

FUK!



DAS SYSTEM

FREI UNIVERSELL KARTENBASIERT



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

In der Rechten hältst Du eine gespannte und geladene, abgesägte Armbrust.
In Deiner Linken Band Eins von Marx' »Das Kapital«.

Wie reagierst Du?



VORWORT

MASKOTTCHEN „JAMIE“

Jamie ist eine junge Spieleenthusiastin mit starkem „Nerd-Faktor“. Sie bot sich freundlicherweise an für **FUK!** Modell zu stehen. Ihre fassettenreiche Persönlichkeit spiegelt die offene Vielfalt des Spielsystems wieder. Außerdem findet Jamie genau wie wir, dass es manchmal auch einfach nur um den Spaß am Spiel und weniger um endlos tiefgründige Regeln und Besonderheiten geht.

Daher wünschen Jamie und wir ganz viel Freude mit **FUK!** :-)



WAS FUK! IST

FUK! ist ein sogenanntes 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, sogenannte Charaktere. In der Regel verkörpert jeder von Euch einen Charakter. Eine Person übernimmt allerdings die Rolle der Spielleitung. Diese 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 und wie Ihr sie mit Euren Charakteren ausführen könnt, und, natürlich, wie diese sich auswirken. Es gibt bereits eine Menge Rollenspielsysteme auf dem Markt, meist speziell für verschiedene Rollenspielwelten entwickelt. Sogenannte Settings. Diese gibt es mit unterschiedlichen Schwerpunkten und Komplexitäten. Von sehr freien, erzählerisch orientierten Rollenspielen, bis hin zu aufwändigen und detaillierten Systemen, die spezielle Aspekte 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 der Spielleitung. Es kann aber auch in eine sehr freie Richtung gehen, wo die Leitung 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.

Die Abkürzung **FUK!** steht für: **f**rei und **f**lexibel, **u**niversell und **u**nkonventionell, **k**reativ und **k**artenbasiert. **FUK!** ist also ein freies, flexibles, unkonventionelles, Kreativität belohnendes und kartenbasiertes Universalrollenspielsystem. Wenn Ihr wissen wollt wie das funktioniert, dann lest diese unfassbar kurzen Regeln! Wir wünschen Euch beim Lesen und Ausprobieren genauso viel Spaß, wie wir beim Tüfteln und Entwickeln hatten.

WAS IHR BENÖTIGT

Um damit anfangen zu können **FUK!** zu spielen, braucht Ihr zuerst einmal nur folgende Dinge: 13 Karteikarten pro Spieler. Alternativ geht für Kartenmuffel auch ein großer Zettel. Des Weiteren einen Bleistift sowie einen, oder am besten gleich 10 bis 15, sechsseitige Würfel. Dann solltet Ihr noch über ein wenig Kreativität und Kommunikationsbereitschaft verfügen. Aber das sollte man ja sowieso für jedes Rollenspiel.



Wir hoffen auf einen angenehmen Lesefluss und haben daher nicht ausschließlich die Geschlechter neutrale Ansprache gewählt. Es sind natürlich Personen aller Geschlechter eingeschlossen.



INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT			
MASKOTTCHEN „JAMIE“			
WAS FUK! IST			
WAS IHR BENÖTIGT			
INHALTSVERZEICHNIS			
IMPRESSUM			
CHARAKTERGENERIERUNG			
12 KARTEN			
DIE 13. KARTE			
SPIELMECHANIK			
PROBEN UND KONFLIKTE			
FERTIGKEITSBONUS			
SCHWIERIGKEIT			
ERGEBNIS DER PROBE			
KONFLIKTE			
FUK! PUNKTE			
KAMPF	22		
INITIATIVE	22		
NAHKAMPF	24		
RÜSTUNG UND TREFFERZONEN	25		
FERNKAMPF	26		
BEWEGUNG	28		
ABSOLUT UNNÜTZES DIAGRAMM	29		
SCHADEN ERLEIDEN	30		
		2	ZAUBERN UND AEHNLICHES 32
		2	WIRKEN VON MAGIE 32
		3	NEUE MAGIE 33
		4	AUSBAU 34
		5	CHARAKTERENTWICKLUNG 34
		5	EQUIPMENT & LOOT 36
		6	REGELN UND ABKÜRZUNGEN 36
		6	MITTELALTER & FANTASY 38
		8	GEGENWART & ENDZEIT 42
		12	SCIENCE FICTION & SPACE OPERA 46
		12	BEISPIELSETTINGS 50
		14	UNICORN POLICE DEPARTMENT 50
		15	ANTAGONISTEN 55
		15	ABENTEUERIDEEN 57

AUF SOLCHE ZETTEL SOLLTET IHR BEIM LESEN GUT AUFFASSEN! HIER STEHEN OFT SEHR TOLLE UND WICHTIGE DINGE... HIER ZUM BEISPIEL, DASS DIESE ZETTEL WICHTIG SIND XD

IMPRESSUM

ABSOLUT INNOVATIVE INFORMATIONEN

FUK! 2019 Copy Right by Mannifest Games / Manfred Altenschmidt nach einer Idee von Johannes Burkhardt

ISBN 978-3-947754-03-8 (Hardcoverbuch) 1. Auflage 2019 Produziert von Mannifest Games Gedruckt in Litauen

Autoren: Johannes Burkhardt & Manfred „Manni“ Altenschmidt

Layout, Artwork / Illustration inkl. Cover und Design: Manfred „Manni“ Altenschmidt

Lektorat: Mannifest Games

EBOOK

Die eBook Version ist für den persönlichen Gebrauch kostenfrei herunterzuladen über Mannifest-Games.de sowie die zugehörige Shopplattform von DriveThruRpg.com

CHARAKTERGENERIERUNG

12 KARTEN

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 nun oben auf jeweils eine Eurer Karten schreiben. Dabei seid 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. Dazu könnt Ihr aus acht Eigenschaften wählen:

Intelligenz [IN]

Hier liegt der Fokus auf sämtlichen geistigen Leistungen des Charakters. Logisches Schlussfolgern, akademisches Wissen, technisches und mechanisches Verständnis und auch der Umgang mit Computern oder ähnlichem.

Willenskraft [WI]

Konzentration, Selbstbeherrschung, Überwindung oder auch der Widerstand gegen psychische Angriffe deckt man mit Willenskraft ab. Selbstbewusstsein geht mit einer hohen Willenskraft einher und ein unerschütterlicher Held ist geboren.

Wahrnehmung [WA]

Sämtliche Sinneseindrücke der Umgebung werden durch die Wahrnehmung des Charakters bestimmt. Mit Wahrnehmung leistet man außerdem Widerstand gegen Hinterhalte, Taschendiebstahl und andere Heimlichkeiten.

Charisma [CH]

Mit Charisma bezeichnet man die positive Ausstrahlung die der Charakter vermittelt, sowie seine Sozialkompetenz. Die meisten sozialen Fertigkeiten wie Überreden, Verhandeln aber auch wahlweise Einschüchtern fallen unter diese Eigenschaft.

Geschick [GE]

Schnelles, präzises Arbeiten sowie Hand-Augen Koordination sind die Kernbereiche von Geschick. Die meisten Fernkampffertigkeiten fallen unter diese Eigenschaft.



Beweglichkeit [BE]

Athletische Fähigkeiten sowie Kampfkünste und einfaches Raufen findet man unter der Eigenschaft Beweglichkeit. Ebenso können bewegliche Charaktere schneller rennen, Angreifen, Ausweichen und andere beeindruckende artistische Darbietungen vollführen.

Stärke [ST]

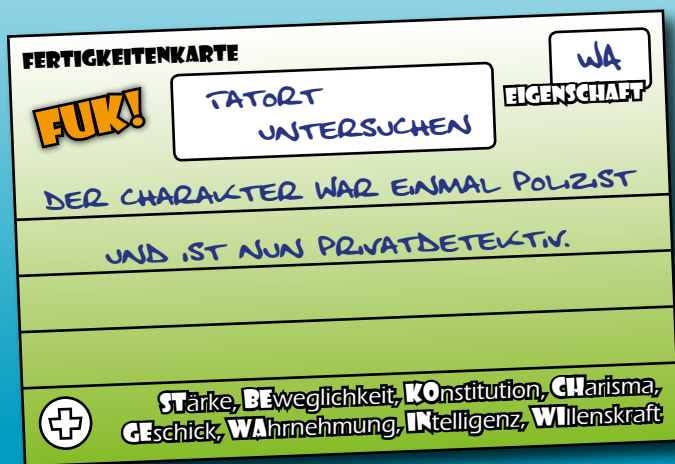
Mit der Eigenschaft Stärke bezeichnet man die mögliche Kraft die der Charakter aus seinem Körper entwickeln kann. Anheben und Tragen von Gewicht, Klettereigenschaften und auch der Schaden im Nahkampf und Waffenkampf wird durch Stärke beeinflusst.

Konstitution [KO]

Fähigkeiten wie Ausdauer, Widerstandskraft und Zähigkeit des Charakters findet man in der Eigenschaft Konstitution wieder.

Jetzt kommt auch schon der Begründende Satz. Auf der Karteikarte unter die Bezeichnung der Fertigkeit schreibt Ihr eine Begründung, die idealerweise Bezug auf den Lebenslauf des Charakters nimmt und erklärt, warum der Charakter ausgerechnet diese Fertigkeit besitzen soll. Da Karteikarten nicht all zu groß sind, empfiehlt sich dafür ein kurzer nachvollziehbarer Satz. Auch wenn Ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen sollt, gibt es doch zwei Beschränkungen:

1. Die ausgewählten Fertigkeiten müssen zum Setting passen und für die Spielleitung und die Mitspieler nachvollziehbar sein! Sind sie das nicht, dann müsst Ihr die eine oder andere Karte noch einmal kurz anpassen oder ersetzen.
2. Keine Eigenschaft darf zu Spielbeginn mehr als viermal gewählt werden!



DIE 13. KARTE

Nachdem Ihr mit Euren zwölf Fertigkeitkarten durch seid, Euch dabei an die Beschränkungen gehalten habt und sie von der Spielleitung 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 Fertigkeitkarte, auf der Ihr eine Eigenschaft zugeordnet habt, bekommt Ihr jeweils einen Punkt. Und weil **FUK!** 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:

- A** Ergibt die Summe aller Eigenschaftspunkte exakt 20?
- B** Ist kein Eigenschaftswert null?
- C** 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:

ANGRIFFSWERT
= ST + BE

VERTEIDIGUNGSWERT
= KO + BE

FERNKAMPFWERT
= WA + GE

GESUNDHEIT
= ZO + KO

ZAUBERWERT
= WI + N

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

CHARAKTERNAME BARBARIANNA		KO#2 -6	11 1/2	23	13. KARTE GESUNDHEIT (KO + 20)
3 ST	2 GE	8 ANGRIF	(ST + BE)		
5 BE	3 WA	5 FERNKAMPE	(WA + GE)		
3 KO	1 IN	8 VERTEIDIGUNG	(BE + KO)		
1 GH	2 WI	3 SPEZIAL	(IN + WI)		
FUK!	0 ERFAHRUNG aus Spielverlauf	22 MANA	(WI + 20)		

Es empfiehlt sich die Werte auf der Charakterkarte mit Bleistift auszufüllen, da sie sich bei längerem Spiel verändern können. Der Name darf ruhig mit Kugelschreiber vermerkt werden - hier findet selten eine Änderung statt ;-)

AUSRÜSTUNG
ODER AUCH
ANDERE
NOTIZEN BIETEN
SICH AN AUF
SCHMERZETTELN
ZU NOTIEREN.

AUF DER RUECKSEITE
DER 13. KARTE (WELCHE
EINE KLASSISCHE
FERTIGKEITENKARTE IST)
KÖNNEN DETAILS ZUM
AUSSEHEN DES
CHARAKTERS ODER DER
NAME DES SPIELERS / DER
SPIELERIN VERMERKT
WERDEN.

Charaktergenerierung

Carla, Franjo und Selim treffen sich zu einer gediegenen Runde FUK! im Fantasy-Setting. Selim übernimmt die Spielleitung, Carla möchte ihre Jägerin spielen und Franjo ist gewohnt schlecht vorbereitet. Das bedeutet, dass er heute zwar ausnahmsweise Mal an seinen Würfelbeutel gedacht hat, er aber dafür ohne fertigen Charakter erschienen ist. Der faule Lump beruft sich darauf, dass das bei FUK! eine flotte Angelegenheit ist und behauptet kühn, dass er sicher mit der Charaktergenerierung fertig ist, bevor Carla entschieden hat, welche Pizza sie heute bestellen will. Er erstellt für sich einen Krieger namens Kuno von der Natternfurt und beschreibt dementsprechend die folgenden zwölf Karten:

1. Schwertkämpfer - Stärke
Kuno ist ein geübter Schwertkämpfer
2. Ausweichen - Beweglichkeit
Kuno ist flinker, als man das bei so einem Schrank von Kerl erwarten sollte
3. Ringen - Stärke
Ein Krieger weiß sich auch ohne Waffen zu helfen
4. Orientierungssinn - Wahrnehmung
Kuno verliert weder in Städten noch in der Wildnis den Überblick
5. Bergsteiger - Beweglichkeit
Kuno hat schon zahlreiche Gebirge mit Kletterausrüstung durchquert
6. Freischwimmer - Stärke
Selbst mit Rüstung kann sich Kuno über Wasser halten
7. Erste Hilfe - Geschick
Kuno hat schon viele verletzte Kameraden und auch sich selbst verarztet
8. Lesen und Schreiben - Intelligenz
Ein Krieger ist nicht nur stark sondern auch kultiviert
9. Konzentration - Willenskraft
Kuno stammt aus einer Familie reicher Kaufleute
10. Bogner - Geschick
In der Wildnis muss man Jagen und mancher Feind will aus der Ferne bekämpft werden.

11. Sportlich – Beweglichkeit

Kuno hält sich fit und misst sich gerne in Wettkämpfen

12. Zäh wie Leder – Konstitution

Kuno kann gut was wegstecken

Nun nimmt sich Franjo eine dreizehnte Karte und zählt auf der Rückseite die Eigenschaftswerte zusammen. Dabei denkt er natürlich auch daran, dass er für jede Eigenschaft einen Punkt extra bekommt. Dementsprechend steht auf der Rückseite seiner dreizehnten Karte:

Intelligenz	2	Geschick	3
Willenskraft	2	Beweglichkeit	4
Wahrnehmung	2	Stärke	4
Charisma	1	Konstitution	2

Für die Vorderseite berechnet er noch die abgeleiteten Werte und schreibt sie auf:

Angriffswert 8

Verteidigungswert 6

Fernkampfwert 5

Gesundheit 22

Einen Zauberwert muss er nicht ausrechnen, da sein Krieger nicht magiebegabt sein soll. Er zeigt Carla und Selim seinen fertigen Charakter und nimmt zufrieden zur Kenntnis, dass beide daran nichts auszusetzen haben. Jetzt muss nur noch die Pizza bestellt werden, damit sich die drei wenig später in einer imaginären Taverne wiederfinden können, um in ihr gemeinsames Abenteuer zu starten.

Für den Fall dass sein Charakter verwundet wird, vermerkt er allerdings schon mal seine halbe Gesundheit und die doppelte Konstitution negativ (damit er im Kampf seine Grenzen nicht überstrapaziert).



SPIELMECHANIK

PROBEN UND KONFLIKTE

Bevor wir Euch erklären, welche Arten von Konflikten es bei **FUK!** gibt, möchten wir kurz das Grundprinzip einer Probe erklären. **FUK!** ist ein Würfelpoolsystem. Im Kern bedeutet das, man erhält für die Durchführung einer sogenannten Probe in der Regel mehrere Würfel, mit denen man möglichst viele hohe Ergebnisse würfelt und somit Erfolge erzielt. Die Würfelmenge setzt sich aus Eigenschaften und Fertigkeiten Eures Charakters zusammen. Bei **FUK!** 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 mehr Erfolge könnt Ihr potenziell erzielen. Je mehr Erfolge Ihr erzielt, desto besser ist die Probe gelungen. Wie dies im Einzelnen bei den jeweiligen Konfliktarten funktioniert, dazu kommen wir jetzt.

Ein solcher Konflikt ist immer dann gegeben, wenn es fraglich ist, ob 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:

Z.B. Ihr versucht eine steile Mauer zu überklettern.

ODER Es ist fraglich, ob Ihr über benötigtes Wissen verfügt.

USW. Ihr versucht eine Wunde zu verarzten.

ETC. 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.

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

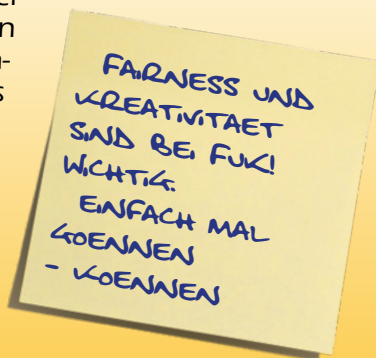
Könnte der Ausgang der Probe für das weitere Spiel wirklich von Belang sein?

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, 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 Ketten-sägen jongliert! Leicht überspitzt formuliert, aber Ihr wisst sicherlich, was wir meinen, oder? Wenn es nach kurzem Grübeln der Spielleitung aber doch zu einer sinnvollen Probe kommt, läuft das wie folgt.

Die Spielleitung legt aufgrund der von Euch beschriebenen Aktion Eures Charakters zwei Eigenschaften fest, die die Aktion Eures Charakters seiner Meinung am besten abdecken. Findet die Leitung 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.



FERTIGKEITSBONUS

Ihr schaut nun Eure Fertigkeiten Karten durch. Entdeckt Ihr eine Fertigkeit, die mit der Aktion Eures Charakters zu tun hat, dann zeigt Ihr sie der Spielleitung, die 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 der Spielleitung die Argumentation, weil sie schlüssig und durchdacht ist, kann sie Euch gewähren einen passenden Bonus Eurem Würfelpool hinzuzufügen. Hierzu zwei Beispiele:

1. 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. Der Spielleitung scheint diese Argumentation vernünftig und sie gewährt Euch einen Würfel zusätzlich zu Eurem Grundstock aus den beiden Eigenschaftswerten für die anstehende Probe.
2. 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 Fertigkeitenkarte vermerkt wurde. Ihr argumentiert nun damit, dass ein Koch ja die eine oder andere essbare Pflanze kennen sollte. Die Spielleitung ist überzeugt und gewährt einen Bonuswürfel.

SCHWIERIGKEIT

Nachdem der Bonus zum Grundstock addiert wurde, wird von der Spielleitung die Schwierigkeit der Probe festgelegt. Dazu vergibt sie im Voraus automatische Misserfolge entsprechend der Schwierigkeit:

0 Misserfolge = Leichte Tätigkeit.

1 Misserfolg = Normale Tätigkeit

2 Misserfolge = Anspruchsvolle Tätigkeit

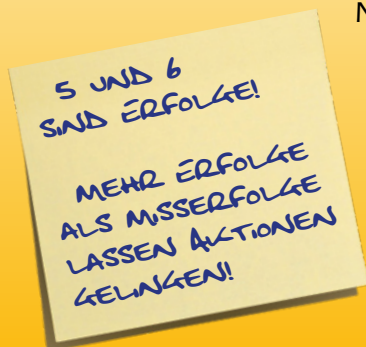
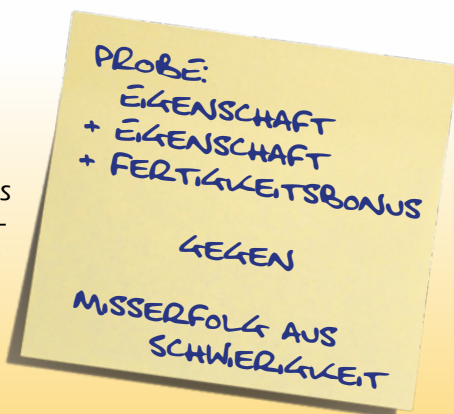
3 Misserfolge = Schwierige Tätigkeit

4 Misserfolge = Expertengerechte Tätigkeit

5 Misserfolge = Übermenschliche Tätigkeit

ERGEBNIS DER PROBE

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



Nun steht der Ausgang der Probe fest:

Habt Ihr nach den Abzug der Schwierigkeit 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 scheitert die Probe und ihr verliert etwas Zeit.

Später könntet ihr die Probe erneut angehen, sofern ihr dazu Lust habt und Euer Charakter durch den Zeitverlust nicht in dramatische Rollenspielprobleme abrutschte, wie von Verfolgern erwischt zu werden. 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 die Spielleitung je nach Anzahl der übrigen Misserfolge eine mehr oder weniger große Gemeinheit für Euch ausdenkt, wenn sie danach den gescheiterten Ausgang der Aktion beschreibt. Ein erneutes Probieren sollte dann in jedem Fall aber nicht mehr möglich sein.

KONFLIKTE

Bei Konflikten handelt es sich um einen Kampf oder im weitesten Sinne um einen direkten Wettstreit zwischen Geschöpfen der Spielwelt, die sowohl Eure Charaktere als auch Nichtspieler-Charaktere sein können.

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

Wer mehr Erfolge erzielt als sein Kontrahent, der bekommt von der Spielleitung 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, Verfolgungsjagen, Armdrücken, Tauziehen, Weitsprung, Nahkampf ohne die Absicht sein Gegenüber zu verletzen, Kampftrinken, ein Dichtervettstreit...

FUK! PUNKTE

Damit das Spiel nicht vom Zufall beherrscht wird, und Spielende mit Würfelpech zwangsläufig dem Charaktertod ins düstere Auge blicken müssen, gibt es noch die großartigen **FUK!**-Punkte. Jeder Spieler erhält zu Beginn einer Spielsitzung drei **FUK!**-Punkte. Diese könnt ihr gern in Form von Schokotalern, Gummibärchen, Würfeln oder anderen Dingen die ihr gerade zur Hand habt darstellen. Alternativ lassen sich **FUK!**-Punkte auch einfach auf einem Schmierzettel vermerken.

Wann immer eine Probe ansteht, kann ein Spieler entscheiden, einen seiner verbleibenden **FUK!**-Punkte einzusetzen. Dies geht ganz einfach, indem man der Spielleitung dies entweder vor dem Wurf oder nach dem Wurf der Probe ankündigt.

1. Vor der Probe:

Alle Würfe der folgenden Probe erzielen bereits auf 4+ statt 5+ einen Erfolg.

2. Nach der Probe:

Alle nicht Erfolge dürfen erneut gewürfelt werden.

Kombiniert man zwei seiner **FUK!**-Punkte, in dem man einen vor der Probe und einen nach dieser Probe einsetzt, so zählen die Erfolge ebenfalls auf 4+, da die Power des ersten **FUK!**-Punktes noch nicht ganz erloschen ist.

Mehrfaches Nachwürfeln durch weitere **FUK!**-Punkte ist allerdings nicht möglich.

Ist ein **FUK!**-Punkt einmal eingesetzt ist er für den Rest des Spiels verbraucht. Zu Beginn des nächsten Spiels, erhalten alle Spieler erneut drei **FUK!**-Punkte.

Es ist hoffentlich klar, dass man keine **FUK!**-Punkte von einer Spielsitzung zur nächsten aufsparen kann ;-)



Die Charaktere von Carla und Franjo (Alrike und Kuno) stehen vor einem großen schmiedeeisernen Tor, das in eine knapp drei Meter hohe Mauer eingelassen ist, die das Grundstück eines Nekromanten schützt. Diesem sollen die Helden ein seltenes Buch entwenden. Doch nun gilt es erst einmal auf sein Gelände vorzudringen.

Carla: "Ich krame das Seil mit dem Haken aus meinem Rucksack. Ich will versuchen, damit die Mauer zu überklettern."

Franjo: "Moment mal! Das halte ich für keine gute Idee. Wenn wir auf dem Rückweg schnell flüchten müssen, dann wäre es doch gut, wenn das Tor bereits offen stünde. Wollen wir nicht lieber das Schloss knacken?"

Carla: "Was macht das Schloss für einen Eindruck?"

Selim: "Sieht gut gearbeitet aus und ist nicht von der Witterung beschädigt. Das muss man schon ordentlich knacken."

Carla: "Das dauert mir zu lange, ich klettere. Wenn der feine Herr Krieger auf dem Rückweg lieber wie ein altes Hasenbein davonlaufen will, dann kann er ja das Schloss knacken."

Franjo: "Ich brumme generet und schaue mich nach irgendwas brauchbarem um, um das Schloss zu knacken."

Selim: "Da liegen nur ein paar alte Ästchen, die machen keinen brauchbaren Eindruck. Willst du damit im Schloss rumstochern, oder doch lieber klettern? Immerhin hast du ja sogar eine passende Karte. Ich denke da an Bergsteiger, vor allem an den begründenden Satz, das würde echt passen."

Franjo: "Nö, ich bin mal stur und versuch's mit 'nem Ästchen."

Selim: "Gut, dann macht doch mal beide eine Probe. Zuerst Carla. Ich hätte gerne eine Probe auf Beweglichkeit und Stärke. Da du gute Ausrüstung hast und die Mauer kein sehr gefährliches Hindernis ist, ist die Probe normal schwer. Du startest also mit einem Misserfolg."

Carla: "Ich habe eine Karte namens Klettern, die dürfte wohl passend sein?"

Selim: "Absolut! Vier Würfel extra für dich."

Carla würfelt mit 12 Würfeln (5 Für ihren Wert in Beweglichkeit + 3 für ihren Wert in Stärke + 4 für die gut passende Fertigkeit). Ihr Ergebnis: 1,1,1,2,2,3,4,4,4,5,6,6. Die 1er bis 4er kann sie ignorieren, es bleiben also drei Erfolge, einer für jede 5 und 6. Streicht man den einen Misserfolg, mit dem sie in die Probe gestartet ist, bleiben ihr immer noch zwei Erfolge über.

Selim: "Sehr gut, das läuft doch ausgezeichnet bei dir. Jetzt zu unserem wackeren Kuno, da habe ich ja weniger Hoffnung. Wirf doch mal bitte auf doppeltes Geschick. Und da es wirklich nur einem Profieinbrecher gelingen würde mit so einem schäbigen Ästchen ein Schloss aufzubekommen, startest du mit vier Misserfolgen. Hast du irgendeine passende Karte, die dir ein paar zusätzliche Würfel einbringen könnte?"

Franjo schaut seine Karten durch und schüttelt dann schweigend den Kopf. Er greift zu den Würfeln und hofft auf ein Wunder. Für seinen Wurf stehen ihm nur 6 Würfel zur Verfügung (2-mal sein Geschick Wert von 3). Sein Ergebnis: 2, 4, 4, 5, 5, 6. Das sind zwar drei Erfolge, aber so behält er immer noch einen Misserfolg über, den er nicht ausgleichen kann. Er hat gepatzt!

Selim: "Autsch! Nun gut. Während Alrike elegant und zügig die Mauer erklimmt, wurschelst du mit dem Ästchen im Schloss herum, bis es dir schließlich abbricht. Jetzt ist das Schloss zumindest von außen gar nicht mehr zu öffnen und du stehst ziemlich dumm da."

Carla: "Ich wedele lachend mit dem Seil, allerdings nicht ohne Kuno hilfsbereit meine Hand entgegenzustrecken."

Franjo: "Leicht errötend werfe ich meinen Stolz über Bord und greife mit der einen Hand das Seil und mit der anderen die ausgestreckte Hand."

Selim: "Sehr gut, dann steht ihr nun beide auf der Mauer."

Vergleichende Proben

Alrike und Kuno sind inzwischen weiter in die Gemäuer des Nekromanten vorgedrungen. Jetzt untersuchen sie einige Kellergewölbe. Als Kuno das makabre Leichenlager des Nekromanten entdeckt, als er eine weitere Tür öffnet, kommt plötzlich Bewegung in die Toten. Eine der Leichen erhebt sich stöhnend und schlurft auf die Tür zu.

Franjo: "Hat die Tür einen Riegel, damit ich sie von außen verriegeln kann?"

Selim: "Nein, aber du meinst in einem der Nachbarräume ein geeignetes Brett gesehen zu haben."

Franjo: "Schnell Alrike! Die Leichen erheben sich. Such ein Brett, mit dem wir die Tür verriegeln können, so lange versuche ich die Türe zuzuhalten."

Carla: "Ich renne sofort los und suche das Brett."

Franjo: "Und ich stemme mich mit aller Kraft gegen die Türe."

Selim: "Ok, dann schauen wir mal, ob du dem wachsenden Druck standhalten kannst, bis Alrike mit dem Brett zurückkommt. Sagen wir mal, sie braucht vier Runden bis sie es gefunden und zur Tür gebracht hat. Dazu machen wir vergleichende Proben auf Stärke und Willenskraft. Hast du passende Karten, die dir einen Bonus geben könnten?"

Franjo: "Würdest du sportlich gelten lassen? Immerhin geht es ja um ein ausdauerndes Kräftermessen."

Selim: "Ja, würde ich. Bringt dir aber nur 2 Würfel zusätzlich."

Franjo: "Besser als nichts."

Franjo würfelt nun also mit 8 Würfeln (4 für Stärke, 2 für Willenskraft und 2 extra für seine Karte mit sportlich). Selim würfelt mit 4 Würfeln dagegen (Er hat sich darauf festgelegt, dass seine Wiedergänger eine Stärke von 3 und eine Willenskraft von 1 haben und keine passenden Fertigkeiten besitzen, die ihnen beim aufdrücken von Türen nützlich wären).

Franjo würfelt: 1,1,2,3,3,3,6,6. Selim würfelt: 4,5,5,6. Selim hat also entgegen jeder Wahrscheinlichkeit einen Erfolg mehr erzielt als Franjo. Das reicht aber natürlich bei weitem nicht aus, damit der Wiedergänger die Tür aufgeschoben bekommt. Dazu bräuchte er ja 6 Erfolge mehr.

Selim: "Die Leiche ist erstaunlich stark, oder vielleicht hat sie auch nur die letzten paar Schritte etwas Schwung geholt. Jedenfalls geht die Türe einen kleinen Spalt auf. Alrike hat inzwischen den Kellerraum verlassen und rennt über den Gang zu dem Raum, in dem sie das Brett vermutet. Würfeln wir noch mal."

Franjo würfelt: 1,2,2,2,3,4,5,5. Selim würfelt: 2,4,5,6. Beide haben also gleich viele Erfolge erzielt. Keiner erlangt einen Vorteil gegenüber dem anderen.

Selim: "Na, Krieger? Schwächelst du? Du strengst dich zwar an, aber die Türe geht nicht wieder zu. Alrike hat inzwischen den Raum mit dem Brett erreicht und greift es sich. Noch zwei Runden. Auf geht's, jetzt würfle mal was gescheites, Franjo!"

Franjo würfelt: 2,2,3,4,5,5,6,6. Selim würfelt: 1,2,3,5. Franjo hat also 3 Erfolge mehr als Selim, was schon recht ordentlich ist. Er kann sich in dieser Runde ganz klar durchsetzen.

Selim: "Du legst dich noch mal richtig ins Zeug und wirfst dich gegen die Tür, die daraufhin wieder zuschlägt. Alrike ist mit dem Brett fast wieder zurück. Schauen wir mal, ob du die Tür noch lange genug zuhalten kannst, dass sie es als Riegel vorschieben kann."

Franjo würfelt: 1,2,2,4,4,5,6,6. Selim würfelt: 2,4,5,6. Franjo hat einen Erfolg mehr als der Spielleiter und sein Krieger Kuno kann damit die Türe weiterhin geschlossen halten.

Selim: "Kuno kann die Türe doch noch lange genug geschlossen halten. Alrike hastet herbei und schiebt dem untoten Gekreuch den Riegel vor. Ihr habt es geschafft und könnt jetzt weitere Räume erkunden, ohne gegen erweckte Leichen kämpfen zu müssen. Vorerst jedenfalls!"



Selim
2022

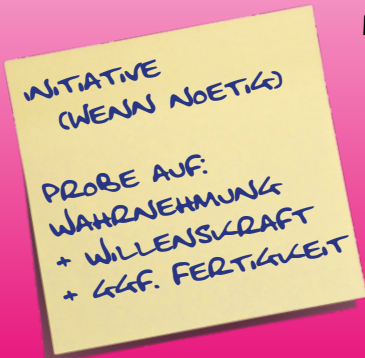
KAMPF

Vor einem Kampf gilt es zunächst erst einmal die Initiative zu ermitteln. Und zwar deshalb, weil bei **FUK!** 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 **FUK!** zwei Möglichkeiten vor.

INITIATIVE

Entweder ergibt sich die Initiative 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 Initiative Reihenfolge 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 Banditenanführer 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 Fertigkeiten Boni addiert werden wie zum Beispiel für Fertigkeiten à la Kampfreflexe, Schnellziehen, Abgebrüht oder Duellant oder was auch immer die Spielleitung passend erscheint. Die Menge der Erfolge absteigend legt die Initiative Reihenfolge fest, wobei der Charakter mit den meisten Erfolgen beginnt.



Nachdem Initiative Reihenfolge ermittelt wurde, dürfen die am Kampf beteiligten pro Runde eine Aktion ausführen. Diese Aktion kann man nutzen, um eine der folgenden Handlungen auszuführen.

FUK!

- A** Einen Nahkampfangriff unternehmen.
- B** Einen Fernkampfangriff unternehmen.
- C** Im Fernkampf zielen.
- D** Versuchen sich zu bewegen, um sich neu zu positionieren oder aus dem Kampf zu fliehen.
- E** Mit anderen Kampfteilnehmern oder Umstehenden kommunizieren. Dazu steht ihnen ein Satz zur Verfügung, der nicht länger als 20 Wörter sein darf.
- F** Eine Waffe wechseln oder eine Fernkampfwaffe nachladen.
- G** u.s.w. – Kommt Leute, das erklärt sich wohl echt selbst, oder?



NAHKAMPF

Den Grundstock für einen Nahkampfangriff bildet der Angriffswert. Addiert werden wieder Bonuswürfel für eventuell passende Fertigkeiten. Und weil **FUK!** 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 Nahkampfaffen bei **FUK!** 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.

ANGRIFFSPROBE:
ANGRIFFSWERT
+ FERTIGKEITBONUS
+ ANGRIFFSBONUS

Mit diesem Wurf wird eine vergleichende Probe durchgeführt – und wogegen? Natürlich gegen einen Pool des Verteidigers. Dessen Grundstock bildet sein Verteidigungswert und auch bei ihm werden eventuelle Boni durch passende Fertigkeiten addiert. Da man mit einer Waffe oder allgemein einen Gegenstand nicht nur besser angreifen kann, sondern auch gewisse Vorteile hat sich zu verteidigen, darf der Verteidiger den Verteidigungsbonus seiner Gerätschaft addieren. Gegenstände und Waffen haben generell keine negativen Verteidigungswerte, da man lieber ausweicht, als sich Dreißig-Kilo-Origamischwan zu verteidigen. Hier ist somit nur die Beschreibung passend zur Verteidigung zu wählen.

Erzielt der Angreifer mehr Erfolge als der Verteidiger, dann wird die Differenz der Erfolge von der Gesundheit des Verteidigers abgezogen. Wurde der Angriff mit einer Waffe durchgeführt, darf der Angreifer auf die Differenz noch den Schadensbonus der Waffe addieren.

Erzielt jedoch der Verteidiger eben so viele Erfolge oder sogar mehr konnte er erfolgreich ausweichen, parieren oder anderweitig verteidigen. Überschüssige Erfolge in der Verteidigung darf er seinerseits in seiner nächsten Aktion als zusätzlichen Angriffsbonus nutzen, wenn er im Nahkampf zurückschlägt.

VERTEIDIGUNGSPROBE
VERTEIDIGUNGSWERT
+ FERTIGKEITBONUS
+ VERTEIDIGUNGSBONUS

RÜSTUNG UND TREFFERZONEN

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. Wichtig ist dass Sonderregeln wie „ignoriert Rüstung“ oder „ignoriert X Punkte Rüstung“ hier natürlich Anwendung finden.

Rüstung zählt immer nur da, wo man Rüstung auch trägt und getroffen wird. So empfiehlt sich, die sogenannten Trefferzonen vorher fest zu legen. Ein einfaches System dafür ist die Aufteilung auf elf Zonen im Körper. Man würfelt zwei Würfeln, addiert das Ergebnis und sieht, wo der Treffer gelandet ist.

Natürlich möchte man manchmal einen Gegner nicht einfach irgendwo treffen, sondern vielleicht geschickter weise genau dort, wo er die schwächste oder gleich gar keine Rüstung trägt.

Wem ein ungenauer Treffer zu wider ist, der darf im Nahkampf aber auch einen Würfel von seinem Angriffswurf abziehen, bevor er würfelt, und sich dafür eine Trefferzone aussuchen. Im Fernkampf ist das etwas komplexer, weshalb sich der Würfelabzug hier auf zwei Würfeln erhöht.

ANGRIFFSPROBE >
 VERTEIDIGUNGSPROBE
 = "AUA" PUNKTE!

 "AUA" PUNKTE
 + WAFFENSCHADEN
 - RÜSTUNGSPUNKTE
 = "AUA" DAS GESUNDHEIT
 REDUZERT...



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. Auch Fernkampfwaffen ignorieren in der Regel keine Rüstung, der Schaden wird also am Ende genauso bestimmt wie bei einem Nahkampfangriff. Die kleinen Unterschiede, die den Fernkampf vom Nahkampf abheben, schauen wir uns jetzt an.

Fernkampf im Nahkampf

Befindet sich jemand, der einen Fernkampfangriff unternehmen will im Nahkampf mit jemandem oder gar seinem Ziel, so bekommt er einen automatischen Misserfolg für seinen Angriff als Erschwernis. Benutzt man eine Fernkampfwaffe im Nahkampf wird sie wie eine Nahkampfwaffe behandelt, mit Ausnahme des grade genannten Abzugs auf ihren Angriffswert.

Verteidigung gegen Fernkampf

Es gibt zwei Arten von Geschossen. Schnelle, beispielsweise Projektile aus Feuerwaffen, Laserstrahlen, Pfeile, Bolzen und dergleichen. Sowie langsame, beispielsweise Wurfgeschosse wie Steine, Flaschen oder Wurfmesser. Gegen schnelle Geschosse verteidigt sich der Beschossene nicht mit seinem vollen Verteidigungswert, sondern nur mit seinem Konstitutionswert. Den Verteidigungsbonus eines Gegenstandes darf er nur dann verwenden, wenn dieser die Sonderregel „Schild“ besitzt. Gegen langsame Geschosse hingegen darf immer der volle Verteidigungswert eingesetzt werden.

Gegenangriffe im Fernkampf

Ein Fernkampfangriff ist immer eine echt einseitige Aktion. Wird man im Fernkampf angegriffen, ist es egal wie viele Erfolge man erzielt, da man keinen Bonus auf seinen Gegenschlag erhalten kann. Kurz um, auch wenn ich toll im Dreieck springe, schieße ich danach nicht besser.

Zielen

Und last but not least hat man aus der Distanz einige Vorteile beim Zielen, denn hierfür kann man sich ganz entspannt Zeit nehmen. Es besteht nämlich zum einen weiterhin die Möglichkeit einfach zwei Würfel für den Angriffswurf aufzugeben, um eine bestimmte Trefferzone anzuvisieren. Zum anderen kann man aber auch eine ganze Kampfrunde damit verbringen in Ruhe zu zielen. Und was bringt einem das? Man investiert entweder keine zwei Würfel für den Angriffswurf, um eine Trefferzone anzuvisieren, oder man erhält zwei Würfel für den Angriffswurf dazu, wenn es einem egal ist wo man trifft. Das könnte für Ziele interessant sein, bei denen es fraglich ist, ob man sie überhaupt trifft. Zielt man mehr als eine Kampfrunde, setzt also öfters aus, erhöht dies den Bonus nicht und man kann nach wie vor nur wählen ob man zwei Würfel als Bonus erhält oder kostenfrei eine Trefferzone anvisiert.

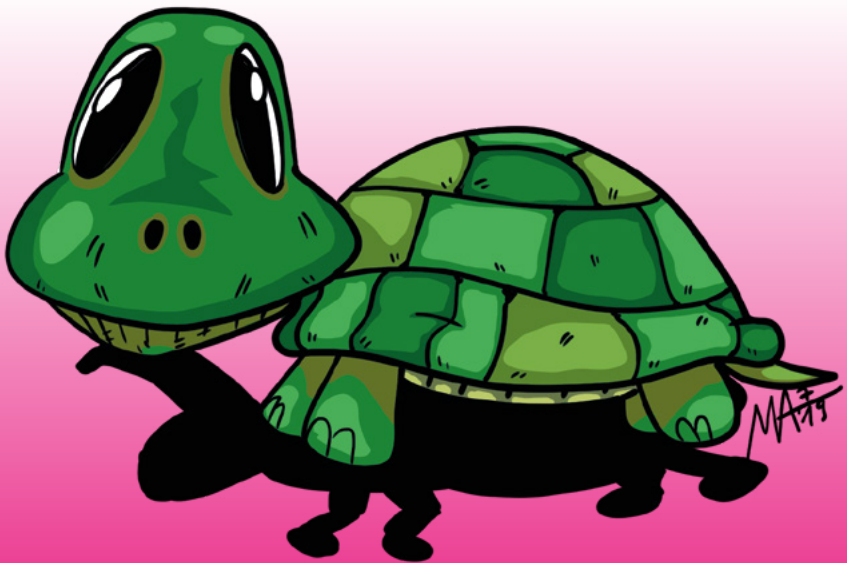


BEWEGUNG

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 die Spielleitung von Situation zu Situation selbst entscheiden ob und wenn ja welche Proben dafür sinnvoll sein könnten.

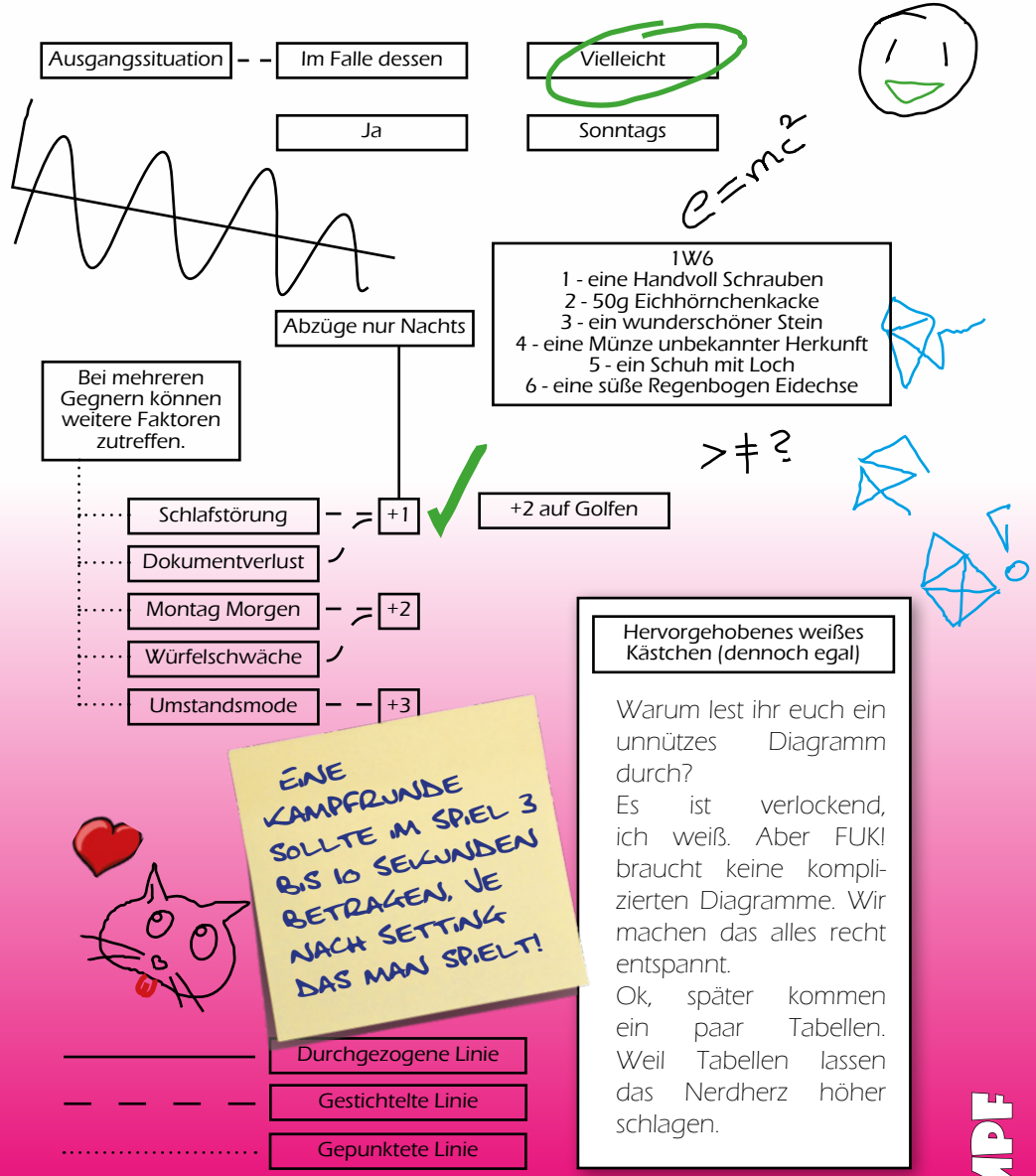
Genauso verhält es sich mit Fluchtmöglichkeiten. Natürlich könnten auch Proben verlangt werden, wenn jemand seinerseits die eigene Aktion aufbrauchen möchte um jemanden an der Bewegung oder an der Flucht zu hindern.

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



ABSOLUT UNNÜTZES DIAGRAMM

Bevor Ihr weiter lest: Dieses Diagramm hat keine Funktion und ist absolut unnütz... genau genommen hat es auch gar nichts mit dem Spiel zu tun. Ihr könnt es also komplett ignorieren.



SCHADEN ERLEIDEN

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 sogar unter fünf, so gilt er als schwer verletzt und er erhält nun noch sogar zwei zusätzliche Misserfolge (also gesamt drei Misserfolge). Sollte die Gesundheit genau auf null oder darunter fallen, dann ist der Charakter handlungsunfähig beziehungsweise bewusstlos. Zudem sollte er möglichst bald, nach Maßgabe der Spielleitung, irgendeine Art von medizinischer Versorgung oder Heilung erfahren, sonst wird er sterben. Als guter Richtwert ist hier der Verlust von einem Punkt seiner Gesundheit je halbe Minute.



**aktuelle Gesundheit kleiner $\frac{1}{2}$ Basis Gesundheit
= +1 Misserfolg**



**aktuelle Gesundheit kleiner 5
= +2 weitere Misserfolge (ergo +3 Misserfolge)**

CHARAKTERNAME BARBARIANNA	KO*2 -6	11 1/2	13. KARTE GESUNDHEIT (KO + 20)
3 ST	2 GE	8 ANGRIF	*KLEINE ERINNERUNG*



**aktuelle Gesundheit 0 oder weniger
= Bewusstlos**



**aktuelle Gesundheit Konstitution x2
im Negativen oder mehr
= Charakter verschieden**

SCHADEN ERLEIDEN

FUK!

Unwiederbringlich tot ist der Charakter wenn die Anzahl seiner Gesundheitspunkte um das Doppelte seines Konstitutionswertes im negativen Bereich ist.

Dann ist er auch nicht mehr durch medizinische Hilfe, Heilmagie oder was auch immer im Rollenspiel sonst noch möglich sein sollte zu retten. Solche Charaktere sind dann entweder ein Fall für den Friedhof oder für den Nekromanten.



**FX##X#QQ!!
SHXX*+##!!**

SCHADEN ERLEIDEN

ZAUBERN UND ÄHNLICHES

Da sich **FUK!** als Universalsystem versteht, ist diese Regelfrage 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 mit dem Lösungsansatz von **FUK!** wird man wohl nicht drum herum kommen Angleichungen vorzunehmen, wenn es darum geht, bereits vorhandene Settings mit eigenen dazugehörigen Systemen mit **FUK!** Regeln zu spielen. Grundsätzlich funktioniert Magie bei **FUK!** aber eigentlich ganz simpel.

WIRKEN VON MAGIE

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 von der Spielleitung 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 die Spielleitung eine übernatürliche Gemeinheit für den Charakter ausdenken, der gerade beim Zaubern gepatzt hat. Dabei sind der Phantasie und Boshaftigkeit der Leitung zumindest im Rahmen dessen, was zum Setting passt, keine Grenzen gesetzt. – It`s magic!



NEUE MAGIE

Der Erwerb von Magie sollte, sofern die Spielenden auf etwas Balancing Wert legen, über Fertigkeiten Karten funktionieren. Dabei macht es bei FUK! allerdings keinen Sinn für jeden einzelnen Zauber eine Fertigkeiten Karte anzulegen. Eine Karte sollte viel mehr eine Gruppe bestimmter Zauber abdecken. Wie diese Gruppen eingeteilt werden, ist wieder vom Setting abhängig. Vorstellbar sind Kategorien wie Kampf-magie, 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:

$$\text{Mana} = 20 + \text{WI.}$$



CHARAKTERENTWICKLUNG

Wenn Ihr **FUK!** längerfristig spielen wollt, was uns natürlich wirklich freuen würde, dann wird sicherlich auch die Charakterentwicklung für Euch interessant werden. Da auch dort die Geschmäcker auseinanderdriften, bietet euch **FUK!** dazu zwei alternative Systeme an.

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

Bei **FUK!** sollte die Spielleitung schon einmal bei jedem Spieltreffen einen Erfahrungspunkt einfach für alle anwesenden Spieler verschenken. Warum? Ganz genau! Weil **FUK!** 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 **FUK!** Euren Gruppen auch gar nicht reinreden. Wichtig ist, dass ihr eine verlässliche Regelung findet, mit der alle leben können. Wir wollen euch aber unsere Erfahrungswerte als kleine Orientierung nicht vorenthalten:

- A** Je 2 Stunden Spielzeit – 1 Punkt
- B** Herausragende Erfahrung im Spiel gesammelt – 1 Punkt
- C** Zum Erfolg der Gruppe beigetragen – 1 Punkt
- D** Abschluss eines Abenteuers (also generell ;-D) – 2 Punkte

Mit den so erhaltenen Erfahrungspunkten könnt Ihr nun Eure Charaktere aufwerten. Dazu kauft Ihr einfach neue Fertigkeiten Karten. Ihr könnt entweder eine komplette Fertigkeiten Karte 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 Fertigkeiten Karte mit verknüpfter Eigenschaft auch der Eigenschaftswert der verknüpften Eigenschaft 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 Fertigkeiten Karten ohne Eigenschaft kaufen.

Es gibt aber auch die Möglichkeit eine Fertigkeiten Karten aufzuwerten, was drei Punkte kostet. Entscheidet Ihr Euch dazu, so malt er einfach ein großes + unten links auf die betreffende Fertigkeiten Karte. Wenn Ihr die Fertigkeiten Karte 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 **FUK!** eine Vielzahl Spezies von Spielern kennt und schätzt, sollte man die Charakterentwicklung mehr als eine Veränderung denn als einen Zuwachs verstehen, weshalb sie Euch eine Alternative zu diesem Kaufsystem anbietet. Die Veränderungen der Vorlieben, Interessen und Kompetenzen Eurer Charaktere lassen sich am besten durch ein Tauschsystem darstellen. Und das funktioniert 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 Fertigkeiten Karte, 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.

Und das war's auch schon!

EQUIPMENT & LOOT

REGELN UND ABKÜRZUNGEN

Wir benötigen doch auch noch Ausrüstung und Loot! Die Unterteilung bei einem Universal Rollenspiel für Ausrüstung ist natürlich enorm schwer, weshalb wir es uns – und dir – leicht machen. Um das Ganze etwas übersichtlicher zu Gestalten sind die Gegenstände nach groben Setting-Kategorien geordnet. Alle Gegenstände hier haben keine Werte, die in Stein gemeißelt sind und selbstverständlich dürfen die Listen für die eigenen Spielrunden auch durch eigene Gegenstände ergänzt und verändert werden. Alle Gegenstände hier sind als Orientierung und Inspiration gedacht.

Beginnen wir mit den Waffen. Die Waffen haben ein recht überschaubares Profil. Die einzelnen relevanten Punkte sind, neben denen, die wir schon aus den Regeln kennen (Angriffsbonus, Schadensbonus und Verteidigungsbonus) noch die Besonderheit. Hierunter können Angaben fallen wie:

BEISPIELE

- ... wie viele Hände man benötigt, um die Waffe zu nutzen
- ... hat sie eine besondere Reichweite
- ... Munitionsvorrat bei Fernkampfwaffen
- ... und spezielle Besonderheiten dieser Waffe wie Sonderregel „Schild“

Der Angriffs- und Schadensbonus bezieht sich bei jeder Waffe ausschließlich auf ihre Hauptnutzungsart. Sollte man ein Wurfmesser also zum schneiden oder stechen nutzen, statt es zu werfen, so sollte die Werte überdacht und vom SL angepasst werden. Wir verzichten hier darauf, alle Waffen mit mehrfachen Werten auszustatten, da es ein schnelles und einfaches Spielsystem ist und FUK! den Freiraum liebt.

Klassische Abkürzungen für die vielen Werte von Waffen sind:

Angriffsbonus = Att

Schadensbonus = Dmg

Verteidigungsbonus = Def

Alles sonstige was erwähnt werden muss = Spezial



Rüstungen gibt es auch noch, dass bedeutet wir benötigen noch einen Schutzwert der uns angibt wie viele Punkte von erlittenem Schaden abgezogen werden. Bei besonders schweren und unflexiblen Rüstungsteilen gibt es noch die Option einer Einschränkung. Hier erhält der Charakter dann einfach einen Misserfolg mehr auf körperliche Proben, solange die Rüstung getragen wird.

SIND RÜSTUNGSTEILE ANGELEGT, LOHNT ES SICH ZU VERMERKEN WELCHE TREFFERZONEN GESCHÜTZT SIND.

Rüstungswert, Schutzwert, Panzerung, etc. = Ar

So, nun reicht es aber mit Abkürzungen und wir können zu den Listen kommen. Ach ja, auch Schilde können einen Angriffs- und Schadensbonus liefern, wenn man aus Mangel an Alternativen oder in tollen blau, rot und weißem Spandex mit ihnen zuschlägt.

MITTELALTER & FANTASY

Nahkampfwaffen

NAME	ATT	DMG	DEF	SPEZIAL
Messer	1	2	0	1 Hand
Haumesser	2	3	1	1 Hand
Säbel	3	3	2	1 Hand
Degen / Rapier	4	3	2	1 Hand
Schwert	3	4	2	1 Hand
Bastardschwert	4	6	2	1 oder 2 Hände; einhändig sinken alle Werte um 1 (min. 0)
Zweihänder	3	9	1	2 Hände
Axt	2	3	1	1 Hand
Streitaxt	3	8	1	2 Hände
Knüppel	1	1	1	1 Hand
Streitkolben	2	3	1	1 Hand
Hellebarde	3	6	2	2 Hände
Stab	3	2	2	2 Hände
Spieß	3	3	2	1 oder 2 Hände; einhändig sinken alle Werte um 1
Rundschild	1	1	4	1 Hand, Schild
Wappenschild	1	1	6	1 Hand, Schild
Turmschild	1	1	8	1 Hand, Schild

MYSTISCHES POWERMETAL-BARBAREN-ZWEIHANDSCHWERT DER TOTALEN ZERBERSTUNG

Att 5 Dmg 12 Def 2 2 Hände, zwingt geflügelte Affendämonen zur Landung, um in den Nahkampf zu gehen

INQUISITIONSZEPTER DES HEILIGEN MALLEUS

Att 2 Dmg 4 Def 2 1 Hand, verdoppelt Att und Dmg im Kampf gegen Dämonen und/oder Untote

OBSDIANNACHTKLINGE DES MEISTERSCHURKEN

Att 2 Dmg 4 Def 2 1 Hand, verdoppelt den Dmg wenn der Charakter sein Opfer von hinten angreift

STAB DES GRAUEN MAGIERS

Att 3 Dmg 2 Def 3 2 Hände, erhöht das Mana seines Besitzers um 15 Punkte, so lange der Stab in seiner Nähe ist. Zudem kann man mit dem Stab ein wenig Licht riskieren...

ZWERGISCHER DRACHENSPIESS

Att 2 Dmg 10 Def 0 14 Hände: Ja, man braucht alle 7 Zwerge. Der Att zählt je Zwerg im Kampf gegen geschuppte Kreaturen

Wurfwaffen

NAME	ATT	DMG	DEF	SPEZIAL
Wurfmesser	2	2	0	1 Hand, 15 Meter Reichweite
Wurfbeil	2	3	1	1 Hand, 15 Meter Reichweite
Bumerang	3	2	1	1 Hand, 25 Meter Reichweite, kommt nach einer Runde zum Werfer zurück, wenn das Ziel verfehlt wurde
Stein	1	2	0	1 Hand, 20 Meter Reichweite
Wurfspeer	2	4	1	1 Hand, 20 Meter Reichweite
Speer	3	5	2	1 Hand, 30 Meter Reichweite
Bierkrug	2 (1)	1 (2)	0	1 Hand, Reichweite: Ganze Kneipe, der erste Wert bei Att und Dmg betrifft den leeren und der zweite den gefüllten Krug
Shuriken	2	2	0	1 Hand, 20 Meter Reichweite

STEPPENELFEN-BUMERANG

Att 4 Dmg 3 Def 1 1 Hand, 35 Meter Reichweite, ist magisch und kehrt deshalb auch dann nach einer Runde zum Werfenden zurück, wenn er trifft

MIRMIR, HAMMER DES DONNERGOTTES

Att 3 Dmg 7 Def 2 1 Hand, 50 Meter Reichweite, ist nicht magisch sondern göttlich und kehrt deshalb auch dann nach einer Runde zum Werfenden zurück, egal ob er trifft oder nicht



Fernkampfaffen

NAME	ATT	DMG	DEF	SPEZIAL
Kurzbogen	3	3	0	2 Hände, 25 Meter Reichweite
Jagdbogen	4	4	0	2 Hände, 30 Meter Reichweite
Langbogen	4	5	0	2 Hände, 45 Meter Reichweite
Handarmbrust	3	4	0	1 Hand, 20 Meter Reichweite
Armbrust	5	6	0	2 Hände, 25 Meter Reichweite, zusätzlich zum Laden eine Runde spannen
Blasrohr	2	0	0	2 Hände, 20 Meter Reichweite, verursacht keinen Schaden, transportiert nur das Gift
Balliste	2	15	0	2 Hände, 100 Meter Reichweite, mehrere Personen zum Nachladen benötigt
Katapult	1	20	0	2 Hände, 250 Meter Reichweite, mehrere Personen zum Nachladen benötigt

HARPUNE DES MEERRIESEN

Att 4 Dmg 10 Def 2 2 Hände, 50 Meter Reichweite, kann auch unter Wasser abgefeuert werden

HÖLLENFEUER-ARMBRUST DES ZWERGISCHEN MECHANIKUS

Att 5 Dmg 7 Def 1 2 Hände, 30 Meter Reichweite, 10 Schuss Magazin: Ja, das Ding hat tatsächlich ein Magazin in dem mehrere Bolzen Platz finden. Diese Zwergel!

Rüstungen

NAME	AR	SPEZIAL
Normale Kleidung	0	leise
Wattierte Kleidung	1	wärmt, leise
Lederrüstung	2	leise
Beschlagene Lederrüstung	3	leise
Kettenrüstung	4	- nix, muss auch mal sein -
Schuppenrüstung	5	1 Misserfolg wegen Einschränkung
Plattenrüstung	7	2 Misserfolg wegen Einschränkung
Drachenschuppenrüstung	8	2 Misserfolg wegen Einschränkung, Immunität vor Feuer, leise
Mithrilrüstung	8	1 Misserfolg wegen Einschränkung

LEGENDÄRE ISSO RÜSTUNG

Ar 6 Diese Rüstung ist so assassinenhaft, dass sie generell einen Misserfolg in körperlichen Proben negiert (außerdem hat sie eine tolle Kapuze)

HANDSCHUH MIT KLUNKERN

Ar 10 Dieser goldene Handschuh mit sechs farbigen, großen Klunkern überträgt seinen Rüstungsschutz auf den ganzen Körper des Trägers, mit Ausnahme des Kopfes



GEGENWART & ENDZEIT

Nahkampfwaffen

NAME	ATT	DMG	DEF	SPEZIAL
Schlagring	0	1	0	1 Hand
Klappmesser	1	2	0	1 Hand
Machete	2	3	1	1 Hand
Brecheisen	2	2	2	1 Hand
Fleischerbeil	2	3	0	1 Hand
Feuerwehraxt	2	5	1	2 Hände
Schlagstock	2	1	2	1 Hand
Baseballschläger	2	2	1	2 Hände
Heugabel	3	3	2	2 Hände
Katana	3	6	2	2 Hände
Kettensäge	2	8	1	2 Hände
Gitarre	2	1	0	2 Hände, zerbricht bei einer erfolgreichen Attacke auf 5+
Pflock	1	1	0	1 Hand
Peitsche	2	1	0	1 Hand, Wissen um Archäologie zählt als relevante Fertigkeit für den Kampf mit dieser Waffe
Sturmschild	1	1	5	1 Hand, Schild
Polizeischild	1	1	7	1 Hand, Schild, kann mit einer Blitzanlage Gegner eine Runde betäuben
Nasses Handtuch	1 (2)	0	0	1 Hand, hat zusammengerollt einen Punkt Att mehr

SCHWERT DES BLUTDÜRSTENDEN GEISTERSAMURAI

Att 4 Dmg 7 Def 1 2 Hände, frisst die Seelen der erschlagenen! Tötet der Angreifer mit dieser Waffe einen Gegner, regeneriert er sofort seine Gesundheit



Wurfaffen

NAME	ATT	DMG	DEF	SPEZIAL
Pflasterstein	1	2	0	1 Hand, 20 Meter Reichweite
Flasche	2 (3)	1 (5)	1	1 Hand, 20 Meter Reichweite, *
Granate	1	20	0	1 Hand, 30 Meter Reichweite, 10 Meter Expolisionsradius, **
High Heels	1	1	1	1 Hand, 10 Meter Reichweite
Stuhl (Möbelstück!)	1	3	1	2 Hände, 4 Meter Reichweite

* Die Flasche kann mit einem Brandbeschleuniger gefüllt und mit einem brennenden Stofffetzen verschlossen werden. Das ist zwar strafbar, erhöht aber Att und Dmg und setzt getroffene Ziele in Brand

** Der Schaden wird erst eine Runde nach dem Treffer verursacht. Ziele im Wirkungsbereich, die diese Runde nutzt, um wegzurennen, dürfen von ihrem Verteidigungswert Gebrauch machen (um den Schaden zu reduzieren). Andere Ziele haben sich nicht nur schlecht entschieden, ihnen steht gar keine Verteidigung zu

Fernkampfaffen

NAME	ATT	DMG	DEF	SPEZIAL
Revolver	4	8	0	1 Hand, 8 Kugeln im Magazin, 30 Meter Reichweite
Pistole	5	7	0	1 Hand, 15 Kugeln im Magazin, 30 Meter Reichweite
Pumpgun	4	12	1	2 Hände, 6 Kugeln im Magazin, 40 Meter Reichweite, kann Türen öffnen, Nachladen dauert zwei Runden
Jagdflinte	6	7	1	2 Hände, 2 Kugeln im Lauf, 150 Meter Reichweite, Nachladen dauert zwei Runden
Karabiner	5	7	1	2 Hände, 15 Kugeln im Magazin, 120 Meter Reichweite
Sturmgewehr	5	8	1	2 Hände, 45 Kugeln im Magazin, 300 Meter Reichweite, verbraucht 5 Schuss Munition pro Angriff
Maschinengewehr	5	10	0	2 Hände, 120 Kugeln im Magazin, 500 Meter Reichweite, verbraucht 10 Schuss Munition pro Angriff
Präzisionsgewehr	7	9	0	2 Hände, 6 Kugeln im Magazin, 1500 Meter Reichweite
Sportbogen	4	5	0	2 Hände, 1 Pfeil angelegt, 150 Meter Reichweite
Nagelpistole	2	3	0	1 Hand, 40 Nägel im Magazin, 5 Meter Reichweite

GRANATEN SLING SHOT

Att 3 Dmg 20 Def 0 2 Hände, 1 Granate im Magazin, 20 Meter Reichweite, der Schaden wird erst eine Runde nach dem Treffer verursacht. Ziele im Wirkungsbereich, die diese Runde nutzt, um wegzurennen, dürfen von ihrem Verteidigungswert Gebrauch machen (um den Schaden zu reduzieren). Andere Ziele haben sich nicht nur schlecht entschieden, sie verteidigen auch gar nicht

NAPALM SUPER SUCKA

Att 4 Dmg 10 Def 0 2 Hände, 10 Liter im Tank, 10 Meter Reichweite, bei erfolgreichem Angriff brennt das Ziel und erleidet in den Folgenden W6 Kampfrunden W3+1 weiteren Schaden (Rüstung berücksichtigen!)

WURM BAZOOKA

Att 4 Dmg 18 Def 0 2 Hände, 1 Rakete im Werfer, 200 Meter Reichweite (je Windrichtung bis zu 2000 Meter), explodiert und trifft alles in 10 Meter Radius

EINHAND-PFLOCKARMBRUST VON LICHT-TRÄLLER

Att 5 Dmg 8 Def 0 1 Hand, 20 Meter Reichweite, macht bei Vampiren und übernatürlichen Kreaturen doppelten Schaden

NAME	AR	Rüstung SPEZIAL
Reizende Kleidung	0	provokant, sehr
Kugelsichere Weste	6	gegen nicht Schusswaffen halbiert sich der Ar
Motorradkombi	2	
SWAT Schutzkleidung	6	
Diverse Helme	10	
Militärische Schutzkleidung	8	

PLOT ARMOR +1

Ar 0 Diese Rüstung ist in der Regel unsichtbar und wenn der Charakter eigentlich sterben würde, überlebt er dennoch

MAD SUIT

Ar 5 Diese Rüstung wurde aus zweckentfremdeten Teilen händisch zusammengeklöppelt. Keine sieht aus wie die andere, bietet keinen flächendeckenden Schutz, sieht aber verdammt evil und endzeitig aus. Hockey Masken, Autoreifenschulterklappen, Blechschilder-Rückenpanzer, Knieschoner und Reitergamaschen runden mit viel Stoffresten, Ketten und Nieten die Optik perfekt ab. Gewährt +1 Würfel auf sämtliche provokanten Aktionen.

FUK!



EQUIPMENT & LOOT

MAJOR
MAY 1793

SCIENCE FICTION & SPACE OPERA

Nahkampfwaffen

NAME	ATT	DMG	DEF	SPEZIAL
Ausfahrbare Unterarmklinge	3	5	2	1 Hand, (im Paar genutzt alle Werte +1)
Schockstab	2	4	2	1 Hand, ***
Raketenfaust	2	8 (2)	1	1 Hand, eine mit Raketenantrieb verstärkter Kampfhandschuh. Ohne Antrieb zählt der zweite Schadenswert
Monofilamentschwert	3	7	2	1 Hand
Schockpeitsche	2	2	0	1 Hand, ***
Pneumatische Orkbossklaue	2	7	1	1 Hand
Turtle Power Schild	5	1	2	1 Hand, Schild
Space-Elfen-Energieschild	5	2	3	1 Hand, Schild, leuchtet im Dunkeln

*** wer von dieser Waffe getroffen wird und nicht durch Rüstung von Umwelteinflüssen abgeschirmt ist, der muss eine Expertengerechte Widerstandsprobe bestehen, um nicht 3 Kampfrunden handlungsunfähig zu werden

LICHTKLINGEN-SÄBEL

Att 4 Dmg 8 Def 4 1 Hand, in wem der Saft stark ist, der kann mit dieser Waffe bei erfolgreicher Verteidigung eines Fernkampfangriffs mit einer Laserpistole oder einem Lasergewehr einen Gegenschlag ausführen. Für diesen Gegenschlag verwendet der Träger seinen eigenen Fernkampfwert und das Waffenprofil der betreffenden Laserwaffe



PHASENKLINGE

Att 4 Dmg 9 Def 1 1 Hand, die Phasenklinge ist die Weiterentwicklung der Unterarmklinge, die Plasma in einem Magnetfeld formt (im Paar genutzt alle Werte +1)

Wurfwaffen

NAME	ATT	DMG	DEF	SPEZIAL
EMP MK 2 Granate	1	0	0	1 Hand, 20 Meter Reichweite, verursacht keinen Schaden, sondern legt nach 2 Kampfrunden in 35 m um das Ziel alle Elektronik lahm, 25 Meter Explosionsradius
Stasisgranate	1	0	0	1 Hand, 20 Meter Reichweite, verursacht keinen Schaden, versetzt nach zwei Runden jeden in Stasis, der in dieser Zeit nicht mindestens 5 Erfolge im Weglaufen erzielt hat
Black Hole Granate	2	18	1	1 Hand, 20 Meter Reichweite, 6 Meter Explosionsradius
Marsianische Knallbeere	1	6	0	1 Hand, 20 Meter Reichweite, 1 Meter Explosionsradius

Fernkampfaffen

NAME	ATT	DMG	DEF	SPEZIAL
Laserpistole	5	4	0	1 Hand, 30 Schuss in Energiezelle, 60 Meter Reichweite
Lasergewehr	6	5	1	2 Hände, 30 Schuss in Energiezelle, 80 Meter Reichweite
Laserkanone	5	12	0	2 Hände, 30 Schuss in Energiezelle, 100 Meter Reichweite
Minigun	8	8	0	2 Hände, 500 Kugeln an Kette, 300 Meter Reichweite, muss eine Runde warmlaufen und verbraucht 50 Schuss je Kampfrunde
Dark Wing	4	8	0	1 Hand, 12 Schuss in Plasmazelle, 12 Meter Reichweite, **
Plasmagewehr	5	9	1	2 Hände, 24 Schuss in Plasmazelle, 24 Meter Reichweite, **
Plasmakanone	5	10	0	2 Hände, 36 Schuss in Plasmazelle, 36 Meter Reichweite, **
AK18 Thundercat	3	6	1	2 Hände, 50 Kugeln im Magazin, 150 Meter Reichweite, verbraucht W6 Schuss Munition pro Angriff
Shurikenwerfer	5	5	1	2 Hände, 20 Shuriken im Magazin, 40 Meter Reichweite

** muss nach dem Nachladen wegen Überhitzung noch 1 Kampfrunde abkühlen

LIGHTNINGGUN

Att 4 Dmg 8 Def 1 2 Hände, 10 Ladungen in Blitzbatterie, 60 Meter Reichweite, wer von dieser Waffe getroffen wird und nicht durch Rüstung von Umwelteinflüssen abgeschirmt ist, der muss eine Expertengerechte Widerstandsprobe bestehen, um nicht 3 Kampfunden handlungsunfähig zu werden

RAILGUN METALSTORM RIFLE

Att 5 Dmg 15 Def 0 2 Hände, 12 Projektile im Magazin, 500 Meter Reichweite, der Schaden durchschlägt mehrere Ziele, weshalb diese Waffe auf Raumschiffen verboten ist

B. F. G.

Att 6 Dmg 18 Def 0 2 Hände, unbegrenzte Munition, 80 Meter Reichweite, 10 Meter Explosionsradius

NAME	AR	Rüstung SPEZIAL
Space Thermal Kleidung	0	modern und sorgt für Temperatenausgleich in alle Richtungen
Raumanzug	2	schirmt den Träger gegen Umwelteinflüsse ab
Chamaeleonanzug	2	macht den Träger fast unsichtbar, da er mit seiner Umgebung verschimmt
Generische Space Rüstung	4	just Standard
Starshiptruppler Panzer	6	bietet keinen Schutz gegen Alien-Käfer
Marine Servorüstung	13	schirmt den Träger gegen Umwelteinflüsse ab und gewährt +2 auf Stärke

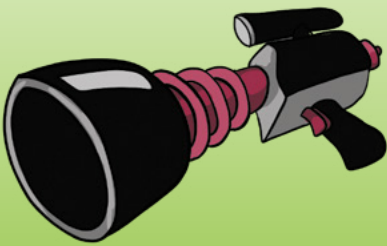
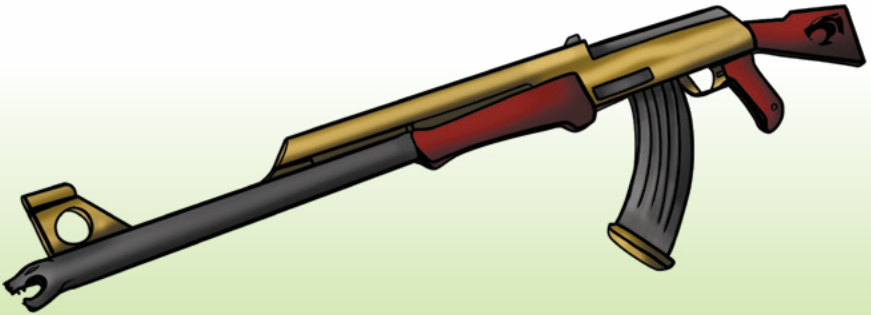
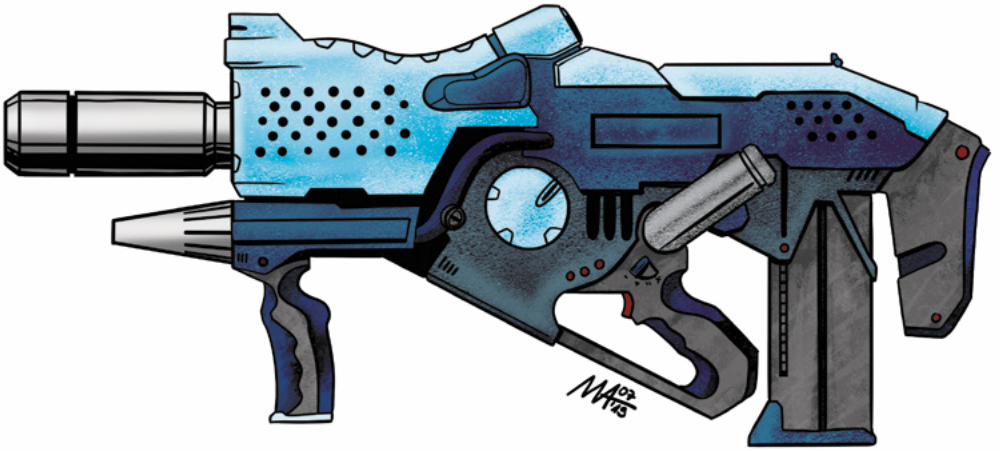
ZENTRUM KAMPFRÜSTUNG

Ar 14 Eine hightech Rüstung einer totalitären Regierung, die kein Zurück kennt. Ausgestattet mit zahllosen technischen Spielereien die den perfekten Soldaten in allen Handlungen unterstützen. Negiert bei allen Kampfproben einen Misserfolg

ZWEIFARBIGE UNIFORM

Ar 2 Eine niemals aus der Mode kommende Uniform in schlichtem zweifarbigen Stil. Am Oberkörper markiert die Farbe klar die Aufgaben und vermittelt Autorität, während der Rest dunkelgrau bis schwarz ist, was schlank macht. Auf alle Charisma Proben erhält man durch dieses Outfit +3 Würfel

FUK!



BEISPIELSETTINGS

UNICORN POLICE DEPARTMENT

In dem wunderschönen Land Phantastizia liegt der Sagen umwobene große Wald der Einhörner.

Zahllose Einhörner in verschiedenen Stadien des Alterungsprozesses und entsprechender Rechten und Pflichten, tollen herum und genießen den Frieden, Wohlstand und die außerordentlich gute Lage dieses Waldes. Immer wieder gepeinigt von Talentscouts, Grundstückshehlern und Immobilienhaien strömt die paragrafisierte Düsternis in dieses Land. Die dunkel gekleidete Hexe Amara Pura steuert ihre Armeen aus Aristokraten aus den betonierten Steppen der Trübsinnigkeit in dieses Paradies.

Einzig eine letzte Bastion der Freude, hält die Bürokraten davon ab in die Ländereien der Zuckerwatte und des Sonnenscheins einzufallen: Das Unicorn Police Department.

Umringt von Bombonbäumen schützen das UPD mit kreativen Ideen und ihrer eigenen Einhornmagie die Ländereien vor Amara Puras Monstern.

Ihr seid Teil des UPD und helft bei allen Situationen die den Frieden in Phantastizia stören, ob es ein Überfall von Advokaten ist, Kätzchen auf Bäumen, versäumte Lieferungen von Glitzer oder ein Kaffee Engpass im Büro des Captains. Ihr seid die Elite, denn ihr seid Einhörner des Unicorn Police Departments!

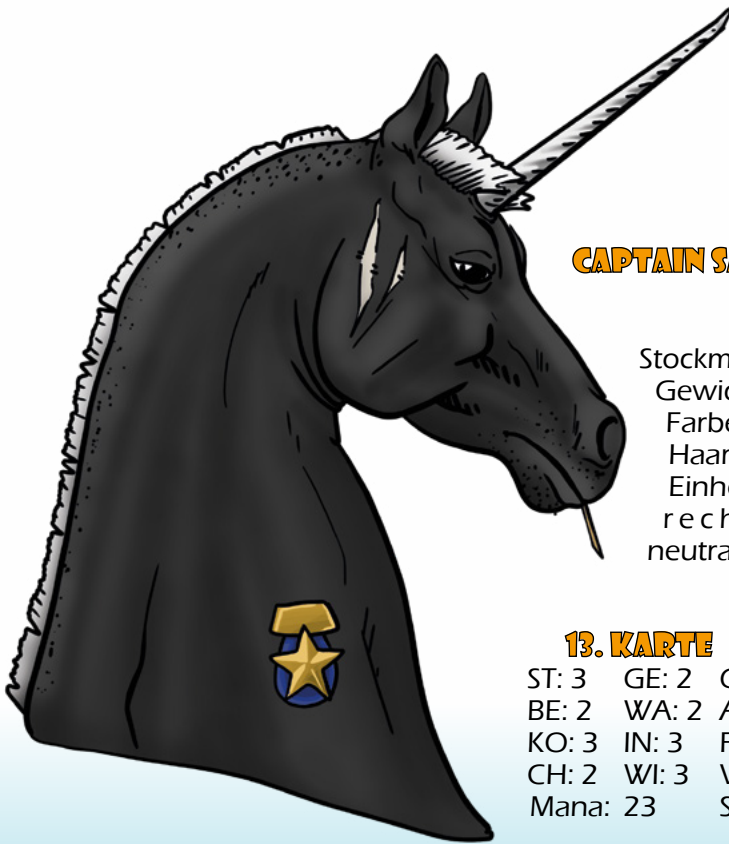
Wissenswertes & Charaktererschaffung

Abweichend zur regulären Erschaffung, kann jedes Einhorn des UPD zaubern und darf sich somit Themenbezogene Zauber aussuchen, muss aber mindestens einen besitzen (steht so in der Stellenbeschreibung).

Da Einhörner bekanntlich über keine Hände verfügen, nutzen sie zum Bewegen von Gegenständen innerhalb von zwei Metern Entfernung zu ihrem Kopf ihre passiven telekinetischen Fähigkeiten. Einziges Problem: Zu bewegende Dinge müssen irgendwie wahrgenommen werden (also Schlösser ohne Sicht auf das Innere zu öffnen ist nicht drin).

Neue Einhörner sind Rekruten oder Streifenhörner frisch von der Akademie. Sie sind ihrem Detektiv unterstellt (und dieser dem Sergeant und dieser dem Captain). Anerkannte Währung sind Taler.

FUK!



CAPTAIN SANTIAGO

Daten

Stockmaß: 2,10 m
Gewicht: 960 kg
Farbe: Mitternacht
Haar: Silber
Einhornigkeit:
rechtschaffend
neutral

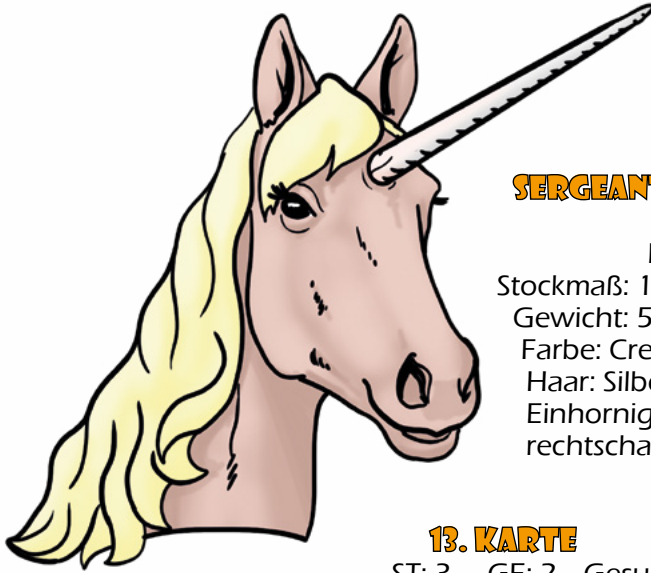
13. KARTE

ST: 3 GE: 2 Gesundheit: 23
BE: 2 WA: 2 Angriff: 5
KO: 3 IN: 3 Fernkampf: 4
CH: 2 WI: 3 Verteidigung: 5
Mana: 23 Spezial: 6

Leiter des 99. UPD

Als Captain dieses Departments, ist es die Pflicht und Ehre von Santiago für Recht und Ordnung zu sorgen. Mit eisernem Willen und Kaffee war er bis zum heutigen Tage stets erfolgreich!

- 1 Eiserner Wille - Seit Jahren Chef des 99. UPD [WI]
- 2 Horse Power - Ein Gigant in Punkto Kraft und Masse [ST]
- 3 Ausstrahlung - Black is Beautyfull, einfach toll [CH]
- 4 Nahkampfexperte - Geheime Einhornkampfkunst [BE]
- 5 Zäh - Viele Kämpfe und Wunden haben ihn geformt [KO]
- 6 Ackergaul - Ausdauernde Tätigkeiten Tag für Tag [KO]
- 7 Polizist - Mehr als ein Beruf, eine Bestimmung [IN]
- 8 Ortsansässig - In dem Wald der Einhörner geboren [IN]
- 9 Guter Zuhörer - Ohren sind immer gespitzt [WA]
- 10 Tragkraft - Jahrelanges Training als Body Builder [ST]
- 11 Schwere Waffen - SWAU (Special Weapons and Unicorns) [GE]
- 12 Zauber: Autorität - Durch seine Präsenz beeindruckend [WI]



SERGEANT BUTTERCUP

Daten

Stockmaß: 1,55 m
Gewicht: 520 kg
Farbe: Creme
Haar: Silber
Einhornigkeit:
rechtschaffen gut

13. KARTE

ST: 3 GE: 2 Gesundheit: 22
BE: 2 WA: 1 Angriff: 5
KO: 2 IN: 4 Fernkampf: 3
CH: 3 WI: 3 Verteidigung: 4
Mana: 23 Spezial: 7

Nr. 2 im Department

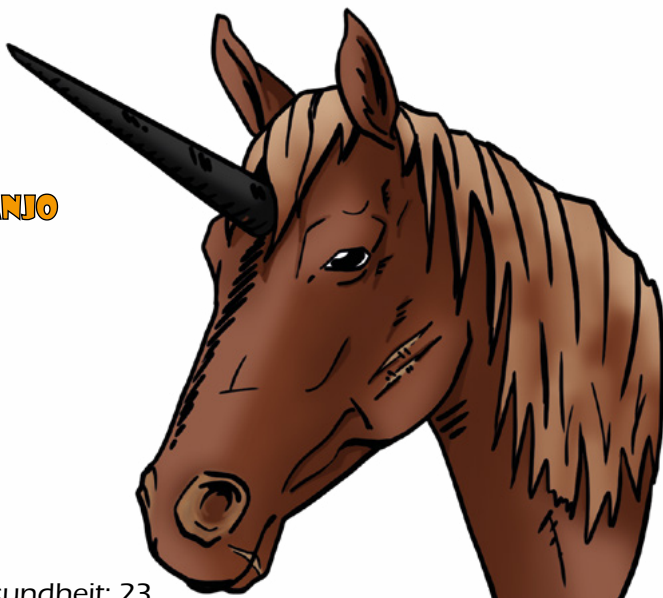
Charm, Köpfchen und eine große Portion Mut, das sind nur einige der vielen Merkmale von Buttercup. Sie verwaltet, organisiert, teilt Aufträge zu und geht wenn nötig auch mit in den Außeneinsatz. Ein Einhorn, das mit anpackt!

- 1 Analytisch - Jahrelange Erfahrung im Job [IN]
- 2 Willensstark - Geübt in Selbstbeherrschung [WI]
- 3 Überredungskünstler - durch ihre charmante Art [CH]
- 4 Blitzschnell - Ehemaliges Sporthorn [BE]
- 5 Springen - Goldmedaille im Hüdensprung [ST]
- 6 Ausdauernd - Viel Cardiotraining [KO]
- 7 Gewehrungang - Wissen aus Biathlontraining [GE]
- 8 Erinnerungsvermögen - Gutes Langzeitgedächtnis [IN]
- 9 Austreten - Spezialisiert im Kampf auszutreten [ST]
- 10 Profiler - Kennt Verbrecher und ihre Marotten [IN]
- 11 Zauber: Motivation - Unterstützt ihre Begleiter [CH]
- 12 Zauber: Blenden - Kann ihre Ausstrahlung bündeln [WI]

DETEKTIV BANJO

Daten

Stockmaß: 1,75 m
 Gewicht: 760 kg
 Farbe: Nuss
 Haar: Stroh
 Einhornigkeit:
 chaotisch gut



13. KARTE

ST: 4 GE: 2 Gesundheit: 23
 BE: 4 WA: 3 Angriff: 8
 KO: 3 IN: 2 Fernkampf: 5
 CH: 1 WI: 1 Verteidigung: 7
 Mana: 21 Spezial: 3

Einhorn fürs Grobe

Banjo ist ein tollkühner Draufgänger und Stutencharmeur. Wild und ungezügelt gerät er öfters mit dem Gesetz, was er zu schützen gewillt ist, aneinander. Weshalb er seit Jahren immer noch Detektiv ist.

- 1 Robust - Wunden und Schmerzen gewohnt [KO]
- 2 Verfolgungsridd - Gibt nicht auf und verfolgt oft Flüchtige [BE]
- 3 Obsidian-Hornstoß - Die Kopfnuss für die ganz harten [ST]
- 4 Ansturm - War Meister im Unicorn-Rugby [BE]
- 5 Impulsiv - Scheut keine Gefahr und stürmt los [BE]
- 6 Türen einrennen - Übung durch Überfallszenarien [ST]
- 7 Erste Hilfe - An sich selbst gelernte Medizinkenntnisse [IN]
- 8 Alkoholkenner - Feiner Gaumen für Alkoholika [WA]
- 9 Spürpferd - Feine Nase, trainiert auf exotisches [WA]
- 10 Huffeuerwaffen - Waffenkunde für Pistolen etc. [GE]
- 11 Zauber: Hornhärter - Hornschadensbuff [ST]
- 12 Zauber: Hauthärter - Rüstungsbuff [KO]

TRIXIE

Daten

Stockmaß: 1,20 m
 Gewicht: 280 kg
 Farbe: Marshmallow
 Haar: Asche
 Einhornigkeit:
 chaotisch neutral



13. KARTE

ST: 2 GE: 1 Gesundheit: 21
 BE: 4 WA: 5 Angriff: 6
 KO: 1 IN: 3 Fernkampf: 6
 CH: 3 WI: 2 Verteidigung: 5
 Mana: 22 Spezial: 5

Neu im Revier

Trixie ist der Neuzugang im Revier. Es gibt immer jemanden, der neu ist. Außerdem verströmt sie Zuckerwattegeruch.

- 1 Galoppieren - Je jünger, desto mehr Bewegung [BE]
- 2 Hinter Bäumen verstecken - Sie ist etwas ängstlich [BE]
- 3 Singend überreden - Ihre musikalische Ader bei Stress [CH]
- 4 Gesetzestexte - Hat in der Ausbildung gut aufgepasst [IN]
- 5 Berichte verfassen - War eine Streberin [IN]
- 6 Schnelle Reaktion - Hyperaktiv-Hyperaktiv-Hyperaktiv [BE]
- 7 Gute Auffassungsgabe - Ist sehr neugierig [WA]
- 8 Feinschmecker - Ist ein absolutes Naschhorn [WA]
- 9 Zauber: Es riecht nach Zuckerwatte - Magic Unicorn [CH]
- 10 Zauber: Unsichtbarkeit - Fearfull Magic Unicorn [WA]
- 11 Zauber: Heilen - Helpfull Magic Unicorn [WI]
- 12 Zauber: Leuchten - Shining Magic Unicorn [WA]

ADVOKAT

Daten

Größe: 2,05 m
 Gewicht: 80 kg
 Farbe: Moss
 Haar: Nope
 Bürokratie:
 neutral böse



Advokaten haben das „Gewand der Bürokratie“, was ihnen **vier Rüstungspunkte** gewährt, sowie einen Koffer mit zufälligem Loot:

- 1 - Beweise für ihre Schandtät
- 2 - Tatwaffe (für beliebiges Verbrechen)
- 3 - Süßigkeiten
- 4 - Päckchen Kaffee
- 5 - Mahnungen (nutzlos, weil ohne Datum)
- 6 - Regenbogenzuckerstange

13. KARTE

ST: 2 GE: 2 Gesundheit: 21 (+4 Rüstung)
 BE: 2 WA: 2 Angriff: 4
 KO: 1 IN: 1 Fernkampf: 4
 CH: 1 WI: 2 Verteidigung: 3
 Mana: - Spezial: -

Fernkampf Waffe: „Gesprochene Verordnung“ ATT 3, DMG 3, DEF -
 Nahkampf Waffe: „Beißen und Kratzen“ ATT 4, DMG 5, DEF -

Handlanger von Amara Pura

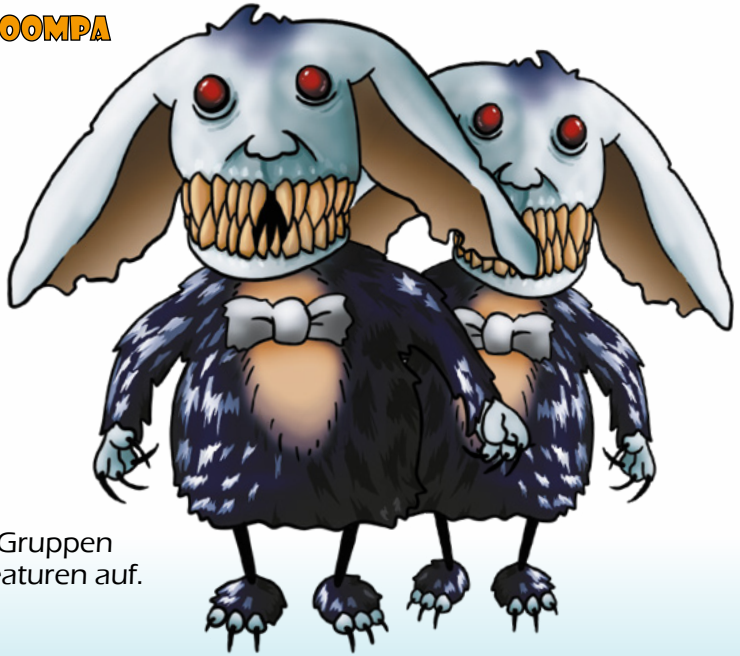
Wild, unterentwickelt und daher auch nur mit 4 Karten ausgestattet und können nicht zaubern.

- 1 Überraschener Angriff - Hinterhältiges Wesen [BE]
- 2 Dinge zerstören - Ungepflegte Zähne und Krallen [ST]
- 3 Gute Augen - Sie müssen oft das Kleingedruckte lesen [WA]
- 4 Stark mit Gefolge - Advokaten sind Herdenkreaturen [WI]

GROMPA-LOOMPA

Daten

Größe: 1,20 m
Gewicht: 50 kg
Farbe: Kalk
Haar: Öl
Bürokratie:
neutral böse



Treten meist in Gruppen von bis zu 6 Kreaturen auf.

13. KARTE

ST: 2 GE: 1 Gesundheit: 5
BE: 2 WA: 2 Angriff: 4
KO: 1 IN: 1 Fernkampf: 2
CH: 1 WI: 1 Verteidigung: 3
Mana: - Spezial: -

Krallen und Zähne
ATT 2 DEF - DMG 4

Handlanger von Handlangern von Amara Pura

Eigentlich nur unnütze Störenfriede und Harlunken, daher sogar nur 2 Karten. Außerdem sind sie einfach nur Minions die Spieler ärgern, daher besitzen sie deutlich weniger Lebenspunkte und sind bereits bei Null Punkten aus dem Spiel.

- 1 Hinterhältig - Frech, fies und zumal feige [WA]
- 2 Dinge zerstören - Ungepflegte Zähne und Krallen [ST]
- 3 Schwer zu treffen - Sie sind recht klein [BE]

ABENTEUERIDEEN

Bonbonbaum Bürokratie

Bonbonbäume wachsen auf Feldern im Einhorntal. Die Milchflüsse zur Bewässerung wurden von niedlichen Kreaturen namens „Krümels“ blockiert. Die Krümels, von Grompa-Loompas in die Berge getrieben brauchen nun dort die ganze Milch, um ihre trockenen Kekse zu befeuchten.

Damit die Krümels ins Tal oder ihre alte Heimat umziehen können, wo die Kekse nicht so schnell trocknen, müssen die Grompa-Loompas des Platzes verwiesen werden. Andernfalls drohen den Bonbonbaum-Bauern eine ewige Dürre und das Einhorntal verliert einen Großteil ihres Bonbonhaushaltes.

Das geheime Mittelchen

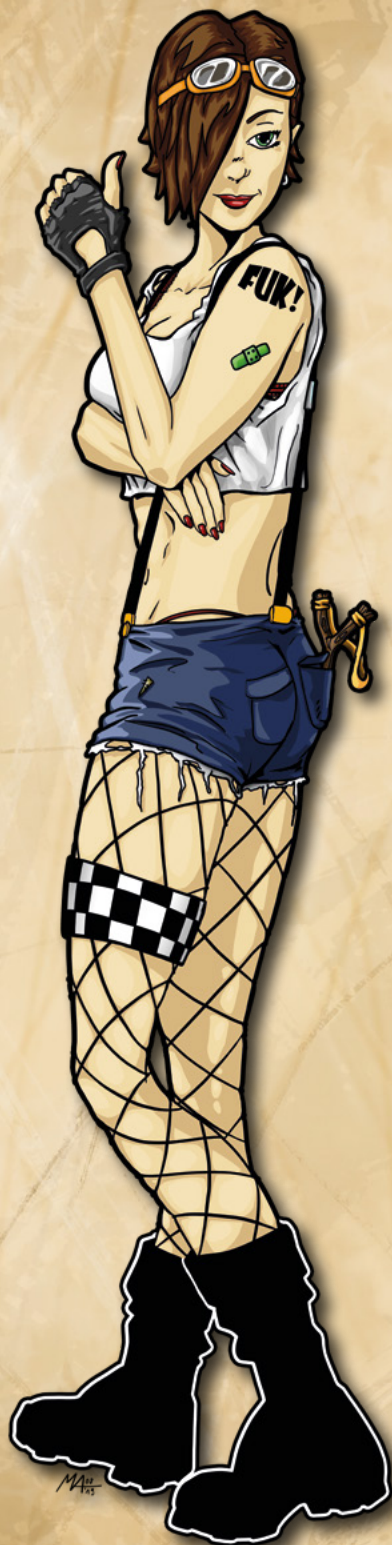
Es ist bekannt, dass Regenbogenzuckerstangen Einhörner (um 10 Lebenspunkte) heilen. Doch die Vorarbeiterin der „Zuckerstangen und Kieferknacker Inc.“ Lana Kane ist verschwunden. Vorarbeiter Barry berichtet von einem Überfall eines Advokaten. Ist sie tatsächlich entführt worden, oder steckt ein größerer Plan hinter der Stilllegung der Regenbogenzuckerstangen-Industrie?

Taler um Taler

Aus einem Nachbardorf kommt eine reiche Ente zu Besuch in das Einhorntal. Sie berichtet von einem besonderen Taler, der ihr gestohlen wurde. Das Glück selbst wohnt dem Taler wohl inne, denn seit dem Diebstahl, ist nicht nur die Ente, sondern auch alle in ihrer Nähe vom Pech verfolgt. Das UPD hilft bei der Aufklärung und stolpert von einem Schlamassel ins nächste.

Dunkel war's

Von jenseits des magischen Waldes ziehen dunkle Wolken ins Land der Einhörner. So dunkel und beängstigend, dass sie die Sonnenstrahlen dauerhaft fernhalten. Auch das Drehen des Windes, bringt kein Licht zurück und langsam beginnen die Zuckerwattesträucher und Bonbonbäume zu verwelken. Auch die magischen Kräfte der Einhörner scheinen zu schwinden. Mitglieder des UPD müssen in das Land von Amara Pura ziehen und die Quelle der dunklen Wolken beseitigen, sonst droht dem Land ewige Dunkelheit.



FUK!

Weitere Artikel unter Manifest-games.de

Unter anderem gibt es dort die tollen Charakterkarten Sets ...



... Würfel und natürlich das handliche Hardcover FUK! Regelbuch.

Das eBook findet ihr bei Drivethrumpg.com

Mehr tolle Spiele und Supporter Inhalte gibt es auf

Patreon.com/ManifestGames

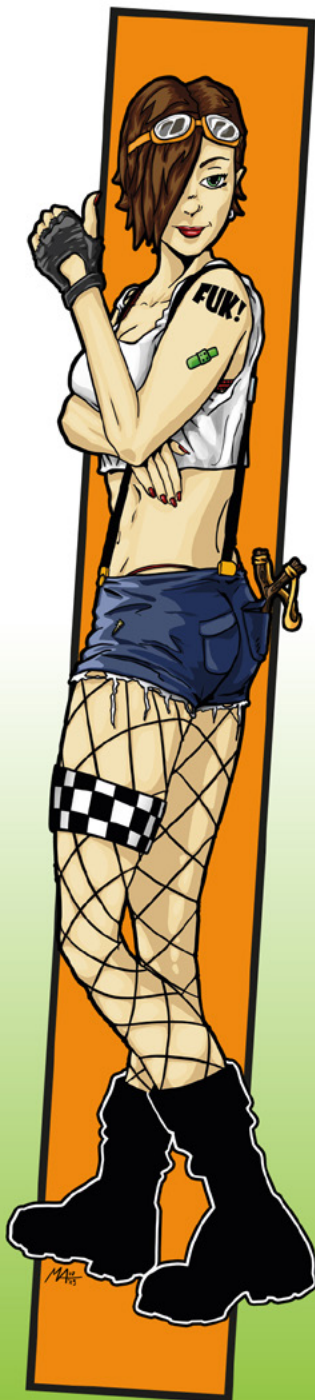


*„Kreativität ist Intelligenz, die Spaß hat!“
- Albert Einstein*



*Janik
2022*

FUK!



FUK! steht für: **f**rei und **f**lexibel,
universell und **u**nkonventionell,
kreativ und **k**artenbasiert.

FUK! ist also ein freies, flexibles,
unkonventionelles, Kreativität
belohnendes und kartenbasiertes
Universalrollenspielsystem.

Wenn Ihr wissen wollt wie das
funktioniert, dann lest diese
unfassbar kurzen Regeln!

Alles was ihr benötigt sind
13 Karteikarten pro Spieler, eine
Hand voll sechseitige Würfel, ein
wenig Kreativität und
Kommunikationsbereitschaft,
sowie 1 - 6 weitere Personen.

Das Beispielsetting von Unicorn
PD ist auch schon in diesem tollen
Buch dabei!

Psst... und es gibt auch tolle
FUK! Charakterkartensets,
die sind deutlich hübscher als
klassische Karteikarten ;-)

~ Eure Jamie

