

Kapitel 1

Einleitung

FU ist ein Spiel voller Action, Abenteuer und Spaß - ein Rollenspiel mit großen Ambitionen und von verblüffender Einfachheit.

Mit FU kannst du aufregende Geschichten in jeder nur vorstellbaren Spielwelt erschaffen, und das mit kleinstmöglichem Aufwand und Vorbereitung.

FU ist vor allem ein einfaches Spiel. Dieses Buch soll dir dabei helfen, dich in wenigen Minuten von der Idee "Diese Spielwelt könnten wir doch als Rollenspiel spielen!" zum eigentlichen Spiel zu bringen.

Die Figurenerstellung geht schnell und ist so intuitiv, so dass du jede beliebige Figur spielen kannst, und das Spielsystem ist leicht zu erlernen und sehr leicht zu benutzen.

FU ist universell, oder auch "generisch". Egal, wie man es nennen will, das heißt, dass sich dieses Gerüst aus Grundregeln nicht auf eine bestimmte Hintergrundgeschichte oder Spielwelt stützt, sondern stattdessen versuchen will, nichts vorwegzunehmen oder vorauszusetzen.

FU ist ein Grundsystem, um das herum du deine eigene Spielwelt und deine eigenen Geschichten entwickeln kannst.

Dennoch ist FU auf eine bestimmte Art des Spielens ausgelegt: Es eignet sich besonders für das Improvisieren aus dem Bauch heraus ohne große Vorbereitung oder detaillierte Planung. Erzählerinnen, die gerne spontan und unvorbereitet Abenteuer leiten, wird FU sicher gut gefallen, ebenso Spielerinnen, die keine Lust mehr darauf haben, dass man ihnen sagt, was alles nicht geht, statt was sie alles tun können.

1.1 Wie man dieses Buch verwendet

Dieses Buch enthält zwei Arten von Informationen. Zuerst kommen die eigentlichen Regeln - sie erklären, wie das Spiel gespielt wird. Die Regeln sind so gesetzt wie die Texte auf dieser Seite, mit klaren Überschriften und Untertiteln.

FU ist relativ unkompliziert, daher musst du wahrscheinlich nach deinem ersten Spiel nicht mehr oft in diese Regeln schauen. Trotzdem ist alles, was du brauchst, klar und eindeutig formatiert.

Regelbeispiele sind so formatiert. Überall im Haupttext findest du solche Blöcke, die dir die Regeln in Aktion zeigen. Nach deinem ersten Spiel musst du sie wahrscheinlich auch nicht noch einmal lesen.

Außerdem gibt auf vielen Seiten ganz unten "Seitenleisten". Dort findest du Regelerläuterungen, genauere Beispiele, Anleitungen, wie man die Regeln im Spiel konkret einsetzen kann, und Zusatzregeln, die du

bei Bedarf hinzufügen kannst. Die Seitenleisten erkennt man leicht an einer Linie, die sie vom Haupttext trennt, und an ihrer dreispaltigen ^[1] Formatierung. Dort kannst du immer dann nachschauen, wenn du zum “Wie” und “Wann” einer bestimmten Regel Klärung brauchst.

Diese deutsche Übersetzung des englischsprachigen Originals verwendet der Einfachheit halber durchgehend die weibliche Form - Spielerin, Erzählerin usw. Es sind aber natürlich immer Spielende aller Geschlechter eingeschlossen.

^[1] Anmerkung der Übersetzer: Dies gilt für das Originalbuch - Gitbook unterstützt leider momentan keine dreispaltigen Layouts.

Kapitel 2

Die Grundlagen

Der Text von FU geht davon aus, dass wenigstens eine der Spielerinnen schon von Rollenspielen gehört hat und eine grobe Vorstellung davon hat, wie sie funktionieren. Wenn ihr keinen Plan habt, was ein Rollenspiel ist, sucht euch zuerst jemanden, der einen hat!

2.1 Was ihr braucht

Vor dem Spielen von FU solltet ihr ein paar Sachen zusammensuchen. Hier ist die Einkaufsliste.

Würfel: Um Aktionen auszuwerten, verwendet ihr bei FU klassische Würfel mit sechs Seiten. Ihr braucht mindestens einen, aber besser wäre es, wenn jede Spielerin etwa drei Stück hat. Im Regeltext werden sechseitige Würfel durchgehend als “W6” bezeichnet. Wenn davor eine Zahl erscheint (wie bei “2W6” oder “4W6”), bedeutet das, dass ihr so viele Würfel werfen sollt.

Stifte und Papier: Die Spielerinnen müssen sich ein paar Notizen machen - zu den Einzelheiten ihrer Figur, Wichtigem über ihre Mission und allerlei anderen Dingen. Die Erzählerin braucht Papier, um den Überblick über die verschiedenen Elemente der Geschichte zu behalten.

Schmierpapier: Für Erzählerinnen kann es nützlich sein, einen kleinen Zettelvorrat zur Hand zu haben, um grobe Schaubilder oder eine Übersicht über die Ereignisse festzuhalten. Für diesen Zweck eignet sich auch ein kleines Whiteboard.

2.2 Was ihr macht

Deine Freunde und du arbeitet zusammen, um eine dramatische und aufregende Geschichte zu erzählen. Du legst Teile der Spielwelt fest, und alle haben Gelegenheit, diese Welt zu beeinflussen.

Die meisten Spielerinnen erschaffen wahrscheinlich eine Figur, die eine Hauptrolle spielt - eine der coolen Leute, die Dinge anpacken und etwas bewegen wollen. Jede Figur hat ihre eigenen Stärken, Schwächen und Ziele, die euch helfen, in ihre Rolle zu schlüpfen. Eine der Spielerinnen ist Erzählerin, deren Aufgabe es ist, den anderen zu helfen, ihre Figuren vor Herausforderungen zu stellen und bei Regelfragen das letzte Wort zu haben, wenn das nötig sein sollte.

Das Spielen besteht aus einer Art Unterhaltung, bei der alle zusammenwirken, um die Figuren in coole und/oder unterhaltsame Situationen zu bringen. Dann verwendet ihr die Würfel, um herauszufinden, was als nächstes passiert. Manchmal arbeitet ihr alle zusammen, stellt Ideen in den Raum, schlägt Dinge vor und redet alle durcheinander. Was für ein Chaos - aber hoffentlich ein produktives Chaos, das Spaß macht.

Manchmal wechselt ihr euch vielleicht auch der Reihe nach ab, beschreibt was eure Figur jeweils macht, und schaut, wie es ausgeht.

2.3 Wie ihr's macht

Wenn du etwas tust und das Ergebnis nicht eindeutig ist, wirf einen W6. Das Ziel ist es, die ungeraden Zahlen zu vermeiden, also möglichst eine gerade Zahl zu werfen. Je höher die gerade Zahl, desto besser das Ergebnis. Wenn du eine ungerade Zahl wirfst, schlägt deine Handlung entweder fehl, oder sie war nicht ganz so gut wie nötig oder wie erwartet. Je niedriger die ungerade Zahl, desto schlechter das Ergebnis. Wenn die Umgebung, Talente, Ausrüstungsgegenstände, oder besondere Fähigkeiten eine Handlung erleichtern oder erschweren, wirfst du mehrere Würfel und nimmst das beste oder schlechteste Ergebnis.

2.4 Vor dem Losspielen

Bevor es richtig losgehen kann, musst du mit deinen Freundinnen entscheiden, was für eine Art Spiel ihr spielen wollt, wer eure Figuren sein sollen, und wo eure Geschichte stattfindet. Dieses Wissen hilft den Spielerinnen, coole Figuren zu gestalten und zeigt der Erzählerin, welche Rolle sie übernimmt. Vielleicht sind diese Dinge ja schon entschieden, sei es durch die Erzählerin oder durch ein schon vorgefertigtes Spielwelt-Modul. Falls nicht, überlegt euch gemeinsam etwas, das alle spannend finden und spielen wollen.

Sprecht vor dem Spielen miteinander!

Unterhaltet euch über die Art des Spieles, das ihr spielen wollt, damit alle von Anfang an wissen, was Sache ist.

Einigt euch über die Grundstimmung, das Thema und eure Erwartungen. Es ist wichtig zu wissen, ob man für übertrieben leidenschaftliche Schauspieleinlagen oder für blutige Metzeleien Beifall oder eher Buhrufe ernten wird.

Bringt Ideen zur Spielwelt ein, schlägt tolle Bilder, klassische oder abgefahrene Schlüsselszenen und coole Klischees vor und diskutiert darüber. So hat jeder eine klare Vorstellung davon, worum es im Spiel gehen wird.

Diese Diskussion wird auch der Erzählerin deutlich machen, was die Spielerinnen sich vom Spiel wünschen oder erwarten, zum Beispiel ob die Spielerinnen sich wie sagenhafte Helden, unterdrückte Außenseiter oder tragische Antihelden fühlen wollen.

Der Sofort-Genre-Generator

Für schnelle Spiele zum sofortigen Loslegen sollen alle jeweils zwei Genres oder Spielweltideen auf kleine Zettel schreiben und in einen Hut werfen. Zieht zwei davon und ihr erhaltet "Vorstadt-Weltuntergang", "Mittelalter-Superhelden", "Kampfsport-Gymnasium", und ähnliches. Diskutiert über Stimmung, Themen, mögliche Geschichten und Figuren und spielt dann los!