

FATE CORE CHEAT SHEET

Die Leiter

+8	Legendär
+7	Episch
+6	Fantastisch
+5	Ausgezeichnet
+4	Großartig
+3	Gut
+2	Ordentlich
+1	Durchschnittlich
0	Mittelmäßig
-1	Armselig
-2	Schrecklich

Aspektarten





- **Spielaspekte:** Permanent (werden während der Spieler-schaffung festgelegt).
- **Charakteraspekte:** Perma-nent (werden während Cha-raktererschaffung festgelegt).
- **Situationsaspekte:** Halten während einer Szene an oder bis sie irrelevant werden.
- **Boosts:** Halten an, bis sie einmal aktiviert wurden.
- **Konsequenzen:** Halten an, bis sie erholt wurden.

Aspekte nutzen

- **Aktivieren:** +2 auf Wurf oder neu würfeln oder +2 auf relevante Opposition. Kostet 1 FP, wenn es nicht kostenlos ist, kostenlose dürfen auf bezahlte oder sich selbst addiert werden.
- **Reizen:** Akzeptiere eine Komplikation für einen FP.

Fertigkeitenprobe

Würfel vier **Fate-Würfel** und addiere Deinen **Fertigkeiten-Rang**. Vergleiche es mit der Opposition. Für jeden Schritt auf der Leiter oberhalb Deines Gegners bekommst Du einen **Shift**.

	Versagen (<0 Shifts)	Gleichstand (0 Shifts)	Gelingen (1–2 Shifts)	+ mit Stil (3+ Shifts)
Überwinden 	Misserfolg (oder große Kosten)	Erfolg, aber kleine Kosten	Erfolg	+ Boost
Vorteil schaffen 	Kein Aspekt (oder Aspekt für Gegner)	Boost statt Situationsaspekt	Situationsaspekt (1× kostenlos)	+ 1× kostenlos
Angriff 	Kein Schaden	Boost	Schaden = Shifts	+ optional: 1 Shift in Boost umwandeln
Verteidigen 	Erleiden des gegen einen Gerichteten	Gegner bekommt Boost	Schaden/Aspekt vermieden	+ Boost

Oppositionsarten

- **Aktiv:** Ein anderer Charakter würfelt gegen Dich.
- **Passiv:** Ein statischer Rang auf der Leiter.

Mit Schaden umgehen

Fülle eine Stressbox größer oder gleich dem Angriffswert, nimm eine Konsequenz oder fülle eine Stressbox und nimm eine Konsequenz. Wenn Du keines dieser drei Sachen machen kannst, bist Du raus aus dem Spiel.

Konsequenzen

- **Mild:** –2 auf Angriffswert
- **Schwer:** –6 auf Angriffswert
- **Extrem:** –8 auf Angriffswert und permanenter Charakteraspekt
- **Moderat:** –4 auf Angriffswert

Niederlage einräumen

Vor Wurf: Gegner bekommt, was er will, er siegt, Du überlebst aber. Du bekommst 1 FP, plus 1 weiteren pro Konsequenz, die Du erlitten hattest.

Erholung

- **Mild:** Überwinde Ordentlich (+2), dann eine ganze Szene.
- **Moderat:** Überwinde Großartig (+4), dann eine ganze Session.
- **Schwer:** Überwinde Fantastisch (+6), dann ein ganzes Szenario.