen, den er noch übrig hatte).

WAS GIBT ES DENN FÜR ASPEKTE?

Es gibt natürlich endlos viele Aspekte, aber egal, wie sie heißen, sie funktionieren eigentlich alle gleich. Sie unterscheiden sich am meisten dadurch, wie lange sie überhaupt vorhanden sind.



Charakteraspekte: Das sind die Aspekte auf deinem Charakterbogen, z.B. dein Konzept und dein Dilemma. Sie beschreiben Persönlichkeitsmerkmale, wichtige Sachen aus deiner Vergangenheit, deine Beziehungen mit anderen oder auch wichtige Gegenstände und Titel, die zu dir gehören, Probleme, mit denen du dich beschäftigst, Ziele, auf die du hin arbeitest, einen Ruf, der dir anhaftet, oder eine Verpflichtung, der du nachkommen musst. Diese Aspekte verändern sich nur selten und unter ungewöhnlichen Umständen, die meisten bleiben bestehen.

Konzept
Seite 12

Dilemma
Seite 12

Beispiele: *Kapitän des Luftschiffs Nimbus; Auf der Flucht vor den Zirkelrittern; Blick fürs Detail; Ich muss auf meinen Bruder aufpassen*

Situationsaspekte: Solche Aspekte beschreiben die Umgebung, in der die Handlung stattfindet. Dazu gehören auch Aspekte, die du erschaffst oder entdeckst, wenn du dir mit einer Aktion einen **Vorteil erschaffst**. Ein Situationsaspekt verschwindet normalerweise am Ende der Szene, in der er aufgetaucht ist, oder wenn jemand etwas tut, um ihn zu verändern oder loszuwerden. Im Prinzip hält er nur so lange, wie die Situation besteht, in der er relevant ist.

Beispiele: *Brennt lichterloh; Heller Sonnenschein; Wütende Menschenmenge; Zu Boden geschleudert*

Um einen Situationsaspekt loszuwerden, musst du ihn mit einer Aktion überwinden. Das geht nur, wenn du erklären kannst, wie dein Charakter das machen will – du könntest einen Eimer Wasser auf einen **Gefährlichen Brandherd** schütten oder den gegnerischen Kämpfer, der dir **Hart auf den Fersen** ist, ausmanövrieren. Ein Gegner kann sich verteidigen, um den Aspekt zu erhalten, wenn er beschreiben kann, wie er das macht.

Wie erhole ich
mich von Stress und
Konsequenzen?
Seite 35

Konsequenzen: Diese Aspekte beschreiben Verletzungen oder andere Traumata. Sie entstehen, wenn du von einem Angriff getroffen wirst. Sie verschwinden relativ langsam. Das wird im Kapitel *Aua! – Schaden, Stress und Konsequenzen* genauer erklärt.

Beispiele: *Verstauchter Knöchel; Angst vor Spinnen; Gehirnerschütterung; Lähmende Selbstzweifel*

Schübe: Ein Schub ist ein vorübergehender Aspekt, der sofort verschwindet, wenn er einmal benutzt worden ist (siehe im nächsten Abschnitt „*Was mache ich mit Aspekten?*“). Wenn du einen Schub nicht benutzt, verschwindet er am Ende der Szene, in der er erschaffen wurde, oder wenn der beschriebene Vorteil nicht mehr vorhanden ist. Ein Schub ist ein sehr kurzer und flüchtiger Vorteil, den du im Konflikt mit anderen bekommst.

Beispiele: *Im Visier; Abgelenkt; Unsicherer Halt; Stein im Schub*

WAS MACHE ICH MIT ASPEKTEN?

Es gibt drei wichtige Dinge, die du mit Aspekten machen kannst: Du kannst Aspekte **einsetzen**, Aspekte können **gereizt** werden und Aspekte werden verwendet, um **Fakten einzuführen**.

Aspekte einsetzen

Du **setzt einen Aspekt ein**, um einen Bonus zu bekommen oder einem Gegner das Leben etwas schwerer zu machen. Du kannst jeden Aspekt einsetzen, den du a) kennst und bei dem du b) erklären kannst, wieso er dir jetzt gerade nützt – das schließt Aspekte anderer Charaktere oder Situationsaspekte ausdrücklich mit ein. Normalerweise kostet der Einsatz eines Aspekts einen *Fate-Punkt*, d.h. du gibst der SL einen deiner *Fate-Punkte*. Damit du den Aspekt einsetzen kannst, musst du beschreiben, wie dir dieser Aspekt jetzt gerade in der augenblicklichen Situation weiterhilft.

- Ich greife den Zombie mit dem Schwert an. Ich weiß, dass Zombies *Träge* sind, das sollte mir helfen.
- Ich will diesen Kerl so richtig erschrecken. Ich weiß, dass er *Angst vor Mäusen* hat, also lasse ich eine Maus in seinem Schlafzimmer frei.
- Da die Wache jetzt *Abgelenkt* ist, sollte ich einfach an ihr vorbeischieben können.
- Dieser Zauber muss wirklich mächtig werden – aber ich bin ein *Erzmagier des Uralten Ordens*, mächtige Zauber sind mein täglich Brot!

Spieler gegen Spieler

Die SL bekommt den *Fate-Punkt* nicht, wenn du dich im Konflikt mit einem anderen SC befindest und einen seiner Charakteraspekte gegen ihn einsetzt. In diesem Fall bekommt der andere Spieler den *Fate-Punkt* am Ende der Szene.



Was hast du davon, wenn du einen Aspekt einsetzt? Du kannst dir eine der folgenden Optionen aussuchen:

- Du bekommst einen Bonus von +2 auf das Resultat deines Wurfs. Das kostet einen *Fate-Punkt*.
- Du kannst einen Wurf wiederholen. Diese Option lohnt sich am ehesten, wenn du richtig mies gewürfelt hast (bei -3 oder -4 vielleicht). Das kostet einen *Fate-Punkt*.
- Verwende den Aspekt gegen einen Gegner. Das kannst du machen, wenn dein Gegner etwas tun will und du der Meinung bist, ein bestehender Aspekt würde ihm die Sache schwerer machen. Stell dir vor, der außerirdische Verbrecher will seine Blasterpistole ziehen, ist aber **Unter Schutt** begraben – dann kannst du einen *Fate-Punkt* ausgeben, um den Aspekt einzusetzen. Jetzt ist die Schwierigkeit deines Gegners für seine Aktion um +2 höher.
- Hilf einem Verbündeten mit dem Aspekt. Das kannst du machen, wenn ein Freund Hilfe brauchen könnte und du der Meinung bist, ein bestehender Aspekt würde ihm die Sache leichter machen. Du gibst einen *Fate-Punkt* aus, um den Aspekt einzusetzen. Jetzt bekommt dein Freund einen Bonus von +2 auf seinen Wurf.

Wichtig: Du kannst einen Aspekt nur einmal bei einem Wurf einsetzen. Du kannst keinen Stapel *Fate-Punkte* ausgeben, um denselben Aspekt für einen Wurf mehrfach einzusetzen und einen fetten Bonus zu bekommen. Du kannst aber mehrere verschiedene Aspekte bei einem Wurf einsetzen.

Wenn du einen Aspekt einsetzt, um +2 zu bekommen oder neu zu würfeln, dann *warte damit*, bis du gewürfelt hast. Es ist Unsinn, einen *Fate-Punkt* auszugeben, wenn du ihn gar nicht brauchst!

Voller Erfolg
Seite 19

Freier Einsatz: Manchmal kannst du einen Aspekt frei einsetzen, ohne einen *Fate-Punkt* zu bezahlen. Wenn du die Aktion **Vorteil erschaffen** benutzt, um einen Aspekt zu erschaffen oder zu entdecken, dann ist der erste Einsatz dieses Aspekts (durch dich oder durch einen deiner Verbündeten) frei (bei einem vollen Erfolg sind es sogar *zwei* freie Einsätze). Wenn du beim Angreifen eine Konsequenz verursacht, dann können du oder einer deiner Verbündeten sie einmal frei einsetzen. Ein **Schub** ist ein spezieller Aspekt, der einen freien Einsatz hat und danach verschwindet.

Schübe
Seite 38

Aspekte reizen

Manchmal kommst du in eine Situation, in der dein Leben aufregender, komplizierter oder dramatischer wird, weil du einen bestimmten Aspekt hast oder sich ein bestimmter Aspekt in deiner Nähe befindet. In so einer Situation kann jeder den Aspekt **reizen**. Das kannst du auch selber machen – wir nennen das dann „du reizt dich selbst“. Spieler bekommen die meisten *Fate-Punkte* deswegen, weil ein Aspekt gegen sie gereizt wurde. Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Aspekt zu reizen:

Entscheidung: Hier geht es darum, dass der gereizte Aspekt dir vorschlägt, wie du dich in einer bestimmten Situation entscheiden könntest. Wenn dein Charakter die *Fürstentochter von Alaria* ist, dann musst du vielleicht im belagerten Königsschloss von Alaria bleiben, um die Verteidiger anzuführen, und kannst nicht einfach fliehen. Wenn du ein Typ bist, der *Sich von niemandem etwas gefallen lässt*, und vom Schuldirektor befragt wirst, dann kannst du dich wohl kaum davon abhalten, ihm gegenüber eine große Klappe zu haben.

Ereignis: Hier geht es darum, dass wegen des gereizten Aspekts ein Ereignis eintritt, das dir das Leben schwer macht. Wenn dir häufig *Sonderbare Zufälle* zustoßen, dann ist es ja klar, dass der Zauber, den du gerade der Klasse vorführen sollst, die Haare des strengen Zaubertrank-Lehrers knallorange färben. Wenn du *Don Valdeon einen Gefallen schuldest*, dann taucht Don Valdeon genau in dem Moment auf und fordert seinen Gefallen ein, in dem es dir am wenigsten passt.

Wie viele Fate-Punkte bekommt die SL?

Du musst als SL nicht für jeden NSC eine Strichliste mit *Fate-Punkten* führen. Das heißt aber nicht, dass du eine unbegrenzte Anzahl davon zur Verfügung hast. Du fängst jede Szene mit einem *Fate-Punkt* pro SC, der an der Szene teilnimmt, an. Diese *Fate-Punkte* kannst du ausgeben, um Aspekte (und Konsequenzen) gegen die SC einzusetzen. Wenn du keine mehr hast, kannst du keine Aspekte mehr gegen sie einsetzen.

Wie bekommst du mehr *Fate-Punkte*? Wenn ein Spieler einen Aspekt eines NSCs reizt, dann kannst du dir einen *Fate-Punkt* nehmen. Sollte die Szene damit enden, dass der Aspekt gereizt wurde, oder sollte dein NSC aufgeben, nimm dir die *Fate-Punkte* dafür am Anfang der nächsten Szene.

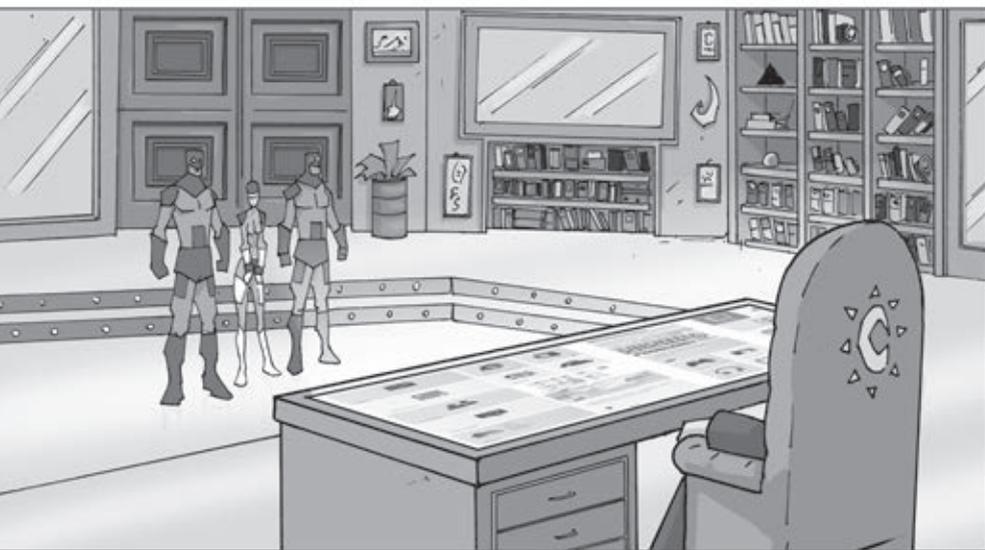
Die *Fate-Punkte*, die du in einer Szene bekommst, haben *nichts* mit den *Fate-Punkten* zu tun, die du zum Reizen benutzt. Dafür hast du unbegrenzt viele *Fate-Punkte* zur Verfügung – du musst dir keine Sorgen machen, dass dir die *Fate-Punkte* zum Reizen ausgehen könnten.

Wie auch immer, wenn ein Aspekt gegen dich gereizt wird, dann bietest dir derjenige, der den Aspekt reizt, einen *Fate-Punkt* an und schlägt vor, dass der Aspekt einen bestimmten Effekt auslöst – dass du eine bestimmte Entscheidung triffst oder dass ein bestimmtes Ereignis eintritt. Ihr könnt ein bisschen darüber reden, wie man das noch anpassen oder verändern kann. Aber du solltest dich relativ schnell entscheiden, ob du das Reizen annimmst oder nicht. Wenn du einverstanden bist, dann bekommst du den *Fate-Punkt* und dein Charakter trifft die vorgeschlagene Entscheidung bzw. das vorgeschlagene Ereignis tritt ein. Wenn du das Reizen ablehnst, musst du dafür einen *Fate-Punkt bezahlen*. Ja, das bedeutet, dass du nicht ablehnen kannst, wenn du keine *Fate-Punkte* mehr hast!

Fakten einführen

Zu guter Letzt kannst du Aspekte benutzen, um **Fakten in die Spielwelt einzuführen**. Dazu musst du weder *Fate-Punkte* ausgeben noch würfeln – allein schon dadurch, dass dein Charakter den Aspekt ***Pilot der Rostgans*** hat, hast du eingeführt, dass dein Charakter ein Pilot ist und dass es ein Flugzeug namens Rostgans gibt. Mit dem Aspekt ***Todfeind der Roten Ninjas*** legst du fest, dass es in der Spielwelt eine Organisation namens „Die Roten Ninjas“ gibt, die aus irgendeinem Grund hinter dir her sind. Wenn du den Aspekt ***Zauberer des Geheimen Kreises*** nimmst, führst du nicht nur ein, dass es eine Gruppe Zauberer gibt, die sich „Der Geheime Kreis“ nennt, sondern auch, dass *es in der Spielwelt überhaupt Magie gibt und dass du sie benutzen kannst*.

Wenn du auf diese Art und Weise Fakten in die Spielwelt einführen willst, solltest du das zusammen mit den anderen Mitspielern machen. Vielleicht will der Rest deiner Gruppe in einer Welt ohne Magie spielen – dann solltest du nicht eigenmächtig Magie durch einen Aspekt einführen. Die Fakten, die du durch deine Aspekte in die Welt einführst, sollten allen am Tisch Spaß machen.



WAS IST EIN GUTER ASPEKT?

Für einen guten Aspekt (wir reden hier hauptsächlich von Charakter- und Situationsaspekten) sind zwei Dinge wichtig:

- Wie hilft der Aspekt dir – wann kannst du ihn einsetzen?
- Wie bringt dich der Aspekt in Schwierigkeiten – wann kann er gegen dich gereizt werden?

Zum Beispiel:

Ich kriege dich, von Stendahl!

- Du kannst den Aspekt einsetzen und besser werden, wenn du irgendetwas gegen von Stendahl unternimmst.
- Du bekommst einen *Fate-Punkt*, wenn du etwas Dummes tust, weil du von Stendahl nicht leiden kannst und ihn wirklich kriegen willst.

In ständiger Alarmbereitschaft

- Du kannst den Aspekt einsetzen, wenn es dir hilft, dass du besonders wachsam und vorsichtig bist.
 - Du bekommst einen *Fate-Punkt*, wenn du deswegen nervös wirst und dich von Gefahren ablenken lässt, die gar nicht da sind.
-

Ganz offensichtlich ist dein Dilemma dafür da, dich in Schwierigkeiten zu bringen – damit das Leben deines Charakters interessanter wird und damit du *Fate-Punkte* bekommst – also ist es in Ordnung, wenn dieser Aspekt ein bisschen einseitig ist. Andere Charakter- oder Situationsaspekte sollten aber besser vielseitiger sein.

STUNTS

Stunts sind Tricks, Manöver und Techniken, die dein Charakter gelernt oder aufgeschnappt hat. Sie verändern die Art und Weise, wie eine Methode für ihn funktioniert. Meistens bekommst du einfach in bestimmten Situationen einen Bonus, aber manchmal kriegst du durch den Stunt eine Spezialfertigkeit oder eine besondere Eigenschaft. Wenn du Zugriff auf einen speziellen, hochwertigen oder exotischen Gegenstand hast, der dafür sorgt, dass du deinen Gegnern oft überlegen bist, kannst du auch das mit einem Stunt abbilden.

Genau wie bei Aspekten gibt es bei Stunts keine festgelegte Liste, aus der du dir etwas aussuchen kannst. Jeder denkt sich seine eigenen Stunts aus. Es gibt zwei Muster, die dir eine Grundlage beim Ausdenken der eigenen Stunts bieten.



Einmal kann ein Stunt dir einen Bonus von +2 geben, wenn du eine bestimmte Methode in einer bestimmten Situation benutzt. Verwende diesen Satz:

Weil ich **[erkläre, welche Eigenschaft, welcher Gegenstand oder welches Merkmal dich so besonders macht]**, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich **[beschreibe eine Situation]** und dabei **[such dir eins aus: Flink, Kraftvoll, Scharfsinnig, Sorgfältig, Tollkühn oder Tückisch]** **[such dir eins aus: angreife, mich verteidige, einen Vorteil erschaffe oder das Problem überwinde]**.

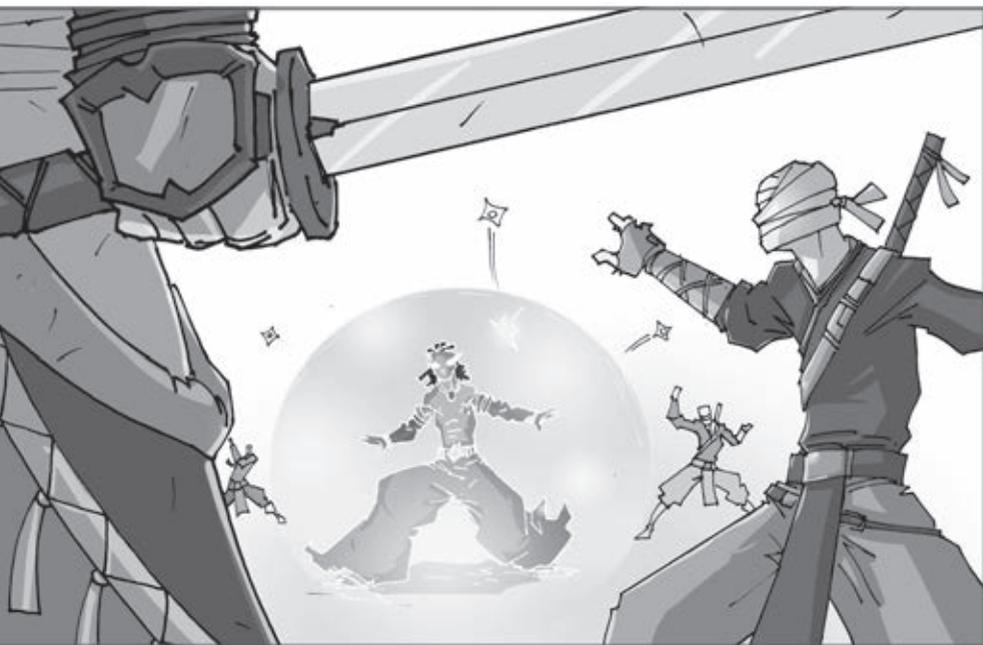
Zum Beispiel:

- Weil ich **eine silberne Zunge habe**, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich **mich mit jemandem unterhalte** und dabei **Tückisch einen Vorteil erschaffe**.
- Weil ich **Rätsel liebe**, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich **mit einem Rätsel, einer Denkaufgabe oder einem anderen Mysterium konfrontiert werde** und dabei **Scharfsinnig das Problem überwinde**.
- Weil ich **ein erstklassiger Duellant bin**, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich **allein gegen einen einzelnen Gegner kämpfe** und dabei **Tollkühn angreife**.
- Weil ich **einen großen Turmschild habe**, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich **meinen Schild im Nahkampf verwende** und mich dabei **Kraftvoll verteidige**.

Manche Umstände treten so selten auf, dass ein Stunt, der sich auf sie bezieht, nur eingeschränkt nützlich ist. In diesem Fall kannst du den Stunt verwenden, um *sowohl* ein Problem zu überwinden *als auch* einen Vorteil zu erschaffen.

Andererseits kann ein Stunt auch dafür sorgen, dass du eine bestimmte Sache immer festlegen kannst, dass bei dir etwas besonders Cooles klappt oder dass die normalen Regeln in einer bestimmten Situation bei dir nicht angewendet werden. Benutze diesen Satz:

Weil ich **[erkläre, welche Eigenschaft, welcher Gegenstand oder welches Merkmal dich so besonders macht]**, kann ich einmal pro Sitzung **[beschreibe, was du Cooles damit tun kannst]**.



Zum Beispiel:

- Weil ich **gute Kontakte habe**, kann ich einmal pro Sitzung **einen hilfreichen Verbündeten genau am richtigen Ort finden**.
 - Weil ich **richtig schnell ziehe**, kann ich einmal pro Sitzung **festlegen, dass ich bei einem körperlichen Konflikt als Erster an die Reihe komme**.
 - Weil ich **schneller renne als ein Gepard**, kann ich einmal pro Sitzung **einfach da auftauchen, wo ich möchte. Ich muss an diesen Ort rennen können, aber es ist egal, wo ich losgerannt bin**.
-

Diese Muster sollen dir zeigen, wie Stunts aussehen können, aber du musst ihnen nicht exakt folgen, wenn du eine gute Idee hast. Wenn du gern mehr über Stunts und wie man sie zusammenbaut erfahren würdest, lies im Kapitel *Fertigkeiten und Stunts* in *Fate Core* nach.

WIE WERDE ICH BESSER? –

CHARAKTERENTWICKLUNG

Leute verändern sich. Wenn du deine Fertigkeiten trainierst, wirst du besser. Je mehr Erfahrungen du sammelst, desto stärker und klarer wird deine Persönlichkeit. In *Turbo-Fate* bilden wir das mit der **Charakterentwicklung** ab – du kannst deine Aspekte ändern, neue Stunts nehmen oder alte austauschen und deine Methoden steigern. Das geht immer dann, wenn dein Charakter einen Meilenstein erreicht.

MEILENSTEINE

Die Geschichten in Fernsehserien, Comics, Filmen und sogar in Computerspielen entwickeln sich von Folge zu Folge, von Staffel zu Staffel. Frodo hat drei dicke Bücher gebraucht, bis er den Ring in den Vulkan werfen konnte. Aang hat drei Staffeln gebraucht, bevor er den Feuerlord besiegen konnte, und so weiter. Ihr versteht, was wir meinen. Solche Geschichten könnt ihr mit *Turbo-Fate* erzählen; ihr spielt mehrere Sitzungen nacheinander, verwendet immer wieder dieselben Charaktere (das wird häufig als **Kampagne** bezeichnet) und die Geschichte entwickelt sich aus sich selbst heraus. Innerhalb dieses großen Geschehens gibt es kürzere Handlungsbögen, so wie einzelne Folgen einer Fernsehserie oder einzelne Bände eines Comics, in denen eine abgeschlossene Geschichte erzählt und zu Ende gebracht wird. Das könnt ihr mit *Turbo-Fate* machen, auch in einer längeren Kampagne. Wenn ein Abschnitt einer Geschichte zu Ende gebracht wird, dann habt ihr in *Turbo-Fate* einen **Meilenstein** erreicht. Nach einer kurzen Geschichte kommt ihr zu einem kleineren Meilenstein, am Ende einer epischen Erzählung gibt es nach vielen Sitzungen einen richtig großen. Wir verwenden drei verschiedene Meilensteine. Bei jedem davon kannst du deinen Charakter auf eine bestimmte Weise verändern.

Kleiner Meilenstein

Einen **kleinen Meilenstein** erreicht ihr normalerweise am Ende einer Sitzung, oder wenn ein Abschnitt in der Geschichte abgeschlossen ist. Dieser Meilenstein macht einen Charakter nicht stärker, es geht mehr

darum, dass er sich verändert und sich gegebenenfalls an die Entwicklung in der Geschichte anpasst. Du musst einen kleinen Meilenstein nicht unbedingt benutzen, wenn es gerade gar nicht sinnvoll oder nötig ist, aber du hast auf jeden Fall die Möglichkeit dazu.

Wenn du einen kleinen Meilenstein erreichst, kannst du eines (und nur eines) der folgenden Dinge tun:

- Tausch die Boni von zwei Methoden.
- Benenn einen Aspekt um, der nicht dein Konzept ist.
- Tausch einen Stunt gegen einen anderen Stunt.
- Nimm dir einen neuen Stunt (pass deine Erholungsrate an, wenn du schon drei Stunts hast).

Solltest du eine mittlere Konsequenz haben, dann sieh nach, ob du sie schon seit zwei Sitzungen hast. Falls ja, kannst du sie ausradieren.



Bedeutender Meilenstein

Einen **bedeutenden Meilenstein** erreicht ihr normalerweise am Ende eines Szenarios, oder nachdem in der Geschichte eine richtig wichtige Sache passiert ist (oder, wenn ihr euch nicht ganz sicher seid, ungefähr nach zwei oder drei Sitzungen). Im Gegensatz zu kleinen Meilensteinen, wo es eher um Veränderung geht, könnt ihr bei bedeutenden Meilensteinen Dinge lernen – eure Charaktere haben sich um Probleme gekümmert und Herausforderungen bestanden, dadurch werden sie auch in dem, was sie tun, kompetenter.

Bei einem bedeutenden Meilenstein kannst du das Gleiche machen wie bei einem kleinen Meilenstein, und außerdem kannst du noch die *beiden* folgenden Dinge tun:

- Wenn du eine schwere Konsequenz schon seit mindestens zwei Sitzungen mit dir herumschleppst, dann kannst du sie ausradieren.
- Steigere den Bonus einer Methode um 1.

Großer Meilenstein

Einen **großen Meilenstein** erreicht ihr normalerweise nach einem großen Einschnitt in der Kampagne – am Ende eines großen Handlungsboogens, nachdem ihr den NSC-Oberschurken endlich besiegt habt oder nach anderen weltbewegenden Ereignissen, die Auswirkungen auf die gesamte Spielwelt haben. Bei diesen Meilensteinen geht es darum, mehr Macht zu bekommen. Die Probleme von gestern sind für eure Charaktere jetzt keine Bedrohung mehr und die Widersacher von morgen müssen schon viel gewitzter, entschlossener und besser organisiert sein, damit sie es mit euch aufnehmen können. Bei einem großen Meilenstein kannst du das Gleiche machen wie bei einem kleinen und bei einem bedeutenden Meilenstein, und außerdem darfst du auch noch die *beiden* folgenden Dinge tun:

- Steigere deine Erholungsrate um 1. Du kannst dir damit sofort einen Stunt kaufen, wenn du möchtest.
- Benenn dein Konzept um (wenn du möchtest – du musst nicht).

Szenario
Seite 51

Methoden steigern

Es gibt nur eine Regel, wenn es darum geht, den Bonus einer Methode zu steigern: Dein Bonus darf nie höher als Hervorragend (+5) sein.

WAS MACHE ICH ALS SL?

Die SL hat viele Aufgaben: Sie muss den Spielern Konflikte präsentieren, sie führt die NSC und hilft allen, in Spielsituationen die Regeln richtig anzuwenden.

Lasst uns mal über die ganzen Aufgaben reden.

HILF MIT, EINE KAMPAGNE ZU ENTWICKELN

Eine **Kampagne** ist eine Reihe von Spielereignissen, in denen es um dieselben Charaktere geht. Die Geschichte baut auf dem auf, was in früheren Spielsitzungen passiert ist. Alle Spieler sollten mit der SL gemeinsam planen, wie die Kampagne funktionieren soll. Normalerweise redet ihr einfach alle darüber, welche Charaktere ihr spielen wollt, in was für einer Welt sie leben und was für Gegenspieler und Bösewichte es gibt. Klärt ab, wie ernsthaft das Spiel werden und wie lange es dauern soll.

- Katzenmenschen sind als Luftpiraten in fliegenden Schiffen unterwegs und werden von der Königlichen Marine gejagt, die geschworen hat, sie zur Strecke zu bringen.
- Die zauberkundigen Bewohner einer Wüstenstadt müssen sich gegen die Eroberer aus dem finsternen Erzimperium verteidigen.
- Schüler an einem Internat für magisch begabte Kinder spüren Rätseln nach und decken die Geheimnisse ihrer uralten Schule auf.

Wie mache ich das mit der Spielleitung?

Am Anfang sieht es ganz schön kompliziert und schwierig aus, die SL zu sein und ein Spiel leiten zu müssen. Mit etwas Übung kannst du diese Fähigkeit aber meistern – mach dir keine Sorgen, du wirst mit jedem geleiteten Spiel besser. Wenn du ein bisschen mehr darüber erfahren möchtest, wie man *Fate* leitet, dann findest du in *Fate Core* einige Kapitel, die sich damit beschäftigen: *Spielleiten*, *Szenen*, *Sitzungen und Szenarios* und *Das Lange Spiel* sind besonders hilfreich. Du kannst *Fate Core* kostenlos auf www.faterpg.de herunterladen.

ENTWICKELE SZENARIEN UND LEITE SITZUNGEN

Ein **Szenario** ist ein kurzer Handlungsbogen. In einer Fernsehserie würde so eine Geschichte vielleicht eine oder zwei Folgen brauchen, bis sie aufgelöst wird, auch wenn sie nur Teil einer größeren Erzählung ist. Meistens kannst du ein Szenario in ein bis drei Spielsitzungen durchspielen, wenn ihr ungefähr drei oder vier Stunden pro Sitzung spielt. Aber was ist jetzt ein Szenario genau? Wie entwickle ich sowas?

Szenarien

Für ein Szenario brauchst du zwei Dinge: Einen Schurken mit einem Plan und einen Grund, warum die SC ihn nicht ignorieren können.

Ein Schurke mit einem Plan: Das hast du dir wahrscheinlich schon gedacht. Der Schurke ist vermutlich der wichtigste Gegenspieler der Kampagne oder einer seiner Handlanger.

Ein Grund, warum die Spieler ihn nicht ignorieren können: Jetzt musst du dir überlegen, warum er die SC überhaupt interessiert. Der Plan des Schurken sollte die SC da erwischen, wo es ihnen weh tut. Sie müssen etwas dagegen unternehmen, weil ihnen oder ihren Liebsten sonst schlimme Dinge zustoßen.



Eine Sitzung leiten

Jetzt hast du einen Schurken, der etwas tut, das die Aufmerksamkeit der SC verlangt – du musst nur noch den richtigen Anfang finden. Manchmal ist es am einfachsten, die SC direkt in eine Action-Szene zu verwickeln, gerade in der ersten Sitzung, in der ein neuer Handlungsbogen beginnt. Sobald die SC wissen, warum es sie interessieren sollte, was gerade vorgeht, steh ihnen nicht im Weg und lass sie machen.

So weit, so gut. Während einer Sitzung gibt es einige Aufgaben, die die SL beim Leiten erfüllen muss:

- **Szenen leiten:** Eine Sitzung besteht aus einer Reihe von einzelnen Szenen. Du entscheidest, wo die Szene beginnt, wer anwesend ist und was gerade passiert. Du entscheidest auch, wann alle interessanten Dinge in einer Szene passiert sind und sie endet.
- **Regel-Schiedsrichter:** Wenn unklar ist, wie die Regeln angewendet werden sollen, hast du das letzte Wort.
- **Leg die Schwierigkeit fest:** Du entscheidest, wie schwierig eine Aufgabe ist.
- **Spiel die NSC:** Jeder Spieler kontrolliert seinen eigenen Charakter, du hingegen kontrollierst den ganzen Rest, auch die Schurken.
- **Halte die Dinge am Laufen:** Wenn die Spieler nicht wissen, was sie als nächstes tun sollen, ist es deine Aufgabe, sie anzustupsen. Das Spiel sollte nicht ins Stocken kommen, weil sich die Spieler nicht entscheiden können oder weil sie zu wenige Informationen haben – tu etwas und bring wieder Unruhe ins Spiel.
- **Alle sollten die Chance haben, zu glänzen:** Es ist nicht dein Ziel, die Spieler zu besiegen, sondern sie herauszufordern. Versuche, jedem SC die Chance zu geben, im Vordergrund zu stehen – sowohl dem großen, gefährlichen Krieger als auch dem kleinen, listigen Dieb.

WIE SCHWIERIG IST DAS?

Wenn ein anderer Charakter gegen einen SC antritt, entscheiden seine Würfe, wie schwierig ein Konflikt, ein Wettstreit oder eine Herausforderung wird. Sollte es aber keinen aktiven Widerstand geben, musst du entscheiden, wie schwierig eine Aufgabe ist.



Eine **niedrige Schwierigkeit** ist gut, wenn du willst, dass die SC bei der Aufgabe so richtig glänzen und zeigen können, wie gut sie sind.

Eine Schwierigkeit, die ungefähr so hoch wie die verwendete Methode ist, funktioniert dann am besten, wenn du ein bisschen Spannung erzeugen möchtest, ohne dass es zu anstrengend für die SC wird. Eine **hohe Schwierigkeit** verwendest du möglichst dann, wenn du betonen willst, wie kritisch oder ungewöhnlich die Situation ist – jetzt müssen die SC alles geben.

Faustregel:

- Wenn die Aufgabe nicht sehr schwer ist, dann gib ihr eine Mäßige (+0) Schwierigkeit – oder sag dem Spieler einfach, dass er es schafft, ohne ihn würfeln zu lassen.
- Wenn dir mindestens ein Grund einfällt, warum die Aufgabe nicht so leicht ist, dann nimm eine Ordentliche (+2) Schwierigkeit.
- Wenn die Aufgabe extrem schwer ist, dann nimm eine Großartige (+4) Schwierigkeit.
- Wenn die Aufgabe unmöglich komplex und schwierig ist, dann geh so hoch, wie es dir richtig erscheint. Der SC muss einen Haufen *Fate-Punkte* ausgeben und viel Hilfe bekommen, damit das klappt, aber das ist in Ordnung.

Option: Die Schwierigkeit je nach Methode anpassen

Manche Dinge sind einfacher, wenn man sie Sorgfältig macht; manchmal dauert das aber einfach zu lang. Die SL kann die Schwierigkeit um eins oder zwei steigern oder senken, abhängig davon, ob du eine besonders passende oder besonders problematische Methode ausgewählt hast. Dadurch wird das Spiel etwas komplexer, aber für manche Gruppen ist das genau richtig.

SCHURKEN

Wenn du dir einen Schurken ausdenkst, kannst du ihm genau die gleichen Werte geben wie den SC: Methoden, Aspekte, Stress und Konsequenzen. Für wichtige Schurken oder für solche, die häufiger auftauchen, solltest du das so machen, denn die sind dafür da, den SC echte Scherereien zu bereiten. Aber von solchen Schurken brauchst du höchstens einen oder zwei in einem Szenario.

Schergen: Andere Bösewichte sind **Schergen** – namenlose Schläger, Monster oder Handlanger, die dafür da sind, es den SC ein bisschen schwerer zu machen. Aber die werden so gebaut, dass die SC sie mehr oder weniger einfach aus dem Weg räumen können, vor allem mächtigere SC.

So entwirfst du ihre Werte:

1. Mach dir eine Liste von Dingen, die dieser Scherge gut kann. Das sind seine Stärken, und er bekommt +2 auf alle Würfe, die sich darauf beziehen.
2. Mach dir eine Liste von Dingen, die dieser Scherge schlecht kann. Das sind seine Schwächen, und er bekommt -2 auf alle Würfe, die sich darauf beziehen.
3. Alles andere würfelt der Scherge mit +0.
4. Gib dem Schergen einen oder zwei Aspekte, die seine Stärken und Schwächen zeigen oder die sich auf spezielle Fertigkeiten oder Schwachstellen beziehen. Es ist in Ordnung, wenn ein Scherge richtig simple Aspekte hat.
5. Schergen haben kein, ein oder zwei Kästchen auf ihrem Stressbalken, je nachdem, wie robust du sie dir vorstellst.
6. Schergen können keine Konsequenzen nehmen. Wenn ihnen die Stresskästchen ausgehen (oder sie gar keine haben), reicht ein Treffer, um sie auszuschalten.

Klassendespot aus dem Zyklophenhaus

*Klassendespot aus dem Zyklophenhaus, Ohne Rückendeckung
ein Feigling*

Stärken (+2): Andere Schüler einschüchtern, sich aus Schwierigkeiten herauswinden, Sachen kaputtmachen

Schwächen (-2): Planen, lernen

Stress: Kein Kästchen (der erste Treffer schaltet ihn aus)

Stählerner Meuchler

Stählerner Meuchler, Die Nacht gehört uns

Stärken (+2): Schleichen, hinterrücks überfallen

Schwächen (-2): Offen gegen einen entschlossenen Gegner antreten

Stress:

Wolkenhai

Ich bin ein Hai, ungeschützter Bauch

Stärken (+2): Fliegen, beißen

Schwächen (-2): Alles, das nichts mit Fliegen oder Beißen zu tun hat

Stress:



Schergengruppe: Wenn du einen Haufen schwächere Gegner hast, die sich mit den SC anlegen, dann kannst du es dir leichter machen, indem du sie zu einer Gruppe zusammenfasst – oder zu ein paar Gruppen. Dann musst du nur drei oder vier Gruppen im Auge behalten und nicht über ein Dutzend Schergen. So eine Gruppe handelt wie ein einzelner Charakter und verwendet dieselben Werte, die auch Schergen verwenden:

1. Denk dir ein paar Stärken aus. Du kannst festlegen, dass die Gruppe „in Überzahl angreifen“ als eine ihrer Stärken hat.
2. Denk dir ein paar Schwächen für die Gruppe aus.
3. Gib ihnen einen Aspekt.
4. Gib ihnen ein Stresskästchen pro zwei Personen in der Gruppe.

Schlägerbande

Knüppel & Brecheisen

Stärken (+2): In Überzahl angreifen, unschuldige Leute in Angst und Schrecken versetzen

Schwächen (-2): Vorausplanen, in Unterzahl kämpfen

Stress: (vier Schläger)

Fate Core bildet Schlägertrupps als Mobs ab (siehe den Abschnitt „Gegner erschaffen“ im Kapitel *Spielleiten in Fate Core*). Vielleicht möchtest du ja lieber diese Regeln verwenden. Allerdings kann es passieren, dass du sehr starke Mobs entwirfst, wenn du nicht mit sehr schwachen Schergen anfängst. Aber als echte Herausforderung für die SC könnte das sehr gut funktionieren.

BEISPIELCHARAKTERE

Hier stellen wir vier Beispielcharaktere vor. Mit denen kannst du direkt losspielen oder du kannst sie als Inspiration für deine eigenen Charaktere benutzen.

Reth

Konzept: *Sonnensänger aus der Andralwüste*

Dilemma: *Die Stählernen Meuchler wollen mich töten*

Andere Aspekte: *Mein Kung-Fu ist stärker!; Verliebt in Avasa; Ich kann aus Serios Erfahrungen lernen*

Methoden:

Flink: Ordentlich (+2)

Kraftvoll: Gut (+3)

Scharfsinnig: Durchschnittlich (+1)

Sorgfältig: Ordentlich (+2)

Tollkühn: Mäßig (+0)

Tückisch: Durchschnittlich (+1)

Stunts:

Kata der Unbeugsamen Sonne: Weil ich die Kata der Unbeugsamen Sonne perfekt beherrsche, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich mich im Kampf Mann gegen Mann befinde und mich dabei Kraftvoll verteidige.

(Kann noch zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu senken.)

Stress:

Konsequenzen:

Leicht (2):

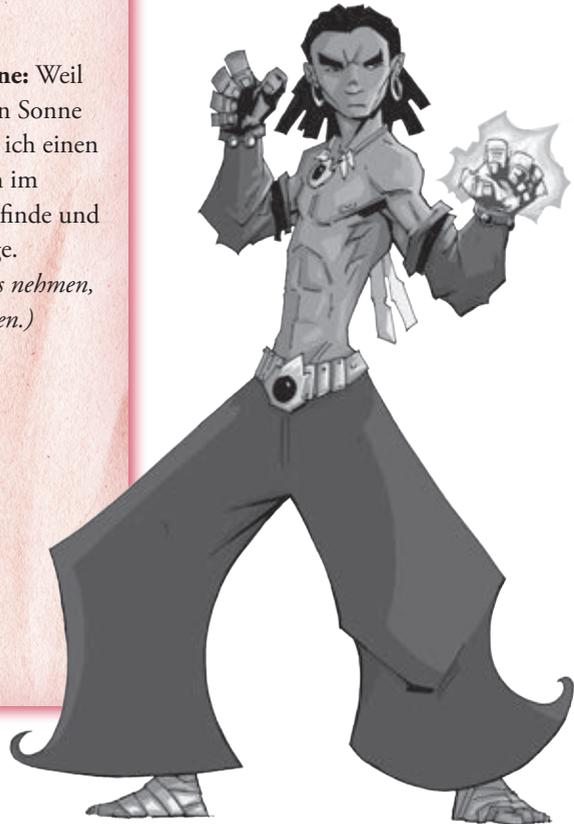
Mittel (4):

Schwer (6):

Erholungsrate: 3

RETH VOM ANDRALI-WIDERSTAND

Reth ist 14 Jahre alt. Er hat dunkelbraune Haut und dunkle Haare, die er in dicken Dreadlocks trägt. Er trägt leichte, weite Kleidung und Sandalen, und er ist ein fähiger Kampfsportler. Seit Generationen ist kein so mächtiger Sonnensänger wie er geboren worden – er kann mit seiner Magie die Macht des Feuers herbeisingen. Ursprünglich stammt er aus einer kleinen Stadt in der Andralwüste, aber er und seine Freunde haben sich mit den Eroberern des Erzimperiums angelegt und sind seither auf der Flucht.



Voltaire

Konzept: *Katzenmenschen-Kapitänin der Wolkenhüpfer*

Dilemma: *Gähn*

Andere Aspekte: *Das? Das ist eine Ablenkung; Martin ist ein großer Schwindler; Sanchez ist der beste Erste Maat, den ein Schiff nur haben kann*

Methoden:

Flink: Ordentlich (+2)

Kraftvoll: Mäßig (+0)

Scharfsinnig: Durchschnittlich (+1)

Sorgfältig: Durchschnittlich (+1)

Tollkühn: Gut (+3)

Tückisch: Ordentlich (+2)

Stunts:

Verwegene Fechtkünstlerin: Weil ich eine Verwegene Fechtkünstlerin bin, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich mit einem einzelnen Gegner die Klingen kreuze und ihn dabei Tollkühn angreife.

(Kann noch zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu senken.)

Stress:

Konsequenzen:

Leicht (2):

Mittel (4):

Schwer (6):

Erholungsrate: 3

VOLTAIRE

Voltaire ist die Kapitänin der *Wolkenhüpfer* und zieht mit ihrem Himmelschiff durch ein Meer aus gewaltigen Wolkenfeldern. Sie ist ein Katzenmensch – ihr Körper ist eine Mischung aus den Merkmalen von Mensch und Katze. Sie trägt prunkvolle Kleidung im Piratenstil. Dazu gehört ein kurzer brauner Mantel, kniehohe Stiefel, ein Hut mit einer Feder und ein Degen mit einem Glockengriff. Da sie ein Katzenmensch ist, neigt sie dazu, zu den seltsamsten Zeiten plötzlich ein Nickerchen zu machen...



Abigail Zhao

Konzept: *Verzauberungs-Spezialistin aus dem Greifenhaus*

Dilemma: *Erst zaubern, dann fragen*

Andere Aspekte: *Ich hasse diese Typen aus dem Zyklophenhaus; Sarah gibt mir Rückendeckung; Dexter Fitzwilliam wird untergehen*

Methoden:

Flink: Durchschnittlich (+1)

Kraftvoll: Ordentlich (+2)

Scharfsinnig: Ordentlich (+2)

Sorgfältig: Mäßig (+0)

Tollkühn: Durchschnittlich (+1)

Tückisch: Gut (+3)

Stunts:

Liebling der Lehrer: Weil ich der Liebling der Lehrer bin, kann ich einmal pro Sitzung festlegen, dass ein hilfreicher Lehrer in der Szene auftaucht.

(Kann noch zwei weitere Stunts nehmen, ohne die Erholungsrate zu senken.)

Stress:

Konsequenzen:

Leicht (2):

Mittel (4):

Schwer (6):

Erholungsrate: 3



ABIGAIL ZHAO

Abigail geht auf die Schule der Magie und ist ein Mitglied des Greifenhauses. Sie hat helle Haut und lange schwarze Haare mit einer pinken Strähne. Mit ihrer Schuluniform geht sie gern an die Grenzen: Sie verziert die vorgeschriebene Kleidung aus Bluse, Hose und Krawatte mit Schmuck, Nietengürteln und bunt eingefärbten Mustern. Verzauberungen beherrscht sie besonders gut. Sie liebt es, die Trolche aus dem Zyklophenhaus bloßzustellen, aber sie neigt dazu, ohne längeres Nachdenken zu handeln.

Bethesda Flushing

Konzept: *Leitende Agentin der IGEFE*

Dilemma: *Ich kriege dich, von Stendahl!*

Andere Aspekte: *Meine Erfindungen*

funktionieren fast immer... fast; Auf meine Studenten ist Verlass, nur nicht so wie erwartet. Ich vertraue auf Dr. Alemiedas Genie

Methoden:

Flink: Durchschnittlich (+1)

Kraftvoll: Ordentlich (+2)

Scharfsinnig: Gut (+3)

Sorgfältig: Ordentlich (+2)

Tollkühn: Durchschnittlich (+1)

Tückisch: Mäßig (+0)

Stunts:

Neuartiger Helikopterrucksack: Weil ich einen Neuartigen Helikopterrucksack habe, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn es nützlich oder möglich ist, dass ich fliege und dabei Flink einen Vorteil erschaffe oder ein Hindernis überwinde.

Tüftlerin: Weil ich eine Tüftlerin bin, kann ich einmal pro Sitzung festlegen, dass ich ein besonders nützliches Gerät dabei habe, mit dem ich einen Situationsaspekt entfernen kann. *(Kann noch einen weiteren Stunt nehmen, ohne die Erholungsrate zu senken.)*

Stress:

Konsequenzen:

Leicht (2):

Mittel (4):

Schwer (6):

Erholungsrate: 3



DR. BETHESDA FLUSHING

Dr. Flushing ist Dozentin am Institut für Gravitative und Elektromechanische Forschung und Entwicklung (IGEFE). Außerdem ist sie eine wichtige Versuchsingenieurin und aktive Agentin des Instituts. IGEFE gerät häufig mit den Agenten verschiedener internationaler Organisationen aneinander, die ihnen Technologie stehlen oder die Welt beherrschen wollen – oder beides. Gustav von Stendahl, das Oberhaupt eines schattenhaften Spionagerings ohne klare Loyalitäten, ist häufig ein Dorn in ihrer Seite. Dr. Flushing hat leuchtend rote Haare und ist nie ohne mehrere technische Geräte unterwegs. Dazu gehört auch ihr Helikopterrucksack.

TURBO-FATE:

KURZE ZUSAMMENFASSUNG 1

WÜRFELRESULTAT (SEITE 38)

Resultat = Wurf + Methode + Boni von Stunts + Boni von eingesetzten Aspekten

ERGEBNISSE (SEITE 19)

Im Vergleich mit dem Resultat deines Gegners oder der Schwierigkeit:

- **Fehlschlag:** Dein Resultat ist niedriger.
- **Gleichstand:** Dein Resultat ist genauso hoch.
- **Erfolg:** Dein Resultat ist 1-2 höher.
- **Voller Erfolg:** Dein Resultat ist 3+ höher.

Schwierigkeit festlegen (Seite 52)

- **Einfache Aufgabe:** Mäßig (+0) oder Erfolg ohne Wurf
- **Nicht so leicht:** Ordentlich (+2)
- **Extrem schwierig:** Großartig (+4)
- **Fast vollkommen unmöglich:** Geh so hoch, wie es dir richtig erscheint. Der SC muss dafür einen Haufen *Fate-Punkte* ausgeben und viel Hilfe bekommen, damit das klappt, aber das ist in Ordnung.

AKTIONEN (SEITE 20)

Einen Vorteil erschaffen



(neu erschaffen oder entdecken, Seite 20):

- **Fehlschlag:** Nicht erschaffen oder entdeckt, oder – falls doch – kann ein Gegner (nicht du) den Aspekt einmal frei einsetzen.
- **Gleichstand:** Beim Erschaffen eines neuen Aspekts gibt es einen Schub; beim Entdecken zählt Gleichstand als Erfolg.
- **Erfolg:** Neuer Aspekt mit einem freien Einsatz erschaffen oder entdeckt.
- **Voller Erfolg:** Neuer Aspekt mit zwei freien Einsätzen erschaffen oder entdeckt.

DIE LEITER (SEITE 14)

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



Einen Vorteil erschaffen (mit einem bestehenden Aspekt, Seite 21):

- **Fehlschlag:** Kein weiterer Vorteil.
- **Gleichstand:** Ein freier Einsatz auf den Aspekt.
- **Erfolg:** Ein freier Einsatz auf den Aspekt.
- **Voller Erfolg:** Zwei freie Einsätze auf den Aspekt.



Überwinden (Seite 21)

- **Fehlschlag:** Fehlschlag oder Erfolg mit einem großen Haken.
- **Gleichstand:** Erfolg mit einem kleinen Haken.
- **Erfolg:** Du hast dein Ziel erreicht.
- **Voller Erfolg:** Du erreichst dein Ziel und bekommst einen Schub.



Angreifen (Seite 24)

- **Fehlschlag:** Kein Effekt.
- **Gleichstand:** Der Angriff verursacht keinen Schaden, aber du bekommst einen Schub.
- **Erfolg:** Der Angriff trifft und verursacht Schaden.
- **Voller Erfolg:** Der Angriff trifft und verursacht Schaden. Du kannst den Schaden um 1 reduzieren und einen Schub bekommen.



Verteidigen (Seite 24)

- **Fehlschlag:** Dein Gegner hat Erfolg und du erleidest die Konsequenzen.
- **Gleichstand:** Wirf einen Blick auf die gegnerische Aktion, gegen die du dich verteidigst.
- **Erfolg:** Dein Gegner erreicht sein Ziel nicht.
- **Voller Erfolg:** Dein Gegner erreicht sein Ziel nicht und du bekommst einen Schub.

Hilfe bekommen (Seite 25)

Ein Verbündeter kann dir bei einer Aktion helfen.

Wenn dir ein Verbündeter hilft, gibt er seine Aktion auf und beschreibt, wie er dir hilft.

Für jeden Verbündeten, der dir auf diese Weise hilft, bekommst du +1.

Die SL kann die Anzahl der Helfer einschränken.

TURBO-FATE:

KURZE ZUSAMMENFASSUNG 2

INITIATIVE (SEITE 30)

- **Körperlicher Konflikt:** Vergleicht euren Flink-Wert – der mit den schnellsten Reflexen fängt an.
- **Geistiger Konflikt:** Vergleicht euren Sorgfältig-Wert – wer am meisten auf Details achtet, nimmt Gefahren zuerst wahr.
- **Jeder kommt einmal in absteigender Reihenfolge dran.** Löst einen Gleichstand so auf, wie ihr es sinnvoll findet. Die SL hat dabei das letzte Wort.
- **Die SL kann entscheiden, dass alle NSC an derselben Stelle handeln wie der schnellste unter ihnen.**

STRESS & KONSEQUENZEN (SEITE 30)

- **Schaden (in Erfolgsstufen) = Resultat des Angriffs - Resultat der Verteidigung**
- **Stresskästchen:** Streich **ein** Kästchen ab, um den Schaden eines Treffers ganz oder teilweise abzufangen. Die Kästchen können so viele Erfolgsstufen Schaden auffangen, wie es ihrer Nummer entspricht – das 1er-Kästchen eine, das 2er-Kästchen zwei und das 3er-Kästchen drei.
- **Konsequenzen:** Du kannst **eine oder mehrere** Konsequenzen hinnehmen, um den Schaden abzufangen. Streich die entsprechenden Felder ab und schreib dir den oder die neuen Aspekte auf.
 - **Leichte Konsequenz** = 2 Erfolgsstufen
 - **Mittlere Konsequenz** = 4 Erfolgsstufen
 - **Schwere Konsequenz** = 6 Erfolgsstufen
- **Erholung von Konsequenzen:**
 - **Leichte Konsequenz:** Verschwindet am Ende der Szene.
 - **Mittlere Konsequenz:** Verschwindet am Ende der nächsten Sitzung.
 - **Schwere Konsequenz:** Verschwindet am Ende des Szenarios
- **Ausgeschaltet:** Wenn du den Schaden nicht komplett abfangen kannst (oder nicht willst), dann wirst du ausgeschaltet. Dein Gegner entscheidet, was danach mit dir passiert.
- **Aufgeben:** Wenn du aufgibst, bevor dein Gegner würfelt, kannst du festlegen, wie du die Szene verlässt. Außerdem bekommst du einen oder mehrere *Fate-Punkte* dafür (Seite 34).

METHODEN (SEITE 25)

- **Flink:** Wenn du dich schnell und geschickt bewegst.
- **Kraftvoll:** Wenn du rohe Kraft einsetzt.
- **Scharfsinnig:** Wenn du schnell denkst, Rätsel löst oder komplexe Variablen mit einbeziehst.
- **Sorgfältig:** Wenn du genau auf Details achtest und dir Zeit lässt, um die Sache richtig zu machen.
- **Tollkühn:** Wenn du verwegen und mit Stil handelst.
- **Tückisch:** Wenn du Täuschung, Heimlichkeit oder Lügen verwendest.

ASPEKTE (SEITE 36)

- **Einsetzen (Seite 39):**
Gib einen *Fate-Punkt* aus, um einen Bonus von +2 zu bekommen oder einen Wurf zu wiederholen oder die Schwierigkeit eines Gegners um 2 zu erhöhen.
- **Reizen (Seite 41):**
Du bekommst einen *Fate-Punkt*, wenn ein Aspekt dir das Leben schwer macht.
- **Fakten einführen (Seite 42):**
Aspekte sind wahr. Benutze sie, um Fakten über dich und die Spielwelt festzulegen.

VERSCHIEDENE ASPEKTE (SEITE 36)

Charakteraspekte (Seite 37):

- Werden bei der Charaktererschaffung aufgeschrieben.
- Können sich ändern, wenn du einen Meilenstein erreichst (Seite 47).

Situationsaspekte (Seite 37):

- Werden zu Beginn einer Szene festgelegt.
- Können mit einer Aktion als Vorteil erschaffen werden.
- Können mit einer Überwinden-Aktion entfernt werden.
- Verschwinden, wenn die Situation endet.

Schübe (Seite 38):

- Können einmal frei eingesetzt werden und verschwinden danach.
- Können von einem Gegner mit einer Überwinden-Aktion entfernt werden.
- Wird ein Schub nicht benutzt, verschwindet er am Ende der Szene.

Konsequenzen (Seite 38):

- Fangen Schaden bei erfolgreichen Treffern ab.
- Können von deinen Gegnern wie Situationsaspekte benutzt werden.

ALLGEMEINES

Name

Beschreibung



Erholungsrate

ASPEKTE

Konzept

Dilemma

METHODEN

Flink

Kraftvoll

Scharfsinnig

Sorgfältig

Tollkühn

Tückisch

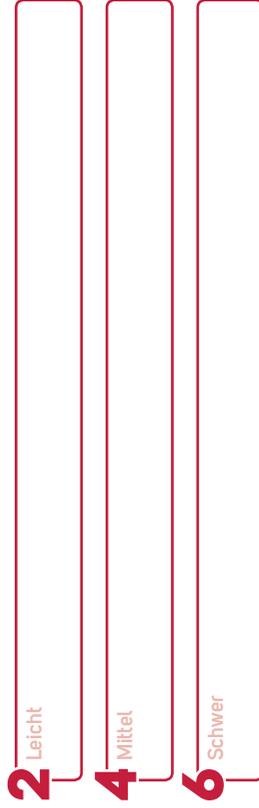
STUNTS



STRESS



KONSEQUENZEN



2 Leicht

4 Mittel

6 Schwer

INDEX

Aktionen	20, 30, 63	Fakten einführen	11, 38, 42, 65
Vorteil erschaffen durch	20, 21	Spielwelt	42
Methoden für	25	<i>Fate Core</i>	50, 46
ausführen	17	Fate-Karten	7, 19
Angreifen	23, 24, 63	Fate-Punkte	34, 36
Aspekte	11, 12, 36, 65	Spielleiter und	41
Arten von	36-38	Aspekt einsetzen	17
benutzen	38	Schutz	38
bestehende entdecken	20	ausgeben	36
einsetzen	17, 27, 38	Fate-Würfel	7, 18
neu erschaffen	20	Fehlschlag	19
reizen	38, 41-42	Aspekt	20, 23, 65
schreiben	13, 34, 43	Angreifen	23, 24, 63
umbenennen	35	Überwinden	21, 23, 63
Aufgeben	32, 34	Verteidigen,	23, 24, 63
Ausgeschaltet	32, 34	Flushing,	
Austausch	27, 31	Dr. Bethesda (Beispielcharakter)	60
Bedeutende Meilensteine	49	Fudge-Würfel	7, 18
Boni	17	Genre	9
erhöhen	45	Gleichstand	19
Charaktere	57-60	Aspekt	20, 23, 65
Aspekte	36, 65	Angreifen	23, 24, 63
Aufstieg	47	Verteidigen	23, 24, 63
Bögen	8	Überwinden	21, 23, 63
erschaffen	11, 12	Großer Meilenstein	49
Name	13	Herausforderung	27
mögliche	11	Hilfe	25, 63
Dieb (Methode)	15	Himmelshai	55
Dilemma	12, 13, 36	Hohe Schwierigkeiten	53
Einsetzen	23, 34, 38, 65	Initiative	30, 64
frei	40	Kampagne	47, 49
gegen andere Spieler	39	Karteikarten	8
Aspekte	39-40	Karten	7, 19
Entscheidungs-Reizen	41	Klassendespot aus dem Zyklopenhaus	54
Ereignis-Reizen	41	Kleiner Meilenstein	47
Erfolg	19	Konflikt	27
Aspekt	20, 23, 65	Konsequenzen	31, 34, 64
Angreifen	23, 24, 63	Erholung von	35, 38
Verteidigen	23, 24, 63	Konzept	12, 36
Überwinden	21, 23, 63	Kraftvolle Aktion	25
Erfolgsstufen	33, 34	Leichte Konsequenz	35
Ergebnisse	19, 63	Leiter von Adjektiven und Werten	14, 62
Erholungsrate	13, 36	Marker	8
Erzählen	9, 10	Meilensteine	47-49

Methoden	14, 25, 44, 65	Komplikationen einführen	22
Bonus	17	Schurken und	54-55
Bonus erhöhen	49	Schwierigkeitsgrade, festlegen	28, 52, 53
Mittlere Konsequenz	35	Situationsaspekte und	29
Musketier (Methode)	15	Spisitzungen leiten	52
Nichtspielercharaktere (NSC)	9, 19	Szenarien und	51
spielen von	52	Verbündete und	25
Initiative und	30	Wie wird man eine	50
Niedrige Schwierigkeiten	53	Würfeln für Nichtspielercharaktere	19
Post-Its	7	Spielrahmen	8
Profisportler (Methode)	15	Stählerner Meuchler	55
Raufbold (Methde)	14	Stress	31, 64
Regeln, letztes Wort	52	Erholung von	35
Reizen	40, 65	Leiste	32
Aspekte	38, 40-41	Stunts	11, 44-45
dich selbst	41	Szenarien	35, 49, 51
Reth (Beispielcharakter)	57	Szenen	
Schaden	24, 31	festlegen	29
Scharfsinnige Aktion	25	leiten	52
Schergen	54	Tollkühne Aktion	25
Gruppen von	54	Treffer	
Schergengruppen	56	Schwere von	34
Schlägerbande	56	Erfolgsstufen und	32
Schnelle Aktion	24	Trickbetrüger (Methode)	15
Schübe	20, 23, 22, 24, 62	Tückische Aktion	26
ungenutzte	38	Überwinden	21, 23, 63
Schurken	54	Unebenes Gelände	20
mit einem Plan	51	Verbündeter	25
Schwere Konsequenz	35	Verteidigen	23, 24, 63
Schwierigkeiten	27, 53, 62	Voller Erfolg	19
Faustregel	53	Aspekt	20, 23, 65
festlegen	17, 27, 53	Angreifen	23, 24, 63
Grade	52, 53	Verteidigen	23, 24, 63
Schwierigkeit je nach Methode	53	Überwinden	21, 23, 63
Situationsaspekte	29, 36, 65	Voltaire (Beispielcharakter)	58
Entfernung	38	Vorteil	20, 21
Sorgfältige Aktion	26	erschaffen	37, 38, 40
Spielercharaktere (SC)	7, 11, 12	Wächter (Methode)	15
Auswahl von	11	Wettstreit	27
Spieler fordern	52	Würfel	7, 18
Spieler gegen Spieler	39	Ergebnisse	25, 63
<i>Spiellegen in Fate Core</i>	22	Wurf	24
Spielleitung (SL)	7	Wurf Modifikatoren	24
Aufgabe der	8	Zhao, Abigail (Beispielcharakter)	59
Fate-Punkte und	41	Zonen	30
Initiativevermittlung durch	30	Bewegung aus	30
Kampagnenerschaffung	50		

FATERPG.DE

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



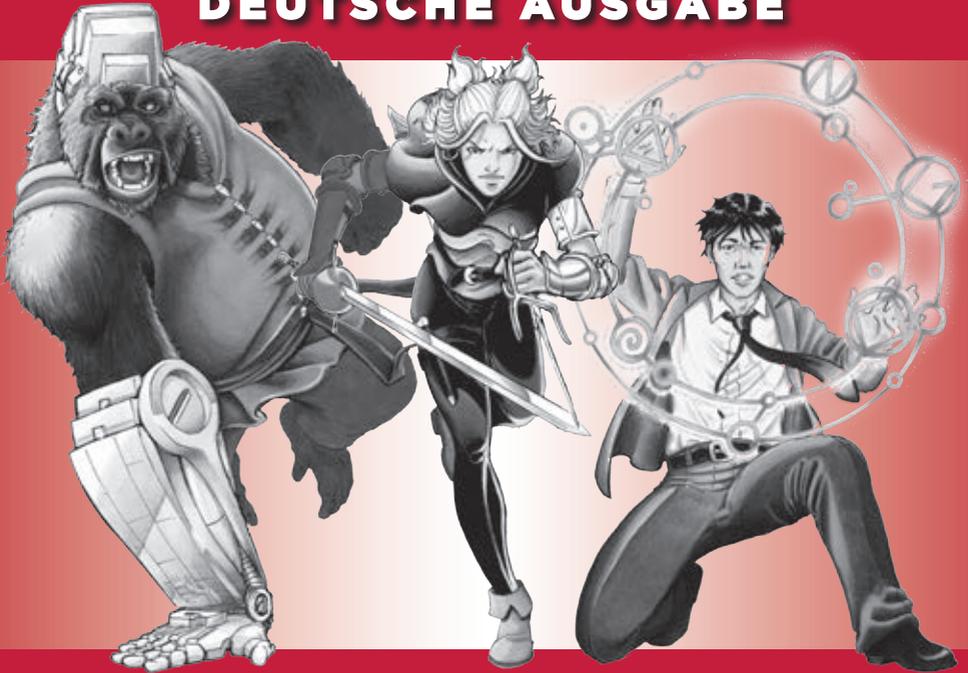
**HIER FINDEST DU AKTUELLE NEWS,
DOWNLOADS (CHARAKTERBÖGEN, SPIELHILFEN) UND
ARTIKEL RUND UM FATE. SCHAU MAL VORBEI UND
LASS UNS WISSEN, WAS DU DENKST.**

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

FATE™

CORE SYSTEM

DEUTSCHE AUSGABE



DIR GEFÄLLT TURBO-FATE? ABER... DU WILLST MEHR? MEHR BEISPIELE, MEHR TIPPS, MEHR IDEEN UND OPTIONEN? DANN SCHAU DIR FATE CORE AN!

**FATE CORE BAUT AUF DEN GLEICHEN MECHANISMEN WIE TURBO-FATE AUF, ABER IM GRUNDREGELWERK FINDEST DU ZUSÄTZLICH:
FERTIGKEITEN STATT METHODEN**

**MEHR TIPPS, WIE MAN ABENTEUER, SZENARIEN ODER EINE KAMPAGNE BAUT
EXTRAS, MIT DENEN DU DAS SPIEL AUFBOHREN KANNST:
REGELN FÜR MAGIE, FAHRZEUGE UND RIESENROBOTER!
MEHR OPTIONEN FÜR DEINEN CHARAKTER ODER DEINE GEGNER
GENAUERE ERKLÄRUNGEN, DIE MIT AUSFÜHRLICHEN BEISPIELEN UNTERMAUERT SIND**

**WENN DU LÄNGER UND INTENSIVER FATE SPIELEN MÖCHTEST,
DANN LOHNT SICH FATE CORE DEFINITIV!**

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

Jagen – wo Gletscher brennen
Kämpfen – wo Träume töten
Herrschen – wo Götter dienen



Sword & Sorcery
Fate Core Regelwerk

www.malmsturm.de

VOLLE KRAFT VORAUSS MIT DEINER GESCHICHTE!

Du kannst das Universum mit deinem Lieblingscharakter aus Science-Fiction oder Fantasy erforschen, die Mächte des Bösen gemeinsam mit einer Gruppe sprechender Schimpansen bekämpfen oder als moderne Hexe ein Geschäft für Liebestränke eröffnen – und das alles mit nur ein paar Minuten Vorbereitung! Vielleicht suchst du nach dem idealen Rollenspiel für eine schnelle Runde zwischendurch. Oder du bist Anfänger und suchst nach etwas Neuem, das du dir ohne großen Aufwand anlesen kannst. Egal, mit Turbo-Fate könnt ihr etwas Besonderes an euren Tisch bringen.

Turbo-Fate ist eine gekürzte Form des beliebten Fate-Core-Rollenspiels. Hier findet ihr die gesamte Flexibilität und Stärke von Fate Core in einer kürzeren Version. Ihr findet Methoden, um schnell spaßige Charaktere zu bauen und ein einfaches System, mit dem ihr alles spielen könnt, was euch gerade einfällt. Mit Turbo-Fate seid ihr innerhalb weniger Minuten bereit loszuspielen.

**3... 2... 1...
SPIELT LOS!**



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

