

FUDGE

Freeform, Universal, Do-it-yourself Gaming Engine



A free Role-playing Game (RPG).
Copyright 1992, 1995 by Steffan O'Sullivan
Version: June, 1995

Cover-Rückseite und Einleitung

FUDGE: Freeform Universal Do-it-yourself Gaming Engine

FUDGE ist ein einzigartiges Rollenspiel. Die Grundregeln eignen sich für erfahrene Spielleiter, die Spieler können zwischen unerfahren bis sehr erfahren sein. FUDGE funktioniert mit jedem Genre. Beispielcharaktere zu einigen Genres liegen bei.

FUDGE hat einige interessante Aspekte und natürlich viele neue Konzepte für Rollenspiele.

- Es gibt keine festen Attribute. Der Spielleiter wählt passende Attribute nach Geschmack und Genre. Viele Beispiele liegen bei.
- FUDGE ist ein Fertigkeiten-basiertes System. Fertigkeiten können ebenfalls vom Spielleiter definiert werden und reichen von sehr eingeschränkten bis zu weiten Tätigkeitsbezeichnungen. Die Wahl liegt bei Dir, natürlich sind auch beliebige Mischungen erlaubt.
- Attribute und Fertigkeiten sind Wort-basiert, was es vereinfacht, festzustellen, wie gut ein Charakter wirklich bei etwas ist. Dadurch vermeidet man Sätze wie: "Ich bin ein Stufe 14 Kämpfer." Statt dessen wird man eher hören: "Ich bin ein **Großartiger** Schwertkämpfer."
- Angeborene Vor- und Nachteile können von den Spielern selbst ausgedacht und beschrieben werden. Die Spieler können dabei beliebig genau vorgehen. Viele Beispiele erleichtern das Verständnis.
- Durch das Wort-basierte System, können Abenteuer oder Kampagnen für FUDGE leicht auch auf andere Systeme angepaßt werden. FUDGE wird damit zu einem hilfreichen universal Übersetzer für Rollenspiel-Systeme.
- Ein einfaches Aktion/Ergebnis-System ermöglicht Spielern zu erkennen, wie gut ihnen eine Aktion wirklich gelungen ist - in Worten. Es existieren Regeln für W6, Prozentwürfe und spezielle FUDGE-Würfel. Natürlich eignet sich FUDGE auch für das würfellose Spiel.
- Man kann auch Regelemente anderer Rollenspiele in FUDGE integrieren. Wenn einem das Kampfsystem eines ansonsten eher schlechten Rollenspiels gefällt, so bietet FUDGE die Freiheit es einfach anzugleichen. Magst Du die Art wie System X mit PSI umgeht, System Y Kämpfe abwickelt und Spiel Z den Geisteszustand ? Benutze die Regeln einfach mit FUDGE.
- Dem Spielleiter werden Möglichkeiten gegeben, FUDGE für eine realistische Kampagne zu benutzen oder es an epische (oder legendäre oder cineastische) Kampagnen anzupassen. Jedes Genre kann in beliebiger Nuance zwischen diesen unterschiedlich realistischen Spielarten gespielt werden.
- Die Grundregeln können legal kopiert und weitergereicht werden. Es steht sogar jedem Verleger frei die FUDGE Regeln mit ihren eigenen Welten und Abenteuern zu veröffentlichen (Einzelheiten, siehe Anmerkungen zur Legalität).
- Falls sie daran denken ihre eigenen Hausregeln zu erschaffen, kann ihnen die Lektüre von FUDGE eine hervorragende Hilfestellung sein. Hier findet man alles, was ein Spieldesigner beachten sollte.

FUDGE ist speziell für Leute, die eine gute Basis benötigen, um ihr eigenes Rollenspiel zu erschaffen. Es enthält die Grundsteine, die man zur Erschaffung eigener Regeln benötigt. Falls Du unter den käuflichen Systemen noch nicht das System gefunden hast, daß Deinen Anforderungen exakt genügt, dann kann FUDGE das System sein, nachdem Du gesucht hast. Wenn Du bereits einen großartigen Spiel-Hintergrund erschaffen hast (oder aus Romanen übernommen hast), aber bislang kein System dazu, kann FUDGE Dir helfen.

Die FUDGE-Regeln enthalten keine Kampagnen-Informationen (außer in den Beispielen). Zukünftige Veröffentlichungen von *Grey Ghost Games* werden Weltbeschreibungen, generische Quellenbände, und Abenteuer sein, die mit jedem anderem System benutzbar sein werden.

Deutsche Übersetzung im Frühjahr 2000 durch:

Einleitung, Kapitel 1, 2, 3, 6 & 7 durch Dogio the Witch (<http://www.drosi.de>)

Kapitel 4 durch Dev & KrasnyKot

Kapitel 5 durch Dev

Lektorat: Turendor & Julia Bergius

Illustrationen mit freundlicher Erlaubnis von:

Alexander Dufva (l6aleduf@ulmo.stud.slu.se), Alfred Jones (AJones7314@aol.com), Anders Skarsbo (s865@ii.uib.no), Bethlyn Nicole Garza (bngarza@yahoo.com), Blum (achontdark@ewr-online.de), Chris Rubenstahl (coolerkinghilts@hotmail.com), Daniel Todd (detodd@rwtodd.com), David (Centhewir@hem.utfors.se), Dragonfire (kwasiflash.net), Ernst Teppeler, Hai T Phan (haikai@juno.com), Hamilton Cline (hamilton_cline@hotmail.com), Henning Ludvigsen (henning@macbye.no), Jacob Walker (Kageryu@earthlink.net), Larry Elmore (www.larryelmore.com), Laurie (sati@mindspring.com), Luca (luca2001@hotmail.com), Marc 'Jantiff' Hermann (marc.hermann@informatik.uni-ulm.de), Martin Knuth (knuth@ultra13.rbg.informatik.tu-darmstadt.de), Matt Ragen (user@world-net.co.nz), Pavel Pinjin (ppj762@ic.tsu.ru), Stephanie Radons (CryingCat@aol.de), Veric (brassdragoncove@excite.com)

Inhalt

- i. Anmerkungen zur Legalität
- ii. Danksagungen
- iii. Über den Autor
- iv. Terminologie und Format

1 Charaktererschaffung

- 1.1 Begriffe bei der Charaktererschaffung
- 1.2 FUDGE Stufen der Charakterzüge
- 1.3 Charakterzüge
 - 1.31 Attribute
 - 1.32 Fertigkeiten
 - 1.33 Vorteile
 - 1.34 Nachteile
 - 1.35 Persönlichkeit
 - 1.36 FUDGE Punkte
- 1.4 Charakterzüge festlegen
- 1.5 Subjektive Charaktererschaffung
- 1.6 Objektive Charaktererschaffung
 - 1.61 Attribute
 - 1.62 Fertigkeiten
 - 1.63 Vorteile & Nachteile
 - 1.64 Charakterzüge verändern
- 1.7 Unangenehme Charakterzüge
- 1.8 Charaktererschaffung per Zufall
- 1.9 Mißbrauch begrenzen

2 Übernatürliche Kräfte

- 2.1 Übernatürliche Kräfte - Begriffe
- 2.2 Übernatürliche Kräfte bei der Charaktererschaffung
 - 2.21 Mögliche Kräfte
 - 2.22 Verbundene Fertigkeiten
 - 2.23 Übernatürliche Kräfte im Kampf
- 2.3 Nichtmenschliche Rassen
 - 2.31 Stärke und Masse
 - 2.32 Geschwindigkeit
 - 2.33 Maßstabsvergleiche
 - 2.34 Kosten der Niveaus
 - 2.35 Rassenboni und -abzüge
- 2.4 Legendäre Helden
- 2.5 Magie
- 2.6 Wunder
- 2.7 Psi-Kräfte
- 2.8 Superkräfte
- 2.9 Kybernetik

3 Aktionsergebnisse bestimmen

- 3.1 Begriffe beim Aktionsergebnisse bestimmen
- 3.2 Einsatz der Würfel
 - 3.21 Würfelergebnisse interpretieren
 - 3.22 Andere Würfeltechniken
 - 3.23 Erfolgswahrscheinlichkeiten
- 3.3 Aktion Modifikatoren
- 3.4 Ungehinderte Aktionen
- 3.5 Behinderte Aktionen
- 3.6 Kritische Ergebnisse
- 3.7 NSC Reaktionen

4 Kampf, Wunden & Heilung

- 4.1 Kampf Begriffe
- 4.2 Nahkampf
 - 4.21 Abenteuerelemente
 - 4.22 Simultane Kampfrunden
 - 4.23 Abwechselnde Kampfrunden
- 4.3 Optionen beim Nahkampf
 - 4.31 Modifikatoren beim Nahkampf
 - 4.32 Offensive/Defensive Taktiken
 - 4.33 SC gegen NSC



- 4.34 Mehrfache Angriffe beim Nahkampf
- 4.35 Trefferzonen
- 4.36 Ausgefallenes Zeug
- 4.4 Fernkampf
- 4.5 Wunden
 - 4.51 Wundstufen
 - 4.52 Schadenskapazität
 - 4.53 Auswirkungen von Wunden
 - 4.54 Auswirkungen von Wunden - Beispielliste
 - 4.55 Festlegen der Wundstufe
 - 4.56 Kratzer und blaue Flecken
 - 4.57 Wunden protokollieren
 - 4.58 Größe von Nichtmenschen im Kampf
- 4.6 Alternative Wundensysteme
 - 4.61 Schaden-Würfelwurf
 - 4.62 Betäubung, Ohnmacht, und KO-Schläge
 - 4.63 Min-Mittel-Max Würfelwurf
 - 4.64 Tod eines SC
 - 4.65 Technologiestufen als Größenstufen
- 4.7 Kampf und Verwundung Beispiele
- 4.8 Heilung
- 5 Charakterentwicklung
 - 5.1 Subjektive Charakterentwicklung
 - 5.2 Objektive Charakterentwicklung
 - 5.3 Entwicklung durch Training
- 6 Tips und Beispiele
 - 6.1 Spielleiter Tips und Umsetzung
 - 6.11 Hinweise zur Umsetzung
 - 6.12 Beispielcharaktere
 - 6.2 Beispiel für Charakterblatt
 - 6.3 Beispielcharaktere
 - 6.31 Fantasy Charaktere
 - 6.32 Historische Charaktere
 - 6.33 Moderne Charaktere
 - 6.34 Science-Fiction Charaktere
 - 6.35 Weitere Charaktere
 - 6.4 Klassen und Rassen Beispiele
 - 6.41 Waldläufer Beispielcharakter (Fantasy Charakterklassen)
 - 6.42 Beispiel für grobe Klasseneinteilung
 - 6.43 Fantasyrasse: Zerkopen
 - 6.5 Beispiele für Tiere & Kreaturen
 - 6.6 Beispiele für Ausrüstung
- 7 Anhang: Beispiele und Optionen
 - 7.1 Beispielhaftes Magie System: FUDGE Magie
 - 7.11 Magie Potential
 - 7.12 Zaubersprüche
 - 7.13 Mana
 - 7.14 Fertigkeit
 - 7.15 Deutung
 - 7.16 Persönliche Magieresistenz
 - 7.17 Sicheres Zaubern
 - 7.18 Gegenstände verzaubern
 - 7.19 FUDGE Magie Optionen
 - 7.2 Beispiel für ein Wunder-System: FUDGE Wunder
 - 7.21 Göttliche Gunst
 - 7.22 Erbeten eines Wunders
 - 7.23 Modifikatoren für die Erbeten-Fertigkeitsstufe
 - 7.3 Beispiel für ein Psionik-System: FUDGE Psi
 - 7.31 Psionik Kräfte
 - 7.32 Psionik Fertigkeiten
 - 7.33 Psychischer Vorrat
 - 7.34 Psychische Aktionen
 - 7.35 Psionik - Verzweiflungstaten
 - 7.36 Psi Modifikatoren Zusammenfassung
 - 7.37 Psi Beispiele
 - 7.4 Alternative Regeln



- 7.41 On-the-Fly: Schnelle Charaktererschaffung
- 7.42 FUDGE ohne Würfel spielen
- 7.43 Offene Würfe
- 7.44 Heldenhafte Fluchtszenen
- 7.45 Wunden protokollieren

i. Anmerkungen zur Legalität

FUDGE - Freeform Universal Do-it-yourself Gaming Engine

(c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Arbeit darf in irgendeiner elektronischen oder mechanischen Form (beinhaltet begrenztes Kopieren, Aufnahme, Datenverarbeitung und Umarbeitung) reproduziert werden, außer unter einer eingeschränkten, Rechtfreigabe-Lizenz wie folgt:

1. Kopien des Ganzen oder Teilen von FUDGE können für den eigenen Gebrauch gemacht werden und zur Verbreitung an andere, solange solche Kopien unentgeltlich weitergegeben werden und diese Anmerkungen zur Legalität enthalten sind, egal ob gedruckt oder elektronisch.
2. Man kann auf FUDGE basierende Arbeiten, wie Zusatzregeln, Spielszenarios und Quellenbücher entwickeln, solange
 - i. Eine solche Arbeit für den eigenen Gebrauch ist, ohne Gewinn verbreitet wird oder in einem Magazin oder einer anderen periodischen Publikation veröffentlicht wird und
 - ii. man die folgenden Abschnitte **ÜBER FUDGE** und **DISCLAIMER** in voller Länge übernimmt.

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 beliebige neue Charakterzüge zu erfinden. Jeder, der sein Material kostenlos verbreitet kann dies tun, solange diese ÜBER FUDGE-Notiz und die Verzichtserklärung (inkl. 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 [Dein Titel], ist von [Dein Name] erschaffen, durch [Name] 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.

Falls Du kostenpflichtige Kopien von auf FUDGE (oder Teilen) basierenden Arbeiten verteilen willst (Ausnahme Magazine oder andere periodisch erscheinende Medien), benötigst Du vorher eine schriftliche Erlaubnis von:

Steffan O'Sullivan P.O. Box 465 Plymouth, NH 03264 sos@io.com

ii. Danksagungen

Der Autor möchte vor allem Andy Skinner für seine hochwertigen Beiträge danken. Andy's Beiträge haben einen großen und tiefen Einfluß auf die Entwicklung von FUDGE gehabt.

Andere wertvolle Beiträge kamen von Reimer Behrends, Martin Bergendahl, Peter Bonney, Thomas Brettinger, Robert Bridson, Travis Casey, Paul Jason Clegg, Peter F. Delaney, Jay Doane, Ann Dupuis, Paul Dupuis, Brian Edmonds, Shawn Garbett, Ed Heil, Richard Hough, Bernard Hsiung, John H. Kim, Pete Lindsay, Bruce Onder, Christian Otkjaer, Bill Seurer, Larry Smith, Stephan Szabo, John Troyer, Corran Webster, und anderen von rec.games.design aus dem Internet.

Ich möchte vor allem auch - besonders herzlich - Ann Dupuis von Grey Ghost Games für ihren jahrelangen starken Support für FUDGE danken. Sie hat mich nicht nur zum Arbeiten gedrängt, wenn ich mal wieder zu faul zum Weitermachen war, sondern

publizierte FUDGE, warb dafür, ließ FUDGE-Würfel anfertigen und bezahlte meine Reisen zu Conventions. Sie war mir während dieser Zeit immer ein guter Freund.

Falls Du jemals eine faule, sture Person zur Arbeit bewegen wolltest, weißt Du was sie mit diesem schwierigen und undankbaren Dienst geleistet hat. Ich danke ihr hiermit herzlich.

Groo the Wanderer (TM) ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sergio Aragones, der Gebrauch in diesen Texten soll kein Angriff auf diese Rechte in irgendeiner Art sein.

iii. Über den Autor

Steffan O'Sullivan ist der Autor von *GURPS Bestiary*, *GURPS Swashbucklers*, *GURPS Fantasy Bestiary* und *GURPS Bunnies & Burrows*. Er lebt in New Hampshire, USA und hat weit gefächerte Interessen. Er studierte Geschichte, Frühmittelalter, Theater und "Zwischenmenschliche Psychologie".

iv. Terminologie und Format

Um Verwirrung zu vermeiden, wird die männliche Form z.B. "er" für den Spieler und die weibliche Form ("sie") für den Spielleiter und dessen Nichtspielercharaktere benutzt.

FUDGE ist in sieben Kapitel getrennt, wovon jedes noch einmal in Abschnitte unterteilt ist. Der Dezimalpunkt in der Abschnittsnummer ist ein echter Dezimalpunkt, so daß Abschnitt 1.35 zwischen Abschnitt 1.3 und Abschnitt 1.4 kommt.

Überschriften werden auf vier Arten formatiert:

X Kapitel

Kapitel-Überschriften erscheinen fett gedruckt zwischen zwei horizontalen Linien mit vorangestellter Kapitelnummer und ohne Dezimalpunkt.

X.1 Abschnitt

Abschnitt-Überschriften erscheinen fett gedruckt mit Dezimalpunkt und einer anschließenden Ziffer.

X.12 Abschnitt

Überschriften von Unterabschnitten werden Fett formatiert und haben zwei Dezimalstellen hinter dem Punkt.

X.123 Abschnitt

Überschriften von Unter-Unterabschnitten werden nicht formatiert und haben drei Dezimalstellen hinter dem Punkt.

FUDGE wurde in seiner englischen Originalversion als reiner ASCII-Text bereitgestellt, wie es im Gutenberg-Projekt definiert wurde. Für die deutsche Übersetzung wurden die ansehnlicheren Formate HTML und PDF vorgezogen, die sich problemlos von jedermann benutzen lassen sollten.

v. Hinweise zur Übersetzung

Im Oktober 1999 wandte sich Stefan Ossenberg erstmals über das Internet an die Öffentlichkeit der Rollenspiel-Szene, um Mitstreiter für sein Vorhaben zu werben. Nach längerer kreativer Pause ging im Januar 2000 endlich das deutsche FUDGE-Projekt online. In der Zeit von November 1999 bis Juni 2000 wurden alle Kapitel des Regelwerks von Dev (Devin@gmx.at), KrasnyKot (Opiflei@wtal.de) und Dogio the Witch (Dogio@gmx.de) übersetzt und von Jochen Astheimer (Astheimer.J@zdf.de) korrekturgelesen. Die übersetzten deutschen Kapitel von FUDGE können auf folgenden Webseiten eingesehen werden:

- ❖ <http://Fudge.home.pages.de> (HTML, die offizielle deutsche FUDGE-Seite von Stefan Ossenberg)
- ❖ <http://DerDigest.home.pages.de> (HTML & PDF von Dev, KrasnyKot & Dogio)

1 Charaktererschaffung

- 1.1 Begriffe bei der Charaktererschaffung
- 1.2 FUDGE Stufen der Charakterzüge
- 1.3 Charakterzüge
 - 1.31 Attribute
 - 1.32 Fertigkeiten
 - 1.33 Vorteile
 - 1.34 Nachteile
 - 1.35 Persönlichkeit
 - 1.36 FUDGE Punkte
- 1.4 Charakterzüge festlegen
- 1.5 Subjektive Charaktererschaffung
- 1.6 Objektive Charaktererschaffung
 - 1.61 Attribute
 - 1.62 Fertigkeiten
 - 1.63 Vorteile & Nachteile
 - 1.64 Charakterzüge verändern
- 1.7 Unangenehme Charakterzüge
- 1.8 Charaktererschaffung per Zufall
- 1.9 Mißbrauch begrenzen

Dieses Kapitel enthält alle Informationen, die man zur Erschaffung eines menschlichen Charakters benötigt, einschließlich Charakterzüge und Charakterzug-Stufen und verschiedener Wege, diese festzulegen. Für nichtmenschliche Charaktere – oder Charaktere mit übernatürlichen Kräften (Magie, Psionik, Superkräfte usw.) – findet man in *Kapitel 2* die notwendigen Informationen, um seinen Charakter zu vollenden.



1.1 Begriffe bei der Charaktererschaffung

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

Stufe: Viele Charakterzüge werden durch eines von sieben Eigenschaftswörtern beschrieben. Diese sieben beschreibenden Wörter repräsentieren die **Stufen**, die ein Charakterzug annehmen kann. Die objektive Charaktererschaffungsmethode ermöglicht dem Spieler die freie Wahl dieser Stufe und legt es ihm auf, diese zu verwalten. Jede Verbesserung eines Charakterzugs bedeutet ein Übergang zum nächstbesseren Eigenschaftswort.

Attribut: Jeder Charakterzug, den **jeder** in der Spielwelt hat, vermutlich in unterschiedlicher Ausprägung. Siehe *Abschnitt 1.31, Attribute*, für eine Attribute-Beispielliste. Auf einer Skala von *Grauenhaft* über *Durchschnittlich* bis *Superb*, hat der durchschnittliche Mensch ein Attribut auf *Durchschnittlich*.

Fertigkeit: Jeder Charakterzug, der kein Attribut ist, kann nur durch Übung verbessert werden. Die Stufe für eine ungelernete Fertigkeit ist normalerweise *Armselig*, obwohl das je nach Spielleiter und Spielwelt ein wenig nach oben oder unten variieren kann.

Gabe: jeder Charakterzug, der weder Attribut noch Fertigkeit ist, aber durchaus positiv für den Charakter. Einige SL werden z.B. einen festgelegten Charakterzug als Gabe einstufen, während andere ihn als Attribut ansehen.

Allgemein gilt: wenn der Charakterzug nicht in das Schema *Grauenhaft ... Durchschnittlich ... Superb* paßt, ist es wahrscheinlich eine Gabe.

Schwäche: jeder Charakterzug, der einen Charakter bei seinen Aktionen einschränkt oder ihm Ablehnung von anderen Personen einbringt.



Übernatürliche Kraft: Obwohl es sich hierbei technisch um Gaben handelt, werden Übernatürliche Kräfte separat in *Kapitel 2* behandelt.

1.2 FUDGE Charakterzugstufen

FUDGE verwendet gebräuchliche Wörter um die verschiedenen Charakterzüge eines Charakter festzulegen. Die folgenden sieben Begriffe sind als Vorschläge für ein siebenstufiges System gedacht.

Stufe	deutscher FUDGE-Begriff	englisches Original
+++	Superb	Superb
++	Großartig	Great
+	Gut	Good
o	Durchschnittlich	Fair
-	Unterdurchschnittlich	Mediocre
--	Armselig	Poor
---	Grauenhaft	Terrible

Diese Stufen sollten auf dem Charakterblatt notiert werden, um den Überblick zu erleichtern.

Wenn die Spielleiterin das wünscht, kann sie die Liste verändern, erweitern oder kürzen. Falls sich zum Beispiel *Superb* für Dich nicht so toll anhört, benutze einfach *Ehrfürchtig* oder *Obercool*. Falls die Worte *Unterdurchschnittlich* und *Durchschnittlich* für dich keinen Sinn machen, tausche sie gegen verständlichere aus. Jedenfalls werden diese sieben Begriffe durchgehend in diesen Regeln benutzt, um Verwechslungen zu vermeiden.

Um sich die Reihenfolge der Begriffe leichter zu merken, kann man die psychologischen Wirkungen vergleichen. Als Anfänger ist es gewöhnlich das Ziel, ein *Großartiger* Rollenspieler zu werden. Frag dich einfach selbst ob Du lieber ein *Unterdurchschnittlicher* oder ein *Durchschnittlicher* Rollenspieler sein möchtest. Auch neue Begriffe sollten auf diese Art in die Reihenfolge eingeordnet werden. Es gibt noch eine weitere Stufe, die man in FUDGE einsetzen kann, die aber in der obigen Liste nicht auftaucht: *Legendär*, die nach *Superb* folgt. Wesen, die beispielsweise über eine *Legendäre Stärke* verfügen, haben eine 99,9% Erfolgchance und ihre Namen finden sich in jedem Buch der Weltrekorde.

Wichtiger Hinweis: Nicht jede Spielleiterin wird den Spielercharakteren erlauben, zu Spielbeginn bereits *Legendär* zu werden. Selbst wenn die *Legendäre* Stufe im Spiel **existiert**, bedeutet das nicht, daß ein Charakter das Spiel als *Legendäre* Persönlichkeit **starten** darf.

Superb repräsentiert die Erfolgchancen von 98 bis 99,9% jedes Charakterzuges, was für einen Anfängercharakter ausreichen sollte. Natürlich kann für einen – vielleicht zu sehr von sich überzeugten – Charakter das Treffen mit einem *Legendären* Schwertmeister-NSC ein Erlebnis sein, das ihn in die graue Realität zurückholt.

Falls jemand unbedingt als *Legendärer* Schwertmeister, Kraftmensch usw. beginnen **muß**, sollte er der Spielleiterin dafür als Bestechung schon – im voraus! – ein halbes Jahr die Wäsche waschen oder ähnliches leisten, bevor er mit dieser Stufe starten darf. Natürlich ist es ein großartiges Kampagnenziel, auf den Status einer *Legendären* Person hinzuarbeiten und so können SCs auf diese Stufe hochsteigen, wenn sie genügend Zeit und eine großzügige Spielleiterin haben.

1.3 Charakterzüge

Charakterzüge unterteilen sich in Attribute, Fertigkeiten, Gaben, Schwächen und übernatürliche Kräfte. Nicht jede Spielleiterin wird alle fünf Arten von Charakterzügen in ihr Spiel einbauen. Diese Charakterzüge wurden bereits im *Abschnitt 1.1 Begriffe bei der Charaktererschaffung* definiert.

1.31 Attribute

Bei der Festlegung der Attribute eines Rollenspiels stimmen die Meinungen verschiedener Rollenspieler selten überein. Einige bevorzugen wenige Attribute, andere viele. Auch wenn man sich über die Anzahl einig ist, so stellt die Auswahl der Attribute häufig einen Streitpunkt dar. Obwohl FUDGE in späteren Abschnitten verschiedene Attribute einführt (*Stärke, Ausdauer, Konstitution, etc.*), ist dies keineswegs als eine Art Vorschrift oder alleingültige Festlegung anzusehen. Das einzige Attribut, das die FUDGE-Basisregeln vorgeben, ist die *Schadenskapazität*, und selbst diese ist optional - siehe *Abschnitt 4.52, Schadenskapazität*.

Nun folgt eine unvollständige Liste mit Attributen, die in anderen Spielen benutzt werden. Wähle daraus nach Geschmack aus oder verwende einfach ganz andere.

Körper: Geschicklichkeit, Zielgenauigkeit, Erscheinungsbild, Balance, Körperbau, Konstitution, Koordination, Gewandtheit, Fingerfertigkeit, Ausdauer, Ermüdung, Fitneß, Gesundheit, Trefferpunkte, Muskeln, Behendigkeit, Schnelligkeit, Körperlich, Reflexe, Größe, Geruchssinn, Geschwindigkeit, Stärke, Wundresistenz, Schwung usw.

Geist: Schläue, Bildung, Intelligenz, Wissen, Lernen, Erinnerung, Gedächtnis, Denken, Mentale Stärke, Wahrnehmung, Vernunft, Logik, Mechanisches Verständnis, Technisches Verständnis, Witz usw.

Seele: Leiten, Charisma, Charme, Gesunder Menschenverstand, Nervenstärke, Veranlagung, Trieb, Ego, Empathie, Schicksal, Ehre, Intuition, Glück, Magieresistenz, Magiepotential, Magische Begabung, Macht, Gegenwart, Psyche, Zurechnungsfähigkeit, Geistige Gesundheit, Selbstdisziplin, Sozial, Spirituell, Stil, Willenskraft, Weisheit usw.

Andere: Rang, Status, Vermögen

Die meisten Spiele fassen viele dieser Attribute zusammen, während andere sie als Gaben oder sogar Fertigkeiten handhaben. In FUDGE kann man – sofern man es wünscht – diese Attribute sogar noch in speziellere Attribute unterteilen: Hebekraft, Tragkraft, Schadenskraft, etc.

An dieser Stelle sollte die Spielleiterin entscheiden, wie viele Attribute sie für notwendig hält - oder sie kann diese Entscheidung auch jedem Spieler selbst überlassen. (Kommerzielle Spiele nutzen zwischen einem und über 20 Attribute.) Siehe dazu *Abschnitt 6.3 Beispielcharaktere*, für Beispiele.

1.32 Fertigkeiten

Fertigkeiten sind bei FUDGE nicht an Attribute und ihre Stufen gebunden. Spieler werden dazu ermuntert, ihre Charaktere logisch aufzubauen – ein Charakter mit vorwiegend guten körperlichen Fertigkeiten sollte auch überdurchschnittliche körperliche Attribute haben.

Andererseits ermöglicht FUDGE aber auch Extrem-Charaktere wie **Grooder Wanderer™**, der zwar sehr tolpatschig ist, aber exzellent mit seinen Schwertern umgehen kann.

Die Spielleiterin legt dann fest, wie genau die Beschreibung der Fertigkeiten erfolgen muß. Können Fertigkeiten weite Kategorien umschreiben, wie z.B. "Soziale Fertigkeiten", oder sind sie etwas genauer wie "Inspiriert Leute, hat Verhandlungsgeschick, und kennt die Marktgesetze" oder ganz konkrete Fähigkeiten, wie "Tauschen, Verführen, Schlagfertigkeit, Überzeugungskraft, Beredsamkeit, Schikanieren, Kriechen, Schmeicheln, Bestechen" ?

Ein Attribut ist – in manchen Fällen – eine **sehr** umfassende Fertikengruppe, und Fertigkeiten können bei Bedarf auch ignoriert werden.

Kampffertigkeiten erfordern eine spezielle Betrachtung. Die größtmögliche Kategorie ist einfach diese: Kampffertigkeiten.

Eine etwas differenzierte Betrachtung liefert die Einteilung in Nahkampfwaffen, waffenloser Kampf, und Fernkampf. Noch näher betrachtet kann man Nahkampfwaffen in Körperkontakt-Waffen (Messer, Totschläger usw.), einhändige Waffen (Schwert, Axt, Keule usw.) und Zweihandwaffen (Hellebarde, Speere, Streitaxt, Zweihänder usw.) gliedern.



Für eine präzise Liste von Fertigkeiten, kann jede Waffengruppe separat betrachtet werden. Ein Charakter, der im Umgang mit Breitschwertern geübt ist, weiß z.B. nichts über die Benutzung von Säbeln.

Jede Wahl hat ihre Vorzüge: Umfassende Fertikengruppen, die viele Unterfertigkeiten beinhalten, sorgen für übersichtliche Charakterblätter und durchschnittlich kompetente Charaktere, während spezialisierte Fertigkeiten ein präzises Festlegen der Charakterfähigkeiten erlauben. *Abschnitt 6.3, Beispielcharaktere*, gibt einen Eindruck, wie weit oder genau man Fertigkeiten im Spiel festlegen kann.

Die folgende Auflistung von Fertigkeiten sollte man keineswegs als verbindlich oder gar offiziell ansehen. Sie ist einfach als Hilfestellung für die Spieler gedacht, die den Umgang mit fertigkeitenbasierten Systemen nicht gewohnt sind. Es steht jedem frei, die Namen zu ändern, neue zu erschaffen und die Liste zu erweitern oder zu kürzen. Es ist sinnvoll, eine Liste aller möglichen Beispielfertigkeiten auf einem Extrablatt für die Spieler bereitzuhalten, um die Charaktererschaffung zu beschleunigen.

Tierfertigkeiten: Tierpflege, Tierkunde, Dressieren, Imkerei, Hüten, Reiten, Wagenlenken, Tiermedizin usw.

Künstlerische Fertigkeiten: Ästhetik, Kosmetik, Kochkunst, Literarische Künste (Verfassen, Dichten, Literatur), Musik, Theater, Geschichten erzählen, Clown, Tanzen, Choreographie, Komponieren, Kostümieren usw., Darstellende Künste (Schauspielern, Vortragen, Clown, Tanzen, Choreographie, Maskenbildnern, Kostümieren), Musikalische Künste (Musizieren / Musikinstrument spielen, Singen, Komponieren), Bildende Künste (Malen, Zeichnen, Bildhauerei usw.) und so weiter.

Athletische Fertigkeiten: Akrobatik, Luftakrobatik, Balancieren, Boot fahren, Klettern, Springen, Stabhochsprung, Rennen, Schwimmen, Werfen, verschiedene Sportarten, Manöver bei Schwerelosigkeit oder im freien Fall, usw.

Kampffertigkeiten: Hinterhalte legen, Sprengmeisterei, Ausweichen, Schnellziehen, Schild, Taktik, Werfen, diverse Waffen und waffenlose Kampftechniken.

Heimlichkeitsfertigkeiten: Schauspielern, Einbrechen & Eindringen, Fallen entdecken, Fallen stellen, Fallen entschärfen, Verkleiden, Unterwandern, Intrige, Schlösser öffnen, Taschendiebstahl, Vergiften, Beschatten, Gassenwissen, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit usw.

Handwerksfertigkeiten: Waffenherstellung, Korbflechten, Fleischer, Zimmern, Kochen, Seilkunst, Lederarbeiten, Mauern, Töpferei, Schmiedekunst, Schneidern, Weben – und viele andere.

Verliesfertigkeiten: Fallen umgehen, Kämpfen, Geheimtüren finden, Schlösser öffnen, Schleichen, Rennen, glaubwürdige Ausreden erfinden usw.

Wissensfertigkeiten (eine Fertigkeit kann als weit oder eng gestecktes Themengebiet definiert werden – wie es die SL bestimmt): Alchemie, Fremde Sitten, Magiekunde, Kriminologie, Kulturen, Detektivisches Denken, Volkskunde, Geographie, Geschichte, Literatur, Okkultismus, Politik, Psychologie, TV SitCom Episoden, Naturwissenschaften (viele verschiedene) usw.

Sprachfertigkeiten: jede Sprache für sich, Pantomime, Sprachen aufschnappen usw.

Manipulative Fertigkeiten: Betrügen, Bluffen, Stiefellecken, Bestechung, Reinlegen, Ermahnen, Beredsamkeit, Schmeicheln, Verhören, Einschüchtern, Lügen, Rhetorik, Redekunst, Überzeugen, Verführen, Straßenslang usw.

Medizinische Fertigkeiten: Anatomie, Gegengifte, Diagnose, Behandeln, Erste Hilfe, Kräuterzubereitung, Medizin, Pflegen, Operieren usw.

Handelsfertigkeiten: Verträge ausarbeiten, Tauschhandel, Geschäftssinn, Schätzen, Feilschen, Haushalten, Marketing, Verkaufen, Geschäftsführung usw.

Wildnisfertigkeiten: Verstecken, Tarnen, Campen, Fischen, Häuten, Kräuterkunde, Spuren verwischen, Jagen, Tierstimmen nachahmen, Naturkunde, Navigation, Überleben, Spuren lesen, Holzfällerei usw.

Berufsfertigkeiten: Buchhaltung, Betteln, Bürokratie, Landwirtschaft, Glücksspiel, Rechtskunde, Photographie, Seefahrt usw.

Soziale Fertigkeiten (Gemeinschaft informell): Bar-Etikette, Kameradschaft, Amüsieren, Geschenk auswählen, Libido kontrollieren, Flirten, Verführen, Spielregeln, Gläser richtig halten, Lustige Geräusche und Grimassen machen, Netiquette, Seemannsgarn spinnen, Stimmung aufheitern, geistreiche Beleidigungen usw.

Soziale Fertigkeiten (Formell): Höfisches Benehmen, Lügen entdecken, Diplomatie, Etikette, Interviewen, Schwatzen, Schlagfertigkeit, Rituale, Savoire-Faire, Bedienen usw.

Spirituelle Fertigkeiten: Einklang mit der Natur, Fasten, Beruhigende Ausstrahlung, konzentriertes Zuhören, Meditation, Geduld, Theologie usw.

Übernatürliche Fertigkeiten: Wahrsagen, Levitieren, Zaubern, Gedankenkontrolle, Superkraft nutzen, Telekinese benutzen usw.

Technische Fertigkeiten: Computer zusammenbauen/reparieren, Computer programmieren, Computer benutzen, Fahrzeug lenken, Elektronik, Ingenieur, Mechanik, Pilot, Beobachtungssysteme reparieren, Forschung, Schiffsführung usw.

Stadtfertigkeiten: Bar-Etikette, Straßen-Etikette, Gassenwissen, Überleben in der Stadt usw.

1.33 Gaben

Eine Gabe ist ein positiver Charakterzug der nicht in das Schema *Grauenhaft ... Durchschnittlich ... Superb* der Attribute und Fertigkeiten hineinpaßt.

Die Einteilung von Gaben unterscheidet sich von Spielleiterin zu Spielleiterin: ein photographisches Gedächtnis ist für die eine Spielleiterin eine Gabe, während die nächste es als *Superbes Gedächtnis*-Attribut einstuft. Einige Spielleiterinnen werden *Charisma* wie ein Attribut behandeln, während andere es als Gabe definieren. Für die eine Spielleiterin, hat ein Charakter *Nachsicht* oder er hat es nicht, eine andere wird hingegen verschiedene Qualitätsstufen erlauben. Eine Spielleiterin kann Gaben auch gänzlich aus ihrem Spiel ausschließen.

Alternativ können Gaben generell in Stufen eingeteilt werden, die jedoch nicht unbedingt mit den Stufen der anderen Charakterzüge übereinstimmen müssen. Beispielsweise kann statt der siebenstufigen Einteilung eine drei-, vier- oder sogar achtstufige Einteilung festgelegt werden. Gesundheit kann z.B. in fünf verschiedene Stufen eingeteilt werden - was immer auch der Spielleiterin am meisten zusagt.

Übernatürliche Kräfte, wie die Fähigkeit, Zaubersprüche zu wirken, zu Fliegen, Gedanken zu lesen usw., sind technisch gesehen machtvolle Gaben, werden aber separat in *Kapitel 2 Übernatürliche Kräfte* behandelt. Üblicherweise werden Charakterzüge oberhalb der menschlichen Norm, wie z.B. bei einer superstarken Fantasy- oder Alienrasse, als übernatürliche Kräfte definiert.

Generell gilt: solange eine Gabe nicht auf dem Charakterblatt steht, hat der Charakter sie auch nicht.

Mögliche Gaben sind:

Untrüglicher Richtungssinn, Absolute Nervenstärke, Beidhändigkeit, Tierempathie, Attraktivität, Wundervolle Stimme, Bonus zu einem Aspekt eines Attributes, Kampfreflexe, Kontakte in oberen Polizebenen, Gefahrensinn, Erhöhte Schnelligkeit, Robuste Konstitution, Geschärfted Sinne, Lesen und Schreiben, Viele Leute sind ihm etwas schuldig, Verliert in Schwerelosigkeit nie die Orientierung, perfektes Namens- / Gesichtsgedächtnis, Nachsicht, Mentor, Zeitgefühl, Erweitertes Blickfeld, Schnelle Reflexe, Rang, Schnelle Heilung, Heldenhafter Ruf, Größe, Empathie, Zielstrebigkeit (+1 bei zeitintensiven Vorhaben), Status, Starker Wille, Toleranz, Zähigkeit (-1 auf Schäden), Gesundheit usw.

Siehe auch *Abschnitt 6.3 Beispielcharaktere* für Beispiele unterschiedlicher Gaben. Viele andere Gaben sind möglich.

1.34 Schwächen

Schwächen sind alles, was das Leben für einen Charakter schwieriger macht. Die primären Schwächen beschränken die Aktionen des Charakters oder bringen ihm negative Reaktionen seiner Umwelt ein. Verschiedene Vorlieben, Neurosen und Phobien sind Schwächen; ebenso wie Behinderungen und soziale Stigmata. Es gibt auch heroische Schwächen: Ein Ehrenkodex und die Unfähigkeit zu Lügen beschränken die Möglichkeiten merklich, sind aber keine Zeichen einer unzulänglichen Persönlichkeit.

Einige Beispiele für Schwächen:

Zerstreuung; Abhängigkeit; Ehrgeiz; leidenschaftlicher Herzensbrecher; Blutgier; Roh und Taktlos; Tapferkeit bis zur Selbstaufgabe; Muß immer das letzte Wort haben; Ethische Prinzipien, beschränken die Entscheidungsfreiheit / Ethische Prinzipien; Ehrenkodex; Zwanghaftes Verhalten; Feigling; Neugierig; Wählerisch; Leicht zu Verwirren; Mächtiger Feind; Fanatischer Patriot; Aufgeblähter Macho; Schwatzhaft; Wird langsam alt; Völlerei; Berserkerang bei Verletzung; Gierig; Humanitär (hilft den Bedürftigen ohne Bezahlung); Realitätsfremder Idealist; Unentschlossenheit; Intolerant; Eifersüchtig auf jeden, der mehr Aufmerksamkeit erregt; Faul; bedingungslos Kameradentreu; Manisch-Depressiv; Melancholisch; Schizophren; Absolute Gehorsamkeit; Vorlaut; Besessenheit; Anarchist; Übermütig; Selbstüberschätzung; Schuldet jemandem einen Gefallen; Phobien; Arm; Spielt gerne Streiche; Impulsiv; Pazifist, Selbstverteidigung erlaubt; Sozial ungeschickt; Weichherzig; Stur; Leicht reizbar; Pechvogel; Eitel; Schnell gewalttätig; Treueschwur; Verängstigt. Zwanghaftes Verhalten

Siehe auch *Abschnitt 6.3 Beispielcharaktere* für Beispiele verschiedener Schwächen. Viele weitere Schwächen sind möglich.

1.35 Persönlichkeit

Die Persönlichkeit eines Charakters kann durch einen oder mehrere Charakterzüge dargestellt, oder als Charaktergeschichte bzw. Beschreibung ausgeführt werden.

Als Beispiel für ersteres eignet sich z.B. *Mut* – es kann ein Attribut sein, eine Gabe und manchmal sogar eine Schwäche.

- Als **Attribut** haben *Superber Mut* oder *Grauenhafter Mut* recht einleuchtende Bedeutungen.
- Als **Gabe**, verschafft einem *heldenhafter Mut* positive Reaktionen der anderen Leute, die ihn bei mutigen Taten gesehen oder davon gehört haben.
- Trotzdem kann großer Mut ebenso ein Schwäche sein wie Feigheit, weil beide die Entscheidungsfreiheit beschränken. Ein besonders mutiger Charakter wird nicht vor einer Gefahr davonlaufen - auch wenn es die bessere Entscheidung wäre; während ein feiger Charakter kaum einen Kampf wagen wird – selbst wenn er gute Chancen hätte, zu gewinnen.
- Aber die Eigenschaft *Mut* muß, je nach Spielleiterin, nicht unbedingt ein quantifizierter Charakterzug sein. Der Spieler kann einfach entscheiden, daß "Mäuschen ein sehr tapferer Charakter" ist und dies notieren. Es muß nicht unbedingt als hohes Attribut, Gabe oder Schwäche gezählt werden.

Ein Spieler sollte seine Spielleiterin fragen, wie sie persönlich bestimmte persönliche Charakterzüge handhabt. Wenn der Spieler seinen Charakter beschreibt, kann die Spielleiterin leicht entscheiden bei welchen Charakterzügen es sich um Attribute, Gaben oder Schwächen handelt. Wie man es auch immer handhabt: Charaktere profitieren von einer guten Ausarbeitung nur.

1.36 FUDGE-Punkte

FUDGE-Punkte sind dem Spiel übergeordnete Gaben (sog. Meta-Gaben), die man einsetzen kann, um im Spiel 'Glück' zu kaufen - also sich als **Spieler** selbst ein Würfelergebnis **zusammenzupfuschen** (engl. to FUDGE). Diese Gaben sind **spielübergeordnet**, weil sie auf der Ebene von Spielleiterentscheidungen operieren und nicht nur auf Charakter-Charakter-Ebene wirken. Nicht jede Spielleiterin wird *FUDGE-Punkte* in ihrem Spiel zulassen - wer realistische Spielformen bevorzugt, sollte sie nicht benutzen.

Die Spielleiterin bestimmt die Startzahl der *FUDGE-Punkte*. Empfohlen sind Mengen zwischen 1 und 5. Ungenutzte *FUDGE-Punkte* können in die nächste Spielsitzung übernommen werden. Jeder Spieler kann zusätzliche *FUDGE-Punkte* bei jeder Spielsitzung erhalten. (Das entscheidet ebenfalls die Spielleiterin, die dies auch von der Startstufe abhängig machen kann.)

Alternativ kann die Spielleiterin erlauben, daß *FUDGE-Punkte* mit Erfahrung (EP) erworben werden können. Die Tauschrate legt die Spielleiterin für ihre Kampagne fest (z.B. drei EP = ein *FUDGE-Punkt*).

FUDGE-Punkte können auf viele Arten eingesetzt werden, abhängig auf welcher Stufe der realistisch - legendär - Skala das Spiel gespielt wird. Hier sind einige Anregungen zum Einsatz – die Spielleiterin kann natürlich eigene Anwendungsmöglichkeiten erschaffen.

Eine Spielleiterin kann bestimmen, wie viele oder wenige dieser Optionen sie zuläßt - die Spieler sollten sich bei Spielbeginn nach den Einsatzmöglichkeiten für *FUDGE-Punkte* erkundigen.

- Ein investierter *FUDGE-Punkt* kann den glücklichen Ausgang einer Aktion ermöglichen. Gut um umgarnte Personen zu beeindrucken oder vielleicht unbeschadet aus einer gefährlichen Situation zu entkommen. Die Spielleiterin behält dabei ein **Veto-Recht** für Schwierigkeiten, die höher als *Superb* sind. Die Spielleiterin kann den Einsatz von *FUDGE-Punkten* für bestimmte Aktionen (wie z.B. Kampf) generell untersagen.
- Ein Spieler kann einen *FUDGE -Punkt* ausgeben, um einen Würfelwurf um eine Stufe zu verbessern oder verschlechtern - wie er es wünscht. Der modifizierte Würfelwurf kann der eigene oder der der Spielleiterin sein, sofern er den eigenen Charakter **direkt** betrifft.
- Ein Spieler kann einen *FUDGE-Punkt* ausgeben, um Verletzungen harmloser zu machen, als sie ursprünglich aussahen. Das reduziert die Intensität einer oder jeder Wunde um ein oder zwei Stufen (z.B. wird aus einem blutigen Kratzer ein Blauer Fleck). Die *FUDGE-Punkte* können auch aus jeder beliebigen Wunde einen Kratzer machen - ggf. kostet das mehr als einen *FUDGE-Punkt*. Die Spielleiterin kann den Einsatz bzgl. Verletzungen auf die Zeit außerhalb des Kampfes beschränken.
- Ein Spieler kann einen (oder mehr) *FUDGE-Punkt(e)* ausgeben, um ein automatisches +4 Ergebnis zu bekommen, ohne den Würfel zu benutzen. Diese Option sollte - sofern erlaubt - auch bei eingeschränkten Aktionen (z.B. Kampf) verfügbar sein.

- Für weniger legendäre Kampagnen, sollte die Spielleiterin eingesetzte *FUDGE-Punkte* dem Stil der Geschichte entsprechend umwandeln. (Dazu hat Die Spielleiterin ihr **Veto-Recht**) Falls die Spielercharaktere zum Beispiel in einem Hochsicherheitstrakt gefangen sind, kann sich eine der Wachen als Cousin eines Charakters herausstellen - und den Charakteren zur Flucht verhelfen. Oder der Kapitän eines Fischerbootes kann sich an eine uralte Schuld bei einem der Charaktere erinnern und diesem überraschend aus einer Patsche helfen... usw. Diese Option sollte viele *FUDGE-Punkte* kosten - außer in solchen Genres, wo bizarre Zwischenfälle ohnehin die Norm sind.



1.4 Charakterzüge festlegen

Die Charaktererschaffung von *FUDGE* bestärkt die Spieler darin, sich ihren Charakter zu **designen**, anstatt sie nur Attribute und andere Charakterzüge modifizieren zu lassen. Wenn die Spielleiterin will, kann sie auch erlauben, daß Charakterzüge zufällig festgelegt werden - eine entsprechende Methode wird in *Abschnitt 1.8, Charaktererschaffung per Zufall* beschrieben.

Es gibt bei *FUDGE* keine vorgeschriebenen Charakterzüge. Die Spielleiterin informiert ihre Spieler, welche Charakterzüge sie für wichtig hält und die Spieler können weitere Vorschläge einbringen und von ihr absegnen lassen.

Die Spielleiterin kann auch Beispielcharaktere und – falls gewünscht – eine Sammlung mit Charakterzügen vorgeben, wenn sie das für sinnvoll erachtet. Neben der Festlegung der Charakterzug-Stufen, sollte für die Spieler genügend Raum zum Einbringen eigener Ideen bleiben. Siehe dazu *Abschnitt 6.12, Beispielcharaktere*.

Wenn ein Charakter erschaffen wird, sollte der Spieler sich überlegen, wie viele Charakterzüge er als sinnvoll erachtet – was dann möglicherweise die von der Spielleiterin vorbereitete Liste beeinflussen kann. Wenn ein Spieler ein Attribut einbringt, das die Spielleiterin für unnötig hält, kann sie fordern, daß das Attribut nur als einfache **Beschreibung** des Charakters in das Spiel einfließt.

Zum Beispiel kann eine vorsichtige Spielleiterin entscheiden, daß ein allgemeines *Geschicklichkeit*-Attribut notwendig ist. Ein Spieler wählt eine *Gute Geschicklichkeit* für seinen SC, will aber aufzeigen das der Charakter bei Bewegungen des ganzen Körpers besser ist als bei manuellen Tätigkeiten. Deshalb schreibt er zudem: *Gewandtheit Großartig* und *Manuelle Geschicklichkeit Durchschnittlich*. Natürlich kann die Spielleiterin diese Unterscheidung einfach ignorieren und einen *Geschicklichkeit*-Wurf verlangen, wenn dieser Charakterzug von ihr vorgegeben wurde. (Sie kann Mittelwerte der SC-gewählten Stufen einsetzen, oder einfach eine von ihnen auswählen.) Andererseits kann sie dem Spieler auch erlauben auf das Attribut zu würfeln das er sich selbst erschaffen hat.

Bei FUDGE kann ein Charakter mit einem Charakterzug auf *Durchschnittlich* Routineaufgaben bei 62% der Versuche erfolgreich ausführen. Es gibt also keine Notwendigkeit sich einen Superstar zu erschaffen. In der Tat ist *Großartig* einfach das was es ist: Großartig!

Superb sollte wirklich für solche besonderen Charakterzüge reserviert bleiben, in denen der Charakter weit und breit besser ist als alle anderen.

Jeder Charakterzug, der nicht bei der Charaktererschaffung definiert wird, hat automatisch die Stufe des Grundwerts:

- Für Attribute: *Durchschnittlich*
- Für die meisten Fertigkeiten: *Armselig* (einfache Fertigkeiten sind *Unterdurchschnittlich*, während schwere *Grauenhaft* sind). Der Grundwert in einer Fertigkeit bedeutet ungeübt oder nahezu ungeübt. In jedem Fall ist es möglich, eine Fertigkeit auf *Grauenhaft* (unterhalb der Stufe des Grundwertes für die meisten Fertigkeiten) zu nehmen, was verdeutlichen soll, das der Charakter darin mehr als ungeschickt ist.
- Für die meisten Gaben, übernatürlichen Kräfte und vom Spielleiter vorgegebenen Fertigkeiten gilt: *nichtexistent*. (Das bedeutet das keine **Schwäche** vorliegt. Der Charakterzug kann jedoch bei anderen Charakteren existieren.)

Jeder Spieler sollte sich darüber im Klaren sein, daß die Spielleiterin den Charakter nach der Erschaffung noch verändern kann und wird – das gehört zur Natur des Spiels. Die Spielleiterin sollte sich jeden Charakter vor dem Spiel genau anschauen. Tatsächlich ist es sogar sehr sinnvoll, wenn jeder Spieler seinen Charakter zusammen mit der Spielleiterin erschafft, so daß bereits zwischendurch Fragen gestellt werden können.

1.5 Subjektive Charaktererschaffung

Ein einfacher Weg der Charaktererschaffung in FUDGE ist es, einfach alles **Wichtige niederschreiben**, was einem zu seinem Charakter einfällt. Dabei sollte jedes Attribut und jede Fertigkeit mit den üblichen Stufen *Grauenhaft* bis *Superb* (siehe *Abschnitt 1.2 FUDGE Charakterzug Stufen*) bewertet werden.

Der Vorgang kann noch vereinfacht werden, wenn die Spielleiterin einen Beispielcharakter mit den von ihr genutzten Attributen bereitstellt. Für entsprechende Beispielcharaktere, siehe *Abschnitt 6.3 Beispielcharaktere*.

Die Spielleiterin kann den Spielern vor der Charaktererschaffung mitteilen, daß es festgelegte Grenzen für die Stufen *Superb*, *Großartig*, *Gut* etc. in bestimmten Charakterzuggruppen gibt. Beispielsweise kann man in einer epischen Kampagne mit acht Attributen eine Obergrenze von einem *Superb*, zwei *Großartig* und drei *Gut* vorgeben. In einem realistischeren Spiel, kann die Grenze dagegen bei einem *Superb*, einem *Großartig*, und zwei *Gut* liegen.

Das kann auch für Fertigkeiten gelten: eine *Superbe* Fertigkeit, zwei *Großartige* Fertigkeiten, und sechs *Gute* Fertigkeiten sind eine vernünftige Grenze für eine realistische Kampagne, während zwei *Superb*, drei *Großartig*, und zehn *Gut* eher zu großzügig sind, sogar in einem sehr cineastischen Spiel.

Die Spielleiterin kann auch einfach die Zahl der möglichen Fertigkeiten eines Charakter bei der Charaktererschaffung begrenzen: 10, 15 oder 20 sind mögliche Grenzen.

Gaben und Schwächen können ebenso beschränkt werden. Zum Beispiel kann eine Spielleiterin einem Charakter erlauben, zwei Gaben zu besitzen, wenn er im Ausgleich mindestens drei Schwächen auf sich nimmt. Jede zusätzliche Schwäche erlaubt eine weitere Gabe, oder erhöht eine Fertigkeit auf *Großartig* und so weiter.

Diese Begrenzungen helfen dem Spieler festzulegen, welche Charakterzüge für den Charakter wirklich wichtig sind, bzw. was er wirklich gut kann.

Eine simple "Zwei senken um eins anzuheben"-Charakterzug-Wandel-Mechanik kann natürlich auch benutzt werden. Wenn die Spielleiterin beispielsweise ein *Superbes* Attribut erlaubt, kann der Spieler darauf verzichten und statt dessen zwei *Großartige* nehmen. Die Wandlung kann auch den Tausch zweier *Guter* Fertigkeiten gegen eine *Großartige* Fertigkeit erlauben.

Beispiele: Ein Spieler will einen Hans-Dampf-in-allen-Gassen (einen Alleskönner) erschaffen, und die Spielleiterin begrenzt die Fertigkeiten auf eine *Superbe* Fertigkeit, zwei *Großartige* Fertigkeiten und sechs *Gute* Fertigkeiten. Der Spieler tauscht die eine *Superbe* Fertigkeit gegen die Erhöhung des *Großartig*-Limits um zwei. Er kann nun vier Fertigkeiten auf *Großartig* erlernen.

Schließlich tauscht er sein Recht auf vier *Großartig*-Fertigkeiten gegen acht weitere *Gut*-Fertigkeiten. Sein Charakter kann nun 14 Fertigkeiten auf *Gut* erlernen, aber keine einzige auf einer höheren Stufe.

Im Subjektiven Charaktererschaffungssystem, kann man leicht sehr umfassende wie auch eng spezialisierte Fertigkeiten verwenden, je nachdem wie es für den Charakter am besten zutrifft. In solchen Fällen sollte eine umfassende Fertigungsgruppe den Zusatz "ohne die aufgezählten Ausnahmen" tragen.

Zum Beispiel möchte ein Spieler einen Wissenschaftsoffizier auf einem Raumschiff spielen. Er entscheidet, daß sein Charakter viel Zeit darauf verwendet hat, Wissenschaften zu studieren, aber dafür seine körperlichen Fertigkeiten vernachlässigte. So reicht folgender Eintrag auf seinem Charakterblatt:

Physische Fertigkeiten: Armselig

Er ist jedoch der Ansicht, daß sein Wissenschaftler die Fertigkeit *Manöver bei Schwerelosigkeit* beherrschen muß, weil er auch außerhalb des Raumschiffs Dinge untersucht. Deshalb fügt er hinzu:

Manöver bei Schwerelosigkeit: Gut

Obwohl es sich dabei um eine körperliche Fertigkeit handelt, ist sie nicht auf *Armselig*, weil er sie gesondert aufgelistet hat und sie so eine Ausnahme von der Fertigungsgruppe darstellt.

Wenn der Charakter soweit fertig ausformuliert wurde, sollten Spieler und Spielleiterin über den Charakter diskutieren. Wenn die Spielleiterin den Charakter in Hinblick auf ihre Kampagne für zu machtvoll hält, kann sie den Spieler anweisen, die Macht des Charakters zu mindern - Siehe *Abschnitt 1.9, Mißbrauch begrenzen*.

Die Spielleiterin kann auch Bereiche ansprechen, in denen der Charakter ihrer Meinung nach zu schwach ist. Vielleicht will sie den Charakter für bestimmte Aufgabenbereiche in der Kampagne einsetzen, an die der Spieler einfach nicht gedacht hat. Kleine Hinweise, wie "Hat er eigentlich irgendwelche sozialen Fertigkeiten?" können den Spieler auf solche Bereiche hinweisen. Natürlich kann in einer Runde mit mehreren Spielern der eine meist die Schwächen des anderen ausgleichen. In solchen Fällen sollte man sich bei der ganzen Gruppe nur vergewissern: "Hat hier **irgend jemand** soziale Fertigkeiten?"

Statt seinen Charakter in Charakterzug-Begriffe und Stufen zu zerlegen, kann der Spieler auch einfach eine zusammenhängende Beschreibung verfassen. Diese deutet die Spielleiterin dann und ordnet sie in einzelne Charakterzüge und Stufen. Das kann ein einfacher Vorgang sein, wenn die Beschreibung entsprechend gut geschrieben wurde. Diese Methode hat schon einige der besten Charaktere hervorgebracht.

Ein Beispiel:

SL: "Wie ich sehe hast Du Kaptain Wallop's Blaster Fertigkeit hoch eingestuft, und außerdem seine Flug- und Bordwaffenfertigkeit. Leider steht Dir nur eine *Superbe* Fertigkeit zu - welche beherrscht er also am besten?"

Spieler: "Blaster!"

SL: "Okay, *Superb Blaster*. Dann folgt daraus *Fliegen* und *Bordwaffen* auf *Großartig*, nicht wahr? Damit verbleiben Dir zwei weitere Möglichkeiten für *Großartige* Fertigkeiten, weil das Startlimit bei vier liegt. Hmmm – mir fällt auf, daß er bereits in den Hauptschwarm der Khothi eingedrungen sein soll und von dort die Ambassador gekidnappt hat – das hört sich für mich nach einer *Großartigen Schleichen*-Fähigkeit an – ist das richtig oder möchtest Du es als andere Fertigkeit notieren?"

Spieler: "Oh, nein – entschuldige, da habe ich mich nicht klar genug ausgedrückt. Er hat sich dazu als Khothi-Arbeiter verkleidet."

SL: "Ah, ich verstehe. Dann sollte er wohl eher *Verkleiden: Großartig* und *Schauspielern: Großartig* heißen? Und er sollte zumindest die *Sprache der Khothi* auf *Gut* beherrschen, nicht wahr?"

Und so weiter.

1.6 Objektive Charaktererschaffung

Für alle, die mit ein wenig Rechnerei keine Probleme haben, mag die folgende Methode der richtige Weg zu einem interessanten und gut ausbalancierten Charakter sein.

In diesem System beginnen alle Charakterzüge mit dem Grundwert. Die Spielleiterin vergibt zusätzlich eine bestimmte Anzahl freier Stufen, mit denen der Spieler ausgewählte Charakterzüge stufenweise erhöhen kann. Spieler können auch bestimmte Charakterzüge senken, um andere noch weiter zu steigern. Schließlich kann ein Spieler vielleicht sogar Stufen zwischen verschiedenen Charakterzug-Formen (z.B. zwischen Attributen und Fertigkeiten) übertragen. Der ganze Prozeß soll sicherstellen, daß kein einzelner Charakter jeden Aspekt des Spiels dominieren kann.

1.61 Attribute

Eine Spielleiterin, die das Objektive Charaktererschaffungssystem verwendet, sollte sich darüber im Klaren sein, wie viele Attribute sie in ihrer Kampagne für notwendig hält. Sie kann diese Wahl natürlich auch den Spielern überlassen. Die Spieler haben dann eine Anzahl freier Attributs-Stufen, die der halben Zahl der Attribute (aufgerundet) entspricht. Wird zum Beispiel mit vier Attributen gespielt, startet jeder Spieler mit zwei freien Stufen, die er zum Steigern der Attribute nutzen kann.

Für ein mächtigeres Niveau kann man eine Zahl freier Stufen **gleich** der Menge der ausgewählten Attribute erlauben. Alle Attribute sollten *Durchschnittlich* sein, bis der Spieler entscheidet sie anzuheben oder abzuschwächen. Die Kosten für die Veränderung eines Attributs sind:

+3	Superb
+2	Großartig
+1	Gut

0	Durchschnittlich
-1	Unterdurchschnittlich
-2	Armselig
-3	Grauenhaft

Beispiele: Ein Spieler kann sein Stärke-Attribut (welches anfänglich bei *Durchschnittlich* liegt) auf *Gut* anheben, wenn er eine freie Attributsstufe investiert. Er kann eine weitere freie Stufe einsetzen um seine Stärke auf *Großartig* zu erhöhen. Dies würde all seine freien Stufen verbrauchen, wenn mit nur vier Attributen gespielt wird. Er bekommt mehr freie Stufen sobald mit sechs, acht oder sogar 20 Attributen gespielt wird.

Wenn alle freien Attribut-Stufen verbraucht wurden, kann ein Attribut nur noch durch Absenkung eines anderen angehoben werden. (Siehe dazu *Abschnitt 1.64, Charakterzüge ausgleichen*) Im vorherigen Beispiel kann die Stärke um eine weitere Stufe (nach *Superb*) gesteigert werden, wenn der Spieler den Charme seines Charakters auf *Unterdurchschnittlich* absenkt, um die Erhöhung der Stärke auszugleichen.

Wenn die Spielleiterin die Wahl eigener Attribute zuläßt, kann sie einfach festlegen, daß jeder Spieler die halbe Zahl seiner Attribute als freie Stufen erhält. Wenn ein Spieler ein Attribut auswählt und auf *Durchschnittlich* läßt, zählt dieses Attribut **nicht** zu der Anzahl an Attributen, über die die freien Stufen ermittelt werden! Auf diese Weise kann ein Spieler nicht einfach 12 Attribute auf dem Anfangswert belassen, sechs freie Stufen erhalten, um anschließend nur eine handvoll Attribute zu steigern.

Bei durch die Spielleiterin festgelegten Attributen **zählen auch** solche Attribute, die auf *Durchschnittlich* belassen werden.

Als interessante Möglichkeit für solche Spielleiterinnen, die wollen, daß Attribute und Fertigkeiten eines Charakters einander entsprechen – verbietet man den Spielern die Veränderung der Attribute. Statt dessen dürfen nur die Fertigungsstufen variiert werden. Im Anschluß wählt die Spielleiterin die Attribute passend zum Charakter und den gewählten Fertigkeiten, was sie natürlich mit dem jeweiligen Spieler besprechen sollte.

Beispiel: Ein Charakter wird mit vielen Kampf- und Wildnis-Fertigkeiten entworfen, hat aber keine sozialen Fertigkeiten. Er hat auch nur wenig Fertigkeiten die mit Intelligenz zu tun haben. Die Spielleiterin entscheidet, daß der Charakter *Stärke*, *Geschicklichkeit* und *Gesundheit* auf *Großartig* hat, weil er viel Zeit in der freien Natur damit verbracht hat, mit Waffen zu üben usw. Sie würde dem Spieler sogar ein *Superb* zugestehen, wenn dies verlangt würde. Die *Wahrnehmung* ist wahrscheinlich ebenfalls *Gut*, weil das Überleben in der Wildnis davon stark abhängt. Jedes soziale Attribut ist dafür bestenfalls *Unterdurchschnittlich* – womöglich sogar *Armselig* – während die *Intelligenz* auf *Unterdurchschnittlich* oder *Durchschnittlich* rangiert. Wenn der Spieler die niedrige Intelligenz anspricht, kann die Spielleiterin anführen, daß der Charakter kaum Zeit mit der Verbesserung seiner geistigen Fähigkeiten verbracht hat und daß er für eine höhere *Intelligenz* noch weitere passende Fertigkeiten erlernen muß.

1.62 Fertigkeiten

Im Objektiven Charaktererschaffungssystem hat jeder Spieler eine Anzahl an freien Fertigungsstufen, mit denen er seine Fertigkeiten anheben kann. Folgende Grenzwerte werden empfohlen:

- Für extrem umfangreiche Fertigkeitenbegriffe: 15 Stufen.
- Für durchschnittlich umfangreiche Fertigkeitenbegriffe: 30 Stufen.
- Für spezifisch formulierte Fertigkeiten: 40 bis 60 Stufen.

Als Spieler sollte man die Spielleiterin nach der zugeteilten Menge fragen, was eine Aussage über die Genauigkeit der Fertigkeitenformulierung gibt. Natürlich kann die Spielleiterin die genaue Zahl der Stufen beliebig festlegen und auch andere Werte wie 23, 42, oder 74 vorgeben ... Siehe dazu *Abschnitt 6.3, Beispielcharaktere*. Die Spielleiterin kann sich eigene Fertigungslisten ersinnen, aus der die Spieler auswählen können – einige Möglichkeiten werden in *Abschnitt 1.32, Fertigkeiten* vorgestellt.

Viele Fertigkeiten haben einen Grundwert von *Armselig* bis der Spieler sie anhebt oder absenkt – Siehe *Abschnitt 1.4, Charakterzüge* festlegen.

Bestimmte Fertigkeiten haben einen Anfangsstatus von *nichtexistent*. Das gilt für Sprachen, Karate, Nuklearphysik oder Wissen über aztekische Rituale, welche erst mühsam angeeignet werden müssen bevor man sie anwendet. Wenn ein Charakter solch eine Fertigkeit studiert (d.h. der Spieler ihm während der Charaktererschaffung eine Stufe zuteilt, bzw. Erfahrungspunkte im späteren Spielverlauf dafür nutzt), entspricht die daraus resultierende Stufe der Komplexität der Fertigkeit. Verwendet man z.B. eine Stufe um die *Sprache Spanisch* zu erlernen, so erhält man diese auf *Unterdurchschnittlich*, sofern es durchschnittlich schwer zu lernen ist. Nuklearphysik ist andererseits so schwer zu erlernen, daß die Stufe nur auf *Armselig* oder vielleicht sogar nur *Grauenhaft* steigt. Man braucht vier Stufen um eine solch Fertigkeit auf *Durchschnittlich* zu erlernen.

Um die Charaktererschaffung zu erleichtern, kann die folgende Tabelle verwendet werden:

Wie beim Subjektiven Charaktererschaffungssystem, kann die Spielleiterin die Zahl der *Superben* und *Großartigen* Fertigkeiten begrenzen, die jeder Charakter bei der Charaktererschaffung haben kann. Für ein sehr cineastisches oder hochkrarätiges Superkräfte-Spiel, ist keine Grenze erforderlich. Zum Beispiel kann die Spielleiterin eine Grenze von einer *Superben* Fertigkeit festlegen, drei oder vier *Großartigen* Fertigkeiten und acht oder mehr *Guten* Fertigkeiten. Diese Grenzen können natürlich später durch Charakterentwicklung weiter entwickelt werden. Siehe *Abschnitt 6.3, Beispielcharaktere*.

Sind erst einmal alle freien Stufen aufgebraucht, kann eine Fertigkeit nur noch gesteigert werden, wenn eine andere dafür gesenkt wird. (Siehe auch *Abschnitt 1.64, Charakterzüge Tauschen*) Jede Wahl unterliegt natürlich dem Veto der Spielleiterin.

Es ist möglich, Gruppen verschiedenen Fertigkeiten-Umfangs zu mischen. Eine Spielleiterin die wenig Interesse am Kampf hat, kann solch einfache Bezeichnungen wie *Unbewaffneter Kampf*, *bewaffneter Nahkampf*, *Fernkampf* als die drei einzigen Kampffertigkeiten festlegen. Aber das braucht sie nicht davon abhalten, sehr individuelle und spezifische Soziale Fertigkeiten aufzulisten wie im Beispiel im *Abschnitt 1.32, Fertigkeiten*. Falls diese Option angewendet wird, kosten die umfassenderen Gruppen das doppelte der Gruppe mit den eng gefaßten Begriffen.

Fertigkeitsgruppen unterschiedlicher Größe zu mischen ist im Objektiven Charaktererschaffungssystem problematisch. Es ist beispielsweise sehr schwer, eine Diebeskunst-Fertigkeit und gleichzeitig *Schlösser Öffnen*, *Taschendiebstahl*, *Fallen Entschärfen* usw. anzubieten. Falls die Spielleiterin dies **unbedingt tun will**, hat die Fertigkeitengruppe **in diesem Fall** ein Maximum von *Gut* und kostet das **dreifache** der Steigerungskosten, falls der Spielleiterin das zusagt.

Falls die Spielleiterin umfassende Bezeichnungen zuläßt, kann ein Spieler auch Spezialisierungen steigern (wie z.B. Pokern, anstelle einer Glücksspiele-Fertigkeit). Ein Spieler wird sich anstelle einer umfassenden Bezeichnung für eine Spezialisierung entscheiden, wenn diese besonders zu seinem Charakterkonzept paßt. Diese Spezialisierungen ragen aus der Menge der anderen Fertigungsgruppen heraus.

Ein gutes Beispiel dafür ist z.B. **Groo the Wanderer™**, der nur die *Schwerter*-Fertigkeit anhebt, auch wenn die Spielleiterin die umfassende Bezeichnung *Nahkampf* anbietet. **Groo** hat dadurch, eine *Armselige* Einstufung für alle anderen Nahkampfwaffen und das spiegelt den Charakter genau wieder.

1.63 Gaben & Schwächen

Falls die Spielleiterin in ihrem Spiel Gaben zuläßt, kann sie den Spielern erlauben, Charaktere mit einer oder zwei freien Gaben starten zu lassen – bei epischen Kampagnen auch mehr. Jede weitere Gabe muß durch die Annahme von Schwächen ausgeglichen oder durch den Verzicht auf Charakterzüge erworben werden.

Ein Spieler kann weitere Charakterzug-Stufen erhalten, wenn er SL-zugelassene Schwächen entsprechend des folgenden Tauschkurses annimmt.

- 1 Schwäche = 1 Gabe
- 1 Schwäche = 2 Attributsstufen
- 1 Schwäche = 6 Fertigungsstufen

Natürlich kann die Spielleiterin jederzeit bestimmen, daß eine bestimmte Schwäche nicht gravierend genug ist, um zwei Attributsstufen wert zu sein, sondern vielleicht nur eine Attributsstufe oder drei Fertigungsstufen wert ist. Andererseits gibt es bestimmte Schwächen, die weit mehr Attributsstufen wert sind.

1.64 Charakterzüge Tauschen

Während der Charaktererschaffung können freie Stufen entsprechend des folgenden Tauschkurses gehandelt werden (in beide Richtungen):

- 1 Attributsstufe = 3 Fertigungsstufen
- 1 Gabe = 6 Fertigungsstufen
- 1 Gabe = 2 Attributsstufen

FUDGE-Punkte können nicht ohne vorherige Erlaubnis der Spielleiterin eingetauscht werden. (Falls sie gehandelt werden dürfen, entspricht jeder FUDGE-Punkt einer oder zwei Gaben.)

Ein Spieler mit drei freien Attributsstufen und 30 freien Fertigungsstufen kann drei seiner Fertigungsstufen einsetzen, um eine weitere freie Attributsstufe zu erhalten, oder sechs Fertigungsstufen für eine weitere freie Gabe.

1.7 Vergessene Charakterzüge

Fertigkeitskosten bei Objektiver Charaktererschaffung:				
	Einfach	Schwierig	Schwer	Sehr Schwer
Grauenhaft	-2	-1	0	1
Armselig	-1	0	1	2
Unterdurchschnittlich	0	1	2	3
Durchschnittlich	1	2	3	4
Gut	2	3	4	5
Großartig	3	4	5	6
Superb	4	5	6	7
Einfach = Kosten einer SL-bestimmten Einfachen Fertigkeit Schwierig = Kosten einer Durchschnittlichen Fertigkeit Schwer = Kosten einer SL-bestimmten Schweren Fertigkeit Sehr Schwer = Kosten einer SL-bestimmten Sehr Schweren Fertigkeit (normalerweise für Übernatürliche Kräfte vorbehalten)				



Egal ob der Charakter nach der Subjektiven oder Objektiven Methode erschaffen wurde, jeder Charakter hat ein paar freie Vergessene Charakterzüge (vielleicht zwei oder drei). An manchen Stellen im Spiel, bemerkt ein Spieler vielleicht, daß er bei der Charaktererschaffung etwas vergessen hat. Er kann die Unterbrechung der Aktion verlangen und einen bislang nicht notierten Charakterzug festlegen, wenn er die Zustimmung der Spielleiterin bekommt. Eine nette Spielleiterin wird diese Unterbrechung sogar in einer Kampfhandlung erlauben.

Auch bei Vergessenen Charakterzügen bleiben die Fertigkeiten-Grenzen bestehen, die von der Spielleiterin am Anfang vorgegeben wurden (z.B. „ein *Superb*, drei *Großartig*“): Wenn der Charakter bereits die maximale Anzahl an *Superben* Fertigkeiten ausgenutzt hat, so kann die vergessene Fertigkeit nicht die Stufe *Superb* haben. Siehe dazu *Abschnitt 6.331 Beispielcharakter Dolores Ramirez*.

1.8 Charaktererschaffung per Zufall

Einige Spieler bevorzugen es, ihre Attribute auszuwürfeln. Im folgenden wird eine mögliche Methode für solch einen Fall gegeben. Alternative Techniken lassen sich leicht ausarbeiten. Die Spieler würfeln für jedes **Attribut** 2W6 (Summe zweier sechsseitiger Würfel). Mit der folgenden Tabelle lassen sich die Attributsstufe ablesen:

2	= Grauenhaft
4	= Armselig
3,5	= Unterdurchschnittlich
6-8	= Durchschnittlich
9,11	= Gut
10	= Großartig
12	= Superb

Die Spielleiterin entscheidet, ob dem Spieler anschließend die übliche Zahl an freien Stufen zusteht oder nicht. Sie kann auch den Austausch von Stufen beschränken. Für Fertigkeiten werden die Würfelerggebnisse auf folgende Weise gedeutet:

2-5,12	= Grauenhaft
6-8	= Armselig
9-10	= Unterdurchschnittlich
11	= Durchschnittlich

Die Spielleiterin entscheidet, ob der Spieler die übliche Zahl an freien **Fertigkeitsstufen** bekommt oder z.B. nur die Hälfte davon. Die Spielleiterin kann die Spieler ihre Gaben und Schwächen selbst wählen lassen, oder sie kann separate Tabellen für Gaben und Schwächen vorgeben, und die Spieler ein oder zweimal auf jede Tabelle würfeln lassen. (Widersprüchliche Charakterzüge sollten ignoriert und erneut gewürfelt werden.) Zum Beispiel:

Und so weiter. Die Spielleiterin sollte die Tabelle ihren Wünschen entsprechend anpassen und erweitern. Natürlich kann man auch erweiterte Tabellen (z.B. 3W6 statt 2W6) oder kleinere Tabellen (1W6) mit Gaben und Vorzügen verschiedener Art (Sozial, Physisch, Emotional, Mental, Reichtum/Status usw.) anlegen.

2W6-Wurf	Gabe	Schwäche
2	Schöne Erscheinung	Armselige Erscheinung
3	Unempfindlich	Empfindlich
4	Charismatische Aura	Vertrauensunwürdige Aura
5	Sehr gutes Gehör	Schwerhörig
6	Lügen erkennen	Leichtgläubig
7	Melodiöse Stimme	Stotterer
8

1.9 Mißbrauch begrenzen

Leider ist es leicht möglich, bei der Charaktererschaffung mit FUDGE Mißbrauch zu betreiben. Es gibt aber doch einige Wege, um das zu vermeiden:

- Die Spielleiterin kann vom Spieler verlangen, daß er dem Charakter im Ausgleich für einen Vorteil auch eine Schwäche auferlegen muß. ("Ok, ich gestatte Dir dieses ..., aber dafür brauchst Du auch einen zusätzlichen Nachteil: vielleicht ein geheimes Laster oder die Unfähigkeit, eine glaubhafte Lüge zu erzählen oder etwas, das besser in das Charakterkonzept paßt – was mir aber gestattet, Dich ab und zu damit auf die Probe zu stellen.")
- Die Spielleiterin kann einfach Einspruch gegen eine erhöhte oder gesenkte Eigenschaft einlegen, die für sie einen Mißbrauch darstellt. ("Wie ich sehe, hast Du *Nähen* gesenkt um dafür *Streitaxt* zu erhöhen... Hmm.") Durch ein solches Einschreiten kann die Spielleiterin das Niveau ihrer Spielrunde im Zaum halten. Für Powergaming kann man jegliche Beschränkung entfallen lassen - für weniger kinoreife Kampagnen sollte man die Charaktere schon kräftemäßig aufeinander abstimmen und vor allem auf ein ausgewogenes Spektrum an Fähigkeiten achten.
- Will man die Spieler nicht einschränken, aber ihnen dafür später im Spiel entsprechende Lektionen erteilen, sollte man sich einfach die Schwächen der Charaktere notieren und später ins Spiel einbringen, so daß in jedem Abenteuer etwa eine benachteiligte Fertigkeit gebraucht wird. ("Du wirst als Gesandter zum Stamm der Wanduzi ausgeschickt. Bei ihnen stehen Nährarbeiten ganz hoch im Kurs – Du sollst ihnen Deine Kunstfertigkeit beweisen, bevor sie Dich als ernstzunehmenden Gesprächspartner akzeptieren.")
- Man kann die "Unruhe durch Macht"-Technik anwenden, um hervorzuheben, daß mächtigere Charaktere auch die ernsteren Probleme auf sich ziehen. ("Der Schläger kommt in die Bar und sucht den Raum mit einem Unheil versprechenden, leicht irren Blick ab. In Dir glaubt er anscheinend einen passenden Gegner gefunden zu haben und starrt Dich von nun an unentwegt aufdringlich an.")

2. Übernatürliche Kräfte

- 2.1 Übernatürliche Kräfte - Begriffe
- 2.2 Übernatürliche Kräfte bei der Charaktererschaffung
 - 2.21 Mögliche Kräfte
 - 2.22 Verbundene Fertigkeiten
 - 2.23 Übernatürliche Kräfte im Kampf
- 2.3 Nichtmenschliche Rassen
 - 2.31 Stärke und Masse
 - 2.32 Geschwindigkeit
 - 2.33 Maßstabsvergleiche
 - 2.34 Kosten der Niveaus
 - 2.35 Rassenboni und -abzüge
- 2.4 Legendäre Helden
- 2.5 Magie
- 2.6 Wunder
- 2.7 Psi-Kräfte
- 2.8 Superkräfte
- 2.9 Kybernetik



Das Kapitel 2 beschäftigt sich ausschließlich mit übernatürlichen Kräften. Wenn eine Spielrunde keine Übernatürlichen Elemente verwendet, kann man dieses Kapitel einfach überspringen. Bestimmte Genres, wie Spionage, Zweiter Weltkrieg, Wilder Westen oder Mantel & Degen werden meist ohne übernatürliche Kräfte gespielt. In diesem Fall springe einfach weiter zu *Kapitel 3 Aktionsergebnisse bestimmen*. Falls man andererseits Kampagnen mit nichtmenschlichen Rassen, Magie, Psi, Superkräften usw. plant, sollte man sich dieses Kapitel vor dem Abschluß der Charaktererschaffung durchlesen.

2.1 Übernatürliche Kräfte - Begriffe

Übernatürliche Kraft: Etwas, das sich aus heutiger Sicht jenseits der menschlichen Vermögens befindet. Übernatürliche Kräfte werden wie machtvolle Gaben behandelt. Einige haben verknüpfte Fertigkeiten (die separat und mit den normalen Fertigungsregeln behandelt werden).

Kraft: ein übernatürlicher Charakterzug.

Mana: magische Energie. Mana ist eine unsichtbare Substanz, die Magier aufspüren (oder sogar erschaffen) und manipulieren können, um Materie, Zeit und Raum zu verändern.

Magie: die Kunst, Ereignisse zu Beeinflussen: durch die Manipulation von Mana, durch die Beschwörung fremder Wesen aus anderen Dimensionen oder indem man die Kraft aus einer anderen Quelle kanalisiert. Magie kann von Menschen erlernt werden. Bei nichtmenschlichen Rassen (z.B. Feen) ist sie möglicherweise auch angeboren.

Wunder: Magie, die von einer Gottheit gewirkt wird. Wunder wirken oft subtil. Heilige oder besonders fromme Personen können versuchen, Wunder zu wirken, indem sie ihre Gottheit anrufen. In einigen Religionen bezeichnet man alle nicht-oder nur halbmateriellen Wesen als Götter. Andere glauben an den Einen Gott und nennen die anderen Wesen Engel, Dämonen, Djinni, Efrin usw. Nach altem Glauben galten alle magischen Taten dieser Übermenschen als Wunder. Modernere Glaubensrichtungen beschreiben diese Taten nicht mehr als Wunder sondern führen sie auf psychische Kräfte zurück.

Psi: jede Kraft, die Materie, Zeit oder Raum allein mit Gedanken beeinflusst.

Superkraft: jede Übernatürliche Kraft, die dem Charakter innewohnt, egal ob es sich um eine Mutation handelt, um die Folgen von Strahlung, um ein Geschenk von Außerirdischen oder um die Wirkung einer Apparatur, wie z.B. einen alientechnischen Gürtel. Beispiele für Superkräfte, wie Superstärke, die Fähigkeit zu fliegen, durch Wände zu sehen, Wände ohne Hilfsmittel zu erklettern, Unsichtbarkeit usw. lassen sich in vielen Comics finden.

Kybernetische Erweiterungen: jede mechanische oder elektronische Erweiterung eines normalen Körpers, die ihm Übernatürliche Kräfte verleiht.

Nichtmenschliche Rassen: typische Fantasy- und Science Fiction-Rassen (eher Spezies) haben Fähigkeiten jenseits menschlicher Grenzen, sind z.B. wesentlich stärker, können fliegen usw. Viele dieser Fähigkeiten kann man als Psi oder Superkräfte einstufen, so daß man sie nicht gesondert behandeln muß, mit Ausnahme von Masse und Stärke. Androiden und Roboter werden in Regelfällen als Rasse betrachtet.

Niveau: Charaktere haben vielleicht Attribute, die jenseits der menschlichen Norm liegen, jedoch irgendwie mit diesen verglichen werden müssen. Als gute Beispiele lassen sich Stärke, Masse und Geschwindigkeit anführen. Solchen Attributen werden Niveaus zugeteilt. Das menschliche Niveau ist 0. Einer Rasse (oder einem Individuum) mit höherer Stärke wird Niveau 1 oder ein Höheres zugeordnet, während eine weniger starke Rasse das Niveau -1 oder weniger erhalten würde. Einzelne Individuen können dann eine *Durchschnittliche* oder *Gute Stärke* usw. haben, die immer relativ zum eigenen Niveau gesehen wird.



Genetische Erweiterungen: auch eine genetische Erweiterung kann dem Charakter Übernatürliche Kräfte verleihen, muß es aber nicht. Wenn es der Fall ist, dann wird diese Erweiterung wie eine der oben aufgeführten Übernatürlichen Kräfte behandelt.

2.2 Übernatürliche Kräfte bei der Charakter-Erschaffung

Übernatürliche Kräfte sind nicht Teil jeder Kampagne oder aller Genres. Jede Spielrunde hat hierfür ihre eigenen Bestimmungen. Vor der Erschaffung eines übernatürlichen Charakters sollte ein Gespräch mit der Spielleiterin geführt werden. Der Spieler sollte seine Charakteridee beschreiben, damit die Spielleiterin entscheiden kann, ob die Vorstellungen innerhalb seiner gesetzten Grenzen für die Spielrunde liegen. Falls die Grenzen überschritten wurden, liegt es an der Spielleiterin, den Charakter an die Kampagne anzupassen.

Übernatürliche Kräfte werden als machtvolle Gaben behandelt, deren Verfügbarkeit von der Spielleiterin begrenzt wird. Die Spielleiterin entscheidet darüber ob ein Charakter eine oder mehrere Übernatürliche Kräfte besitzt. Der Spieler kann den Wunsch äußern, weitere Kräfte zu besitzen, doch er wird sie durch den Einbau von Schwächen ausgleichen müssen.

Einige Kräfte sind so wirkungsvoll, daß sie von der Spielleiterin höher eingestuft werden, als andere Kräfte. In diesem Fall bestimmt die Spielleiterin, wie vielen (z.B. zwei oder drei) 'üblichen' Übernatürlichen Kräften sie entspricht. Die Spielleiterin behält bei ausgefallenen (wie Allwissenheit oder Allmächtigkeit) Wünschen ein **Veto-Recht**.

Die Spielleiterin kann entscheiden, daß Übernatürliche Kräfte nur im Tausch gegen Fähigkeiten erlangt werden können. In diesem Fall hat die Kraft den gleichen Wert wie zwei Gaben. Beispiel: Ein Spieler der einen Magier auf einer Fantasywelt spielen möchte, muß Fertigungs-, Attribut- oder Gaben-Stufen für den Kauf von magischen Kräften verwenden.

Nicht näher bestimmte Kräfte gelten allgemein als nicht-existent - es gibt hierfür keinen Grundwert wie für Attribute oder Mindestwert wie für Fertigkeiten. Wurde die Übernatürliche Kraft eines Charakters nicht festgelegt, so besitzt er sie nicht.



2.21 Verfügbare Kräfte

Die Spielleiterin sollte sich bereits vor dem Beginn ihrer Spielrunde festlegen, welche Formen Übernatürlicher Kräfte, in welcher Zahl und mit welchen Beschränkungen und Nebenwirkungen im Spiel angewendet werden sollen.

Formen Übernatürlicher Kräfte: Für eine Spielrunde kann man Magie, Psi, Superkräfte usw. oder sogar eine Kombination obiger dieser Formen zulassen. Die Spielleiterin muß außerdem über den Grad entscheiden, wie genau die einzelnen Kräfte unterteilt werden. Gilt ESP (Übernatürliche Wahrnehmung) als eine Kraft oder teilt man sie in *Vorahnungen* und *Hellseherei*? Wird Magie in einzelne Sprüche zerteilt, in Richtungen (Bereiche, wie z.B. Elemente-Magie) oder gibt es einfach nur die Fähigkeit die Naturgesetze so zu brechen, wie es einem gefällt?

Anzahl der erlaubten Kräfte: Die Spielleiterin legt die Zahl der erlaubten Kräfte pro Charakter fest. Die Zahl kann zwischen eins und zwanzig - oder noch mehr variieren. Eine hohe Zahl von Kräften ist z.B. typisch für Fantasy-Kampagnen, in denen Zaubersprüche als eigenständige Kräfte behandelt werden.

Beschränkungen und Nebenwirkungen der Kräfte: In einigen Kampagnen, kann die Anwendung einer Kraft zu einer Schwächung oder Nebenwirkung auf den Charakter führen. Typische Nebenwirkungen sind mentale oder physische Erschöpfung, lange Ausführungszeiten, unzuverlässige oder unkontrollierbare Ergebnisse und unerwünschte Nebeneffekte (wie z.B. laute Geräusche, Gerüche und ähnliches). Einige Kräfte werden nur unter festgelegten Bedingungen oder bei Verwendung bestimmter Materialien funktionieren - oder sind auf eine Zahl von Anwendungen pro Tag/Woche/Monat begrenzt. Andere Kräfte können dem Charakter sogar dauerhaft mental oder körperlich Schaden zufügen.

Die Spielleiterin kann zulassen, daß bei der Objektiven Charaktererschaffung mehrere Nebeneffekte (Schwächen) als Ausgleich für den Erwerb der Übernatürlichen Kraft dienen.

2.22 Verknüpfte Fertigkeiten

Es kann logisch erscheinen, daß eine Übernatürliche Kraft nur in Verbindung mit einer Fertigkeit wirkungsvoll ausgeübt werden kann. Diese Fertigkeit muß separat erworben werden. Zum Beispiel ermöglicht die Kraft *Fliegen* allein dem Charakter zwar sich auch ohne weitere Fertigkeit in die Luft zu erheben, jedoch muß er zum raschen Ausweichen oder für fliegenden Nahkampf erfolgreich seine *Fliegen*-Fertigkeit anwenden. (Der Spielleiterin steht es allerdings frei zu entscheiden, ob allein die Kraft ausreicht, all diese Situationen zu meistern.)

Eine andere typische Fertigkeit ist *Werfen*: z.B. Feuerbälle oder Energieblitze auf Gegner. Alternativ kann die Spielleiterin auch entscheiden, daß die exakte Kontrolle solcher Energien bereits mit der Kraft erworben werden, dann wäre auch kein Wurf auf eine Fertigkeit notwendig - der Gegner wird unter normalen Umständen immer getroffen solange ihm kein *Ausweichen*-Wurf gelingt (siehe auch *Kapitel 4, Kampf, Wunden & Heilung*).

Dies gilt analog für die Anwendung von Magie: Die Fähigkeit *Zauber zu wirken* kommt mit der Kraft, aber dabei keinen Fehler zu machen, kann als *Zauberei*-Fertigkeit behandelt werden.

2.23 Übernatürliche Kräfte im Kampf

Wenn eine Übernatürliche Kraft im Kampf gegen Gegner eingesetzt werden kann, sollte die Spielleiterin die Stärke der Kraft bereits während der Charaktererschaffung festlegen, um den eventuell verursachten Schaden zu ermitteln. Offensive Kräfte werden in der Regel entweder als Schußwaffen behandelt (wie z.B. Pistolen) oder als Nahkampfwaffen. Damit läßt sich dann auch einfach der Schaden mit gewohnten Begriffen festlegen. Ein Feuerball erhält beispielsweise +6 Schaden, große Klauen +3 Schaden (siehe auch *Abschnitt 4.54, Beispielliste Schadensfaktoren*)

Falls ein Magier oder Superheld angreifen sollte, so wird die Stärke des Angriffs wesentlich durch die Größe der zugrunde liegenden Kraft bestimmt oder auch durch die anschließend auf den Charakter wirkende Belastung. Für den Anwender kann sich das als erhöhte Stufe bei der Anwendung der Fertigkeit, größerer Erschöpfung und/oder anderen Nachteilen auswirken.

2.3 Nichtmenschliche Rassen

In einigen Kampagnen werden Charaktere (bzw. Tiere, Monster usw.) auftauchen, die Eigenschaften jenseits menschlicher Grenzen aufweisen. Vor allem Charaktere mit übermenschlicher *Stärke* oder *Schnelligkeit* sind für Rollenspiele typisch. Beispiele sind Riesen, Superhelden, Elfen, Aliens, Oger, intelligente Hasen, Roboter usw.

Niveau: Charaktere haben vielleicht Attribute, die jenseits der menschlichen Norm liegen, jedoch irgendwie mit diesen verglichen werden müssen. Als gute Beispiele lassen sich *Stärke*, *Masse* und *Geschwindigkeit* anführen. Solchen Attributen werden Niveaus zugeteilt. Das menschliche *Niveau* ist 0. Einer Rasse (oder einem Individuum) mit höherer Stärke wird *Niveau 1* oder ein Höheres zugeordnet, während eine weniger Starke Rasse das *Niveau -1* oder weniger erhalten würde. Einzelne Individuen können dann eine *Durchschnittliche* oder *Gute Stärke* usw. Haben, die relativ zum eigenen Niveau gesehen wird. Bei FUDGE werden *Stärke*, *Masse* und *Geschwindigkeit* der verschiedenen Rassen durch die Spielleiterin in **Niveaus** eingeteilt. Die meisten anderen Eigenschaften, die für Nichtmenschen abweichen könnten, werden mit einem **Rassenbonus oder -abzug** angepaßt - siehe *Abschnitt 2.35 Rassenboni und -abzüge*.

Natürlich steht es der Spielleiterin frei jede beliebige Eigenschaft in Niveaus einzuteilen.

Menschen haben *Niveau 0*, zumindest solange für die Spielwelt keine andere Rasse die Norm darstellt (wenn z.B. alle Spielercharaktere Feen bzw. Riesen sind, macht es Sinn, diese Rasse als *Niveau 0* einzustufen. Menschen würden dann in ein anderes Niveau eingestuft. Nichtmenschliche Rassen erhalten positive oder negative Niveau-Werte, was davon abhängt, ob sie stärker (bzw. größer, schneller) oder schwächer (bzw. kleiner, langsamer) als Menschen sind.

2.31 Stärke und Masse

Das einzelne Wort *Niveau* meint bei FUDGE immer das **Stärke/Masse-Niveau** - jedes andere Niveau, wie z.B. für *Geschwindigkeit*, oder *Stärke* ohne *Masse*, wird als solches definiert (z.B. *Geschwindigkeits-Niveau*).

Jede Stufe der Stärke (von *Grauenhaft* bis *Superb*) ist so definiert, daß die Folgestufe 1,5 mal stärker ist als die vorherige Stufe. Ein Charakter mit *Guter Stärke* ist 1,5 mal stärker als ein Charakter mit *Durchschnittlicher Stärke*. Beachte, daß diese Steigerung nicht unbedingt für jedes andere Attribut gelten muß. *Stärke* erfordert einen größeren Wertebereich als z.B. *Geschicklichkeit* wo eine *Superbe Geschicklichkeit* nur etwa doppelt so gut ist wie eine *Durchschnittliche Geschicklichkeit*.

Das Niveau der Stärke steigt auf dem gleichen Weg: ein *Niveau 1*-Wesen mit *Durchschnittlicher Stärke* ist 1,5 mal stärker als ein *Niveau 0*-Wesen mit *Durchschnittlicher Stärke*. Das gilt für jede Steigerung des Niveaus: ein *Niveau 10*-Wesen mit *Superber Stärke* ist beispielsweise 1,5 mal stärker als ein *Niveau 9* Wesen mit *Superber Stärke*.

An diesem Punkt wird es Zeit zu erwähnen, daß ein *Niveau 1* Wesen mit *Durchschnittlicher Stärke* einem *Niveau 0*-Wesen mit *Guter Stärke* entspricht. Das gilt für *Stärke*, jedoch nicht für *Masse*. *Niveau* ist für *Masse* ein wirkliches Maß und *Geschicklichkeit* oder *Stärke* werden einfach auf gleiche Weise behandelt.

Bei FUDGE hat die *Masse* eine spezielle Bedeutung: sie legt fest wie Wunden auf einen Charakter wirken. (Das weicht möglicherweise von wissenschaftlichen *Masse*-Definitionen ab.) Es erfordert weitaus mehr Treffer durch Menschenkraft, um einen Riesen zu Schwächen, als es bei einem Menschen erforderlich wäre. Dabei geht es nicht darum, das Riesen gesünder sind, aber der Größenunterschied sorgt dafür, daß die Wirkung eines von Menschen geführten Schwertes bei einem Riesen nicht den gleichen Schaden verursacht, wie bei einem menschlichen Opfer - zumindest solange kein lebenswichtiger Bereich getroffen wurde. So ist es durchaus möglich, daß eine gesunde und recht robuste Fee, den Tritt eines Menschen nicht überlebt. Das kommt durch den Unterschied bei *Masse* und *Stärke*.

Ein *Niveau 1*-Kämpfer mit *Durchschnittlicher Stärke* hat gegenüber einem *Niveau 0*-Kämpfer mit *Guter Stärke* einen Vorteil, obwohl die Stärke beider Krieger einander gleicht. Der *Niveau 1*-Kämpfer wird aufgrund der größeren *Masse* durch Wunden weniger beeinträchtigt. Deshalb sollte man keinesfalls leichtfertig *Niveau 0 Gut* mit *Niveau 1 Durchschnittlich* gleichsetzen.

Es steht der Spielleiterin natürlich frei, sich eine Rasse auszudenken, die weniger *Masse* hat und dennoch schwerer zu töten ist als ein Mensch. Das wickelt man am besten über den *Rassenbonus* (*Abschnitt 2.35*) ab, bzw. über eine *Zähigkeit-Gabe* (Verborgene Robustheit oder erhöhte Hautstärke - beides würde Abzüge vom Schaden bewirken), oder durch einen *Bonus* bei der *Schadenskapazität*.

Die Spielleiterin kann festlegen, daß eine gesteigerte *Masse* nicht zwangsläufig auch eine Steigerung der *Größe* bedeutet - die Rasse kann aus einem dichteren Muskelgewebe bestehen. In nordeuropäischen Sagen wird erzählt, daß die Zwerge einst aus Stein geschaffen wurden, infolge dessen hat ihr Körper z.B. eine wesentlich höhere Dichte als dies beim Menschen der Fall ist. Dadurch ist es auch schwerer, Zwerge ernsthaft zu verletzen und sie schütteln Verletzungen auch schneller wieder ab als Menschen: Obwohl sie *Niveau 1* haben, sind sie dennoch wesentlich kleiner als Menschen. (Natürlich kann die Spielleiterin hier auch seine eigenen Festlegungen bzgl. der zwergischen Attribute und dem *Niveau* treffen.)

Normalerweise werden *Stärke* und *Masse* mit nur einem *Niveau*-Wert abgehandelt. Wenn z.B. ein Wesen mit *Niveau 7* angegeben wird, so bedeutet das eine *Niveau 7*-*Masse* und eine *Niveau 7*-*Stärke*. Innerhalb jeder Rasse kann die *Stärke* so variieren, wie dies bei Menschen der Fall ist. Es kann *Niveau 10*-Riesen mit *Superber Stärke* ebenso geben, wie *Niveau 10*-Riesen mit *Grauenhafter Stärke*. Anders als bei der *Stärke*, sind bei der *Masse* innerhalb einer Rasse solche starken individuellen Schwankungen nicht üblich. Falls man für ein Wesen die Veränderung der *Masse* erlaubt, so sollte sie niemals niedriger als *Unterdurchschnittlich* oder besser als *Gut* sein. In jedem Fall ist es besser, wenn man eine *Gute Masse* als Gabe behandelt und eine *Unterdurchschnittlich Masse* als Schwäche, anstatt *Masse* wie ein Attribut zu behandeln.

Die Spielleiterin kann sich entscheiden separate Niveaus für *Stärke* und *Masse* anzugeben. Das würde z.B. Ermöglichen, einer Fee ein *Stärke-Niveau-6* und ein *Masse-Niveau-4* zuzuordnen. In jedem Fall sollte ein Kampf zwischen zwei Feen, nicht so verlaufen wie z.B.

der Kampf zwischen zwei Menschen. In diesem Fall würde es wesentlich länger dauern bis ernsthafte Verletzungen eintreten, da ihr *Stärke-Niveau* (die Fähigkeit Schaden zu verursachen) kleiner ist als das *Masse-Niveau* (die Fähigkeit Schaden zu ertragen). Wenn man so etwas will, kann man z.B. mit *Stärke-Niveau-10* und *Masse-Niveau-2* einen superstarken Superhelden erschaffen der zwar anständig austeilen aber nichts einstecken kann.

Siehe auch *Abschnitt 4.58, Nichtmenschliches Niveau im Kampf*.

2.32 Geschwindigkeit

Jede Stufe in Geschwindigkeit (von *Grauenhaft* bis *Superb*) macht den Charakter um den Faktor 1,2 schneller, als die vorherige Stufe. Ein Charakter mit *Guter Geschwindigkeit* ist 1,2 mal schneller als ein Charakter mit *Durchschnittlicher Geschwindigkeit*. Diese Steigerungsrate entspricht **nicht** der von *Stärke*.

Man steigert *Geschwindigkeits-Niveaus* im gleichen Stil: ein *Niveau 1*-Wesen mit *Durchschnittlicher Geschwindigkeit* ist 1,2 mal schneller als ein *Niveau 0*-Wesen mit *Durchschnittlicher Geschwindigkeit*. Das gleiche gilt für jede Steigerung des Niveaus: ein *Niveau 10*-Tier mit *Superber Geschwindigkeit* ist z.B. 1,2 mal schneller als ein *Niveau 9*-Tier mit *Superber Geschwindigkeit*.

Geschwindigkeit ist kein zwingend erforderliches Attribut. Wenn man möchte, kann man es auch einfach weglassen. Es wird hauptsächlich dazu verwendet um den Unterschied zu Fahrzeugen und im Vergleich zum Menschen besonders schnellen Wesen hervorzuheben.

Zum Vergleich: Ein trainierter Mensch mit *Durchschnittlicher Geschwindigkeit* kann etwa 16 km/h (10 Meilen/h) über längere Strecken laufen. Für kurze Sprints läßt sich diese Geschwindigkeit erhöhen. Eine drei Sekunden lange Kampfrunde ermöglicht dabei eine Reichweite von 14 Metern.

Bei kurzen Rennen, braucht man nicht unbedingt zu würfeln, um festzustellen das ein Wesen mit *Superber Geschwindigkeit* ein anderes mit *Guter Geschwindigkeit* abhängt - es kann und wird es auch, wesentlich häufiger als dies das Würfelglück zeigen würde.

Das *Niveau* der *Geschwindigkeit* steigt für den Vergleich zwischen Humanoiden und Rennautos oder Raumschiffen in zu geringem Maße. Soll ein solcher Vergleich erfolgen, so kann man eine grobe humanoide Einteilung vornehmen und anschließend z.B. die *Geschwindigkeit* eines Raumschiffes als *Raumschiff-Niveau 0* definieren und andere Raumschiffe darauf beziehen. Der durchschnittliche Rennwagen hat nach grober humanoider Einteilung *Niveau 12*. Man kann nun den Rennwagen auf ein eigenes *Rennwagen-Niveau 0* setzen und ihn dann mit anderen Rennwagen vergleichen Ein Raumschiff hat ein *Humanoiden-Niveau* von vielleicht 100 oder ein *Raumschiff-Niveau* von 0.

2.33 Niveau Wechselbeziehungen

Die Spielleiterin sollte die folgende Tabelle zur Hand nehmen wenn sie das *Niveau* für eine Rasse festlegt. Dies braucht nur **einmal** während der Rassen-Generation gemacht zu werden.

Eingangs entscheidet die Spielleiterin um wieviel stärker (oder schwächer oder schneller usw.) ein typischer Vertreter der Rasse X im Vergleich zum durchschnittlichen Menschen ist. Beispielsweise kann die Spielleiterin festlegen, daß ein Oger dreimal stärker als ein Mensch ist und eine Fee achtmal schwächer (was gleichbedeutend mit dem *Stärke-Faktor* 0,12 ist). Dann sucht man in der Tabelle den *Stärke-Multiplikator*, der dem Ergebnis am nächsten ist und kann nun aus der entsprechenden Spalte das korrekte *Stärke/Masse-Verhältnis* ablesen. Im genannten Fall würde dies für den *Oger-Niveau 3* und für die *Fee-Niveau -6* bedeuten (Jede Spielleiterin kann natürlich ihre eigenen Festlegungen treffen). Die *Stärke/Masse-Niveau-Zahl* wird für den Kampf benutzt und alle Waffen und jede Rüstung müssen dem *Niveau* des Benutzers entsprechen. (Diese Zahlen wurden zum nächsten sinnvollen Wert gerundet. Sie entsprechen nur ungefähr dem 1,5 fachen der vorherigen Zahl, wobei diese Genauigkeit für die Spielbarkeit völlig ausreichend ist.)

Ein anderes Beispiel:

ein Spielleiter liest in einem mittelalterlichen Text, daß ein Drache "so stark wie 20 Krieger" ist. Aus der Tabelle kann man entnehmen, daß das zwanzigfache der Menschlichen Norm dem *Niveau 8* entspricht. Wenn allerdings der durchschnittliche **Krieger** aus dem Text eine *Gute Stärke* aufweist, dann sollte die Spielleiterin sich für *Niveau 9* entscheiden, um den Drachen in ihrer Spielwelt darzustellen. Natürlich kann ein bestimmter Drache immer noch eine *Armselige Stärke* im Vergleich zu anderen Drachen aufweisen. Es wird dann einfach als *Schlechte Stärke (-2)*, *Niveau 9* notiert.

Dieselbe Spielleiterin will nun das Heizelmännchen [irl. Leprechaun] als Spielercharakter einführen. Da es sich um kleine Wesen handelt, entscheidet die Spielleiterin, das ihre Stärke durch ihre Magie erhöht ist und sie stärker macht, als es von ihrer Größe her zu erwarten ist: *Niveau -4*. Damit ist in ihrer Spielwelt ein Heizelmännchen mit *Guter Stärke* in etwa so stark wie ein Mensch mit *Grauenhafter Stärke*.

Die Spielleiterin kann die Tabelle auch dazu verwenden um die ungefähre Hebekraft und die Tragekapazität eines Charakters oder Biestes zu ermitteln. Die Spielleiterin kann beim Heben eines bestimmten Gegenstandes einen *Stärke-Wurf* verlangen. Das hängt natürlich auch vom *Niveau* des Charakters ab. Ein Heizelmännchen wird beispielsweise beim Wurf eine *Gute Stärke*-Schwierigkeitsstufe erwürfeln müssen, um einen Stein anzuheben, den ein Mensch auch ohne Wurf aufheben würde. (Siehe *Kapitel 3, Ergebnisse von Aktionen*)

2.34 Kosten von Niveaus

Wenn man das Objektive Charaktererschaffungs System benutzt, sollte jede Steigerung des *Stärke/Masse-Niveaus* bei Spielercharakteren eine Attribute-Stufe **und** eine Gabe kosten. Der Grund dafür liegt in der Zunahme von *Stärke +1* und der extra *Masse*, was gleichbedeutend mit der Gabe *Verborgene Robustheit* ist. Natürlich kann eine großzügige Spielleiterin diese Kosten auch senken. In einem Superheldenspiel, wird dieses Vorgehen sehr schnell sehr teuer.

Eine alternative Methode: man wertet den Anstieg eines *Niveaus* als nur eine Übernatürliche Kraft. Zum Beispiel kann die Spielleiterin erlauben, das die Steigerung um *Niveau 4* (fünfmal so stark wie ein normaler Mensch) als eine Kraft gewertet wird. Ein Charakter erreicht durch den Kauf dreier Kräfte *Superstärke* das *Niveau 12*.

Eine andere Spielleiterin wertet dagegen *Niveau 13* (200 mal so stark wie ein normaler Mensch) als eine Kraft. Ein Charakter der zwei Kräfte erwerben würde dann über *Niveau 26* (!) verfügen - daher entscheidet sich die Spielleiterin in diesem Fall nur eine Kraft zuzulassen.

Niveau:	Multiplikatoren:		Niveau:	Multiplikatoren:	
	Stärke	Geschwindigkeit		Stärke	Geschwindigkeit
-11	0.01	0.13	5	7.5	2.5
-10	0.02	0.16	6	10	3
-9	0.03	0.2	7	15	3.5
-8	0.04	0.23	8	25	4
-7	0.06	0.28	9	40	5
-6	0.1	0.3	10	60	6
-5	0.15	0.4	11	90	7.5
-4	0.2	0.5	12	130	9
-3	0.3	0.6	13	200	11
-2	0.5	0.7	14	300	13
-1	0.7	0.8	15	450	15
0	1	1	16	650	18
1	1.5	1.2	17	1000	22
2	2.3	1.4	18	1500	27
3	3.5	1.7	19	2500	32
4	5	2	20	4000	38

Der Charakter senkt oder steigert anschließend noch sein *Stärke*-Attribut um auszudrücken, wie im Vergleich mit dem Durchschnittlichen Superstarken-Superheld abschneidet. *Stärke* kann dann z.B. für die Kosten einer Attribute-Stufe bis zum *Niveau 13-Gut* angehoben werden.

Die Spielleiterin kann für Superhelden (oder auch Rassen) auch die Separation von *Masse* und *Stärke* erlauben. Der Superheld aus *Abschnitt 2.31* mit *Stärke-Niveau 10* und *Masse-Niveau 2* würde dann nur 2 Gaben und 10 Attribute-Stufen investieren müssen. Bei einer sehr großzügigen Spielleiterin würde bereits eine Übernatürliche Kraft alle Kosten decken.

Andere Übernatürliche Kräfte können Stufen haben. Beispiele wären *Telekinese* (Steigerung ermöglicht schwerere Gegenstände zu heben), *Telepathie* (Steigerung ermöglicht eine größere Reichweite), *Windkontrolle* (Steigerung ermöglicht die Schaffung von Windströmen, Windhosen oder sogar Tornados) usw.

In solchen Fällen wird jede Stufe als separate Übernatürliche Kraft behandelt, was sehr kostspielig ist. Optional kann man auch hier die gleiche Regelung treffen wie beim Niveau: Mit einer Übernatürlichen Kraft erwirbt man eine *Durchschnittliche Stufe* der Übernatürlichen Fähigkeit und kann anschließend durch die Investition einer Attribut- (oder sogar Fertigungs-) Stufe die Kraft weiter steigern oder senken.

Für ein Niveau unterhalb der menschlichen Norm, gilt jede Senkung der Stufe als Schwächung, was mit einer leichten Wundstufe gleichzusetzen ist. Die Spielleiterin kann Senkungen gestatten, um damit andere Fertigkeiten oder Schwächen auszugleichen - siehe auch *Abschnitt 1.64 Charakterzüge verändern*.

2.35 Rassenboni und -abzüge

Es gibt eigentlich kaum einen Grund, für Eigenschaften *Niveaus* zu benutzen, außer bei *Stärke*, *Masse* und *Geschwindigkeit*. Man kann sich leicht vorstellen, daß jemand den Angehörigen einer Rasse spielen möchte, der sehr viel Intelligenter ist, als ein Mensch - aber eine Rasse mit der zehnfachen Intelligenz des schlauesten Menschen wäre wohl so unmenschlich, daß sie kaum noch spielbar wäre. Mit anderen Eigenschaften verhält es sich ähnlich - solche extremen Unterschiede zu unserer Weltsicht lassen sich nicht mehr im Spiel umsetzen.

Es gibt allerdings einen Weg um *Intelligenz* in *Niveaus* einzuteilen: in einer nicht-quantifizierten Form. Zum Beispiel kann man einen Hund aufführen als: *Intelligenz: Großartig (Niveau: Hund)*

Da keiner wirklich in der Lage ist, die *Intelligenz* verschiedener Rassen untereinander zu bewerten, sollte man auch keinen Vergleich versuchen. Es reicht der Vergleich mit Angehörigen derselben Rasse, z.B. daß dieser Hund im Vergleich zu anderen Hunden, eine *Großartige Intelligenz* besitzt. Das Wort *Niveau* braucht man dabei nicht gesondert zu erwähnen - *Großartige Hunde-Intelligenz* wird ebenfalls genügen.

Die Spielleiterin sollte die Rassenboni und -abzüge üblicherweise für andere Eigenschaften außer *Stärke*, *Masse* und *Geschwindigkeit* einsetzen. Falls die Spielleiterin Halblinge als besonders resistente Wesen einsetzen möchte, kann sie ihnen einen +1 Bonus auf *Konstitution* geben. Eine *Durchschnittliche Halblings-Konstitution* ist dann mit einer *Guten Menschen-Konstitution* gleichwertig. Ein weiteres Beispiel ist eine Alien-Rasse, die Cludds, die einen Abzug von -1 auf *Intelligenz* bekommen.

Am einfachsten ist es jedoch wenn auf dem Charakterblatt Stufen benutzt werden, sie auf den Menschen bezogen sind. Die rassenspezifischen Verhältnisse lassen sich dahinter in eckigen Klammern angeben (Beispiel: *Grahkesh, Intelligenz Armselig [Cludd Durchschnittlich]*.) In jedem Fall wird die *Stärke* **immer** relativ zur eigenen Rasse angegeben, in Verbindung mit dem *Niveau*, so daß die *Masse* genau ist. Siehe Beispielcharakter, Brogo der Halbling (im *Abschnitt 6.311*), als Beispiel für Rassenboni und unterschiedliche Niveaus.

Rassenboni und -abzüge können für jede Art von Eigenschaft benutzt werden: Attribute, Fertigkeiten, Gaben, Übernatürliche Kräfte oder Schwächen.

Wenn man das Objektive Charaktererschaffungssystem benutzt, hat jeder Rassenbonus oder -abzug den Wert einer Stufe der Eigenschaft die normal gehoben oder gesenkt wird. Wenn man z.B. die *Gewandtheit* oder *Wahrnehmung* für eine Rasse um +1 erhöht,

sollte es eine Attributstufe kosten. Wenn eine Rasse über einen perfekten Richtungssinn verfügt, sollte es eine Gabe kosten. Die angeborene Fähigkeit zu *Fliegen* oder *Magie zu wirken*, sollte eine Übernatürliche Kraft kosten usw.

Wenn eine Rasse -1 auf alle sozialen Fertigkeiten erhält, sollte dies nur den Wert einer Fertigungsstufe haben, solange der Charakter nur eine soziale Fertigkeit besitzt. Hat er allerdings viele soziale Fertigkeiten, so gilt diese Beeinträchtigung bereits als Schwäche. Analog gilt dieser Zusammenhang auch für Boni, die auf mehrere Fertigkeiten wirken: sie sollten eine oder mehrere Gaben kosten.

2.4 Legendäre Helden

Einige Genres ermöglichen menschlichen Charakteren, sich weit über die menschenmöglichen Grenzen hinaus zu entwickeln. Solche Kampagnen beinhalten vielleicht die Reise zu anderen Dimensionen, wo die Spielercharaktere auf immer größere Herausforderungen treffen.

Dieser Spielstil wird bei FUDGE mit *Legendären Stufen* umgesetzt. *Abschnitt 1.2, Stufen*, erklärt das Konzept der *Legendären Eigenschaften* als Spielziel für Spielercharaktere. Dieser Abschnitt erweitert das Konzept zur Unendlichkeit.

Falls die Spielleiterin ein solches Konzept vorzieht, kann **jede** Fertigkeit bis jenseits des *Legendären* gesteigert werden. Anstelle die Stufen umzubenennen, werden bei diesem System einfach Nummern benutzt: *Legendär 2-Stufe Fechter*, *Legendärer 3-Stufe Schütze* usw. Attribute können auch gesteigert werden, aber (außer für Stärke) ist dies viel seltener.

Jede *Legendäre-Stufe* verleiht einen +1 Bonus auf jedes Aktions-Ergebnis. Der Charakter Hugh Quickfinger, hat z.B. eine *Langbogen-Fertigkeit* auf Stufe *Legendär 2*. Dies bedeutet insgesamt einen Bonus von +5 (+3 für *Superb* und +2 für zwei *Legendäre*-Stufen). Damit solle Hugh jeden Wettstreit mit einem *Durchschnittlichen Bogenschützen* (+0) locker gewinnen.

Das Objektive Charaktererschaffungssystem, *Abschnitt 5.2*, gibt Auskunft über die möglichen Erfahrungspunkte-Kosten um solche Stufen zu erreichen. Diese Stufen sind nicht automatisch Bestandteil jeder Spielrunde: Es handelt sich hierbei um eine **Optionale Regel** für besondere, unrealistische Genres.



2.5 Magie

Falls die Spielleiterin in ihrer Kampagne gerne Magie einbauen möchte, kann man einfach ein bereits bekanntes Magiesystem nach FUDGE übernehmen. Natürlich kann die Spielleiterin auch ein eigenes FUDGE Magie-System erschaffen, dabei gilt es zu überdenken, welchen Stellenwert Magie in ihrer Spielwelt haben soll.

Einige Fragen die man sich stellen sollte:

Was ist der Ursprung der Magie ? Handelt es sich um einen natürlichen Prozeß, wie z.B. die Manipulation von Mana ? Wenn Mana notwendig ist, kommt sie aus dem eigenen Körper oder aus der Umgebung ? Oder beschwört der Magier nur außerweltliche Diener, die seine Wünsche befolgen ? Oder muß ein Magier erst eine Kraftquelle finden und sie für seine Nutzung anpassen ? Oder handelt es sich bei der Quelle der Magie um etwas ganz anderes ? Kann **jeder** Magie erlernen oder ist sie ein angeborenes Talent (erfordert es eine Übernatürliche Kraft) ? Gibt es Stufen der Kraft und wie wirkt sich eine Steigerung der Stufe aus? Natürlich braucht ein Magier eine Kraft um Zaubersprüche zu sprechen, es kann aber auch Gegenstände geben die jeder benutzen kann - das ist typisch für Sagen und Legenden. Falls Wesen beschworen werden, sind sie böse, gut oder neutral, verwirrt? Wie fühlen sie sich, wenn sie von einem Magier zur Arbeit gezwungen werden ? Kann es für den Magier zu Nachteilen kommen, falls er seinen Zauberspruch-Wurf vermasselt? Wenn die Kraft von einer externen Quelle stammt, ist diese Quelle Teil der physikalischen oder astralen Ebene? Ist es Teil eines Lebenden Wesens oder als Energie in einem unbelebten Objekt gespeichert, wie ein Kohlestück bevor man es entzündet? Auf welche Weise benutzt man Magie? Muß man sich die jeweiligen Sprüche vor dem Zaubern einprägen? Zaubermaterialien? Meditation? Komplexe und zeitintensive Rituale ? Wie lang dauert das Sprechen eines Zauberspruchs? Kann man Sprüche auch aus einem Buch ablesen ? Spontane Improvisation möglich ? Wie zuverlässig ist Magie ? Gibt es Nachwirkungen ? Gibt es gesellschaftliche Ablehnung gegenüber Magiern ? Weiß die Allgemeinheit von der Existenz der Magier oder ist dieses Wissen auf geheime Gruppen beschränkt, die ihr Tun verheimlichen ?

Wenn man all diese Themen überdacht hat und sich für den Einsatz von Magie entschieden hat, kann man das Magiesystem auf den FUDGE-Regeln aufbauen. Ein einfaches Magiesystem, FUDGE Magie, wird im Kapitel 7 Anhang beschrieben.

2.6 Wunder

FUDGE sieht den Ursprung für Wunder im Wirken von Gottheiten. Einige Wunder können allein durch den Willen der Gottheit motiviert sein (als Laune der Spielleiterin oder als Teil der Spielhandlung), andere können durch die Anrufung der Charaktere bewirkt werden.

Wunder können als aufsehenerregende Ereignisse erscheinen oder in einer recht irdischen Art und Weise. Viele Leute glauben, daß jeden Tag Wunder geschehen und daß wir sie nur nicht erkennen, weil sie als kleine Zufälle erscheinen. Der Fremde, der die Straße entlang geht und zufälligerweise genau das Werkzeug für dein defektes Auto dabei hat - eine arrangierte Begebenheit oder nur ein Zufall ? Wenn einfach das Werkzeug wie aus dem Nichts erscheinen würde oder der Wagen sich selbst reparieren würde, würde

keiner einen Zweifel hegen, daß hier ein Wunder am Werk war. Beides kann gut oder schlecht sein - die Spielleiterin braucht sich nicht auf eine Art der Wunderwirkung festlegen und sollte je nach Belieben und Situation wechseln.

Die Spielleiterin muß sich überlegen, ob es in ihrer Spielwelt überhaupt Wunder geben soll und in welcher Form diese durch die Charaktere beeinflußt werden können. Als zweites folgt dann eine Reihe weiterer Entscheidungen. Kann **jeder** Charakter eine bestimmte Gottheit anrufen um Wunder zu bewirken ? Ist es von Bedeutung ob der Charakter ein Anhänger einer religiösen Gemeinschaft ist ? Wie wichtig ist das Verhalten des Charakters - würde eine Gottheit einem Anhänger einer anderen Gottheit, der vielleicht dabei gegen die eigenen Grundsätze verstoßen hat, helfen ? Wie selbstverständlich ist das Auftreten von Wundern ? Wie rasch wird ein Wunder erkennbar ? Wie eindeutig muß die Anrufung sein ? Erfordert es Rituale oder unterstützende Fertigkeiten um eine Gottheit anzurufen oder kann ein kleines Stoßgebet bereits ausreichen ?

Die Antwort variiert von Spielleiterin zu Spielleiterin – es gibt kein generisches System für Wunder. Ein Beispielsystem für Wunder findet man im *Anhang, Kapitel 7, FUDGE Wunder*.

2.7 Psi

Auch hier bietet es sich als einfachste Alternative an, einfach ein bestehendes und bereits bekanntes Psi-System nach FUDGE zu konvertieren. Bei einem sehr einfachen System, behandelt man die Psi-Fähigkeiten als separate Übernatürliche Kräfte. Die Fähigkeit Gedanken zu lesen, Hellseherei, telekinetisches Bewegen von Objekten usw. bekommt man jeweils für die Kosten einer Übernatürlichen Kraft (zwei Gaben). **Wie** wirkungsvoll eine Kraft letztendlich ist, entscheidet die Psi-Stufe, die eine Spielleiterin ihrer Spielwelt zuordnet. Der eine kann möglicherweise ein ganzes Kriegsschiff telekinetisch in die Luft heben, während ein anderer gerade mal eine Roulette-Kugel zum Schweben bringt - obwohl der zweite mit seiner Fähigkeit durchaus eine Menge Geld machen kann, wenn er wirklich gut darin ist. Gibt es in der Spielwelt mehr als eine Stufe der Kraft, so muß der Charakter mehrere freie Kraftstufen investieren um höhere Stufen zu erreichen. Siehe auch *Abschnitt 2.34, Niveau-Kosten*

Im allgemeinen entsprechen höhere Stufen einer größeren Reichweite, oder der Fähigkeit auf größere Bereiche oder mehrere Ziele zu wirken, oder eine höhere Zahl an Ausprägungen zu entwickeln (eine schwache telepathische Kraft ermöglicht einem die eigenen Gedanken auf jemand anderen zu übertragen, wogegen eine Starke telepathische Kraft das Lesen von Gedanken ermöglicht, schmerzhaft Energie wellen zu senden, Emotionen zu erkennen und vielleicht sogar Handlungen zu kontrollieren ermöglicht.) Eine höhere Stufe kann auch die Minderung von negativen Nachwirkungen, wie z.B. weniger Schwächung oder geringeres Ausbrenn-Risiko bei der Anwendung bedeuten, oder weniger Zeitaufwand bei der notwendigen Konzentration, oder auch die mehrmalige Anwendung pro Tag, oder weniger Abhängigkeit von äußeren Einflüssen. (Eine Schwache ESP kann z.B. nur bei absoluter Dunkelheit genutzt werden, während dies bei einer Starken ESP entfällt.) usw.

Die Spielleiterin kann der Ausübung dieser Kräfte auch notwendige Fertigkeiten zuordnen. Das Öffnen eines Türschlosses mit Telekinese kann nur im Zusammenhang mit der Fertigkeit Schlösser Öffnen erfolgreich ausgeführt werden. Genaue Manipulationen, wie das Entwenden einer Brieftasche, erfordert einen Wurf auf eine Telekinese-Fertigkeit.

Ein Beispiel Psi-System findet man im *Anhang, Kapitel 7, FUDGE Psi*.

2.8 Superkräfte

Wenn für die Kampagne Superkräfte vorgesehen sind, wie man sie aus den einschlägigen Comicheften her kennt, dann ist eine große Bandbreite an Kräften verfügbar. Wieviel ein einzelner Charakter letztendlich in sich vereinen kann, hängt von der Kraftstufe der Kampagne ab. Superhelden haben üblicherweise auch Schwächen, die im Verhältnis zu ihren Kräften stehen. Entscheidet sich ein Spieler für eine Schwäche, so darf er im Ausgleich die Kräfte seines Charakters erweitern. Zum Beispiel kann ein Superheld Fliegen, ist jedoch währenddessen immateriell. Diese kompensierende Schwäche senkt die Kosten für die Kraft auf die einer Gabe.

Es gibt weitaus mehr Kräfte, als daß man sie in FUDGE auflisten könnte - der Blick in einen gutsortierten Comicladen wird genügen, um einen guten Überblick zu erhalten. Wie bei den Psi-Kräften kostete jede Superkraft eine der freien erlaubten supernormalen Kräfte und einige von ihnen können in verschiedenen Stufen erworben werden. Machtvolle kosten das Doppelte oder ein Vielfaches einer *Durchschnittlichen* Superkraft.

Superstärke wird als separates *Niveau* behandelt – siehe dazu *Abschnitt 2.3, Nichtmenschen*. Für weitere *Superkräfte* mit Stufeneinteilung, siehe *Abschnitt 2.34, Niveau Kosten*.

2.9 Kybernetik

Künstliche Körperteile, Organe, Implantate und Neuralverbindungen zum Computer sind typisch in Science Fiction Umgebungen. Wenn sich damit Kräfte jenseits der menschlichen Norm verwirklichen lassen, müssen sie mit Supernormalen Kraft-Stufen erworben werden, sofern man das Objektive Charaktererschaffungssystem verwendet, ansonsten auch mit Zustimmung der Spielleiterin.

Verbessert ein Implantat ein Attribut, so sollte es soviel Kosten wie der entsprechende Attribute-Bonus. Dabei muß es sich nicht notwendigerweise um eine Supernormale Kraft handeln. Da der Einbau von Implantaten auch manchmal fehlschlägt, kann die Spielleiterin in solche einem Fall eine freie Fertigungs-Stufe für eine andere Stelle des Charakterblattes spendieren.

3 Aktionsergebnisse bestimmen

- 3.1 Begriffe beim Bestimmen von Aktionsergebnissen
- 3.2 Einsatz der Würfel
 - 3.21 Würfelergebnisse interpretieren
 - 3.22 Andere Würfeltechniken
 - 3.23 Erfolgswahrscheinlichkeiten
- 3.3 Modifikatoren bei Aktionen
- 3.4 Ungehinderte Aktionen
- 3.5 Aktionen mit Widerstand
- 3.6 Kritische Ergebnisse
- 3.7 NSC Reaktionen

Dieser Abschnitt zeigt, wie man festlegt ob ein Charakter bei einer Aktion erfolgreich ist, oder nicht. Im vorangegangenen Kapitel wurden die Charakterzüge in Stufenbegriffe eingeteilt: *Superb*, *Großartig*, *Gut* usw. Dieses Kapitel erklärt wie diese Stufen die Chancen eines Charakters beeinflussen, bei einer Aktion erfolgreich zu sein, egal ob es sich dabei um den Kampf gegen einen Riesen oder das Lösen eines Rätsels geht. Manchmal reicht bereits ein *Durchschnittliches* Ergebnis um eine Aufgabe erfolgreich zu beenden und manchmal ist ein *Gutes* oder besseres Ergebnis erforderlich. Je besser die Fertigkeit, desto besser ist die Wahrscheinlichkeit solch hohe Ergebnisse zu erzielen.

3.1 Begriffe beim Bestimmen von Aktionsergebnissen

Würfel: Es werden Optionen für verschiedene Würfel vorgestellt: Spieler können drei oder vier sechseitige Würfel (3W6 oder 4W6), oder zwei zehneitige Würfel als Prozentwurf (W%), oder vier FUDGE-Würfel (4WF) verwenden, wie es im Text beschrieben wird. Man kann FUDGE sogar ganz ohne Würfel spielen.

Widerstandslose Aktion: einige Aktionen gelten als widerstandslos, z.B. wenn ein Charakter eine Aktion unternimmt, auf die niemand anderes als er allein Einfluß hat. Ein Beispiel ist das Springen über eine weite Kluft, das Erklettern einer Klippe, die Durchführung eines chemischen Experimentes usw. Der Spieler würfelt in diesem Fall einfach die Würfel und liest das Ergebnis ab.

Gewürfelte Stufe: diese hängt davon ab, wie gut ein Charakter für eine bestimmte Aufgabe geeignet ist. Wenn jemand *Klettern* auf *Gut* beherrscht, sein Wurf aber ein *Großartiges* Ergebnis zeigt, dann ist die Stufe des Ergebnisses *Großartig*.

Schwierigkeitsgrad: die Spielleiterin legt eine Schwierigkeitsstufe fest, wenn der Charakter eine *Widerstandslose Aktion* versucht. Üblicherweise liegt diese bei *Durchschnittlich*, aber einige Aufgaben werden auch leichter oder schwieriger sein.

Beispiel: das Hochklettern an einer durchschnittlich steilen Klippe mit vielen Möglichkeiten sich festzuhalten ist eine durchschnittlich schwere Aktion (*Durchschnittliche* Schwierigkeitsstufe). Für eine gefährlichere Klippe sollte die Spielleiterin die Schwierigkeitsstufe auf *Großartig* setzen: der Spieler muß ein Ergebnis von *Großartig* oder höher erzielen, um diese Wand erfolgreich zu besteigen.

Aktion mit Widerstand: Aktionen haben Widerstand wenn andere Personen (oder Tiere usw.) ebenfalls einen Einfluß auf den Ausgang der Aktion haben. In diesem Fall, würfelt jeder Beteiligte seine eigenen Würfel und anschließend vergleicht man die Ergebnisse um den Ausgang der Aktion festzulegen. Beispiele dafür sind der Kampf, Verführungskünste, Feilschen, Tauziehen usw.

Relatives Ergebnis: dies bezieht sich darauf, 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 seine NSC-Gegnerin erwürfelt ein *Unterdurchschnittliches* Ergebnis, dann hat er sie um zwei Stufen geschlagen - die relative Stufe ist +2 aus seiner Perspektive und -2 aus ihrer.

Gelegenheitswurf: die Spielleiterin kann möglicherweise einen Würfelwurf verlangen, der nicht auf einem Charakterzug des Charakters basiert, aber aufgrund der momentanen Situation oder äußeren Umstände erforderlich erscheint. Dieser *Gelegenheitswurf* ist ein normaler FUDGE-Wurf, der jedoch nicht auf einem Charakterzug basiert. Deshalb ist ein Ergebnis von 0 auch ein *Durchschnittliches* Ergebnis, +1 ein *Gutes* Ergebnis, -1 ein *Unterdurchschnittliches* Ergebnis usw. Dieses Verfahren wird auch häufig bei Reaktions- oder Schadenswürfen verwendet, kann aber immer benutzt werden, wenn Bedarf besteht.

Beispiel: Der Charakter fragt die Spielleiterin, ob es auf der Straße irgendwelche Passanten gibt - diese Zeugen würden ihn momentan nur stören. Die Spielleiterin entscheidet, daß keine da sind, falls ein *Gelegenheitswurf* ein *Gutes* oder besseres Ergebnis liefert. (Ein Näherung an eine 50%-Chance wäre ein gerade/ungerade Ergebnisswurf, der auch durch eine Münze simuliert werden kann.)

Jenseits von Superb: es ist möglich eine Ergebnisstufe zu ermitteln, die jenseits von *Superb* liegt. Würfelergebnisse von *Superb*+1 bis *Superb*+4 sind möglich. Diese Stufen werden für menschliche Wesen auf weniger feierliche Situationen beschränkt bleiben. Kein Charakterzug kann auf einer Stufe jenseits von *Superb* genommen oder angehoben werden (solange die Spielleiterin den

Spielercharakteren nicht die Stufe *Legendär* erlaubt, die das gleiche ist wie *Superb+1* - siehe auch Abschnitt 5.2, Objektive Charaktererschaffung). Zum Beispiel war der Amerikanische Baseballspieler Willie Mays ein *Superber* Außenfeldspieler. Seine berühmtesten Fänge, die oft im Fernsehen gezeigt werden, sind *Superb+4* Ergebnisse. Es ist für einen Menschen nicht möglich dauerhaft ein solches Maß an Perfektion zu erreichen, obwohl sogar Willie ‚nur‘ ein *Superber* Außenfeldspieler war, konnte er manchmal noch über sich hinauswachsen. Eine Spielleiterin kann für quasi unmögliche Aktionen auch eine Schwierigkeitsstufe jenseits von *Superb* ansetzen.

Unterhalb von Grauenhaft: üblicherweise sind dies Ergebnisse von *Grauenhaft-1* bis *Grauenhaft-4*. Eine Schwierigkeitsstufe sollte niemals so niedrig angesetzt sein. Ansonsten gilt: für jede Aktion, die eine *Grauenhafte* Schwierigkeitsstufe oder niedriger hat, ist kein Würfelwurf erforderlich.

3.2 Einsatz der Würfel

Die Würfel müssen nur dann eingesetzt werden, wenn eine Aktion nicht so leicht ist, daß ein automatischer Erfolg wahrscheinlich ist. Auf der anderen Seite kann eine Aktion, die so schwer ist daß eine Erfolgchance besteht, nicht durch einen Würfelwurf versucht werden. Würfel werden nur im Mittelfeld dazwischen eingesetzt, wo der Ausgang einer Aktion ungewiß ist.

Die Spielleiterin wird ermuntert das Würfeln auf ein Minimum zu begrenzen. Man sollte die Spieler nicht bei alltäglichen Aktionen würfeln lassen. Es gibt keinen Grund jemanden beim Kochen eines normalen Mittagessens würfeln zu lassen, oder eine fest stehende Leiter erklettern zu lassen, oder einen Gegenstand aus einem Regal nehmen zu lassen usw. Selbst beim Erklettern einer Bergwand sollte nur dann gewürfelt werden, wenn es sich um eine gefährliche Bergwand oder eine stressige Situation, wie eine Jagd, handelt. (Ein *Superber* Kletterer sollte selbst bei einer gefährlichen Klippe nicht zu würfeln brauchen, er sollte automatisch Erfolg haben, solange es keine **sehr** gefährliche Bergwand ist.)

Für jede Aktion die ein Spieler vollbringen will, muß die Spielleiterin festlegen, welcher Charakterzug getestet wird. (Das wird üblicherweise eine Fertigkeit oder ein Attribut sein.) Falls die Aktion Widerstandslos ist, legt die Spielleiterin auch noch eine Schwierigkeitsstufe fest - üblicherweise *Durchschnittlich*. (Siehe auch *Abschnitt 3.5, Aktionen mit Widerstand*.)

Um FUDGE würfellos zu spielen, siehe *Anhang, Abschnitt 7.42*.

3.21 Würfelerggebnisse interpretieren

Von den vier möglichen Würfeln in FUDGE, wird die nun folgende empfohlen. Sie legt ein Ergebnis von -4 bis +4 schnell und einfach fest, ohne ins Rollenspiel einzuschneiden oder den Einsatz komplexer Mathematik oder Tabellen zu erfordern.

FUDGE-Würfel haben sechs Seiten mit zwei "+1"-Seiten, zwei "-1"-Seiten und zwei "0"-Seiten. Man kann sie bei *Grey Ghost Games* bestellen - die Adresse findet man bei der *Legal Notice*.

Man kann sich aber auch einfach und schnell selbst FUDGE-Würfel herstellen. Man nimmt einfach vier normale weiße W6. Mit einem wasserfesten Farbstift färbt man zwei Seiten jedes Würfels grün, zwei Seiten rot und läßt die restlichen zwei Seiten weiß. Wenn die Farbe getrocknet ist versiegelt man die Würfel noch mit Klarlack um die Farbe vor Abrieb zu schützen. Du hast nun 4WF: die grünen Seiten zählen +1, die roten Seiten -1, und die weißen Seiten 0. (Man kann auch normale W6 verwenden, die man folgendermaßen abliest:

1, 2	= 1
3, 4	= 2
5, 6	= 3

Dies wird allerdings nicht empfohlen. Es erhöht den Aufwand und stört das eigentliche Rollenspiel. 4WF entsprechen funktional auch 4W3-8, aber dies sollte aus den gleichen Gründen vermieden werden - selbst wenn man W6 hat, die zweimal mit Werten von 1 bis 3 beschriftet sind.)

Wenn man die FUDGE-Würfel einsetzt, würfelt man alle vier Würfel gleichzeitig und ermittelt die Summe aller Würfel. Da eine +1 und eine -1 sich aufheben beschränkt sich das Ergebnis meist auf das einfache Auswerten von zwei Würfeln. (Beispiel: wenn ein Wurf +1, +1, 0, -1 erbringt, kann man die -1 und eine +1, ebenso wie die 0 beiseite legen und den Rest als +1 Ergebnis ablesen.) Falls kein sich aufhebendes Würfelpaar +1 und -1 Vorhanden ist, legt man nur alle Nullen beiseite und zählt die verbleibenden Würfel.

Das Würfelerggebnis ist immer eine Zahl zwischen -4 und +4. Am Anfang jedes Charakterblattes, sollte sich eine einfache Tabelle mit den Attributstufen befinden:

Superb | Großartig | Gut | Durchschnittlich | Unterdurchschnittlich | Grauenhaft

Um den Ausgang einer Aktion festzulegen, zeigt man mit dem Finger auf die Stufe seines Charakterzuges und erhöht (+) oder vermindert (-) die Stufe dann um das gewürfelte Ergebnis.

Beispiel: Nathaniel, der eine *Gute* Bogen-Fertigkeit hat, nimmt an einem Bogenschützenwettbewerb teil. Der Spieler würfelt 4WF, indem er dem oben vorgestellten Schema folgt. Falls er eine 0 erwürfelt, entspricht sein Aktionsergebnis Nathaniel's Fertigkeit: Gut, in diesem Fall. Wenn er eine +1 erwürfelt, erreicht er ein *Großartiges* Ergebnis, da *Großartig* die Stufe oberhalb seiner *Guten* Bogenfertigungsstufe ist. Wenn er statt dessen eine -3 würfelt, hat der arme Nathaniel nur einen *Armseligen* Schuß vollbracht.



Es ist nicht immer notwendig das exakte Ergebnis zu ermitteln. Wenn man nur herausfinden will, ob der Charakter bei etwas erfolgreich war, reicht es in der Regel wenn der Spieler dem Spielleiter die Charakterzug-Stufe und das Würfelergebnis mitteilt. Das Spiel wird damit schneller.

Beispiel: Ein Spieler möchte seinen Charakter, Captain Wallop von der Weltraumpatrouille, zwischen zwei nahen Asteroiden durchfliegen lassen will. Die Spielleiterin sagt, daß dies einen Pilotenwurf gegen eine *Großartige* Schwierigkeitsstufe erfordert und bittet den Spieler die Würfel zu rollen. Der Spieler schaut nach Captain Wallop's Pilotenfertigkeit, die *Großartig* ist, und würfelt ein +2 Ergebnis. Er sagt dann einfach "Great +2" als Ergebnis. Diese Antwort reicht für die Spielleiterin - die nun weiß, daß Captain Wallop nicht nur erfolgreich war, sondern zudem nicht mal annähernd sein Fahrzeug gefährdet hat.

Natürlich, gibt es viele Situationen in denen man genau wissen will, wie gut der Charakter die Aktion gemeistert hat, selbst wenn das Ergebnis nicht einmal knapp ausfällt. Wenn der Charakter z.B. ein Gedicht schreibt, und seine Dichtkunst Durchschnittlich ist, wird man wissen wollen was ein "Großartig +2" Ergebnis bedeutet: Er hat gerade ein *Großartiges* Gedicht geschrieben! Es gibt noch viele andere Situationen in denen das genaue Aktionsergebnis zählt und nicht nur das Wissen ob ein Erfolg oder Fehlschlag vorliegt.

3.22 Andere Würfeltechniken

Für alle, die sich keine FUDGE-Würfel kaufen oder selbst herstellen wollen, gibt es drei weitere Alternativen:

4W6: Diese Methode erfordert 2W6 von einer Farbe (oder Größe) und 2W6 einer anderen Farbe oder Größe. Als erstes legt man fest, welche Würfel die Positiven Würfel sind, und welche zwei die Negativen, dann würfelt man alle vier Würfel. Bei diesem System werden die Würfel nicht addiert. Statt dessen entfernt man alle bis auf den niedrigsten Würfel (oder all die Würfel die alle das gleiche niedrigste Ergebnis zeigen). Falls die verbliebenen Würfel alle von derselben Farbe sind, dann ist das Ergebnis: ein Positiver Würfel mit einer gewürfelten "1" ist eine +1. Wenn zwei verschiedenfarbige Würfel z.B. eine "1" zeigen, ist das Gesamtergebnis "0".

Beispiele: (p = positiv, n = negativ): man würfelt p4, p3, n3, n3. Das niedrigste Ergebnis ist 3, damit wird die p4 entfernt und es bleiben p3, n3 und n3. Da sowohl positive als auch negative Würfel übrigbleiben, ist das Ergebnis 0. Bei einem anderen Wurf fällt p1, p1, n2, n4. Man entfernt die hohen Nummern n2 and n4. Der Rest besteht nur aus positiven Würfeln, was einem +1 Ergebnis entspricht, weil die restlichen Würfel eine "1" auf einem Positiven Würfel zeigen, und es keine Negative Würfel mehr auf dem Tisch gibt.

3W6: Man würfelt drei sechsstufige Würfel und vergleicht die Summe mit der Tabelle unten. Diese kleine Tabelle paßt auf jedes Charakterblatt.

Beispiel: ein Wurf von 3, 3, 6 ergibt eine Summe von 12. Die Tabelle zeigt, daß eine 12 ein FUDGE-Ergebnis von +1 bedeutet.

Gewürfelt	3-4	5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16	17-18
Ergebnis	-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4

W%: man würfelt zwei unterschiedliche zehnstufige Würfel, wobei vorher festgelegt wird, welcher der Würfel die Zehnerstelle und welcher die Einerstelle darstellt. Man liest nun das Ergebnis beider Würfel als Wert zwischen 1 und 100 ab (wobei 01 = 1, aber 00 = 100 gezählt wird). Das Ergebnis wird mit der folgenden Tabelle verglichen, die bei Benutzung dieser Alternative ebenfalls auf dem Charakterblatt aufgedruckt sein sollte:

Gewürfelt	1	2-6	7-18	19-38	39-62	63-82	83-94	95-99	100
Ergebnis	-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4

Natürlich kann die Spielleiterin diese Tabellen nach ihren Wünschen anpassen. Diese Tabellen wurden angepaßt um die 4WF zu simulieren, die der Autor als ideale Form zum FUDGE spielen empfindet.

3.23 Erfolgswahrscheinlichkeiten

Die folgende Tabelle wurde angelegt, damit Spieler besser ihre Chance zum Bestehen einer Aktion vorausbestimmen können.

Erfolgchance 4WF	W%	3W6	4W6
+5 oder besser	-	-	0.2 %
+4 oder besser	1 %	2 %	2 %
+3 oder besser	6 %	5 %	7 %
+2 oder besser	18 %	16 %	18 %
+1 oder besser	38 %	38 %	39 %
0 oder besser	62 %	62 %	61 %
-1 oder besser	82 %	84 %	82 %
-2 oder besser	94 %	95 %	93 %
-3 oder besser	99 %	98 %	98 %
-4 oder besser	100 %	100 %	99.8 %
-5 oder besser	-	-	100 %

Damit folgt, daß man mit einem *Durchschnittlichen* Charakterzug und einem von der Spielleiterin geforderten *Guten* oder besseren Ergebnis, mindestens eine +1 oder besser würfeln muß. Dies passiert mit einer Wahrscheinlichkeit von zwei in fünf Fällen. Man kann leicht feststellen, daß die Ergebnisse bei der Benutzung von 3W6 oder 4W6 dem ausreichend ähnlich sind - zumindestens für ein Spiel wie FUDGE. Die 4W6 ermöglichen allerdings Ergebnisse zwischen +/-5, aber das sollte kein Problem darstellen, weil dieser Fall extrem selten eintritt. Natürlich kann man auch 5W6 verwenden, um die Wahrscheinlichkeit für +/-5 Ergebnisse zu erhöhen.

3.3 Modifikatoren bei Aktionen

Für eine bestimmte Aktion kann man eine Vielzahl von Modifikatoren festlegen, die die Gewinnchancen in bestimmten Situationen beeinflussen. Modifikatoren erhöhen oder vermindern kurzzeitig die Eigenschaften eines Charakters.

Beispiel: Joe, *Gut* mit dem Schwert, wird Verletzt (-1 auf alle Aktionen). Demnach ist er nun nur noch *Durchschnittlich* bei der Benutzung seines Schwertes - bis er wieder geheilt wurde. Jill hat eine *Unterdurchschnittliche* Schlösser Öffnen-Fertigkeit, aber ein paar hervorragende Dietriche. Die Spielleiterin gestattet ihr daher eine Erhöhung ihrer Schlösser Öffnen-Fertigkeit um +1, wenn sie die Dietriche verwendet. Wenn eine zweite Fertigkeit des Charakters wesentlich zu einer Aktion beitragen kann und diese besser als *Gut* ist, dann kann die Spielleiterin einen Bonus von +1 erlauben. Verne forscht in einer Bücherei nach einem obskuren südamerikanischen Indianer-Ritual. Er verwendet seine *Gute* Nachforschen-Fertigkeit. Da er aber auch eine *Gute* Völkerkunde-Fertigkeit besitzt gesteht die Spielleiterin Verne in diesem Fall eine *Großartige* Forschen-Fertigkeit zu. Wenn seine Völkerkunde-Fertigkeit *Superb* gewesen wäre, hätte die Spielleiterin Verne erlauben können, diese anstelle der Forschen-Fertigkeit zu verwenden - das Erreichen einer *Superben* Völkerkunde-Fertigkeit ist immer mit viel Nachforschung verbunden.

Andere Umstände können ebenfalls einen +/-1 Modifikator zu einer beliebigen Eigenschaft hinzufügen. Bei FUDGE ist +/-2 ein großer Modifikator, +/-3 ist bereits das Maximum, das eine Spielleiterin nur in **extremen** Fällen erlauben sollte.

3.4 Ungehinderte Aktionen

Für jede *Ungehinderte Aktion*, legt die Spielleiterin eine *Schwierigkeitsstufe* fest (meist ist das *Durchschnittlich*) und verkündet, welcher Charakterzug beim Würfeln verwendet werden kann. Wenn keine Fertigkeit relevant erscheint, wird statt dessen ein passendes Attribut gewählt. Wenn es eine passende Fertigkeit gibt, aber der Charakter in ihr nicht trainiert ist (d.h. sie nicht auf seinem Charakterblatt steht), wird statt dessen der Ersatzwert *Armselig* verwendet. Wenn ein hohes Attribut logischerweise anstelle der **untrainierten** Fertigkeit aushelfen könnte, steigt der Ersatzwert auf *Unterdurchschnittlich*.

Wenn ein Charakter zum Beispiel ein paar Münzen greifen will, ohne dabei erwischt zu werden, wird die Spielleiterin die Fertigkeit Taschendiebstahl verlangen. Der Spieler beherrscht allerdings kein Taschendiebstahl, besitzt aber statt dessen ein *Superbes* Geschicklichkeit-Attribut. Die Spielleiterin erlaubt daher für die Taschendiebstahl-Aktion einen Ersatzwert von *Unterdurchschnittlich*.

Der Spieler würfelt dann gegen die Stufe des Charakterzugs und versucht die von der Spielleiterin vorgegebene Schwierigkeitsstufe zu erreichen oder zu übertreffen. In Fällen, in denen das *Relative Ergebnis* zählt (d.h. nicht nur Erfolg/Scheitern), bedeutet ein besserer Wurf ein besseres Ergebnis und ein schlechter Wurf ein schlechteres Ergebnis.

Wenn die Spielleiterin die *Schwierigkeitsstufe* einer Aktion festlegt, sollte sie sich vor Augen halten, daß der *Ersatzwert* für die meisten Fertigkeiten *Armselig* ist. Der durchschnittlich **trainierte** Kletterer kann in der Regel *Durchschnittlich* gut klettern. Der durchschnittliche **untrainierte** Kletterer wird aber nur ein *Armseliges* Klettern-Ergebnis erreichen.

Zum Beispiel aus *Abschnitt 3.2* (Nathaniel schießt auf eine Zielscheibe): wenn ein Ziel groß und nah ist, wird sogar ein *Unterdurchschnittlicher* Schütze das Ziel treffen: die Schwierigkeitsstufe sinkt auf *Unterdurchschnittlich*. Falls es hingegen **viel** kleiner und weiter weg wäre, könnte vielleicht nur noch ein *Großartiger* Schütze das Ziel treffen: die Schwierigkeitsstufe steigt auf *Großartig* usw.