

**F**

**U**

**K**



# Ein Rollenspiel

*vom Goldenen Kamel*



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

*Paul Feyerabend*





- Was ist FUK?

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 brauche ich für FUK?

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 ich mit der eigentlichen Generierung meines Charakters beginne, sollte ich mir genau überlegen wen oder was ich spielen will. Sobald ich mir davon ein Bild gemacht habe, denke ich mir zwölf Fertigkeiten aus, über die mein Charakter verfügen soll.

Diese kann ich nun oben auf jeweils eine meiner Karteikarten schreiben. Dabei bin ich aber keinesfalls an irgendeine Auswahlliste gebunden. Erlaubt ist, was Sinn macht!

Zu jeder dieser 12 Fertigkeiten suche ich mir nun noch jeweils eine Eigenschaft aus, von der ich denke, dass sie am besten zu der jeweiligen Fertigkeit passt. Die Abkürzung der Eigenschaft schreibe ich jeweils oben rechts in die Ecke der Karteikarte. Dazu kann ich aus 8 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‹. Ich schreibe nämlich auf der Karteikarte unter die Bezeichnung der Fertigkeit eine Begründung, die idealerweise 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 ich mit meinen 12 Fertigkeitenkarten fertig bin, mich an die Beschränkungen gehalten habe und sie vom Spielleiter und der Mehrheit der Mit-

spieler abgenickt wurden, kann ich mir meine 13-te Karte zur Hand nehmen. Auf der Rückseite liste ich alle 8 Eigenschaften auf, schaue durch meine Karten und addiere die Punkte der Eigenschaften. Für jede Fertigkeitskarte, auf der ich eine Eigenschaft zugeordnet habe, bekomme ich 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 13. 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 habe ich einen fertigen Charakter, mit dem ich auch direkt losspielen kann!





- Proben und 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 der Spieler, der eine Probe ablegen soll, aufgrund seiner Eigenschaften und Fertigkeiten eine gewisse Anzahl an Würfeln erhält, mit denen er dann versucht möglichst viele Erfolge zu erzielen. Je höher seine Werte in den relevanten Eigenschaften sind, bei F·U·K werden immer zwei Eigenschaften für eine Probe herangezogen, und je nachdem wie gut seine geeignete Fertigkeit zu der Probe passt, desto mehr Würfel bekommt der Spieler. Je mehr Würfel er zur Verfügung hat, desto eher wird er einen Erfolg erzielen und desto mehr Erfolge kann er potenziell erzielen. Je mehr Erfolge der Spieler 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 ein Spielercharakter irgendetwas schafft, oder ob er an einer Herausforderung eventuell scheitern könnte. 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:

ein Spielercharakter versucht eine steile Mauer zu überklettern

es ist fraglich, ob ein Spielercharakter über benötigtes Wissen verfügt

ein Spielercharakter versucht eine Wunde zu verarzten

ein Spielercharakter versucht ein Schloss zu knacken

ein Spielercharakter will ein Rätsel lösen

ein Spielercharakter versucht sich in der Wildnis zu orientieren

ein Spielercharakter, der ein Fahrzeug steuert, probiert halsbrecherische Fahrmanöver

einem Spielercharakter wird der Weg von einem schweren Gegenstand versperrt und er

versucht ihn zu verschieben oder wegzutragen

Trümmerteile eines einstürzenden Gebäudes fallen auf einen Spielercharakter herab und es ist nicht sicher, ob er ihnen rechtzeitig ausweichen kann

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 vom Spieler des betreffenden Spielercharakters 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 einem Spielercharakter gelingt von einem Stuhl aufzustehen, eine Treppe hinaufzugehen oder sein Glas auf einem Untersetzer abzustellen. Es sei denn er tut dies angetrunken auf einem Einrad fahrend, während er 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 vom Spieler beschriebenen Aktion des Spielercharakters zwei Eigenschaften fest, die die Aktion des Spielercharakters seiner Meinung am besten abdecken. Findet er nur eine Eigenschaft passend, so wählt er diese eben zweimal. Die Summe der Eigenschaftswerte in diesen beiden Eigenschaften bzw. der doppelte Wert der einen Eigenschaft bilden den Grundstock für den Würfelpool.

Der Spieler schaut seine Fertigkeitenkarten durch. Entdeckt er eine Fertigkeit, die mit der Aktion des Spielercharakters zu tun hat, dann zeigt er sie dem Spielleiter, der ihm dafür einen Bonus gewäh-

ren kann. Dieser Bonus würde nun zum Grundstock hinzuaddiert um den Pool angemessen zu vergrößern.

+ 2W6 = Eine Fertigkeit deckt die betreffende Aktion gerade noch so irgendwie ab

+ 3W6 = Die Fertigkeit deckt die betreffende Aktion eindeutig ab

+ 4 W6 = Die Aktion entspricht exakt der Fertigkeit

+ 5W6 = Eine sehr spezielle Fertigkeit trifft ganz exakt auf eine sehr spezielle Aktion zu

Findet der Spieler keine direkt passende Fertigkeit, kann er versuchen mit einem begründenden Satz zu argumentieren. Gefällt dem Spielleiter die Argumentation, weil sie schlüssig und durchdacht ist, gewährt der Spielleiter dem Spieler trotz fehlender Fertigkeit einen einzelnen W-6, den der Spieler seinem Würfel-pool als Bonus hinzufügen darf. Hierzu zwei kurze Beispiele:

1. Ein Spielercharakter möchte einem verwundenen Verbündeten Erste Hilfe zukommen lassen. Leider fehlen dem Spielercharakter aber Fertigkeiten wie beispielsweise ›Sanitär‹, ›Erste Hilfe‹ oder ›Medizin‹. Er hat aber die Fertigkeit ›Fahren‹ bekommen. Der Spieler argumentiert nun mit dem begründenden Satz, der da lautet »Er hat einen Führerschein gemacht«. Die Argumentation des Spielers 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 dem Spieler einen W-6 zusätzlich zu seinem Grundstock aus den beiden eigenschaftswerten für die anstehende Probe.

2. Es ist unklar ob ein im Wald nach essbaren Pflanzen suchender Spielercharakter das nötige Wissen besitzt, denn ihm fehlen Fertigkeiten wie etwa ›Botaniker‹, ›Survivaltraining‹ oder ›Kräuterkunde‹. Der Spielercharakter ist jedoch ausgebildeter Koch, was auch auf einer Fertigkeitenkarte vermerkt wurde. Der Spieler 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 W-6 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

Der Spieler wirft so viele W-6 wie aus Grundstock und eventuellem Fertigkeitenbonus hervorgehen. Alle gewürfelten 5-er und 6-er sind Erfolge! Die erzielten Erfolge werden addiert und die eventuell vor-

handenen Misserfolge aufgrund der Schwierigkeit wieder abgezogen.

Nun steht der Ausgang der Probe fest: Hat der Spieler nach dem ganzen Brimborium noch Erfolge aus seinem Würfelergebnis über, also mindestens einen, dann ist die Probe gelungen und die Aktion des Spielercharakters war erfolgreich. Sind exakt null Erfolge über, so hat er bei einem gescheiterten Versuch etwas Zeit verloren, er könnte es aber noch einmal probieren, falls er Lust dazu hat oder 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 der Spielercharakter gepatzt. Das bedeutet, dass sich der Spielleiter je nach Anzahl der übrigen Misserfolge eine mehr oder weniger große Gemeinheit für den Spielercharakter 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 ein Spielercharakter und Nichtspieler-Charakter oder zwei Spielercharaktere zu übertreffen versuchen, oder um einen Kampf.

Körperliche Konflikte, die kein Kampf sind, lassen sich am besten durch vergleichende Proben darstellen. Die betroffenen Spieler beschreiben ihre Handlungen und der Spielleiter beschreibt die Handlungen eventuell involvierter Nicht-Spielercharakter. Dann legt der Spielleiter für die Spieler 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 die einzelnen beteiligten Spielercharaktere 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 Initiativereihenfolge 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 ›zweitens‹ 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 den Spielern bei der Charaktergenerierung noch eingefallen sein mag und dem SL passend erscheint.

Nachdem die Initiativereihenfolge 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?

- Nahkampfangriff

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 W-6 für alles braucht, dem sei die Trefferzonentabelle unten empfohlen.

Erst mit einem W-6 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 W-6 bestimmt werden. 1, 3 und 5 bedeuten linke Seite, 2, 4 und 6 also rechte Seite.

- Fernkampfangriff

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- oder Spielercharakter, so bekommt er einen automatischen Misserfolg für seinen Angriff als Erschwernis.
2. Es gibt drei Arten von Geschossen. Sehr schnelle, beispielsweise Projektilen 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 Fernkampfwaffen ignorieren keine Rüstung, der Schaden wird also am Ende genauso bestimmt wie bei einem Nahkampfangriff. Obwohl Fernkampfwaffen 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 mit einer Fernkampfwaffe 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, neu positionieren oder fliehen

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 **ja** auch noch eine Weile für Fernkämpfer erreichbar...

Im Kampf kommunizieren, eine Waffe wechseln und eine Fernkampfwanne nachladen:

*Kommt Leute, das erklärt sich wohl echt selbst, oder?*

Wenn die Gesund 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 Nah- und Fernkampfangriffe und Verteidigungswürfe. Sinkt seine Gesundheit sogar unter 5, so gilt er als schwer verletzt und er erhält nun sogar 2 zusätzliche Misserfolge. Sollte die Gesundheit genau auf 0 oder darunter fallen, dann ist der Charakter Handlungsunfähig. Zudem sollte er möglichst bald, nach Maßgabe des Spielleiters, 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 und 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 funktioniert 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 13-ten 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 Spieler gewünscht zustande, wird kein einziger Erfolg erzielt, dann geschieht einfach nichts, liegt die Anzahl erzielter Erfolge unter null, dann darf sich der Spielleiter eine übernatürliche Gemeinheit für den Spielercharakter ausdenken, der gerade beim Zaubern gepatzt hat. Dabei sind der Phantasie und Boshaftigkeit 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 wertlegen, über Fertigkeitenkarten 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‹ einzuführen. Dieser sollte sich folgendermaßen zusammensetzen:

$$\text{Mana} = 20 + \text{WK}$$





- 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 man wie viel Erfahrungspunkte bekommt und was man sich dann dafür "einkaufen" kann.

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 der Spielercharakter, das Besiegen widerspenstiger 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 den Gruppen auch gar nicht reinreden. Wichtig ist, dass ihr eine verlässliche Regelung findet, mit der alle leben können.

Mit den so erhaltenen Erfahrungspunkten können die Spieler nun ihre Spielercharakter aufwerten. Dazu kaufen sie einfach neue Fertigkeitenkarten. Sie können 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 4 Punkte, Karten mit Eigenschaft kosten 7 Punkte. Selbstverständlich steigt nur bei einer Fertigkeitenkarte mit verknüpfter Eigenschaft auch der Eigenschaftswert der verknüpften Eigenschaft um 1.

Damit die Charakterwerte nicht irgendwann irrwitzig ansteigen kann jede Eigenschaft durch Zukauf nur um 3 Punkte über ihren Startwert erhöht werden. Danach kann man dann also nur noch Fertigkeitenkarten ohne Eigenschaft kaufen. Es gibt aber auch die Möglichkeit eine Fertigkeit-

tenkarten aufzuwerten, was 3 Punkte kostet. Entscheidet sich ein Spieler dazu, so malt er einfach ein großes + unten links auf die betreffende Fertigkeitenkarte. Wenn er die Fertigkeitenkarte für eine Probe verwenden kann, bekommt er nun immer einen Bonuswürfel mehr, als ihm sowieso zustehen würde. Das gilt auch, wenn er nur den Begründenden Satz zur gelungenen Argumentation verwendet. Auch dann bekommt er 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 eines Charakters lässt sich am besten durch ein Tauschsystem darstellen. Und das funktioniert denkbar einfach: Nach jeder Spielsitzung darf jeder Spieler eine Karte, die während der Sitzung nicht zum Einsatz kam aussortieren und weglegen. Natürlich muss er sich nun auch einen Eigenschaftspunkt streichen. Dann macht er sich 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 der Spieler

jetzt wieder einen Eigenschaftspunkt zurück – *Und  
das wars auch schon!*