



Ein Rollenspiel

vom Goldenen Kamel

»Ein heiterer Anarchismus ist auch menschenfreundlicher und eher geeignet, zum Fortschritt anzuregen, als ›Gesetz- und Ordnungs‹-Konzeptionen.«

Paul Feyerabend

Grundlagen

Was FUK bedeutet

frei und flexibel

universell und unkonventionell

kreativ und kartenbasiert

F·U·K ist also ein freies, flexibles, unkonventionelles, Kreativität belohnendes und kartenbasiertes Universalrollenspielsystem.

Wenn Ihr wissen wollt wie das funktioniert, dann lest diese unfassbar kurzen Regeln! Ich wünsche Euch beim Lesen und Ausprobieren genauso viel Spaß, wie ich beim Tüfteln und Entwickeln hatte.

Was Ihr für FUK benötigt

Um damit anfangen zu können F·U·K zu spielen, braucht Ihr erstmal nur drei Dinge:

13 Karteikarten pro Spieler. Alternativ geht für Kartenmuffel auch ein großer Zettel.

Einen Bleistift

Einen oder am besten gleich mehrere sechsseitige Würfel, ~~auch W-6 genannt~~

Dann solltet Ihr noch über ein wenig Kreativität und Kommunikationsbereitschaft verfügen. Aber das sollte man ja sowieso für jedes Rollenspiel.

Charaktergenerierung

Bevor Ihr mit der eigentlichen Generierung Eures Charakters beginne, **solltet Ihr Euch** genau überlegen wen oder was **Ihr** spielen **wollt**. **Sobald Ihr Euch ein Bild davon gemacht habt, denkt Ihr Euch** zwölf Fertigkeiten aus, über die **Euer** Charakter verfügen

soll. Diese **könnt Ihr** nun oben auf jeweils eine **Eurer** Karteikarten schreiben. Dabei **seid Ihr** aber keinesfalls an irgendeine Auswahlliste gebunden. Erlaubt ist, was Sinn macht!

Zu jeder dieser **zwölf** Fertigkeiten **sucht Ihr Euch** nun noch jeweils eine Eigenschaft aus, von der **Ihr denkt**, dass sie am besten zu der jeweiligen Fertigkeit passt. Die Abkürzung der Eigenschaft **schreibt Ihr** jeweils oben rechts in die Ecke der Karteikarte. Dazu **könnt Ihr** aus **acht** Eigenschaften wählen:

Klugheit [KL]

Willenskraft [WK]

Wahrnehmung [WA]

Ausstrahlung [AU]

Geschicklichkeit [GE]

Beweglichkeit [BE]

Stärke [ST]

Widerstand [WI]

Jetzt kommt auch schon der ›Begründende Satz‹. Auf der Karteikarte unter die Bezeichnung der Fertigkeit schreibt Ihr eine Begründung, die idealer Weise Bezug auf den Lebenslauf des Charakters nimmt und erklärt, warum der Charakter ausgerechnet diese Fertigkeit besitzen soll. Da Karteikarten nicht all zu groß sind, empfiehlt sich dafür ein kurzer nachvollziehbarer Satz.

Auch wenn Ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen sollt, gibt es doch zwei Beschränkungen:

1. Die ausgewählten Fertigkeiten müssen zum Setting passen und für den Spielleiter und die Mitspieler nachvollziehbar sein! Sind sie das nicht, dann müsst Ihr die eine oder andere Karte noch einmal kurz anpassen oder ersetzen.

2. Keine Eigenschaft darf zu Spielbeginn mehr als viermal gewählt werden!

Nachdem Ihr mit Euren zwölf Fertigkeitkarten durch seid, Euch dabei an die Beschränkungen gehalten habt und sie vom Spielleiter und der Mehrheit

der Mitspieler abgenickt wurden, könnt **Ihr Euch die dreizehnte** Karte zur Hand nehmen. Auf der Rückseite **listet Ihr** alle **acht** Eigenschaften auf, **schaut** durch **Eure** Karten und **addiert** die Punkte der Eigenschaften. Für jede Fertigkeitkarte, auf der **Ihr** eine Eigenschaft zugeordnet **habt**, **bekommt Ihr** jeweils einen Punkt. Und weil F·U·K so ein nettes System ist, schenkt es Euch in jeder Eigenschaft noch einen Punkt – *Yeah!*

War **Euch** das zu kompliziert und **Ihr** wollt ganz schnell und einfach überprüfen, ob **Ihr** alles richtig eingetragen habt? Dann stellt **Euch** diese drei Fragen:

Ergibt die Summe aller **meiner** Eigenschaftspunkte exakt 20?

Ist kein Eigenschaftswert null?

Ist kein Eigenschaftswert größer als fünf?

Wenn **Ihr** alle drei fragen mit ›ja‹ beantworten könnt, dann seid **Ihr** auf der sicheren Seite.

Auf die Vorderseite der **dreizehnten** Karte schreibt

Ihr oben links den Namen Eures Charakters. Darunter könnt ihr auf dem Rest der Karte die abgeleiteten Werte Eures Charakters aufschreiben. Diese abgeleiteten Werte setzen sich folgendermaßen zusammen und können je nach Setting noch ergänzt werden:

$$\text{Angriffswert} = \text{ST} + \text{BE}$$

$$\text{Verteidigungswert} = \text{WI} + \text{BE}$$

$$\text{Fernkampfwert} = \text{WA} + \text{GE}$$

$$\text{Gesundheit} = 20 + \text{WI}$$

$$\text{Zauberwert} = \text{WK} + \text{KL}$$

Ist auch das erledigt, dann habt ihr einen fertigen Charakter, mit dem ihr auch direkt losspielen könnt!

Mechaniken

Proben & Konflikte

Bevor ich Euch erkläre, was es für Arten von Konflikten bei F·U·K gibt, möchte ich kurz das Grundprinzip einer Probe erklären. F·U·K ist ein Poolsystem. Das bedeutet, dass ihr, wenn ihr eine Probe ablegen sollt, aufgrund der Eigenschaften und Fertigkeiten Eures Charakters eine gewisse Anzahl an Würfeln erhaltet, mit denen ihr dann versucht möglichst viele Erfolge zu erzielen. Je höher die Werte in den relevanten Eigenschaften sind, bei F·U·K werden immer zwei Eigenschaften für eine Probe herangezogen, und je nachdem wie gut die geeignete Fertigkeit zu der Probe passt, desto mehr Würfel bekommt ihr. Je mehr Würfel ihr zur Verfügung habt, desto eher wird Euer Charakter einen Erfolg erzielen und desto mehr Erfolge könnt ihr potentiell erzielen. Je mehr Erfolge ihr erzielt, desto besser ist die Probe gelungen. Wie dies im Einzelnen bei den jeweiligen Konfliktarten funktioniert, dazu kommen wir jetzt.

Ein solcher Konflikt ist immer dann gegeben, wenn es fraglich ist, ob ihr mit Eurem Charakter irgend etwas schafft, oder ob ihr an einer Herausforderung eventuell scheitern könntet. Jedenfalls dann, wenn er sich nicht in einem sozialen oder körperlichen

Konflikt mit einem anderen eigenständig handelnden Wesen befindet. Um zu zeigen, dass das weniger kompliziert ist, als es leider klingt, hier ein paar Beispiele:

Ihr versucht eine steile Mauer zu überklettern

es ist fraglich, ob Ihr über benötigtes Wissen verfügt

Ihr versucht eine Wunde zu verarzten

Ihr versucht ein Schloss zu knacken

Ihr wollt ein Rätsel lösen

Ihr versucht Euch in der Wildnis zu orientieren

Ihr steuert ein Fahrzeug und probiert Euch an halsbrecherischen Fahrmanövern

Euch wird der Weg von einem schweren Gegenstand versperrt und Ihr versucht ihn zu verschieben oder wegzutragen

Trümmerteile eines einstürzenden Gebäudes fallen auf **Euch** herab und es ist nicht sicher, ob **Ihr** rechtzeitig ausweichen könnt

Sicherlich ließen sich noch eine Vielzahl sinnvoller Beispiele finden, aber wir wollen es erstmal bei den obigen belassen.

In solchen und ähnlichen Situationen kann der Spielleiter eine Probe **von Euch verlangen**. Um den Spielfluss nicht unnötig zu behindern sollte er sich vorher aber überlegen, was diese Probe bringen soll:

könnte der Ausgang der Probe für das weitere Spiel wirklich von Belang sein?

könnte sich aus dem Ergebnis der Probe eine interessante Wendung ergeben?

könnte das Ergebnis der Probe stimmungsvoll zur Unterhaltung beitragen?

Wenn all das nicht der Fall ist, dann sollte auf eine Probe verzichtet werden! Es interessiert niemanden,

ob es **Euch** gelingt von einem Stuhl aufzustehen, eine Treppe hinaufzugehen oder sein Glas auf einem Untersetzer abzustellen. Es sei denn **Ihr** tut dies angetrunken auf einem Einrad fahrend, während **Ihr** mit brennenden Kettensägen jongliert! Leicht überspitzt formuliert, aber da F·U·K-Spieler tolle Menschen sind, wisst **Ihr** sicherlich was ich meine, oder? Wenn es nach kurzem Grübeln des Spielleiters aber doch zu einer sinnvollen Probe kommt, dann funktioniert das so:

Der Spielleiter legt aufgrund der **von Euch** beschriebenen Aktion **Eures Charakters** zwei Eigenschaften fest, die die Aktion **Eures Charakters** seiner Meinung am besten abdecken. Findet **der Spielleiter** nur eine Eigenschaft passend, so wählt er diese eben zweimal. Die Summe der Eigenschaftswerte in diesen beiden Eigenschaften **beziehungsweise** der doppelte Wert der einen Eigenschaft bilden den Grundstock für den Würfelpool.

Ihr schaut **nun Eure** Fertigkeitenkarten durch. Entdeckt **Ihr** eine Fertigkeit, die mit der Aktion **Eures Charakters** zu tun hat, dann zeigt **Ihr** sie dem Spielleiter, der **Euch** dafür einen Bonus gewähren kann. Dieser Bonus würde nun zum Grundstock hinzuad-

diert um den Pool angemessen zu vergrößern.

+ 2 **Würfel** = Eine Fertigkeit deckt die betreffende Aktion gerade noch so irgendwie ab

+ 3 **Würfel** = Die Fertigkeit deckt die betreffende Aktion eindeutig ab

+ 4 **Würfel** = Die Aktion entspricht exakt der Fertigkeit

+ 5 **Würfel** = Eine sehr spezielle Fertigkeit trifft ganz exakt auf eine sehr spezielle Aktion zu

Findet **Ihr** keine direkt passende Fertigkeit, **könnt Ihr** versuchen mit einem begründenden Satz zu argumentieren. Gefällt dem Spielleiter die Argumentation, weil sie schlüssig und durchdacht ist, kann der Spielleiter **Euch** trotz fehlender Fertigkeit einen einzelnen **Würfel gewähren**, den **Ihr Eurem** Würfelpool als Bonus hinzufügen dürft. Hierzu zwei kurze Beispiele:

└ Ihr möchte einem verwundeten Verbündeten Erste Hilfe zukommen lassen. Leider

fehlen **Eurem Charakter** aber Fertigkeiten wie beispielsweise ›Sanitäter‹, ›Erste Hilfe‹ oder ›Medizin‹. Er hat aber die Fertigkeit ›Fahren‹ bekommen. **Ihr** argumentiert nun mit dem begründenden Satz, der da lautet »Er hat einen Führerschein gemacht«. **Eure Argumentation** beläuft sich darauf, dass zum **Erwerb** eines Führerscheins ein kurzer Kurs in erster Hilfe verpflichtend sei. Dem Spielleiter scheint diese Argumentation vernünftig und er gewährt **Euch** einen **Würfel** zusätzlich zu **Eurem** Grundstock aus den beiden **Eigenschaftswerten** für die anstehende Probe.

2. Es ist unklar ob **Euer** im Wald nach essbaren Pflanzen suchender **Charakter** das nötige Wissen besitzt, denn ihm fehlen Fertigkeiten wie etwa ›Botaniker‹, ›Survivaltraining‹ oder ›Kräuterkunde‹. Der **Charakter** ist jedoch ausgebildeter Koch, was auch auf einer Fertigkeitkarte vermerkt wurde. **Ihr** argumentiert nun damit, dass ein Koch ja die eine oder andere essbare Pflanze kennen sollte. Auch hier lässt sich der Spielleiter überzeugen und gewährt einen **Würfel** als Bonus.

Nachdem der Bonus zum Grundstock addiert wurde, wird vom Spielleiter die Schwierigkeit der Probe festgelegt. Dazu vergibt der Spielleiter im Voraus automatische Misserfolge entsprechend der Schwierigkeitstabelle.

0 Misserfolge = Leichte Tätigkeit

1 Misserfolg = Normale Tätigkeit

2 Misserfolge = Anspruchsvolle Tätigkeit

3 Misserfolge = Schwierige Tätigkeit

4 Misserfolge = Expertengerechte Tätigkeit

5 Misserfolge = **Übermenschliche** Tätigkeit

Ihr werft nun so viele **Würfel** wie aus Grundstock und eventuellem Fertigkeitenbonus hervorgehen. Alle gewürfelten **Fünfer** und **Sechser** sind Erfolge! Die erzielten Erfolge werden addiert und die eventuell vorhandenen Misserfolge aufgrund der Schwierigkeit wieder abgezogen.

Nun steht der Ausgang der Probe fest: **Habt Ihr** nach dem ganzen Brimborium noch Erfolge aus **Eurem** Würfelergebnis über, also mindestens einen, dann ist die Probe gelungen und die Aktion **Eures Charakters** war erfolgreich. Sind exakt null Erfolge über, so **habt Ihr** bei einem gescheiterten Versuch etwas Zeit verloren, **könntet** es aber noch einmal probieren, falls **Ihr** Lust dazu **habt** oder **Euer Charakter** nicht durch diesen Zeitverlust Probleme bekommt, die ihn davon abhalten. Also Verfolger oder ähnliche Unannehmlichkeiten des Rollenspielerlebens. Ist die Anzahl der Erfolge kleiner als null, also im negativen Bereich, da nicht einmal alle Misserfolge aufgrund der Schwierigkeit ausgeglichen werden konnten, so hat **Euer Charakter** gepatzt. Das bedeutet, dass sich der Spielleiter je nach Anzahl der übrigen Misserfolge eine mehr oder weniger große Gemeinheit für **Euch** ausdenkt, wenn er den gescheiterten Ausgang der Aktion beschreibt. Ein erneutes Probieren sollte dann in jedem Fall aber nicht mehr möglich sein.

Körperliche Konflikte

Bei körperlichen Konflikten handelt es sich entweder um Situationen, in denen **sich Eure Charaktere** und

Nichtspieler-Charaktere oder nur Eure Charaktere sich gegenseitig zu übertreffen versuchen, oder um einen Kampf.

Körperliche Konflikte, die kein Kampf sind, lassen sich am besten durch vergleichende Proben darstellen. Ihr beschreibt die Handlungen Eurer Charaktere und der Spielleiter beschreibt die Handlungen eventuell involvierter Nicht-Spielercharakter. Dann legt der Spielleiter für Euch und eventuell auch für sich selbst Proben fest. Dabei werden wieder zwei Eigenschaftswerte addiert und auch in solchen Fällen kommen wieder eventuell vorhandene passende Fertigkeiten oder Argumentationen und daraus resultierende Boni nach Maßgabe des Spielleiters zum tragen. Wer mehr Erfolge erzielt als sein Kontrahent, der bekommt vom Spielleiter bei der nächsten Vergleichenden Probe einen Bonus in Form der Erfolgsdifferenz als zusätzliche Würfel, oder trägt bei einer sehr großen Differenz an Erfolgen, also 6 oder mehr, sofort den Sieg davon. Beispiele hierfür wären:

Wettrennen, Wettschwimmen, Wettklettern

Verfolgungsjagden

Armdrücken, Tauziehen

Nahkampf ohne die Absicht sein Gegenüber zu verletzen

Kampftrinken

Ein Dichterwettstreit

Kämpfe

Vor einem Kampf gilt es zunächst erst einmal die Initiative zu ermitteln. Und zwar deshalb, weil bei F·U·K Aktionen im Kampf nacheinander stattfinden und nicht gleichzeitig.

Durch das Bestimmen der Initiative legen wir vor einem Kampf die Reihenfolge fest in der **Eure beteiligten Charaktere** und / oder Nicht-Spielercharaktere agieren dürfen. Dafür sieht F·U·K zwei Möglichkeiten vor:

- 1. Die Initiative im Kampf ergibt sich aus den Geschehnissen vor dem Kampf. Das bedeutet, dass derjenige, der sich zuerst aktiv in den Kampf begibt auch zuerst handeln darf.

Auch wird natürlich jemand in der Initiativer-eihenfolge ganz vorne stehen, der erfolgreich einen Hinterhalt gelegt hat. Denn wenn wir einmal unseren Sprachgebrauch bemühen, dann werden wir feststellen, dass diese offensichtlich »die Initiative ergriffen haben«. Wenn allerdings nicht absehbar ist, wer anfangen wird, zum Beispiel bei einem Pistolenduell zwischen Sherrif und Bankräuberanführer um 12 Uhr vor dem Kirchturm der Stadt, oder wenn die Gruppe am Spieltisch eben einfach lieber würfelt, dann tritt folgendes in Kraft:

2. Man kann die Initiative auch auswürfeln indem man sie als Vergleichende Probe abhandelt. Alle an dem Kampf beteiligten, freiwillig oder unfreiwillig spielt dabei keine Rolle, würfeln einen Pool aus ihren Werten in Wahrnehmung und Willenskraft. Zu diesem Grundstock können wieder Fertigkeitenboni addiert werden wie zum Beispiel für Fertigkeiten à la »Kampfreflexe«, »Schnellziehen«, »Abgebrüht« oder »Duellant« oder was auch immer Euch bei der Charaktergenerierung noch eingefallen sein mag und dem Spielleiter passend erscheint.

Nachdem die Initiativreihenfolge ermittelt wurde, dürfen die am Kampf beteiligten pro Runde eine Aktion ausführen. Diese Aktion können sie nutzen um eine der folgenden Handlungen auszuführen:
einen Nahkampfangriff unternehmen

einen Fernkampfangriff unternehmen

versuchen sich zu bewegen um sich neu zu positionieren oder aus dem Kampf zu fliehen

mit anderen Kampfteilnehmern oder Umstehenden kommunizieren. Dazu steht ihnen ein Satz zur Verfügung, der nicht länger als 20 Wörter sein darf.

eine Waffe wechseln oder eine Fernkampfwaffe nachladen

Wie funktioniert das nun im Einzelnen?

Nahkampf

Den Grundstock für einen Nahkampfangriff bildet der Angriffswert. Addiert werden wieder Bonuswürfel für eventuell passende Fertigkeiten. Und weil F·U·K nicht nur ein nettes System, sondern auch ein intelligentes ist, erkennt es an, dass es sich mit Waffen besser kämpfen lässt als ohne. Deshalb haben Nahkampfwaffen bei F·U·K einen Angriffsbonus, der angibt wie viele Würfel zusätzlich noch einmal für den Angriffswert addiert werden dürfen, wenn diese Waffe beim Angriff Verwendung findet. Da der Umgang mit einigen Waffen aber ziemlich tricky sein kann, kann dieser Wert auch negativ sein. Addiert man einen negativen Wert, dann verkleinert sich **der** Würfelpool. Das ist bei wirklich großen und unhandlichen Waffen der Fall, oder bei solchen, die einer komplizierten Anwendungsweise bedürfen. Mit diesem Wurf wird quasi ein **vergleichender** Wurf durchgeführt – und wogegen? Natürlich gegen einen Pool des Verteidigers. Dessen Grundstock bildet sein Verteidigungswert und auch bei ihm werden eventuelle Boni durch passende Fertigkeiten addiert. Und da man mit einer Waffe nicht nur besser angreifen kann, sondern auch gewisse Vorteile hat sich zu verteidigen darf der Verteidiger den Verteidigungsbo-

nus seiner Waffe addieren, falls er denn eine solche benutzt, beziehungsweise muss er das tun, wenn der Verteidigungsbonus negativ ist, so lange er die Waffe nicht abgelegt hat. Es sei denn auch die Waffe des Verteidigers hat einen Negativwert als Verteidigungsbonus, da sie zur Verteidigung eher hinderlich ist.

Erzielt der Angreifer mehr erfolge als der Verteidiger, dann wird die Differenz der Erfolge von der Gesundheit des Verteidigers abgezogen. Jetzt darf er auch eine Anzahl Würfel entsprechend des Schadensbonus seiner Waffe werfen. Für jeden hierbei erzielten Erfolg wird ein weiterer Punkt von der Gesundheit des Verteidigers abgezogen. Erzielt jedoch der Verteidiger mehr Erfolge und nutzt seine nächste Aktion, um diesen Angreifer seinerseits im Nahkampf anzugreifen, dann darf er dazu die Differenz an Erfolgen seinem Würfelpool für den Angriffswert für diesen ›Gegenschlag‹ hinzuziehen.

Aber was ist nun, wenn der Verteidiger eine Rüstung trägt? Dann wird natürlich der Schaden, der von der Gesundheit abgezogen würde vorher noch um den Rüstungswert verringert. Wer ohne Trefferzonen spielen mag, der addiert einfach die Rüstungswerte aller angelegten Rüstungsstücke und teilt das

Ergebnis dann durch die Anzahl aller angelegten Rüstungsstücke. Das Ergebnis wird immer auf eine natürliche Zahl abgerundet. Ganz einfach deshalb, weil es bestimmt auch irgendwo noch ganz ungeschützte Stellen geben mag. Wer die Trefferzone bestimmen will, aber keinen Trefferzonenwürfel besitzt und darauf pocht, dass man hier doch angeblich nur einen **Würfel** für alles braucht, dem sei die Trefferzonentabelle unten empfohlen.

Erst mit einem **Würfel** für die Zone werfen:

1 = Kopf

2 = Oberkörper

3 = Oberkörper

4 = Unterleib

5 = Arme

6 = Beine

Werden Arme oder Beine getroffen kann die Körperseite mit einem weiteren **Würfel**

bestimmt werden. 1, 3 und 5 bedeuten linke Seite, 2, 4 und 6 also rechte Seite.

Fernkampf

Den Grundstock für einen Fernkampfangriff bildet der Fernkampfwert. Addiert werden wieder Bonuswürfel für eventuell passende Fertigkeiten. Und auch Fernkampfwaffen haben einen Angriffsbonus, egal ob es sich dabei um einen geworfenen Stein handelt oder um ein Lasergewehr.

Eigentlich funktioniert ein Fernkampfangriff auch genau wie ein Nahkampfangriff, abgesehen davon, dass man ihn auch aus einer angenehmen Distanz tätigen kann. Und das sollte man auch, denn es gibt eben doch zwei kleine Unterschiede:

1. Befindet sich jemand der einen Fernkampfangriff unternehmen will im Nahkampf mit einem anderen **Nicht-Spielercharakter** oder einem Spielercharakter, so bekommt er einen automatischen Misserfolg für seinen Angriff als Erschwernis.

2. Es gibt drei Arten von Geschossen. Sehr schnelle, beispielsweise Projektile aus Feuerwaffen, Laserstrahlen und ähnliches. Mittelschnelle, beispielsweise Pfeile, Bolzen und dergleichen. Sowie langsame, beispielsweise Wurfgeschosse wie Steine, Flaschen oder Wurfmesser. Gegen sehr schnelle Geschosse verteidigt sich der Beschossene nicht mit seinem vollen Verteidigungswert, sondern nur mit seinem Widerstandswert. Gegen mittelschnelle benutzt er nur seinen vollen Verteidigungswert, wenn er einen Schild trägt, ansonsten steht ihm auch bei diesen nur sein Widerstandswert zur Verfügung. Gegen langsame Geschosse hingegen darf immer der volle Verteidigungswert eingesetzt werden.

Auch Fernkampfaffen ignorieren keine Rüstung, der Schaden wird also am Ende genauso bestimmt wie bei einem Nahkampfangriff. Obwohl Fernkampfaffen Verteidigungsboni haben können, auch wenn diese wenn überhaupt sehr niedrig ausfallen, kann man bei mehr Erfolgen in der Verteidigung als der Angreifer erzielen konnte, nicht von einem Gegenschlag gebrauch machen und die Differenz für den nächsten Angriff nutzen. Es sei denn es handelt

sich um ein Gewehr mit einem Bajonett oder ähnliches. Hierüber entscheidet schlussendlich der Spieler. Erzielt ein Angreifer der eine Fernkampfwaffe einsetzt weniger Erfolge als der Verteidiger, so kann auch dieser die Differenz nicht gegen den Schützen für einen Gegenschlag nutzen, selbst wenn er sich mit diesem bereits im Nahkampf befindet.

Bewegen

Wer sich im Kampf neu positionieren will, der kann auch dafür seine Aktion aufbrauchen. Da sich Kämpfe, vor allem was die Bewegungen und die Räumlichkeiten angeht sehr stark unterscheiden können und sich für solche Situationen keine allgemeingültigen Regelungen finden lassen, ohne zu sehr zu verkomplizieren, sollte der Spielleiter von Situation zu Situation selbst entscheiden ob und wenn ja welche Proben dafür sinnvoll sein könnten. Genauso verhält es sich mit Fluchtmöglichkeiten. Natürlich könnten auch Proben verlangt werden, wenn jemand seinerseits die eigene Aktion aufbrauchen möchte um jemanden an der Bewegung oder an der Flucht zu hindern. Und natürlich könnte sich aus einer Flucht auch eine Verfolgungsjagd ergeben und vielleicht

ist eine flüchtende Person auch noch eine Weile für Fernkämpfer erreichbar...

Andere Aktionen

Im Kampf kommunizieren, eine Waffe wechseln und eine Fernkampfwaffe nachladen – *Kommt Leute, das erklärt sich wohl echt selbst, oder?*

Schaden

Wenn die **Gesundheit** eines Charakters unter die Hälfte des normalen Wertes fällt, dann gilt der Charakter als verletzt. Er bekommt auf alle Proben unabhängig von deren Schwierigkeit noch einmal einen zusätzlichen Misserfolg als Malus. Das gilt auch für vergleichende Proben und Kampfhandlungen, also **Nahkampfangriffe**, Fernkampfangriffe **und** Verteidigungswürfe. Sinkt seine Gesundheit sogar unter **fünf**, so gilt er als schwer verletzt und er erhält nun sogar **zwei** zusätzliche Misserfolge. Sollte die Gesundheit genau auf **null** oder darunter fallen, dann ist der Charakter **handlungsunfähig**. Zudem sollte er möglichst bald, nach Maßgabe des Spiellei-

ters, irgend eine Art von medizinischer Versorgung oder Heilung erfahren, sonst wird er sterben.

Unwiederbringlich tot, also auch nicht mehr durch medizinische Hilfe oder Heilmagie oder was auch immer im Rollenspiel sonst noch möglich sein sollte zu retten, ist der Charakter wenn die Anzahl seiner Gesundheitspunkte um das Doppelte seines Widerstandswertes im negativen Bereich ist. Solche Charaktere sind dann entweder ein Fall für den Friedhof oder für den Nekromanten...

Zauberei & Ähnliches

Da sich F·U·K anmaßt ein Universalsystem zu sein, ist diese Frage angesichts der Unmenge an verschiedensten Magieformen und ähnlicher Fähigkeiten wie Psionik und dergleichen, schwer zu beantworten. Tatsächlich tun sich mit der Beantwortung dieser Frage sämtliche Universalsysteme schwer. Auch der Lösungsansatz von F·U·K wird wohl, wenn es darum geht bereits vorhandene Settings mit eigenen dazugehörigen Systemen mit F·U·K Regeln zu bespielen, nicht darum herumkommen, dass Angleichungen vorgenommen werden müssen. Grundsätzlich funk-

tioniert Magie bei F·U·K aber eigentlich ganz simpel:

Magiewirken wird wie eine Probe abgehandelt. Den Grundstock bildet dazu immer der Zauberwert des Charakters, der ja einer der abgeleiteten Werte auf der **dreizehnten** Karte ist. Hinzu kommen auch beim Zaubern wieder Boni für eventuell vorhandene passende Fertigkeiten. Angesichts der Umstände können vom Spielleiter auch noch automatische Misserfolge als Erschwernis festgelegt werden. In manchen Settings sind magische und psionische Möglichkeiten durch Zeiten, Orte, Emotionen oder andere Umstände eingeschränkt, und der Komplexität und Heftigkeit des erwünschten magischen Effekts. Zum Vergleich stellen wir mal ›Licht machen‹ einer riesigen Flammenwand gegenüber, oder das ›Schweben lassen einer Feder‹ dem Versuch ein komplexes magisches Artefakt zu erschaffen.

Gelingt die Probe indem mindestens ein Erfolg erzielt wird, so kommt der magische Effekt wie vom **Charakter angestrebt** zustande, wird kein einziger Erfolg erzielt, dann geschieht einfach nichts, liegt die Anzahl erzielter Erfolge unter null, dann darf sich der Spielleiter eine übernatürliche Gemeinschaft für den **Charakter** ausdenken, der gerade beim Zaubern

gepatzt hat. Dabei sind der Phantasie und Boshaf-
tigkeit des Spielleiter zumindest im Rahmen dessen,
was zum Setting passt, keine Grenzen gesetzt – *It`s
magic!*

Der Erwerb von Magie sollte, sofern die Spielenden
auf etwas Balancing **Wert legen**, über Fertigkeit-
tenkarten funktionieren. Dabei macht es bei F·U·K
allerdings keinen Sinn für jeden einzelnen Zauber
eine Fertigkeitenkarte anzulegen. Eine Karte sollte
viel mehr eine Gruppe bestimmter Zauber abdecken.
Wie diese Gruppen eingeteilt werden ist wieder vom
Setting abhängig. Vorstellbar wären Kategorien wie
›Kampfmagie‹, ›**Beherrschungsmagie**‹, ›Elfenmagie‹,
›Druidenrituale‹, ›Telepathie‹ oder was auch immer
das jeweilige Setting an Spielarten übernatürlichen
Handelns anbietet. Diese Fertigkeiten lassen sich
wahrscheinlich am sinnvollsten mit Eigenschaften
wie Klugheit oder Willenskraft verknüpfen.

Wer eine magische Ressource haben möchte um den
verbrauch astraler Kapazitäten zu simulieren, dem
sei angeraten den abgeleiteten Wert ›Mana‹ einzu-
führen. Dieser sollte sich folgendermaßen zusam-
mensetzen: $\text{Mana} = 20 + \text{WK}$

Entwicklung

Charakterentwicklung

Wenn **Ihr** F·U·K längerfristig spielen wollen solltet, was mich natürlich wirklich freuen würde, dann wird sicherlich auch die Charakterentwicklung für **Euch** interessant werden. Da auch dort die Geschmäcker auseinander driften, bietet euch F·U·K dazu zwei alternative Systeme an.

Zuerst wäre da ein ganz klassisches Kaufsystem, dank dem man gewonnene Erfahrungspunkte gegen neue Fertigkeiten und verbesserte Eigenschaften eintauschen kann. Dazu sollte aber natürlich erstmal klar sein, wofür **Ihr** wie viele Erfahrungspunkte bekommt und was **Ihr Euch** dann dafür »einkaufen« könnt.

Bei F·U·K sollte der Spielleiter schon einmal bei jedem Spieltreffen einen Erfahrungspunkt einfach für alle anwesenden Spieler verschenken. Warum? Ganz genau! Weil F·U·K so ein unfassbar nettes System ist. Weitere Punkte können je nach Setting vergeben werden für erwähnenswerte Entdeckungen und Erkenntnisse **Eurer Charaktere**, das Besiegen widerpenstiger Feinde, Vorankommen in einer Geschichte, das Abschließen einer Aufgabe, das Beenden eines

Abenteuers oder einer wichtigen Zwischenstation, das Erreichen persönlicher Charakterziele, und so weiter...

Wie viel man mit Erfahrungspunkten um sich schmeißt ist oft auch einfach Geschmacksache. Und da will F·U·K Euren Gruppen auch gar nicht reinreden. Wichtig ist, dass ihr eine verlässliche Regelung findet, mit der alle leben können.

Mit den so erhaltenen Erfahrungspunkten könnt ihr nun Eure Charaktere aufwerten. Dazu kauft ihr einfach neue Fertigkeitenkarten. Ihr könnt entweder eine komplette Fertigkeitenkarte kaufen, also eine Karte, auf der ganz normal nicht nur ein begründender Satz, sondern auch eine Eigenschaft verknüpft werden, wie bei der Charaktergenerierung, oder aber auch eine ohne Eigenschaft. Karten ohne Eigenschaft kosten vier Punkte, Karten mit Eigenschaft kosten sieben Punkte. Selbstverständlich steigt nur bei einer Fertigkeitenkarte mit verknüpfter Eigenschaft auch der Eigenschaftswert der verknüpften Eigenschaft um eins.

Damit die Charakterwerte nicht irgendwann irrwitzig ansteigen, kann jede Eigenschaft durch Zukauf

nur um **drei** Punkte über ihren Startwert erhöht werden. Danach **könnt ihr** dann also nur noch Fertigkeitenkarten ohne Eigenschaft kaufen.

Es gibt aber auch die Möglichkeit eine Fertigkeitenkarten aufzuwerten, was **drei** Punkte kostet. Entscheidet **ihr Euch** dazu, so malt er einfach ein großes **>+<** unten links auf die betreffende Fertigkeitenkarte. Wenn **ihr** die Fertigkeitenkarte für eine Probe verwenden **könnt**, bekommt **ihr** nun immer einen Bonuswürfel mehr, als **Euch** sowieso zustehen würde. Das gilt auch, wenn **ihr** nur den Begründenden Satz zur gelungenen Argumentation verwendet. Auch dann bekommt **ihr** statt einem jetzt zwei Würfel.

Da F·U·K auch diese eigenartige Spezies von Spielern kennt und schätzt, sollte man die Charakterentwicklung mehr als eine Veränderung denn als einen Zuwachs verstehen, bietet es **Euch** eine Alternative zu diesem Kaufsystem an. Die Veränderungen der Vorlieben, Interessen und Kompetenzen **Eurer Charaktere lassen** sich am besten durch ein Tauschsystem darstellen. Und das funktioniert denkbar einfach: Nach jeder Spielsitzung darf jeder **von Euch** eine Karte, die während der Sitzung nicht zum Einsatz kam, aussortieren und weglegen. Natürlich

müsst Ihr Euch nun auch einen Eigenschaftspunkt streichen. Dann macht Ihr Euch eine neue Fertigkeitenkarte, deren begründender Satz Bezug auf die Erlebnisse des Spielercharakters in der letzten Spielsitzung nimmt. Da diese neue Fertigkeit natürlich wieder mit einer Eigenschaft verknüpft wird, bekommt Ihr jetzt wieder einen Eigenschaftspunkt zurück – *Und das wars auch schon!*

