



Autonome Universal-ROllenspiel-Regeln für
Abenteuer
auf der Grundlage von FUDGE



Über FUDGE

FUDGE ist ein Rollenspiel von Steffan O'Sullivan, mit vielen Anregungen von der Usenet Gemeinschaft von rec.games.design. Die Grundregeln von FUDGE sind im Internet über anonymes FTP bei ftp.csua.berkeley.edu und in Buchform oder auf Diskette von Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368, verfügbar.

Sie können mit jedem Genre gespielt werden. Individuell mit FUDGE erarbeitete Rollenspiele können auf bestimmte Attribute und Fertigkeiten begrenzt sein.

Jeder Spielleiter, der FUDGE benutzt, soll sich ermutigt fühlen, hier vorgestellte Charakterzüge zu ignorieren und beliebig neue Charakterzüge zu erfinden. Jeder, der sein Material kostenlos verbreitet, kann dies tun, solange diese „Über FUDGE“-Notiz und die Verzichtserklärung (inklusive der Copyright-Bemerkungen) enthalten sind.

Wenn du dein Material verkaufen möchtest, benötigst du vorher eine Erlaubnis des FUDGE-Autors Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

Der folgende Disclaimer muss sich am Beginn einer jeden abgeleiteten Arbeit befinden, zusammen mit deinem Namen als Erschaffer.

Disclaimer

Das folgende, auf FUDGE basierende Material namens AURORA, ist von Matthias Bogenschneider erschaffen, durch selbige Person vertrieben und nicht von Steffan O'Sullivan oder einem anderen Verleger von FUDGE autorisiert oder begutachtet. Weder Steffan O'Sullivan, noch ein anderer Verleger von FUDGE ist auf irgendeine Art verantwortlich für den Inhalt dieses Materials. Original FUDGE-Material ist © Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan. Alle Rechte vorbehalten.

Über FUDGE Universal

Der ursprüngliche Auslöser, die – meiner Ansicht nach genialen Regeln, die FUDGE zugrunde liegen - aufzugreifen und eigene zu kreieren, war, dass ich für meine Bedürf-

nisse keine geeigneten Regeln für Fantasy-Abenteuer fand. Zuerst entstand daher ein Rollenspiel-Regelwerk ausschließlich für Fantasy-Abenteuer. Nach einem ersten Probespiel war ich von FUDGE so sehr überzeugt, dass ich für Pulp-Abenteurer ein weiteres Regelwerk erstellte. Dieses wich jedoch nur marginal von diesen Regeln ab, so dass sich anbot, ein universelles Regelwerk für alle Genres zu erstellen. Vorteil von FUDGE ist, dass man die Regeln selbst fortschreiben kann, keine neuen Editionen erscheinen, die weitere überflüssige Regel-details beinhalten, und die ganze Sache keine Kosten verursacht. Sie lassen zudem viel Platz für Kreativität, sind in ihrer Einfachheit leicht erlernbar (die Grundregeln umfassen mitsamt Beispielen nur ein paar Seiten!) und ich hoffe, dass sie Regeldiskussionen auf ein Minimum beschränken.

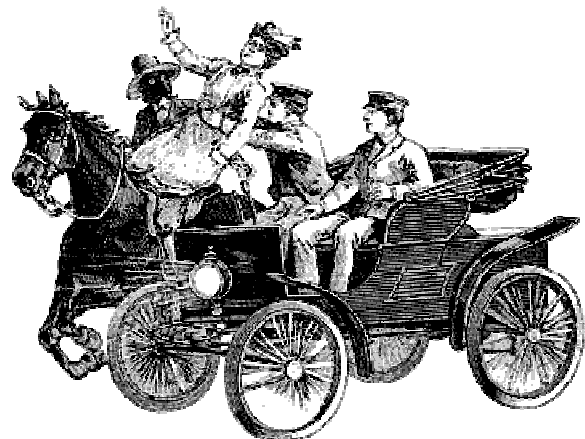
Also, hier ist er nun: der Versuch für

Autonome
Universal-
Rollenspiel-
Regeln für
Abenteuer

Die Regeln entstanden unter freundlicher Zuhilfestellung durch Andreas Hengse.

Euer Matthias „Bogi“ Bogenschneider
Berlin, den 08.02.2007

Die Illustrationen entstammen allesamt commons.wikimedia.org, beziehungsweise www.heraldicclipart.com/catalog/index.htm und sind aufgrund ihres Alters urheberrechtsfrei.





Zu den Regeln im Allgemeinen

FUDGE ist im Grunde genommen kein Regelwerk, sondern nur ein Rahmen für die Erschaffung eigener Regeln. Im Vordergrund stehen dabei maßgeschneiderte Charaktere und ein einfaches System, dass den Spielfluss fördern soll.

Charakterzug

Ein Charakterzug ist alles, was einen Charakter beschreibt. Ein Charakterzug kann ein Attribut, eine Fertigkeit, eine angeborene Gabe oder Schwäche, eine übernatürliche Kraft oder jede andere Fähigkeit sein, die einen Charakter beschreibt. Der Spielleiter ist die ultimative Autorität beim Festlegen, was ein Attribut, eine Fertigkeit, eine Gabe, etc., ist.

Stufe

Die Charakterzüge werden grundsätzlich durch eines von sieben Eigenschaftswörtern beschrieben. Diese sieben beschreibenden Wörter repräsentieren die Stufen, die ein Charakterzug annehmen kann. Die Charaktererschaffungsmethode ermöglicht dem Spieler die freie Wahl dieser Stufe bei der Erschaffung des Charakters und die Verbesserung im Laufe des Spieles. Jede Verbesserung eines Charakterzuges bedeutet einen Übergang zum nächst besseren Eigenschaftswert.

Stufe		
+3	+++	außergewöhnlich
+2	++	großartig
+1	+	gut
0	o	durchschnittlich
-1	-	mäßig
-2	--	armselig
-3	---	erbärmlich

Attribut

Ein Attribut ist jeder Charakterzug, den jedes Wesen in der betreffenden Spielwelt hat, in jeweils unterschiedlicher Ausprägung. Auf einer Skala von „erbärmlich“ über „durchschnittlich“ bis „außergewöhnlich“ hat der durchschnittliche menschliche Bewohner der Welt je Attribut den Wert „durch-

schnittlich“. Die Attribute beeinflussen die Wahl der Fertigkeiten mittelbar, modifizieren jedoch nicht die anderen Charakterzüge. Die Attribute kommen immer dann ins Spiel, wenn Fähigkeiten verlangt sind, die nicht erlernt werden müssen, z.B. Felsbrocken stemmen oder Lügen durchschauen, oder – mit einem angemessenen Malus - wenn der Charakter für die jeweilige Aktion keine passende Fertigkeit besitzt.

Fertigkeit

Die Stufe für eine ungelernete Fertigkeit ist normalerweise „armselig“, obwohl das je nach Spielleiter und Spielwelt ein wenig nach oben oder unten variieren kann. Fertigkeiten sind nicht an Attribute und ihre Stufen gebunden.

Die Spieler werden dazu ermuntert, ihre Charaktere logisch aufzubauen; ein Charakter mit vorwiegend guten körperlichen Attributen sollte auch überdurchschnittliche körperliche Fertigkeiten haben und umgekehrt. Ausnahmen sind jedoch möglich. So ist z.B. die Comic-Figur „Groo, der Wanderer“ ein Tölpel (Attribut „Geschicklichkeit“: erbärmlich), aber ein begnadeter Schwertkämpfer (Fertigkeit „Schwerter“: außergewöhnlich).

Im Folgenden habe ich eine Liste mit Fertigkeiten erstellt, die nur Beispielcharakter hat. Jeder Spieler kann auch andere als diese genannten für seinen Charakter vorschlagen. Die Detailliertheit der Fertigkeiten sollte „mittel“ bemessen sein, eine detaillierte Definition ist jedoch zulässig. Wer z.B. die Fertigkeit „Handfeuerwaffe“ beherrscht, kann alle Pistolen, Maschinenpistolen und Gewehre benutzen, wer nur „Pistolen“ beherrscht, kann nur mit diesen umgehen. Zu den Fertigkeiten werden auch „einfache“ Berufe von Handwerkern oder z.B. Seeleuten gezählt, nicht jedoch Berufe, die ein größeres Repertoire von Fertigkeiten benötigen, wie z.B. Kapitän, Soldat oder Archäologe. Der Spieler ist frei, einen detailliert ausgearbeiteten Wildhüter zu nehmen, dessen Fertigkeiten (z.B. Schleichen, Spuren lesen, Tarnen, Fallen stellen) einzeln aufgeführt werden oder einen Wilderer mit der Fertigkeit „Jagdkunde“, in der diese eingangs bezeichneten Fertigkeiten in dieser einen vereint sind. PSI-Fertigkeiten sind

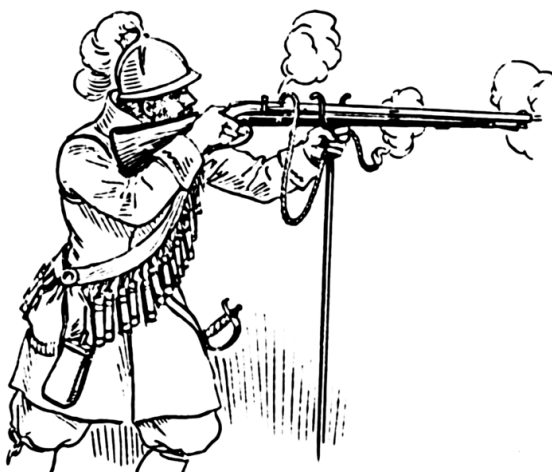


jedoch auf einzelne Bereiche aufgeteilt. Der Spielleiter gewichtet dann jeweils einzeln die Fertigkeiten nach den Kategorien „ein-

fach“, „schwierig“, „schwer“ und „sehr schwer“. Wer möchte, kann sich an Fertigkeitenlisten fremder Regeln orientieren.

Hier einige Beispiele:

„**einfache Zauber**“ (z.B. „Kerzenlicht“) - einfach
 „**einfacher Beruf**“ (ein bestimmter einfacher Beruf, z.B. Seemann, Glücksspieler, Musiker, Bauer) – einfach bis sehr schwer
 „**Handwerk**“ (ein bestimmtes Handwerk, z.B. Zimmermann oder Bootsbauer) - schwierig
 „**Sprache**“ (die Sprache einer bestimmten Kultur einschließlich deren Dialekte und Schriftzeichen) – einfach bis schwierig
 „**Verbesserung von Schadens- oder Ausdauerkapazität, Qualität verursachter Schäden oder Rüstung, etc.**“ (z.B. körperliche Robustheit, Kraftprotz, Flinkheit, etc.)
 „**Waffengattung**“ (z.B.: Schusswaffen, Wurfaffen, Speerwaffen, Stangenwaffen) – schwierig bis schwer
 „**Wissensfertigkeit**“ (ein bestimmtes Wissensgebiet, z.B. Geschichte, Botanik, Ägyptologie, Pharmazie, Astronomie, Navigation) – einfach bis schwierig
alte Sprachen („tote“ Sprachen und deren Schriftzeichen) - schwierig
Athletik (umfasst Akrobatik, Balancieren, Fallen, etc.) - schwierig
Einbrechen (beinhaltet Schlösser öffnen, Fallen entdecken und entschärfen, Fallen entwerfen und bauen) - schwer
Etikette (Höfisches Benehmen, Zeremonien, Rituale) - einfach
Feuerzauber – sehr schwer
Fingerfertigkeit (verbessert Geschicklichkeit, beinhaltet Taschendiebstahl) - einfach
Gassenkunde (beinhaltet Beschatten, unbemerkt Verfolgen, im Menschengewühl untertauchen, etc.) - schwierig
Gift- und Kräuterkunde (beinhaltet das Erkennen und das Wissen über giftige oder hilfreiche Pflanzen, Pilze und Tierteile sowie deren Anwendung und das Erkennen typischer Vergiftungssymptome) - schwierig
Handel (Geschäftssinn, Schätzen, Feilschen) - schwierig
Jagdkunde (Tarnen, Fallen stellen, Fischen, Häuten, Tierspuren lesen und verwischen, Tierstimmen nachahmen, etc.) - schwer
Krafttraining (verbessert Stärke) - einfach
Kunst (umfasst sämtliche Kunstarten einer Kultur) - schwer
magische Tränke herstellen - schwer
Manipulation (Lügen, Bluffen, Bestechen, Schmeicheln, Verhören, Verführen) - schwer
Meditation (schnellere Regeneration von Erschöpfung) – einfach
PSI-Fertigkeit (z.B. Telekinese, Vision, Vitakinese, Biokinese) – sehr schwer
Schwimmen (einschließlich Tauchen) - einfach
Taktik (beinhaltet das Legen eines Hinterhalts, Formationskampf und das Ausbilden und Befehligen einer ganzen Formation) – schwierig



Gabe

Eine Gabe ist jeder Charakterzug, der weder Attribut noch Fertigkeit ist, aber durchaus positive Auswirkungen für den Charakter hat. Allgemein gilt: wenn der Charakterzug nicht in das Schema „erbärmlich ... durchschnittlich ... außergewöhnlich“ passt, ist es eine Gabe.

Typische Gaben wären z.B.:

Orientierungssinn, photographisches Gedächtnis, Wachgabe, Beidhändigkeit, aber auch Dinge, die die Attribute positiv beeinflussen wie z.B. geschärfte Sinne (+1 auf Wahrnehmung), schneller Reflex (+1 auf Gewandtheit).



Schwäche

Eine Schwäche ist jeder Charakterzug, der einen Charakter bei seinen Aktionen einschränkt oder ihm Ablehnung durch andere einträgt.

Schwächen sind all das, was das Leben für einen Charakter schwieriger macht. Die primären Schwächen beschränken die Aktionen eines Charakters oder bringen ihm negative Reaktionen seiner Umwelt ein. Verschiedene Neurosen, Phobien oder Ticks sind in der Regel Schwächen, aber auch die Befolgung eines Ehrenkodex oder striktes moralisches Handeln.

Übernatürliche Kraft

Obwohl es sich hierbei technisch um eine Gabe handelt, werden übernatürliche Kräfte separat behandelt. Dazu gehören insbesondere PSI-Fertigkeiten, okkulte Künste und auch die Erfindung futuristischer Technik.

FUDGE-Punkte

FUDGE-Punkte sind dem Spiel übergeordnet. Man kann sie einsetzen, um im Spiel „Glück“ zu kaufen, also sich als Spieler selbst ein Würfelergebnis „zusammenzufuschen“ (engl. „to fudge“). Mit dem FUDGE-Punkt kann im Nachhinein ein Ergebnis um einen Punkt verbessert werden oder nochmals gewürfelt werden oder ein Ergebnis abgemildert werden, z.B. eine Verletzung („ist nur ´ne Fleischwunde“).

Nichtmenschliche Wesen

Was für einen Menschen gilt, muss nicht zwangsläufig für einen Nichtmenschen Gültigkeit haben. Spieler, die nichtmenschliche Wesen wie z.B. einen Zwerg, einen Kentauren oder einen Elb spielen wollen, müssen berücksichtigen, dass diese einige Charakterzüge nicht haben können (oder grundsätzlich haben) oder bestimmte Höchst- oder Mindestwerte besitzen. Dies wird – wie bei menschlichen Charakteren – zwischen Spieler und Spielleiter „ausgehandelt“.



Charaktererschaffung

Persönlichkeit

Zuerst beschreibt der Spieler die Persönlichkeit seines Charakters mit Hilfe einer kurzen Charaktergeschichte zumindest stichpunktartig. Sie beschreibt Herkunft, Familie, Ausbildung, Schicksal, Glaube und die Charakterzüge in groben Umrissen.

Beispiel: ein Soldat (aus einfachen Verhältnissen, sehr stark, sehr behände, gute Reflexe und guter Instinkt, allerdings schwach in logischem Denken. Leider ist er etwas unbeherrscht und ein ausgesprochen hässlicher Bursche).

Danach setzt der Spieler die entsprechenden Werte für die vom Spielleiter vorgegebenen Attribute und entwirft dazu passende Fertigkeiten. Der Spielleiter gewichtet die Fertigkeiten (einfach, schwierig, schwer, sehr schwer) und der Spieler verwendet die Punkte, die er vom Spielleiter erhält, zur Verbesserung seiner Fertigkeiten. Dann kann er Gaben und Schwächen vorschlagen und die übernatürliche Kraft. Alles in allem wird der Charakter zwischen Spieler und Spielleiter „ausgehandelt“.

In gewissem Maße wird die Charaktererschaffung während des Spiels fortgeschrieben.

Attribute

Für FUDGE Universal wurden folgende Attribute festgelegt:

Charisma umfasst die physische Erscheinung als auch die Präsenz des Charakters und das Aussehen.

Geschicklichkeit simuliert die händische Fingerfertigkeit.

Gesundheit beschreibt die allgemeine körperliche Verfassung und bestimmt die Ausdauerkapazität.

Gewandtheit umfasst die körperliche Gewandtheit ohne die reine Fingerfertigkeit.

Intelligenz beschreibt im Eigentlichen den IQ, die Fertigkeit, schnell und logisch zu denken, Wissen zu speichern und zu verarbeiten, nicht jedoch das Wissen selbst.



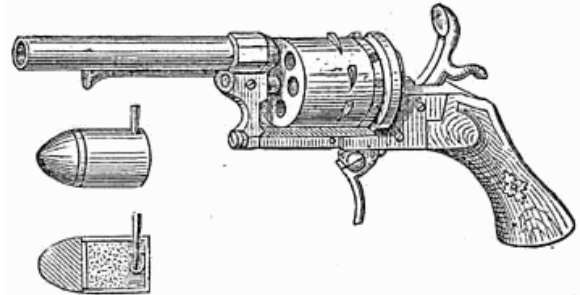
Intuition enthält das Einfühlungsvermögen des Charakters (Empathie), die soziale/emotionale Intelligenz und den Instinkt.

Stärke ist die körperliche Kraft eines Charakters.

Wahrnehmung umfasst sowohl die physischen Sinne, als auch das damit verbundene Erinnerungsvermögen und den Instinkt.

Willenskraft spiegelt das Ego wieder, das Selbstbewusstsein sowie die mentale Selbstbeherrschung, z.B. gegen die Bekämpfung von Angstzuständen. Dabei gilt: alle Attribute haben anfangs den Wert „durchschnittlich“.

Jeder Spieler erhält 10 Punkte, um seine Attribute zu verbessern. Danach kann er diese zusätzlich verbessern, wenn er den Wert eines anderen herabsetzt. Beispiel: Um ein durchschnittliches Attribut auf „gut“ zu verbessern, muss ein anderes auf „mäßig“ vermindert werden.



Beispiele

	Soldat	Ägyptologe	Privatdetektiv	Magier
Charisma	armselig --	gut +	großartig ++	gut +
Geschicklichkeit	gut +	gut +	durchschnittlich 0	gut +
Gesundheit	außergewöhnlich +++	mäßig -	mäßig -	großartig ++
Gewandtheit	außergewöhnlich +++	durchschnittlich 0	durchschnittlich 0	durchschnittlich 0
Intelligenz	armselig --	außergewöhnlich +++	großartig ++	außergewöhnlich +++
Intuition	großartig ++	großartig ++	außergewöhnlich +++	durchschnittlich 0
Stärke	außergewöhnlich +++	armselig --	durchschnittlich 0	armselig --
Wahrnehmung	großartig ++	großartig +++	außergewöhnlich +++	großartig ++
Willenskraft	durchschnittlich 0	außergewöhnlich +++	gut +	außergewöhnlich +++

Fertigkeiten

Jeder Spieler kann 10 Fertigkeiten für seinen Charakter kreieren, die zu dem Charakter und zu seinen Attributen passen und beschreibt diese (z.B.: „Jagdkunde (Tarnen, Fallen stellen, Fischen, Häuten, Tierspuren lesen und verwischen, Tierstimmen nachahmen“) oder „Handfeuerwaffen“ (Pistolen, Revolver)).

Dabei ist darauf zu achten, dass die Fertigkeiten nicht „überfrachtet“ werden, also z.B.

nicht „Soldat“ (Schusswaffen, Nahkampf, Kampftaktik, Artillerie). Der Spielleiter hat hierbei ein Veto-Recht. Außerdem kann er die Fertigkeiten gewichten (einfach = 0, schwierig = -1, schwer = -2, sehr schwer = -3).

Dabei gilt die Faustregel: Je umfangreicher (z.B. „Jagdkunde“) eine Fertigkeit ist, desto schwieriger ist sie, je eingrenzter sie definiert ist (z.B. „Fallen stellen“), desto leichter wird sie gewichtet.

Fertigkeiten wie z.B. „Schwimmen“ oder „Bogen“ benötigen keine besonderen Definitionen, da es offensichtlich ist, was sie bedeuten. Anders ist es z.B. bei Magie und PSI Diese sollten möglichst genau ausgearbeitet werden, damit eventuell entstehende Diskussionen über die Möglichkeiten nicht den Spielfluss hemmen. Also nicht: „Zweites Gesicht“ (kann in die Zukunft schauen)“, sondern „Zweites Gesicht“ (kann 2 min in die Zukunft schauen) oder „Zweites Gesicht (erhält vage Hinweise auf genau drei Ereignisse des nächsten Tages“).

Die Fertigkeiten erhalten dann aufgrund ihrer Gewichtung einen „Startwert“ (0 = durchschnittlich, -1 = mäßig, -2 = armselig, -3 = erbärmlich). Dann erhält jeder Spieler 20 Punkte, um seine Fertigkeiten zu verbessern.

Ein Charakter hat sogar die Möglichkeit, im Laufe einer Kampagne die Stufe „Legendär“ (+++++) zu erreichen.

Ungelernte Fertigkeiten haben bei Aktionen immer die Stufe armselig, können eventuell aber aufgrund der Attribute eines Charakters nach oben oder unten variieren.

Insbesondere bei der Definition der Fertigkeiten empfiehlt es sich, sich während des Spiels zu notieren, was der Spielleiter akzeptiert und was nicht, was zu positiven oder negativen Modifikatoren führt.

Das gilt insbesondere für die Anwendung von Magie. Die Fertigkeiten und die dazugehörigen Definitionen werden im „Buch der Fertigkeiten“, im „Buch der Kampfkünste“,

im „Buch der magischen Künste“, etc., gesammelt.



Beispiel: Soldat

Fertigkeit	Gewichtung	Startwert	Modifizierung durch Spieler
Schwimmen/Tauchen	einfach	0 (durchschnittlich)	+1 = +1 (gut)
Artillerie	schwierig	-1 (mäßig)	+1 = 0 (durchschnittlich)
Überleben in der Wildnis	schwierig	-2 (armselig)	+3 = +1 (gut)
Schusswaffen	schwierig	-1 (mäßig)	+4 = +3 (außergewöhnlich)
unbewaffneter Nahkampf	schwierig	-1 (mäßig)	+4 = +3 (außergewöhnlich)
Athletik	schwierig	-1 (mäßig)	+3 = +2 (großartig)
Robustheit	einfach	0 (durchschnittlich)	+2 = +2 (großartig)
Dauerlauf	einfach	0 (durchschnittlich)	+1 = +1 (gut)
Motorrad fahren	schwierig	-1 (mäßig)	0 = -1 (mäßig)
Einschüchtern	einfach	0 (durchschnittlich)	+1 = +1 (gut)



Beispiel: Barbar

Fertigkeit	Gewichtung	Startwert	Modifizierung durch Spieler
Schwimmen/Tauchen	einfach	0 (durchschnittlich)	+1 = +1 (gut)
Jagdkunde	sehr schwer	-3 (erbärmlich)	+3 = 0 (durchschnittlich)
Überleben in der Wildnis	schwierig	-2 (armselig)	+2 = 0 (durchschnittlich)
Wurfaffen	sehr schwer	-3 (armselig)	+3 = .0 (gut)
Äxte und Keulen	schwierig	-1 (armselig)	+4 = +3 (außergewöhnlich)
Athletik	schwierig	-1 (mäßig)	+3 = +2 (großartig)
Robustheit	einfach	0 (durchschnittlich)	+2 = +2 (großartig)
Dauerlauf	einfach	0 (durchschnittlich)	+1 = +1 (gut)
Mammut (zähmen, reiten, heilen)	schwierig	-1 (mäßig)	0 = -1 (mäßig)
Einschüchtern	einfach	0 (durchschnittlich)	+1 = +1 (gut)

Beispiel: Magier

Fertigkeit	Gewichtung	Startwert	Modifizierung durch Spieler
Lesen/Schreiben	einfach	0 (durchschnittlich)	+1 = +1 (gut)
Lichtzauber	schwierig	-1 (mäßig)	+2 = +1 (gut)
Flammen werfen	schwierig	-1 (mäßig)	+3 = +2 (großartig)
Explosionen	schwierig	-1 (mäßig)	+2 = +1 (gut)
Kampfstäbe	einfach	0 (durchschnittlich)	+1 = +1 (gut)
Schutz gegen physische Magie	schwierig	-1 (mäßig)	+1 = 0 (durchschnittlich)
Zauberkunde	schwierig	-1 (mäßig)	+3 = +2 (großartig)
Zaubertränke herstellen	sehr schwer	-3 (erbärmlich)	+4 = +1 (gut)
Gift- und Kräuterkunde	schwierig	-1 (mäßig)	+2 = +1 (gut)
alte Sprachen	schwierig	-1 (mäßig)	+1 = 0 (durchschnittlich)

Beispiel: Ägyptologe

Fertigkeit	Gewichtung	Startwert	Modifizierung durch Spieler
höhere Schulbildung	schwierig	-1 (durchschnittlich)	+2 = +1 (gut)
Auto fahren	schwierig	-1 (mäßig)	+2 = +1 (gut)
Grabungstechnik	schwierig	-1 (mäßig)	+3 = +2 (großartig)
Okkultismus	schwer	-2 (mäßig)	+2 = 0 (durchschnittlich)
Schrotflinte	einfach	0 (durchschnittlich)	+1 = +1 (gut)
arabisch	schwierig	-1 (mäßig)	+1 = 0 (durchschnittlich)
Geschichte Ägyptens	schwierig	-1 (mäßig)	+3 = +2 (großartig)
Klassische Geschichte	schwer	-2 (erbärmlich)	+3 = +1 (gut)
Mythologie Ägyptens	schwierig	-1 (mäßig)	+2 = +1 (gut)
alte Sprachen	schwer	-2 (armselig)	+1 = -1 (mäßig)



Gaben und Schwächen

Für jede Schwäche gibt es eine Gabe. Es sind maximal drei Schwächen möglich.

Beispiel: **Soldat**

Schwächen	Gaben
Rauflust	Orientierungssinn
Trunksucht	absoluter Gleichgewichtssinn
Wolllust	schnelle Reflexe

Übernatürliche Kräfte

Alle Charaktere erhalten zu Beginn jeweils die Möglichkeit der „übernatürlichen Kraft“. Man kann damit Zaubern, PSI-Fertigkeiten anwenden, Okkultismus praktizieren oder futuristische Technologien entwickeln, muss aber entsprechende Fertigkeiten erlernen. Man kann aber diese Kraft auch als besondere Resistenz gegen Magie oder übernatürliche Phänomene verwenden oder man wählt es als Grundlage für eine besondere Kreatur (z.B. einen Werwolf). Anderes Beispiel: Ein Detektiv verwendet seine übernatürliche Kraft, in dem er die „Lügen erkennen“ nimmt.

FUDGE-Punkte

Jedem Spieler stehen je Abenteuer 3 FUDGE-Punkte zur Verfügung.



Aktionen

Würfel

Eigentlich gibt es für FUDGE spezielle FUDGE-Würfel, die ich aber nicht habe. Deshalb nehme ich W6:

1-2	-1
3-4	0
5-6	+1

Es wird mit 4 Würfeln gewürfelt. Damit sind Ergebnisse zwischen -4 und +4 möglich.

Widerstandslose Aktion

Eine Aktion gilt als widerstandslos, wenn niemand außer dem Charakter auf eine Aktion einen Einfluss hat, z.B. beim Überspringen einer Kluft.

Gewürfelte Stufe

Diese Stufe hängt davon ab, wie gut ein Charakter für eine bestimmte Aufgabe geeignet ist. Wenn ein Charakter „Klettern“ gut beherrscht, sein Wurf aber ein „großartiges“ Ergebnis zeigt, dann ist die Stufe des Ergebnisses „großartig“.

Schwierigkeitsgrad

Der Spielleiter kann einen Schwierigkeitsgrad festlegen, wenn der Charakter eine widerstandslose Aktion versuchen will. Wird z.B. eine schwierig zu erklimmende Steilwand vom Spielleiter mit dem Schwierigkeitsgrad „großartig“ festgelegt, dann muss der Charakter mit dem Würfelwurf mindestens „großartig“ erreichen.

Aktion mit Widerstand

Aktionen haben einen Widerstand, wenn andere Wesen ebenfalls einen Einfluss auf den Ausgang der Aktion haben. In diesem Fall würfelt jeder Beteiligte seinen eigenen Würfel und anschließend vergleicht man die Ergebnisse, um den Ausgang der Aktion festzulegen. Die Attribute oder Fertigkeiten müssen nicht zwangsläufig dieselben sein, sondern es werden diejenigen ausgewählt, die am ehesten passen (z.B. „Fertigkeit: Verführen“ und „Attribut: Willenskraft“).

Relatives Ergebnis

Dies bezieht sich drauf, wie gut ein Charakter bei einer Aktion mit Widerstand im Vergleich zu einem anderen Beteiligten abgeschnitten hat. Anders als bei einem gewürfelten Ergebnis wird das relative Ergebnis durch eine Stufenzahl ausgedrückt.

Beispielsweise ermittelt ein Charakter im Kampf ein „gutes“ Würfelergebnis und der Gegner erwürfelt ein „mäßiges“ Ergebnis. Dann hat er ihn um zwei Würfe geschlagen. Die relative Stufe ist +2 aus seiner Perspektive und -2 aus der des Gegners.

Gelegenheitswurf

Der Spielleiter kann möglicherweise einen Wurf verlangen, der nicht auf einem Charakterzug des Charakters beruht, aber aufgrund der Situation erforderlich erscheint. Dieser Gelegenheitswurf ist ein normaler FUDGE-Wurf. Ein Ergebnis von 0 ist „durchschnittliches“ Ergebnis, usw.

Jenseits von „außergewöhnlich“

Auch eine Ergebnisstufe jenseits von „außergewöhnlich“ kann Ergebnis eines Wurfes sein. Diese Stufen sind aber nur ausnahmsweise für besonders geschaffene Kreaturen oder Wesen mit „legendären“ Charakterzügen möglich.

Andersherum kann der Spielleiter für nach seiner Einschätzung quasi unmöglichen Aktionen eine Schwierigkeitsstufe jenseits von „außergewöhnlich“ festlegen.

Jenseits von „erbärmlich“

Theoretisch können Aktionen auftreten, für die ein schlechter als „erbärmlich“ nötig wäre. In diesen Fällen ist ein Wurf nicht nötig.

Auswirkungen des Würfelwurfes

Die Stufe des Attributes oder der Fertigkeit wird durch das Würfelergebnis modifiziert.

Beispiel:

Der Charakter hat ein „gut“ (+) in „Gewehre“. Der Spielleiter legt die Aktion als „durchschnittlich“ (o) fest, da das Ziel bei hellem Tageslicht in nächster Entfernung und unbeweglich ist. Der Spieler würfelt eine -, eine o, und zwei +. Das Gesamtergebnis ergibt damit - zuzüglich der Stufe der Fertigkeit des Charakters – eine ++ („großartig“).

Verdeckte Würfe

In einigen Situationen, insbesondere bei der Suche nach Informationen, würfelt nicht der Spieler, sondern der Spielleiter würfelt das Ergebnis verdeckt aus.

Modifikatoren

Eventuelle Modifikatoren durch Charakterzüge werden bei der individuellen Charaktererstellung berücksichtigt oder ergeben sich erst im Laufe der Kampagne und werden der Einfachheit auf dem Charakterblatt des betreffenden Charakters ergänzt.

Dramatische Beschreibung

Aktionen können durch den Spielleiter positiv „belohnt“, wenn der Spieler diese entsprechend farbenfroh oder dramatisch beschreibt.





Kampf

Nahkampf

Offensive Schadensfaktoren verletzen einen Gegner.

Defensive Schadensfaktoren reduzieren die Schwere eines erhaltenen Treffers.

Das Gesamtergebnis wird als totaler Schadensfaktor bezeichnet.

Die Kämpfe werden zeitlich in „Abenteuerelemente“ untergliedert, die jedoch keine gleichmäßige Zeiteinheiten darstellen, sondern Handlungsabschnitte.

Sind je nach Situation, Anzahl der Gegner und der Ankündigung mehrerer Aktionen durch einen Spieler (z.B. in die Mitte der Gegner hechten, einen Rundumschlag ausführen und wieder aus der Mitte herauspringen) eigentlich mehrere einzelne Würfe mit unterschiedlichem Ausgang nötig, kann auch der Mittelwert aller Würfe für alle Aktionen innerhalb des Abenteuerelements für den entsprechenden Gesamterfolg herangezogen werden.

Die Kämpfe finden grundsätzlich simultan statt, können aber durch bestimmte Fertigkeiten oder die Größe bzw. Schwerfälligkeit eines Charakters oder Gegners dadurch beeinflusst werden, dass ein Kombattant den Erst- bzw. Zweitschlag haben kann. Aufgrund bestimmter Umstände können je Abenteuerelement eventuell auch mehrere Angriffe stattfinden (Magie, Fertigkeiten).

Verletzte kämpfen grundsätzlich um -1 schlechter, sehr Verletzte um -2.

Modifikatoren können auch die Position, die Sicht, schlechter Halt, etc., sein. Schilde und andere Abwehrwaffen modifizieren den offensiven Schadensfaktor des Gegners nach unten. Waghalsige Manöver oder Schläge auf z.B. kleine Ziele werden jedoch durch eine höhere Erfolgsstufe simuliert, die es zu erreichen gilt.

Weitere Modifikatoren können durch Magie oder bestimmte Fertigkeiten erzielt werden, z.B. könnte ein „zäher Bursche“ erst um -1 schlechter kämpfen, wenn er „sehr verletzt“ ist.

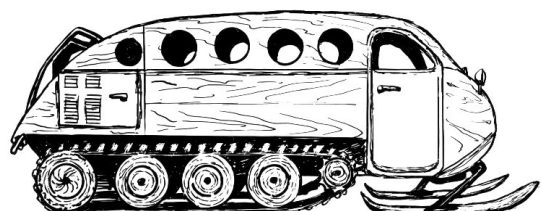
Fernkampf

Fernkampf wird wie eine widerstandslose Aktion gehandhabt, wenn das Ziel den Angriff nicht wahrnimmt. Im Übrigen wird Fernkampf als Aktion mit Widerstand durchgeführt. Der Spielleiter legt dabei die Modifikatoren fest (z.B. Deckung, Bewegung, Lichtverhältnisse).

Wunden

Einem Charakter zugefügter Schaden wird in sieben Schweregrade eingeteilt:

- **unversehrt** (keine Verwundung)
- **Kratzer** (hat keinen Effekt)
- **verletzt** (Charakter ist in seinen Aktionen leicht eingeschränkt und erhält auf körperliche Aktionen grundsätzlich -1)
- **schwer verletzt** (Charakter ist erkennbar verwundet und eingeschränkt in seinen Aktionen; er erhält grundsätzlich -2 auf körperliche Aktionen)
- **außer Gefecht** (Der Charakter ist so schwer verwundet, dass er zu keiner körperlichen Aktion mehr fähig ist und eingeschränkt in anderen Aktionen)
- **sterbend** (Der Charakter ist ohne Bewusstsein und wird ohne medizinische Hilfe im Laufe des Tages sterben)
- **Tod** (Beschreibung entbehrlich)



Schadenskapazität

Ein menschlicher Charakter hat folgende Schadenskapazität

Schaden	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Verwundung	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	sterbend
	☐ ☐ ☐	☐	☐	☐	☐

Durch besondere Charakterzüge (z.B. „körperliche Robustheit“) können die Schweregrade verändert werden.

Hat ein Charakter für den Schweregrad der Verletzung mehr Treffer als Kästchen, wird automatisch der nächst höhere Schweregrad erreicht.

Schaden

Je schwerer oder schärfer eine Waffe, je größer der Schaden, den sie anrichten. Hinzu kommen bestimmte Fertigkeiten, die den Schaden modifizieren. Andersherum vermindern natürlich Rüstungen oder ähnliches den verursachten Schaden.

Der offensive Schadensfaktor wird wie folgt modifiziert:

- 1 Schläge und Tritte mit der bloßen Hand (ausgenommen spezielle waffenlose Kampftechniken), Stöße
- 0 einfache waffenlose Kampftechniken, Messer, Knüppel, improvisierte Waffen, Schläge mit dem Revolverknopf oder mit einer Bratpfanne, einfache Schadenszauber
- +1 schwierige waffenlose Kampftechniken, Dolche, Kurzschwerter, Beile, Pfeile, Keulen, schwierige Schadenszauber
- +2 Säbel, Äxte, kleinkalibrige Schusswaffen, schwere Schadenszauber
- +3 Bihänder, Schlachtbeile, Morgentern, Schusswaffen, sehr schwere Schadenszauber
- ≥4 Granaten, Laserstrahlen, Maschinengewehrgarbe, mächtige Zauber, futuristische Technologie

Der defensive Schadensfaktor wird wie folgt modifiziert:

- 0 keine Rüstung

- 1 dicke Kleidung, Felle, einfache Schutzzauber
- 2 leichte Rüstungen (Leder, Lederkappe, Filz), schwierige Schutzzauber
- 3 Kürass, Metallhelm, schwere Schutzzauber
- ≥4 schwere Rüstungen (Plattenpanzer, Vollrüstung), Spezialanfertigungen aufgrund futuristischer Technologie, sehr schwere Schutzzauber

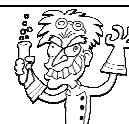
Betäubung

Ein Gegner kann betäubt statt verletzt werden, wenn dies angekündigt und mit einer passenden Waffe durchgeführt wird. Dabei muss mit einem Treffer ein theoretischer Schaden „schwer verletzt“ erreicht werden.

Heilung

Wunden können durch Erholung, medizinische Fertigkeiten, paranormale Fertigkeiten oder entsprechende Heilmittel heilen. Es ist mit normalen Mitteln nur möglich, die jeweils höchste Schadensstufe einmal am Tag zu heilen. Kratzer zählen nicht als „echte“ Verwundung und verschwinden nach 24 Stunden, bleiben aber solange, bis die Stufe „verletzt“ geheilt ist. Bestimmte Fertigkeiten können den Heilungsprozess beschleunigen.





Ausdauer und Selbstbeherrschung

Ausdauer

Das Attribut „Gesundheit“ bestimmt die Ausdauerkapazität der Charaktere.

Gesundheit	Ausdauer
+++ außergewöhnlich	16
++ großartig	14
+ gut	12
o durchschnittlich	10
- mäßig	8
-- armselig	6
--- erbärmlich	4

Nach erschöpfenden Tätigkeiten, wie z.B. Bergsteigen, Nahkampf oder der Anwendung von Magie oder PSI-Fertigkeiten, sowie bei Krankheiten oder Vergiftungen verliert der Charakter automatisch Ausdauerpunkte. Der Spielleiter legt je Situation die Höhe fest. Sind diese aufgebraucht, benötigt der Charakter eine Ruhepause.

Für je 10 min Ruhepause erhält der Charakter grundsätzlich jeweils einen Ausdauerpunkt zurück. Dies gilt jedoch nicht bei längerer Schlaflosigkeit, Krankheiten oder Vergiftungen. Durch bestimmte Fertigkeiten, wie z.B. Meditation, okkulte Künste oder futuristische Technik kann die Regenerationszeit verkürzt werden.

Durch geeignete Fertigkeiten, Gaben oder die übernatürliche Kraft kann ein Charakter eine höhere Ausdauerkapazität haben (z.B. durch die Fertigkeit „Ausdauertraining“).

Erschöpfte Charaktere (0 Punkte Ausdauer) sind eingeschränkt in ihren körperlichen Aktivitäten (-3 auf alle körperlichen Aktio-

nen) und können auch nicht mehr so klar denken (-1 auf alle psychischen Aktionen). Die Anwendung übernatürlicher Kräfte ist mit 0 Punkten grundsätzlich nicht möglich.

Selbstbeherrschung

Das Attribut „Willenskraft“ bestimmt die Selbstbeherrschung der Charaktere.

Willenskraft	Selbstbeherrschung
+++ außergewöhnlich	16
++ großartig	14
+ gut	12
o durchschnittlich	10
- mäßig	8
-- armselig	6
--- erbärmlich	4

Bei schockierenden oder Angst einflößenden Erlebnissen wie z.B. der erstmaligen Begegnung mit einem Geist, einer lebendig gewordenen Mumie oder einem Alien, in einer besonders furchteinflößenden Umgebung oder z.B. aufgrund Angst einflößender Magie verliert der Charakter automatisch Selbstbeherrschungspunkte. Sind diese aufgebraucht, steht er unter Schock.

Für je 10 min Ruhepause erhält der Charakter grundsätzlich jeweils einen Selbstbeherrschungspunkt zurück. Durch bestimmte Fertigkeiten, wie z.B. Meditation, Magie, Medikamente oder psychische Betreuung kann die Regenerationszeit verkürzt werden.

Durch geeignete Fertigkeiten kann die Ausdauerkapazität erhöht werden (z.B. „Stress-Training“).

Geschockte Charaktere (0 Punkte Selbstbeherrschung) sind eingeschränkt in ihren psychischen Aktivitäten (-3 auf alle ihre geistigen Aktionen) und sind auch körperlich nicht mehr so aktiv (-1 auf alle körperlichen Aktionen). Die Anwendung übernatürlicher Kräfte ist mit 0 Punkten grundsätzlich nicht möglich.





Übernatürliche Kräfte

Die Regeln für übernatürliche Kräfte werden bewusst kurz gehalten. Jeder Charakter kann **eine** übernatürliche Kraft besitzen. In der Regel dürfte dies Zaubern oder eine PSI-Fertigkeit sein. Es ist aber auch möglich, etwas wie „praktizierter Okkultismus“, „Schamanismus, Spüren von Geistern, o.Ä. zu nehmen. Auch das Erfinden futuristischer Technologie gehört zu den übernatürlichen Kräften. Jeder Spieler beschreibt die Art seiner übernatürlichen Kraft und welche Auswirkung sie hat.

Sinn und Zweck dieser sehr offenen Regelung ist, dass keine umfangreichen Regeln für vorgegeben werden müssen, sondern lediglich - im Rahmen der FUDGE-Regeln - Sonderregeln erschaffen werden, die zwischen dem betreffenden Spieler und dem Spielleiter ausgehandelt werden.

Magie und PSI

Ein Charakter, der Magie oder PSI anwenden will, muss entsprechende Fertigkeiten beschreiben. Diese Fertigkeiten sollten hinsichtlich ihrer Wirkung, Reichweite und Dauer möglichst exakt beschrieben werden, damit es während des Spieles nicht zu, den Spielfluss störenden, Regeldiskussionen kommt.

Anstelle der Beschreibungen einzelner Zaubern kann ein Spieler auch Grundprinzipien der Magie festlegen oder die Fertigkeit an die Verwendung bestimmter Dinge koppeln (z.B. Kristallkugel, Pentagramme, Zauberstab, Amulett). Man kann sich an andere Spielregeln anlehnen oder die Prinzipien literarischer Vorlagen zum Vorbild nehmen. Die Verwendung von Zaubermitteln, Zauberbüchern oder sonstigen Gegenständen, durchzuführende Rituale oder Zauberformeln sind zwar nicht nötig, werden aber durch positive Modifikatoren bei Würfeln „belohnt“.

Auswirkungen übernatürlicher Kräfte

Die aktive Anwendung übernatürlicher Kräfte, z.B. das Werfen eines Feuerballs oder Telekinese verbraucht generell Ausdauerpunkte. Das Verwandeln in einen Werwolf oder die Erfindung eines Tarnumhanges jedoch nicht.

Grundsätzlich gilt: einfache PSI-Fertigkeiten/Zauber (0), schwierige (1), schwere (2), sehr schwere (4).

Der Spielleiter kann dies darüber hinaus modifizieren. Die Herbeirufung eines Dämonenfürsten oder das Anhalten eines Zuges durch PSI-Kräfte führt z.B. zum völligen Verlust der Ausdauerpunkte.

Die Anwendung von Magie oder PSI ist ferner immer gefährlich. Ist das Ergebnis eines Wurfes „erbärmlich“, erleidet der Zauberer in angemessener Weise einen Nachteil oder einen Schaden. Negative Ergebnisse wirken sich immer auf den Zauberer aus, nicht jedoch auf seine „Opfer“. So verursacht z.B. ein misslungener Heilzauber beim Zauberer eine Wunde, nicht jedoch bei der Person, die geheilt werden soll.

Im Übrigen gelten für die Anwendung von Magie und PSI die gleichen Regeln wie für Aktionen, bzw. Kampf.

Magische oder Okkulte Gegenstände

Magische oder okkulte Gegenstände können in ihrer Wirkung sehr unterschiedlich sein. Mit einigen kann man Magie bewirken, andere verbessern (oder verschlechtern) Charakterzüge. Manche verbrauchen sich, andere gehen irgendwann kaputt und einige halten ewig. Besondere Regeln zur Herstellung okkultur Gegenstände werden zwischen dem betreffenden Spieler und dem Spielleiter ausgehandelt.

Futuristische Technologie

Die Erfindung futuristischer Technologie zählt ausnahmsweise zu den übernatürlichen Kräften (dazu gehört eben ein I.Q. von 220). Damit kann man nicht zwangsläufig etwas bauen, sondern lediglich erfinden. Einfache Erfindungen, die vorhandene Technik verbessert, wird hierbei nicht erfasst. Das könnte auch ein normaler Ingenieur. Mit futuristischer Technik sind vielmehr technische Entwicklungen gemeint, die entweder erst in der fernen Zukunft entwickelt werden oder noch gar nicht entwickelt wurden oder die – wissenschaftlich betrachtet - eigentlich gar nicht möglich wären. Dies könnte – je nach Genre – bei einem Mantel- und Degen-Abenteuer ein funktionsfähiger Flugapparat sein, bei einem Western ein dampfgetriebenes Monster-Fahrzeug wie im

Film „Wild Wild West“ oder ein tauchfähiges Jagdflugzeug wie in dem Film „Sky Captain and the World of Tomorrow“. Selbst bei einem Science Fiction-Abenteuer kann diese Regel angewendet werden, wenn es darum geht, eine fortschrittlichere Technologie zu erfinden, als in dem Setting vorgegeben. Inwieweit bei einem Fantasy-Setting die Möglichkeit besteht, futuristische Technologie erfinden zu können, ist eine Entscheidung des Spielleiters.

Es ist nicht möglich mit der Fertigkeit „Erfindung futuristischer Technik“ sämtliche Wissenschaftszweige abzudecken. Die Fertigkeiten müssen spezialisiert werden, z.B. „Robotik“ oder „Flugzeugtechnik“.



Charakterentwicklung

Je Abenteuer vergibt der Spielleiter je Charakter zwischen 1 und 5 Erfahrungspunkte (EP). Erfahrungspunkte können angespart werden. Die Entwicklung findet zwischen den Abenteuern statt. Es können mehrere Stufen einer Fertigkeit in einem Zug verbessert werden, wobei die Punkte kumulativ gerechnet werden.

Die Verbesserung von Attributen kostet je Stufe 15 EP. Die höchste Stufe ist „außergewöhnlich“.

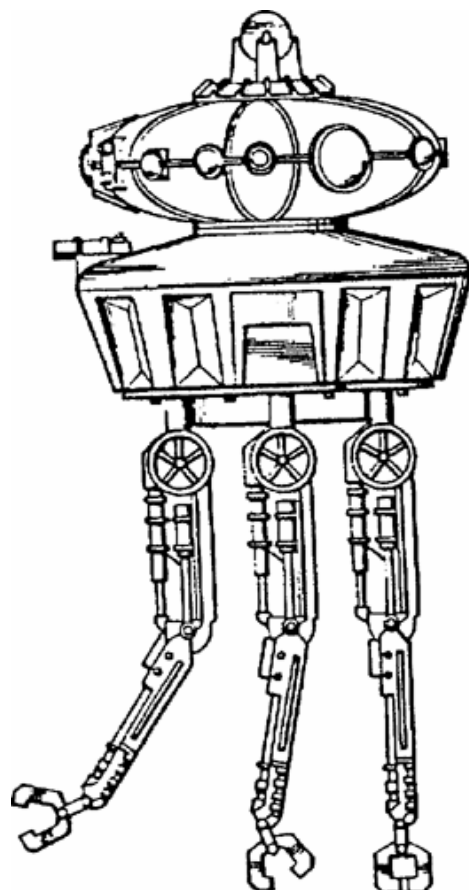
Die Verbesserung von Fertigkeiten kostet:

erbärmlich auf armselig	1
armselig auf mäßig	1
mäßig auf durchschnittlich	1
durchschnittlich auf gut	2
gut auf großartig	4
großartig auf außergewöhnlich	8
außergewöhnlich auf legendär	16

Neue Fertigkeiten können auf der Stufe „erbärmlich“ erlernt werden:

einfach	5
schwierig	10
schwer	15
sehr schwer	20

Ausnahmsweise kann eine neu erlernte Fertigkeit im Anschluss sofort verbessert werden. Gaben und übernatürliche Kräfte können grundsätzlich nicht hinzukommen, Schwächen grundsätzlich nicht wieder verschwinden.



[illegible]