

Wie .. geht das mit dem WÜRFELN?

Erfolg = Fertigkeit + Wurf – Schwierigkeit
(gemessen in **Erfolgsstufen** (Shifts))

FATE benutzt **Fudge-Würfel**. Das sind 6-seitige Würfel, deren Seiten je zwei Plus- und Minuszeichen, sowie zwei leere Seiten abbilden. Wenn gewürfelt wird, zählen die Pluszeichen als +1, die Minuszeichen als -1 und die Leerflächen als +/- Null.

Als Basis dient die Höhe der Fertigkeit, auf die gewürfelt wird. Mit diesem Wert werden die erwürfelten Zahlenwerte verrechnet und der **Erfolg der Probe** bestimmt. Es wird immer mit **4 Fudge-Würfeln** gewürfelt, so dass die maximal zu erzielenden Ergebnisse von -4 bis +4 reichen.

Beispiel: Du hast einen Fertigkeitwert von 2 und würfdest. Du erzielst [+], [+], [-] und []. Das ergibt einen Erfolg von? Richtig, von 3. Die Würfel ergeben insgesamt +1 (Plus und Minus heben sich auf, Leer zählt als Null, bleibt ein +1). Addiert zum Fertigkeitwert von 2 lautet das Ergebnis 3.

Erfolgsstufen (Shifts)

Bei manchen Proben ist wichtig, wie gut oder wie schnell du etwas schaffst, mit anderen Worten: Weiviele **Erfolgsstufen** du erzielst.

Vor dem Würfelwurf sagt dir der SL, gegen welche **Schwierigkeit** du antrittst. Damit der Wurf gelingt, musst du die Schwierigkeit **mindestens erreichen**, oder sie überbieten. Ziehe die Schwierigkeit von deinem erwürfelten Erfolg ab. Das Ergebnis sind deine **Erfolgsstufen**.

Mit Erfolgsstufen kannst du z.B. die Zeit verringern, die du für etwas benötigst, oder du erledigst etwas mit besonderer Qualität. Erfolgsstufen werden dir aber auch noch an vielen anderen Stellen des Spiels begegnen, also merk dir gut, wie sie funktionieren.

Erfolgsgrade

Auf deinem Regel-Übersichtsblatt findest du die **Erfolgsgrade** (*Degrees of Success*) zusammengefasst. Eine Würfelprobe auch dann **erfolgreich**, wenn dein Erfolg genauso groß ist, wie die vom SL vorgegebene Schwierigkeit. Dann hast du dein Vorhaben aber gerade so, haarscharf, geschafft und du wirst niemanden damit beeindrucken können. Interessant wird es erst, wenn du **Erfolgsstufen** (Shifts) erwürfelt hast.

- **1–2 Stufen:** Klarer Erfolg. Das hast du sauber in trockene Tücher gebracht, da kann keiner meckern. Solide Arbeit.
- **3–4 Stufen:** Bemerkenswerter Erfolg. Du hast wirklich gute Arbeit geleistet und 1a Qualität hingelegt. Das bleibt auch Außenstehenden nicht verborgen.
- **5+ Stufen:** Herausragender Erfolg. Wow! Das macht dir so schnell keiner nach! Davon werden die Leute noch ihren Kindern erzählen. Dein Ergebnis war so gut, dass sich aus der Situation noch Nebeneffekte ergeben können, die dir helfen ein aktuelles Problem schneller oder besser zu lösen.

Schwierigkeitsgrade

Damit du weißt, was auf dich zukommt, hier ein paar Worte zu den Schwierigkeitsgraden, die der SL dir präsentiert, wenn's ans Würfeln geht.

- Wenn der Schwierigkeitsgrad **2 Punkte unter deinem Fertigkeitwert** liegt, wirst du fast immer erfolgreich sein und brauchst **keine Aspekte** einsetzen.
- Wenn der Schwierigkeitsgrad **1 Punkt unter deinem Fertigkeitwert** liegt, wirst du in der Regel erfolgreich sein. Um auf der **sicheren Seite** zu sein, **setze einen Aspekt ein**.
- Wenn der Schwierigkeitsgrad **exakt so hoch ist**, wie dein Fertigkeitwert, kannst du dir überlegen, ob die einen Aspekt einsetzen willst. Die Chancen, den Wurf mit oder ohne Aspekt zu schaffen, sind nämlich fast gleich hoch.
- Wenn der Schwierigkeitsgrad **1 über deinem Fertigkeitwert** liegt, solltest du vielleicht lieber **einen Aspekt einsetzen**, wenn du den Wurf sicher schaffen möchtest.
- Wenn der Schwierigkeitsgrad **2 über deinem Fertigkeitwert** liegt, solltest du **fast immer einen Aspekt** einsetzen.

Je schwieriger die Probe, desto wahrscheinlicher solltest du einen Aspekt einsetzen.