

# Gegner bei Fate

*Minions etc. überarbeitet*

## Handlanger

Handlanger sind sehr einfach gehaltene Gegner, die als Gruppe verwaltet werden. Sie haben keine FATE-Punkte aber typischerweise ein oder zwei Aspekte, die von den Spielern genutzt werden können. Die hier präsentierten Handlangerregeln sind etwas komplexer als in anderen FATE-Systemen aber sorgen für etwas interessantere Gegner.

### Regeln für Handlanger

Handlanger-Einheit (Beispiel)		
<b>Belastung:</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-2
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-3
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-4
<b>Angriffe und Verteidigungen:</b>		
Ausweichen +3, Fernkampf +2, Willenskraft +2, Nahkampf + 5		
<b>Waffen und Ausrüstung:</b>		
Lasergewehre (+2, 5 Zonen)		
Kettenäxte (+3, Nahkampf)		
Raketenwerfer (+4, 5 Zonen, Schwere Waffe)		
<b>Aspekte:</b>		
Religiöse Fanatiker, keine echten Soldaten! Gut sichtbar durch ihre roten Roben.		

**Belastung:** Körperlicher und geistiger Schaden gehen auf den gleichen Balken, der allerdings in Segmente unterteilt ist. Diese Segmente enthalten je nach Truppengröße und Qualität 1 bis 5 Kästchen. Der Spielleiter entscheidet beim Abenteuerdesign nach Bauchgefühl, es gibt keine Tabelle o.ä. um diese Anzahl zu berechnen.

Für jeweils ein volles Segment sinkt die Qualität der Angriffe und Verteidigungen um die angegebene Zahl, d.h. wenn im obigen Beispiel 5 Punkte markiert sind, so wird z.B. Fernkampf

um 3 Punkte reduziert auf -1.

**Angriffe und Verteidigungen:** Dies sind die für den Konflikt relevanten Fertigkeiten. Der Wert spiegelt die Qualität und Quantität der Einheit wider und wird bei Belastung entsprechend reduziert (s. oben). Nur sehr minderwertige Einheiten werden durch Belastung auf negative Werte sinken.

**Waffen und Ausrüstung:** Diese Werte bestimmen im Kampf den verursachten Schaden. Ein Sonderfall sind evtl. schwere Waffen, die entsprechend markiert sind. Die schwere Waffe stellt den Hauptangriff der Einheit dar und die Soldaten mit der schweren Waffe werden als erstes angegriffen. Eine Einheit kann die schwere Waffe nur einsetzen, solange sie noch keine Belastung erlitten hat. Schon der erste Treffer schaltet diese Bedrohung aus. Schwere Waffen können evtl. auch Manöver wie Sperrfeuer durchführen.

**Aspekte:** Handlanger haben keine FATE-Punkte, d.h. nur externe können diese Aspekte reizen oder anderweitig nutzen. Z.B. könnte ein Anführer einen Aspekt „Laute Kultgesänge“ seiner Handlanger nutzen um seine Tarnung zu verbessern, weil die Spielercharaktere abgelenkt sind. Wird ein Aspekt gereizt, so gewinnen die Handlanger dadurch keinen FATE-Punkt!

### Beispiele für Handlanger

Imperiale Armee (10 Soldaten)		
<b>Belastung:</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-2
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-3
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-4
<b>Angriffe und Verteidigungen:</b>		
Ausweichen +4, Fernkampf +5, Willenskraft +4, Nahkampf +5		
<b>Waffen und Ausrüstung:</b>		
Lasergewehre (+2, 5 Zonen)		
Bayonette (+1, Nahkampf)		
<b>Aspekte:</b>		
Wenig Eigeninitiative Ausgerüstet vom billigsten Anbieter		

Imperiale Armee – MG Team (5 Soldaten)	
<b>Belastung:</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> -3
<b>Angriffe und Verteidigungen:</b>	
Ausweichen +4, Fernkampf +5, Willenskraft +4, Nahkampf +5	
<b>Waffen und Ausrüstung:</b>	
Lasergewehre (+2, 5 Zonen) Bayonette (+1, Nahkampf) Maschinengewehr (+4, 5 Zonen, schw. Waffe)	
<b>Aspekte:</b>	
MG frisst sehr viel Munition	

Sturmtruppen (10 Soldaten)	
<b>Belastung:</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> -3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> -4
<b>Angriffe und Verteidigungen:</b>	
Ausweichen +5, Fernkampf +6, Willenskraft +6, Nahkampf +6	
<b>Waffen und Ausrüstung:</b>	
Bolter (+3, 4 Zonen) Kettenschwerter (+3, Nahkampf)	
<b>Aspekte:</b>	
Schwere Plattenrüstung Eingeschränkte Sicht durch Sturmhelme	

## Antagonisten

Antagonisten sind fast so wichtig wie Spielercharaktere aber sie sind keine Oberbosse und daher etwas simpler gehalten, d.h. sie haben z.B. keine Stunts. Dies macht sie allerdings nicht unbedingt schwächer, nur weniger „bunt“. Der Spielleiter hat selbst für die nötige Balance zu sorgen, da die meisten Einschränkungen für SCs für Antagonisten wegfallen.

### Regeln für Antagonisten

Antagonisten folgen den Regeln für normale

NSC, bis auf ein paar Ausnahmen, die hier beschrieben sind.

Antagonist (Beispiel)	
<b>Körperl. Belastung:</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Geistige Belastung:</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Fate Punkte:</b>	<b>Größe:</b>
<b>Konsequenzen:</b>	1. 2. 3.
<b>Fertigkeiten:</b>	
Fernkampfaffen +4 Willenskraft +4 Athletik +4 (Ausweichen +5) Wachsamkeit +1 (Initiative +4)	
<b>Aspekte:</b>	
<b>Boni:</b>	
Schaden: +1 Schadensreduktion: -1	
<b>Equipment/Notes:</b>	

**Fertigkeiten:** Die Fertigkeiten folgen nicht der Pyramide und werden evtl. nach Situationen modifiziert (s. z.B. Ausweichen im Beispiel oben). Hierbei sind keine Stunts etc. zu berücksichtigen, es ist so, wie es ist.

**Boni:** Unabhängig von Stunts oder ähnlichem kann ein Antagonist Boni erhalten, die denen von Stunts ähnlich sind. Typische Beispiele sind ein Schadensbonus oder eine Schadensreduktion. Es sollte hier nichts aufgelistet werden, was schon oben im Statblock steht (z.B. zusätzliche Belastungspunkte, Konsequenzen, situative Boni etc.). Z.B. basiert die Initiative des Charakters oben auf seiner Athletik. Dies wird aber nicht sonderlich erklärt sondern einfach als Modifikator bei den Fertigkeiten aufgelistet.

<b>Stat Block (Good Extra)</b>	
<b>Physical Stress:</b>	□□□□□
<b>Composure Stress:</b>	□□□□□
<b>Fate Points:</b>	<b>Scale:</b>
<b>Consequences:</b>	1. 2. 3.
<b>Skills:</b>	
<b>Aspects:</b>	
<b>Stunts:</b>	
<b>Equipment/Notes:</b>	