

ASPECT'LER

HIGH CONCEPT

TROUBLE

RELATIONSHIP

SERBEST ASPECT'LER

SERBEST ASPECT'LER

STRESS VE CONSEQUENCE**STRESS'LER**

FİZİKSEL 1 1 1 1 1 1

ZİHİNSEL 1 1 1 1 1 1

CONSEQUENCE'LER

2 HAFİF

4 ORTALAMA

6 AĞIR

2 HAFİF

STUNT'LAR**SKILL'LER**

Bir tane Harika (+4), iki tane Baya İyi (+3), Üç tane İyi (+2), dört tane Eh (+1) le başlayan, Düz (+0)'de dinlenin.

+ _____ Akademik

+ _____ Aldatmaca

+ _____ Atıcılık

+ _____ Bağlantılar

+ _____ Beden

+ _____ Çeviklik

+ _____ Empati

+ _____ Farkındalık

+ _____ Gizlilik

+ _____ Gözlem

+ _____ Hırsızlık

+ _____ İlim

+ _____ İrade

+ _____ Kaynaklar

+ _____ Kışkırtma

+ _____ Muhabbet

+ _____ Sürücülük

+ _____ Yakın Dövüş

+ _____ Zanaat

EŞYA STUNT'LARI**REFRESH'LER**

Her oturum başında fate puanınız, refresh sayınıza eşit olur. Eğer stunt sayınız 3'ü geçerse, refresh sayınız 3'ten aşağı gider. Stunt+refresh=6 olmalı. Eşya stuntları Stuntlar'dan ayrı olarak: Bir eşyada en fazla 2 tane olabilir. Bu Stuntlar GM tarafından yapılan eşyalar veya oyundaki eşyalarla sınırlıdır.