



fu

Das freie & universelle
ROLLENSPIEL

von Nathan Russell



Das freie & universelle
ROLLENSPIEL

von Nathan Russell

Deutsche Übersetzung des regelleichten
Universalrollenspiels FU: The Freeform
Universal RPG.

This work is based on FU: The Freeform Universal RPG (found at <http://freeformuniversal.com>), by Nathan Russell, and licensed for use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

The Powered By FU logo is
© Nathan Russell and is
used with permission.



Dieses Werk basiert auf **FU: The Freeform Universal RPG** (zu finden auf <http://freeformuniversal.com>), von **Nathan Russell**, welches unter einer Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht ist: **Namensnennung 3.0 Unported (CC BY 3.0)**.

Diese Übersetzung und die enthaltenen Illustrationen stehen unter der gleichen Lizenz..

Das bedeutet: Du darfst den Text und die Illustrationen dieser Übersetzung in beliebiger Form und in jedem Medium weitergeben, kopieren, übersetzen, verändern und darauf aufbauen und neue Sachen daraus machen. Wichtig ist, dass du die Urheber namentlich nennst, das sind *Nathan Russell*, der Autor der englischen Originalversion, und *Tina Trillitzsch* und *Thorsten Panknin*, die Übersetzer und Bearbeiter der vorliegenden deutschen Version. Außerdem sollte ein Link zur Lizenz (siehe oben) beigefügt werden, ebenso eine Liste der Änderungen, die du gemacht hast.

Englische Erstpublikation Freeform Universal 2010
Erscheinungsjahr der deutsche Übersetzung 2016/2017

Dieses Buch ist mit dem Open-Source-Progamm Scribus in den Schriftarten Cardenio Modern (von Nils Cordes) und Arvo (von Anton Koovit) gesetzt.

MITWIRKENDE

NATHAN RUSSELL

Autor

TINA TRILLITZSCH

Übersetzung, Cover, Illustrationen, Satz

THORSTEN PANKNIN

Übersetzung

Eine Onlineversion dieser Regeln
zum Lesen im Browser, eine EPUB-Version
für E-Book-Reader und Smartphones
sowie Figurenbögen zum Ausdrucken
gibt es im Internet auf
www.fu-rollenspiel.de
zum Download.

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG.....9

Wie man dieses Buch
verwendet.....10

2. DIE GRUNDLAGEN.....12

Was ihr braucht.....12

Was ihr macht.....13

Wie ihr's macht.....14

Vor dem Losspielen.....15

Sprecht vor dem
Spielen miteinander!16

Der Sofort-Genre-
Generator16

3. DIE FIGUREN.....17

Konzept.....17

Beschreiber.....19

Beispiele für
Beschreiber.....20

Klischees sind deine
Freunde!.....21

Beschreiber wählen.....21

Beschreiber sind klar
und eindeutig.....22

Beschreiber gehören
fest zu einer Figur.....22

Die Reichweite von
Beschreibern ist
beschränkt22

Was für ein Beschreiber
ist das?23

Was sind gute Stärken
und Schwächen?.....23

Soll ich mich spezi-
alisieren?.....24

Beschreiber-
Alternativen.....25

Ausrüstung.....26

Beispiel-Ausrüstung.....27

Ausrüstung auswählen.....	29	4. ETWAS TUN.....	38
Ausrüstung ist Zubehör.....	29	Szenen und Runden.....	38
Ausrüstung beschreiben.....	29	Wer plant Szenen?.....	40
Nur ein einziges Adjektiv.....	30	Wie plant man eine Szene?.....	40
Konkrete Substantive....	30	Was ist eine Ziel- setzung?.....	40
Sprecht über eure Ausrüstung	30	Müssen Szenen in der richtigen zeitlichen Reihenfolge passieren? 41	41
Gute Ausrüstung und schlechte Ausrüstung...30		Muss ich Runden benutzen?.....	41
Kram, der keine Ausrüstung ist.....	31	Ungerade Zahlen vermeiden.....	42
Beschreibung.....	32	Geschlossene Fragen....44	
Motive.....	33	Fragen-Alternativen45	
Beziehungen.....	34	Würfelergebnis- Alternativen.....	46
Hier dreht sich alles ums Rollenspiel	35	Erfolg & Misserfolg.....	46
Langfristige oder kurzfristige Ziele?.....	35	Beispiele für Erfolg & Misserfolg.....	48
Wie viele Beziehungen? 35		Wer entscheidet über Zustände & Details?.....48	
Spielt keine Feinde.....	36	Wann soll ich Zustände verwenden?.....49	
Figurenerstellung kurzgefasst.....	37		

Wann soll ich Details benutzen?.....	49	5. DIE ERZÄHLERIN.....	61
Würfe modifizieren.....	50	Reden ist gut.....	61
Beispiel-Modifikatoren	52	Zuhören ist gut.....	62
Andere Würfe?.....	53	Im Spiel selbst.....	62
Wie funktionieren „Gegenaktionen“?.....	53	Drei Fragen zur Orientierung.....	64
An deine Handlungen näher herangehen.....	54	Erholung & Heilung.....	65
Option: Paschwürfe.....	54	Belohnungen.....	65
FU-Punkte.....	55	Figuren & Hindernisse.....	66
FU-Punkte beim Sitzungsbeginn.....	57	Die Schale.....	67
Darf ich FU-Punkte verschenken oder teilen?....	57	Erfahrung gewinnen.....	67
Bekommt die Erzählerin auch FU-Punkte?.....	57	Den Überblick über Hindernisse behalten....	68
Andere Möglichkeiten, FU-Punkte zu verdienen.....	57	Welche Daten gibst du deinen Spielerinnen?....	68
Andere Möglichkeiten, FU einzusetzen.....	58		
Handlungen kurzgefasst.....	60	6. DAS RENNEN ZUM TEMPEL DES TOTH.....	70
		Vor dem Spiel.....	71
		Szenen.....	71
		Herausforderungen.....	72

Flucht vom Markt in Bulak.....	73
Die Übersetzung der Karte.....	74
Die Gou-Zou-Schlucht...	76
Der Tempel.....	78
Die Kammer des Götzen.....	80
Figuren.....	81
7. ANHANG.....	86
Körper-Beschreiber.....	86
Geist-Beschreiber.....	88
Stärken-Beschreiber.....	90
Schwächen- Beschreiber.....	92
Figurenbögen.....	94

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 erleben, und das mit kleinstmöglichem Aufwand und Vorbereitung.

FU ist vor allem ein einfaches Spiel. Dieses Buch soll dabei helfen, euch in wenigen Minuten von der Idee „*Diese Spielwelt könnte man doch als Rollenspiel spielen!*“ an den Spieltisch zu bringen. Die Figurenerstellung geht schnell und ist so intuitiv, dass ihr jede beliebige Figur spielen könnt; das Spielsystem ist leicht zu erlernen und ganz einfach zu benutzen.

FU ist universell oder auch „generisch“. Das bedeutet, dass sich dieses Gerüst aus Grundregeln nicht auf eine bestimmte Hintergrundgeschichte oder Spielwelt stützt, sondern nichts vorwegnimmt und voraussetzt.

FU ist ein Grundsystem, mit dem ihr eure eigene Spielwelt und eure eigenen Geschichten entwickeln könnt.

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 besteht aus zwei verschiedenen Inhaltstypen. 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 Unterüberschriften.

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. Auch sie wirst du nach dem ersten Spiel wahrscheinlich nicht noch einmal brauchen.

Außerdem gibt es nach vielen Unterkapiteln „Randbemerkungen“. Dort findest du Regelerläuterungen, genauere Beispiele, Anleitungen, wie man die Regeln im Spiel konkret einsetzen kann, und Zusatzregeln, die du bei Bedarf hinzufügen kannst.

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.

Randbemerkungen erkennst du leicht an ihrer zweiseitigen Formatierung. Dort kannst du immer dann nachschauen, wenn du Klärung zum „Wie“ und „Wann“ einer bestimmten Regel benötigst.

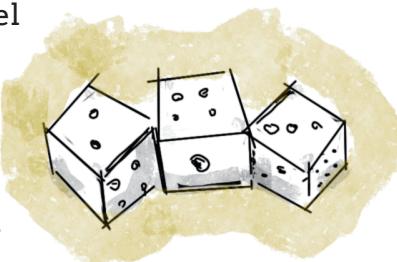
2. DIE GRUNDLAGEN

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

WAS IHR BRAUCHT

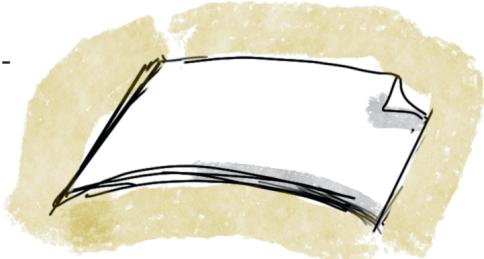
Vor dem Spielen müsst ihr ein paar Sachen zusammensuchen. Hier ist die Einkaufsliste.

Würfel: Um auszuwerten, wie eure Handlungen ausgehen, verwendet ihr bei FU normale Würfel mit sechs Seiten. Ihr braucht mindestens einen, aber besser ist es, wenn jede Spielerin etwa drei Stück hat. In diesem 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 müsst.



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 die Erzählerin 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

Gemeinsam mit deinen Freundinnen erzählst du eine dramatische und aufregende Geschichte. Du legst Teile der Spielwelt fest, und alle haben Gelegenheit, diese Welt zu beeinflussen.

Die meisten Spielerinnen suchen sich wahrscheinlich eine Figur aus, die eine Hauptrolle spielt – coole Leute, die zupacken 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 die Erzählerin. Ihre Aufgabe es ist, den anderen dabei zu helfen, ihre Figuren vor Herausforderungen zu stellen. Außerdem hat sie bei Regelfragen – wenn nötig – das letzte Wort.

Das Spielen selbst besteht aus einer Unterhaltung, bei der alle zusammenwirken, um die Figuren in coole und unterhaltsame Situationen zu verwickeln. Dann benutzt ihr die Würfel, um zu sehen, 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 MÄCHT

Wenn du etwas tust und nicht klar ist, wie es ausgeht, wirfst du einen W6. Dein 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

erhofft. 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 erfinden und zeigt der Erzählerin, welche Rollen sie gern in der Welt einnehmen wollen.

Vielleicht sind diese Dinge ja schon entschieden, sei es durch die Erzählerin oder durch ein vorgefertigtes Spielweltmodul. Falls nicht, überlegt euch gemeinsam etwas, das alle spannend finden und spielen wollen.

Sprecht vor dem Spielen miteinander!

Unterhaltet euch darüber, was für ein Spiel ihr spielen wollt, damit alle von Anfang an wissen, was Sache ist.

Werdet euch einig über die Grundstimmung, das Thema und eure Erwartungen. Es ist zum Beispiel wichtig zu wissen, ob man für leidenschaftliche Schauspiel-einlagen und blutige Metzeleien Beifall oder eher Buhrufe ernten wird.

Bringt Ideen zur Spielwelt ein, schlagt tolle Bilder, klassische oder abgefahrenen Schlüsselszenen und coole Klischees vor und diskutiert darüber. So haben alle eine klare Vorstellung davon, worum es im Spiel gehen wird.

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

Der Sofort-Genre-Generator

Wollt ihr schnell und ohne Umwege direkt loslegen, schreibt alle jeweils zwei Genres oder Spielweltideen auf kleine Zettel und werft sie in einen Hut. Zieht zwei davon und ihr erhaltet „Vorstadt-Weltuntergang“, „Mittelalter-Superhelden“, „Kampfsport-Gymnasium“ und ähnliches. Diskutiert Stimmung, Themen, mögliche Geschichten und Figuren und spielt dann los!

3. 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 und auf andere Personen reagiert.

KONZEPT

Sobald du weißt, in welcher Spielwelt und unter welchen Voraussetzungen euer Abenteuer stattfinden soll, kannst du dir langsam Gedanken über deine Figur machen – über ihr „Konzept“. Dies ist der Kern deiner Figur und beschreibt, was sie ausmacht und wer sie ist. Ein Konzept lässt sich mit wenigen Worten oder einem kurzen Satz zusammenfassen.

Das Konzept kann den Hintergrund oder den Beruf deiner Figur beschreiben wie „paranormaler Ermittler“ oder „Wunderkind“. Oder es gibt 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 mittalterliche England, aber ein „welterfahrener Schultheiß“ 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 Groschenromane – 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 besprochen hat, entscheidet sie sich für eine „außerirdische Botschafterin“.

BESCHREIBER

Beschreiber sind Adjektive oder kurze Sätze, mit denen ihr die Fähigkeiten und Schwachstellen eurer Figuren kennzeichnen; Dinge, die ihnen das Leben leichter oder schwerer 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.

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

David überlegt sich, welche Situationen sein *tollkühner Entdecker* schon so erlebt haben könnte und entscheidet sich für die folgenden Beschreiber:

Körper: beweglich

Geist: besonnen

Stärke: Bullenpeitsche einsetzen

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 (Seite 86) 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, vital, schwächlich, Schwimmhäute an den Füßen.

Geist: zerstreut, belesen, Computerfreak, dämlich, 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, unerschrocken, unschickt, 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 bei deinem Konzept auf Klischees stützt. Klischees umfassen eine Unzahl von Vorstellungen und Konzepten, mit denen man direkt vertraut ist. Wenn jemand sagt, seine Figur sei ein Barbar, hat man automatisch einen muskelbepackten unzivilisierten Klotz

vor Augen. Klischees sind eine nützliche Abkürzung beim Beschreiben deiner Figur.

Beschreiber wählen

Gib dir bei den Beschreibern Mühe, gleichzeitig kreativ und trotzdem ehrlich zu sein – vergiss nicht dein Konzept und die Spielwelt. Denn einer Figur die Schwäche „**kann nicht schwimmen**“ zu ge-

ben, wenn du weißt, dass alle Geschichten in der Wüste stattfinden, ist eher unsportlich.

Lass deine Fantasie spielen, behalte dein Konzept im Hinterkopf und besprich deine Ideen mit der Erzählerin. Es gibt endlos viele Möglichkeiten.

Beschreiber sind klar und eindeutig

Beschreiber sind gut, wenn alle am Tisch sie verstehen. Wenn eine von euch einen Beschreiber nicht eindeutig findet, redet darüber. Vielleicht muss er umgeschrieben werden, vielleicht aber auch nicht. Spätestens dann, wenn er schlussendlich zum Einsatz kommt, sollten sich alle über seine Bedeutung einig sein.

Beschreiber gehören fest zu einer Figur

Jeder Beschreiber ist ein wesentlicher Teil der Figur, der untrennbar mit ihr verbunden ist. Normalerweise können Beschreiber ihr also auch nicht weggenommen oder entfernt werden oder verloren gehen (allerdings können sie unter Umständen vergessen oder eingeschränkt sein). Nimm daher keine Gegenstände oder Geräte als Beschreiber.

Die Reichweite von Beschreibern ist beschränkt

Jeder Beschreiber sollte ein oder zwei konkrete, offensichtliche Anwendungsbiete haben. Er kann natürlich auch in einer ganzen Reihe anderer, nicht vorhersehbarer Umstände anwendbar sein,

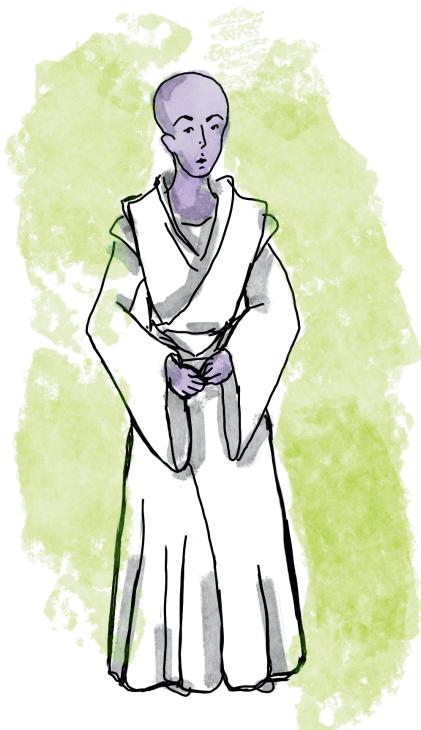
doch das ergibt sich erst im Laufe des Spiels. **Medizin** ist daher beispielsweise besser als **Ärztin**, denn Letzteres kann auch in allerlei nichtmedizinischen Situationen eingesetzt werden und ist zu allgemein (*„Als Ärztin bin ich gebildet und ziemlich wohlhabend ...“*).

Was für ein Beschreiber ist das?

Manche Beschreiber passen problemlos in mehrere Kategorien – **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. Entscheidet einfach gemeinsam, ob ein Beschreiber für eure Geschichten passt oder nicht.

Was sind gute Stärken und Schwächen?

Dinge, die in anderen Spielen „Fertigkeiten“ oder „Talente“ heißen, eignen sich wunderbar 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 herauszufordern, dem Spiel Würze zu verleihen und Hindernisse einzubringen.

Soll ich mich spezialisieren?

Du kannst deine Beschreiber eng auf ein einziges Konzept konzentrieren und dich so „spezialisieren“.

Einer richtig furchteinflößenden Kriegerin kannst du Körper: **stark**, Geist: **Taktikerin**, Stärke: **Nahkampf** und Schwäche: **leichtsinnig** geben. Es wäre ein Leichtes, fast alle diese Beschreiber ins Spiel zu bringen, wenn ihr in einem Kampf geratet. Jedoch hat die Figur so 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 eine Ringerin, Bodybuilderin oder einen wütenden grünen Superhelden willst. Gib deiner genialen Wissenschaftlerin Geist: **belesen** und Stärke: **Raketen-technik**. Bedenke aber: Je stärker du dich spezialisierst, desto mehr musst du dich in Szenen anstrengen, die nichts mit deinen Begabungen zu tun haben. Manche Spielerinnen sehen das als willkommene Herausforderung.

Beschreiber-Alternativen

Die vier Standard-Beschreiber (Körper, Geist, Stärke und Schwäche) sind nicht die einzige Möglichkeit, eure Figuren zu definieren. Ändert oder ersetzt sie, um sie an eure Spielwelt und eure Geschichten anzupas-

sen. In einem Spiel über Riesen-Kampfroboter könntet ihr statt Körper und Geist zum Beispiel Chassis und Pilot verwenden. In einem Spiel, in dem alle unterschiedliche Wesen spielen, könnte ein Beschreiber durch „Tierform“ ersetzt werden. In solchen Fällen müssen die oben erwähnten Ratschläge teilweise angepasst werden; Tierform: **Jaguar** ist viel umfassender als die bisher angesprochenen Beschreiber, kann aber in diesem Fall genau passen, um den Ansatz eures Spiels abzubilden. Seid kreativ und macht bei Bedarf eigene Änderungen.

AUSRÜSTUNG

Ausrüstung beschreibt 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. Sie kann aus allem Möglichen bestehen – 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 besteht ein Ausrüstungsgegenstand immer aus einem Adjektiv und einem Substantiv (oder zusammengesetzten Substantiv): rostiges Schwert, langes Seil, schnelles Pferd, Scharfschützengewehr, Papas Camaro, schwere Rüstung.

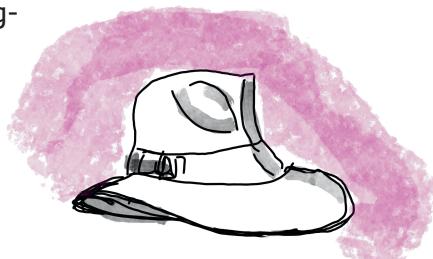
Deine Figur hat genau zwei Ausrüstungsgegenstände, such dir also zwei Teile aus.

David entscheidet, dass sein Tollkühner Entdecker eine **stabile Bullenpeitsche** dabei hat, da er damit recht geschickt ist, und eine **abgetragene Lederjacke**, die ihn vor der Kälte und leichten 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 die folgende 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, hochmoderner Raumanzug, seidener Hausrock, verbeulter Filzhut, hohe Puderperücke.

Waffen: rostiger Säbel, schwere Axt, meines Vaters Dienstrevolver, verborgener Dolch, experimenteller Flammenwerfer, falscher Revolver, zuverlässige AK-47, Gummihammer.

Fortbewegung: treues Ross, verbeulter Buick, gepanzerte Luxuskarosse, quietschende Clownsschuhe, aufgemotzter Straßenrennwagen, Mädchenfahrrad, unzuverlässiges Sportcoupé, klappriger Karren, schnelles Motorrad, Omas Flitzer.

Sonstiges: riesiger Rucksack, kleine Flagge, schwere Rollenspielbücher, treuer Hund, verbeulte Bratpfanne, nassgewordenen Notizbuch, uraltes 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 Protonenpacks** 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 gehört nie fest zu einer einer Figur – sie kann fallengelassen wer-

den, verloren oder kaputt gehen oder gestohlen werden. Ein **kybernetischer Arm** ist keine Ausrüstung, ein **gepanzter Roboterhandschuh** dagegen schon.

Ausrüstung beschreiben

Wenn du deine Ausrüstung beschreibst, lass das dazugehörige Adjektiv etwas Nützliches und Interessantes über den Gegenstand aussagen. Ein **langer Dolch** ist zwar nicht verkehrt, aber ein **zerbrochener Dolch** ist noch besser!

Die Beschreibung deiner Ausrüstung sollte, genau wie deine Beschreiber auch, klar und eindeutig sein – es darf kein Zweifel bestehen, wofür sie gut ist oder was ihre Haupteigenchaft 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 ok, 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.

Sprecht über eure Ausrüstung

Diskutiere deine Ausrüstung mit der Gruppe. Allen

muss klar sein, was du beschreibst – wofür die Ausrüstung nützlich ist und wobei eher hinderlich.

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 bist.

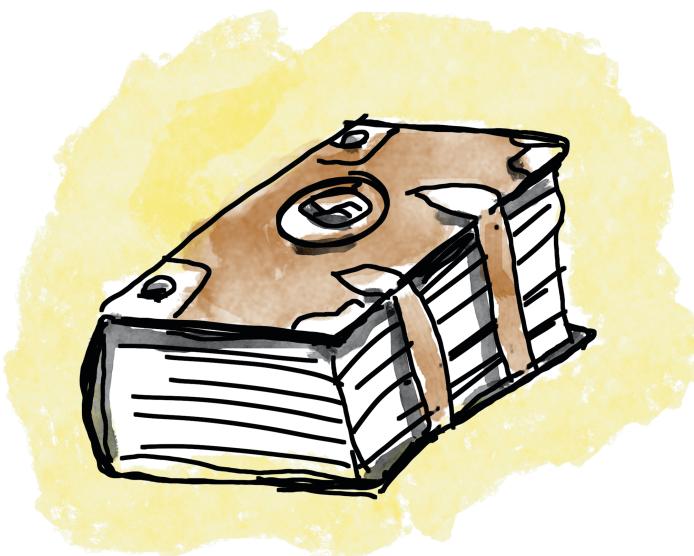
Gute Ausrüstung und schlechte Ausrüstung

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 Figurenbo gen stehen, sind Requisiten. Requisiten haben keine Auswirkung auf die Erfolgsaussichten einer Handlung – sie sind ledig-

lich kosmetischer Natur, quasi Schaufensterdekoration, und modifizieren deine Würfelwürfe nicht. Du kannst aber die Ausrüstung mit anderen Figuren tauschen, sie ihnen stehen oder vom Boden aufheben und sie dann selbst 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 und interessant findest.

David macht sich ein paar Notizen zu seinem tollkühnen Entdecker:

Tennessee Smith ist ein eigentlich friedfertiger Geschichtsprofessor, der in seiner Freizeit allerdings oft in die Wildnis reist, um verschollene 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!

Nina beschreibt ihre ausserirdische Botschafterin so:

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.

MOTIVE

Jede Figur hat einen Antrieb – 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 erreichen? Was wünschst du dir, was treibt dich an?

Was hindert dich daran? Welches Hindernis, welche Gegner stehen zwischen dir und dem, was du willst?

Was tust du? Was ist dein nächster Schritt auf dem Weg zu deinem Ziel? Wie weit würdest du gehen, um es zu erreichen?

Tennessee Smith ist auf der Suche nach dem Götzen des Toth, einem Artefakt, das er schon seit Jahrzehnten heiß begehrte. 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 es

unbedingt schaffen und ist zu allem bereit, um an den Götzen zu gelangen – doch töten würde er dafür niemals.

Lumina strebt nach Freiheit für alle Völker des Jupiter. 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 zu verwirklichen.

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 die Vergangenheit beider Figuren etwas vertiefen. Zum Beispiel: *alte Saufkumpane, 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 antiken Kulturen des Jupiter hielt. Nina ist damit zufrieden und fügt noch hinzu, dass beide sich zueinander hingezogen fühlten, aber Lumina für romantische

Tändeleien zu stark auf ihre Mission konzentriert ist.

Hier dreht sich alles ums Rollenspiel

Deine Beschreibung, Motive und Beziehungen sollen dir dabei helfen, deine Figur zu entwickeln und sie in eure Geschichten- und Abenteuerwelt einzubinden. Die Erzählerin gibt dir vielleicht gelegentlich einen Würfelbonus für Dinge, die sich aus diesen drei Dingen ergeben, aber das ist keinesfalls ein Muss.

Nutze deine Motive und Beziehungen als Richtlinie dafür, wie du deine Rolle spielst und wie deine Figur auf die der anderen Spielerinnen und auf ihre Umwelt reagiert.

Langfristige oder kurzfristige Ziele?

Wenn du dein Motiv aussuchst, kannst du frei zwischen lang- und kurzfristigen Zielen wählen. 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, für das sie länger braucht.

Wie viele Beziehungen?

Für den Anfang reichen zwei Beziehungen. Sucht euch zwei verschiedene

Figuren aus und entscheidet, woher sie sich kennen. Du kannst gemeinsam mit einer Mitspielerin die Beziehung zwischen euren Figuren festlegen, oder ihr nehmt getrennte Beziehungen, die nichts miteinander zu tun haben – oder sogar „gegenläufige“ Beziehungen (zum Beispiel: „verliebt in“/„angewidert von“).

Spielt keine Feinde
Entwerft keine Motive oder Beziehungen, durch die sich die Figuren dauernd in den Haaren liegen. Es macht nichts, wenn sie nicht immer einer Meinung sind (das kann sogar Spaß machen!), aber sie sollten sich nicht hassen. Die Figuren müssen schließlich zusammenhalten, um Feinde bezwingen, das Geheimnis lösen oder den Auftrag erfüllen zu können.

FIGURENERSTELLUNG KURZGEFASST

1. Konzept:

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

2. Beschreiber:

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

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 das Interessante und Besondere an ihr?

5. Motive:

Was will deine Figur? Was hindert sie daran? Was tut sie, um ihr Ziel zu erreichen?

6. Beziehungen:

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

4. ETWAS TUN

Bei FU erzählst du gemeinsam mit deinen Mitspielerinnen spannende Geschichten über eure Figuren. Es geht nicht ums Gewinnen oder Wettkampf, sondern sondern um die Freude am Entwickeln eurer gemeinsamen Geschichte.

SZENEN UND RUNDEN

Das Spiel unterteilt sich in Szenen und Runden. Eine Szene ist ein Zeitabschnitt innerhalb der Geschichte, in dem es um etwas bestimmtes geht: eine Situation, einen Ort oder eine Gruppe von Figuren. Szenen sind die Grundbausteine der Geschichte und können beliebig lange Zeiträume von wenigen Sekunden bis hin zu vielen Stunden abbilden. Jede Szene sollte eine bestimmte Zielsetzung verfolgen und enden, wenn diese bearbeitet wurde. Eine Szene kann die Handlung vorantreiben, etwas über eine Figur verraten oder der Geschichte Stimmung und Atmosphäre verleihen. Viele Szenen tun das sogar alles gleichzeitig.

Im Laufe der Szene beschreiben Erzählerin und Spielerinnen, was die Figuren tun. Spielerinnen „spielen“ ihre Fi-

guren, sprechen für sie und sagen, wie sie handeln. Die Erzählerin tut dasselbe für alle anderen Figuren, Wesen und Monstren, die in der Szene vorkommen.

Der Ausgang von Szenen kann durch Würfelwürfe entschieden werden, muss aber nicht. Es ist durchaus möglich, dass das Ziel einer Szene durch reines Rollenspiel und Interaktion zwischen den Figuren erreicht wird.

Wenn es einmal wichtig ist, was die Figuren jeweils in welcher genauen Reihenfolge tun, unterteilt ihr die Szene in Runden. Eine Runde ist ein Zeitraum, der so lang ist, dass jede Figur genau eine Handlung durchführen kann – einen Angriff machen, eine mitreißende Rede halten, einen Gegenstand zu einer Mitstreiterin werfen, etwas auf dem Smartphone nachschlagen oder eine andere Aufgabe.

Die Spielerinnen sagen, was ihre Figuren tun, während die Erzählerin entscheidet, wie die anderen Figuren und Wesen agieren. Nun entscheidet ihr alle gemeinsam, in welcher Reihenfolge das alles passiert. Wenn jede betroffene Figur Gelegenheit zum Handeln hatte, endet die Runde. Wenn nötig, beginnt danach eine neue.

Übrigens: es würfeln immer nur die Spielerinnen. So hat die Erzählerin Hände und Kopf frei, um neue Ränke und Komplotten zu schmieden und sich auf das nächste spannende Ereignis vorzubereiten.

Wer plant Szenen?

Die Spielerinnen können Szenen vorschlagen, die sie gerne sehen würden oder in denen sie mitspielen wollen. Doch meistens legt am Ende die Erzählerin fest, welche Szenen tatsächlich gespielt werden und in welcher Reihenfolge sie stattfinden. Bevor die Erzählerin die abschließende Entscheidung trifft, könnt ihr noch gemeinsam die Reihenfolge der Ereignisse besprechen – was passiert, wo passiert es und wer ist dabei?

Manche Gruppen lassen auch die Spielerinnen reihum jeweils eine Szene planen, und auch das ist völlig in Ordnung.

Wie plant man eine Szene?

Die Szene zu planen bedeutet, dass du festlegst, wo und wann die Geschehnis-

se stattfinden, wer dabei ist, was kurz vorher passiert ist und was gleich passieren soll. Ort, Figuren, Ereignis – oder Wo, Wann, Wer und Was.

Beziehe beim Beschreiben der Szene alle Sinne mit ein und stelle interessante und wichtige Details zum Handlungsort und den anwesenden Figuren heraus. Achte beim Entwickeln der Szene außerdem darauf, welche Zielsetzung sie haben soll.

Was ist eine Zielsetzung?

Die Zielsetzung einer Szene kann alles mögliche sein, das eine Spielerin oder Figur erreichen will. Figurenziele könnten unter anderem sein: etwas in Erfahrung bringen, einen Feind bezwingen, mit jemandem reden, eine kurze

oder lange Reise unternehmen, sich auf einen Kampf vorbereiten, jemanden hereinlegen oder etwas stehlen. Spielerinnenziele könnten sein: die eigene Figur in einem tollen Kampf sehen, das Rätsel lösen, ein Geheimnis über die eigene Figur preisgeben oder mit einer bestimmten Figur oder Spielerin interagieren. Oft überschneiden sich die Zielsetzungen von Spielerinnen und Figuren auch.

Müssen Szenen in der richtigen zeitlichen Reihenfolge passieren?
Ihr könnt alle möglichen Erzähltechniken aus Literatur und Film verwenden – Rückblenden, Vorausblenden, parallel laufende Handlungsstränge und sogar Montage-Sequenzen (Zusammenschnitte kür-

zerer aufeinanderfolgender Szenen zu einer langen). Auch wenn die meisten Szenen wahrscheinlich zeitlich nacheinander stattfinden, braucht ihr euch nicht davon einschränken lassen.

Muss ich Runden benutzen?

Runden sind optional, können aber nützlich sein, um die Zeit einzuteilen, wenn mehrere Figuren gleichzeitig verschiedene Dinge tun wollen. Ihr könnt sie bei Bedarf einsetzen, um Handlungen zu ordnen und einzuteilen. Bei einigen Szenen ergeben sich Runden fast von allein, bei anderen denkt ihr vielleicht gar nicht daran.

UNGERADE ZAHLEN VERMEIDEN

Wenn eine Figur eine Handlung versucht, deren Ausgang nicht eindeutig oder offensichtlich ist, macht ihre Spielerin einen Würfelwurf, bei dem sie versucht, die ungeraden Zahlen zu vermeiden.

Um den Ausgang der Handlung zu entscheiden, werft ihr 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 ihr eine ungerade Zahl werft, schlägt die Handlung entweder fehl, oder sie war nicht so gut wie nötig oder wie erhofft. Je niedriger die ungerade Zahl, desto schlechter das Ergebnis. Weiter hinten folgt eine hilfreiche Tabelle, die das Konzept verdeutlicht.

Der Wurf zur Vermeidung der ungeraden Zahlen ist das Herzstück von FU. Meistens sind gerade Zahlen gut und ungerade schlecht, aber die tatsächlichen Ergebnisse hängen von der konkreten Situation ab. Es kann zum Beispiel sein, dass der Wurf einer 1 nicht unbedingt ein unerhörter



Misserfolg ist, sondern eher der kleinstmögliche, schwächste Erfolg, den man sich vorstellen kann.

Wurf	Schaffst du , was du vor hast?
6	Ja, und ... Du schaffst es und bekommst sogar noch etwas dazu.
4	Ja ... Du schaffst es.
2	Ja, aber ... Du schaffst es, aber es hat einen Preis.
5	Nein, aber ... Du schaffst es nicht, aber es ist kein volliger Verlust.
3	Nein ... Du schaffst es nicht.
1	Nein, und ... Du schaffst es nicht und es wird noch schlimmer.

In diesem Kapitel folgen wir den Irrungen und Wirrungen zweier Figuren aus unterschiedlichen Spielwelten.

Sir Camden verfolgt den bösen Lord Kane zu Pferd. Er sieht, wie Lord Kane über eine hohe Hecke springt und im dahinter liegenden

Wald verschwindet. Sir Camden versucht nun, ebenfall über die Hecke zu springen, also werft ihr einen W6 und es fällt eine 2. Sir Camdens Pferd überspringt die Hecke, aber Sir Camden selbst bekommt einen Stoß versetzt und ist kurzzeitig durcheinander.

Captain Vance geht in Deckung, als ein erneuter Kugelhagel die Mauer trifft, hinter der er sich versteckt. Er greift nach einem beschädigten Funkgerät und betätigt ein paar Schalter, um beim Hauptquartier Unterstützung anzufordern. Ihr werft einen W6 und es fällt eine 1. Vance findet die richtige Frequenz nicht, und ein Querschläger trifft das Funkgerät. Es ist zerstört.

Geschlossene Fragen

Um zu entscheiden, wie eine Handlung ausgeht, verwendet ihr bei FU Fragen in geschlossener Form. Eine geschlossene Frage kann man nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. Wenn du in eine Situation gerätst, die mit Würfeln geklärt werden muss, schlage eine

geschlossene Frage vor:
„Springe ich über den Abgrund?“, „Geb ich dem



Trottel eins auf die Nase?”, „Fällt die Schankmaid auf meinen ungezwungenen Charme und mein gewinnendes Lächeln herein?” Der Würfelwurf wird deine Frage beantworten und deine Reaktion leiten.

Oft muss die Frage gar nicht ausdrücklich gestellt werden, sondern ergibt sich aus der Handlung, die du gerade versuchst: „Du nimmst Anlauf und springst am Rande des Abgrunds ab. Würfeln!“

Wurf Wie gut gelingt es?

- | | |
|---|--|
| 6 | Legendärer Erfolg |
| 4 | Völliger Erfolg |
| 2 | Gerade so geschafft |
| 5 | Gerade so daneben |
| 3 | Völliger Fehlschlag |
| 1 | Grandioser Fehlschlag, und zwar richtig! |

Ihr könnt euch auch gerne eigene Fragen und Antworten ausdenken, die zu eurer Gruppe, eurem Spiel und eurer Geschichte passen.

Fragen-Alternativen

Ihr könnt auch andere Fragen stellen, wenn ihr mögt, müsst dann aber die Ergebnistabelle ändern. Eine naheliegende Frage wäre „Wie gut gelingt es mir?“ Das könnte zu den folgenden Ereignissen führen:

Würfelergebnis- Alternativen

Manchen Spielerinnen gefallen die geraden/ungeraden Ergebnisse nicht – viele haben lieber 1-3 als schlechte und 4-6 als gute Ergebnisse. Dann würde die Ergebnistabelle wie folgt aussehen:

Wurf	Schaffst du, was du vorhast?
6	Ja, und ...
5	Ja ...
4	Ja, aber ...
3	Nein, aber
2	Nein ...
1	Nein, und ...

ERFOLG & MISSERFOLG

Wenn du würfelst, hat deine Figur entweder Erfolg bei dem, was sie versucht, oder es schlägt fehl. Normalerweise genügt das, um die Geschichte voranzutreiben, doch es kann auch noch mehr passieren.

Wenn du eine Handlung versuchst, stellst du die Frage: „*Erreicht meine Figur was sie will?*“ Darauf gibt es sechs mögliche Antworten:

- Ja, und...
- Ja...
- Ja, aber...

- Nein, aber...
- Nein...
- Nein, und...

Ja und *Nein* sind klar – sie sagen euch, ob die Handlung erfolgreich war oder nicht. Das *Und* und das *Aber* legen den Umfang von Erfolg und Misserfolg fest. Wenn du eines davon würfelst, wird ein Satzteil angefügt, der beschreibt, wie groß dein Erfolg oder dein Fehlschlag ist. Dieser Zusatz kann entweder einer Figur einen *Zustand* auferlegen oder ein *Szenendetail* hinzufügen.

Zustände: Das sind körperliche, geistige oder gesellschaftliche Auswirkungen, die Einfluss darauf haben, wie eine Figur sich verhält oder wie sie Handlungen angeht. Zustände umfassen Dinge wie *wütend*, *verwirrt*, *müde* und *bewusstlos*. Einige stehen schon auf dem FU-Figurenbögen; außerdem findet ihr dort auch noch genug Platz zum Eintragen eigener Zustände.

Details: Dies sind Umgebungs- oder Szenenmerkmale, die sich verändern können, wenn eine Figur etwas tut. Details können z. B. Vorhänge sein, die Feuer fangen, Fenster, die zersplittern, Tiere, die davonlaufen oder Maschinen, die angehalten sind. Details sind immer eng verknüpft mit der jeweiligen Szene und dem, was die Figur versucht zu tun.

Beispiele für Erfolg & Misserfolg

Kehren wir zu unserem Beispiel von vorhin zurück und schauen, was für jede der möglichen Antworten auf die Frage „**Über-springt Sir Camden die Hecke?**“ passieren würde:

- **Ja, und** er holt Lord Kane ein. Dies ist ein *Detail*, das die Szene verändert.
- **Ja, er** springt über die Hecke. Hier gibt es keinen Und-/Aber-Zusatz, also werden weder Zustand noch Detail hinzugefügt.
- **Ja, aber** Sir Camden verliert die Orientierung und ist vorübergehend verwirrt. Dies ist ein *Zustand*, der der Figur auferlegt wird.
- **Nein, aber** er entdeckt weiter hinten eine Lücke in der Hecke. Dieses *Detail*

gibt der Figur eine neue Möglichkeit, die Verfolgung fortzuführen.

- **Nein,** das Pferd scheut vor dem Absprung. Hier gibt es keinen Und-/Aber-Zusatz, also werden weder Zustand noch Detail hinzugefügt.
- **Nein, und** sein Pferd bäumt sich auf und wirft ihn ab. Beim Sturz auf den Boden **verletzt** er sich. Das ist ein *Zustand*.

Wer entscheidet über Zustände & Details?

Alle Spielerinnen dürfen Zustände oder Details vorschlagen, die ihrer Meinung nach zur versuchten Handlung und zum Würfelergebnis passen. Üblicherweise entscheiden sich die würfelnde Spielerin und die Erzählerin gemeinsam für eine

passende dramatische Auswirkung. Wenn alle am Tisch ihre tollen Einfälle einbringen, ist das natürlich noch schöner. Das letzte Wort darüber, welcher Zustand oder welches Detail am Ende benutzt wird, hat jedoch immer die Erzählerin.

Wann soll ich Zustände verwenden?

Das hängt von der Situation ab. In den Beispielen weiter oben werden der aktiven Spielerin Zustände auferlegt, wenn es nicht ganz glatt für sie läuft (**Ja, aber/Nein, und**). Die Zustände machen der Figur nach einem schwachen Erfolg oder einem schweren Misserfolg das Leben etwas schwerer.

Du kannst auch anderen Figuren Zustände auferlegen, wenn sie das Ziel einer

Handlung waren, die für deine Figur gut ausging. Wenn du mit einem Beamten diskutierst und ein **Ja, und**-Ergebnis bekommst, kannst du den Zustand **verwirrt** auf die Zielperson anwenden. Wenn du versuchst, einem Feind davonzurennen und ein **Nein, aber**-Ergebnis bekommst, könnte er dich einholen, aber dafür den Zustand **müde** erhalten. So eingesetzt können Zustände euch also Vorteile für den späteren Verlauf der Szene verschaffen.

Wann soll ich Details benutzen?

Füge Details hinzu, wenn die versuchte Handlung in irgendeiner Form die Szene oder das Drumherum verändert. Das können neue Machtverhältnisse

sein („**Ja**, er springt über die Hecke **und** holt Lord Kane ein.“), oder eine geänderte Umgebung („**Nein, aber** er entdeckt eine Lücke in der Hecke.“).

Details werden oft eingesetzt, um der aktiven Figur einen gewissen Vorteil zu geben (**Ja, und/ Nein, aber**). Sie können aber auch sehr effektiv die Situation unterhaltsamer oder gefährlicher machen: „Schwingst du dich am

Kronleuchter durch den Raum? **Ja, aber** es lösen sich Kerzen und setzen die Taverne in Brand.“

Details können, abhängig von den Umständen, unmittelbar oder dauerhaft wirksam sein. Eine Lücke in der Hecke kann hier und jetzt einmalig nutzen, um die Verfolgung fortzusetzen; eine brennende Taverne ist eine dauerhafte Gefahr, bis jemand das Feuer löscht!

WÜRFE MODIFIZIEREN

Manchmal machen äußere Umstände, Ausrüstung oder Fähigkeiten eine Handlung leichter oder schwerer. Modifikatoren verändern die Anzahl der Würfel, die du werfen darfst, wenn du etwas tun willst.

Dinge einfacher nachen: Wirf je einen zusätzlichen Bonuswürfel pro Beschreiber, Ausrüstungsgegenstand, Zustand und Detail, die einen Vorteil für die gemachte

Handlung bringen. Das Ergebnis ist der beste gefallene Würfel (nicht unbedingt der mit dem höchsten Wert), nach Wahl der Spielerin.

Im Wald versucht Sir Camden, Lord Kane aufzuspüren. Du merkst an, dass der Ritter ein **guter Jäger** ist, daher bekommst du einen weiteren W6 als Bonus. Du wirfst 2W6 und es fallen eine 5 (*Nein, aber*) und eine 4 (*Ja*). Du nimmst das *Ja* (4) und es wird entschieden, dass Sir Camden nach kurzer Suche den Spuren von Lord Kane zu einer finsternen Zitadelle folgen kann ...

Dinge schwieriger machen: Wirf je einen zusätzlichen Maluswürfel pro Beschreiber, Ausrüstungsgegenstand, Zustand und Detail, die deine Handlung erschweren. Das Ergebnis ist der schlechteste gefallene Würfel.

Captain Vance beschließt, zu einem in der Nähe stehendem Geländewagen zu rennen. Die Erzählerin weist darauf hin, dass es zwischen Vances Versteck und dem Fahrzeug **keine Deckung** gibt. „*Gelangt Vance unverletzt zum Geländewagen?*“ Du wirfst 2W6 und es fallen

eine 3 (*Nein*) und eine 5 (*Nein, aber*). Du musst das *Nein* (3) nehmen und Captain Vance wird beim Erreichen des Geländewagens **verletzt** ...

Aufhebung: Je ein helfender Würfel hebt einen erschwerenden Würfel auf, so dass du nie „positive“ Bonus- und „negative“ Maluswürfel gleichzeitig wirfst.

Im weiteren Verlauf seiner Suche muss Sir Camden eine **steile** (-) Klippe erklimmen. Der Ritter ist **stark** (+) und hat ein **Seil** (+). Insgesamt ergibt das einen einzelnen Bonuswürfel für diese Handlung (die steile Klippe und die Stärke des Ritters heben sich auf und es bleibt nur das Seil übrig). Du wirfst 2W6 und es fallen eine 3 (*Nein*) und eine 6 (*Ja, und*).

Beispiel-Modifikatoren
Captain Vance rast im Geländewagen dahin, als eine Wache versucht, ihn durch das Fenster hinauszuziehen. „*Kann Vance die Wache abschütteln?*“ Es ist **schwer** (+), Vance durchs Fenster zu ziehen, aber er

ist **verwundet** (-) und **überrascht** (-), und der Angreifer ist **sehr stark** (-). Insgesamt musst du zwei Maluswürfel werfen. Du wirfst 3W6 und es fallen 2 (*Ja, aber*), 4 (*Ja*) und 3 (*Nein*). Du musst das schlechteste Ergebnis neh-

men, also das *Nein* (die 3.) Der Wache gelingt es, Vance aus dem Geländewagen zu bugsieren.

Andere Würfe?

Bei FU gibt es keine „Gegenwürfe“ oder „Wettstreit-Aktionen“, „Schadenswürfe“ oder „Trefferwürfe“. Das Würfeln zum Vermeiden der ungeraden Zahlen ist die einzige Wurfart, die du bei FU machst, egal ob du mit dem Auto durch ein überfülltes Einkaufszentrum fahren willst, Armdrücken mit einer Riesenmachst oder die Verletzung aus einem Querschläger wegzu-stecken versuchst.

Wie funktionieren Wettbewerbe gegen andere Figuren?

Zunächst einmal ist zu beachten, dass immer nur die

Spielerinnen würfeln, nie die Erzählerin - auch nicht für Nebenfiguren, die sie darstellt. Zuerst zählst du alle Vorteile (+) und Nachteile (-) zusammen, die für deine Figur gelten. Dann prüfst du alle Faktoren, die für die Gegnerin gelten und fügst sie ebenfalls zu deinem Wurf hinzu. Ist die Gegnerin schwach? Dann bekommst du einen Bonuswürfel. Ist sie Weltmeisterin im Armdrücken? Dann rechne einen Maluswürfel ein. Und so weiter, bis alles eingerechnet ist.

Wenn du weißt, wie viele Bonus- oder Maluswürfel du hast, würfle. Ist das Ergebnis eine gerade Zahl, gewinnst du den Wettbewerb; ist es eine ungerade Zahl, ist deine Gegnerin im Vorteil.

An deine Handlungen näher herangehen

Schwertkämpfe, politische Debatten, Weltraumrennen, internationale Kriege, Streitgespräche oder Feuergefechte werden alle mit dem Gerade-Ungerade-Wurf abgehandelt. Das Entscheidende ist, dass ihr die Handlungen nach Bedarf aus der Nähe oder aus der Ferne betrachtet, und zwar durch die Art der Frage, die ihr vor dem Würfeln stellt.

Bei einem dramatischen Schwertkampf erreichst du einen Schlagabtausch mit mehrmaligem Hin und Her, wenn du fragst „*Treffe ich den Grafen De Montief?*“ Du könntest aber auch den gesamten Kampf mit einem einzigen Wurf abhandeln, indem du fragst „*Besiege ich den Grafen De Montief im Duell?*“

Oder du verlegst den Kampf auf eine noch höhere Ebene und fragst „*Stürmen meine Landsknechte die Burg des Grafen De Montief?*“ Stellt den Fokus ganz nach Bedarf flexibel ein!

Option: Paschwürfe

Mit dieser Regel werden durch der Wurf von zweimal, dreimal oder sogar viermal der gleichen Zahl Erfolge viel süßer und Misserfolge viel bitterer: Denn immer, wenn der Wert deines besten Würfels mehrmals gefallen ist, dramatisiert sich die Lage – pro gleichem Würfel kommt nun ein „*Und ...*“-Zusatz hinzu. Wenn die Handlung schiefgeht, verschlimmert der Zusatz die Situation; klappt die Handlung, verbessert er sie. Zum Beispiel steht Sir Cam-

den den Scherben von Lord Kane gegenüber. „*Besiegt Lord Kane die Scherben?*“ Er ist verletzt und in der Unterzahl, also wirfst du zwei Maluswürfel. Du würfelst und es fallen 3, 3 und 2. Du musst das schlechteste Ergebnis nehmen – die doppelte 3! Normalerweise wäre das ein „**Nein ...**“-Ergebnis, doch die doppelte 3 macht es zu einem „**Nein, und ...**“. Hättest du dreimal die 3 geworfen, wäre das Ergebnis ein „**Nein, und ... und ...**“ gewesen!

FU-PUNKTE

FU-Punkte sind eine Währung, die du ausgeben kannst, um die Erfolgsschancen deiner Figur zu erhöhen. Es gibt zwei Möglichkeiten, sie einzusetzen:

Bonuswürfel: Gib vor dem Würfelwurf einen FU-Punkt aus, um einen einzelnen Bonuswürfel hinzuzubekommen. Dieser wirkt wie jeder andere Bonuswürfel. Du kannst so viele Bonuswürfel hinzunehmen, wie du FU-Punkte hast, musst sie aber alle zur gleichen Zeit ansagen.

Wurf wiederholen: Gib nach dem Würfelwurf einen FU-Punkt aus, um einen einzelnen Würfel erneut zu werfen. Der zweite Wurf zählt dann aber – neugewürfelte Würfel dürfen nicht ein weiteres Mal neu geworfen werden. Du kannst so viele Würfel neu werfen, wie du FU-Punkte hast, musst sie aber alle zur gleichen Zeit ansagen – bevor der erste Würfel neu geworfen wird.

Du kannst bei einer Handlung auch mehrere FU-Punkte für beide Möglichkeiten ausgeben, entweder für eine allein oder für beide. Es ist also ausdrücklich erlaubt, vor dem Wurf einen FU-Punkt auszugeben, um einen Bonuswürfel hinzuzufügen, und nach dem Wurf einen zu bezahlen, um einen Würfel neu zu werfen.

Wieder im Hauptquartier angekommen, versucht Captain Vance, General Wallace dazu zu bringen, die Raketentruppen unter seinem Befehl auszusenden. Vance hat in dieser Situation, was Beschreiber angeht, nicht viel zu bieten, also gibst du zwei FU-Punkte für den Wurf aus. Du wirfst den Grundwürfel und die zwei Bonuswürfel und es fallen 1, 1 und 3. Damit bist du nicht zufrieden und gibst deinen letzten FU-Punkt für einen Neuwurf aus. Du nimmst eine der Einsen und wirfst den Würfel erneut ...

FU-Punkte verdienen: FU-Punkte verdienst du dir als Spielerin, indem du coole Dinge machst und deine Rolle gut spielst. Immer wenn du etwas tust, bei dem das Spiel stillsteht und alle „Oooh!“ rufen oder laut über deine Eskapaden lachen, oder irgendetwas anderes, das die anderen für belohnenswert halten, bringt dir das einen FU-Punkt ein.

FU-Punkte beim Sitzungsbeginn

Bevor ihr losspielt, solltet ihr gemeinsam festlegen, wie viele FU-Punkte ihr jeweils zu Beginn des Spiels bekommt. Je mehr FU-Punkte die Spielerinnen am Anfang des Spiels haben, desto leichter fallen ihnen Erfolge. Wenn ihr ein Spiel voller Risiko und waghalsiger Actionszenen wollt, passt es, wenn ihr mit zwei FU-Punkten anfängt. Mächtige Superheldinnen bekommen sogar drei. In schmutzigeren, realistischen Spielen beginnt ihr vielleicht mit nur einem oder sogar ganz ohne FU-Punkte.

Darf ich FU-Punkte verschenken oder teilen?

Das könnt ihr selbst entscheiden. Die Standardregel ist „nein“, aber ...

Bekommt die Erzählerin auch FU-Punkte?

Normalerweise nicht, aber sie kann besonders starken Gegnerinnen oder Monstern einen, zwei oder drei zugestehen.

Andere Möglichkeiten, FU-Punkte zu verdienen

Manchmal möchtet ihr vielleicht ändern, wofür ihr FU-Punkte bekommt. Eventuell verdient man sie, indem man Monstern den Todesstoß versetzt, das Ziel seiner Figur erreicht, oder mehrere Einsen oder Sechsen würfelt.

So lassen sich effektiv Stimmung oder Stil des Spiels variieren. Wollt ihr ein düsteres Höhlenlabyrinth voller Monstren und Schätze erkunden? Dann bekommen die Spielerinnen FU für das Töten von

Monstern. In einem schmutzigen Endzeitszenario erhalten sie FU, wenn sie im Kampf gegen „die da oben“ Boden verlieren. Überlegt euch, ob das die einzige Möglichkeit sein soll, FU zu verdienen, oder ob diese Regel zusätzlich zur normalen Belohnung für gutes Rollenspielen gilt. Diese Entscheidung wirkt sich auch dramaturgisch auf die Spielstimming aus. Probiert aus, was euch am besten passt.

Andere Möglichkeiten, FU einzusetzen

Experimentiert ein wenig mit FU-Punkten und passt ihren Einsatz an eure Spielgruppe und Geschichte an. Hier ein paar Vorschläge:

FU als Lebenspunkte

Statt einen veränderlichen

Vorrat von FU-Punkten zu haben, beginnt jede Figur mit drei Punkten. Du kannst sie ganz normal ausgeben, sie gehen aber auch verloren, wenn deine Figur Schaden an Körper oder Geist nimmt (Verletzungen, Erschöpfung, Furcht, usw.). Du kannst deine Punkte dann wieder auffüllen (auf 3), indem du gemeinsam mit einer anderen Figur eine Szene (ohne Würfeln) spielst, die etwas über eure Beziehung erzählt.

Alles neu würfeln

Gib einen FU-Punkt aus, um alle deine Würfel erneut zu werfen. Es gilt dabei das Prinzip „alles oder nichts“; du kannst also nicht ein paar gute Würfelergebnisse behalten und den Rest neu würfeln.

Setzt diese Variante anstatt der normalen Wurfwiederholungsregel ein.

Ein Auge verdrehen

Gib einen FU-Punkt aus, um einen einzelnen Würfel um einen Wert (ein Würfelauge) herauf- oder herunterzudrehen. Wenn ihr Gerade-Ungerade-Würfe benutzt, ist diese Option verlässlicher als ein Neuwurf, da du damit immer ein „Nein“ zu einem „Ja“ machen kannst. Wenn ihr diese Variante einsetzt, solltet ihr die normale Wurfwiederholungsregel nicht benutzen.

Eine Requisite benutzen

Gib einen FU-Punkt aus, um einen normalen Gegenstand für die Dauer der Szene als Ausrüstungsgegenstand benutzen zu können.

Talente und Stärken

Gebt euren Figuren Sonderfähigkeiten, besondere Fertigkeiten und Stärken, die sie nur benutzen können, wenn sie einen FU-Punkt dafür ausgeben. Sie sollten mächtiger als Beschreiber sein – man sollte damit die normalen Spielregeln brechen können oder eine übermenschliche Gabe erhalten wie Fliegen, Gedankenlesen oder Teleportieren.

Einen Schlag einstecken

Anstatt zu würfeln, sagst du, dass du „einen Schlag einsteckst“. Alle Würfel, die du geworfen hättest, werden als Einsen behandelt (ja, wenn du fünf Würfel geworfen hättest, zählen sie als fünf Einsen!). Als Lohn für dein Leiden erhältst du einen FU-Punkt.

HANDLUNGEN KURZGEFASST

1. Die Szene planen: Wo findet sie statt? Wer ist vor Ort? Was wollen sie erreichen? Muss die Szene in Runden unterteilt werden?

2. Handeln: Spiele deine Figur und beschreibe was passiert. Arbeitet auf die Zielsetzung der Szene hin.

3. Eine Frage stellen: Müsst ihr den Ausgang eines Konflikts klären oder willst du eine Handlung machen, stelle eine geschlossene Frage (z. B. „Habe ich Erfolg?“).

4. Modifikatoren einrechnen:

+1 Bonuswürfel für jeden Beschreiber, jeden Ausrüstungsgegenstand, jedes Detail der Umgebung, jeden Zustand oder andere Merkmale, die die Handlung erleichtern.

+1 Maluswürfel für jeden Beschreiber, jeden Ausrüstungsgegenstand, jedes Detail der Umgebung, jeden Zustand oder andere Merkmale, die die Handlung erschweren.

5. Würfeln: Wurf alle deine Würfel. Das Ergebnis ist der beste (wenn du Bonuswürfel wirst) oder der schlechteste gefallene Würfel (wenn du Maluswürfel wirst).

6. Ergebnis beschreiben: Benutzt das Würfelergebnis, um zu beschreiben, wie der Konflikt oder die Handlung ausgeht. Wendet bei Bedarf Zustände oder Umgebungsdetails an.

5. DIE ERZÄHLERIN

Hier findest du einfache Ratschläge für Erzählerinnen. Sie sind recht allgemein gehalten, da die konkreten Details davon abhängen, für welches Genre, welche Stimmung und welchen Spielstil ihr euch als Gruppe entscheidet.

REDEN IST GUT

Beginnt euer Spiel mit einer Unterhaltung. Sprecht darüber, was du und deine Mitspielerinnen erwarten und an welchen Stellen sich eure Vorstellungen decken. In diesen Bereichen der Überschneidung werdet ihr wahrscheinlich später im Spiel den größten Spaß haben. Zumindest das Genre und die angestrebte Stimmung eurer Geschichte solltet ihr zusammen festlegen. Redet ruhig ein bisschen mehr über diese beiden Dinge, damit allen auch die Feinheiten klar sind – es liegen zum Beispiel Welten zwischen Gothic-Horror-Filmen und Satterfilmen.

Sprecht auch während des Spiels weiter miteinander. Ermuntere deine Mitspielerinnen, Ideen auszutauschen und ihre Meinung zu Szenen, Zielen und Herausforderungen beizusteuern. Falls du Klärungsbedarf zu Ideen, Themen oder Problemen hast, dann frage nach.

ZUHÖREN IST GUT

Zum Reden gehört auch das Zuhören. Hör also gut zu, wenn deine Spielerinnen dir etwas sagen, sei es direkt im Gespräch oder indirekt durch die Taten ihrer Figuren. Arbeitet Dinge ein, die mit den Beschreibern auf ihren Figurenbögen zu tun haben, denn das sind genau die Dinge, die die Spielerinnen cool finden.

IM SPIEL SELBST

Plane vor dem Leiten eines Spiels nicht zu viel voraus. Die Würfelergebnisse werden einen Gutteil der Handlung mitbestimmen und auftretende Lücken füllt ihr durch Zustände und Umgebungsdetails. Hier sind einige Tipps, die dir helfen das Spiel im Gang zu halten und genau so viel Spaß zu haben wie die Spielerinnen.

Weniger ist mehr: Verkompliziere deine Aufgabe nicht, indem du allzu viele Handlungsstränge oder verschachtelte Wendungen einführst. Das Durcheinander ergibt sich ganz von selbst und die Geschichte wird in Richtungen abschweifen, auf die du alleine nie gekommen wärst.

Du bist nicht der Feind: Das erscheint dir vielleicht offensichtlich, soll hier aber ausdrücklich betont werden. Deine Aufgabe besteht darin, die Geschichte in interessante Richtungen zu lenken – nicht darin, alle umzu bringen. Du kannst deinen Spielerinnen Hinweise geben und Vorschläge machen, wenn du glaubst, dass es die Geschichte verbessert. Manchmal stellst du die Gegenspieler dar und solltest dich dabei nicht zurückhalten, aber trotzdem fair bleiben. Manchmal wiederum stellst du eine Verbündete, Begleiterin oder Mitstreiterin dar und auch dabei solltest du fair und im Sinne des Spiels handeln.

Sag „ja“: Wenn Spielerinnen Vorschläge machen oder Fragen stellen, tun sie das meistens, weil sie interessant finden, was gerade passiert. Wahrscheinlich haben sie eine coole Idee für die Geschichte. Ermuntere sie und sag getrost „ja“ zu solchen Einwürfen. Das soll nicht heißen, dass die Spielerinnen alles kriegen, was sie wollen – wenn es passt, solltest du sie aber Elemente hinzufügen lassen.

Würfeln muss einen Sinn haben: Immer, wenn du um einen Würfelwurf bittest, sollte danach etwas Interessantes passieren. Und zwar *unabhängig vom Würfelergebnis!* Zwinge deine Spielerinnen nicht zum Würfeln, wenn das Ergebnis für den Fortgang der Geschichte unbedeutend ist oder wenn eine Niederlage den Schwung der Handlung stoppen würde.

Drei Fragen zur Orientierung

Wenn ihr ein neues Spiel anfängt, sprich mit den Spielerinnen über ihre Erwartungen.

Versucht, gemeinsam die folgenden drei Fragen zu beantworten:

Welche Rollen spielen die Figuren?

Wollen die Spielerinnen Türen eintreten, Monster abschlachten und bereweise Schätze nach Hause schleppen? Wollen sie große Heldinnen sein oder lieber Außenseiterinnen, die gegen unbezwingbar scheinende Widerstände ankämpfen?

Wie wollen die Spielerinnen sich fühlen?

Wollen sie das Gefühl haben, dass sie die Welt verändern können? Dass ihre

Figuren an Geld, Ruhm oder Macht immer reicher werden? Oder wollen sie mit dem Rücken zur Wand zu stehen und ständig in Lebensgefahr schweben?

Welche Rolle übernimmt die Erzählerin?

Welche Herausforderungen, Begegnungen und Situationen wirst du den Figuren präsentieren, um das oben Angesprochene zu erreichen? Sorgst du dafür, dass jede Herausforderung mit einer großzügigen Belohnung verbunden ist? Führst du jeden Kampf hart, aber fair? Verfolgen Gegenspielerinnen ihre Ziele unermüdlich und kompromisslos?

Wenn ihr diese Fragen beantwortet habt, können sich alle am Tisch über ihre Rolle im kommenden Abenteuer im Klaren sein.

ERHOLUNG UND HEILUNG

Im Spielverlauf können die Figuren Verletzungen erleiden, körperlichen oder geistigen Belastungen ausgesetzt sein und von einer ganzen Reihe anderer Zustände heimgesucht werden. Wann und wie schnell sich die Figuren von diesen Zuständen wieder erholen, sollte immer zur Geschichte passen. Normalerweise geschieht das einfach durch das Verstreichen der Zeit, das muss aber nicht so sein. Eine gute Faustregel ist, dass Figuren sich zwischen zwei Szenen von mindestens einem Zustand erholen können. Das hängt aber natürlich auch davon ab, wie viel Zeit zwischen den Szenen vergeht.

BELÖHNUNGEN

Belohne die Spielerinnen mit FU-Punkten für gutes Rollenspiel und das Erreichen von Zielen. Du kannst sie auch für eine Reihe anderer Dinge belohnen, die die Gruppe vorher abspricht (siehe dazu die Seitenleiste zu FU-Punkten in Kapitel 4, Seite 57).

FU-Punkte können die Erfolgsschancen der Figuren verbessern; daher sind sie eine schöne, direkte und greifbare Belohnungsmöglichkeit. Du musst jedoch nicht die einzige Person am Tisch sein, die Belohnungen verteilt. Alle dürfen sich melden, wenn sie finden, dass jemand etwas cooles, witziges oder beeindruckendes getan hat, und einen FU-Punkt dafür ausloben.

Wie viele und wie oft? Sei freigiebig mit deinen Belohnungen. Die positive Verstärkung durch das Verdienen von FU-Punkten soll die Spielerinnen zu weiteren heldenhaften, spektakulären oder verderbten Taten anregen. Berücksichtige auch, ob euer Spiel nur über eine Sitzung gehen soll oder Teil einer längeren Geschichte oder Kampagne wird. In Spielen mit nur einer Sitzung brauchen die Spielerinnen ihre FU-Punkte wahrscheinlich schneller auf, daher sollten sie auch schneller wieder aufgefüllt werden.

FIGUREN UND HINDERNISSE

Alle Nichtspielerinnenfiguren, Monster, Fallen, Bösewichte, Geländeeigenschaften, Wesen und Hindernisse, denen die Spielerinnen begegnen, werden im Großen und Ganzen genau wie Figuren definiert. Es gibt keine Regeln, die dich beim Gestalten von Figuren oder Hindernissen einschränken. Die einzige Voraussetzung ist, dass du sie unterhaltsam und interessant machst.



Die Schale

Die Schale ist eine Methode zum Verteilen von FU-Punkten. Stellt eine Schüssel mit Glassteinen, Pappplättchen oder Spielmarkern in die Tischmitte – jeder Gegenstand darin entspricht einem FU-Punkt. So kann die Erzählerin die Spielerinnen bitten, sich „einen aus der Schale“ zu nehmen, und Mitspielerinnen können sich daraus bedienen, wenn sie jemanden belohnen möchten. Diese Möglichkeit setzt Vertrauen zwischen Spielerinnen und Erzählerin voraus, erlaubt aber auch einen reibungslosen Spielablauf, da niemand erst nachfragen muss „Gibt es dafür einen FU-Punkt?“

Erfahrung gewinnen

Bei FU geht es nicht um das Aufsteigen auf immer hö-

here „Level“. Die Figuren können zwar allerlei Erfahrungen machen und aus ihnen auch lernen, aber der eigentliche Fortschritt entsteht durch die sich verändernde Welt und Geschichte.

Gegebenenfalls können die Spielerinnen zwischen den Spielsitzungen einen ihrer Beschreiber ändern. Diese Änderung sollte mit einer gerade in der Geschichte gemachten Erfahrung zusammenhängen. Ob Ausrüstung zwischen den Sitzungen gewechselt werden kann, liegt im Ermessen der Erzählerin.

Auch Motive können sich von Sitzung zu Sitzung verändern. Lass deinen Spielerinnen zu Beginn jeder Spielsitzung etwas Zeit, über ihre Ziele nachzudenken und sie wenn nötig an-

zupassen oder neue zu schreiben.

Den Überblick über Hindernisse behalten

Einzelheiten über deine Figuren, Monster und Hindernisse kannst du auf Haftnotizen oder Karteikarten festhalten. Notiere Beschreiber, Ausrüstung und andere Daten. Wenn sie Zustände auferlegt bekommen, vermerke auch diese auf ihrer Karte.

Halte auch wichtige Geländemarkale auf Karteikarten fest. Notiere alle zugehörigen Beschreiber, so dass die Spielerinnen sie in ihre Planungen einbeziehen können.

Welche Daten gibst du deinen Spielerinnen?

Manche Gruppen und Erzählerinnen spielen ganz

offen und machen um die Beschreiber und Details von Kreaturen und Monstern keinen Hehl. Andere wiederum halten solche Informationen zurück. Beide Herangehensweisen führen zu unterschiedlichen Spielweisen.

Mit „offenen Karten“ zu spielen bedeutet, dass alle Bescheid wissen, was passiert und welche Möglichkeiten für tolle Szenen und Aktionen es gibt. Die Spielerinnen sehen, welche Ausrüstung, Zustände und Beschreiber gerade im Spiel sind und können sie in Szenen einbeziehen.

Dagegen zwingt das Geheimhalten der Einzelheiten von Bösewichten, Zielen und anderen Hindernissen die Spielerinnen dazu, ihre Gegner auszulö-

ten, die Umgebung zu erforschen und verschiedene Herangehensweisen auszuprobieren. Sie können geschickt taktieren, um sich gut zu positionieren oder die Situation in vorteilhafte Richtungen zu

lenken. Es kann äußerst befriedigend sein, wenn man den Beschreiber einer Gegnerin richtig eingeschätzt hat und dafür mit Bonuswürfeln belohnt wird.



6. DAS RENNEN ZUM TEMPEL DES TOTH

Der berühmte Entdecker Tennessee Smith ist auf einer heißen Spur, die ihn zur altägyptischen Götzenstatuette des Toth führen soll, einem Gegestand, dem übernatürliche Kräfte nachgesagt werden. Unglücklicherweise ist Giles Fishburne, Smiths Erzfeind, dem Götzen ebenfalls auf der Spur und hat sich mit den Nazis zusammengetan!

Dieses kurze Abenteuer bringt euch schnell mitten ins Geschehen. Es zeigt beispielhaft, wie du selbst eigene Abenteuer, Gegenspielerinnen und Hindernisse vorbereiten kannst. Am Ende des Abenteuers findest du vorgefertigte Figuren, die ihr übernehmen könnt. *Das Rennen zum Tempel des Toth* besteht aus einer Reihe von Schlüsselbegegnungen, die du nach Belieben verwenden, neu anordnen oder ignorieren kannst. Denke daran, dass die

Würfel zu allen möglichen interessanten Wendungen führen werden, und sobald die Figuren erst unterwegs sind, ist alles möglich!

VOR DEM SPIEL

Sprecht vor dem Anfangen kurz über Stimmung und Stil des Spiels. Das Szenario gehört mit seiner haarsträubenden Action, den ruchlosen Schurken und überzeichneten Helden ins Pulpgenre. Vergewissere dich, dass das allen klar ist: redet darüber, was an diesem Genre cool ist und welche Aspekte von Genrefilmen wie *Indiana Jones*, *Die Mumie* oder *Rocketeer* euch gefallen haben.

Lies den obigen Stimmungstext (im grünen Kasten) vor und lasse alle Mitspielerinnen ein paar Ideen für coole Sachen einbringen, die sie während des Abenteuers erleben möchten. Schreibe dir alle Ideen auf; falls das Spiel mal zäh werden sollte oder du nicht weiter weißt, baue eine davon ein!

SZENEN

Bei den hier vorgestellten Szenen findest du jeweils eine Beschreibung des Handlungsortes und Vorschläge für Beschreiber, die ihr nutzen könnt. Der kursive Teil legt den Grundstein für die Handlung und gibt das Ziel vor. Umschreibe deinen Spielerinnen die Details in eigenen Worten.

HERAUSFORDERUNGEN

Die Herausforderungen und Gegenspieler dieses Abenteuers sind in Kästen mit passenden Beschreibern, Zuständen und Anmerkungen zusammengefasst. Sie sind als Hilfestellung gedacht. Du musst aber nicht zwingend alle benutzen; deine eigenen coolen Ideen haben immer Vorrang vor dem, was hier geschrieben steht!



FLUCHT VOM MARKT IN BULAK

Szene: Zentralasien – ein geschäftiger Markt in der Stadt Bulak zur Mittagszeit. Den inneren Marktbereich umgeben hohen Stein- und Lehmbauten mit schmalen Bogenfenstern. Enge, verwinkelte Gassen voller Stände, Kneipen, Kaffee- und Warenhäuser führen in alle Himmelsrichtungen.

Beschreiber: überfüllte Straßen, exotische Waren

Die Figuren haben gerade eine Karte zum Tempel des Toth in ihren Besitz gebracht. Dummerweise sind nun Nazihandlanger aufgetaucht, die ebenfalls die Karte wollen. Es sind ziemlich viele, und obwohl die Figuren kämpfen könnten, wäre es wohl einfacher zu fliehen. Können sie entkommen?

Nazischlägertypen

Beschreiber zahlreich, muskulöse Arier,
nicht sehr schlau

Ausrüstung laute Maschinenpistolen

Zustände verwirrt eingekreist
 aufgehalten außer Gefecht

Bemerkungen: Es gibt so viele Schlägertrupps wie Figuren.

Was kann schiefgehen? Die Figuren werden gefangen genommen; die Karte geht verloren.

DIE ÜBERSETZUNG DER KARTE

Szene: Ein dunkler Cafésalon, ein Kaffeehaus oder ein Hinterzimmer irgendwo in der Stadt Bulak. Der Duft starken Kaffees und exotischer Speisen durchströmt den Raum.

Beschreiber: abgeschieden

Tennessee Smith und seine Begleiter haben die Karte, müssen sie nun aber übersetzen und die sonderbaren Symbole und Beschriftungen entziffern. Können sie die Karte entschlüsseln?

Karte übersetzen

Beschreiber uralte Schriftzeichen,
brüchiges Papier

- Zustände**
- zerrissen zerfallen
 - verschmutzt
 - zu Asche verbrannt

Was kann schiefgehen? Die Karte wird beschädigt; die Figuren missverstehen die Karte; sie können die Karte nicht entziffern und brauchen die Hilfe eines Experten für alte Sprachen.



DIE GOU-ZOU-SCHLUCHT

Szene: Die majestätische Gou-Zou-Schlucht, 800 Meter tief und von einer einsamen Eisenträger-Bahnbrücke überspannt. Zu beiden Seiten der Schlucht liegt weites, offenes Flachland und in weiter Ferne kan man das Kau-Gebirge erkennen.

Beschreiber: weite Ebenen, unpassierbare Schlucht

Die Figuren folgen den Hinweisen auf der Karte bis zur Gou-Zou-Schlucht, entweder per Automobil oder auf dem Pferd. Giles Fishburne ist ihnen an Bord des deutschen Luftschiffs „Der Vogel“ hart auf den Fersen. Können die Figuren die Brücke unbeschadet überqueren und ihren Vorsprung gegenüber den Deutschen halten?

Nazi-Flugtruppen

Beschreiber sie fliegen!, beweglich

Ausrüstung störanfälliges Fluggeschirr,
tödliche Stielhandgranate

Zustände verwirrt gestrandet
 aufgehalten außer Gefecht

Bemerkungen: Es gibt so viele Flugtruppen wie Figuren.

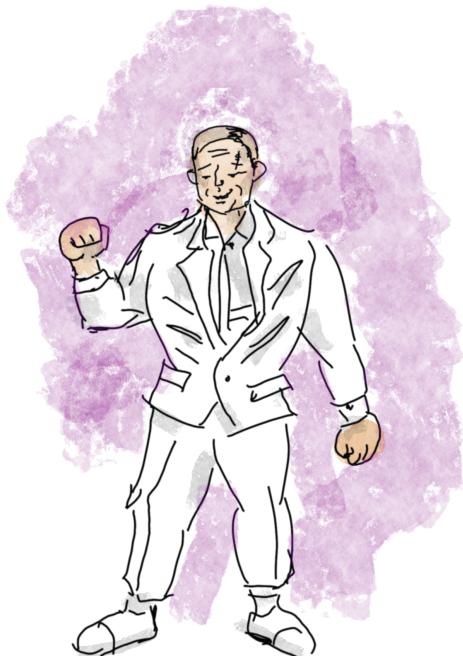
Gou-Zou-Brücke

Beschreiber ohne Zug breit, mit Zug ziemlich schmal

Zustände wacklig in die Luft gejagt

Bemerkungen: Dir ist klar, dass du einen heranrasenden Zug in die Geschichte einbauen musst, oder?

Was kann schiefgehen? Die Brücke wird zerstört; die Karte geht verloren; die Figuren werden gefangen genommen.



DER TEMPEL

Szene: Ein uralter, in einen Berghang eingelassener Tempel. Gewaltige Statuen düster dreinblickender Götter und Dämonen stehen rundum an den Wänden. Alles ist von einer dicken Staubschicht überzogen. Der Tunnel führt tiefer in den Berg hinein.

Beschreiber: dunkel, still

Die Figuren müssen ins Innere des Tempels vordringen, allerdings warnt die Karte vor hinterhältigen Fallen und furchterregenden Wächtern. Können sie die Hindernisse überwinden?

Tückische Fallen

Beschreiber verborgen, tödlich

Ausrüstung Giftpfeile, rostige Speere

Zustände

- entschärft
- ausgelöst
- entdeckt

Bemerkungen: Stelle den Figuren ein oder zwei Fallen. Erzähle ihnen, dass der Gang mit Fallen gespickt ist, aber verrate ihnen nicht, was sie auslöst oder wo sie sind, bis sie zuschnappen!

Steinwächter

Beschreiber	groß, schwer, langsam, unermüdlich
Ausrüstung	schwere Steinwaffen
Zustände	<input type="checkbox"/> beschädigt <input type="checkbox"/> aus dem Gleichgewicht <input type="checkbox"/> verlangsamt <input type="checkbox"/> außer Gefecht

Bemerkungen: Für je zwei Spielerfiguren gibt es einen Steinwächter. Seine großen, schweren Waffen können mehrere Figuren gleichzeitig treffen.

Was kann schiefgehen? Die Figuren können die Fallen nicht überwinden; die Figuren werden durch die Fallen verletzt.

Die Kammer des Götzen

Szene: Eine große Steinkammer, die durch eine geniale Anordnung von Sonnenlicht reflektierenden Spiegeln beleuchtet wird. Der Götze des Toth, die goldene Statuette eines siebenköpfigen Affen, ruht auf einem Steinsockel in der Mitte der Kammer.

Beschreiber: große Bronzespiegel

Die Figuren betreten die Kammer des Götzen und müssen feststellen, dass Giles Fishburne und seine Nazi-handlanger schon vor Ort sind! Können sie Giles besiegen und mit dem Götzen entkommen?

Giles Fishburne

Beschreiber	gerissen, arrogant, Schwertkämpfer
Ausrüstung	polierter Säbel
Zustände	<input type="checkbox"/> verwirrt <input type="checkbox"/> verletzt <input type="checkbox"/> aufgehalten <input type="checkbox"/> außer Gefecht

Bemerkungen: Giles ist zwar gierig und arrogant, aber nicht dumm. Wenn es schlecht für ihn aussieht, wird er versuchen zu fliehen, ein Bündnis auszuhandeln und jedem in den Rücken fallen, der ihm im Weg steht. Er ist den Nazis gegenüber nicht loyal!

FIGUREN

Auf der nächsten Seite findet ihr vier vorgefertigte Figuren, die alle Beispiele für klassische Pulp-Klischees sind. Die Spielerinnen können sie vor dem Spiel in Absprache mit der Erzählerin ändern, zum Beispiel durch Abwandlung eines Beschreibers oder indem sie einen Ausrüstungsgegenstand austauschen.

Außerdem sollte jede Spielerin ein bis zwei Beziehungen festlegen, die beschreiben, woher die Figuren sich kennen. Am einfachsten geht das, wenn alle sagen, woher sie die Person links von sich kennen.



Tennessee Smith, tollkühner Entdecker

Beschreiber beweglich, besonnen,
Bullenpeitsche einsetzen,
Höhenangst

Ausrüstung Bullenpeitsche, abgetragene Lederjacke

Motiv Den Götzen des Toth finden.

Zustände

<input type="checkbox"/> wütend	<input type="checkbox"/> verängstigt
<input type="checkbox"/> müde	<input type="checkbox"/> gefangen
<input type="checkbox"/> geblendet	<input type="checkbox"/> hungrig
<input type="checkbox"/> benommen	<input type="checkbox"/> verletzt
<input type="checkbox"/> dem Tode nah	

Tennessee Smith ist ein friedfertiger Geschichtsprofessor, der in seiner Freizeit oft in die Wildnis reist, um verschollene 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!

Beziehungen:

Bemerkungen:

Jimmy Sweet, beherzter Gassenjunge

Beschreiber flink, neunmalklug,
unterschätzt, jung

Ausrüstung laute Feuerwerkskörper,
schmutzige Baseballkappe

Motiv Die sieben Weltwunder sehen.

- | | | |
|-----------------|---------------------------------------|--------------------------------------|
| Zustände | <input type="checkbox"/> wütend | <input type="checkbox"/> verängstigt |
| | <input type="checkbox"/> müde | <input type="checkbox"/> gefangen |
| | <input type="checkbox"/> geblendet | <input type="checkbox"/> hungrig |
| | <input type="checkbox"/> benommen | <input type="checkbox"/> verletzt |
| | <input type="checkbox"/> dem Tode nah | |

Jimmy Sweet ist ein unbekümmelter Gassenjunge, der schon immer auf sich allein gestellt war. Er ist drahtig, zäh und aufgeweckt, und sein vorlautes Mundwerk bringt ihn regelmäßig in Schwierigkeiten. Jimmy hat sich als blinder Passagier auf einem Frachtdampfer versteckt, um die Welt zu sehen und reich zu werden.

Beziehungen:

Bemerkungen:

Harvey Reed, Boxer im Ruhestand

Beschreiber stark, schnell improvisieren,
Boxer, hässlich wie die Nacht

Ausrüstung Münzrolle, schlechtsitzender Anzug

Motiv Auf Tennessee Smith aufpassen.

- | | | |
|-----------------|---------------------------------------|--------------------------------------|
| Zustände | <input type="checkbox"/> wütend | <input type="checkbox"/> verängstigt |
| | <input type="checkbox"/> müde | <input type="checkbox"/> gefangen |
| | <input type="checkbox"/> geblendet | <input type="checkbox"/> hungrig |
| | <input type="checkbox"/> benommen | <input type="checkbox"/> verletzt |
| | <input type="checkbox"/> dem Tode nah | |

Harvey Reed ist frisch pensionierter Boxchampion. Da ihm das sesshafte Leben zu langweilig ist, hat er sich seinem Freund Tennessee Smith angeschlossen, um das Abenteuer zu suchen.

Beziehungen:

Bemerkungen:

October Jones, junge Reporterin

Beschreiber wunderschön, geistreich,
gutes Gedächtnis, neugierig

Ausrüstung verlässliche Kamera, dicker Notizblock

Motiv Den Exklusivbericht über den wahren Tennessee Smith kriegen.

Zustände

<input type="checkbox"/> wütend	<input type="checkbox"/> verängstigt
<input type="checkbox"/> müde	<input type="checkbox"/> gefangen
<input type="checkbox"/> geblendet	<input type="checkbox"/> hungrig
<input type="checkbox"/> benommen	<input type="checkbox"/> verletzt
<input type="checkbox"/> dem Tode nah	

October Jones ist Reporterin und Abenteurerin. Der große Reichtum ihres Vaters erlaubt ihr viele Freiheiten. Als schöne, intelligente und verwöhnte Frau ist sie es gewohnt zu bekommen, was sie will.

Beziehungen:

Bemerkungen:

7. ANHANG

Diese Liste von Beschreibervorschlägen ist längst nicht vollständig, aber ein guter Startpunkt. Jeder Eintrag beschreibt Dinge, für die der entsprechende Beschreiber vor- oder nachteilig sein könnte. Damit ist sie ein praktisches Nachschlagwerk für die Erzählerin und die Spielerinnen.

KÖRPER-BESCHREIBER

Beweglich: hilfreich beim Tanzen, Springen, Balancieren, Turnen, und Kriechen durch enge Stellen.

Beidhändig: toll beim gleichzeitigen Schießen mit zwei Waffen und bei Taschenspieler- oder Zaubertricks.

Blondine: gut, um von Leuten unterschätzt zu werden, nicht gut, wenn man sich zu lange in der Sonne aufhält.

Selbstbräuner-Orange: toll, um als alternde Berühmtheit durchzugehen und um Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

Pelzig: nützlich, um kalter Witterung zu widerstehen und in der Wildnis zu überleben.

Gutaussehend: nützlich beim Flirten, Dinge verkaufen, Filmrollen bekommen, Modeln, und fürs beliebt sein.

Gewaltig: gut, um gefährlich zu wirken, an hohe Dinge heranzukommen, eine Bodybuilderin zu spielen oder an engen Stellen stecken zu bleiben.

Übergewichtig: ein Problem beim Sport und beim Ausleihen von Kleidung.

Schwache Konstitution: hinderlich bei Langstreckenläufen, dem Aushalten von Schaden, bei Ausdauertätigkeiten und beim Verheilen von Wunden.

Flink: nützlich beim Wegducken und von Deckung zu Deckung rennen, bei Taschenspielertricks, beim Ausweichen und bei anderen Dingen, die schnelles Handeln erfordern.

Rasiermesserscharfe Klauen: großartig, um Gegner aufzuschlitzen, Obst und Gemüse zu schneiden und eventuell auch beim Bäumeklettern.

Klein: nervig, weil man nicht an hohe Sachen herankommt, aber praktisch, um unter niedrige Dinge zu kriechen und in der Menge unterzutauchen.

Langsam: ein Problem beim Rennen, Ausweichen und Reagieren.

Stark: sinnvoll, um Dinge anzuheben, zu tragen, zu zerschlagen und zu werfen; könnte auch beim Ringen helfen und dabei, nicht von Dingen erdrückt zu werden

Hochgewachsen: nützlich, um an das oberste Regal heranzukommen, beim Klettern und um über die Köpfe anderer Leute hinwegzuschauen.

Dünn: praktisch, um sich in Kleidung und enge Winkel hineinzuzwängen, sich hinter Pfosten zu verstecken und auf dem Laufsteg eine gute Figur zu machen.

Hässlich: ein Problem bei der Verführung oder wenn man eine Fernsehrolle haben will.

Vital: großartig, um der Wirkung von Giften zu widerstehen, bei Langstreckenläufen und bei anderen Ausdaueraktivitäten.

Schwächlich: lästig beim Anheben, Tragen, Zerschlagen und Werfen von Dingen.

Schwimmfüße: toll zum Schwimmen, aber schrecklich, wenn man Schuhe kaufen will.

GEIST-BESCHREIBER

Zerstreut: gut, um ablenkbar zu sein, aber problematisch, wenn man nicht vergessen will, wo man seine Schlüssel gelassen oder dass man gerade den Sicherheitsstift einer Handgranate gezogen hat.

Belesen: toll, um Schulprüfungen abzulegen, Matheformeln zu kennen, sich an Geschichtsdaten zu erinnern und um die Zulassung zum Jurastudium zu erlangen.

Computerfreak: gut beim Programmieren und Laptop-reparieren, und um in Internet-Grabenkämpfe zwischen PC- und Apple-Fans zu geraten.

Dämlich: problematisch, wenn man Witze verstehen, Tricks bemerken oder ganz allgemein in Gesellschaft den Schein wahren will.

Einfühlsam: gut, um die Gefühle anderer Menschen zu lesen, um psychologische Diagnosen zu stellen und bekümmerte Menschen zu trösten.

Konzentriert: hilfreich um bei der Sache zu bleiben, sich nicht ablenken zu lassen und um ernst dreinzuschauen.

Querdenkerin: nützlich, um Probleme zu lösen und Schwierigkeiten kreativ anzugehen.

Mathematikerin: toll, um zu addieren, Gleichungen zu lösen und die Steuererklärung zu machen.

Aufmerksam: prima, um versteckte Hinweise und Details zu erkennen, Wortsuchrätsel zu lösen und beim Lesen von Körpersprache.

Rednerin: vorteilhaft beim Halten von öffentlichen Reden, Führen von Debatten und Klarmachen deines Standpunkts.

Langsam: nervig, wenn man Pläne verstehen oder etwas Neues lernen will.

Taktikerin: großartig, um Schlachten zu planen, Militärgeschichte zu kennen und Sun-Tsu zu zitieren.

Ungebildet: nervig beim Lesen, Lösen von Matheaufgaben, Erinnern an wichtige Geschichtsdaten und wenn man Schulprüfungen bestehen will.

Weise: nützlich, um Sprichwörter zu zitieren, ratzugeben, Hinweise zu kombinieren, Reaktionen anderer Menschen zu interpretieren und anzumerken: „Ich hab's euch ja gesagt“.

Geistreich: gut, um witzige Kommentare rauszuhauen, charmant/unterhaltsam zu sein, das Richtige zum rechten Zeitpunkt zu sagen.

STÄRKEN-BESCHREIBER

Akrobatik: großartig, um zum Zirkus zu gehen, durch schmale Öffnungen zu springen und beeindruckende Salto zu schlagen.

Okkultes Geheimwissen: praktisch, um mystische Artefakte zu identifizieren, schwarze Magie zu erkennen und uralte Pergamentrollen zu lesen.

Mut: hilfreich, um einen grauenvollen Anblick zu ertragen, deine Frau zu informieren, dass du den Hochzeits- tag vergessen hast und für andere gefährliche Aktionen.

Fahren: toll bei Autorennen, Verfolgungsjagden und beim Bestehen deiner Fahrprüfung.

Fechten: gut für den Schwertkampf und andere kultivier- te Nahkampfarten.

Gutes Gedächtnis: nützlich, um sich an Namen und Ge- sichter, wichtige Hinweise und mathematische Formeln zu erinnern.

Jagen: vorteilhaft beim Spurenlesen und Anpirschen, um in Tarnkleidung gut auszusehen, und um zu wissen, wie sich ein wütendes Nashorn anhört.

Scharfe Augen: super, um weit entfernte Dinge zu sehen oder sogar im Mondlicht arbeiten zu können.

Sprachwissenschaften: Vorteile beim Sprechen von Fremdsprachen und allgemein bei der Kommunikation mit anderen Leuten.

Magie: Vorteile beim Beherrschen mystischer Künste, beim Wirken von Zaubersprüchen oder beim Auftritt als Bühnenmagier.

Medizin: hilfreich beim Durchführen von Operationen, Diagnostizieren von Krankheiten, und Leisten von Erster Hilfe.

Fieser Biss: super, um Gegnerinnen im Kampf schwer zu verletzen, sich den eigenen Arm abzukauen oder einen Küchenesswettbewerb zu gewinnen.

Reich: praktisch, um Luxussportwagen zu kaufen, Einladungen zu exklusiven Partys zu bekommen und um städtische Beamte zu bestechen.

Ringkampf: gut beim unbewaffneten Kampf und dem Festsetzen von Gegnern am Boden.

SCHWÄCHEN-BESCHREIBER

Blind: nervig bei allem, was mit dem Sehvermögen zu tun hat, zum Beispiel Schießen, sich auf unbekanntem Gelände Zurechtfinden oder Malen.

Unerschrocken: nützlich beim Stürmen in tödliche Gefahren, für leichtfertiges Verhalten und um ordentlich in Schwierigkeiten zu geraten.

Ungeschickt: problematisch beim Tragen einer wertvollen Vase, beim Besuch eines Antiquitätenladens oder dem Durchqueren eines mit Fallen gespickten Raumes.

Gierig: ungünstig wenn man dem Impuls widerstehen muss, zu stehlen, lügen oder anderweitig Reichtümer anzuhäufen oder zu behalten.

Unmenschliches Aussehen: hinderlich, wenn man nicht bemerkt werden möchte, Aufmerksamkeit vermeiden will, oder perfekt sitzende Hosen sucht.

Fehlendes Bein: Problematisch beim Laufen, Klettern oder jeder anderen Aktivität, die mit Bewegung ohne Prothesen oder Rollstuhl zu tun hat.

Alt: Probleme wenn man cool aussehen, Treppen steigen oder Computer benutzen will oder zuversichtlich zu sein, wenn es um die eigene Gesundheit geht.

Arm: hinderlich, wenn man Essen oder Kleidung kaufen oder an einer exklusiven Party teilnehmen will.

Sieht schlecht: nervig, wenn man jemanden oder etwas wiedererkennen will, im Dunkeln fahren muss oder visuelle Hinweise ausmachen soll.

Primitiv: Probleme beim Nutzen von Handys, Autos oder Türklingeln und beim Benehmen auf kultivierten gesellschaftlichen Anlässen.

Intensiver Geruch: hinderlich, wenn man Leute beeindrucken oder sich vor wilden Tieren und Verfolgerinnen verstecken will.

Gesucht: nervig, wenn man sich von Schwierigkeiten fernhalten will oder man etwas aus seiner Wohnung braucht.

Jung: problematisch, wenn man in Diskos rein möchte, von Erwachsenen ernstgenommen werden will, die Schulpflicht umgehen oder im Auto über das Armaturenbrett hinausblicken möchte.

FIGURENBÖGEN

Es folgen leere Figurenbögen zum Ausdrucken oder Kopieren und Ausfüllen in drei verschiedenen Ausführungen: einmal mit Wurfübersicht zum Standardwürfelsystem "Ungerade vermeiden", einmal für das von vielen bevorzugte System "1-3 ist schlecht, 4-6 ist gut" und zuletzt einmal mit leeren Feldern für eigene Beschrifternamen und das Würfelsystem eurer Wahl (gewünschte Zahlen in die leeren Würfelfelder eintragen).

Die Bögen könnt ihr auch unter folgender Adresse im großzügigeren DIN A4-Format herunterladen:

www.fu-rollenspiel.de

Dort finden sich auch eine Online-Referenz dieser Regeln und PDF- und EP-Versionen zum Download.

NAME:

KONZEPT:

BESCHREIBER:

Körper:

Geist:

Stärke:

Schwäche:

AUSRÜSTUNG:

1.

2.

BESCHREIBUNG:

MOTIV:

Was willst du?

Was hält dich davon ab?

Was tust du?

BEZIEHUNGEN:

FU-PUNKTE:

(0,1,2,3)



6

Ja, und

5

Nein, aber

4

Ja

3

Nein

2

Ja, aber

1

Nein, und

wütend

gefangen

verängstigt

geblendet

müde

benommen

hungrig

verletzt

dem Tode nah

NAME:

KONZEPT:

BESCHREIBER:

Körper:

Geist:

Stärke:

Schwäche:

AUSRÜSTUNG:

1.

2.

BESCHREIBUNG:

MOTIV:

Was willst du?

Was hält dich davon ab?

Was tust du?

BEZIEHUNGEN:

FU-PUNKTE:

(0,1,2,3)



6

Ja, und

3

Nein, aber

5

Ja

2

Nein

4

Ja, aber

1

Nein, und

wütend

gefangen

verängstigt

geblendet

müde

benommen

hungrig

verletzt

dem Tode nah

NAME:

KONZEPT:

BESCHREIBER:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

AUSRÜSTUNG:

- 1.
- 2.

BESCHREIBUNG:

MOTIV:

Was willst du?

Was hält dich davon ab?

Was tust du?

BEZIEHUNGEN:

FU-PUNKTE:

(0,1,2,3)



<input type="checkbox"/>	Ja, und	<input type="checkbox"/>	Nein, aber
<input type="checkbox"/>	Ja	<input type="checkbox"/>	Nein
<input type="checkbox"/>	Ja, aber	<input type="checkbox"/>	Nein, und

- | | | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> wütend | <input type="checkbox"/> gefangen | <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> verängstigt | <input type="checkbox"/> geblendet | <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> müde | <input type="checkbox"/> benommen | <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> hungrig | <input type="checkbox"/> verletzt | <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> dem Tode nah |