



Vier verschiedene Ergebnisse

Wenn du würfelst, gibt es vier verschiedene Ergebnisse, die du erzielen kannst: Fehlschlag, Gleichstand, Erfolg und voller Erfolg.

Die Leiter

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

Fehlschlag

Wenn dein Würfelergebnis geringer ist als der Widerstand, ist das ein Fehlschlag.

Gleichstand

Wenn dein Würfelergebnis genauso hoch ist wie der Widerstand, ist das ein Gleichstand.

Erfolg

Wenn dein Würfelergebnis eine oder zwei Erfolgsstufen höher ist als der Widerstand, ist das ein Erfolg.

Volltreffer

Wenn dein Würfelergebnis drei oder mehr Erfolgsstufen höher ist als der Widerstand, ist das ein voller Erfolg.

Schübe

Schübe sind Aspekte die nur extrem kurz anhalten. Einen Schub kannst du verwenden wie den freien Einsatz eines Aspekts: Um +2 zu bekommen, um einen Wurf zu wiederholen oder um andere Effekte auszulösen, die einen freien Einsatz benötigen. Sobald du den Schub einsetzt, verschwindet er wieder.

Die vier Aktionen

Einen Vorteil erschaffen

Mit diesem Aktionstyp kannst du einen Situationsaspekt erschaffen, der dir einen Vorteil bringt, oder du kannst einen Aspekt, den du schon kennst, in einen Vorteil für dich verwandeln.

Wenn du einen Vorteil erschaffst, indem du einen neuen Aspekt erzeugst, gilt folgendes:

- » **Wenn du einen Fehlschlag erleidest**, dann hast du den neuen Aspekt entweder nicht erschaffen oder jemand anders kann ihn einmal frei einsetzen. Was auch immer du gerade versucht hast – du hast jemandem anderes einen Vorteil verschafft. Das könnte dein Gegner in dem Konflikt sein, oder jemand anderer, der sinnvollerweise davon profitieren könnte. Vielleicht musst du den Aspekt umformulieren, um zu zeigen, dass jetzt jemand anderes davon einen Vorteil hat. Sprich dich mit demjenigen, der den Vorteil hat, ab, was am besten funktioniert.
- » **Wenn du einen Gleichstand erzielst**, bekommst du einen Schub anstelle des gewünschten Situationsaspekts. Vielleicht musst du den Aspekt umformulieren, um zu zeigen, dass er nur kurzfristig wirkt (Schwieriges Gelände könnte zu Geröll auf dem Weg werden).
- » **Wenn du einen Erfolg schaffst**, erzeugst du einen Situationsaspekt mit einem freien Einsatz.
- » **Wenn du einen vollen Erfolg schaffst**, bekommst du deinen Situationsaspekt sogar mit zwei freien Einsätzen statt nur einem.

Wenn du einen Vorteil erschaffst, indem du einen bekannten Aspekt in einen Vorteil verwandelst, dann gilt folgendes:

- » **Wenn du einen Fehlschlag erleidest**, dann darf jemand anders diesen Aspekt einmal frei einsetzen. Das könnte dein Gegner im Konflikt sein, oder jemand anderes, der ihn zu deinem Nachteil einsetzen kann.
- » **Wenn du einen Gleichstand oder einen Erfolg schaffst**, dann belegst du den Aspekt mit einem freien Einsatz.
- » **Wenn du einen vollen Erfolg schaffst**, belegst du den Aspekt sogar mit zwei freien Einsätzen.

Die vier Aktionen

Überwinden

Mit diesem Aktionstyp kannst du verschiedene Dinge erreichen – was genau, hängt von der verwendeten Fertigkeit ab

- » **Wenn du beim Überwinden einen Fehlschlag erleidest**, dann hast du zwei Möglichkeiten: Du kannst es einfach nicht schaffen – du erreichst dein Ziel nicht und bekommst nicht, was du haben wolltest. Oder du kannst dein Ziel erreichen, aber der Erfolg hat einen großen Haken.
- » **Wenn du beim Überwinden einen Gleichstand erzielst**, dann erreichst du dein Ziel oder bekommst, was du haben wolltest, aber der Erfolg hat einen kleinen Haken.
- » **Wenn du beim Überwinden einen Erfolg schaffst**, dann erreichst du dein Ziel, ohne dass der Erfolg einen Haken hat.
- » **Wenn du beim Überwinden einen vollen Erfolg schaffst**, dann erreichst du dein Ziel und bekommst zusätzlich einen Schub.

Angreifen

Mit diesem Aktionstyp kannst du jemanden in einem Konflikt verletzen oder ausschalten.

- » **Wenn du beim Angreifen einen Fehlschlag erleidest**, dann verursachst du bei deinem Ziel keinen Schaden (das heißt auch, dass dein Ziel Erfolg beim Verteidigen hatte. Das kann sich unter Umständen negativ für dich auswirken).
- » **Wenn du beim Angreifen einen Gleichstand erzielst**, verursachst du zwar keinen Schaden, aber du bekommst einen Schub.
- » **Wenn du beim Angreifen einen Erfolg schaffst**, verursachst du bei deinem Ziel Schaden in Höhe der Erfolgsstufen, die dein Wurf über seinem liegt. Das Ziel muss versuchen, diesen Schaden mit Stress oder Konsequenzen „wegzukaufen“. Wenn das nicht geht, hast du dein Ziel ausgeschaltet und es kann nicht mehr am Konflikt teilnehmen.
- » **Wenn du beim Angreifen einen vollen Erfolg schaffst**, dann funktioniert das wie ein normaler Erfolg. Du kannst deinen Schaden aber um 1 reduzieren, um einen Schub zu bekommen.

Verteidigen

Mit diesem Aktionstyp kannst du dich verteidigen, wenn dich jemand angreifen will oder versucht, einen Vorteil gegen dich zu erschaffen.

- » **Wenn du beim Verteidigen einen Fehlschlag erleidest**, dann passiert genau das, was du eigentlich verhindern wolltest. Vielleicht musst du einen Treffer einstecken oder jemand anders hat einen Vorteil gegen dich erschaffen.
- » **Wenn du beim Verteidigen einen Gleichstand erzielst**, erhält dein Gegner einen Schub.
- » **Wenn du beim Verteidigen einen Erfolg schaffst**, dann weichst du dem Angriff oder dem Versuch, einen Vorteil zu erschaffen, aus.
- » **Wenn du beim Verteidigen einen vollen Erfolg schaffst**, funktioniert das wie ein normaler Erfolg und du erhältst noch zusätzlich einen Schub, weil es dir gelungen ist, das Blatt für einen Augenblick zu wenden.

Kleiner und großer Haken

Ein **großer Haken** sollte die Situation auf irgendeine Art und Weise schlimmer machen – es entsteht entweder ein neues Problem oder ein bereits bestehendes Problem eskaliert

Ein **kleiner Haken** sollte ein Element in die Geschichte einführen, das Probleme macht oder schlecht für den SC ist. Du kannst dem SC Stress oder einem seiner Gegner einen Schub geben.

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition, products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license.

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller

© Uhrwerk Verlag 2015 Authorized translation of the english edition © 2015 Evil Hat. This translation is published and sold by permission of Evil Hat.