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

Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC. & Uhrwerk Verlag
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, Scheffelstrasse 22, 50935 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).

ISBN 978-3-95867-006-8

Turbo FATE™

FATE ACCELERATED
DEUTSCHE AUSGABE

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

SABINE VÖLKEL
Übersetzung

ANDRE PÖNITZ, HELGE WILLKOWEI
Lektorat

RALF BERSZUCK
Layout

CLAUDIO CASINI
Illustrationen

DOMINIK PIELARSKI
Redaktion

UHRWERK VERLAG

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

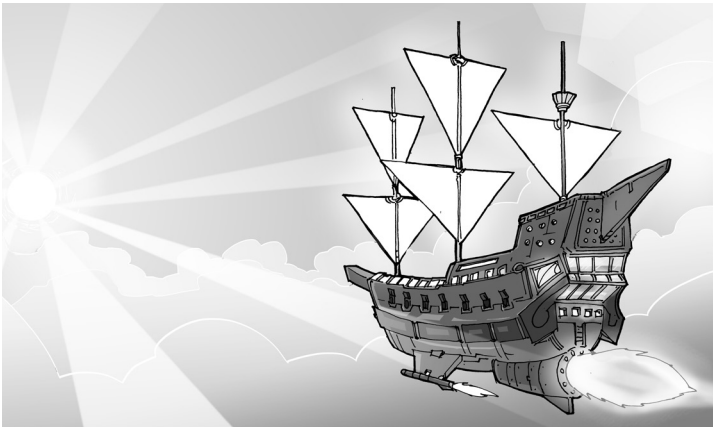
BEISPIELCHARAKTERE 56

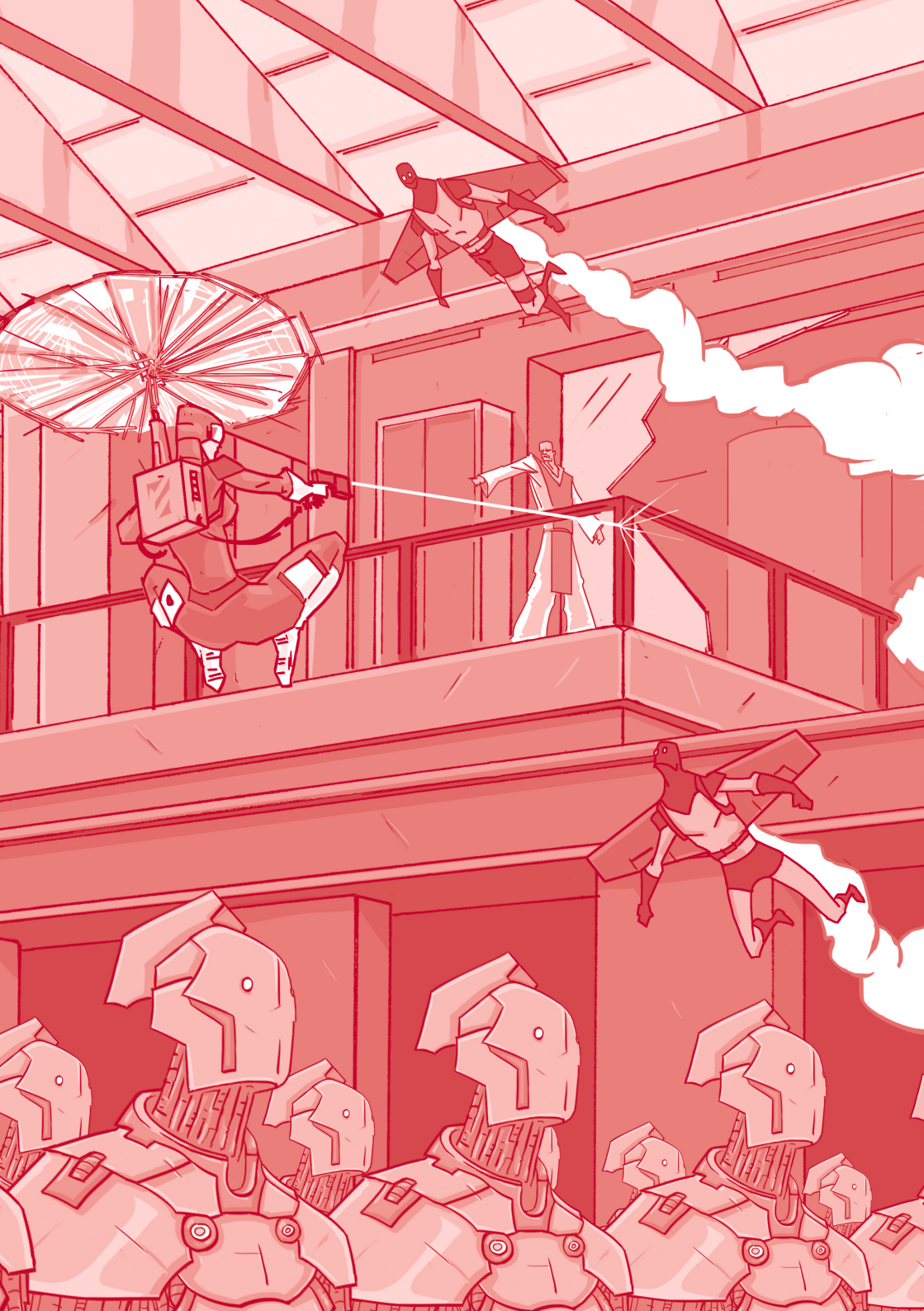
TURBO-FATE: KURZE ZUSAMMENFASSUNG 1 62

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 Spieleläden; 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 **SC** 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**).

Mehr über die Aufgaben der SL Seite XXX

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.

Wer möchtest du gern sein? Seite XXX

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.