

Fate Merkblatt

Würfeln:

Skill + 1d6 - 1d6 gegen eine Schwierigkeitsschwelle

z.B. Might-Check: Skill (+2) + 1d6 (=3) - 1d6 (z.B. 1) ist 4

Aspekte nutzen (kostet 1 Fatepunkt):

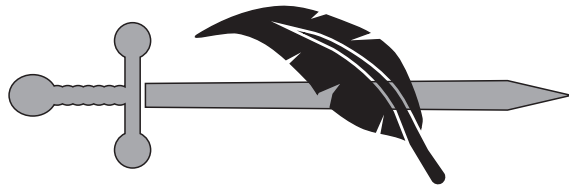
Man kann einen Aspekt nur nutzen, wenn es in der Situation Sinn macht, dass man aufgrund dieser Eigenschaft eine bessere Chance auf Erfolg hat!

- Einen Skill-Check noch mal würfeln (neues Ergebnis zählt)
- +2 auf einen Skill-Check (nach dem Wurf)
- kleine Story-Änderung (z.B. Kontakte in dieser Stadt etc.)

Fremde Aspekte taggen (kostet 1 Fatepunkt):

Auch andere Personen und auch Räume und Gegenstände haben Aspekte, die man taggen kann.

- +2 auf Würfelwurf (nach dem Wurf)
- anderen Charaktere *zwingen* (s. dort)



Aspekte:

- Können für einen Bonus genutzt werden, wenn man einen Fatepunkt ausgibt (s. oben)
- Der Spielleiter kann einen Charakter in eine bestimmte Bahn *zwingen*. Man bekommt einen Fate-Punkt, wenn man die Einschränkung annimmt oder zahlt einen Fatepunkt um sie zu ignorieren. Der Spielleiter kann dann 2 Punkte bieten usw.
- Spieler sind ermutigt, den Spielleiter darauf hinzuweisen, wenn eine Gelegenheit zum *Zwingen* besteht.
- Durch Ausgeben eines Fatepunkts kann man andere Charaktere *zwingen*, außer diese kaufen sich frei. Der Punkt geht dann verloren (und nicht an den Spieler, der *zwingen* wollte)

Kampf und Konflikt:

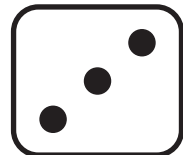
- Initiative nach dem Alertness oder Empathy-Skill, je nachdem ob es ein körperlicher oder sozialer Konflikt ist. Tie-Breaker ist der Resolve-Skill, danach entscheidet der Spielleiter.
- Angriff: Der passende Skill gegen einen Verteidigungswert (z.B. Athletics). Für jeden Punkt über der Verteidigung gibt es einen Punkt Schaden (physisch oder emotional, je nach Art des Angriffs)
- Waffen geben nach dem Treffer einen Bonus auf diesen Schaden. Rüstungen ziehen Schaden ab.
- Bewegung: Man kann sich eine Zone bewegen, dafür gibt es -1 auf den Angriff. Will man sich mehr Zonen bewegen, so würfelt man Athletics und bewegt sich eine Zone pro Erfolgspunkt.

Schaden und Konsequenzen:

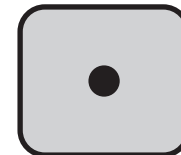
- Ist ein Stress-Balken auf dem Charakterblatt voll. Der Spieler bietet an, was er tut, wenn man ihn nicht tötet. Nimmt der Gegner an, kriegt er einen Fatepunkt, sonst nicht.
- Man kann statt Schaden zu nehmen auch Konsequenzen bekommen. Man kann nur 3 Konsequenzen haben und diese stellen temporäre Aspekte dar, z.B. „Hemd versaut“ (-2 Stress), „benommen“ (-4 Stress), „gebrochenes Bein“ (-6 Stress) oder „Hand abgeschlagen“ (-8 Stress). Der Spieler sucht sich die Konsequenz aus, jede Kategorie kann aber nur einmal gewählt werden (d.h. z.B. nur einmal -2)

Tagging im Kampf:

- Erzeugt man einen neuen Aspekt (z.B. eine Konsequenz oder durch ein Manöver wie „Öl verschütten und anzünden“), dann ist das erste Taggen umsonst.
- Manche Orte und Personen haben versteckte Aspekte, diese kann man entweder erraten oder durch Skills herausfinden



und



= 3 - 1 = 2

