


AKTIONEN

Überwinden

Klettern, Überzeugen, Verführen, Schloss knacken, Reparieren, Akrobatik, Wettrennen, Beruhigen, Feilschen

Vorteil erschaffen

Taktische Planung, Vorbereitung, Recherche, Buff-Zauber. Oft entstehen durch  nützliche Situationsaspekte

Angreifen

Körperlich und geistig (z.B. provozieren)

Verteidigen

Körperlich und geistig, gg. Stress, Konsequenzen und Aspekte.

DIE LEITER

+8 Legendär

+7 Episch

+6 Fantastisch

+5 Hervorragend

+4 Großartig

+3 Gut

+2 Ordentlich

+1 Durchschnittlich

±0 Mäßig

- 1 Schwach

- 2 Fürchterlich

WIDERSTAND

Passiv: Über einen Wert kommen

Aktiv: Besser würfeln als Gegner

ZETTEL AUF DEM TISCH

Situationsaspekte

Physische Merkmale der Umgebung, Position, Hindernisse, Details aus dem Kontext, Zustandsveränderungen

DICKICHT, IN DEN BÄUMEN,

KOMPLIZIERTES SCHLOSS,

LAUT, SAND IN DEN AUGEN

Schübe

(kurzfristige Aspekte, 1x einsetzen)

AUS DEM GLEICHGEWICHT,

GEBLENDET, SPRACHLOS

ASPEKTE EINSETZEN

+2 auf eine Fertigungsprobe (von dir/ jemand anderem)

+2 auf passiven Widerstand



noch einmal würfeln





FATE-PUNKTE AUSGEBEN

- Einen Aspekt einsetzen (S. 18)
- Einen Stunt aktivieren (S. 95)
- Reizen ablehnen (S. 79)
- Ein Detail hinzufügen (auf Basis von Aspekten; S. 88)

FATE-PUNKTE BEKOMMEN

- Reizen annehmen (S. 79)
- Wenn Aspekte gegen dich eingesetzt werden (S. 89, S. 181)
- Aufgeben in einem Konflikt (S. 175)
- Konsequenzen erleiden (S. 170)

				
Fehlschlag	Misserfolg o. großer Haken	Vorteil für jmd. anderen	Kein Effekt	Keine Wirkung
Gleichstand	Erfolg mit kleinem Haken	Schub statt Aspekt	Kein Schaden, aber Schub	Schub für den Gegner
Erfolg	Erfolg	Aspekt mit freiem Einsatz	Schaden = Erfolgsstufen	Erfolg
Voller Erfolg (+3 besser)	Erfolg + Schub	Aspekt mit 2x freiem Einsatz	Schaden. Schub optional	Erfolg + Schub


Initiative	Körperliche Konflikte: Wahrnehmungswurf, bei Gleichstand Athletik, dann Kraft Geistige Konflikte: Empathiewurf, bei Gleichstand Charisma, dann Wille
Ablauf	Jeder Charakter hat eine Aktion, sobald er dran ist (meistens  und ). Nur  darf man beliebig oft, sogar für andere. Falls man keine Aktion außer  unternimmt, verteidigt man sich mit +2.

ABLAUF Angriffswurf – Verteidigungswurf = Erfolgsstufen.

Stress (S. 168) Kreuze das Stresskästchen weg, das den Erfolgsstufen entspricht (körperlich oder geistig, je nachdem was passt).
Pro Treffer darf nur 1 Kästchen weggestrichen werden (keine Stückelung!).
Kannst oder willst du kein Kästchen wegstreichen, nimm eine Konsequenz.

Erholung von Stress: Automatisch nach Ende des Konflikts.

Konsequenzen (S. 170) Schwerwiegender als Stress. Dauerhafte Verletzung oder Schädigung.
Eine Konsequenz wiegt Erfolgsstufen gemäß ihrer Schwere auf (überbieten ist möglich). Der Gegner erhält in diesem Konflikt einen freien Einsatz dieser Konsequenz.
Jedes Konsequenzfeld kann nur einmal belegt werden.
Kannst oder willst du keine Konsequenz nehmen, gib auf.
Extreme Konsequenzen (8) sind die Ultima Ratio und ersetzen einen Aspekt auf dem Charakterblatt! (S. 174)

Erholung von Konsequenzen: Jemand muss eine passende -Aktion schaffen, in der Schwierigkeit gemäß der Schwere der Konsequenz (+2, +4, +6). Probiert man es selbst, ist alles noch um +2 schwerer.
Wie lange die Erholung dauert richtet sich ebenfalls nach der Schwere:

Leichte Konsequenz	Eine Szene lang.
Mittlere Konsequenz	Eine Spielsitzung lang.
Schwere Konsequenz	Ein Szenario lang.

Aufgeben Für's Aufgeben bekommst du einen Fatepunkt, plus je einen pro Konsequenz.
Du kannst nur aufgeben, wenn noch nicht gewürfelt wurde.

Ausgeschaltet Wenn du nicht aufgeben kannst und den Angriff weder durch Stress noch Konsequenzen einstecken kannst, erreicht der Gegner sein Ziel und bestimmt, was mit dir geschieht. Du bist raus.