

FATE-ERRUNGENSCHAFTEN Diese Checkliste soll neuen Fate-Spielern zeigen, welche Möglichkeiten sie im Spiel haben, und sie dazu animieren, diese auszutesten.

<i>TITEL</i>	<i>EINSATZ</i>	<i>FATE CORE</i>
Erzählonkel	Gib einen Fate-Punkt aus, um einer Szene ein Detail hinzuzufügen.	S. 19
Reizender Gesell	Erhalte einen Fate-Punkt, indem du einen eigenen Aspekt reizt.	S. 20
Teamworker	Unterstütze einen Mitspieler bei seiner Fertigungsprobe.	S. 182
Aktivist	Leiste einem Gegner <i>aktiven Widerstand</i> .	S. 139
Erschaffer	<i>Erschaffe einen Vorteil</i> .	S. 144
Kombinierer	Nutze bei einer Fertigungsprobe zwei freie Einsätze von zwei verschiedenen Aspekten.	S. 78
Spießrutenläufer	Erziele bei einem fehlgeschlagenen Versuch, ein Hindernis zu <i>überwinden</i> , einen <i>Erfolg mit großem Haken</i> .	S. 142
Rückzug	Gib in einem Konflikt auf.	S. 175
Pazifist	Beende einen Konflikt, indem du den Gegner durch Reizen die Szene verlassen lässt.	S. 79
Beistand	Verbessere die Probe eines anderen Charakters durch Einsetzen eines seiner Aspekte.	S. 76

ORIGINAL VON: Randy Oest: <http://bit.ly/2sCK8XP>
ÜBERSETZUNG: Alexander Klein: <http://bit.ly/2pXiwlP>
 Inspiriert durch die Arbeit von: <http://bit.ly/2pXiwlP>

ZUSÄTZLICHE ERWEITERUNGEN: Sebastian Pleis

LEKTORAT: Florian Schwennsen, Helge Willkowi

LAYOUT: Dominik Pielarski

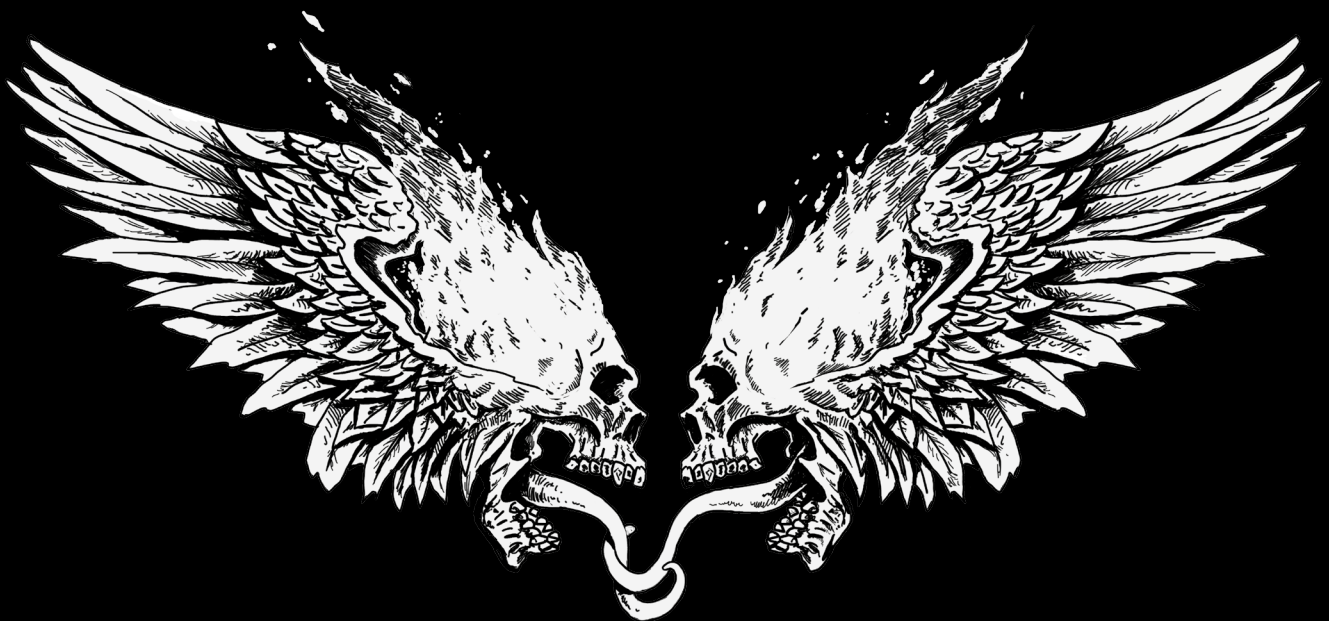
This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition, products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsara, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue licensed under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license.
 Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.



**ZUSÄTZLICHE
ERRUNGENSCHAFTEN
FÜR FATE CORE**

Diese zusätzlichen Errungenschaften richten sich an Fate-Spieler, die den Status des »blutigen Anfängers« hinter sich gelassen haben. Sie helfen dir, mit Aspekten umzugehen, die nicht auf deinem eigenen Charakterbogen stehen, und bauen auf den vorherigen Errungenschaften auf.

<i>TITEL</i>	<i>EINSATZ</i>	<i>FATE CORE</i>
◆ Stolperfalle	Erhalte einen Fate-Punkt, indem du einen Situationsaspekt reizt.	S. 83
◆ Heimspiel	Setze einen Situationsaspekt ein.	S. 64
◆ Türmchenbauer	Setze einen Aspekt ein, um den <i>passiven Widerstand</i> gegen eine Handlung um +2 zu erhöhen.	S. 76
◆ Puppenspieler	Reize einen Aspekt eines NSC, um diesen eine passende Handlung ausführen zu lassen.	S. 79
◆ Mit den eigenen Waffen	Setze einen Aspekt gegen den Besitzer des Aspekts ein.	S. 77
◆ Ganz oder gar nicht	Setze einen Aspekt mit zwei freien Einsätzen inklusive einem Fate-Punkt für einen Bonus von +6 ein.	S. 78



**ERRUNGENSCHAFTEN
FÜR MALMSTURM**

Diese Errungenschaften sind speziell für Malmsturm formuliert. Sie helfen dabei die Sonderregeln von Malmsturm zu erlernen.

<i>TITEL</i>	<i>EINSATZ</i>	<i>MDF</i>
◆ Hart im nehmen	Verwende <i>Statur</i> , um eine eigene körperliche Konsequenz selbst zu behandeln.	S. 107
◆ Prinzip Hoffnung	Verwende <i>Wille</i> , um eine eigene geistige Konsequenz selbst zu behandeln.	S. 107
◆ Dramatische Wendung	Verwende sämtliche arkanen Stresskästchen, um einen Bonus in Höher aller Stresskästchen für eine Aktion zu erhalten.	S. 104
◆ Schatzsucher	Erhalte während der Sitzung eine <i>Belohnung</i> (statt am Ende der Sitzung).	S. 71
◆ Rückenwind	Setze eine <i>Belohnung</i> ein, um aus einem <i>Gleichstand</i> einen <i>Erfolg</i> oder aus einem Erfolg einen <i>vollen Erfolg</i> zu machen.	S. 70
◆ Zahhtag	Setze mindestens drei <i>Belohnungen</i> auf einmal ein.	S. 70
◆ Chaos ist eine Leiter!	Schlage vor, einen Aspekt deiner Wahl als Malmsturm-Aspekt zu kennzeichnen.	S. 121
◆ Realitätsvandalismus	Erzeuge durch das <i>unkontrollierte Ablassen von arkanem Stress</i> einen Malmsturm(-Aspekt).	S. 181

STIMMEN DES NORDENS
 »Ha, was für eine großartige Geschichte! Ein einziger, etwas merkwürdig geformter Fels im Meer – und nur dank einer Flut von Gerüchten und haarsträubendem Seemannsgarn ist es einer kleinen Flotte der Eispiraten gelungen, sich diese Insel als ihre ganz private Zuflucht zu sichern! Ein sicherer Hafen, mitten im Meer, weithin sichtbar – und dennoch von niemandem belästigt. Ein wahres Meisterstück!«
Hirgurd der Durstige, stadtbekannter Säufer in Grimwerk