
DER SPICKZETTEL

DIE LEITER	+8	Legendär	
	+7	Episch	
	+6	Fantastisch	
	+5	Hervorragend	
	+4	Großartig	
	+3	Gut	
	<i>Fate Core S. 15</i>	+2	Ordentlich
		+1	Durchschnittlich
		+0	Mäßig
		-1	Schwach
	-2	Fürchterlich	

SPIELZEIT	Austausch: Zeit, bis jeder einmal dran war
	Szene: Zeit, um eine Situation abzuhandeln
	Sitzung: Ein einzelnes Treffen aller Spieler mit mehreren Szenen
	Szenario: Eine erzählerisch in sich geschlossene Reihe von Sitzungen
	<i>Fate Core S. 202</i> Handlungsbogen: Eine Reihe von Szenarien
	Kampagne: Das gesamte Spiel innerhalb einer Spielwelt

FERTIGKEITSPROBE	Würfle deine vier Fate-Würfel und addiere deinen Fertigkeitswert. Vergleiche das Ergebnis mit dem Widerstand. Für jede Stufe auf der Leiter, die höher ist als der Widerstand, bekommst du eine Erfolgsstufe.
<i>Fate Core S. 138</i>	

WIDERSTANDSARTEN	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Aktiv: Ein anderer Charakter würfelt gegen dich ◆ Passiv: Ein fester Wert auf der Leiter
<i>Fate Core S. 139</i>	

DIE VIER ERGEBNISSE	Fehlschlag: Aktion misslingt oder Erfolg mit einem großen Haken
	Gleichstand (0 Erfolgsstufen): Erfolg mit einem kleinen Haken
	Erfolg (1-2 Erfolgsstufen): Erfolg ohne Haken
	Voller Erfolg (3+ Erfolgsstufen): Erfolg mit einem zusätzlichen Bonus
<i>Fate Core S. 140</i>	

ERFOLG MIT HAKEN	◆ Kleiner Haken:
	◆ Bring den Charakter in unmittelbare Gefahr.
	◆ Bring ein neues Hindernis ins Spiel.
	◆ Lass den Charakter eine harte Entscheidung fällen.
	◆ Bring einen neuen Situationsaspekt ins Spiel.
	◆ Gewähre dem Gegner einen Schub.
	◆ Lass den Charakter Stress erleiden.
◆ Großer Haken:	
◆ Eskaliere eine Option für einen kleinen Haken weiter.	
◆ Mach einen harten, eventuell endgültigen Einschnitt.	
◆ Verstärke die Gegner.	
◆ Bring neue Gegner ins Spiel.	
◆ Verzögere den Erfolg.	
◆ Lass den Charakter eine Konsequenz erleiden.	





DIE VIER AKTIONEN **Überwinden:** Überwältige ein Hindernis.
Fate Core S. 142 **Einen Vorteil erschaffen:** Bring einen neuen Situationsaspekt ins Spiel, setze einen Aspekt frei ein.
Angreifen: Füge einem anderen Charakter Schaden zu.
Verteidigen: Wehre einen Angriff ab oder verhindere, dass jemand einen Vorteil gegen dich erschafft.

SCHADEN VERWALTEN Markiere ein Stresskästchen mit dem gleichen oder einem höheren Wert als die Erfolgsstufen des Treffers, nimm eine oder mehrere Konsequenzen oder markiere ein Stresskästchen und nimm eine Konsequenz. Kannst du keines dieser drei Dinge tun, wirst du ausgeschaltet.
Fate Core S. 168

KONSEQUENZEN **Leicht:** -2 Schaden
Mittel: -4 Schaden
Fate Core S. 170 **Schwer:** -6 Schaden
Extrem: -8 Schaden und einen Charakteraspekt permanent umformulieren

HEILUNG **Leicht:** Überwinde +2, warte bis zum Ende der nächsten Szene.
Mittel: Überwinde +4, warte bis zum Ende der nächsten Spielsitzung.
Fate Core S. 172 **Schwer:** Überwinde +6, warte bis zum Ende des Szenarios.
Malmsturm S. 107 **Extrem:** Charakteraspekt umbenennen und bis zum nächsten großen Meilenstein warten. Bei arkanen Konsequenzen brauchst du keine Probe abzulegen. Es genügt, den jeweiligen Zeitraum abzuwarten.

ASPEKTARTEN **Gruppenaspekte:** Permanent, entstehen während der Spielgestaltung.
Charakteraspekte: Permanent, entstehen während der Charaktererschaffung
Situationsaspekte: Bestehen für eine Szene, bis sie überwunden oder bedeutungslos werden
Fate Core S. 63 **Schübe:** Bestehen, bis sie einmal eingesetzt werden
Malmsturm S. 119 **Konsequenzen:** Bestehen bis zur Erholung
Malmsturm-Aspekte: Können frei eingesetzt werden, werden danach zugespitzt, verschwinden in der Regel mit Ende der Szene oder wenn sie bedeutungslos geworden sind

ASPEKTE EINSETZEN Gib einen Fate-Punkt aus oder verwende einen freien Einsatz. Wähle:
Fate Core S. 76  **+2 auf deine Fertigungsprobe**
 **Würfle noch einmal**
 **Teamwork: +2 auf die Fertigungsprobe eines anderen**
 **Hindernis: +2 für einen passiven Widerstand**

Ein freier Einsatz kann auch gemeinsam mit anderen freien oder bezahlten Einsätzen desselben Aspekts erfolgen.

ASPEKTE REIZEN Du bekommst einen Fate-Punkt für eine Komplikation.
Ereignisbasiert:
Fate Core S. 79 Du hast den Aspekt _____ und befindest dich in _____ Situation. Es leuchtet also ein, dass dir unglücklicherweise _____ zustößt. Verdammtes Pech.
Entscheidungsbasiert:
 Du hast _____ Aspekt in der _____ Situation.
 Es leuchtet also ein, dass du den Entschluss fasst, zu _____. Das geht schief, als _____ passiert.

<p>ERHOLUNGSRATE <i>Fate Core S. 88</i></p>	<p>Zu Beginn einer Spielsitzung hast du so viele Fate-Punkte wie deine Erholungsrate beträgt. Hattest du am Ende der letzten Spielsitzung mehr Punkte als deine Erholungsrate, dann behältst du die Zusatzpunkte. Beginnst du ein neues Szenario, dann bekommst du nur deine Erholungsrate.</p>
<p>FATE-PUNKTE AUSGEBEN <i>Fate Core S. 88</i></p>	<p>Für einen Fate-Punkt kannst du:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ einen Aspekt einsetzen ◆ bestimmte Stunts anwenden ◆ Reizen ablehnen ◆ ein Detail hinzufügen
<p>HERAUSFORDERUNGEN <i>Fate Core S. 155</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Jedes Hindernis oder Ziel muss mit einer anderen Fertigkeit überwunden werden. ◆ Werte Fehlschlag, Haken und Erfolg einer jeden Probe aus, um das Ergebnis zu ermitteln.
<p>WETTSTREITE <i>Fate Core S. 158</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Charaktere im Wettstreit benutzen eine geeignete Fertigkeit. ◆ Wenn du das höchste Ergebnis erzielst, bekommst du einen Siegpunkt. ◆ Wenn du als einziger einen vollen Erfolg hast, bekommst du zwei Siegpunkte. ◆ Wenn das höchste Ergebnis ein Gleichstand ist, erhält niemand einen Siegpunkt und eine unerwartete Wendung tritt ein. ◆ Derjenige, der zuerst drei Siegpunkte erreicht, gewinnt den Wettstreit.
<p>KONFLIKTE <i>Fate Core S. 162</i> <i>Malmsturm S. 102</i></p>	<p>Gestalte die Szene, beschreibe die Umgebung des Konflikts, denk dir Situationsaspekte und Zonen aus und leg fest, wer teilnimmt und wer auf welcher Seite steht. Derjenige, der den Konflikt eingeleitet hat, darf die erste Aktion ausführen (bei Unklarheit/Uneinigkeit werden Fertigkeiten nach Maßgabe der Spielleitung verglichen).</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Beginne den ersten Austausch: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Wenn du am Zug bist, führe deine Aktion aus und ermittle das Ergebnis. ◆ Bestimme, wer die nächste Aktion ausführen darf. ◆ Wenn andere dran sind, verteidige dich oder reagiere auf ihre Aktionen, wenn es erforderlich ist. ◆ Wenn jeder einmal dran war, beginne den nächsten Austausch. ◆ Der Konflikt ist zu Ende, wenn eine Seite aufgibt oder ausgeschaltet wird.
<p>FATE-PUNKTE BEKOMMEN <i>Fate Core S. 89</i></p>	<p>Du bekommst Fate-Punkte, wenn:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ du ein Reizen akzeptierst, ◆ ein Aspekt gegen dich eingesetzt wird (außer, der Einsatz war frei), ◆ du einen Konflikt aufgibst. ◆ Für jede erlittene Konsequenz in einem aufgegebenen Konflikt
<p>BELOHNUNGEN <i>Malmsturm S. 69</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Jeder Charakter hat fünf Belohnungsplätze. ◆ Eine Belohnung ist ein Schub. ◆ Du erhältst am Ende jeder Spielsitzung eine Belohnung. Die Spielleitung kann auch außer der Reihe Belohnungen verteilen.

MALMSFÜRNE	Malmstürme können abgebildet werden als:
<i>Fate Core S. 64</i>	◆ Gefährliche Umgebung
<i>Malmsturm S. 119</i>	◆ Situationsaspekt
	◆ Malmsturm-Aspekt
UNKONTROLLIERTES	Das unkontrollierte Ablassen von Stress erzeugt immer einen Malmsturm-Aspekt.
ABLASSEN VON	1–2 Punkte Stress: Malmsturm-Aspekt verschwindet am Ende der nächsten Sitzung.
ARKANEM STRESS	3–4 Punkte Stress: Malmsturm-Aspekt verschwindet am Ende des Szenarios.
<i>Malmsturm S. 181</i>	5–6 Punkte Stress: Malmsturm-Aspekt wird permanent.
	7+ Punkte Stress: Die lokale Realität bricht zusammen.
KONTROLLIERTES	Stigmata (arkane Konsequenzen):
ABLASSEN VON	◆ Leichte Konsequenz: verschwindet am Ende der nächsten Szene
ARKANEM STRESS	◆ Mittlere Konsequenz: verschwindet am Ende der nächsten Spielsitzung
<i>Malmsturm S. 181</i>	◆ Schwere Konsequenz: verschwindet am Ende des Szenarios
	◆ Extreme Konsequenz: Charakteraspekt umbenennen und bis zum nächsten großen Meilenstein warten
	Traumata (externer Stressabbau):
	Sepulter und Mactata
	Der Abbau von arkanem Stress erzeugt einen Situationsaspekt.
	Es kann immer nur ein Situationsaspekt gleichzeitig getragen werden!
	1–2 Punkte Stress: Der Situationsaspekt verschwindet am Ende der nächsten Szene.
	3–4 Punkte Stress: Der Situationsaspekt verschwindet am Ende der nächsten Sitzung.
	5–6 Punkte Stress: Der Situationsaspekt verschwindet am Ende des Szenarios.
	7–8 Punkte Stress: Der Situationsaspekt ist permanent, es kann erst nach Ende des Szenarios wieder ein neuer Trauma-Aspekt auferlegt werden.
	9+ Punkte Stress: Sepulter/Mactatum wird zerstört und ein Malmsturm-Aspekt entsteht.
	Sænda
<i>Malmsturm S. 184</i>	In emotional stark aufgeladenen Situationen kann der Stress auf das Sænda übertragen werden.
DAS WIRKEN EINES	Das Wirken eines Zaubers in fünf Schritten:
ZAUBERS	◆ Beschreibe den Zauber und den gewünschten Effekt.
<i>Malmsturm S. 178</i>	◆ Wähle, welche der vier Aktionen den Zauber am besten abbildet.
	◆ Die Spielleitung legt aktiven oder passiven Widerstand fest.
	◆ Die Aktion wird mit der Schlüsselfertigkeit ausgeführt.
	◆ Das Ergebnis wird ermittelt.