



BOARDGAME

CARDGAME

CONSOLE

PC GAME

ROLE-PLAY

WARGAME

FATE CORE SYSTEM

ROLLENSPEL

UITGEVER: EVIL HAT PRODUCTIONS

ONTWERPERS: LEONARD BALSERA, BRIAN ENGARD,
MIKE OLSON, RYAN MACKLIN & JEREMY KELLER

HARDCOVER /302 BLZ. / 2013

RECENSENT: DIRK VANDEREYKEN

Hoe modern 'narrative roleplaying games' omwille van hun huidige populariteit ook mogen ogen, het concept is niet echt zo nieuw. *Fate* is gebaseerd op het oude *Fudge* uit 1995, waarbij 'FUDGE' een acroniem was voor 'Freeform Universal Donated Gaming Engine'. De eerste editie van het huidige *Fate* volgde in zo'n 8 jaar later en ondertussen zijn we aanbeland aan de vierde incarnatie van het systeem: het *Fate Core System*. In tegenstelling tot andere 'generische' systemen die we elders bespreken (zoals *HERO System* en *GURPS*), probeert *Fate* niet universeel te zijn door een soort gereedschapskist vol opties aan te leveren, maar wel door net het omgekeerde te doen: alles zo vaag houden dat het toepasbaar is op allerlei mogelijke gebieden. Of die aanpak rendeert, lees je hieronder.

Rollenspelen

Het *Fate Core System* begint met de obligate (en voor nieuwe spelers noodzakelijke) introductie rond rollenspelen. Dat gebeurt op een visueel interessante manier: door de tekst in een enkele kolom te houden, is er veel plaats voor tabellen, zwart-wit tekeningen en kaders. Meteen worden ook de basisregels van *Fate Core* uitgelegd en die zijn behoorlijk simpel.

Het welslagen van acties wordt bepaald door vier speciale Fate Dice te rollen. Elke dobbelsteen heeft 2 zijden met een plusteken, 2 met een minteken en 2 zonder teken. De tekens worden gewoon bij elkaar geteld om een resultaat te bekomen. Een + + - + is bijvoorbeeld +3, terwijl een - - 0 + leest als een -1. Daarbij wordt eventueel dan nog de score van een passende Skill opgeteld. Een resultaat van 0 is overigens al voldoende voor een matig succes, terwijl -1 (slecht) en -2 (verschrikkelijk) duidelijk falen of ervoor zorgen dat er een negatief gevolg vasthangt aan een geslaagde actie. Wie erin slaagt om een +8 te halen (wat enkel mogelijk is met een hoge Skill), kan zeggen dat hij of zij iets 'legendarisch' heeft gedaan. Wel wordt eventuele tegenstand afgetrokken van de rol, waarna het niveau van succes op de 'Ladder' wordt afgelezen.

FATETM

CORE SYSTEM



LEONARD
BALSER

BRIAN
ENGARD

JEREMY
KELLER

RYAN
MACKLIN

MIKE
OLSON

Ook het gebruik van Fate Points staat centraal. Die kan je gebruiken om een Aspect van jouw personage in te roepen (waarover later meer), waardoor je de dobbelstenen mag herrollen of een +2 mag optellen bij jouw resultaat. Diezelfde Aspects kan je echter hanteren om 'in de problemen te geraken' (een 'Compel'), waardoor je Fate Points kunt verdienen. Het zwaard kan dus altijd aan twee kanten snijden. Fate Points kunnen ook gebruikt worden om het verhaal aan te passen volgens een van jouw Aspects, waardoor je aan de hand van de achtergrond van jouw personage verklaart waarom je bijvoorbeeld iets weet of kunt.

Overigens kan alles in het *Fate Core System* – of het nu om levende wezens, hindernissen, objecten, voertuigen of zelfs hele werelden gaat – uitgedrukt worden in Aspects en mogelijk een Skill of twee. Dat principe wordt de Fate Fractal genoemd en is cruciaal voor eender welke spelsessie.

Er bestaan verschillende 'settings' voor *Fate*, maar in dit basisregelboek wordt er voorgesteld om samen met de andere spelers jouw eigen wereld te creëren. Dat gebeurt op een veel minder gestructureerde en intensieve wijze dan in, bijvoorbeeld, het superieure *Hillfolk*, maar kan wel leuk zijn. Probleem is natuurlijk dat spelleaders op deze manier haast alles moeten improviseren en dat het erg moeilijk is om op voorhand mooie kaarten, illustraties of andere dingen voor te breiden die een spelsessie wat meer diepgang kunnen verlenen.

Personages

Personages worden in *Fate Core* idealiter samen met de hele groep gecreëerd. Net als in *Hillfolk* en gelijkaardige systemen geeft dat ook enkele nadelen, want niet elke spelersgroep kan voor elke sessie rekenen op de aanwezigheid van alle spelers.

In tegenstelling tot rollenspelen als *Hillfolk* en eigenlijk ook *Amber*, is het echter niet absoluut noodzakelijk om iedereen erbij te hebben wanneer een Character wordt gemaakt.

Elk personage is opgebouwd rond een High Concept en een Trouble. High Concepts vertellen in grote lijnen wat jouw Character precies doet. Voorbeelden uit het boek zijn Knight of the Round Table en Lead Detective. Meestal is het een goed idee om daar nog een beschrijvend woord aan toe te voegen, zoals Despicable Regent of Riverton of Reluctant Lead Detective. Ook het combineren van onwaarschijnlijke beschrijvingen wordt aangemoedigd, denk maar aan Singing Knight of the Round Table of Wizard Private Eye. Verder is het interessant om een band te hebben met jouw familie of een organisatie, zoals bij Scar Triad's Patsy in Riverton en Black Sheep of the Thompson Family.

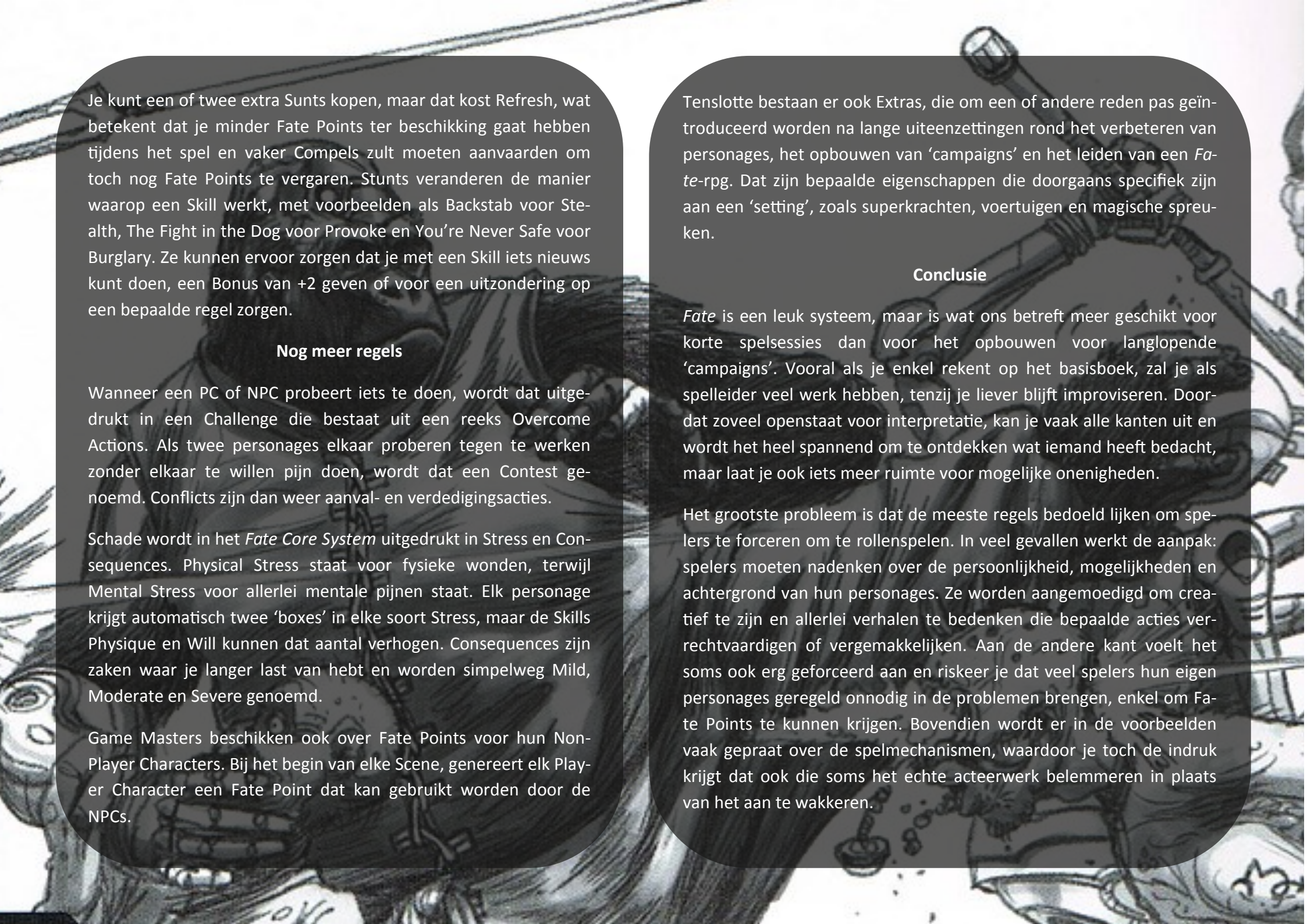
Een Trouble is iets wat het leven van een personage moeilijker maakt – een persoonlijk probleem of een moeilijke relatie, bijvoorbeeld. De Trouble mag bovendien niet te sterk verbonden zijn met het High Concept. Voorbeelden zijn The Criminal Underworld Hates Me, Tempted by Shiny Things en The Manners of a Goat.

In de volgende stap wordt er een gezamenlijk avontuur uitgespeeld dat in drie stappen plaatsvindt, het zogenaamde Phase Trio. In de eerste fase bedenk je een beginnend avontuur voor jouw Character en schrijf je een Aspect dat daarmee samenhangt neer op een stukje papier. In elk van de volgende stappen wordt dat documentje doorgegeven aan een volgende speler, die er zelf ook iets aan toevoegt. Op het einde heeft elk personage drie Aspects die meer zeggen over dat Character, zoals Owe Old Finn Everything, Smashing Is Always an Option en An Eye for an Eye.



Het is een erg leuke manier om de achtergrond van een personage te creëren, al blijft het aantal Aspects natuurlijk wel beperkt tot 3.

Omdat Fate Core System geen Attributes kent, kies je tenslotte enkel nog een Great (+4), twee Good (+3), drie Fair (+2) en vier Average (+1) Skills (uit een korte lijst van slechts 18 Skills, zoals Athletics, Burglary, Contacts, Crafts, enzovoort) en drie Stunts, die een beetje op dezelfde wijze functioneren als Feats of Advantages in andere rollenspelen.



Je kunt een of twee extra Sunts kopen, maar dat kost Refresh, wat betekent dat je minder Fate Points ter beschikking gaat hebben tijdens het spel en vaker Compels zult moeten aanvaarden om toch nog Fate Points te vergaren. Stunts veranderen de manier waarop een Skill werkt, met voorbeelden als Backstab voor Stealth, The Fight in the Dog voor Provoke en You're Never Safe voor Burglary. Ze kunnen ervoor zorgen dat je met een Skill iets nieuws kunt doen, een Bonus van +2 geven of voor een uitzondering op een bepaalde regel zorgen.

Nog meer regels

Wanneer een PC of NPC probeert iets te doen, wordt dat uitgedrukt in een Challenge die bestaat uit een reeks Overcome Actions. Als twee personages elkaar proberen tegen te werken zonder elkaar te willen pijn doen, wordt dat een Contest genoemd. Conflicts zijn dan weer aanval- en verdedigingsacties.

Schade wordt in het *Fate Core System* uitgedrukt in Stress en Consequences. Physical Stress staat voor fysieke wonden, terwijl Mental Stress voor allerlei mentale pijnen staat. Elk personage krijgt automatisch twee 'boxes' in elke soort Stress, maar de Skills Physique en Will kunnen dat aantal verhogen. Consequences zijn zaken waar je langer last van hebt en worden simpelweg Mild, Moderate en Severe genoemd.

Game Masters beschikken ook over Fate Points voor hun Non-Player Characters. Bij het begin van elke Scene, genereert elk Player Character een Fate Point dat kan gebruikt worden door de NPCs.

Tenslotte bestaan er ook Extras, die om een of andere reden pas geïntroduceerd worden na lange uiteenzettingen rond het verbeteren van personages, het opbouwen van 'campaigns' en het leiden van een *Fate*-rpg. Dat zijn bepaalde eigenschappen die doorgaans specifiek zijn aan een 'setting', zoals superkrachten, voertuigen en magische spreuken.

Conclusie

Fate is een leuk systeem, maar is wat ons betreft meer geschikt voor korte spelsessies dan voor het opbouwen voor langlopende 'campaigns'. Vooral als je enkel rekent op het basisboek, zal je als spelleider veel werk hebben, tenzij je liever blijft improviseren. Door dat zoveel openstaat voor interpretatie, kan je vaak alle kanten uit en wordt het heel spannend om te ontdekken wat iemand heeft bedacht, maar laat je ook iets meer ruimte voor mogelijke onenigheden.

Het grootste probleem is dat de meeste regels bedoeld lijken om spelers te forceren om te rollenspelen. In veel gevallen werkt de aanpak: spelers moeten nadenken over de persoonlijkheid, mogelijkheden en achtergrond van hun personages. Ze worden aangemoedigd om creatief te zijn en allerlei verhalen te bedenken die bepaalde acties rechtvaardigen of vergemakkelijken. Aan de andere kant voelt het soms ook erg geforceerd aan en riskeer je dat veel spelers hun eigen personages geregeld onnodig in de problemen brengen, enkel om Fate Points te kunnen krijgen. Bovendien wordt er in de voorbeelden vaak gepraat over de spelmechanismen, waardoor je toch de indruk krijgt dat ook die soms het echte acteerwerk belemmeren in plaats van het aan te wakkeren.

Een dergelijk abstract systeem is dan ook niet voor iedereen, al zijn de productiewaarden – met een stevig, erg dik kartonnen kft en een erg overzichtelijke lay-out – wel erg goed. Het formaat is eerder dat van een gemiddeld leesboek dan dat van een rollenspelboek, waardoor het soms moeilijk is om alles open te leggen op een specifieke pagina. Wat ons betreft, is Fate vooral de moeite waard als je het combineert met een van de voorhanden ‘settings’, zoals *Mind-jammer* en *Atomic Robo*. Dat zijn uitstekende rollenspelen die veel meer specifieke voorbeelden bevatten, zodat alles de juiste sfeer meekrijgt voor hun respectievelijke werelden.

Meer info: www.evilhat.com

CATEGORIE	IN HET KORT	SCORE
ONTWERP	Uitstekende en vlot leesbare lay-out, consistent goede zwart-wit tekeningen en een stevig kft, maar het kleine formaat laat niet toe om het boek open te laten liggen.	0 1 2 3 4 5 6 7 8
INHOUD	Een uitstekende stap-voor-stap manier om een nieuw rollenspel te introduceren, met veel nadruk op het verhalende aspect ervan.	0 1 2 3 4 5 6 7 8
REGELS	De regels zijn gemakkelijk om te begrijpen, maar leiden ook tot minder objectiviteit dan ‘traditionelere’. Ze wakkeren wel de creativiteit aan en zijn simpel aan te passen. De manier waarop Characters worden gegeeneerd, maakt het moeilijk om er later bij te komen.	0 1 2 3 4 5 6 7
SUPPORT	Er bestaan al verschillende supplementen voor <i>Fate Core</i> . Bovendien lijken er steeds meer rollenspelen te verschijnen die dit systeem als basis gebruiken.	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
SCORE	<i>Fate Core</i> is een innovatief systeem, dat echter niet door elke rollenspel zal begrepen worden.	0 1 2 3 4 5 6 7