

# Basisregeln

# Fsys

Fsys steht für "Freestyle System", es stellt ein "quick and dirty" Regelwerk für Pen and Paper Rollenspiel da. **Zentrale Idee hinter Fsys ist ein System das so unkompliziert wie möglich storybasiertes Pen and Paper Rollenspiel erlaubt.** Es ist extra nicht auf ein spezifisches Setting ausgerichtet und **besitzt auch kein dezidiertes Kampfsystem.** Die Phantasie der Spieler und des Spielleiters soll nicht unnötig eingeschränkt werden. Was funktioniert kann übernommen werden, was nicht funktioniert fliegt raus.

**Letztlich soll Fsys ein Werkzeug sein um eine eigene Welt zum Wachsen zu bringen,** die genau so ist wie Spieler und Spielleiter sie haben wollen.

so far , that´s it :)

## Prinzipien von Fsys:

1. Was der Spielleiter sagt gilt.
2. Was man selbst sagt gilt d.h. Aktionen können nicht zurückgenommen werden.
3. Grundsätzlich ist alles möglich was innerhalb der Welt plausibel erscheint.
4. Es geht um ROLLENSpiel nicht um WÜRFELspiel.
5. Je weniger Regeln desto besser!

## Charaktererstellung:

Wenn ihr grob über das Setting informiert wurdet ( Aufgabe des Spielleiters) ist es an der Zeit euch eine Spielfigur auszudenken. Das Einzige was ihr beachten solltet ist **das die Spielfigur einigmaßen in das Setting passt.** Am besten ihr notiert euch **ein paar Stichworte zu der Figur die ihr spielen wollt** und überlegt euch wie eure Figur zu der Person wurde die sie bei Spielbeginn ist.

### Die Biographie:

Habt ihr alle wesentlichen Lebensstationen eurer Figur durchdacht erzählt ihr dem Spielleiter eine Kurzversion eurer Biographie.

**Wichtig ist das klar wird warum eure Figur bei Spielbeginn an dem Ort ist wo die Handlung beginnt.** Auch sollte euch klar sein ob eure Figur einem **Beruf** nachgeht, welche **Hobbys** sie hat, **wo sie lebt** und **mit welchen Personen sie regelmäßig Kontakt hat.** Eventuell schaltet der Spielleiter auch jetzt schon einen oder mehrere eurer Skills frei.

### Die Grundwerte:

In Abstimmung mit dem Spielleiter werden nun eure Grundwerte festgelegt. Hierbei orientieren sich diese an eurer erzählten Biographie.

**Es gibt insgesamt 6 Grundwerte, diese Werte sind Prozentwerte und geben an wie ausgeprägt der jeweilige Grundwert bei eurer Figur ist.** Die folgenden Startwerte ( **20 20 40 40 60 60** ) verteilt ihr nun auf eure Figur. Zu jedem Wert gebt ihr eine kurze Begründung warum eure Figur darin eher gut oder schlecht ist sofern dies nicht bereits aus der Biographie klar wird. Im Zweifel entscheidet der Spielleiter die Grundwerteverteilung.

### Die Skills

Skills sind schlicht Fertigkeiten jedweder Art, ebenso wie Grundwerte stellt der Wert den Grad dar wie gut/schlecht der Skill beherrscht wird.

Am Anfang des Spiels hat eine Figur keine "aktiven" Skills. Skills werden während einer Spielrunde erworben. **Der Spielleiter entscheidet wann ein Skill aktiv wird und benennt ihn dann auch entsprechend.** z.b. *Figur A gerät in ein Feuergefecht: da aus der Biographie von A hervorgeht das ihm sein Vater das Schießen mit einem Revolver beigebracht hat aktiviert sich sein Skill:*

*Schusswaffen: Revolver*

Standartmäßig startet der Skill bei 20, der Spieler hat aber die Gelegenheit dem Spielleiter plausibel zu machen warum er mit einem Wert von 40 oder 60 beginnen sollte. Die endgültige Entscheidung obliegt dem Spielleiter.

**In der ersten Session hat jeder Spieler das Recht vom Spielleiter 3 Skills aktiv geschaltet zu bekommen.** Dies kann auch bereits bei der Charaktererstellung erfolgen z.b bei Berufs-Skills.

## Die Probe

**Proben sind Würfelwürfe auf Grundfertigkeiten oder Skills** um herauszufinden ob ein Vorhaben geglückt ist oder nicht. **Die Spieler können keine Probe vom Spielleiter verlangen,** er allein entscheidet ob eine Probe notwendig ist oder nicht.

Eine Probe wird mit zwei verschiedenfarbigen zehneitigen Würfeln durchgeführt. Der Würfel in der dunkleren Farbe steht für die Zehnerstelle.

Der erwürfelte Wert wird mit dem Grundfertigkeiten oder Skillwert verglichen, **ist der Probenwurf niedriger oder gleich dem Grundfertigkeiten bzw. Skillwert so ist die Probe erfolgreich, ist der Probenwurf höher ist die Probe misslungen.**

## Das Inventar:

**Eure Figur kann immer soviel tragen wie ihr in das "Zeug" Feld schreiben könnt.** Dabei ist radieren verboten, **weggeworfene oder verbrauchte Gegenstände werden durchgestrichen.**

Eine "Erneuerung" des Inventars können Händler durchführen. Erneuert ihr euer Inventar könnt ihr den Platz der durchgestrichenen Gegenstände wieder beschreiben.