

# FATE ACCELERATED: REFERENCEARK 1

## TERNINGSLAG s. 18

Resultat = Terningslag + Metode  
+ Bonus fra Stunts  
+ Bonus fra aktiverede Aspekter

## RESULTATER s. 13

### Mod Modstanders resultat eller Sværhedsgrad:

- **Fejler:** Dit resultat er lavere
- **Uafgjort:** Resultaterne er lige
- **Vinder:** Dit resultat er større med 1 eller 2
- **Vinder overlegent:** Dit resultat er større med 3 eller mere

### SÆT SVÆRHEDSGRADER s. 37

- **Let opgave:** Middelmådigt (+0) – eller vinder uden terningslag
- **Svær opgave:** Udmærket (+2)
- **Meget svær opgave:** Fremragende (+4).
- **Umuligt svær opgave:** Sæt sværhedsgraden så højt, som det giver mening. Spillerne vil kun kunne klare opgaven ved at bruge Fate-point og få hjælp – men det er meningen.

## STIGEN

+8	Legendarisk
+7	Episk
+6	Fantastisk
+5	Superb
+4	Fremragende
+3	Godt
+2	Udmærket
+1	Gennemsnitligt
0	Middelmådigt
-1	Dårligt
-2	Forfærdeligt

## HANDLINGER s. 14

### Skab en fordel, når du laver eller finder aspekter s. 14:

- **Fejler:** Laver eller finder ikke, eller du gør, men din modstander (ikke dig) får en gratis aktivering.
- **Uafgjort:** Få et boost hvis du laver nyt, eller betragt som vundet, hvis du leder efter eksisterende.
- **Vinder:** Lav eller find aspektet, få en gratis aktivering.
- **Vinder overlegent:** Lav eller find aspektet, få to gratis aktiveringer.

### Skab en fordel på et aspekt du allerede kender s. 15:

- **Fejler:** Ingen fordel.
- **Uafgjort:** Få en gratis aktivering på aspektet.
- **Vinder:** Få en gratis aktivering på aspektet.
- **Vinder overlegent:** Få to gratis aktiveringer på aspektet.

### Overvind s. 16:

- **Fejler:** Fejler eller vælger at vinde med alvorlig konsekvens.
- **Uafgjort:** Vinder med en mindre konsekvens.
- **Vinder:** Du lykkedes med det, du var i gang med.
- **Vinder overlegent:** Du lykkedes med det, du var i gang med, og får et boost.

### Angrib s. 17:

- **Fejler:** Ingen effekt.
- **Uafgjort:** Angrebet skader ikke modstanderen, men du får et boost.
- **Vinder:** Angrebet rammer og laver skade.
- **Vinder overlegent:** Angrebet rammer og laver skade. Kan reducere skaden med én for at lave et boost.

### Forsvar s. 17:

- **Fejler:** Du rammes af konsekvenserne af din modstanders angreb.
- **Uafgjort:** Se på din modstanders handling for at finde resultatet.
- **Vinder:** Din modstander lykkedes ikke med det, de var i gang med.
- **Vinder overlegent:** Din modstander lykkedes ikke med det de var i gang med, og du får et boost.

### Få hjælp s. 17:

- En ven kan hjælpe dig med en handling.
- Når en ven hjælper dig, så opgiver de deres egen handling i bytte for at hjælpe, og de skal beskrive hvordan de hjælper.
- Du får +1 til dit terningslag for hver ven, der hjælper
- GM'en afgør hvor mange, der kan hjælpe.

# FATE ACCELERATED: REFERENCERARK 2

---

## AFGØR RÆKKEFØLGEN s. 21

- **Fysisk konflikt:** Sammenlign Hurtig metode – den med de hurtigste reflekser handler først.
- **Mental konflikt:** Sammenlign Omhyggelig metode – den mest opmærksomme handler først.
- **Alle andre handler i faldende orden:** Afgør uafgjort som det giver bedst mening – GM'en har det sidste ord.
- **GM'en kan vælge, at alle NPC'er handler samtidigt med den bedste modstander.**

## STRESS OG

### KONSEKVENSER s. 22

- **Grad af skade (i skift)**  
= Angrebs resultat – Forsvars resultat
- **Stress-spor:** Du kan markere **en** stressboks for at håndtere noget eller al skaden fra et enkelt angreb. Du kan absorbere et antal skift svarende til nummeret på boksen: Et for boks 1, to for boks 2, tre for boks 3.
- **Konsekvenser:** Du kan tage **en eller flere** konsekvenser for at for at håndtere skaden fra et angreb. Markér en eller flere tomme konsekvens-bokse og skriv en konsekvens i hver.
  - **Mild** = 2 skift
  - **Moderat** = 4 skift
  - **Alvorlig** = 6 skift
- **At komme sig fra konsekvenser:**
  - **Mild konsekvens:** Fjern når scenen slutter
  - **Moderat konsekvens:** Fjern ved afslutningen af næste gang I spiller.
  - **Alvorlig konsekvens:** Fjern ved afslutningen af scenariet.
- **Taget ud:** Hvis du ikke kan (eller vil) absorbere hele skaden fra et angreb, så er du taget ud, og modstanderen bestemmer, hvad der sker med dig.
- **Trække sig:** Træk dig før din modstander slår med terningerne, og giv dig selv mulighed for at bestemme, hvordan du forlader kampen. Du får et eller flere Fate-point.

## METODER s. 18

- **Kløgtig:** Når du tænker hurtigt, løser problemer eller tager højde for komplekse ubekendte.
- **Omhyggelig:** Når du er opmærksom på detaljer og tager din tid for at udføre handlingen korrekt.
- **Blæret:** Når du får opmærksomhed; noget udført i flot stil.
- **Lusket:** Når du vil vildlede, snige dig eller snyde.
- **Hurtig:** Når du bevæger dig adræt og behændigt.
- **Kraftfuld:** Når du bruger rå styrke.

## ASPEKTER s. 25

- **Aktivere s. 27:**  
Brug et Fate-point til at få +2 eller et nyt terningslag til dig selv eller øg sværhedsgraden for en modstander med 2.
- **Tvinge s. 28:**  
Få et Fate-point, når et aspekt gør dit liv mere kompliceret.
- **Bestem facts s. 29**  
Aspekter er sande. Brug dem til at bestemme fakta om din karakter eller jeres verden.

### TYPER AF ASPEKTER s. 25:

#### Karakter-aspekter s. 25

- Skrives ned, når du laver din karakter
- Kan ændres, når du når en milepæl

#### Situationsaspekter s. 26

- Beskrives ved starten af en ny scene
- Kan også laves med Skab en fordels-handling
- Kan fjernes med en Overvind-handling
- Forsvinder, når situationen slutter

#### Boosts s. 26

- Kan aktiveres en gang (gratis) – derefter forsvinder de
- Kan fjernes af en modstander med en Overvind-handling
- Ubrugte Boosts forsvinder, når scenen slutter

#### Konsekvenser s. 23

- Bruges til at absorbere skift fra et angreb
- Kan aktiveres af din modstander på samme måde som et situations-aspekt.