

# Wunder des Südens

## FATE-Kurzregeln

Version 0.2



# 1 – Grundregeln

## Proben

Eine **Probe** wird in folgenden Schritten abgewickelt:

### 1. Fertigkeit bestimmen

Normalerweise bestimmt der SpL, welche **Fertigkeit** für eine Probe angemessen ist. Die Spieler können allerdings Vorschläge machen.

### 2. Schwierigkeitsgrad bestimmen

Der SpL bestimmt den **Schwierigkeitsgrad** einer Aktion und orientiert sich dabei an der nachstehenden „Leiter“ der Probeschwierigkeiten (die jeweils angeben, wie gut eine Figur normalerweise sein muss, um die Probe zu schaffen):

Beschreibung	Wert
Göttergleich	+12
Übermenschlich	+10
Legendär	+8
Weltklasse	+6
Herausragend	+5
Großartig	+4
Gut	+3
Ordentlich	+2
Durchschnittlich	+1
Mäßig	±0
Armselig	-1
Fürchterlich	-2
Abgrundtief schlecht	-3

### 3. Modifikatoren festlegen

Verschiedene Umstände können eine Probe erleichtern oder erschweren. Diese werden normalerweise vom SpL bestimmt, meist gilt einfach die Regel, dass jeder erschwerende Umstand die Probe um 1 Punkt erschwert, während jeder erleichternde Umstand die Probe um 1 Punkt erleichtert.

### 4. Würfeln

Eine Probe wird mit vier sogenannten FUDGE-Würfeln geworfen. Auf einem solchen Würfeln sind zwei Seiten mit **+**, zwei Seiten mit **-** und zwei Seiten mit **■** markiert. Die

Würfelergebnisse werden addiert: ein **+** entspricht +1, ein **-** entspricht -1 und ein **■** verändert das Ergebnis nicht.

Das Würfelergebnis modifiziert den Fertigkeitwert, das Ergebnis wird als **Erfolg** bezeichnet. Die Probe ist gelungen, wenn der Erfolg mindestens so hoch ist wie die festgelegte Schwierigkeit.

### 5. Ergebnis feststellen

Die Differenz zwischen Erfolg und Schwierigkeit wird als **Erfolgsstufe** bezeichnet. Je höher die Erfolgsstufe, desto besser ist die Probe gelungen. Erfolgsstufen können wie folgt verwendet werden:

- **Zeitersparnis:** Pro Erfolgsstufe kann der Zeitaufwand um 1 Stufe verringert werden.
- **Qualitätssteigerung:** Pro Erfolgsstufe kann die Qualität der Probe um 1 erhöht werden.
- **Entdecken erschweren:** Pro Erfolgsstufe kann das Entdecken der Aktion durch andere um 1 erschwert werden.
- **Belastung erzeugen:** In einem Konflikt erzeugt jede Erfolgsstufe 1 Punkt Belastung.

Bleiben gar 3 Punkte übrig, so hat die Figur **Schwung** erzeugt, was für besondere Effekte genutzt werden kann.

## Fertigkeiten kombinieren

Es gibt zwei Arten von Situationen, in denen die primäre Fertigkeit (mit der das eigentliche Ziel erreicht werden soll) mit einer sekundären Fertigkeit (die dabei unterstützt) kombiniert werden kann:

### Unterstützende Fertigkeit

Wenn man die Probe in der primären Fertigkeit auch so hätte ablegen können, dann ist die sekundäre Fertigkeit eine unterstützende Fertigkeit. Hat die Figur in der sekundären Fertigkeit einen höheren Wert als in der primären, dann erhält sie einen Bonus von +1 auf den Wurf.

## Beschränkende Fertigkeit

Kann die primäre Fertigkeit dagegen in der Situation ohne die sekundäre gar nicht angewandt werden, so handelt es sich um eine beschränkende Fertigkeit. In diesem Fall gilt: Hat die Figur in der sekundären Fertigkeit einen niedrigeren Wert als in der primären, so erleidet sie einen Malus von -1 auf den Wurf.

## Wettstreit

Häufig hängt das Gelingen einer Probe nicht von einer Figur allein ab, sondern auch von ihrem Gegner (Schleichen, Lügen, Überreden, Verzaubern...). In diesem Fall würfeln beide eine Fertigungsprobe (mit entsprechenden Modifikatoren), und das Ergebnis wird durch die Differenz (Figur A minus Figur B) der Erfolgsstufen bestimmt:

- Ist die Differenz 0, so endet der Wettstreit unentschieden.
- Ist die Differenz positiv, so gewinnt Figur A mit so vielen Erfolgsstufen, wie die Differenz beträgt.
- Ist die Differenz negativ, so gewinnt Figur B mit so vielen Erfolgsstufen, wie die Differenz beträgt.

Komplexere Situationen werden in mehreren Runden abgewickelt, dabei handelt es sich um einen Konflikt (s.u.).

## Der Faktor Zeit

Der Spielleiter weist einer Aktion eine Basiszeit nach folgender Tabelle zu:

Augenblick – einige Augenblicke – ½ Minute – eine Minute – einige Minuten – 15 Minuten – ½ Stunde – eine Stunde – einige Stunden – ½ Tag – ein Tag – einige Tage – eine Woche – einige Wochen – ein Monat – einige Monate – ½ Jahr – ein Jahr – einige Jahre – ein Jahrzehnt – ein Leben lang – ein Jahrhundert – einige Jahrhunderte
---

## Verringern und Vergrößern

Wie oben bereits beschrieben, kann die Basiszeit durch eine erfolgreiche Probe um eine oder mehrere Stufen verringert werden.

Umgekehrt kann der SpL bei einer misslungenen Probe erlauben, dass die Aufgabe dennoch bestanden wird, al-

lerdings wird dann die Basiszeit pro Stufe, um die die Schwierigkeit verfehlt wurde, um 1 Stufe erhöht.

## Schicksalspunkte

Schicksalspunkte können eingesetzt werden, um bestimmte Effekte auszulösen.

### Stunt ausführen

Manche Stunts sind so mächtig, dass sie nur durch Einsatz eines Schicksalspunkts ausgeführt werden können. Dies ist in der Beschreibung des Stunts angegeben.

### Kleinen Fakt behaupten

Ein Spieler darf einen kleinen Fakt in die Geschichte einführen. Dieser Fakt sollte eher Fluff-Charakter haben als dass er den Spielern wirklich hilft. Der Spielleiter hat letztlich ein Vetorecht.

### Aspekte verwenden

Für einen Schicksalspunkt kann man auch mit Aspekten arbeiten:

- Die Erfolgchance einer Probe verbessern,
- die Erfolgchance einer gegnerischen Probe verschlechtern,
- einen großen Fakt behaupten, oder
- einen neuen Aspekt behaupten.

Für Details siehe Kapitel 2.

## Regeneration

Zu Beginn jedes neuen Kapitels in der Handlung (wird vom SpL festgelegt) hat die Figur wieder mindestens ihren Grundwert an Schicksalspunkten. Hatte sie zum Ende der letzten Sitzung mehr Punkte als den Grundwert, so gilt dieser Wert.

Dazwischen kann sie Schicksalspunkte zurückgewinnen, wenn (1) einer ihrer Aspekte gereizt wird (siehe Kapitel 2) oder (2) sie vom Spielleiter oder von einem Mitspieler für eine besonders toll gespielte Szene einen Schicksalspunkt geschenkt bekommt.

## 2 – Aspekte

---

### Aspekt aufrufen

Mit dem **Aufrufen** eines Aspekts ist gemeint, dass man einen eigenen Aspekt einsetzt, um einen Vorteil zu erhalten. Dies kostet in jedem Fall 1 Schicksalspunkt.

### Erfolgschance bei Proben verbessern

Wenn eine Probe nicht so gelaufen ist, wie man sich das erhofft hat, kann man einen Aspekt aufrufen und dafür

- +2 zur (bereits gewürfelten) Probe addieren oder
- die Probe komplett wiederholen.

### Großen Fakt behaupten

Ein Spieler kann auch einen großen Fakt in der Geschichte schaffen, wenn sich dieser durch seinen Aspekt begründen lässt (z.B. das Auftauchen eines alten Bekannten o.ä.). Der Gestaltungsspielraum ist hier größer als bei den „kleinen Fakten“, die in Kapitel 1 beschrieben wurden. Dennoch hat auch hier der Spielleiter das letzte Wort.

### Aspekt ausnutzen

Wir sprechen vom **Ausnutzen** eines Aspekts, wenn ein Spieler den Aspekt einer Figur, eines Ortes, eines Gegenstandes oder einer Szene ausnutzt, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Dies kostet ebenfalls einen Schicksalspunkt und ermöglicht die gleichen Vorteile wie das Aufrufen eines eigenen Aspekts.

Gehört der ausgenutzte Aspekt einer anderen Figur, so erhält diese den aufgewandten Schicksalspunkt.

Wichtig: Damit ein Aspekt ausgenutzt werden kann, muss er bekannt sein! Das ist manchmal der Fall (Der Ort hat den Aspekt „dunkel und unübersichtlich“), manchmal aber auch nicht (Ein NSC hat den Aspekt „Mörder seines Bruders“).

### Aspekt schaffen

Ein Spieler kann neue Aspekte von Figuren, Orten oder Szenen auf zwei Arten schaffen:

### Verdeckte Aspekte entdecken

Durch Einschätzen (siehe Kapitel 3) kann er einen verdeckten Aspekt offenlegen. Dies kostet keinen Schicksalspunkt.

### Neue Aspekte behaupten

Er kann auch einen komplett neuen Aspekt behaupten. Dies kostet allerdings einen Schicksalspunkt (falls es sich um den Aspekt einer anderen Figur handeln soll, so erhält diese den Schicksalspunkt gutgeschrieben). Zudem hat der Spielleiter hier ein starkes Vetorecht.

### Neue Aspekte ausnutzen

Egal ob ein Aspekt nur entdeckt oder gerade neu behauptet wurde – das erstmalige Ausnutzen des neuen Aspektes kostet keinen zusätzlichen Schicksalspunkt, wenn dieser sofort ausgenutzt wird. Bei späterer Nutzung dagegen wird wie gewohnt ein Schicksalspunkt fällig.

### Aspekt reizen

Wird ein Aspekt einer Figur vom SpL zum Nachteil dieser Figur eingesetzt, so sprechen wir vom **Reizen** des Aspekts. Hierbei besteht auch die Möglichkeit, der Figur eine Aktion um 2 Punkte zu erschweren. Die Figur erhält hierfür einen Schicksalspunkt gutgeschrieben.

### Reizen verweigern

Der Spieler darf das Reizen des Aspekts auch ablehnen. In diesem Fall bekommt er aber nicht nur keinen Schicksalspunkt gutgeschrieben, sondern muss sogar noch selbst einen zahlen.

### Reizen anregen

Umgekehrt darf der Spieler das Reizen eines Aspekts auch selbst anregen, wenn der SpL selbst nicht auf die Idee kommt. Stimmt der SpL zu, so erhält der Spieler einen Schicksalspunkt und muss die Konsequenzen der Ausnutzung tragen.

# 3 – Fertigkeiten

## Einschätzen

Mit Einschätzen bezeichnet man das Herausfinden verdeckter Aspekte von Figuren, Orten, Gegenständen oder Szenen durch Beobachtung. Hierzu sind keine Schicksalspunkte erforderlich, nur die vom SpL festgelegte Zeit und eine erfolgreiche Probe. Für die Schwierigkeit der Probe gilt:


- Bei Orten, Gegenständen oder Szenen ist normalerweise eine gute (+3) Probe erforderlich. Wurde der Aspekt dagegen gezielt verborgen, so kann die Probe auch schwieriger sein.
- Bei Figuren entscheidet dagegen die entsprechende Fertigkeit des Gegners, z.B. Täuschen oder Willensstärke.


## Wissen und Recherche





Um zu bestimmen, ob eine Figur etwas über ein bestimmtes Thema weiß, legt sie eine ganz normale Probe ab.

Wenn diese misslingt, kann die Figur (bei Zugang zu Informationsquellen der erforderlichen Qualität) versuchen, offene Fragen durch Recherche zu beantworten. Dazu beginnt sie auf der Zeittabelle unter „einige Minuten“ und erhöht die Zeit pro fehlendem Erfolgspunkt um 2 Einheiten.

## Liste der Fertigkeiten

Es gibt die folgenden Fertigkeiten (Fertigkeiten mit besonderen Zusatzfunktionen sind mit einem  markiert):

- **Abrichten:** Umgang mit Tieren, einschließlich Reiten
- **Athletik:** Allgemeine Gewandtheit, Laufen, Springen, Klettern, Schwimmen
- **Aufmerksamkeit:** Unbewusste Wahrnehmung  
: Initiative in körperlichen Konflikten
- **Charme:** Guten Eindruck machen, Überreden, Überzeugen – Sozialkompetenz auf die freundliche Tour
- **Einbrechen:** Schlösser öffnen, Fallen entschärfen, Alarmsysteme überlisten

- **Einschüchtern:** Bedrohen, verängstigen, verhören – Sozialkompetenz auf die unfreundliche Tour
- **Empathie:** Personen einschätzen, Gefühle / Gedanken / Wünsche erahnen.  
: Initiative in sozialen Konflikten
- **Entschlossenheit:** Mut, Selbstbeherrschung, Willensstärke  
: bestimmt die geistige Belastbarkeit
- **Fahrzeug steuern:** Steuern von Kutschen, Schlitten, Booten usw.
- **Fingerfertigkeit:** allgemeine Geschicklichkeit der Hände, Taschenspielererei, Diebstahl
- **Führung:** Motivation und Inspiration, aber auch das logistische Wissen zum Führen von Organisationen
- **Gelehrsamkeit (Wissenschaft):** Naturgesetze, Alchemie, Medizin
- **Gelehrsamkeit (Gesellschaft):** Geschichte, Politik, Sagen, Götter etc.
- **Handwerk:** Bauen und Reparieren verschiedenster Dinge
- **Heimlichkeit:** Schleichen, Verbergen
- **Kampf (Fernkampf):** Führen von Schuss- und Wurf- waffen
- **Kampf (Nahkampf):** Führen von Nahkampfwaffen
- **Kampf (Waffenlos):** Kampf ohne Waffen
- **Klugheit:** Intelligenz und Intuition
- **Konstitution:** Ausdauer, Schmerzresistenz, Widerstandskraft gegen Gift und Krankheit  
: bestimmt die körperliche Belastbarkeit
- **Kontakte:** Anbahnen neuer Kontakte, Sammeln von Informationen usw.
- **Kraft:** Reine physische Stärke
- **Kunst:** Theoretisches Kunstwissen, aber auch Schaffen von Kunstwerken oder künstlerische Darbietungen
- **Liturgien:** Das Wirken von Liturgien (mit oder ohne göttlichen Einfluss)  
: Erbitten göttlichen Beistands
- **Spiele:** Gesellschafts- und Glücksspiel
- **Suchen:** Bewusstes Suchen nach Informationen durch Beobachtung
- **Täuschen:** Lügen, Betrügen, Verkleiden

- **Überleben:** Überleben in der Wildnis, Wissen über Tiere und Pflanzen
- **Zauberei:** Das Wirken von Magie, aber auch das Wissen über selbige  
🔮: Wirken von allen Arten von Magie

Heimlichkeit	Aufmerksamkeit, Suchen
Einschüchtern	Entschlossenheit
Charme	Entschlossenheit
Taschenspielererei	Aufmerksamkeit
Empathie	Charme, Täuschen
Abrichten	Entschlossenheit
Zauberei, Liturgien	je nach Zauber

## Wettstreit

Die folgenden Fertigkeiten werden besonders häufig gegeneinander eingesetzt:

Angreifer	Verteidiger
Kampf (Nahkampf, waffenlos)	Kampf (Nahkampf, waffenlos), Athletik
Gewalt	Gewalt, Athletik
Täuschen	Empathie, Aufmerksamkeit, Suchen

## Sprachen und Schriften

Sprachen und Schriften werden nicht durch Spielwerte dargestellt, sondern ergeben sich aus der Vorgeschichte und den Aspekten einer Figur.

# 4 - Konflikte

Konflikte regeln (im Unterschied zu einfachen Proben oder einem Wettstreit) komplexere Auseinandersetzungen. Das kann ein Kampf ebenso sein wie eine Verhandlung. Es gibt daher körperliche und soziale Konflikte.

## Ablauf

Ein Konflikt verläuft in folgenden Schritten:

### 1. Szene aufbauen

Es muss festgelegt werden, welche **Zonen** es gibt und wo sich die einzelnen Figuren befinden. Zonen sind dabei recht grob definiert wie folgt:

- Figuren in der gleichen Zone können sich berühren und geflüsterte Worte verstehen.
- Figuren in benachbarten Zonen können sich Dinge zuwerfen und normal gesprochene Worte verstehen.
- Figuren, die zwei oder mehr Zonen voneinander entfernt sind, können einander beschießen und sich durch Rufe verständigen.

### 2. Initiative festlegen

In einem körperlichen Konflikt wird die Basisinitiative von der Aufmerksamkeit bestimmt, in einem sozialen Konflikt von der Empathie. Dazu wird mit 4 Fudge-Würfeln gewürfelt, das Ergebnis bestimmt die Handlungsreihenfolge.

Auch muss festgelegt werden, ob eine Figur **überrascht** ist (im Zweifel eine Aufmerksamkeit-Probe würfeln). Eine überraschte Figur kann in der ersten Runde nicht angreifen und sich unabhängig von ihren Fertigkeitswerten nur mit einem Bonus von  $\pm 0$  verteidigen.

### 3. Runden abwickeln

In einer Runde handeln reihum alle beteiligten Figuren in der Reihenfolge ihrer Initiative, und zwar in den folgenden Schritten:

1. Aktion ansagen
2. Aktion ausführen
3. Auswirkungen festlegen

Dabei kann eine Aktion entweder ein **Angriff** sein (dessen Ziel es ist, dem Gegner körperliche oder mentale Belastung zuzufügen) oder ein **Manöver** (bei dem es darum geht, die Umgebung auf andere Weise zu verändern).

## Angriff

Bei einem Angriff legt der SpL eventuelle Erschwernisse (z.B. durch Gelände oder Lichtverhältnisse) fest. Dann würfelt der Angreifer seine Angriffsprobe, der Verteidiger hält mit einer Abwehrprobe dagegen. Das Ergebnis wird als Differenz aus Angriffswurf minus Abwehrwurf bestimmt:

- Ist das Ergebnis positiv, so war der Angriff erfolgreich. Der Verteidiger erleidet Belastung in Höhe des Ergebnisses. Hinzu kommt bei körperlichen Konflikten der Bonus der Waffe, abgezogen wird der Bonus der Rüstung (siehe „Ausrüstung“ in Kapitel 5).
- Liegt das Ergebnis zwischen 0 und -2, so geschieht nichts.
- Ist das Ergebnis -3 oder höher, so war der Verteidiger so überlegen, dass er **Schwung** erhält und +1 auf seine nächste Aktion erhält. Der Schwung muss allerdings sofort ausgenutzt werden, sonst verfällt er.

## Manöver

Ziel eines Manövers ist es, die Umwelt zu verändern, ohne dabei direkt Belastungsschaden anzurichten. Je nach Situation handelt es sich um eine einfache Probe oder um einen Wettstreit.

### Aspekte einführen

Durch manche Manöver kann man einem Gegner (einem Gegenstand, dem Ort der Handlung oder Szene insgesamt) einen neuen Aspekt verpassen. Dies erfordert ein gelungenes Manöver, kostet dafür aber keinen Schicksalspunkt.

Ist das Ziel ein Gegner, so kann er den Aspekt immer noch durch Aufwenden eines Schicksalspunkts abwehren. Wir unterscheiden zwei Arten solcher Aspekte:



## Vorübergehende Aspekte

Durch manche Manöver kann man dem Gegner einen vorübergehenden Aspekt verpassen (z.B. „Sand im Auge“, „am Boden liegend“ usw.). Dieser Aspekt kann einmalig ohne Aufwendung von Schicksalspunkten ausgenutzt werden, und dies muss auch sofort geschehen, da der Aspekt schnell wieder verschwindet.

## Anhaltende Aspekte

Durch manche Manöver kann man auch Aspekte einführen, die länger anhalten (z.B. „gefesselt“, „brennt lichterloh“, „entwaffnet“). Solche anhaltenden Aspekte können mehrfach ausgenutzt werden, allerdings ist nur die erste Ausnutzung kostenlos. Um einen solchen Aspekt einzuführen, muss normalerweise ein Manöver mit **Schwung** gelingen.

## Mehr über Aktionen

Die folgenden Aktionen passen nicht in das „eine Aktion pro Runde“-Schema, sind aber dennoch möglich:

### Freie Aktionen

Bestimmte Aktionen sind so kurz, dass sie nicht als eigenständige Aktion zählen (z.B. Blick zur Tür, Knopf drücken, Abwehren, Warnruf ausstoßen). Die Zahl der freien Aktionen ist nicht formal begrenzt, der SpL kann aber freie Aktionen untersagen, wenn die Regel überstrapaziert wird.

### Zusatzaktionen

Etwas aufwändigere, aber immer noch kurze Aktionen (Waffe ziehen, wenige Schritte weit gehen) gelten als Zusatzaktionen. Es kann nur eine solche Zusatzaktion pro Runde geben, und sie bringt einen Abzug von -1 auf die Hauptaktion ein.

### Volle Verteidigung

Wer auf alle Angriffe und Manöver in der Runde verzichtet und stattdessen nur verteidigt, erhält einen Bonus von +2 auf alle Verteidigungswürfe. Dies muss spätestens beim ersten Angriff angekündigt werden, der in der Runde gegen die Figur gerichtet wird.

### Aktion verzögern

Man kann seine Aktion verzögern und zu einem späteren Zeitpunkt ausführen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn gerade eine andere Figur ihre Aktion beendet hat; es ist

nicht möglich, die verzögerte Aktion während der Aktion einer anderen Figur auszuführen.

## Bewegung

Wie weit man sich in einer Runde bewegen kann, hängt davon ab, wie viele Zonen man sich bewegen will.

- Das Bewegen in die Nachbarzone ist meist als Zusatzaktion möglich.
- Das Bewegen in weiter entfernte Zonen erfordert eine volle Aktion und eine Athletik-Probe. Die Schwierigkeit der Probe entspricht der Zahl der Zonen, um die man sich bewegen will, plus der Schwierigkeit aller Barrieren (Hindernisse, Gefälle, Steigung, rutschiger Boden,...), die dabei im Weg stehen.

## Belastung und Konsequenzen

Die Belastung einer Figur misst kleinere Verletzungen und Erschöpfung (körperlich) bzw. Verwirrung, Peinlichkeiten und Kontrollverlust (geistig), die aber für sich genommen noch keine Auswirkungen haben. Kritisch wird es erst, wenn sie die Belastbarkeit der Figur übersteigen.

### Konsequenzen

Um dies zu verhindern, kann die Figur eine oder mehrere **Konsequenzen** in Kauf nehmen, durch die die Folgen des letzten Angriffes reduziert werden können. Konsequenzen sind handfeste Nachteile wie Verletzungen, Traumata usw. Die Art der Konsequenz legt der betroffene Spieler fest.

Konsequenzen sind **anhaltende Aspekte** und können als solche durch Einsatz von Schicksalspunkten ausgenutzt werden. Zudem kann eine Konsequenz von der verursachenden Figur einmalig kostenlos ausgenutzt werden.

Es gibt vier Kategorien von Konsequenzen:

Kategorie	Reduzierung der Belastung
Störend	2
Ernst	4
Gravierend	6
Extrem	8

Eine Figur kann maximal drei Konsequenzen (insgesamt, nicht sowohl körperlich als auch geistig!) hinnehmen, und zwar höchstens eine pro Kategorie.

## Ausgeschaltet werden

Wenn die Belastbarkeit der Figur überschritten wird, dann wird die Figur ausgeschaltet, d.h. sie kann nicht mehr länger am Konflikt teilnehmen.

Im Gegensatz zu den Konsequenzen, die vom betroffenen Spieler festgelegt werden, legt beim Ausschalten der Angreifer fest, wie sein Gegner ausgeschaltet wird. Dabei hat er völlige Handlungsfreiheit (bis hin zum Tod der betroffenen Figur), solange dies für die Szene plausibel ist.

Ist der Betroffene mit der Art seines Ausschaltens nicht einverstanden (z.B. weil er im Konflikt zu Tode kommen würde), kann er sich **freikaufen**: Er kann all seine verbliebenen Schicksalspunkte investieren und dafür ein Mitspracherecht bei der Gestaltung des Ausschaltens erhalten. Letztlich behält der Angreifer hier aber immer noch den Großteil der Kontrolle.

Wer seine Niederlage kommen sieht, kann auch versuchen, rechtzeitig zu **kapitulieren**. Wenn man gerade eine Konsequenz hingenommen hat, kann man die eigene Figur für ausgeschaltet erklären und dabei selbst beschreiben, wie dies geschieht. Hier behält der Verteidiger die Kontrolle und kann für einen „weichen“ Abgang sorgen (die aber dennoch so gestaltet sein muss, dass der Angreifer einen echten Vorteil erhält und die ausgeschaltete Figur an dem Konflikt nicht mehr teilnehmen kann).

Der Angreifer kann allerdings eine **Kapitulation ablehnen** – in dem Fall muss er dem Verteidiger einen Schicksalspunkt geben. Dies deutet normalerweise darauf hin, dass der Angreifer den Kampf unbedingt zu seinen eigenen Bedingungen beenden will – ein ganz schlechtes Zeichen für den Betroffenen...

# 5 – Verschiedenes

## Erholung

Die Belastungspunkte, die eine Figur während eines Konflikts verloren hat, werden bereits am Ende der betreffenden Szene wieder regeneriert. Problematischer sind da schon Konsequenzen:

Konsequenz	Regenerationsdauer
Störend	einige Stunden
Ernst	einige Tage
Gravierend	einige Wochen
Extrem	einige Monate

Extreme Konsequenzen machen die Figur dabei nahezu unspielbar – sie landet in der Notaufnahme, der Entziehungsklinik oder der Irrenanstalt, wenn nicht gar dem Sterbebett. Normalerweise erhält sie einen neuen bleibenden Aspekt (Einäugig, Holzbein, Angstzustände, Gesucht, Schlechter Ruf etc.), der auch nach der „Heilung“ erhalten bleibt. Zudem ist professionelle Hilfe erforderlich, damit die Konsequenz wieder verschwindet.

## Erste Hilfe

Mittels Gelehrsamkeit (Wissenschaft) kann man einen Verwundeten während des Kampfes stabilisieren. Das gleiche gilt für mental angeschlagene Figuren mittels Empathie. Die Behandlung dauert 3 Runden und bringt je nach Anzahl der erzielten Erfolgsstufen Belastbarkeit zurück:

<b>Erfolge</b>	+1	+3	+5	+7
<b>Belastbarkeit</b>	+1	+2	+3	+4

## Nachbehandlung

Mittels Gelehrsamkeit (Wissenschaft) bzw. Empathie kann man auch Konsequenzen behandeln. Bei einer gelungenen Probe sinkt die Kategorie der Konsequenz um 1 (und heilt entsprechend leichter). Die Behandlung dauert 1 Stunde, und jede Figur kann nur einmal so behandelt werden (man wähle seinen Arzt weise...). Die Probe ist wie folgt erschwert:

Konsequenz	Erschwernis	Ausrüstung
Störend	+1	±0

Ernst	+3	+1
Gravierend	+5	+3
Extrem	+7	+5

Fehlt es an Ausrüstung (Verbandszeug, Heilkräuter, Drogen), dann wird die Probe entsprechend erschwert.

## Fallschaden

Bei Stürzen wird eine Athletik-Probe fällig; je nachdem, wie diese ausgeht, kann die Figur eine Konsequenz erleiden:

- Gelingt die Probe mit der unten angegebenen Schwierigkeit, fällt die Konsequenz um 1 Kategorie niedriger aus.
- Gelingt die Probe wenigstens mäßig (±0), fällt die Konsequenz so aus wie in der Tabelle angegeben.
- Gelingt die Probe nicht mal mäßig, fällt der Sturz um 1 Kategorie schlimmer aus als in der Tabelle angegeben

Fallhöhe	Schwierigkeit	Konsequenz
2-4 m	+2	störend
4-8 m	+4	ernst
8-15 m	+6	gravierend
15-30 m	+8	extrem
30+ m	unmöglich	ausgeschaltet

## Feuer

Feuer hat einen Brennwert zwischen 0 (leicht zu umgehen) und 3 (unmöglich zu umgehen). Dieser bestimmt, wie viele Punkte an körperlicher Belastung alle Figuren hinnehmen müssen, die sich in der betroffenen Zone befinden.

## Ausrüstung

### Nahkampfwaffen

Waffen erhöhen hauptsächlich den Belastungsschaden, wenn mit ihnen ein Treffer angerichtet wird. Der Bonus auf den Schaden beträgt +0 bis +3, wie folgt:

Bonus	Waffen
+0	Waffenlos
+1	Dolch, Knüppel, Peitsche, primitive Waffen
+2	Schwert, Säbel, Speer usw.
+3	Zweihänder, Hellebarde usw.

## Fernkampfaffen

Bei Fernkampfaffen kommt es vor allem auf die Reichweite und den Schaden an. Soll eine höhere Reichweite erreicht werden, wird der Wurf um +1 je Zoneneinheit erhöht. Über Munition wird bei FATE nicht wirklich Buch geführt, man geht einfach davon aus, dass genug vorhanden ist.

Waffe	Bonus	Reichweite (Zoneneinheit)
Messer, Dolch, Wurfstern	+0	1
Speer, Kurzbogen	+1	2
Langbogen, Armbrust	+2	3

## Rüstung

Eine Rüstung reduziert die Anzahl an Belastungspunkten, die eine Figur hinnehmen muss. Außerdem kann sie Konsequenzen auf sich nehmen, die dann allerdings ebenfalls

zu ausnutzbaren Aspekten werden („Lücke im Panzer“, „Helm verrutscht“, „Rüstung verbeult“). Eine Rüstung, die ihre maximale Anzahl Konsequenzen hingenommen hat, gilt als ausgeschaltet und muss erst repariert werden, bevor sie wieder Nutzen bringt.

Rüstung	Schutz	Konsequenzen
Schild	1	1x störend
Lederrüstung, Kettenweste	1	1x störend
Brustplatte	2	1x störend, 1x hart
Vollplatte	3	1x störend, 1x hart, 1x gravierend

Der Schutz der Rüstung gibt zugleich an, um wieviel die Athletik- und Heimlichkeits-Proben der Figur reduziert werden.

Eine Rüstung ist immer auch ein **Aspekt**, der von anderen ausgenutzt (und insb. vom SpL gereizt) werden kann. So kann der SpL behaupten, dass die Figur wegen der Rüstung unter der Hitze leidet und erschöpft ist, dass sich Ameisen im Kettenhemd festgesetzt haben o.ä.

# 6 - Magie

---

## Zaubern

### Zauberkomplexität

Jede magiebegabte Person hat eine Liste mit Zaubern. Diese umfasst alle DSA-Zaubersprüche, Stabzauber und Rituale, die sie beherrscht. Jeder dieser Zauber hat eine Komplexität zwischen A (einfach) und E (schwer).

Eine passende DSA-Merkmalkenntnis muss als Stunt erworben werden und senkt dann die Komplexität eines Zaubers um eine Stufe (jedoch nicht unter A).

Zudem stehen jedem Zauberer wie gewohnt Hauszauber zur Verfügung, die ebenfalls die Komplexität um 1 Stufe senken.

### Wirken eines Zaubers

Um einen Zauber zu wirken, muss der Zauberer eine Probe auf seinen Zauberei-Wert ablegen und dabei als Zielwert die Zauberkomplexität +1 erreichen (also +2 für Komplexität A, +3 für Komplexität B, ..., +6 für Komplexität E).

Spontane Modifikationen sind möglich, stufen aber den Zielwert um jeweils eine Stufe hoch. Ausnahme: Lässt sich der Zauberer besonders viel Zeit (d.h. Erhöhen der Zauberdauer um eine Kategorie), darf er den Zielwert um 1 reduzieren.

### Kosten eines Zaubers

Eine magiebegabte Figur besitzt eine magische Belastbarkeit, die sich als  $5 + (\text{Fertigkeitswert Zaubern})$  berechnet.

Ein Zauber kostet seine Komplexität in Belastungspunkten, als 1 Punkt für Komplexität A und 5 Punkte für Komplexi-

tät E. Das Hochstufen eines Zaubers hat keine Auswirkungen auf die Kosten.

### Magische Konsequenzen

Überschreitet ein Zauberer seine magische Belastbarkeit, so kann er handlungsunfähig werden. Um dies zu vermeiden, kann er wie immer Konsequenzen nehmen, die es in vier Stufen gibt (mit Beispielen):

- **Störend:** „Kann sich kaum noch konzentrieren“, „Funken tanzen auf seiner Haut“, „Kleine Zaubernebenwirkung“. Die Wirkung hält an, bis sich der Zauberer eine Stunde lang ausruhen kann.
- **Ernst:** „Völlig abgekämpft“, „Verbrennungen“, „Mittlere Zaubernebenwirkung“. Die Wirkung hält mehrere Tage an.
- **Gravierend:** „Astralleib ausgebrannt“. Der Zauberer kann mehrere Wochen nicht mehr zaubern.
- **Extrem:** „Tot“, „Zauberfähigkeit für immer verloren“. Diese Stufe kann normalerweise nur mit einem extremen, letzten Zauber – beispielsweise einem Todesfluch – erreicht werden und ist nur durch ein heftiges göttliches Wunder behebbar.

**Beachte:** Eine Figur kann auch weiterhin höchstens eine Konsequenz von jeder Kategorie hinnehmen, und zwar egal, ob es sich um körperliche, geistige oder magische handelt. Das bedeutet beispielsweise, dass eine Figur, die bereits eine störende körperliche Konsequenz hinnehmen musste, keine störende magische Konsequenz mehr nehmen kann – er muss direkt eine ernste Konsequenz nehmen!

# 7 – Figurenentwicklung

---

## Startwerte

Zu Spielbeginn hat eine Figur folgende Werte:

- 7 Aspekte
- Eine Fertigkeitspyramide der Höhe 4, d.h. eine Fertigkeit auf Niveau 4, 2 Fertigkeiten auf Niveau 3, 3 Fertigkeiten auf Niveau 2 und 4 Fertigkeiten auf Niveau 1.
- 5 Stunts
- 5 Schicksalspunkte
- Belastbarkeiten von:
  - körperlich: 5 + Konstitution
  - geistig: 5 + Entschlossenheit
  - magisch: 5 + Zauberei (nur magiebegabte Figuren)

## Zauberer

Eine magiebegabte Figur kann Fertigkeiten oder Stunts im Verhältnis 1:2,5 bzw. 1:10 in Zauberpunkte umtauschen.

Ein Zauberspruch o.ä. kostet 1 Zauberpunkt pro Punkt Komplexität. Andere Zauberfertigkeiten, die bei DSA über Sonderfertigkeiten erlernt werden (Rituale etc.) haben eine Komplexität von 1 Punkte je angefangene 75 AsP (min. A, max. E).

## Entwicklung

Pro Stunde Spielzeit erhält eine Figur, die in der Zeit aktiv war, 1 Entwicklungspunkt. Für diese Punkte kann man folgende Verbesserungen kaufen:

- 2 Punkte: 1 Zauberpunkt
- 5 Punkte: 1 Fertigkeitpunkt
- 20 Punkte: 1 Stunt
- 30 Punkte: 1 Aspekt
- 50 Punkte: 1 Schicksalspunkt

Die „Ausschüttung“ erfolgt normalerweise am Ende eines größeren Handlungsabschnitts.

## Konsistenzbedingungen

Beim Steigern müssen folgende Konsistenzbedingungen erfüllt bleiben:

- Zauber: Jede Ebene muss mindestens so viele Zauber enthalten wie die darüberliegende.
- Fertigkeiten: Jede Ebene muss mindestens eine Fertigkeit mehr enthalten als die darüberliegende.
- Schicksalspunkte: Die Anzahl der Schicksalspunkte darf nicht größer als die Anzahl der Aspekte sein.