

1 Das Grundsystem

FAEP nutzt **Fate Accelerated** als Basis mit D&D-ähnlichen Würfeln. Fokus auf narrativem Spiel – eure Beschreibungen sind genauso wichtig wie die Würfelergebnisse.

2 Charaktere

2.1 Charakteraspekte (3-5)

Aspekt	Beschreibung
Konzept	Wer du bist, was du kannst
Problem	Dein Haken, Komplikationen
Weitere	Beziehungen, Fähigkeiten, etc.

Gute Aspekte helfen UND behindern dich!

2.2 Herangehensweisen (Approaches)

Verteile: +3 (1x), +2 (2x), +1 (2x), +0 (1x)

Careful	Sorgfältig, detailliert
Clever	Schnell denken, Probleme lösen
Flashy	Stil, Panache
Forceful	Rohe Kraft
Quick	Schnell, geschickt
Sneaky	Täuschung, Heimlichkeit

2.3 Stunts & Refresh

- **Refresh:** Startet bei 3
- **1 Stunt gratis** beim Start
- Jeder weitere Stunt kostet 1 Refresh (Minimum: 1)

3 Würfeln & Schwierigkeit

Wurf = d20 + Approach + Ausrüstung + Aspekte

3.1 Schwierigkeitsgrade (DC)

DC 10	Leicht
DC 15	Mittel
DC 20	Schwer
DC 25+	Unmöglich

3.2 Ergebnisse

1 (Nat)	Patzer! Komplikation
< DC	Fehlschlag
= DC	Gleichstand
> DC	Erfolg
20 (Nat)	Kritischer Erfolg!

3.3 Advantage & Disadvantage

- **Advantage:** 2x d20, nimm besseres
 - Bei kreativer Beschreibung
 - Durch Aspekte/Stunts
- **Disadvantage:** 2x d20, nimm schlechteres
 - Schlechte Position, verwundet

4 Fate-Punkte (FP)

Start: 3 FP pro Session (oder mehr vom letzten Mal)

4.1 FP Ausgeben (Invoke)

„Aspekt invoken“ = 1 FP ausgeben für:

- +2 Bonus zum Wurf
- **Wurf wiederholen** (bei schlechtem Ergebnis)
- **Gegner +2 Schwierigkeit** (deren Aktion erschweren)
- **Verbündetem +2 helfen**
- **Signifikante Roleplay Entscheidung** nach Ermessen des GMs

Du erklärtst *wie* der Aspekt hilft, dann wählst du einen Effekt.

Wichtig: Nur 1x pro Aspekt pro Wurf!

Gratis-Invokes (kein FP):

- Nach Create Advantage (1-2x)
- Nach Konsequenz verursachen (1x)
- Boost (1x, dann ist der Aspekt weg)

4.2 FP Verdienen (Compel)

Erhalte 1 FP wenn:

- Dein Aspekt dir Probleme macht
- Du eine schlechte (aber charaktergerechte) Entscheidung triffst
- Der GM einen deiner Aspekte gegen dich einsetzt

Du kannst Entscheidungen deines Charakters für 1 FP ablehnen (falls du welche hast)

5 Aspekte

Aspekte etablieren Wahrheiten in der Welt – kostenlos, ohne FP oder Wurf! Sie können mit FP für mechanische Vorteile zusätzlich ausgenutzt werden, beschreiben aber an sich den Zustand der Welt.

Beispiele:

- „Suncaller“ → du kannst Feuer-Magie
- „Stahlmagen“ → du kannst saufen wie ein Loch

6 Aktionen

6.1 Vorteil verschaffen

Neuen/existierenden Aspekt erstellen oder entdecken

Neuen Aspekt erstellen/entdecken:

- Fehlschlag: Kein Aspekt ODER Gegner bekommt gratis-Invoke
- Gleichstand: Boost (neu) / Erfolg (existierend)
- Erfolg: Aspekt + 1 gratis-Invoke
- Kritisches: Aspekt + 2 gratis-Invokes

Known Aspekt ausbauen:

- Fehlschlag: Kein Bonus
- Gleichstand/Erfolg: 1 gratis-Invoke
- Kritisches: 2 gratis-Invokes

6.2 Überwinden

Hindernisse überwinden, negative Aspekte entfernen

- Fehlschlag: Scheitern oder Erfolg mit großem Haken
- Gleichstand: Erfolg mit kleinem Haken
- Erfolg: Ziel erreicht
- Kritisches: Ziel erreicht + Boost

6.3 Angreifen

Schaden verursachen (physisch/mental)

- Fehlschlag: Kein Effekt
- Gleichstand: Kein Schaden, aber Boost
- Erfolg: Treffer! Schaden würfeln
- Kritisches (Nat 20): Maximaler Schaden der Waffe!

Schaden würfeln (siehe Waffentabelle)

6.4 Verteidigen

Gegnerische Aktionen abwehren

- Fehlschlag: Gegner hat Erfolg
- Gleichstand: Knapp verfehlt
- Erfolg: Gegner scheitert
- Kritisches: Gegner scheitert + Boost

Wenn beide kritisches: beide bekommen Boost

6.5 Hilfe erhalten

- Verbündeter gibt seine Aktion auf
- Beschreibt wie er hilft
- +1 pro Helper (max 1-2, GM entscheidet)

7 Kampf

7.1 Initiative

Roll for Initiative! d20 + Approach:

- **Physisch:** Quick Approach
- **Mental:** Careful Approach
- Absteigende Reihenfolge

7.2 Zonen & Bewegung

Szenen sind in **Zonen** aufgeteilt:

- **Gleiche Zone:** Direkter Kontakt möglich
- **Benachbarte Zone:** Fernwaffen/Zauber möglich
- **1 Zone gratis bewegen** pro Runde
- **2+ Zonen:** Overcome-Aktion nötig
- **Hindernisse:** Können zusätzliche Aktion erfordern

Beispiel: Wohnzimmer (Zone 1), Küche (Zone 2), Vorgarten (Zone 3)

7.3 Schaden & Waffen

Waffe	Schaden	Notizen
Unbewaffnet	1d4	Disadvantage
Improvisiert	1d4	-
Leicht	1d6	Dolch, Messer
Normal	1d8	Schwert, Speer
Schwer	1d10	Hellebarde

Schaden = Schadenswurf (nach erfolgreichem Treffer)

7.4 Rüstung

Rüstung	Absorption	Nachteil
Leder	2	-
Kette	4	-1 Quick, -1 Stealth
Platte	6	-2 Quick, -2 Stealth, Disadv. Stealth

Schild: +1 Rüstung bei Verteidigung; kostet Aktion (kein Angriff möglich)

7.5 Stress & Konsequenzen

Charaktere starten mit:

- 3 Stress-Boxen (1, 2, 3)
- 3 Konsequenz-Slots

Stress	Absorbiert	Heilung
Box 1	1	Ende Szene
Box 2	2	Ende Szene
Box 3	3	Ende Szene

Konsequenz	Absorbiert	Heilung
Mild	2	Ende Szene
Moderat	4	Nächste Session
Schwer	6	Ende Szenario

Wichtig:

- Nur ein Slot pro Treffer
- Konsequenzen = neue negative Aspekte
- Gegner können diese invoken!
- NPCs haben oft andere Werte

7.6 Taken Out vs. Aufgeben

Taken Out:

- Kannst Schaden nicht absorbieren
- Gegner entscheidet was passiert
- Keine FP

Aufgeben (vor Gegnerwurf):

- Du entscheidest wie du ausscheidest
- Erhältst: 1 FP + 1 FP pro Konsequenz

8 Charakterfortschritt

8.1 Minor Milestone (Ende Session)

Wähle EINES:

- 2 Approaches tauschen
- 1 Aspekt umbenennen (nicht Konzept)
- 1 Stunt tauschen
- Neuen Stunt wählen

Außerdem: Moderate Konsequenz heilen (wenn 2 Sessions alt)

8.2 Significant (Ende Szenario)

Alles von Minor +

- Schwere Konsequenz heilen (2 Sessions alt)
- +1 Approach (max +5)

8.3 Major (Ende Story-Arc)

- Alles von Significant & Minor +**
- +1 Refresh
 - Optional: Konzept umbenennen

9 Aspekt-Beispiele

Charakter-Konzepte:

- Suncaller der Andral-Wüste
- Kapitänin der Cirrus Skimmer
- Verzauberungs-Spezialistin

Probleme:

- Stahl-Assassinen wollen mich tot
- **Gähn** (wird müde)
- Erst zaubern, dann fragen

Situations-Aspekte:

- In Flammen
- Helles Sonnenlicht
- Wütende Menschenmenge
- Zu Boden gestoßen
- Rutschiger Untergrund
- Dichter Nebel

10 Stunt-Beispiele

+2 Bonus: „Weil ich [besonders/Ausrüstung] bin, erhalte ich +2 auf [Approach] [Aktion] wenn [Umstand]“

- „Weil ich eine Swashbuckling-Schwertkämpferin bin, +2 auf Flashy-Angriffe im Duell“
- „Weil ich einen großen Turmschild habe, +2 auf Forceful-Verteidigung im Nahkampf“

Spezial-Effekt: „Weil ich [besonders] bin, kann ich einmal pro Session [coole Sache]“

- „Weil ich gut vernetzt bin, kann ich 1x/Session einen hilfreichen Verbündeten am richtigen Ort finden“
- „Weil ich Quick on the Draw bin, kann ich 1x/Session in einem Konflikt zuerst handeln“

11 GM-Sektion

11.1 Fate-Punkte für GM

Pro Szene:

1 FP pro PC

- Für Situations-Aspekte gegen PCs invoken
- Leert sich zwischen Szenen
- PC-Compels kommen aus unbegrenztem Pool

11.2 Links

- **FAE Regeln:** <https://fate-srd.com/fate-accelerated/get-started>
- **FAEP Homepage:** <https://faep.cscherr.de/>

11.3 License

- Fate Core System und Fate Accelerated Edition sind Produkte der Evil Hat Productions LLC und mit CC BY 3.0 lizenziert.
- FAE Plus Homebrew ist Eigentum von Christoph J. Scherr und mit CC BY 4.0 lizenziert.

12 Wichtige Erinnerungen

- FP übertragen wenn > Refresh
- Stress heilt nach Szene (mit Pause)
- Konsequenzen sind Aspekte (können invoked werden!)
- Kreativität > optimierte Werte
- Charakter-Fehler = interessante Story
- Würfeln nur wenn Scheitern interessant
- Approach muss zur Beschreibung passen

 Viel Spaß beim Spielen! 