

Chapter 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.

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.

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!

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 sechsseitige 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.

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.

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.

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!

Chapter 2

Die Figuren

Bei FU ist deine Figur dein "Alter Ego", dein zweites Ich. Im Verlauf der Geschichte beschreibst du, was die Figur macht und wie sie auf Situationen oder auf andere Personen reagiert.

Konzept

Sobald du weisst, in welcher Spielwelt und unter welchen Voraussetzungen euer Abenteuer stattfindet, kannst du dir langsam Gedanken über deine Figur machen - über ihr "Konzept". Dies ist der Kern deiner Figur; es beschreibt was sie ausmacht und wer sie ist und lässt sich in wenigen Wörtern oder einem kurzen Satz zusammenfassen.

Das Konzept kann den Hintergrund oder den Beruf deiner Figur beschreiben, wie "Paranormaler Ermittler" oder "Wunderkind". Oder vielleicht gibt es Aufschluss über ihre Persönlichkeit, wie "Edler Wilder" oder "Verrückter Professor".

Das Konzept deiner Figur sollte natürlich zur Spielwelt, zum Hintergrund und zur Art der Abenteuer passen, die ihr spielt. Ein "Gewiefter Bulle" passt vielleicht nicht ganz ins mittelalterliche England, aber ein "Weltgewandter Sheriff" könnte hier genau das Richtige sein. Lass dich beim Konzept deiner Figur von der Spielwelt inspirieren!

Im Verlauf dieses Kapitels folgen wir David und Nina bei der Erstellung ihrer Figuren. Zusammen mit Tim, dem Erzähler, haben sie sich entschlossen, ein Spiel zu spielen, das auf den amerikanischen "Pulp"-Magazinen - einer Art Groschenromanen - der 1930er Jahre basiert. Es soll eine rasante und eher skurrile Geschichte werden. David lässt sich von seinen Lieblingsfilmen inspirieren und nimmt als Konzept für seine Figur "Tollkühner Entdecker". Nina möchte jemand ungewöhnlichen spielen, und nachdem sie ihre Ideen mit Tim und David diskutiert hat, entscheidet sie sich für eine "Außerirdische Botschafterin".

Beschreiber

Beschreiber sind Adjektive oder kurze Sätze, welche die Fähigkeiten und Schwachstellen einer Figur kennzeichnen; Dinge, die ihnen das Leben erleichtern oder schwer machen, und die sie letztlich zu dem machen, was sie sind. Sie zeigen, was eine Figur gut kann, was ihre körperlichen und geistigen Eigenschaften sind, und beschreiben ihre Talente und eventuellen Schattenseiten. Einerseits dienen sie zur Orientierung beim Hineinversetzen in deine Rolle und andererseits als Modifikator beim Würfeln.

Figuren haben vier Beschreiber: Körper, Geist, Stärke und Schwäche. Beschreibe die markantesten Merkmale deiner Figur mit einem Adjektiv oder einem kurzem Satz.

David überlegt sich, was für Sachen sein Tollkühner Entdecker schon so erlebt haben könnte und entscheidet sich für die folgenden Beschreiber:

Körper : Agil

Geist: Besonnen

Stärke: Geschickt mit der Bullenpeitsche

Schwäche : Höhenangst

Nina lässt sich von klassischen Science-Fiction-Romanheften inspirieren und entscheidet sich für die folgenden Beschreiber für ihre Figur, die Außerirdische Botschafterin:

Körper: Zerbrechlich

Geist: Aufmerksam

Stärke: Gedankenlesen

Schwäche: Außerirdische Sichtweise

Beispiele für Beschreiber

Dies soll auf keinen Fall eine vollständige Auflistung aller möglichen Beschreiber sein, sondern euch nur ein paar Ideen an die Hand geben. Jeder Beschreiber ist im Anhang noch einmal genauer erläutert.

Körper Beweglich, Beidhändig, Blondine, Pelzig, Selbstbräuner-Orange, Gutaussehend, Gewaltig, Übergewichtig, Schwache Konstitution, Flink, Rasiermesserscharfe Klauen, Klein, Langsam, Stark, Hochgewachsen, Dünn, Hässlich, Vitalität, Schwach, Schwimmhäute an den Füßen.

Geist: Zerstreut, Belesen, Computerfreak, Schwer von Begriff, Einfühlsam, Konzentriert, Querdenkerin, Mathematikerin, Aufmerksam, Rednerin, Langsam, Taktikerin, Ungebildet, Weise, Geistreich.

Stärke: Akrobatik, Okkultes Geheimwissen, Mut, Fahren, Fechten, Gutes Gedächtnis, Jagen, Scharfe Augen, Sprachwissenschaft, Magie, Medizin, Fieser Biss, Reich, Ringkampf.

Schwäche: Blind, Mutig, Ungeschickt, Gierig, Unmenschliches Aussehen, Fehlendes Bein, Alt, Arm, Sieht schlecht, Primitiv, Intensiver Geruch, Gesucht, Jung.

Klischees sind deine Freunde!

Es ist völlig in Ordnung, wenn du dich beim Ausdenken deines Konzepts auf Klischees stützt. Klischees enthalten eine Unzahl von Vorstellungen und Konzepten, mit denen wir direkt vertraut sind. Wenn jemand sagt, seine Figur sei ein Barbar, haben wir automatisch eine muskelbepackte unzivilisierte Person vor Augen. Klischees sind eine Art Abkürzung zur Beschreibung deiner Figur.

Beschreiber wählen

Gib dir Mühe, fantasievoll und ehrlich zu sein. Denke an dein Konzept und die Spielwelt. Einer Figur die Schwäche **„kann nicht schwimmen“** zu geben, wenn du weißt, dass alle Geschichten in der Wüste stattfinden, ist eher unsportlich. Lass deine Fantasie spielen, behalte dein Konzept im Kopf und besprich deine Ideen mit der Erzählerin. Es gibt endlos viele Möglichkeiten.

Beschreiber sind klar und eindeutig

Einen guten Beschreiber kann jeder am Tisch verstehen. Wenn du oder eine Mitspieler:in einen Beschreiber für nicht eindeutig haltet, redet darüber. Vielleicht muss er umgeschrieben werden, vielleicht aber auch nicht. Es sollten sich nur alle über seine Bedeutung einig sein, wenn er schlussendlich verwendet wird.

Beschreiber wohnen einer Figur inne

Jeder Beschreiber ist ein wesentlicher, ihr innewohnender Teil der Figur. Normalerweise können sie ihr also auch nicht weggenommen oder entfernt werden oder verloren gehen (allerdings können sie unter Umständen vergessen oder eingeschränkt sein). Mach deine Beschreiber nicht zu Gegenständen oder Geräten.

Die Reichweite von Beschreibern ist begrenzt

Jeder Beschreiber sollte ein oder zwei konkrete, offensichtliche Anwendungsgebiete haben. Er kann auch in einer ganzen Reihe von anderen, nicht vorhersehbaren Umständen anwendbar sein, doch das erfahrt ihr erst während des Spiels. **Medizin** ist zum Beispiel besser als **Arzt**, denn letzteres kann auch in verschiedenen nichtmedizinischen Situationen eingesetzt werden (*„Als Arzt bin ich gebildet und ziemlich wohlhabend...“*).

Was für ein Beschreiber ist das?

Einige Beschreiber passen problemlos in mehr als eine Kategorie - **Gutes Gedächtnis** könnte zum Beispiel entweder ein Geist- oder ein Stärke-Beschreiber sein. **Hässlich** kann ein Schwäche- oder ein Körper-Beschreiber sein. Das macht nichts. Es kommt auf dich, die Erzählerin und deine Mitspieler:innen an - ihr entscheidet, ob ein Beschreiber für die Geschichten, die ihr erzählen wollt passt oder nicht.

Was sind gute Stärken und Schwächen?

Dinge, die in anderen Spielen "Fertigkeiten" oder "Talente" heissen, eignen sich super als Stärken. Gute Beispiele sind "**Schwertkampf**", "**unter Wasser atmen**" und "**gewinnendes Lächeln**". Die besten Schwächen sind Persönlichkeitsmerkmale oder körperliche Defizite. Sachen wie "riecht immer schlecht" oder "taub" sind bessere Schwächen als "**kann nicht Fahren**" oder "**kann kein Französisch**". Es gibt natürlich immer auch Ausnahmen. Wenn die Figuren britische Spione zu Zeiten der Napoleonischen Kriege sind, wäre es ein echter Nachteil, kein Französisch zu sprechen. Genauso kann die Schwäche "**kann nicht schwimmen**" in einem Spiel mit Piraten und Seekämpfen zu einer echten Attraktion werden. Suche immer nach Möglichkeiten, deine Figur vor Herausforderungen zu stellen, dem Spiel Würze zu verleihen und Hindernisse einzubringen, die überwunden werden müssen.

Soll ich mich spezialisieren?

Du kannst deine Beschreiber auf ein einziges Konzept konzentrieren und dich so "spezialisieren". Einem richtig furchteinflößenden Krieger kannst du Körper: **Stark**, Geist: **Taktiker**, Stärke: **Nahkampf** und Schwäche: **Leichtsinnig** geben. Es wäre nicht schwer, fast alle dieser Beschreiber ins Spiel zu bringen, wenn ihr in einem Kampf geratet. ABER es gibt kaum Tiefe - in Situationen ohne Kampf wirst du blöd dastehen. Stattdessen könntest du ein paar Beschreiber durch vielseitigere ersetzen - Körper: **Zäh**, Geist: **Konzentriert**, Stärke: **Nahkampf** und Schwäche: **Leichtsinnig**. Beschreibe den Körper deiner Figur als **Gewaltig** und ihre Stärke als **Stark**, wenn du einen Ringer, Bodybuilder oder wütenden grünen Superhelden haben willst. Gib deiner genialen Wissenschaftlerin Geist: **Belesen** und Stärke: **Raketentechnik**. Bedenke aber: Je stärker du dich spezialisierst, desto mehr musst du dich in Szenen anstrengen, die nichts mit deinen Begabungen zu tun haben. Einige Spielerinnen empfinden das als willkommene Herausforderung.

Beschreiber-Alternativen

Die vier Standard-Beschreiber (Körper, Geist, Stärke und Schwäche) sind nicht die einzige Möglichkeit, deine Figuren zu definieren. Ändert oder ersetzt sie, um sie an eure Spielwelt und eure Geschichten anzupassen. In einem Spiel über Riesen-Kampfroborer könntet ihr Körper und Geist zum Beispiel durch Chassis und Pilot ersetzen. In einem Spiel, in dem jeder unterschiedliche Wer-Wesen spielt, könnte ein Beschreiber zu "Tierform" werden. In solchen Fällen müssen einige der hier genannten Ratschläge ebenfalls angepasst werden; Tierform: **Jaguar** ist umfassender als die bisher angesprochenen Beschreiber, kann aber in diesem Fall genau passen, um den Ansatz eures Spiels einzufangen. Seid kreativ und macht bei Bedarf eigene Änderungen.

Ausrüstung

Ausrüstung ist das Zubehör, die coolen Geräte und die Waffen, die deine Figur in ihren Abenteuern benutzt. Alle Figuren besitzen die für ihr Konzept üblichen Kleider und Gegenstände. Ausrüstung dagegen umfasst die wirklich wichtigen und coolen Sachen, die sie bei sich tragen.

Ausrüstung kann, genau wie Beschreiber, Würfelwürfe modifizieren. Ausrüstung kann alles Mögliche sein - von Schusswaffen über Messer bis hin zu ausgefallener Garderobe, Kreditkarten, einem Pferd, einem Mobiltelefon oder sogar einem Raumschiff. Wie bei Beschreibern ist die Ausrüstung deiner Figur abhängig von deinem Konzept, der Spielwelt und den Geschichten, die ihr erzählen wollt. *Anders als Beschreiber* setzt sich ein Ausrüstungsgegenstand immer aus einem Adjektiv und einem Substantiv zusammen: Rostiges Schwert, Langes Seil, Schnelles Pferd, Weitschuss-Gewehr, Papas Camaro, Schwere Rüstung.

Deine Figur hat genau zwei Ausrüstungsgegenstände. Such' dir zwei Teile für deine Figur aus.

David entscheidet, dass sein Tollkühner Entdecker eine **Stabile Bullenpeitsche** dabei hat, da er damit recht geschickt ist, und eine **Abgenutzte Lederjacke**, mit der er sich vor der Kälte und auch ein wenig vor Kratzern und Stürzen schützen kann.

Nina denkt erst kurz über ihre Ausserirdische Botschafterin nach und entscheidet sich dann für **Offizielle Dokumente** die ihren politischen Status belegen, und für **Exotische Gewänder**, die Eindruck machen und Ehrfurcht einflößen sollen.

Beispiel-Ausrüstung

Wie bei den Beispielen für Beschreiber gilt auch hier, dass diese Liste auf keinen Fall alles abdeckt, was möglich ist. Sie stellt lediglich die Spitze des Eisbergs dessen dar, was deine Figur besitzen könnte.

Kleider: Designer-Jeans, Hautenges schwarzes Kleid (lassen wir "schwarzes Kleid" mal als Substantiv gelten), Dreckige Unterhosen, Abgetragene Jacke, Supermoderner Raumanzug, Seidener Herrenmorgenmantel, Verbeulter Filzhut, Hohe Puderperücke.

Waffen: Rostiger Säbel, Schwere Axt, Meines Vaters Dienstrevolver, Verborgener Dolch, Experimenteller Flammenwerfer, Falscher Revolver, Zuverlässige AK-47, Gummihammer.

Fortbewegung: Treues Pferd, Verbeulter Buick, Gepanzerte Luxuskarosse, Quietschende Clownschuhe, Getunter Straßenrennwagen, Mädchenfahrrad, Unzuverlässiges Sportcoupé, Klappriger Karren, Schnelles Motorrad, Omas Flitzer.

Sonstiges: Riesiger Rucksack, Kleine Flagge, Schwere Rollenspielbücher, Treuer Hund, Verbeulte Bratpfanne, Nassgewordenens Notizbuch, Uraltetes Zauberbuch, Mein Lieblingskieselstein.

Ausrüstung auswählen

Die Gegenstände, die du als Ausrüstung wählst, sollten ein Markenzeichen für deine Figur sein. Denk zum Beispiel an Batmans Düsteren Fledermausanzug, die Instabilen Protonen-Packs der Ghostbusters, James Bonds Zuverlässige Berretta oder Zorros blitzende Klinge.

Jedes Ausrüstungsteil sollte etwas zur Charakterisierung deiner Figur beitragen, entweder zu ihrem Hintergrund, ihrer Persönlichkeit oder ihren Zielen. Es sollte etwas über deine Figur oder ihre Taten aussagen.

Ausrüstung ist Zubehör

Ausrüstung ist nie einer Figur innewohnend - sie kann fallengelassen werden, verloren oder kaputt gehen oder gestohlen werden. Ein Kybernetischer Arm ist keine Ausrüstung, ein Gepanzerter Roboterhandschuh dagegen schon.

Ausrüstung beschreiben

Wenn du deine Ausrüstung beschreibst, lass das dazugehörige Adjektiv etwas nützliches und/oder interessantes über den Gegenstand aussagen. Ein Langer Dolch ist ganz gut, aber ein Zerbrochener Dolch ist besser!

Die Beschreibung deiner Ausrüstung sollte, wie Beschreiber auch, klar und eindeutig sein - es dürfen keine Zweifel darüber bestehen, was ihr Zweck oder ihre Haupteigenschaft ist.

Nur ein einziges Adjektiv

Die Beschreibung jedes Ausrüstungsgegenstandes sollte sich auf genau ein Adjektiv beschränken - nicht mehr und nicht weniger. Ein Scharfer Säbel ist gut, ein Magisches Schwert auch, aber ein Scharfer Magischer Säbel ist nicht erlaubt.

Konkrete Substantive

Wähle konkrete, aussagekräftige Substantive. Säbel ist besser als Schwert und Baseballkappe ist besser als Mütze. Du darfst auch mehr als ein Substantiv benutzen, aber beschränke dich auf so wenige Wörter wie möglich.

Sprich über deine Ausrüstung

Diskutiere mit der Gruppe über deine Ausrüstung. Allen muss klar sein, was du beschreibst - wofür die Ausrüstung nützlich ist, und wobei sie eher hinderlich sein kann.

Ausrüstung ist nie von Haus aus "gut" oder "schlecht". Ob der Besitz eines Gegenstands nützlich ist oder nicht, hängt davon ab, was du damit machst und in welcher Situation du dich befindest.

Gute Ausrüstung und schlechte Ausrüstung

Wenn ihr wollt, könnt ihr festlegen, dass der eine Ausrüstungsgegenstand ein "gutes" Adjektiv, und der andere ein "schlechtes" haben muss. Vielleicht hast du eine "Warme Jacke" und eine "Alte Kanone", oder ein "Schnelles Motorrad" und eine "Überzogene Kreditkarte".

Kram, der keine Ausrüstung ist

Alle Gegenstände oder Geräte, die nicht als Ausrüstung auf dem Figurenbogen stehen, sind Requisiten. Requisiten haben keine Auswirkung auf die Erfolgsaussichten einer Handlung - sie sind lediglich kosmetischer Natur - Schaufensterdekoration. Du kannst aber die Ausrüstung anderer Figuren tauschen, stehlen oder aufheben und diese benutzen.

Beschreibung

Inzwischen hast du bestimmt schon eine ganz gute Vorstellung von deiner Figur. Jetzt ist es soweit, die restlichen Einzelheiten zu erfinden. Hier beschreibst du Aussehen und Persönlichkeit deiner Figur, ihre Vergangenheit, ihre Ziele, Freunde und Feinde und alle anderen Einzelheiten, die du wichtig oder interessant findest.

David macht sich ein paar Notizen zu seinem Tollkühnen Entdecker:

Tennessee Smith ist ein friedfertiger Geschichtsprofessor, aber in seiner Freizeit reist er in die Wildnis, um verlorene Artefakte und Schätze zu suchen. Er ist ein kerniger, attraktiver Typ und scheint immer die Ruhe zu bewahren, egal in welcher Gefahr er sich auch befindet. Und in Gefahr gerät er ziemlich oft!

Ninas Beschreibung ihrer Ausserirdischen Botschafterin ist folgendermaßen:

Lumina ist eine wichtige Diplomatin vom Planeten Jupiter, welcher vom Schreckensfürst Kang regiert wird. Wie alle ihrer Art hat sie lila Haut, einen haarlosen Kopf und feine Gesichtszüge. Lumina arbeitet für die Jupiter-Untergrundbewegung und versucht, Schreckensfürst Kang zu stürzen.

Antriebe

Jede Figur hat eine Bestimmung - ein Ziel das sie anstrebt. Das muss nichts Weltbewegendes sein (aber es kann!), sollte der Figur aber trotzdem wichtig sein. Stelle deiner Figur die folgenden Fragen:

Was willst du? Was wünschst du dir, was treibt dich an?

Was hält dich davon ab? Welches Hindernis, welcher Gegner steht zwischen dir und dem was du willst?

Was wirst du tun? Was ist dein nächster Schritt auf dem Weg zu deinem Ziel? Was würdest du tun, um es zu schaffen?

Tennessee Smith ist auf der Suche nach dem Götzen des Tot, einem Artefakt, das er schon seit Jahrzenten heiss begehrt. Sein Rivale Giles Fishburne ist ebenfalls hinter dem Götzen her und scheint ihm fast immer einen Schritt voraus zu sein. Dieses Mal will Tennessee Smith unbedingt erfolgreich sein und ist bereit, fast alles zu tun, um an den Götzen zu gelangen - doch töten würde er dafür nie.

Lumina strebt nach Freiheit für alle Jupiter-Völker. Schreckensfürst Kang regiert den Planeten mit eiserner Hand und seine Agenten halten ständig Ausschau nach Abtrünnigen. Lumina ist bereit, ihr eigenes Leben aufs Spiel zu setzen, um ihren Traum wahrzumachen.

Beziehungen

Wähle mindestens eine andere Figur, die in der Geschichte mitspielt und schreibe eine kurze Aussage zu deiner Beziehung mit ihr auf. Sie sollte klar und eindeutig sein und der Vergangenheit beider Figuren etwas mehr Tiefe verleihen. Zum Beispiel: Alte Saukumpanen, Mit derselben Frau liiert, Zusammen im Krieg gekämpft, Vom selben Meister ausgebildet.

David schreibt: Tennessee Smith und Lumina haben sich in Harvard getroffen, wo Lumina gerade eine Vorlesung über die alten Kulturen des Jupiter hielt. Nina ist damit zufrieden und fügt noch hinzu, dass beide sich voneinander angezogen fühlten, aber Lumina für romantische Tändeleien zu sehr auf ihre Mission konzentriert ist.

Jetzt dreht sich alles ums Rollenspiel

Deine Beschreibung, Antriebe und Beziehungen sollen dir dabei helfen, deine Figur zu entwickeln und sie in die Welt deiner Geschichten und Abenteuer einzubinden. Die Erzählerin gibt dir vielleicht gelegentlich einen Bonus auf Würfelwürfe aufgrund von Informationen, die sich aus diesen drei Dingen ableiten lassen, aber das ist keinesfalls ein Muss.

Nutze deine Antriebe und Beziehungen als Leitlinie, wie du deine Rolle spielst, und wie deine Figur auf die Figuren der anderen Spieler und auf ihre Umwelt reagiert.

Langfristige oder kurzfristige Ziele?

Wenn du deinen Antrieb wählst, kannst du frei zwischen lang- und kurzfristigen Zielen entscheiden. Wenn ihr nur ein Spiel mit einer einzigen Sitzung spielt, ist es am besten, etwas zu nehmen, das eine sofortige und direkte Wirkung auf die Geschichte hat. Wenn ihr eine ganze Reihe von Spielen plant, kannst du dir aber für deine Figur durchaus ein Ziel ausdenken, das länger braucht.

Wie viele Beziehungen?

Zwei Beziehungen sind ein guter Anfang. Such dir zwei verschiedene Figuren aus und entscheide, woher sie sich kennen. Du kannst mit einer Mitspielerin zusammen arbeiten, um die Beziehung zwischen euren Figuren festzulegen, oder ihr nehmt getrennte Beziehungen, die nichts miteinander zu tun haben, oder "gegenläufige" Beziehungen (zum Beispiel: "Verliebt in"/"Angewidert von").

Seid nicht eure eigenen Feinde

Entwerft keine Antriebe oder Beziehungen, bei denen sich die Figuren dauernd in den Haaren liegen. Es macht nichts, wenn Figuren nicht immer einer Meinung sind (das kann sogar Spaß machen!), aber lasst sie sich nicht hassen. Die

Figuren müssen zusammen funktionieren, um Feinde bezwingen, das Geheimnis lösen oder den Auftrag erfüllen zu können.

Figurenerstellung kurzgefasst

1. Konzept

Wer ist deine Figur? Was ist ihr Grundkonzept? Klischees und Archetypen sind ausdrücklich erlaubt!

2. Beschreiber

Lege die vier wichtigsten oder interessantesten Merkmale deiner Figur fest: jeweils eins für Körper, Geist, Stärke und Schwäche. Jeder Beschreiber sollte kurz, ausdrucksstark, eindeutig, der Figur innewohnend und begrenzt sein.

3. Ausrüstung

Welches coole Zeug trägt deine Figur als Markenzeichen bei sich? Wähle zwei Ausrüstungsgegenstände und beschreibe sie jeweils mit einem Adjektiv und einem Substantiv (z.B. Scharfer Säbel, Schnelles Motorrad)

4. Beschreibung

Wie sieht deine Figur aus? Wie heisst sie? Wo kommt sie her? Was ist an ihr interessant und besonders?

5. Antriebe

Was will deine Figur? Was hält sie auf? Was würde sie tun, um es zu bekommen?

6. Beziehungen

Woher kennen sich die Figuren? Welche Verbindungen gibt es zwischen ihnen?

Chapter 3

Handeln

Action

Dans FU, vous et les autres joueurs allez travailler à l'élaboration d'une histoire divertissante impliquant vos personnages. Il n'est pas question de gagner ou de compétition avec quelqu'un, mais l'essentiel est que tout le monde s'amuse pendant la création collective de l'histoire.

Scènes & Tours

Le jeu est divisé en scènes et tours. Une scène est un moment de l'histoire évoquant une situation donnée, un lieu ou un groupe de personnages. Les scènes sont la première brique de construction de l'histoire et peuvent s'étaler sur plusieurs heures ou quelques secondes. Chaque scène doit avoir un objectif spécifique et elle se terminera si l'objectif arrive à son terme. Une scène doit faire progresser l'intrigue de l'histoire, révéler des informations à propos d'un personnage, ou introduire un élément d'arrière-plan aux événements décrits. Souvent, une scène fait tout cela à la fois.

Pendant une scène les joueurs et le Narrateur décrivent ce que les personnages font. Les joueurs "jouent la comédie" pour interpréter leurs personnages, étant leur voix et leur corps, tandis que le Narrateur fait de même pour tous les autres personnages, les créatures et les monstres de la scène.

Les scènes peuvent donner lieu à des jets de dés, mais ce n'est pas obligatoire. Il est même possible que l'objectif d'une scène soit de jouer simplement un dialogue ou une interaction entre des personnages. Quand il est important de savoir quelles sont les actions des personnages et dans quel ordre elles interviennent, on divise une scène en tours. Un tour est une période assez longue pour que chaque personnage puisse faire une action, que ce soit attaquer, déclamer un discours d'encouragement, jeter un objet vers un compagnon, regarder une information sur son téléphone ou une tâche de ce genre.

Les joueurs déclarent l'action que leur personnage entreprend, alors que le Narrateur décide ce que les autres personnages et autres créatures feront. Tout le monde décide ensemble dans quel ordre ces événements se passent. Quand tous les personnages ont eu l'opportunité d'agir, le tour prend fin. Un nouveau tour commence, si nécessaire.

Il est important de signaler que seuls les joueurs lancent les dés. Ceci laisse au Narrateur les mains et l'esprit libre pour élaborer l'intrigue et préparer les scènes suivantes.

Qui "pose" une scène ?

Les joueurs peuvent suggérer les scènes qu'ils voudraient jouer ou dans lesquelles il voudraient être impliqués, mais la plupart du temps, c'est le Narrateur qui décide des événements et de comment ils arrivent. On peut ouvrir la discussion concernant l'ordre dans lequel les événements arrivent, ce qui se passe et qui est impliqué, mais c'est le Narrateur qui a le dernier mot concernant ces détails.

Certains groupes de joueurs peuvent "poser" une scène à tour de rôle, et c'est totalement toléré.

Comment on "pose" une scène ?

Poser une scène signifie définir où et quand l'action se déroule, qui est présent, qu'est-ce qui vient juste de se passer ou ce qui est sur le point d'arriver. Lieu, Personnage, Événement ; c'est à dire le Où, Quand, Qui et Quoi.

En décrivant une scène il faut la dépeindre dans tous les plans : pointer les choses intéressantes ou importantes sur le lieu et les personnages impliqués. Prendre en considération les objectifs de la scène tout en la créant.

Qu'est-ce qu'un objectif ?

Un objectif peut être ce que le joueur ou le personnage veut. Les objectifs du personnages peuvent être de trouver une information, défaire un ennemi, discuter avec quelqu'un, voyager sur une courte ou une longue distance, se préparer pour une bataille, duper un pigeon ou voler un objet. Les objectifs des joueurs peuvent être de voir leur personnage impliqué dans un beau combat, résoudre une énigme, révéler un secret à propos de leur personnage ou interagir avec un autre personnage ou joueur. Souvent, les objectifs du personnage et du joueur se rejoignent.

Est-ce que les scènes doivent être dans l'ordre ?

Vous pouvez utiliser toutes les techniques du conte, des romans ou des films, ce qui implique les flashbacks ou les "avances rapides", les intrigues parallèles ou les montages peuvent même être joués dans les scènes. Alors que la plupart du temps vos scènes auront lieu dans l'ordre chronologique, vous n'avez pas à vous y contraindre.

Suis-je obligé d'avoir des tours ?

Les tours sont des règles optionnelles de la gestion du temps, ce qui est utile quand un grand nombre d'actions est tenté par plusieurs personnages au même moment. Utilisez-les pour organiser vos actions si nécessaire. Certaines scènes se découperont naturellement en tours, alors que d'autres seront jouées sans avoir à y recourir.

Ne pas faire d'impair

Quand un personnage tente une action dont l'issue n'est pas immédiatement et/ou complètement évidente, vous devez lancer les dés.

Pour résoudre l'action, lancez un d6. Votre objectif est de ne "pas faire d'impair"[^1] en obtenant un score pair. Plus le chiffre est haut, meilleur est le résultat. Si vous obtenez un nombre impair, l'action a échoué, ou n'est pas aussi réussie qu'on l'attendait. Plus le chiffre est bas, pire est le résultat. Il y a un tableau ci-dessous pour illustrer cette idée.

Le fait de devoir vaincre les probabilités est au coeur de FU. Mais si la plupart du temps les nombres pairs sont des succès et les impairs sont décevants, c'est la situation qui confirmera la nature du résultat. Il se peut qu'un résultat de 1 n'indique pas forcément un échec total, mais peut-être un succès avec une marge de manoeuvre minime.

Nous suivons les tribulations de deux personnages évoluant dans deux univers différents dans ce chapitre :

Sire Camden chevauche à la poursuite du seigneur Kane. Il voit le seigneur Kane sauter au-dessus d'une haute haie, et disparaître dans la forêt. Sire Camden essaie de sauter lui-aussi, aussi vous lancez un d6 obtenant un 2. Le cheval de Sire Camden passe l'obstacle, mais Sire Camden est légèrement désarçonné et reste un peu désorienté pendant un moment.

Le Capitaine Vance se jette à couvert alors que les balles fusent au travers du mur derrière lui. Il s'empare de la radio endommagée, trifouille les boutons et essaie d'appeler des renforts. Vous lancez un d6 et c'est un 1. Vance n'arrive pas du tout à trouver la bonne fréquence et une balle perdue détruit la radio.

Jet	Obtenez-vous ce que vous voulez ?
6	Oui, et... Vous obtenez ce que vous voulez, et autre chose.
4	Oui... Vous obtenez ce que vous voulez.
2	Oui, mais... Vous obtenez ce que vous voulez, mais il y a un coût
5	Non, mais... Vous n'obtenez pas ce que vous voulez, mais ce n'est pas un échec total.
3	Non... Vous n'obtenez pas ce que vous voulez.
1	Non, et... Vous n'obtenez pas ce que vous voulez, et les choses empirent

Questions fermées

FU utilise des questions à choix multiples pour aider à résoudre une action. On ne répond à une question fermée que par un "oui" ou un "non". Quand vous atteignez une situation qui doit être résolue par un jet de dés, proposez une question fermée : "Est-ce que je saute au-dessus du gouffre ?", "Est-ce que je cogne cet imbécile sur le nez ?", "Est-ce que la jolie serveuse de la taverne va succomber à mon charme et mon sourire ?". Le jet de dé donnera la réponse à la question et vous guidera.

Souvent vous n'aurez pas besoin de poser la question de manière explicite - elle apparaîtra évidente en fonction de

l'action tentée : "tu prends ton élan et tu sautes depuis le rebord du gouffre. Lance le dé."

Questions alternatives

Vous pouvez poser une question différemment si vous voulez, mais il vous faudra changer la table des résultats. Une question évidente pourrait être : "De quelle manière ai-je réussi ?", ce qui produirait les résultats suivants :

Jet	De quelle manière ai-je réussi ?
6	Succès légendaire
4	Succès complet
2	Juste un succès
5	Échec au plus juste
3	Échec total
1	Échec absolu, et pire encore

Libre à vous de composer vos propres questions et réponses, en fonction des besoins de votre groupe, du jeu et de l'histoire.

Jets de dés alternatifs

Certains joueurs ne sont pas à l'aise avec les résultats en mode pair/impair. Ils préfèrent les résultats sous la forme 1-3 Mauvais, 4-6 Bon résultat. Dans ce cas la table des résultats ressemblera à ceci :

Jet	Obtenez-vous ce que vous voulez ?
6	Oui, et...
5	Oui...
4	Oui, mais...
3	Non, mais...
2	Non...
1	Non, et...

Succès & Échec

Quand vous faites un lancer de dés votre personnage réussit ou échoue dans sa tentative. C'est généralement suffisant pour faire avancer l'histoire, mais d'autres événements peuvent intervenir.

Quand vous tentez une action, vous posez la question : "Est-ce que mon personnage obtient ce qu'il veut ?" Il y a six réponses possibles à cette question :

Oui, et...

Oui...

Oui, mais...

Non, mais...

Non...

Non, et...

Oui et *Non* sont assez simples à comprendre - ils vous disent si l'action tentée est réussie ou non. Le *et* et le *mais* sont des qualificatifs qui infléchissent le niveau de l'échec et du succès. Quand vous obtenez un qualificatif vous avez un élément supplémentaire pour comprendre en quoi l'action a réussi ou échoué. Cet élément supplémentaire peut ajouter une Condition ou un Détail à propos de la scène. et

Conditions: Ce sont des effets physiques, mentaux ou sociaux qui changent le comportement d'un personnage ou influent ses chances de tenter une action. Les Conditions comprennent les termes *en colère*, *sonné*, *fatigué* ou *inconscient*. Certains d'entre eux sont listés sur la feuille de personnage de FU, mais il y a des emplacements pour que vous puissiez intégrer les vôtres.

Détails: Ce sont les caractéristiques de l'environnement ou de la scène qui peuvent influencer sur le résultat d'une action. Un Détail peut se manifester par un rideau qui prend feu, une fenêtre qui se brise, un animal qui fuit, ou un moteur qui cale. Les Détails sont toujours liés intimement à la scène ou l'action en cours.

Exemples de succès & d'échecs

À partir de l'exemple qui précède, essayons de voir ce qui a pu arriver en fonction des réponses possibles à la question :

"Est-ce que Sire Camden arrive à sauter au-dessus de la haie ?"

Oui, et il rattrape le Seigneur Kane. Ceci est un Détail qui change la teneur de la scène.

Oui, il franchit la haie. Il n'y a pas de *et/mais* à ajouter ; ni Condition ni Détail supplémentaire.

Oui, mais Sire Camden est désorienté et temporairement **confus**. C'est une Condition à infliger au personnage.

Non, mais il repère une ouverture dans la haie plus loin. Ce Détail offre au personnage une opportunité pour continuer sa poursuite.

Non, le cheval refuse l'obstacle. Il n'y a pas de **et/mais**, donc aucune Condition ou Détail n'est ajouté.

Non, et son cheval rue, le projetant au sol, ce qui lui inflige une **blesure**. C'est une Condition.

Qui choisit les Conditions et les Détails ?

Tout le monde peut suggérer une Condition ou un Détail qui lui semble approprié en fonction de l'action et du résultat. Habituellement le joueur qui a lancé les dés et le Narrateur travailleront de concert pour trouver une issue pertinente. Mais en fait, n'importe qui à la table peut proposer une idée qui lui paraît intéressante.

Le Narrateur a toujours le dernier mot concernant la Condition ou le Détail à appliquer au résultat.

Quand utiliser les Conditions ?

Comme tous les qualificatifs, tout dépend de la situation. Dans les exemples précédents, les Conditions sont imposées au joueur courant quand les événements ne se déroulent pas comme il le pensait (**Oui, mais / Non, et**). Les Conditions peuvent rendre la vie du personnage un petit peu plus difficile à cause d'un succès trop léger ou d'un échec cuisant.

Vous pouvez aussi appliquer les Conditions à la cible d'une action, quand les événements se déroulent bien pour les personnages. Si vous débattiez avec un bureaucrate et obtenez un **Oui, et**, vous pouvez imposer une Condition **confus** à votre opposant. Si vous essayez de semer un ennemi et que vous obtenez un **Non, mais**, peut-être que votre poursuivant vous rattrape, mais vous pouvez aussi lui infliger une Condition **fatigué**. En appliquant ces Conditions vous donnerez une chance supplémentaire au personnage dans la suite de la scène.

Quand utiliser les Détails ?

Utilisez les Détails quand l'action est susceptible de modifier la scène ou l'environnement d'une certaine manière. Ce peut être un changement dans la dynamique de la scène ("**Oui** il franchit l'obstacle **et** il rattrape le Seigneur Kane") ; ou un changement de l'environnement ("**Non, mais** il repère un passage dans la haie").

Les Détails s'appliquent souvent quand le personnage qui agit obtient un avantage (**Oui, et / Non, mais**). Ils peuvent être utilisés avec un gros impact pour rendre l'action plus enthousiasmante et/ou dangereuse.

"Est-ce que j'arrive à me balancer au travers de la pièce à l'aide du chandelier ?" "**Oui, mais** une bougie en tombe et met le feu à la taverne."

Les Détails peuvent avoir des effets instantanés ou sur la durée, en fonction des circonstances. Un passage dans la haie peut être immédiatement utilisé pour continuer la poursuite ; une taverne qui prend feu reste un événement sans importance jusqu'à ce que le feu se propage !

Modificateurs

Certaines circonstances, matériels et compétences peuvent vous rendre la vie plus facile ou plus difficile. Les modificateurs changent le nombre de dés que vous pourrez lancer.

Rendre plus facile : Lancez un dé supplémentaire pour chaque Descripteur, Matériel, Condition ou Détail qui fournit un avantage pour l'action à effectuer. Le résultat le plus avantageux sera retenu, au choix du joueur.

Dans les bois, Sire Camden essaie de traquer le Seigneur Kane. Vous soulignez que le chevalier est un **bon chasseur**, ce qui donne un d6 supplémentaire. Après avoir lancé 2d6, vous obtenez 5 et 4. Le joueur décide de garder le 4 et il conclut qu'après une petite recherche Sire Camden retrouve la trace du Seigneur Kane et elle mène à une citadelle lugubre...

Rendre plus difficile : Lancez un dé supplémentaire pour chaque Descripteur, Matériel, Condition ou Détail qui rend l'action plus difficile. Le résultat se lit sur le plus mauvais dé.

Le Capitaine Vance décide de se ruer vers une jeep toute proche. Le Narrateur souligne qu'il n'y a **aucune couverture** entre l'endroit où se cache Vance et le véhicule. "Est-ce que Vance atteint la jeep sans être blessé ?". Après avoir lancé 2d6, vous avez un 3 et un 5. Il vous faut accepter le 3 et le Capitaine Vance est **blessé** avant d'atteindre la jeep.

Annulation des effets : Un dé de bénéfice annule un dé de malus, aussi vous ne lancerez jamais un dé "négatif" et un "positif" au même moment.

Plus tard dans sa quête, Sire Camden doit escalader une paroi **très raide** (-). Le chevalier est **fort** (+) et possède une corde (+). En conclusion, il n'ya qu'un seul dé de bonus (la difficulté de la paroi et la force du personnage s'annulent, ce qui laisse la corde). Vous lancerez 2d6.

Exemples de modificateurs

Le Capitaine Vance, est lancé à pleine vitesse dans la jeep, quand soudain un garde essaie de l'attraper et le faire passer par la fenêtre. "Est-ce que Vance saura se débarrasser du garde ?". Il est **difficile** (+) d'extraire Vance du véhicule, mais il est **blessé** (-) et **surpris** (-), et l'attaquant est **très fort** (-). Au total il vous faudra lancer deux dés négatifs. Vous lancez 3d6 avec un score de 2, 4 et 3, et il faudra retenir le pire résultat, soit le 3. Le garde arrive à sortir Vance de la jeep.

Pour les autres types de jets de dés ?

Il n'y a pas de "jet d'opposition" ou de "jet de dommage" dans FU. Le jet de dés pour "ne pas faire d'impair" est le seul genre de lancer utilisé en jeu, que vous deviez conduire une voiture au milieu d'une galerie marchande, combattre un géant à mains nues ou ignorer la blessure causée par une balle perdue.

Comment est-ce que les actions “en opposition” fonctionnent ?

Pour commencer, seuls les joueurs lancent les dés. Il faut rassembler tous les bonus (+) et les malus (-) applicables au personnage. Puis il faut ajouter tous les facteurs applicables à l’opposant et les intégrer au jet de dés. Est-ce que l’opposant est faible ? Vous avez un dé de bonus. Est-ce un champion du monde de catch ? On rajoute un dé de malus. Et ainsi de suite, jusqu’à ce que tout soit intégré. Quand vous avez réduit les dés pour en connaître le nombre à lancer, allez-y. En cas de résultat pair, vous gagnez le duel. Si le résultat est impair, votre adversaire a l’avantage.

Ajuster votre action

Les combats à l’épée, les débats politiques, les courses spatiales, les guerres internationales, les disputes et les duels au revolver sont résolues par ces jets de dés. Pour ajuster vos actions, la clé réside dans la question à laquelle vous essayez de répondre par votre jet de dés. Vous pouvez vivre un combat à l’épée palpitant et vous échanger coups pour coups en plusieurs “Est-ce que je touche le Comte de Montief ?”. Mais vous pourrez aussi réduire ce combat à un seul jet en demandant : “Est-ce que je triomphe du Comte de Montief dans ce duel ?”. Ou passer encore à un niveau supérieur en demandant : “Est-ce que mes hommes et moi arrivons à prendre possession du château du Comte de Montief ?”. À vous d’ajuster comme bon vous semble !

Option : grouper les dés !

Si vous lancez des doubles ou des triples (ou des quadruples), ils peuvent encore améliorer ou empirer votre jet. Si le résultat des dés est une combinaison, ses effets s’accroîtront. Vous pourrez ajouter un “et...” pour chaque dé qui correspond. Si l’action est un échec, elle sera pire. Si c’est un succès, chaque ajout rendra l’action encore plus brillante.

Par exemple, le Seigneur Camden fait face aux hommes de main du Seigneur Kane. “Est-ce que Sire Camden arrive à vaincre ces hommes ?”. Il est blessé et en sous-nombre, aussi il doit lancer deux dés de pénalité. Son score est de 3, 3 et 2. Il faut prendre le pire résultat : le double 3 ! Normalement, ce devrait être un “**Non...**”, mais le double 3 le transforme en “**Non, et...**”. S’il avait été triplé, le résultat aurait été “**Non, et... et...**” !

Les points FU

Les points FU sont une ressource que vous pourrez dépenser pour augmenter les chances de succès de votre personnage pour une action. On peut les utiliser de deux manières :

Un dé de Bonus : Dépensez un point de FU avant de lancer les dés pour ajouter un dé de bonus. Il est considéré exactement comme un dé de bonus normal. Vous pouvez dépenser autant de points de FU que vous en avez, mais il faut qu'ils soient annoncés au même moment.

Relancer : Dépenser un point de FU après votre jet de dé vous permet de relancer un seul dé. Le second résultat est conservé - on ne peut pas relancer une relance. Vous pouvez relancer autant de dés qu'il vous reste de points de FU, mais vous devez annoncer ces relances au même moment, en une seule fois.

Vous pouvez dépenser plusieurs points de FU pour une unique action en cumulant les effets. Il est permis de dépenser un point de FU pour ajouter un dé de bonus avant le jet, et un autre pour relancer un dé après coup.

De retour au quartier général, le Capitaine Vance essaie de convaincre le Général Wallace de lui confier le commandement de l'artillerie. Vance n'a pas trop d'atouts pour l'aider dans cette situation, en terme de Descripteurs, aussi il décide de dépenser deux points de FU pour ce jet. En plus de son dé de base, il lance donc deux dés de bonus, pour un score de 1, 1 et 3. Loin d'être satisfait, il dépense un dernier point de FU pour une relance. Il choisit un des "1" et relance son dé.

Récupérer des points de FU : Ces points peuvent être récupérés en jeu en accomplissant de belles actions ou en incarnant à la perfection votre rôle. Quand vous faites une action qui impose le respect et que tout le monde fait "Ouaaah !", ou que vous faites rire par votre caricature, ou toute autre situation qui pourrait être récompensée, vous gagnez un point de FU.

Combien de points de FU au départ ?

Le nombre de points de FU avec lesquels votre personnage commence doit être discuté avant le début de la partie. Plus vous aurez de points, plus vous aurez de chance d'avoir des succès. Si vous êtes impliqué dans des aventures rocambolesque, il est raisonnable de commencer avec 2 points de FU. Des super-héros peuvent débiter avec 3 points. Dans un jeu plus corsé, les joueurs peuvent démarrer avec un seul point de FU... voire aucun !

Est-ce que je peux donner / partager mes points ?

C'est à vous de voir avec votre groupe. La règle par défaut dit "non", mais...

Les Narrateurs ont-ils droit à des points de FU ?

Normalement, non, mais on peut allouer entre un et trois points à un méchant particulièrement puissant, ou à un monstre.

Autres moyens pour gagner des FU

Vous pouvez choisir de changer le moyen de gagner des points de FU. Vous pourriez les gagner en tuant des monstres, en achevant un des buts de votre personnage, ou en lançant un multiple 1 ou un multiple 6.

C'est un bon outil pour changer le ton ou le style du jeu. Si vous voulez faire de l'exploration de donjon, récompensez les joueurs quand ils tuent un monstre. Vous êtes plongé dans une cruelle dystopie ? Attribuez des points de FU quand les personnages perdent leur bataille contre leur Ennemi. Décidez si ce sont les seuls moyens de gagner du FU ou s'ils s'ajoutent aux récompenses habituelles. Cette décision aura aussi un effet dramatique sur le ton de la partie. Choisissez ce que vous voulez en faire.

Autres moyens de dépenser du FU

Amusez-vous avec les points de FU. Expérimentez, modifiez-en l'usage en fonction de votre groupe de joueurs ou du type d'histoire que vous voulez interpréter. Voici quelques suggestions :

FU comme des Points de Vie

Au lieu d'avoir un nombre de points de FU variable, tous les personnages commencent avec 3 points. Ils peuvent être dépensés comme les autres, mais également perdus quand les personnages subissent des dommages physiques ou mentaux (blessures, fatigue, peur, etc...). Dans ces cas, les points de FU peuvent être récupérés (pour revenir au maximum de 3) en interprétant une scène (sans jet de dés) avec un autre personnage qui lèvera le voile sur leur relation.

Tout relancer

En dépensant un point de FU, vous pouvez relancer tous vos dés. C'est tout ou rien, aussi vous ne pourrez pas garder vos bons jets et relancer les autres. Utilisez cette variante au lieu de la relance classique.

Changer un point

On peut dépenser un point de FU pour augmenter ou diminuer le résultat obtenu d'un point. Cette option est plus fiable qu'une relance parce qu'elle peut changer un "non" en "oui". Si vous utilisez cette variante, la relance classique peut être ignorée.

Utiliser un équipement

En dépensant un point de FU, vous pourrez transformer un élément d'équipement simple en Matériel pour la durée de la scène.

Prouesses et Pouvoirs

Donnez des capacités spéciales à vos personnages, ou des pouvoirs qui ne peuvent être utilisées qu'en dépensant un point de FU. Ils doivent être plus puissants que des Descripteurs - faites-en des outils surpuissants, capables de passer outre une règle, comme la capacité de voler, de lire les esprits ou de se téléporter, par exemple.

Prendre un coup

Au lieu de lancer les dés, annoncez que vous "prenez un coup". Tous les dés sont considérés comme des "1" (oui, si vous avez 5 dés, ça fera cinq fois le score 1 !). En compensation de votre peine, vous gagnez un point de FU.

Résumé des actions

1 Présenter la scène

Où la scène se tient-elle ? Qui est présent ? Que veulent-ils ? Avez-vous besoin de répartir la scène en tours ?

2 Agir

Jouez votre personnage et décrivez ce qui se passe. Convergez vers l'objectif.

3 Posez une question

Quand vous devez résoudre un conflit ou accomplir une action, posez une question fermée (par exemple: "Est-ce que je réussis ?")

4 Factorisez les modificateurs

+1 dé de bonus pour chaque Descripteur, Matériel, Détail ou Condition ou autre chose qui rende l'action plus facile.

+1 dé de pénalité pour chaque Descripteur, Matériel, Détail, Condition ou autre chose qui rende l'action plus difficile.

5 Lancez

Lancez tous vos dés. Le résultat est celui du meilleur dé (si vous lancez un ou plusieurs dé(s) de bonus) ou celui du plus mauvais dé (si vous lancez un ou plusieurs dé(s) de malus).

6 Décrivez le résultat

Utilisez le dé de résultat pour décrire l'issue de l'action ou du conflit. Appliquez une Condition ou un Détail si nécessaire.

[^1] NdT: même remarque qu'au chapitre "Les bases".

Chapter 4

Narrator

Following is some simple, straightforward advice for Narrators. It is all fairly generic because all the specific stuff is going to relate to the genre, tone and style of game that you and your players choose to play.

Talking is good

Start your game with a conversation. Talk about what players want out of the game, what you want, and where those ideas overlap. Those overlaps are likely where everyone is going to have the most fun. At the very least you should work together to establish the genre and tone of your shared story. Talk about this stuff too, so that everyone is clear of the specifics (there is a world of difference between Gothic horror and splatter films, for example).

Talk during the game too. Encourage players to share ideas and give input into scenes, objectives and the challenges characters face. If you need to clarify ideas, themes or issues then do that.

Listening is good

If there is going to be talk there needs to be listening. listen to your players and the things they tell you, either in conversation or when they do things with their character. Do stuff that relates to the Descriptors written on the player's character sheets, because that is what they think is cool.

When playing

When running games don't plan too much ahead of time. The dice rolls are going to direct a lot of the action, and you and the players will fill in the gaps by applying Conditions and Details. Here are some tips to keep things moving and help you enjoy the game as much as the players do.

Keep things simple: Do not complicate your job by introducing lots of sub-plots or convoluted twists. Things will get all messed about by themselves and the story will run off on tangents that you never dreamed of.

You are not the enemy: this may seem obvious, but is worth stating. Your role is to help guide the story in interesting directions, not to kill everyone. You can give players hints and ideas if you think this will lead to a better story. Sometimes you will portray the adversaries, and are expected to do so vigorously but fairly. Other times you will get to be an ally, companion, or peer, and once again you should be true to the spirit of the game.

Say "yes": if players make suggestions or ask questions it is probably because they are interested in what is going on. They probably have a cool idea to introduce to the story. encourage this and condently say "yes" to requests. This doesn't mean you should let players get anything they want – but you should let players introduce elements into the story when the time is right.

Make rolls meaningful: every time you call for a die roll it should mean something interesting is going to happen, NO MATTER THE RESULT. Don't have players make rolls if the result is not important to the story, or if failure will stop the momentum of the story.

3 Questions to guide your game

When you begin a game talk with the players about their expectations. Try to answer the following three questions:

What will characters do?

Do players want to kick in doors, kill monsters and take home piles of treasure? Do they want to feel like epic heroes? Or the underdogs, struggling against ridiculous odds?

How do players want to feel?

Do the players want to feel like they are changing the world? Like their character is gaining in wealth, prestige or power? Or do they want to feel like their backs are against the wall and their lives constantly at risk?

What is the Narrator's role?

What kinds of challenges, encounters and situations are you going to present the characters in order to achieve the above? Do you need to ensure every challenge is accompanied by a generous reward? Are you going to make every fight hard but fair? Will you be relentless in the pursuit of the antagonist's goals?

Answer these questions and everyone at the table will be clear on their role in the coming adventure.

Recovery

During games characters can suffer injuries, become physically or mentally stressed, and be afflicted by a range of other Conditions. Conditions are always recovered at a time and/or rate appropriate to the story. This is usually with the passing of time, but does not have to be. A good rule of thumb is that one or more Conditions can be removed/recovered between scenes, though this will depend on the timing of such encounters.

Rewards

Reward players for good roleplaying and achieving goals by giving them FU points. You may also reward them for a variety of other reasons, as your group decides (see the sidebar on page 12). FU points can be used to improve a character's chance of success and are therefore a great immediate, tangible reward. You don't have to be the only one at the table offering rewards, though. All players should speak up when someone has done something cool, funny or awesome, and reward a FU point.

How much, how often? Be generous with your rewards, as the positive reinforcement of earning FU points will inspire them on to greater acts of heroism, spectacle or depravity, as the case may be. Also, take into account whether this will be a "one off" game, or a part of an ongoing story or campaign - players are likely to burn through FU points faster in a single session game and will need their resources replenished faster.

Characters & Obstacles

All the characters, monsters, traps, villains, terrain features, creatures and obstacles that are encountered during a story are defined in much the same way as characters. You are not confined by any rules or restrictions when creating characters or obstacles, the only thing you must do is make them entertaining and interesting.

The Bowl

One technique for rewarding FU Points is to place a bowl of beads, chits or tokens in the centre of the table. Each bead is a FU Point. The Narrator can tell players to “take one from the bowl”, and other players can reach in when it is appropriate to reward a player, by passing a bead from the bowl. This requires trust between players and Narrator, but makes the running of the game very smooth as no-one has to stop and ask; “Does that deserve a FU Point?”

Advancement

FU is not a game about “levelling up”. While characters might have a variety of experiences and learn from them, the real advancement comes from the changing story and/or world.

If appropriate, players can change one Descriptor between game sessions. This alteration should relate in some way to the experiences and story their character just participated in. Gear can be changed between sessions at the Narrator’s discretion.

Goals might also change from game session to game session. Give players time to consider their goals at the start of each session and let them adjust or change them as necessary.

Tracking Obstacles

Use sticky-notes (Haftnotizen) or index cards (Karteikarten) to record details about your characters, monsters and obstacles. Write down Descriptors, Gear and other info. As they suffer Conditions, record those on the card.

Use index cards to record important terrain features, too. Write down any Descriptor(s) pertaining to the feature so players can take them into account as they plan their actions.

What do I share with players?

Some groups play open, making no secret of the Descriptors and details of creatures and monsters. Other groups (and/or Narrators) keep this information hidden from players. Both options provide for different styles of play.

Playing an open table means everyone is clear about what is going on, what opportunities exist for cool scenes and actions. Players can see what Gear, Conditions and Descriptors are “in play” and incorporate them into scenes.

Keeping the details of villains, traps and other obstacles from the players will push them to test their enemies, explore the environment, and try different things. They can manoeuvre themselves and situations in directions they think will be advantageous. It is always satisfying to be rewarded with bonus dice for accurately guessing an enemy's Descriptors.

Chapter 5

Race to the Temple of Tot

Tennessee Smith, famed explorer, has nally got a solid lead on the whereabouts of the ancient Idol of Tot, an object of reported supernatural power. Unfortunately, Smith's arch enemy Giles Fishburne is also on the trail of the Idol, and has thrown his lot in with the Nazis!

This short adventure will get you into the action quickly. It illustrates one way you might prepare your own adventures, adversaries and obstacles. Use the pre-generated characters presented at the end of the adventure. *Race to the Temple of Tot* consists of a series of set-piece (-> Schlüsselszenen) encounters that you can use, rearrange and ignore at your leisure. Remember that beat the odds rolls will lead to all kinds of interesting twists and turns and once the characters set out on the adventure anything is possible!

Before you begin

Before starting play have a quick discussion about the tone and style of the game. The scenario is classic pulp - over the top action, outrageous villains and larger than life heroes. Make sure everyone is on the same page here - talk about what makes this genre cool and perhaps point out examples of the genre (*Indiana Jones, The Mummy, The Rocketeer*) and what parts of these you enjoyed.

Read the flavour text above (the stuff in italics) and get everyone at the table to throw around some ideas of cool stuff they would like to see happen during the adventure. Note it all down - when things slow, or if you get stuck for what to do next, chuck one of these ideas into the mix!

Scenes

The scenes presented here have a description of where the action takes place and suggest Descriptors you or the players might incorporate into the action. The italics set up the action of the scene and the objective. paraphrase the details for your players.

Challenges

The challenges and adversaries in this adventure are recorded in boxes with relevant Descriptors, Conditions and Notes. These are to guide you and do not have to be used. Your own cool ideas should always trump anything written here!

Escape the Bulak Market

Scene: Central Asia - a bustling market in the city of Bulak - midday. Tall stone and mud-brick buildings with narrow arched windows surround the central market; stalls and cafes, bars and emporiums run off in all directions along winding, narrow streets.

Descriptors: Crowded streets, exotic goods.

The characters have just acquired a map to the Temple of Tot. Unfortunately, Nazi goons have arrived and want the map, too. There are a lot of goons, and while the characters could fight them, it might be easier to flee. Do the characters escape?

Adversaries	Nazi Goons/-Schläger
Deskriptoren	lots of goons, Beefy Aryans, Not too bright
Gear	Noisy Sub-machine guns
Conditions	<input type="checkbox"/> Confused, <input type="checkbox"/> Trapped, <input type="checkbox"/> Slowed (aufgehalten?), <input type="checkbox"/> Out of Action/Ausser Gefecht

Notes: There are a number of goon squads equal to the number of characters.

What can go wrong? The characters are captured; The map is lost.

Translating the Map

Scene: A dark coffee lounge, cafe or back room, somewhere in the city of Bulak. The smell of strong coffee and exotic food permeates the room.

Descriptors: Private.

Tennessee Smith and his companions have the map but must now translate it, puzzling out the strange symbols and markings. Do they translate the map?

Challenge	Translating the Map
Deskriptoren	Ancient glyphs, Brittle paper
Conditions	<input type="checkbox"/> Torn, <input type="checkbox"/> Ruined, <input type="checkbox"/> Smudged, <input type="checkbox"/> Burnt to a crisp

What can go wrong? The map is damaged; The characters misread the map; They cannot read the map and must get help from an expert in ancient languages.

The Gou Zou Gorge (Die Gou-Zou-Schlucht)

Scene: The majestic Gou Zou Gorge, half a mile deep and crossed by a single iron girder railway bridge. Wide open plains lie on either side of the gorge and the Kow mountains lie in the distance.

Descriptors: open plains, Impassible Gorge.

The characters follow the map to Gou Zou Gorge, by car or horse back. Giles Fishburne is approaching fast, aboard the German dirigible Der Vogel. Do the characters cross the bridge safely? Do they keep their lead on the Germans?

Adversaries	Nazi Bird Truppen
Descriptors	They fly!, Agile
Gear	Delicate Flying Harness, Deadly Stick Grenade
Conditions	<input type="checkbox"/> Confused, <input type="checkbox"/> Grounded, <input type="checkbox"/> Slowed, <input type="checkbox"/> Out of Action

Notes: There are a number of Bird Truppen equal to the number of characters.

Challenge	Gou Zou Bridge
Deskriptoren	Wide but narrow
Conditions	<input type="checkbox"/> Rickety, <input type="checkbox"/> Blown all to hell

Notes: You know you must introduce an approaching train, right?

What can go wrong? The bridge is destroyed; The map is lost; the characters are captured.

The Temple

Scene: An ancient temple fashioned into the side of a mountain. Grand statues of sinister looking gods and daemons line the walls. Dust covers everything. The tunnel leads deeper into the mountain.

Descriptors: Dark, Silent.

The characters must penetrate the heart of the temple, but the map warned of nefarious traps and terrible

guardians. Do they get past the traps and guardians?

Challenge	Nefarious Traps
Deskriptoren	Hidden, Deadly
Gear	Poison Darts, Rusting Spears
Conditions	<input type="checkbox"/> Disarmed, <input type="checkbox"/> Set-off, <input type="checkbox"/> Revealed

Notes: Challenge characters with one or two traps. Tell them the passage is trapped, but don't tell them how, or where the traps are until they are sprung!

Adversaries	Stone Statue Guardian
Deskriptoren	Big, Heavy, Slow, Relentless
Gear	Heavy Stone Weapons
Conditions	<input type="checkbox"/> Damaged, <input type="checkbox"/> Off balance, <input type="checkbox"/> Slowed, <input type="checkbox"/> Out of Action

Notes: There is one Statue Guardian for every two characters. The large, heavy weapons can strike multiple characters at once.

What can go wrong? Characters cannot get past traps; characters are injured by traps.

The Idol Chamber

Scene: A large stone chamber ingeniously lit by mirrors reflecting sunlight. The Idol of Tot - a golden statue of a seven-headed monkey - sits on a stone plinth in the centre of the room.

Deskriptoren: large bronze mirrors.

The characters enter the chamber of the idol, only to find that Giles Fishburne and his Nazi goons are here too! Do they defeat Giles and escape with the Idol?

Adversary	Giles Fishburne
Descripteurs	Smart, Arrogant, Sword Fighter
Gear	Polished Sabre
Conditions	<input type="checkbox"/> Confused, <input type="checkbox"/> Injured, <input type="checkbox"/> Slowed, <input type="checkbox"/> Out of Action

Notes: Giles is a greedy, arrogant villain, but he isn't stupid. If things start looking dire he will attempt to escape, make a deal and/or double-cross anyone in his way. He has no loyalty to the Nazis!

Characters

Four pre-made characters can be found on the next page. They are each examples of classic pulp character archetypes. players may tweak or adjust them at the Narrator's discretion, before play starts, perhaps changing a Descriptor or two, or switching out an item of Gear. Before starting the game each player should define one or two relationships, describing how the characters know each other. A quick and easy way to do this is for everyone to describe how they know the character to their left.

Tennessee Smith, Daredevil Explorer (Tollkühner Forscher/Forschungsreisender)

Character	Tennessee Smith
Deskriptoren	Nimble, level Headed, Use Bull Whip, Afraid of Heights
Gear	Bull Whip, Worn leather Jacket
Drive	Find the Idol of Tot
Conditions	<input type="checkbox"/> Angry, <input type="checkbox"/> Scared, <input type="checkbox"/> Tired, <input type="checkbox"/> Trapped, <input type="checkbox"/> Blinded, <input type="checkbox"/> Hungry, <input type="checkbox"/> Dazed, <input type="checkbox"/> Injured, <input type="checkbox"/> Dying

Tennessee Smith is a mild-mannered professor of history, but in his spare time he travels into the wilderness in search of lost artefacts and treasure. Ruggedly handsome, he always seems to keep his cool, no matter how much danger he is in—and he tends to get into a lot of it.

Relationships:

Notes:

Jimmy Sweet, Beherzter/Unerschrockener Gassenjunge

(Jimmy Sweet, Plucky Kid)

Character	Jimmy Sweet
Deskriptoren	Quick, Smart-aleck, Underestimated, Young
Gear	Noisy Firecrackers, Dirty Baseball Cap
Drive	See the 7 wonders of the world
Conditions	<input type="checkbox"/> Angry, <input type="checkbox"/> Scared, <input type="checkbox"/> Tired, <input type="checkbox"/> Trapped, <input type="checkbox"/> Blinded, <input type="checkbox"/> Hungry, <input type="checkbox"/> Dazed, <input type="checkbox"/> Injured, <input type="checkbox"/> Dying

Jimmy Sweet is a happy-go-lucky kid who has never had anyone to rely on but himself. He is wiry, tough and quick, with a cheeky attitude that frequently gets him into trouble. Jimmy stowed away on a tramp steamer with the intention of seeing the world and making his fortune.

Relationships:

Notes:

Harvey Reed, Retired Boxer

Character	Harvey Reed
Deskriptoren	Strong, Thinks-on-his-Feet, Boxer, Ugly as Sin
Gear	Roll of quarters, poor fitting suit
Drive	Look out for Tennessee Smith
Conditions	<input type="checkbox"/> Angry, <input type="checkbox"/> Scared, <input type="checkbox"/> Tired, <input type="checkbox"/> Trapped, <input type="checkbox"/> Blinded, <input type="checkbox"/> Hungry, <input type="checkbox"/> Dazed, <input type="checkbox"/> Injured, <input type="checkbox"/> Dying

Harvey Reed is a recently retired champion boxer. Finding the sedentary life a little too boring he has joined his old friend Tennessee in search of adventure.

Relationships:

Notes:

October Jones, Junge Reporterin

(Girl Reporter)

Character	October Jones
Deskriptoren	Beautiful, Witty, Good memory, Curious
Gear	Trusty Camera, Thick Notebook
Drive	Get the scoop on the real Tennessee Smith
Conditions	<input type="checkbox"/> Angry, <input type="checkbox"/> Scared, <input type="checkbox"/> Tired, <input type="checkbox"/> Trapped, <input type="checkbox"/> Blinded, <input type="checkbox"/> Hungry, <input type="checkbox"/> Dazed, <input type="checkbox"/> Injured, <input type="checkbox"/> Dying

October Jones is a reporter and adventurer, a girl ordered a great deal of freedom by her father's immense wealth. Beautiful, intelligent and spoiled she is a woman used to getting what she wants.

Relationships:

Notes:

Chapter 6

Appendix - Descriptors

This list is by no means exhaustive, but it's a good place to start. each entry lists the kinds of things a Descriptor might be an advantage or hindrance for, which makes it a handy reference for both players and Narrators.

Body Descriptors

- **Agile:** helpful when dancing, leaping, doing gymnastics, crawling through tight spaces and balancing.
- **Ambidextrous:** great when shooting two guns at the same time, or doing slight-of-hand magic tricks.
- **Blonde:** good for getting people to underestimate you, not good if you spend too much time in the sun.
- **Fake Orange Tan:** great for passing as an aging celebrity, and for drawing attention to yourself.
- **Furry:** useful for resisting cold weather, and living in the woods.
- **Handsome:** useful for irtng, selling stu , getting roles on T.V., modelling, and being popular.
- **Huge:** good for looking menacing, reaching high places, acting like a body builder, or getting stuck in small spaces.
- **Overweight:** a problem when exercising and borrowing clothes.
- **Poor Constitution:** a hindrance when long dis- tance running, resisting damage, performing feats of endurance, and healing.
- **Quick:** handy for ducking to and from places, slight-of-hand, dodging and other actions that require speed of action.
- **Razor-sharp Claws:** great for slicing up en- emies, cutting vegetables and maybe climbing trees.
- **Short:** a pain for reaching the top shelf, but use ful for crawling under low objects and getting lost in a crowd.
- **Slow:** a problem when running, dodging, and reacting to things.
- **Strong:** useful for lifting, carrying, smashing and throwing things. Wrestling and avoiding being crushed might also be aided.
- **Tall:** good for reaching the top shelf, climbing, and seeing over other people's heads.
- **Thin:** handy for squeezing into places and clothes, hiding behind poles, and performing on the catwalk.
- **Ugly:** a problem when trying to seduce someone, or get a role on T.V.
- **Vigour:** great for resisting poison, long distance running, and other feats of endurance.
- **Weak:** a pain when lifting, carrying, smashing and throwing stuff.
- **Webbed Feet:** great for swimming, but terrible when buying shoes.

Mind Descriptors

Absent-Minded: good for being distracted, but a problem when remembering where you left the keys, or that you just pulled the pin from a hand grenade. Book-Smart: great when doing exams, knowing math formulas, remembering dates in history, and generally getting into law at Harvard. Computer-Wiz: good for programming, fixing your laptop and getting into pC vs. Apple name-wars. Dim-Witted: a problem when listening to jokes, recognizing a trick, or generally keeping up appearances in social settings. Empathetic: good for reading people's emotions, doing psychological evaluations, and knowing how to comfort distressed people. Focused: good for staying on task, not getting distracted, and looking serious. Lateral Thinker: handy for problem solving, and approaching issues in new or unusual ways. Mathematician: great for doing sums, solving equations and doing your tax. Observant: great for spotting hidden clues, noticing details, doing end-a-words, and reading body language. Orator: good for public speaking, debating and getting people to see your point of view. Slow: a pain when trying to understand plans, or learn new things. Tactician: great for planning battles, remembering military history and quoting Tsun Tsu. Uneducated: a pain when reading, doing math, remembering important dates in history and doing any school-type tests. Wise: handy for sprouting proverbs, giving advice, putting unrelated clues together, interpreting people's reactions, and saying 'I told you so'. Witty: good for making funny comments, being charming and / or entertaining, and always knowing the right thing to say.

Edge Descriptors

Acrobatics: great for joining the circus, leaping through narrow gaps, and doing impressive flips. Arcane Knowledge: good for identifying mystical artefacts, recognizing the presence of evil magic, and reading ancient scrolls. Courage: handy when seeing something scary, telling your wife you forgot your anniversary, and attempting other dangerous acts. Driving: great for car racing, car chases, and passing your driving exam. Fencing: good for sword fighting and other civilized forms of melee. Good Memory: handy for remembering names and faces, vital clues, and mathematical formulas. Hunting: good when tracking and stalking, looking good in camouflage, and knowing what an angry rhinoceros sounds like. Keen Sight: great for seeing a long way or even doing stunts by moonlight. Linguistics: good for speaking one (or more) foreign languages and generally communicating with others. Magic: great for knowing the mystic arts, casting spells, or acting like a stage magician. Medicine: good for performing operations, diagnosing illness, and administering first aid. Nasty Bite: great for really hurting someone in combat, chewing your own arm off, or winning a pie eating contest. Rich: handy for buying luxury sports cars, getting invited to exclusive parties, and bribing officials. Wrestling: good for fighting unarmed combat, and pinning opponents to the ground.

Flaw Descriptors

Blind: a pain when doing anything that requires sight, such as shooting, navigating an unfamiliar space, or painting. Brave: good for charging into mortal danger, acting foolhardy, and getting into deep trouble. Clumsy: a problem when carrying a valuable vase, visiting an antique store, or trying to cross a booby-trapped room. Greedy: a pain when resisting the urge to steal, lie, or in some other way keep or obtain wealth. in-Human Appearance: a hindrance when trying not to get noticed, avoiding attention, or finding a pair of pants that fit just right. Missing Leg: a problem when running, climbing, or performing any other activity that involves movement, without prosthetics or a wheelchair. Old: a pain when trying to look cool, climb stairs, use a computer, or be positive about your health. Poor: a hindrance when wanting to buy food or clothes, or trying to get into an exclusive party. Poor Sight: a pain when trying to recognize someone or thing, driving at night, or noticing visual clues. Primitive: a problem when using mobile phones, cars, and door bells, as well as interacting at more civilized social occasions. Smelly: a hindrance when trying to impress people, or hiding from wild animals or trackers. Wanted: a pain when trying to keep out of trouble, or needing something from your apartment. Young: a problem when trying to get into clubs, be taken seriously by adults, avoid school, or see over the dash in a car.

Charakterbogen ??

Ein Charakterbogen ist online unter folgender Adresse zum Herunterladen erhältlich:

(Dies ist der Link zum franz. Bogen, wir sollten den deutschen ins Git einpflegen und dann hier verlinken)

<https://raw.githubusercontent.com/brunobord/fu-rpg-libre-et-universel/master/feuille-de-personnage.pdf>