

# FATE CORE SPICKZETTEL

## Die Leiter

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

## Aspektarten


- **Spielaspekte:** Permanent, entstehen während der Spielgestaltung.
- **Charakteraspekte:** Permanent, entstehen während der Charaktererschaffung.
- **Situationsaspekte:** Bestehen für eine Szene, bis sie überwunden oder bedeutungslos werden.
- **Schübe:** Bestehen, bis sie einmal eingesetzt worden sind.
- **Konsequenzen:** Bestehen bis zur Erholung.

## 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.

## Fertigkeitsprobe

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

Erfolgsstufen:	Fehlschlag (<0)	Gleichstand (0)	Erfolg (1–2)	Voller Erfolg (3+)
<b>Überwinden</b> 	Misserfolg (oder hoher Preis)	Erfolg mit einfachem Preis	Erfolg	+ Schub
<b>Vorteil schaffen</b> 	Kein Aspekt (oder Aspekt für Gegner)	Schub statt Situationsaspekt	Situationsaspekt (1× kostenlos)	+ 1× kostenlos
<b>Angriff</b> 	Kein Schaden	Boost	Schaden = Erfolgsst.	+ optional: 1 Erfolgsst. in Schub wandeln
<b>Verteidigen</b> 	Erleiden des gegen einen Gerichteten	Gegner bekommt Schub	Schaden / Aspekt vermieden	+ Schub

## Widerstandsarten

- **Aktiv:** Ein anderer Charakter würfelt gegen dich.
- **Passiv:** Ein fester Wert auf der Leiter.

## Mit Schaden umgehen

Markiere 1 Stresskästchen mit Wert ≤ Erfolgsstufen des Treffers, nimm 1 oder mehrere Konsequenzen oder markiere 1 Stresskästchen und nimm 1 Konsequenz. Kannst du keines dieser Dinge tun, wirst du ausgeschaltet.

## Konsequenzen

- **Leicht:** –2 Schaden
- **Mittel:** –4 Schaden
- **Schwer:** –6 Schaden
- **Extrem:** –8 Schaden und ein permanenter Charakteraspekt

## Konflikt aufgeben

Vor Wurf: Dein Gegner bekommt, was er will. Er siegt, Du überlebst aber. Du bekommst 1 Fate-Punkt, plus 1 weiteren pro erlittene Konsequenz.

## Erholung

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