



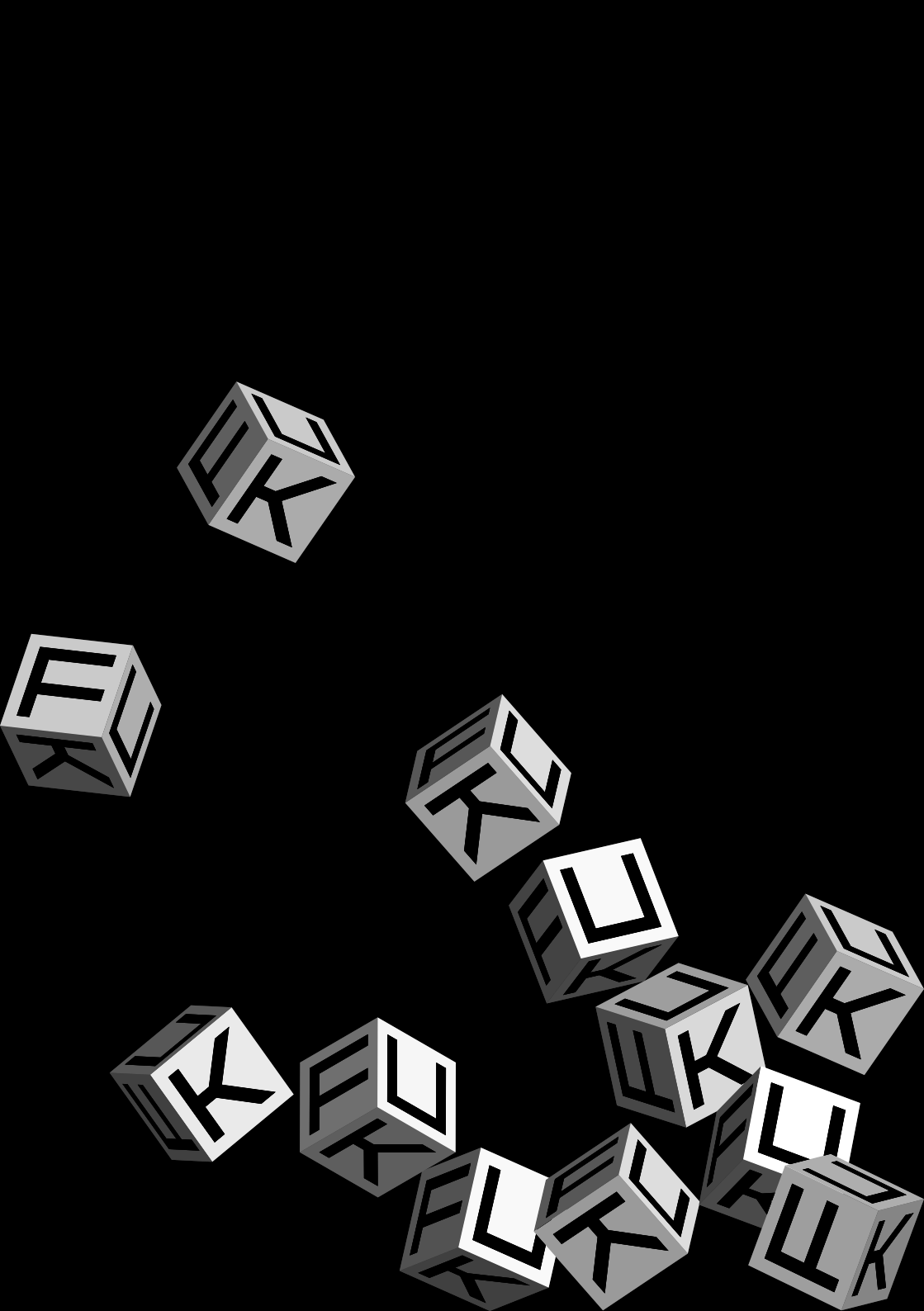
the
System

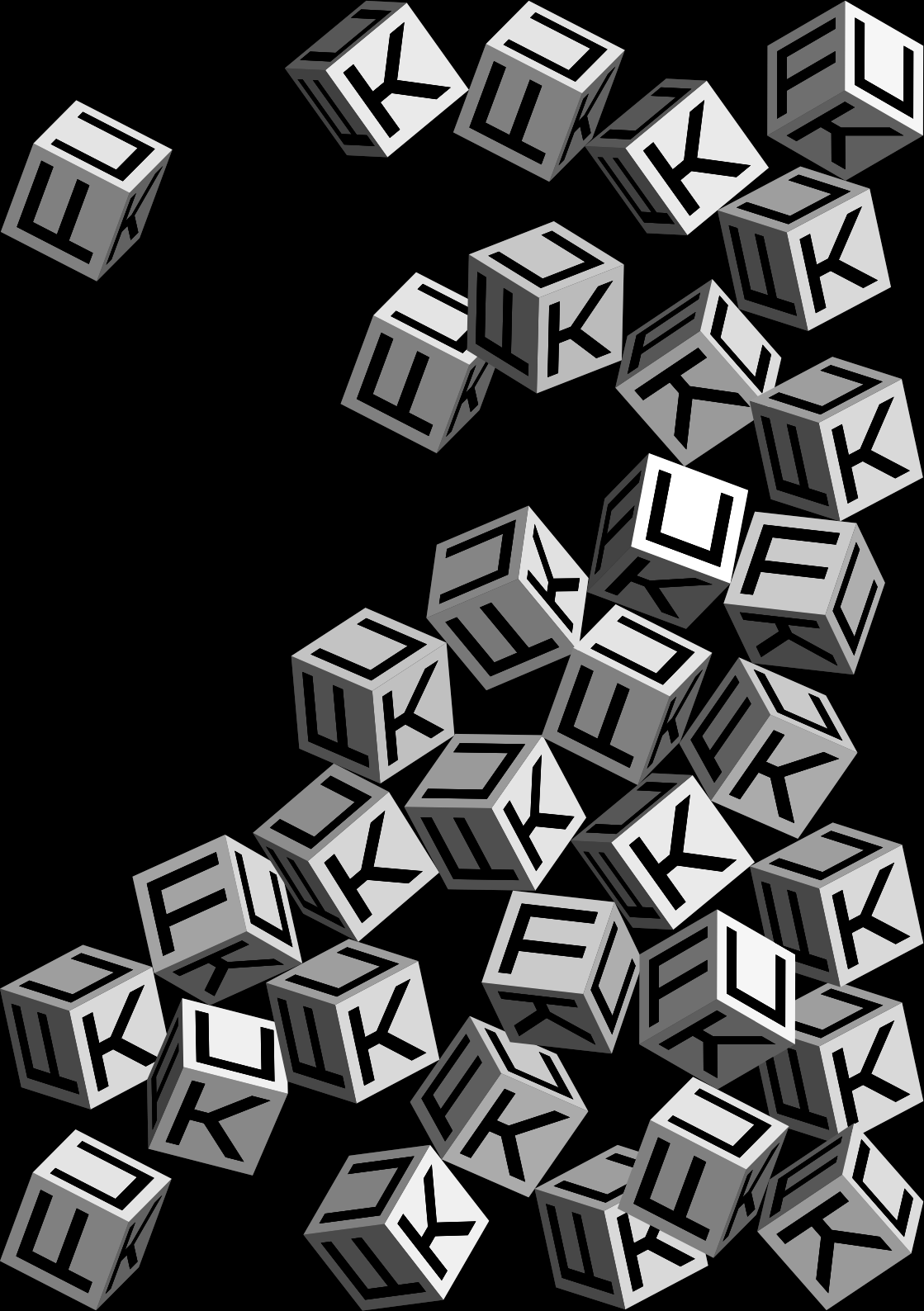
Rollenspielsystem

Entwickelt vom Goldenen Kamel

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

Paul Feyerabend





Ein dermantanischer
Quellenzentaur bezichtigt
Deine gesamte Sippe
auf der Nachgeburt einer
aviorischen Crackhure
zu basieren.

In der Rechten hältst Du
eine gespannte und geladene,
abgesägte Armbrust.

In der Linken den ersten Band
von Marx' ›Das Kapital‹.

— Wie reagierst Du?

Anfang

F·U·K ist ein *Pen & Paper Rollenspiel*. Ähnlich wie bei einem Gesellschaftsspiel treffen sich dabei zwei oder mehr Personen um gemeinsam zu spielen. Dabei versucht Ihr kooperativ eine Geschichte zu erzählen und erdachte Spielfiguren zu verkörpern, die *Charaktere*. In der Regel verkörpert jeder von Euch einen Charakter. Ein Spieler übernimmt allerdings die Rolle des *Spielleiters*. Dieser gibt den groben Verlauf der erzählten Geschichte vor, kontrolliert Antagonisten und neutrale Spielfiguren und entscheidet welche Effekte Eure Handlungen in der Spielwelt hervorrufen.

Um diesen Aktionen ein Gerüst zu geben wird ein Regelwerk verwendet. Dieses bestimmt welche Handlungen Ihr mit Euren Charakteren ausführen könnt, wie Ihr sie ausführen könnt und, natürlich, wie sie sich auswirken.

Es gibt bereits eine Menge Rollenspielsysteme auf dem Markt, meist speziell für verschiedene Rollenspielwelten entwickelt, welche auch als *Settings* bezeichnet werden. Diese gibt es mit unterschiedlichen Schwerpunkten und Komplexitäten. Von sehr freien, erzählerisch orientierten Rollenspielen, bis hin zu aufwändigen und detaillierten Systemen, die spezielle Aspekte der Realität des Settings sehr genau simulieren sollen. Häufig wird in einem System aber viel von den verschiedenen Ausprägungen gemischt. Gleiches gilt für Spielziele die dabei erreicht werden wollen.

Ein Rollenspiel kann ein klares Spielziel haben. Ihr verkörpert beispielsweise eine Gruppe von *Helden* die ein gemeinsames Ziel erreichen möchten und Ihr folgt dabei einem sehr durchdachten und gelenkten Story-Verlauf seitens des Spielleiters.

Es kann aber auch in eine sehr freie Richtung gehen, wo der Spielleiter mehr Kompetenzen, was den Verlauf der Story angeht, an Euch Spieler abgibt und Ihr auch sogar gegeneinander agiert, weil das vielleicht dem Wesen Eurer Charaktere entspricht. Denn entscheidend ist beim Rollenspiel schließlich das verkörpern einer Rolle.

Diese Ziele sollten aber im Vorfeld abgesteckt und gemeinsam besprochen werden. Denn nicht jeder Spieler ist zwingend begeistert, dass innerhalb der Gruppe Intrigen vonstatten gehen, auch wenn es den Handlungsmustern der Charaktere entsprechen würde.

Ebenso ist es wichtig sich gemeinsam darüber im Klaren zu sein, welche Themen während des Spiels behandelt werden und wie tiefgreifend. Selbst wenn alles in verbaler Form, unterstützt durch Gesten und vielleicht hier und da Requisiten, dargestellt wird, können Themen wie Gewalt und Rassismus für verschiedene Spieler unterschiedlich schnell an Grenzen stoßen. Oder sollen vielleicht gar nicht erst behandelt werden. Eine möglichst authentische Auspielung der Charaktere soll nicht auf Kosten von Spielspass gehen.

Die Abkürzung F·U·K steht für: frei und flexibel, universell und unkonventionell, kreativ und kartenbasiert. F·U·K ist also ein freies, flexibles, unkonventionelles, Kreativität belohnendes und kartenbasiertes Universalrollenspielsystem.

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

Was Ihr benötigt

Um damit anfangen zu können F·U·K zu spielen, braucht Ihr zuerst einmal nur folgende Dinge: 13 Karteikarten pro Spieler. Alternativ geht für Kartenmuffel auch ein großer Zettel.

Desweiteren einen Bleistift sowie einen, oder besser mehrere, sechsseitige Würfel. Dann solltet Ihr noch über Kreativität und Kommunikationsbereitschaft verfügen, aber das sollte man sowieso für jedes Rollenspiel.

Charaktergenerierung

Bevor Ihr mit der eigentlichen Generierung Eures Charakters beginnt, solltet Ihr Euch genau überlegen, wen oder was Ihr spielen wollt. Sobald Ihr Euch ein Bild davon gemacht habt, denkt Ihr Euch zwölf Fertigkeiten aus, über die Euer Charakter verfügen soll. Diese könnt Ihr oben auf jeweils eine Karte schreiben. Ihr aber keinesfalls an eine Auswahlliste gebunden. Erlaubt ist, was Sinn macht!

Zu jeder dieser zwölf Fertigkeiten sucht Ihr Euch nun noch jeweils eine Eigenschaft aus, von der Ihr denkt, dass sie am besten zu der Fertigkeit passt. Die Abkürzung der Eigenschaft schreibt Ihr oben rechts in die Ecke der Karteikarte. Wählt dazu aus dieser Liste:

Klugheit [KL]

Willenskraft [WK]

Wahrnehmung [WA]

Ausstrahlung [AU]

Geschicklichkeit [GE]

Beweglichkeit [BE]

Stärke [ST]

Widerstand [W1]

Jetzt kommt auch schon der *Begründende Satz*. Auf der Karteikarte unter die Bezeichnung der Fertigkeit schreibt Ihr eine Begründung, die idealer Weise Bezug auf den Lebenslauf des Charakters nimmt und außerdem erklärt, warum der Charakter ausgerechnet diese Fertigkeit besitzen soll.

Da Karteikarten nicht all zu groß sind, empfiehlt sich dafür ein kurzer nachvollziehbarer Satz.

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

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

Keine Eigenschaft darf zu Spielbeginn mehr als viermal gewählt werden.

Nachdem Ihr mit Euren zwölf Fertigkeitskarten durch seid, Euch dabei an die Beschränkungen gehalten habt und sie vom Spielleiter und der Mehrheit der Mitspieler abgenickt wurden, könnt Ihr Euch die dreizehnte Karte zur Hand nehmen.

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

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

Ergibt die Summe aller Eigenschaftspunkte exakt 20?

Ist kein Eigenschaftswert null?

Ist kein Eigenschaftswert größer als fünf?

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

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

$$\text{Angriffswert [AW]} = \text{ST} + \text{BE}$$

$$\text{Verteidigungswert [VW]} = \text{WI} + \text{BE}$$

$$\text{Fernkampfwert [FW]} = \text{WA} + \text{GE}$$

$$\text{Gesundheit [GH]} = 20 + \text{WI}$$

$$\text{Zauberwert [ZW]} = \text{WK} + \text{KL}$$

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

Mechaniken

Proben und Konflikte

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

Ein solcher Konflikt ist immer dann gegeben, wenn es fraglich ist, ob Ihr mit Eurem Charakter irgendetwas schafft, oder ob Ihr an einer Herausforderung eventuell scheitern könntet. Jedenfalls dann, wenn er sich nicht in einem sozialen oder körperlichen Konflikt mit einem anderen eigenständig handelnden Wesen befindet. Um zu zeigen, dass das weniger kompliziert ist, als es leider klingt, hier ein paar Beispiele:

Ihr versucht eine steile Mauer zu überklettern.

Es ist fraglich, ob Ihr über benötigtes Wissen verfügt.

Ihr versucht eine Wunde zu verarzten.

Ihr versucht ein Schloss zu knacken.

Ihr wollt ein Rätsel lösen.

Ihr versucht Euch in der Wildnis zu orientieren.

Ihr steuert ein Fahrzeug und probiert Euch an halsbrecherischen Fahrmanövern.

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

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

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

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

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

Könnte das Ergebnis der Probe stimmungsvoll zur Unterhaltung beitragen?

Wenn all das nicht der Fall ist, dann sollte auf eine Probe verzichtet werden! Es interessiert niemanden, ob es Euch gelingt von einem Stuhl aufzustehen, oder eine Treppe hinaufzugehen.

Oder sein Glas auf einem Untersetzer abzustellen. Es sei denn Ihr tut dies angetrunken auf einem Einrad fahrend, während Ihr mit brennenden Kettensägen jongliert! Leicht überspitzt formuliert, aber da F·U·K-Spieler tolle Menschen sind, wisst Ihr sicherlich was ich meine, oder? Wenn es nach kurzem Grübeln des Spielleiters aber doch zu einer sinnvollen Probe kommt, läuft das wie folgt.

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

Fertigkeitsboni

Ihr schaut nun Eure Fertigkeitenkarten durch. Entdeckt Ihr eine Fertigkeit, die mit der Aktion Eures Charakters zu tun hat, dann zeigt Ihr sie dem Spielleiter, der Euch dafür einen Bonus gewähren kann. Dieser Bonus würde nun zum Grundstock addiert um den Pool angemessen zu erhöhen.

2 Würfel — Eine Fertigkeit deckt die betreffende Aktion gerade noch so irgendwie ab.

3 Würfel — Die Fertigkeit deckt die betreffende Aktion eindeutig ab.

4 Würfel — Die Aktion entspricht exakt der Fertigkeit.

5 Würfel — Eine sehr spezielle Fertigkeit trifft ganz exakt auf eine sehr spezielle Aktion zu.

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

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

Es ist unklar ob Euer im Wald nach essbaren Pflanzen suchender Charakter das nötige Wissen besitzt, denn ihm fehlen Fertigkeiten wie etwa *Botaniker*, *Survivaltraining* oder *Kräuterkunde*. Er ist jedoch ausgebildeter Koch, was auf einer Fertigkeitskarte vermerkt wurde. Ihr argumentiert nun damit, dass ein Koch ja die eine oder andere essbare Pflanze kennen sollte. Der Spielleiter ist überzeugt und gewährt einen Bonuswürfel.

Schwierigkeit

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

- o Misserfolge — Leichte Tätigkeit.
- 1 Misserfolg — Normale Tätigkeit
- 2 Misserfolge — Anspruchsvolle Tätigkeit
- 3 Misserfolge — Schwierige Tätigkeit
- 4 Misserfolge — Expertengerechte Tätigkeit
- 5 Misserfolge — Übermenschliche Tätigkeit

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

Ergebnis der Probe

Nun steht der Ausgang der Probe fest: Habt Ihr nach dem ganzen Brimborium noch Erfolge aus Eurem Würfelergebnis über, also mindestens einen, dann ist die Probe gelungen und die Aktion Eures Charakters war erfolgreich. Sind exakt null Erfolge über, so habt Ihr bei einem gescheiterten Versuch etwas Zeit verloren, könntet es aber noch einmal probieren, falls Ihr Lust dazu habt oder Euer Charakter nicht durch diesen Zeitverlust Probleme bekommt, die ihn davon abhalten. Also Verfolger oder ähnliche Unannehmlichkeiten des Rollenspielerlebens.

Ist die Anzahl der Erfolge kleiner als null, also im negativen Bereich, da nicht einmal alle Misserfolge aufgrund der Schwierigkeit ausgeglichen werden konnten, so hat Euer Charakter gepatzt. Das bedeutet, dass sich der Spielleiter je nach Anzahl der übrigen Misserfolge eine mehr oder weniger große Gemeinheit für Euch aus-

denkt, wenn er den gescheiterten Ausgang der Aktion beschreibt. Ein erneutes Probieren sollte dann in jedem Fall aber nicht mehr möglich sein.

Körperliche Konflikte

Bei körperlichen Konflikten handelt es sich entweder um Situationen, in denen sich Eure Charaktere und Nichtspieler-Charaktere oder nur Eure Charaktere sich gegenseitig zu übertreffen versuchen, oder um einen Kampf.

Körperliche Konflikte, die kein Kampf sind, lassen sich am besten durch vergleichende Proben darstellen. Ihr beschreibt die Handlungen Eurer Charaktere und der Spielleiter beschreibt die Handlungen eventuell involvierter Nicht-Spielercharakter. Dann legt der Spielleiter für Euch und eventuell auch für sich selbst Proben fest. Dabei werden wieder zwei Eigenschaften addiert und auch in solchen Fällen kommen wieder eventuell vorhandene passende Fertigkeiten oder Argumentationen und daraus resultierende Boni nach Maßgabe des Spielleiters zum tragen.

Wer mehr Erfolge erzielt als sein Kontrahent, der bekommt vom Spielleiter bei der nächsten Vergleichenden Probe einen Bonus in Form der Erfolgsdifferenz als zusätzliche Würfel, oder trägt bei einer sehr großen Differenz an Erfolgen, also 6 oder mehr, sofort den Sieg davon. Hierzu einige Beispiele:

Wettrennen, Wettschwimmen, Wettklettern,
Verfolgungsjagen, Armdrücken,
Tauziehen, Nahkampf ohne die Absicht sein
Gegenüber zu verletzen, Kampftrinken,
ein Dichterwettstreit.

Kämpfe

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

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

Entweder ergibt sich die Initiative im Kampf aus den Geschehnissen vor dem Kampf. Das bedeutet, dass derjenige, der sich zuerst aktiv in den Kampf begibt auch zuerst handeln darf. Auch wird natürlich jemand in der Initiativereihenfolge ganz vorne stehen, der erfolgreich einen Hinterhalt gelegt hat. Denn wenn wir einmal unseren Sprachgebrauch bemühen, dann werden wir feststellen, dass diese offensichtlich *die Initiative ergriffen haben*.

Oder, wenn nicht absehbar ist, wer anfangen wird, zum Beispiel bei einem Pistolenduell zwischen Sheriff und Bankräuberanführer um 12 Uhr vor dem Kirchturm der Stadt, oder wenn die Gruppe am Spieltisch eben einfach lieber würfelt, dann kann man die Initiative auswürfeln indem man sie als Vergleichende Probe abhandelt.

Alle an dem Kampf beteiligten, freiwillig oder unfreiwillig spielt dabei keine Rolle, würfeln einen Pool aus ihren Werten in Wahrnehmung und Willenskraft. Zu dieser Basis können wieder Fertigkeitenboni addiert werden wie zum Beispiel für Fertigkeiten à la *Kampfreflexe*, *Schnellziehen*, *Abgebrüht* oder *Duellant* oder was auch immer dem Spielleiter passend erscheint.

Nachdem die Initiativereihenfolge ermittelt wurde, dürfen die am Kampf beteiligten pro Runde eine Aktion ausführen. Diese Aktion kann man nutzen um eine dieser Handlungen auszuführen:

Einen Nahkampfangriff unternehmen.

Einen Fernkampfangriff unternehmen.

Versuchen sich zu bewegen um sich neu zu positionieren oder aus dem Kampf zu fliehen.

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

Eine Waffe wechseln oder eine Fernkampfwaffe nachladen.

Bewegen

Wer sich im Kampf neu positionieren will, der kann auch dafür seine Aktion aufbrauchen. Da sich Kämpfe, vor allem was die Bewegungen und die Räumlichkeiten angeht sehr stark unterscheiden können und sich für solche Situationen keine allgemeingültigen Regelungen finden lassen, ohne zu sehr zu verkomplizieren, sollte der Spielleiter von Situation zu Situation selbst entscheiden ob und wenn ja welche Proben dafür sinnvoll sein könnten.

Genauso verhält es sich mit Fluchtmöglichkeiten. Natürlich könnten auch Proben verlangt werden, wenn jemand seinerseits die eigene Aktion aufbrauchen möchte um jemanden an der Bewegung oder an der Flucht zu hindern.

Und natürlich könnte sich aus einer Flucht auch eine Verfolgungsjagd ergeben und vielleicht ist eine flüchtende Person auch noch eine Weile für Fernkämpfer erreichbar.

Nahkampf

Den Grundstock für einen Nahkampfangriff bildet der Angriffswert. Addiert werden wieder Bonuswürfel für eventuell passende Fertigkeiten. Und weil F·U·K nicht nur ein nettes System, sondern auch ein intelligentes ist, erkennt es an, dass es sich mit Waffen besser kämpfen lässt als ohne. Deshalb haben Nahkampfwaffen bei F·U·K einen Angriffsbonus, der angibt wie viele Würfel zusätzlich noch einmal für den Angriffswert addiert werden dürfen, wenn diese Waffe beim Angriff Verwendung findet.

Da der Umgang mit einigen Waffen aber ziemlich tricky sein kann, kann dieser Wert auch negativ sein. Addiert man einen negativen Wert, dann verkleinert sich der Würfelpool. Das ist bei wirklich großen und unhandlichen Waffen der Fall, oder bei solchen, die einer komplizierten Anwendungsweise bedürfen. Dieser Wurf ist ein vergleichender Wurf – und wogegen? Natürlich gegen einen Pool des Verteidigers. Dessen Grundstock bildet sein Verteidigungswert und auch bei ihm werden eventuelle Boni durch passende Fertigkeiten addiert. Und da man mit einer Waffe nicht nur besser angreifen kann, sondern auch gewisse Vorteile hat sich zu verteidigen darf der Verteidiger den Verteidigungsbonus seiner Waffe addieren, falls er denn eine solche benutzt, beziehungsweise muss er das tun, wenn der Verteidigungsbonus negativ ist, so lange er die Waffe nicht abgelegt hat. Es sei denn auch die Waffe des Verteidigers hat einen Negativwert als Verteidigungsbonus, da sie zur Verteidigung eher hinderlich ist.

Erzielt der Angreifer mehr Erfolge als der Verteidiger, dann wird die Differenz der Erfolge von der Gesundheit des Verteidigers abgezogen. Jetzt darf er auch eine Anzahl Würfel entsprechend des Schadensbonus seiner Waffe werfen. Für jeden hierbei erzielten Erfolg wird ein weiterer Punkt von der Gesundheit des Verteidigers abgezogen. Erzielt jedoch der Verteidiger mehr Erfolge und nutzt seine nächste Aktion, um diesen Angreifer seinerseits im Nahkampf

anzugreifen, dann darf er dazu die Differenz an Erfolgen seinem Würfelpool für den Angriffswert für diesen *Gegenschlag* hinzuziehen.

Aber was ist nun, wenn der Verteidiger eine Rüstung trägt? Dann wird natürlich der Schaden, der von der Gesundheit abgezogen würde vorher noch um den Rüstungswert verringert. Wer ohne Trefferzonen spielen mag, der addiert einfach die Rüstungswerte aller angelegten Rüstungsstücke und teilt das Ergebnis dann durch die Anzahl aller angelegten Rüstungsstücke. Das Ergebnis wird immer auf eine natürliche Zahl abgerundet. Ganz einfach deshalb, weil es bestimmt auch irgendwo noch ganz ungeschützte Stellen geben mag. Wer die Trefferzone bestimmen will, aber keinen Trefferzonenwürfel besitzt und darauf pocht, dass man hier doch angeblich nur einen Würfel für alles braucht, dem sei die Trefferzonentabelle unten empfohlen.

Erst mit einem Würfel für die Zone werfen:

1 = Kopf

2 = Oberkörper

3 = Oberkörper

4 = Unterleib

5 = Arme

6 = Beine

Werden Arme oder Beine getroffen kann die Körperseite mit einem weiteren Würfel bestimmt werden. 1, 3 und 5 bedeuten linke Seite, 2, 4 und 6 also rechte Seite.

Fernkampf

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

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

Befindet sich jemand der einen Fernkampfangriff unternehmen will im Nahkampf mit einem anderen Nicht-Spielercharakter oder einem Spielercharakter, so bekommt er einen automatischen Misserfolg für seinen Angriff als Erschwernis. Es gibt drei Arten von Geschossen. Sehr schnelle, beispielsweise Projektile aus Feuerwaffen, Laserstrahlen und ähnliches. Mittelschnelle, beispielsweise Pfeile, Bolzen und dergleichen. Sowie langsame, beispielsweise Wurfgeschosse wie Steine, Flaschen oder Wurfmesser. Gegen sehr schnelle Geschosse verteidigt sich der Beschossene nicht mit seinem vollen Verteidigungswert, sondern nur mit seinem Widerstandswert. Gegen mittelschnelle benutzt er nur seinen vollen Verteidigungswert, wenn er einen Schild trägt, ansonsten steht ihm auch bei diesen nur sein Widerstandswert zur Verfügung. Gegen langsame Geschosse hingegen darf immer der volle Verteidigungswert eingesetzt werden.

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

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

Andere Aktionen

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

Schaden

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

Tot ist der Charakter wenn die Anzahl seiner Gesundheitspunkte um das Doppelte seines Widerstands im negativen Bereich ist. Dann ist er auch nicht mehr durch medizinische Hilfe, Heilmagie oder was auch im Rollenspiel sonst noch möglich sein sollte zu retten. Diese sind dann ein Fall für den Friedhof oder für den Nekromanten.

Zauberei & Ähnliches

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

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

Gelingt die Probe, indem mindestens ein Erfolg erzielt wird, so kommt der magische Effekt wie vom Charakter angestrebt zustande. Wird kein einziger Erfolg erzielt, dann geschieht einfach nichts. Liegt die Anzahl erzielter Erfolge unter null, dann darf sich der Spielleiter eine übernatürliche Gemeinheit für den Charakter ausdenken, der gerade beim Zaubern gepatzt hat. Dabei sind der Phantasie und Boshaftigkeit des Spielleiter zumindest im Rahmen dessen, was zum Setting passt, keine Grenzen gesetzt. – *It`s magic!*

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

Wer eine magische Ressource haben möchte, um den Verbrauch astraler Kapazitäten zu simulieren, dem sei angeraten den abgeleiteten Wert *Mana* einzuführen. Dieser sollte sich folgendermaßen zusammensetzen: $\text{Mana} = 20 + \text{WK}$.

Ausbau

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

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

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

Wie viel man mit Erfahrungspunkten um sich schmeißt ist oft auch einfach Geschmacksache. Und da will F·U·K Euren Gruppen auch gar nicht reinreden. Wichtig ist, dass ihr eine verlässliche Regelung findet, mit der alle leben können. Mit den so erhaltenen Erfahrungspunkten könnt Ihr nun Eure Charaktere aufwerten. Dazu kauft Ihr einfach neue Fertigkeitenkarten. Ihr könnt entweder eine komplette Fertigkeitenkarte kaufen, also eine Karte, auf der

ganz normal nicht nur ein begründender Satz, sondern auch eine Eigenschaft verknüpft werden, wie bei der Charaktergenerierung, oder aber auch eine ohne Eigenschaft. Karten ohne Eigenschaft kosten vier Punkte, Karten mit Eigenschaft kosten sieben Punkte. Selbstverständlich steigt nur bei einer Fertigkeitenkarte mit verknüpfter Eigenschaft auch der Eigenschaftswert um eins.

Damit die Charakterwerte nicht irgendwann irrwitzig ansteigen, kann jede Eigenschaft durch Zukauf nur um drei Punkte über ihren Startwert erhöht werden. Danach könnt Ihr dann also nur noch Fertigkeitenkarten ohne Eigenschaft kaufen.

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

Da F·U·K auch diese eigenartige Spezies von Spielern kennt und schätzt, sollte man die Charakterentwicklung mehr als eine Veränderung denn als einen Zuwachs verstehen, bietet es Euch eine Alternative zu diesem Kaufsystem an. Die Veränderungen der Vorlieben, Interessen und Kompetenzen Eurer Charaktere lassen sich am besten durch ein Tauschsystem darstellen. Und das geht denkbar einfach: Nach jeder Spielsitzung darf jeder von Euch eine Karte, die während der Sitzung nicht zum Einsatz kam, aussortieren und weglegen. Natürlich müsst Ihr Euch nun auch einen Eigenschaftspunkt streichen. Dann macht Ihr Euch eine neue Fertigkeitenkarte, deren begründender Satz Bezug auf die Erlebnisse des Charakters des Spielers in der letzten Spielsitzung nimmt. Da diese neue Fertigkeit natürlich wieder mit einer Eigenschaft verknüpft wird, bekommt Ihr jetzt wieder einen Eigenschaftspunkt zurück.

Entwicklung – Johannes Burkhardt

Gestaltung – Felix Wrenger

Schriftarten – Usual und Calluna

1. Edition 2017

Version 1.2.0

fuk-the-system.de

Der Text dieses Werkes ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International zugänglich. Details dazu findet Ihr auf der Website <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> oder Ihr wendet Euch brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Ihr könnt dieses Regelwerk also frei in jedwedem Format und Medium vervielfältigen und weiterverbreiten, verändern, darauf aufbauen und sogar kommerziell vertreiben, solange Ihr die Urheber nennt und Euer geschaffenes Werk dann auch wieder unter die selbe Lizenz stellt. Zumindest die Regelemente die auf diesem Text basieren. Natürlich würden wir uns auch freuen, wenn Ihr dies ebenfalls mit Euren Artworks und Eurer Spielwelt machen würdet, da es sich bei diesem Rollenspielsystem um ein Community Projekt handelt. Genauere Informationen dazu findet Ihr auf der genannten Website der Creative Commons und unserer Website.

