

Fertigkeiten und Einsatzmöglichkeiten

Fertigkeit	Fertigkeit	Quanten Fertigkeit**
Athletik	Nachforschung	Bewegung
Beruf*	Nautik*	Gespür
Bildung	Nahkampf*	Kontrolle
Computer	Orientierung	Körpermodifikation
Charisma	Physis	Schöpfung
Empathie	Quantentheorie*	Schutz
Elysisches Wissen**	Reputation	Verwandlung
Fahren	Reiten	Wiederherstellung
Fliegen*	Raumfahrt*	Zerstörung
Folklore	Ressourcen	
Heimlichkeit	Schauspiel	Methode
Handgemenge	Stehlen	Flink
Kampfsport*	Schießen*	Kraftvoll
Kontakte	Überleben	Scharfsinnig
Linguistik*	Willenskraft	Sorgfältig
Manipulation	Wahrnehmung	Tollkühn
Medizin*	Wissenschaft*	Tückisch

Schwierigkeitsgrad

Die Schwierigkeit Leiter zeigt an, welche „Qualität“ ein Schwierigkeitsgrad aufweist und welche Zahl im zugeordnet ist. (Passiver Widerstand) (-2 bis -4 Katastrophale Fehlschläge/ 5+ Meisterlich volle Erfolge). Die Zahlen zeigen auch die Erfolgsgrade, die man nach dem Vergleich der Proben gegen Widerstand oder Schwierigkeit besitzt.

-4 (Fehlschlag)	Grauvoll	-3 (Fehlschlag)	Katastrophal
-2 (Fehlschlag)	fürchterlich	-1 (Fehlschlag oder Erfolg mit Haken)	schwach
0 (Fehlschlag oder Erfolg mit Haken)	mäßig	+1 (Gleichstand)	durchschnittlich
+2 (Erfolg)	ordentlich	+3 (Erfolg)	gut
+4 (Voller Erfolg)	großartig	+5 (Voller Erfolg)	hervorragend
+6 (Voller Erfolg)	fantastisch	+7 (Voller Erfolg)	episch
+8 (Voller Erfolg)	legendär	+9 (Voller Erfolg)	mythisch

Fertigkeitsprobe

Würfle deine vier Fate-Würfel und addiere deinen Fertigkeitwert. Vergleiche das Ergebnis mit dem Widerstand. Für jede Stufe auf der Leiter, die höher ist als der Widerstand, bekommst du eine Erfolgsstufe.

Teamwork : +1 auf den Wurf des handelnden, für jeden Teilnehmer dessen Fertigkeit auf mindestens +1 liegt. (Max = höchster Fertigkeitwert der teilnimmt).

Aktionswurf

Gegen passiven Widerstand: Wenn dir nichts aktiv Widerstand leistet, würfel nur mit den vier Helden Würfeln gegen einen festen Schwierigkeitsgrad.

Gegen aktiven Widerstand: Wenn dir etwas oder jemand aktiv Widerstand leistet, würfel die vier Heldenwürfel und vier Widerstandswürfel zusammen und rechne sie gegeneinander auf. Wer schlussendlich mehr Erfolge hat gewinnt.

Die Grundaktionen

Überwinden: Der Versuch, ein Hindernis zu überwinden.

Vorteil erschaffen: Der Versuch, einen neuen Aspekt zu erschaffen oder einen Aspekt kostenlos einzusetzen oder einen Vorteil aus einem bestehenden Aspekt erschaffen.

Angreifen: Der Versuch, einen anderen Charakter zu verletzen.

Verteidigen: Der Versuch, Angriffe abzuwehren oder das Erschaffen von Vorteilen/Aspekten gegen dich zu verhindern, bzw zu verhindern, dass Hindernisse überwunden werden können. Reaktion.

Volle Verteidigung : +2 auf Verteidigungswürfe, jedoch keine andere Aktion in der Runde möglich. Wenn keine Verteidigung genutzt werden kann, nächste Runde dafür einen Schub.

Ergebnisse

Epischer Fehlschlag (-2 oder weniger Erfolgsstufen): (**Überwinden**) Dein Aktionswurf misslingt so sehr, dass du eine Komplikation erschaffst.

Fehlschlag (-1 oder 0 Erfolgsstufen): (**Überwinden**) Dein Aktionswurf misslingt oder du hast Erfolg mit einem großen Haken. (**Vorteil erschaffen**) Vorteil nicht erschaffen oder freier Einsatz des Gegners. Gegner kann Aspekt enthüllen. (**Verteidigen**) Konsequenz/Stress erleiden. (**Angreifen**) Kein Effekt.

Gleichstand (+1 Erfolgsstufen): (**Überwinden**) Du hast Erfolg, aber nicht vollständig oder mit einem kleinen Haken., (**Vorteil erschaffen**) Schub erhalten. Aspekt einmal frei einsetzen. Aspekt bleibt verborgen. (**Verteidigen**) Gegner erhält Schub. (**Angreifen**) Keinen Schaden aber Schub.

Erfolg (+2 oder +3 Erfolgsstufen): (**Überwinden**) Du hast Erfolg. (**Vorteil erschaffen**) Aspekt zusammen mit freiem Einsatz erschaffen. Aspekt einmal frei einsetzen. Aspekt wird enthüllt. (**Angreifen**) Schaden verursachen. (**Verteidigen**) Erfolg des Gegners verhindern.

Voller Erfolg (+4 oder mehr Erfolgsstufen): (**Überwinden**) Du hast Erfolg und erhältst zusätzliche Vorteile wie einen Schub. (**Vorteil erschaffen**) Aspekt erschaffen mit zwei freien Einsätzen. Aspekt zweimal frei einsetzen. Aspekt wird enthüllt. (**Angriff**) Schaden verursachen, oder um 1 senken um Schub zu erhalten. (**Verteidigen**) Keinen Schaden aber Schub erhalten.

Schaden kompensieren

Markiere ein Stress Kästchen für jede Stufe Schaden den du kompensieren möchtest.

Markiere ein Stress Kästchen und/oder nimm eine oder mehrere Zustände, um verbleibende Erfolgsstufen aufzufangen. Wenn du nicht alle Erfolgsstufen mit einem Stress Kästchen und/oder Konsequenzen abfangen kannst, wirst du ausgeschaltet.

Rebuild Elysiion : Fate and Exodus Regelerweiterung - (Ein FATE RPG Setting)

Konsequenzen

Leicht: -2 auf Erfolgsstufen des Angriffs. Erholen: Überwinde Ordentlich (+2), warte eine ganze Szene.
Mittel: -4 auf Erfolgsstufen des Angriffs. Erholen: Überwinde Großartig (+4), warte eine ganze Sitzung.
Schwer: -6 auf Erfolgsstufen des Angriffs. Erholen: Überwinde Fantastisch (+6), warte ein ganzes Szenario.
Extrem: -8 auf Erfolgsstufen des Angriffs und permanenter Charakteraspekt. Erholen: Warte bis zum nächsten großen Meilenstein, benenne den neuen Charakteraspekt um.

Aspektarten

Spielaspekte: semipermanent, entstehen während der Kampagnenerschaffung.
Charakter Aspekte: semipermanent, entstehen während der Charaktererschaffung
Situationsaspekte: bestehen für eine Szene, bis sie überwunden werden oder bis sie nicht mehr relevant sind.
Schübe: flüchtige semi-Aspekte, die bestehen, bis sie einmal eingesetzt wurden oder nicht länger anwendbar oder relevant sind.
Konsequenzen: bleiben, bis sich davon erholt wurde.

Aspekte einsetzen je Fate Punkt

+2 auf deine Fertigungsprobe	Würfel noch einmal
Teamwork: +2 auf die Fertigungsprobe eines anderen gegen einen passenden passiven Widerstand	Hindernis: +2 für einen passiven Widerstand

Aspekte reizen lassen

Ereignisbasiert: Du hast den Aspekt X und befindest dich in X Situation. Es leuchtet also ein, dass dir unglücklicherweise X zustößt. Verdammt Pech. (1 Fate Punkt)
Entscheidungsbasiert: Du hast X Aspekt in der X Situation. Es leuchtet also ein, dass du den Entschluss fasst, zu X . Das geht schief, als X passiert. (1 Fate Punkt)
Reizen ablehnen : Du musst unter Umständen einen Fate Punkt bezahlen.

Fate Punkte ausgeben

einen Aspekt einsetzen	einen Stunt anwenden
Reizen ablehnen	ein Detail hinzufügen

Fate Punkte erhalten

Du ein Reizen akzeptierst	Wenn ein Aspekt gegen dich eingesetzt wird (außer, der Einsatz war frei)	Du einen Konflikt aufgibst (Für jede erlittene Konsequenz in einem aufgegebenen Konflikt 1 Punkt)
---------------------------	--	--

Konflikte

Lege fest, wer die Initiative beginnen soll, dieser entscheidet nach der Aktion wer folgt.
Wähle in deinem Zug eine Aktion und führe sie aus.
Reagiere in anderen Zügen auf deren Aktionen, falls nötig.
Sobald jeder einen Zug ausgeführt hat, beginne eine neue Runde.
Der Konflikt ist vorbei, wenn alle auf einer Seite aufgegeben haben oder ausgeschaltet wurden.

Herausforderungen

Jedes Hindernis muss mit einem anderen Charakterwert überwunden werden.
Die Kosten, Erfolge und Fehlschläge jedes Wurfs werden zusammengerechnet, um das Endergebnis der Herausforderung zu bestimmen.

Wettstreite

Charaktere/Teams würfeln auf geeignete Charakterwerte.
Die Seite mit den meisten Erfolgsstufen erhält einen Siegpunkt.
Wenn eine Seite einen vollen Erfolg erzielt, erhält sie 2 Siegpunkte.
Bei einem Gleichstand erhält niemand einen Siegpunkt und es kommt zu einer unerwarteten Wendung.
Die erste Mannschaft, die 3 Siegpunkte erzielt, gewinnt.

Verhandlungen

Beide Seiten legen die Einsätze fest.
Jede Seite wählt einen Verhandlungsführer.
Jede Seite erschafft Einfluss.
Der SC-Verhandlungsführer würfelt, um die Verhandlung zu lösen

Erholung von Stress und Konsequenzen

Stress wird am Ende der Szene komplett erholt und markierte Kästchen gelöscht.
Konsequenzen heilen nicht so leicht. Leichte Konsequenzen (2) können am Ende der Szene mit einem Überwinden Wurf gegen Schwierigkeitsgrad(2) gelöscht werden. Mittlere Konsequenzen (4) können mit einem Überwinden Wurf gegen Schwierigkeitsgrad(4) in heilende Aspekte gewandelt werden. Erlöschen danach am Ende der aktuellen Sitzung. Schwere Konsequenzen (6) können mit einem Überwinden Wurf gegen Schwierigkeitsgrad(6) in heilende Aspekte gewandelt werden. Erlöschen bei Erreichen eines großen Meilenstein. Extreme Konsequenzen (8) können mit einem Überwinden Wurf gegen Schwierigkeitsgrad(8) in heilende Aspekte gewandelt werden. Erlöschen bei Erreichen eines Staffelfinales.

Meilensteine

Rebuild Elyson : Fate and Exodus Regelerweiterung - (Ein FATE RPG Setting)

Klein : Ende einer Sitzung. Rang von zwei Fertigkeiten tauschen oder eine (+1) Fertigkeit gegen eine andere ersetzen. Einen Stunt umschreiben. Einen neuen Stunt erwerben. Einen Aspekt, außer dem Konzept, umschreiben.

Groß : Als Abschluss eines Szenarios. Alle Möglichkeiten eines kleinen Meilensteins. Zusätzlich : Konzept umschreiben wenn nötig. Mittlere und schwere Konsequenzen in heilend umschreiben. Alle bereits heilenden Konsequenzen löschen. Zwei Fertigkeiten um 1 Punkt erhöhen.

Aufstieg : bei Abschluss eines Handlungsbogen. Zusätzlich zum großen Meilenstein : 1 zusätzlichen Punkt Erholung. Eine weitere fertigkeit um 1 Punkt erhöhen.
Bei Fertigkeiten Steigerungen die Säulenstruktur beibehalten.

Mögliche Körperliche Konsequenzen

-2 : Fleischwunde, Gürtel zerschnitten, Blut im Auge, Blaue Flecken, Taubheit, Waffe verloren, Angesengt,

-4 : Tiefer Schnitt, Sehne angeschnitten, Stich, Am Boden, Arm ausgerenkt, Verbrennung, In Flammen,

-6 : Glied gebrochen, Auge/Ohr verloren, Lunge durchstochen, Schädelbruch, Lichterloh brennen, Schwere Verbrennungen,

-8 : Glied ab, Bauchschuss, Herz durchbohrt, Wirbelsäule gebrochen, Glied verbrannt, innere Verdampfungen,

Mögliche Geistige Konsequenzen

-2 : Benommen, Desorientiert, Punkte vor den Augen, Verunsichert, Zögerlich, Verwirrt,

-4 : Am Boden, Übelkeit, Erschrocken,

-6 : Fast blind, Fast taub, Panik,

-8 : Wahnsenig vor Angst, Starre,

Charaktererschaffung und Entwicklung

Rebuild Elysion : Fate and Exodus Regelerweiterung - (Ein FATE RPG Setting)

Aspekte : Jeder Spieler besitzt 6 **Aspekte**. (**Konzept, Dilemma, Persönlichkeit, Motivation** sowie **3 freie Aspekte**. In speziellen Kampagnen kommt noch der Aspekt **Herkunft bzw Spezies** hinzu. Dazu muss dann ein freier Aspekt aufgegeben werden. Gehören alle zum gleichen Herkunft/Spezies, kann dieser Aspekt auch weiterhin frei genutzt werden. Wenn der Charakter **Quanten Sensitiv** sein soll, so muss mindest einer seiner Aspekte diese Sensitivität beschreiben. Wenn der Charakter über **Quanten-Superkräfte** verfügen soll, so müssen zwei der freien Aspekte genutzt werden um die Aspekte **Schwäche** und einen Aspekt **Heldenmut** zu beschreiben.

Erholungsrate : Jeder Charakter startet mit einer „normalen“ Erholungsrate von 4 (Ohne Abzüge, minimal 1). Quanten Sensitive Charaktere starten nur mit 3 Punkten Erholungsrate. (Maximal 8 im Spielgeschehen sammelbar)

Fertigkeiten : Jeder Charakter erhält **1 Fertigkeit +5, 2 Fertigkeiten +4, 3 Fertigkeiten +3, 4 Fertigkeiten +2, 5 Fertigkeiten +1**. **Alle anderen Fertigkeiten haben einen Rang von 0**, während (*) **nicht einsetzbar** unter +1 bedeutet. Bei * muss eine Richtung gewählt werden (zb Beruf = Dachdecker, Schreiner, Polizist, Jurist usw, Kampfsport = Karate, Ninjitsu usw, Fliegen = Rotormaschinen, Flugzeuge, Jets usw)

Stunts : Jeder Charakter kann sich **3 Stunts aussuchen**. Er kann auch für jeden Punkt „Erholungsrate“ auf den er verzichtet, sich einen weiteren Stunt notieren.

Stress: Jeder Charakter hat **4 Kästchen Charakter Stress Pool** (Für geistigen und körperlichen Schaden). **4 Kästchen Quanten Stress Pool** erhält man bei Erwerb eines Quanten Sensitiven Aspektst. Zusätzliche Pool Punkte erhält man wenn Willenskraft/Physis/Elysisches Wissen (Geistig/Körperlich/Quanten) steigen. Insgesamt 5 Kästchen bei Fertigkeit (+1 oder +2), insgesamt 7 Kästchen bei Fertigkeit (+3 oder +4), insgesamt 9 Kästchen bei Fertigkeit (+5 oder mehr. Zusätzlich eine weitere leichte Konsequenz).

Konsequenzen : Je eine leichte (-2), eine mittlere (-4) und eine schwere (-6) Körperliche und Geistige Konsequenz. Durch Fertigkeit Werte und Extras können weitere Konsequenzstufen erworben werden. Darunter auch Extreme (-8).
Kollateral : Jeder Charakter besitzt eine (-6) Konsequenz, welche massiven Einfluss auf die Spielumgebung und NSC um ihn herum haben muss.

Fertigkeiten und Methoden

Fertigkeiten welche mit einem * versehen sind, können erst eingesetzt werden, wenn diese Fertigkeit mindestens auf +1 erlernt worden ist. **Quanten Fertigkeiten** und **elysisches Wissen**** können nur Charaktere mit dazugehörigen Quanten Aspekten erlernt werden. Diese gelten jedoch wie „normale“ Fertigkeiten. Quanten Fertigkeiten können maximal so hoch sein, wie der Wert in elyischem Wissen. Die Fertigkeit Beruf beinhaltet alles nötige Wissen um in seinem Beruf tätig zu sein, solange keine andere, vorhandene Fertigkeit vorrangig ist. Es muss ein Beruf gewählt werden (Schneider, Jäger, IT Fachmann, Jurist usw)

Methoden funktionieren genauso wie Fertigkeiten. Die Werte von Methoden können zwischen -2 und +9 liegen. Es gibt folgende nutzbare Methoden : **Flink, Kraftvoll, Scharfsinnig, Sorgfältig, Tollkühn und Tüsch.**

Extras

Extras decken alle Elemente der Spielwelt ab, welche vom Spieler eines Charakters oder den NSCs der Spielleitung im Spiel etabliert werden sollen. Extras haben immer eine **Voraussetzung** zum Erwerb oder Einsatz und einen **Preis** in Form von Stunt/Aspekt/Fertigkeit Optionen oder aber Erholungsrate. Ihr **Nutzen** entscheidet, welche Voraussetzungen und welcher Preis nötig sind zum Erwerb oder Einsatz. Beim Erstellen eines Extras, sollten folgende Frage beantwortet werden : Welche durch das Extra erzeugten Spielwelt Elemente sind für die Spielwelt angemessen ? Je höher der Nutzen des Extras ist, zb durch viele Boni, Stunts, oder Fertigkeiten, desto teurer und umfangreicher ist der Preis. Unter Extras fällt alles, was Special Effects im Kino sein würden. Also Raumschiffe, Artefakte, Magische Waffen, Vampirismus, Lykanthropie, James Bond Gadgets, Göttliche Kräfte, SHIELD, Das Zaubereiministerium usw. Es wird entschieden, was das jeweilige Extra leisten kann, Welche Charakter - und Spielwelt Elemente notwendig sind, um das Extra nutzen zu können und was die Voraussetzungen des Extras sind und dessen Kosten. Es kann Eigenschaften einer Fertigkeit, eines Aspektes und eine Stunts besitzen, da es mit diesen Ressourcen bezahlt wird. Es kann auch Boni von bis zu +/-2 auf Proben geben oder Erfolgsstufen um +2 verändern. Ähnelt es einem

Aspekt kostet der Erwerb Aspekt Optionen. Ähnelt es einer Fertigkeit kostet der Erwerb Fertigkeit Optionen. Ähnelt es einem Stunt kostet der Erwerb Stunt Optionen. Ansonsten kosten Extras Punkte der Erholungsrate für FATE Punkte.

Spielzeit

In der **Spielzeit** gibt es folgende Elemente : **Austausch oder Runde** beschreibt die Zeit bis jeder Charakter, nach Initiative Reihenfolge, einmal handeln konnte. **Szene** beschreibt die Zeit um eine Handlungssituation abzuhandeln. **Sitzung** beschreibt einen Spielabend voller Szenen. **Szenario** beschreibt eine Folge von Sitzungen bis zu einem langfristigen Höhepunkt (bspw Serien Staffel Mitte). Ein **Handlungsbogen** beschreibt ein vollständiges Szenario (bspw ein Staffellende einer Serie). **Kampagne** ist dann der vollständige Abschluss einer Geschichte über ein oder mehrere Szenarien.

Aktionen

Überwinden : Wird genutzt um Hindernisse mit einer Fertigkeit zu bewältigen. Wenn keine andere Aktion passend ist, kann immer Überwinden genommen werden. Es kann gegen ein Überwinden passiver und aktiver Widerstand stehen.
Vorteil erschaffen : Wird genutzt um eine Situation zum eigenen Vorteil zu verändern. Mittels Einsatz von Fertigkeiten können neue Situation Aspekte erschaffen, aktuelle verändert oder genutzt werden und zu bestehenden Situation Aspekten neue Einsatzmöglichkeiten hinzugefügt werden. Für jeden geschaffenen Aspekt erhält man einen freien Einsatz. Diese freien Einsätze kann man sogar an andere abtreten, damit diese ihn nutzen können. Man kann auch einen erschaffenen Vorteil einem Gegner übertragen, welcher sich jedoch dagegen verteidigen kann.
Angreifen : Wird genutzt um einem Ziel, mittels einem Angriff, Schaden zuzufügen.
Verteidigen : Wird genutzt um Schaden, mittels einer Verteidigung, zu verhindern und um zu verhindern, dass ein Gegner einen Vorteil erschafft. Es ist eine Reaktion, welche jederzeit eingesetzt werden kann, wenn man das Ziel einer Aktion wird.

Zonen

Zonen repräsentieren die Abstrakte Unterteilung eines Raumes oder Handlungsortes in unterschiedliche Bereiche. Sie definieren Bereiche, in denen Charaktere gemeinsam interagieren können, oder legen Reichweiten und Entfernungen fest.
Jeder der sich in einer Szene innerhalb der gleichen Zone aufhält kann darin interagieren. Zusätzlich zur eigenen Aktion, kann jeder Charakter in einem Austausch, sich in eine benachbarte Zone bewegen.

Wurfergebnisse

Fehlschlag : Die Aktion misslingt oder gelingt mit einem kompliziertem „Haken“. Gegner erhält einen freien Aspekt Einsatz und ein erschaffener Aspekt nutzt dem Gegner. In einem Kampf keinen Treffer erzielen oder der Schaden wird komplett kompensiert. In einem Kampf kassiert man einen Treffer, welcher Schaden verursacht und Stress Ressourcen verbraucht.
Gleichstand : Ist ein Erfolg mit einem kleinen „Haken“, Gegner bekommt einen Schub oder ein Teilerfolg. Ein erschaffener Aspekt wird nicht erschaffen. Bestehender Aspekt erhält einen frei verfügbaren Einsatz für den nächsten Handelnden. In einem Kampf einen Treffer ohne Schaden erzielen und einen Schub erhalten. Mann wird getroffen, kann jedoch Schaden verhindern. Dafür erhält der Angreifer jedoch einen Schub.
Erfolg : bedeutet, 1-2 Erfolgsstufen und einen Erfolg ohne „Haken“. Situation Aspekt erschaffen mit einem freien Einsatz. Bestehender Aspekt erhält einen frei verfügbaren Einsatz für den nächsten Handelnden. Einen Treffer erzielen und Schaden verursachen in Höhe der Differenz zwischen eigenem Angriffswurf und dem Verteidigungs Wurf des Gegners. Einen Treffer und somit Schaden verhindern. Das erschaffen eines Vorteils unterbinden.
Voller Erfolg : Ist ein Erfolg mit 3 oder mehr Erfolgsstufen, mit denen man einen Bonus, wie zb einen Schub, bei der Aktion generiert. Situation Aspekt erschaffen mit einem freien Einsatz. Bestehender Aspekt erhält zwei frei verfügbare Einsätze für den nächsten Handelnden. Einen Treffer erzielen und Schaden verursachen in Höhe der Differenz zwischen eigenem Angriffswurf und dem Verteidigungs Wurf des Gegners. Der Schaden kann um 1 gesenkt werden um zusätzlich einen Schub zu generieren. Einen Treffer und somit Schaden verhindern. Das erschaffen eines Vorteils unterbinden. Zusätzlich erhält man in beiden Fällen einen Schub.

Handlungen

Rebuild Elysion : Fate and Exodus Regelerweiterung - (Ein FATE RPG Setting)

Initiative : Der Spielleiter entscheidet, wer als erstes handeln und somit einen Austausch beginnt. Der handelnde Charakter gibt nach seinem Zug die Initiative an einen der anderen Charaktere ab, die noch nicht gehandelt haben während des Austausches.

Herausforderung : Eine Herausforderung beinhaltet eine komplizierte oder dynamische Situation. In dieser Handlung muss mittels einer Fertigkeit ein Hindernis oder ein Ziel überwunden werden. Man wird sozusagen zu einer Aktion herausgefordert. Die Auswertung von Fehlschlägen, Erfolgen, Haken zeigt auf, ob man die Herausforderung meistern konnte. Es müssen passende Fertigkeiten eingesetzt werden.

(**Beispiel** : Eine Tür verrammeln gegen Trolle die hinein wollen)

Wettstreit : Ein Wettstreit ist eine Situation, zwei konträre Ziele verfolgen, sich beim Erreichen wollen dieser Ziele nicht gegenseitig Schaden zufügen wollen. Die Partei, welche den höchsten Wurf oder die meisten Erfolgsgrade schafft, gewinnt erhält 1 Siegpunkt. Bei einem vollen Erfolg sogar 2 Siegpunkte. Bei einem Gleichstand erhält niemand Siegpunkte, dafür tritt eine unerwartete Wendung ein. Die Partei, welche zuerst 3 Siegpunkte erreicht, gewinnt den Wettstreit.

(**Beispiel** : Wettrennen, Debatten oder Verfolgungsjagden)

Konflikt : Ein Konflikt ist eine Situation, in welcher daran beteiligte Parteien einander Schaden zufügen wollen und auch können. Die Initiative bestimmt die Handlungsreihenfolge. Die Situation Aspekte gestalten den Handlungsort. Die „Austausche“ der beteiligten bestimmen das Handlungsgeschehen. (Angriff vs Verteidigung, Schaden und Auswirkungen ermitteln, nächsten Austausch durchführen). Ein Konflikt endet, wenn eine Partei ausgeschaltet wurde, oder aufgegeben hat. Wenn eine Partei aufgibt, erhält sie einen Fate Punkt dafür und für jede erlittene Konsequenz einen zusätzlichen Fate Punkt.

(**Beispiel** : Kämpfe zwischen einer Gruppe von Polizisten und Mafioso)

Teamwork : Charaktere können sich bei Handlungen unterstützen. Sie können Fertigkeiten kombinieren wenn sie die gleiche Handlung durchführen, oder aber Vorteile ansammeln um eine einzelne Person zu unterstützen.

Bei kombinierten Fertigkeiten führt jener, mit der höchsten Fertigkeit, die Probe durch. Jeder Teilnehmer (realistische Anzahl), mit der gleichen Fertigkeit in Höhe von +1 oder höher, gibt der Probe einen Bonus von +1.

Wenn Vorteile erschaffen werden, so überlässt jeder, den freien Einsatz des geschaffenen Situation Aspektes, der Zielperson dieses Teamworks.

(**Beispiel 1** : Ein Trupp Soldaten will einen Jeep umwerfen. Der Soldat mit dem höchsten Wert der Fertigkeit Kraft macht den Wurf. Jeder Soldat mit Kraft 1 oder mehr, gibt ihm für die Probe einen Bonus von +1)

(**Beispiel 2** : Der Trupp Soldaten will Deckungsfeuer abgeben. 2 Soldaten erschaffen den Vorteil „Situation Aspekt : Köpfe runter, hier fliegen Kugeln“. Die dadurch entstehenden freien Einsätze können die restlichen Soldaten für ihre Athletik Würfe einsetzen)

Volle Verteidigung : Keine andere Aktion in der aktuellen Runde möglich. Dafür +2 auf eigene oder übertragene Verteidigungswürfe. Werden diese nicht genutzt, erhält man in der nächsten Runde einen Schub.

(**Beispiel** : Volle Verteidigung in einem Gefecht. +2 auf notwendige Würfe gegen Angriffe. Wenn diese nicht nötig sind, nächste Runde einen Schub für eine Handlung.

Quanten „Sensitiv“

Die Energien der Elder sind mächtig und können große Effekte auslösen. Sie sind jedoch gleichzeitig gefährlich und können Lebewesen korrumpieren. Wenn Quanteneffekte gewirkt werden, so ist dies immer ersichtlich durch einen offensichtlichen Effekt. Jene Macht der Elder, welche dabei genutzt wird, ist eine bestimmte Quantenfluktuation der „materiellen“ Welt, welche durch einen Quanten Sensitiven Geist wahrgenommen und verändert werden kann. Um diese Form der Beeinflussung durchführen zu können, muss der Charakter zum einen, einen Aspekt besitzen, in dem auf seine Quanten Sensitivität verwiesen wird und zum anderen hat ein solcher Charakter einen Punkt Erholungsrate weniger als andere Charaktere bei der Charaktererschaffung. Dafür kann er jedoch auf Quanten Fertigkeiten zugreifen und diese erlernen. Außerdem sind nur solche begabte Menschen in der Lage, die Fertigkeit Elysisches Wissen zu erlernen und zu nutzen.

Quantenfertigkeiten

Jede Quanten Fertigkeit kann wie eine ganz normale Fertigkeit erworben, gesteigert und eingesetzt werden, wenn man einen Quanten Sensitiven Aspekt besitzt und dieser zur möglichen Fertigkeit passt. **Gespür** ermöglicht die Wahrnehmung von Quanten Effekten, das Lesen von Gedanken und das Versenden von Gedanken, so wie das Lesen von Auren und Energiefeldern. **Kontrolle** ermöglicht das kontrollieren von Energien, Quanten Effekten, Bewusstsein. **Verwandlung** ermöglicht das Umwandeln von Materie und Energien in eine andere Form. **Zerstörung** ermöglicht die Neutralisation oder Zerstörung von Quanten Effekten, Materie, Bewusstsein oder aber Energiefeldern. **Schöpfung** ermöglicht es, Quanten Effekte, Energiefelder, Materie oder Bewusstsein zu erschaffen. **Bewegung** ermöglicht es Materie oder Geist zu transportieren.

Wiederherstellung ermöglicht es, Materie und Geist wieder zu heilen oder zu reparieren. **Schutz** ist in der Lage Rüstungen, Energiefelder oder Resistenzen zu erschaffen. **Körpermodifikation** können Biologische Systeme umformen um Gliedmaßen, Organe oder Modifikationen zu erzeugen.

Um einen Quanteneffekt einsetzen zu können, muss auf eine Quanten Fertigkeit gewürfelt werden, solange ein Quanten Stunt nicht etwas Gegenteiliges sagt.
Quanten Fertigkeiten können maximal so hoch gesteigert werden, wie der Fertigkeit Wertes des Elysischem Wissens.

Quantenstress

Beim Einsatz von Quanten Fertigkeiten oder auch Quanten Stunts kann Quanten Stress entstehen. Die Höhe des Stresslevel wird beim erstellen des Stunts festgelegt. Jedes mal wenn der Einsatz einer Quanten Fertigkeit misslingt entsteht 1 Punkt Quanten Stress. Je nach Einsatz eines gegnerischen Quanteneffekts kann auch beim Opfer Quanten Stress erzeugt werden, wenn dessen Quanten Sensitivität das Ziel des Effektes ist.
Der entstehende Quanten Stress wird vermerkt, addiert und trifft am Ende einer Szene den "Mächte" Wirkenden. Wenn der, in der Szene gesammelte, erlittene Stress nicht mehr mit Punkten aus dem Stressbalken aufgefangen werden kann, so muss auf Konsequenzen ausgewichen werden. Dies können Körperliche oder auch geistige Konsequenzen sein. Wenn kein Quanten Stress mehr neutralisiert werden kann, so bricht der Wirkende vollkommen erschöpft zusammen und ist außer Gefecht.

Quanten Stunts

Um Psi Kräfte zu beherrschen benötigt ein Charakter einen passenden Quanten Aspekt. Dadurch erhält er Zugriff auf eine Quanten Fertigkeit und einen kostenlosen Quanten Stunt. Diese "**Quanten Stunts**" kosten keinen Fatepunkt bei Aktivierung, müssen jedoch mittels Wurfes auf die zugehörige Fertigkeit aktiviert werden. Ein Psioniker wählt zu Spielbeginn eine Quanten Fertigkeit aus, in welcher er einen freien Stunt erhält und weitere Stunts erlernen kann, welche der gewählten Fertigkeit entsprechen. Ein Psioniker kann bei einem großen Meilenstein einen Punkt Erholungsrate ausgeben um eine weitere Quanten Fertigkeit zu erwerben. Der Erwerb von weiteren Quanten Stunts kostet jeweils Punkte in Erholungsrate. Es können maximal 3 Quanten Fertigkeiten erlernt werden.

Korruptionierung

Immer wenn ein Quanten Sensitiver Charakter die Quanten Fertigkeiten nutzt um einen Effekt zu generieren kann Korruption entstehen. Er hat 5 Stufen Korruption Stress zur Verfügung um schädliche Effekte verhindern zu können. Sobald diese 5 Stufen markiert sind und ein sechster entsteht, werden alle Punkte Korruption Stress gelöscht und stattdessen ein bestehender Aspekt korrumpiert.

Korruption entsteht, wenn bei einem Wurf auf Quanten Fertigkeiten alle 4 Würfel ein (-) zeigen, oder ein Misserfolg mit einem solchen Wurf, zu einem Erfolg mit Haken werden soll. Gleiches gilt beim Einsatz der Fertigkeit Elysisches Wissen.

Die Macht und die Geisteswelt der „Elder“ zu nutzen und zu erkunden hegt große Gefahren.

Ein „korrumpierter“ Aspekt wird mit einem (K) vor dem Aspekt versehen.

Am Ende einer Sitzung, in welcher keine Korruption erzeugt wurde, kann der Korruption Stress um 1 Stufe gesenkt werden. Sobald alle Aspekte bereits korrumpiert sind und man einen weiteren korrumpierten Aspekt erhalten würde, wird man zum Non-Player-Character (NPC). Korrumpierte Aspekte sind WAHR und können nur durch Rituale, Zauber, Medizin oder Eingriffe der Elder entfernt werden.

Beispiel : Ein Je'daii hat bereits 5 Stufen „Korruption Stress“. Er würfelt nun mit einer Quanten Fertigkeit. Bei dem Wurf erzielt er 4 x (-) und erhält einen 6ten Punkt Korruption Stress. Somit wird sein Korruptions Stress auf 0 zurückgesetzt. Dafür muss er nun einen seiner Aspekte korrumpieren. Sein **Sozialisation Aspekt** : „Wut, Aggression und Angst sind der falsche Weg“ verändert sich nun und wird zu „(K) Wut, Aggression und Angst machen dich stärker“. Hätte er diese Runde keinen Korruption Stress erhalten, dürfte er am Ende der Sitzung von seinen 5 Stufen eine löschen.

Bei jedem Erhalt eines korrumpierten Aspektes, erhält man für diesen Aspekt einen passenden Korruption Stunt.

Dieser Stunt muss zum Aspekt passen und wird wie ein „normaler“ Stunt behandelt. Er hat die gleichen Vorzüge der anderen Stunts mit folgenden kleinen Veränderungen : Statt +2 gewährt er +4, Wird eine Regel der Spielwelt verändert oder eine Fertigkeit ausgetauscht, so gewährt der Stunt zusätzlich +2.

Diese Stunts müssen nicht mit Kosten aktiviert werden.

Beispiel : „Klingen Massaker“ : Weil ich Klingen Massaker ohne jede moralischen Vorbehalte nutze, erhalte ich +4 auf Würfe mit der Fertigkeit Nahkampf, wenn ich ein Laserschwert benutze um Angriffe oder Verteidigungen durchzuführen)

Verschiedene Spezies

Wenn ein Spieler einen Charakter wählen möchte, welcher nicht von einer "menschenähnlichen" Spezies abstammt,

so steht ihm dies offen. Jede menschenähnliche Spezies verfügt über die gleichen körperlichen Merkmale. Besteht ein kleiner Unterschied, so reicht es, einen freien Aspekt zu nutzen um einen "Herkunft/Spezies" Aspekt dementsprechend zu generieren. Wenn eine große Veränderung der Spezies zu menschenähnlichen Spezies besteht, dann kann man zusätzlich zum "Herkunft/Spezies" Aspekt die freien Aspekte nutzen um diese Unterschiede weiter heraus zu arbeiten.

Antagonisten

Antagonisten nutzen keine Fertigkeiten, sondern **Methoden, (Flink, Kraftvoll, Scharfsinnig, Sorgfältig, Tollkühn und Tückisch)**, welche beschreiben wie sie handeln und vorgehen. Diese Methoden ersetzen somit die Fertigkeiten. Stunts haben immer einen +2 Bonus, oder zweimal pro Szene kann man eine Methode zum einsetzen tauschen, Bonus von 2 auf Unbemerkt, Einmal in der Szene alle Charaktere mit einem Flächenangriff gleichzeitig angreifen, oder zusätzliche Stress Ressourcen bzw Konsequenzen darstellen.

Der Brocken : Er soll die Charaktere vor Herausforderungen stellen (zb Bodyguard, Türsteher, Schläger, Gangmitglied usw). Er besitzt ein **Konzept**, ein **Dilemma** und unter Umständen einen **freien Aspekt**. Er besitzt eine Methodik auf Rang 4, sowie zwei weitere auf Rang 3. Alle anderen sind auf Rang 0. Er verfügt über **1 -2 Stunts**, welche zum Aspekt "Brocken" passen. Entweder 4 Punkte Körperlichen Stress und 2 Punkte Geistigen Stress, oder aber umgekehrt. Er besitzt eine **leichte** und eine **mittlere Konsequenz**.

Die Glaskanone : Sie sollen wenig aushalten, den Gegner überraschen und extrem viel Schaden austeilen (Zb Attentäter, Elite Kämpfer, Scharfschütze usw). Er besitzt ein **Konzept**, ein **Dilemma** und unter Umständen einen **freien Aspekt**. Er besitzt eine Methodik auf Rang 4 oder 5, sowie zwei weitere auf Rang 3 oder 2. Alle anderen sind auf Rang 0. Er verfügt über **1-2 Stunts**, welche zum Aspekt "Glaskanone" passen. Entweder 2 Punkte Körperlichen Stress und 2 Punkte Geistigen Stress. Er besitzt eventuell eine **leichte Konsequenz**.

Der Boss : Er ist der Chef einer ganzen Reihe von Abenteuern oder Gruppierungen. Verstärkt kann er auch ein wichtiger Assistent des Hauptantagonisten der Kampagne sein (Gangboss, Mafiaboss, Offizier usw). Er besitzt ein **Konzept**, ein **Dilemma** und 3 **freie Aspekte**. Er besitzt eine Methodik auf Rang 4 oder 5, sowie zwei weitere auf Rang 3 und 2 weitere auf Rang 2, sowie eine auf Rang 0. Er verfügt über **1-3 Stunts**, welche zum Aspekt "Boss" passen. Entweder 3-4 Punkte Körperlichen Stress und 3-4 Punkte Geistigen Stress. Er besitzt eine **leichte, mittlere und schwere Konsequenz**.

Der Pulk : Die Horde an Namenlosen Fusssoldaten und Redshirts (Gangmitglieder, Mafia Fussvolk, Soldaten, Security usw). Ihre Anzahl spielt Regeltechnisch keine Rolle, da sie als "Kollektiv" zählen. Sie erhalten einen Aspekt, welcher ihre "Funktion" beschreibt. Sie erhalten eine Qualitätsstufe (QS). **QS 1** - 1 Methodik auf Rang 1 und 1 Stress Ressource. **QS 2** - 1 Methodik auf Rang 2 und 1 Methodik auf Rang 1, sowie 2 Punkte Stress Ressourcen. **QS 3** - 1 Methodik auf Rang 3, 1 Methodik auf Rang 2 und 1 Methodik auf Rang 1, sowie 3 Punkte Stress Ressourcen. **QS 4** - 1 Methodik auf Rang 3, 1 Methodik auf Rang 2 und 1 Methodik auf Rang 1, sowie 4 Punkte Stress Ressourcen und 1 Stunt (Schaden +1).
Wenn größere Gegnerhorden dargestellt werden sollen, dann kann man auch die Stress Ressourcen erhöhen und dem Pulk erlauben, während seiner Aktion mehrere Charaktere angreifen zu können.

Fahrzeuge und Ausrüstung

Fahrzeuge können auf drei Arten geregelt werden. Sie können, vorausgesetzt es besteht ein passender Aspekt, als Aspekt zugehöriger Fakt abgehandelt werden. Oder aber als Extra erworben werden. Ansonsten sind Fahrzeuge erzählerische Komponenten der Handlung.

In allen drei Fällen erhält das Fahrzeug einen **Klassen Aspekt**. Dieser soll die Funktion und Besonderheit des Fahrzeugs beschreiben. Dazu kommt ein **Größen Aspekt**, welcher ungefähr die Größe des Fahrzeugs im Bezug zur Spielwelt darstellen soll. Jedes Fahrzeug besitzt auch ein **Dilemma** auf das es gereizt werden kann. Wenn dar Reizen angenommen wird, so werden temporäre Fatepunkte für die Szene erspielt, welche jedes Besatzungsmitglied nutzen kann, solange die Gruppe damit einverstanden ist.

Fahrzeuge besitzen **4 Grundfertigkeiten** : Schaden (Um Schaden in einem Kampf zu verursachen), Defensive (Um Schaden zu verhindern), Nachforschung (Um Informationen zu sammeln) und Bewegung (Um die Position zu verändern).

Die Werte dieser Fertigkeiten werden wie Methoden behandelt. Methoden sind wie Fertigkeiten, haben also Werte von -2 bis +9. Die Methode zeigt, auf welche Art und Weise das Fahrzeug bei der Probe agiert.

Die Fertigkeit der Spieler Charaktere hat Auswirkungen auf die Werte der Methoden. Jeder Spieler kann maximal eine Methodik beeinflussen, beginnende mit dem Wert der höchsten passenden fertigkeit des Charakters zur Methodik der

Rebuild Elyson : Fate and Exodus Regelerweiterung - (Ein FATE RPG Setting)

Grundfertigkeit. Wenn diese höher ist als die Grundfertigkeit des Fahrzeugs erhält dieses +1, ist sie gleich hoch +-0. Ist sie niedriger, so sinkt die Grundfertigkeit um 1.

Ein Fahrzeug kann durch Schaden in einem Manöver oder Kampf **Stress Ressourcen** verlieren. Wenn es zuviel Schaden erhält, können daraus auch **Konsequenzen** entstehen, welche erst nach einer Reparatur wieder erloschen sind. Statt des Schiffes, können auch Spieler Charaktere oder sehr wichtige NSC diese Ressourcen oder Konsequenzen annehmen.

Fahrzeuge haben 3 Punkte **Erholungsrate**. Für diese können bis zu 2 Stunts für das Fahrzeug erworben werden. Die Fatepunkte können durch das Reizen der Aspekte temporär erhöht werden. Fatepunkte des Fahrzeugs können von der Besatzung genutzt werden.

BSP : Klassen Aspekt "Der schnellste Schmuggel Frachter der Galaxis". **Größen Aspekt** "So groß wie ein Truppentransporter, aber so wendig wie ein Raumjäger". **Dilemma** "Das Schiff hat so viele Abenteuer hinter sich, dass die Technik ein Flickenteppich ist". **Grundfertigkeiten : Schaden** = Kraftvoll (gewaltige Railguns) oder aber Schaden = Flink (Jägerwaffe mit vielen kleinen Nadelstichen). Spieler besitzt Pilot +4, die Grundfertigkeit des Jägers ist "Flink 3". So erhöht sich der Wert dank der Spieler Fertigkeit um +1.

Stresse/Konsequenzen : Das Schiff erhält 4 Punkte Stress. Es hat keine Stress Ressourcen mehr. Der Ingenieur erklärt sich bereit, die 4 Punkte Konsequenzen abzunehmen. Es kommt im Maschinenraum zu einer Explosion durch den Treffer, bei dem er sich verletzt und Konsequenzen erhält. **Erholungsrate** : Ein Schmuggler Raumschiff hat 3 Punkte Erholungsrate. Zwei davon werden für die Stunts "wendigster Frachter der Galaxis" und "Unverwüstlich" ausgegeben. Nun steht 1 Fatepunkt dem Schiff bzw den Charakteren zur Verfügung. Diese Zahl kann durch Reizen der Aspekte des Schiffes erhöht werden.

Ausrüstung ist entweder innerhalb der Story enthalten, da sie Bestandteil der Spielwelt Aspekte darstellt, oder muss als Vorteil erschaffen werden. Ausrüstung kann den Schwierigkeitsgrad einer Probe verändern und somit erleichtern oder erschweren.

Besondere Ausrüstungen müssen als Extras erschaffen und auch bezahlt werden, wenn der Charakter freien Zugriff darauf haben soll. Ausrüstung kann aber auch die Voraussetzung dafür sein, dass man eine bestimmte Aktion durchführen kann.

BSP : "Spielwelt Aspekte" zb Uniformen in einer Kaserne, Werkzeuge in einer Werkstatt. **"Erschaffene Vorteile"** zb ein Militärisches Sturmgewehr, welches zufällig in einer Polizei Asservatenkammer liegt, ein Schwert, welches in einer Schmiede hergestellt werden muss. **"Extra"** zb das magische Schwert Calibur oder das Lichtschwert eines gefallenen Je'daii. Dieser Art der Ausrüstung wie nach den Vorgaben der Fahrzeug Extras erschaffen. **Voraussetzung** zb chirurgisches Werkzeug um eine Hirn Operation durchführen zu können.

„1 Würfel nacheinander“ Regel

Normalerweise werden alle 4 Fate Würfel gleichzeitig geworfen und danach das Ergebnis mit dem Fertigkeitwert verrechnet und die Erfolgsstufen berechnet.

In Proben, in denen es einen längeren Handlungszeitraum gibt, kann man immer einen der 4 Würfel nacheinander werfen. Nach dem Wurf, wird die dadurch entstandene, aktuelle neue Situation dargestellt. Dies geht weiter bis alle 4 Würfel geworfen sind und sich durch den Wurf eine endgültige Situation entstanden ist, welche nun zu einem Handlungsaspekt wird.

KI und Robots

Androiden und Roboter mit einer künstlichen Intelligenz können auch als Spielercharakter genutzt werden. Ihre Fertigkeiten entsprechen dann vorhandenen Programmen. Ihre Aspekte können einzigartig sein, oder einer ganzen Baureihe zugehörig sein. Sie werden erschaffen, gespielt und weitergebildet wie ganz normale Charaktere. Sie Heilen entweder durch Reparaturen oder Naniten. In den meisten Fällen verfügen sie über Dilemma oder Aspekte wie Abhängigkeit oder den Asimovischen Robotergesetzen.

Wenn man sie als Gefolge und NSC Charaktere nutzen möchte, dann sind sie besondere Ausrüstung und müssen somit ähnlich "bezahlt" werden wie zb die Fahrzeug Extras.

Das Fate Fraktal oder auch „bronzene Regel“ genannt

Jedes Element in der Spielwelt kann wie ein handelnder „Charakter“ eingesetzt und genutzt werden. Jedes dieser

Elemente kann somit Aspekte, Fertigkeiten, Stunts und Stress Ressourcen beinhalten und nutzen. Dennoch gibt es FAKTEN in der Spielwelt, welche nicht unbedingt als Aspekt gesehen werden müssen, da sie dem gesunden Menschenverstand entsprechen. Fakten besitzen jedoch oftmals Situative Aspekte. Man sollte der (Spielwelt) Logik folgen, was ohne Aufwand möglich ist und wann man wahre Aspekte und Aktionen einsetzen muss um einen existierenden Fakt zu verändern.

Beispiel : Ein Lichtloser Raum verhindert das Lesen oder Sehen von Gegenständen. Die Dunkelheit muss mit einem anderen Aspekt überwunden werden, um diesen Fakt zu neutralisieren, oder aber einem eventuell vorhandenen Lichtschalter.

Kreative Immersion und das gemeinsame Spiel

Fate ist ein Rollenspiel, welches NICHT dabei helfen soll, die "Spiel Realität" zu simulieren, sondern es soll dabei helfen, die Kreativität der Spieler und Spielleitung in einem Regelgerüst zu vereinen, mit welchem man die Fiktion der Handlung mittels Regeln leiten und lenken kann.

Immersion bedeutet "Eintauchen in eine Spielwelt und in dieser sich stimulieren lassen um Handlung und Geschehen vor dem geistigen Auge zu erleben und zu gestalten."

Dafür bedarf es Regeln. Dieses bietet Fate, ohne sich in kleinste Regeln zu verfangen, welche für jede mögliche Situation ein passendes Regelgerüst anbieten würde. Fate ist somit eine Gebrauchsanleitung, wie man ohne einen allumfassenden Regel Baukasten, eine Geschichte zusammen erzählen kann.

Fate möchte dabei helfen, Geschichten zu erzählen. Die Spieler und Spielleitung entwerfen diese Geschichte, bevölkern die mit Charakteren und Ereignissen und alle zusammen nutzen die Regeln, um die Geschichte spannender, epischer, dramatischer, lustiger oder auch überraschender zu gestalten. Es geht nicht um taktische Kämpfe, in denen Munition gezählt werden soll und 1000 Sondermanöver eine eigene Regel benötigen. Es geht um Geschichten, in denen alle Beteiligten die Schauspieler und Regisseure darstellen. Es geht um Spannung und Drama. Ihr seid Autoren, welche ein Buch zusammen schreiben. Regisseure, welche ein Drehbuch zusammen entwickeln. Es geht nicht darum, das Abenteuer zu lösen. Es geht darum, das Abenteuer zusammen zu erleben. Der gemeinsame Weg ist das Ziel. Auf diesem Weg auch mal zu verlieren ist keine Schande, sondern eine Möglichkeit, die Geschichte noch spannender, noch epischer, noch dramatischer zu gestalten. Probleme und scheitern erschaffen Spannung.

In Fate sind alle Spieler auch gleichzeitig kleine Spielleiter, da sie Aspekte erschaffen können, welche in der Spielwelt dann auch REAL werden. Aspekte sind immer WAHR, daher können Spieler Einfluss nehmen auf die Gestaltung der Situation, der Umwelt und der Spielwelt. Der Spielleiter hat zwar das letzte Wort, aber eigentlich dient er als "Mitspieler", welcher die Umwelt der Spieler belebt, in welcher sie sich bewegen. Am besten funktioniert die Geschichte, wenn alle zusammen an einer lebendigen Welt und Geschichte arbeiten und diese gemeinsam erschaffen. Es um "Fiction First" und nicht darum, "Reality" in Regel "Fiction" zu übertragen.

Im Spiel sprechen sich Spielleiter und Spieler nur mit ihren "Ingame" Namen an. Somit benennt der Spielleiter die Spieler mit dem Namen der Charaktere und versucht nach Möglichkeit Fragen und Beschreibungen immer an den Charakter zu adressieren.

Die Spieler sprechen den Spielleiter entweder mit seinem "Titel" an, also Spielleiter/Meister/Mediator usw, oder aber sie sprechen den NSC an.

Beschreibungen aller Parteien sollen nach Möglichkeit "ingame" sein und somit die Immersion festigen. Es gilt "gesagt getan".