Was bringen mir meine ASPEKTE?

Mit deinen Aspekten rockst du die Szene, so ähnlich wie mit Fatepunkten. Aspeke haben aber mehr 'punch'.

Vorteile durch Aspekte

Wenn du einen deiner Aspekte benutzt, machst du folgendes:

- Bestimme, ob du den Aspekt **Einsetzt** *(Invocation)*, **Ausnutzt** *(Tag)*, **Reizt** *(Compel)* oder ob du damit **Fakten schaffen*** *(Invocation für effect/ Declaration)* willst.
- Gib einen **Fatepunkt** aus**
- **Beschreibe,** wie der Aspekt dir in der konkreten Situation hilft
- **Bei Bedarf:** Würfle die zur Situation passende Fertigkeit

* *(Du musst nicht zwingend einen Aspekt einsetzen, um Fakten zu schaffen)*
** *(außer beim Ausnutzen von Aspekten)*

Vorübergehende Aspekte: Dein Charakter (oder eine Szene) kann **temporäre Aspekte** bekommen, z.B. durch eine Verwundung im Kampf **(Konsequenzen)** oder durch ein **Manöver.**

Wenn ein Aspekt **Vergänglich** *(fragile)* ist, kannst du ihn **einmal** Ausnutzen, dann verschwindet er wieder. (Denk dran: du kannst das Aunutzen auch an deine Mitspieler **weitergeben**)

Anhaltende *(sticky)* Aspekte (wie z.B. **Konsequenzen**) bleiben dir solange erhalten, bis du *aktiv* etwas dagegen unternimmst (z.B. ein Manöver oder einen Fertigkeiten-Wurf).

Nutze unterschiedliche Aspekte: Du kannst für einen Wurf im Prinzip so viele Aspekte einsetzen, wie du willst, allerdings darfst du einen Aspekt nicht mehrmals hintereinander *für ein und dieselbe Probe* Einsetzen.

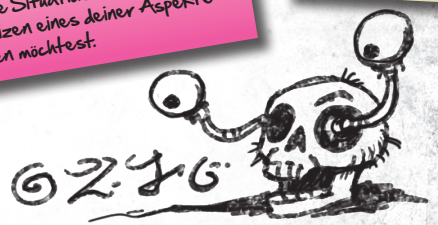
Zur Erinnerung:

‚Nackter' Einsatz von Fatepunkten:

- Du bekommst bei einer Fertigkeiten-Probe einen **Bonus von +1.**
- Gib einen Fatepunkt aus, um Fakten zu schaffen
- Benutze deine Fatepunkte, um Stunts und Kräfte zu aktivieren.

Zum Fakten schaffen musst du nicht zwingend einen Aspekt einsetzen, aber du kannst damit welche **erzeugen.**

Würfeln oder Reizen? Überlege dir in einer Konfliktsituation immer, ob du würfeln willst oder ob du die Situation erzählerisch – als Reizen eines deiner Aspekte – auflösen möchtest.



Aspekte Einsetzen

(Invocation)

Du bekommst bei einer Fertigkeiten-Probe einen **Bonus von +2** oder du kannst den Wurf komplett **wiederholen.**

Aspekte Ausnutzen

(Tag)

Du kannst jeden Aspekt, denn du in einer Szene oder bei einer Person entdeckst oder selbst schaffst, **einmal umsonst** (ohne Fatepunktkosten) **Einsetzen.**

Aspekte Reizen

(Compel)

Wann immer einer deiner Aspekte dich **in Schwierigkeiten** bringt, deine **Entscheidungsfreiheit einschränkt** oder dir sonst wie **Probleme** bereitet, bekommst du einen Fatepunkt.

Fakten schaffen

(Invocation for effect, Declaration)

Gib einen Fatepunkt aus, um ein **Detail in der Geschichte festzulegen** oder einen **neuen Aspekt** ins Spiel zu bringen. Hierzu ist ggf. eine **Fertigkeiten-Probe** (meistens Wahrnehmung oder Wissensfertigkeiten) nötig (siehe p. 116).