

Gaslicht

Small'n'simple
Version 0.4.1

Vorwort

Bei diesem Regelwerk handelt es sich um die Zahlen und Systeme, die man braucht, um in *Gaslicht – mit Zahnrad und Monokel* Situationen zu klären, deren Ausgang ungewiss ist. Also etwas wie der Versuch, ein Schloss zu knacken, mit dem Bogen eine Zielscheibe zu treffen oder eine Wunde zu heilen.

Das System beruht auf dem Spielercharakter, der alle Eckwerte einer gespielten Person enthält. Mit dessen Werten vergleicht man die Schwierigkeiten, die dem Charakter begegnen und die sich nicht durch Erzählen lösen lassen, um zu prüfen, ob er sie meistern kann.

Das Rollenspiel soll entscheiden, wenn es um Interaktion mit Personen und Situationen geht. Die Zahlen sollen den Bereich regeln, bei dem der Char mit der virtuellen physischen und metaphysischen Welt agiert.

Dies geschieht meist durch Würfelproben, bei denen der Spieler über einen bestimmten Wert würfeln muss. Je schwieriger die Situation, desto höher der Wert. Wobei die Eigenschaften und Fähigkeiten seines Charakters diesen Wert wiederum senken können.

Wie das genau geht, erklären wir nun, inklusive einigen Beispielen in erzählerischer Form, die das Ganze näher beleuchten sollen.

Dieses Regelwerk ist so aufgebaut, dass zusammenhängende Kapitel immer auf eigenen Seiten stehen, so das Sie es ausdrucken und die Blätter je nach benötigtem Thema an die Spielrunde verteilen können.

Inhaltsverzeichnis

1	Charakter-Erschaffung.....	3
1.1	Was darf's sein?.....	3
1.1.1	Fragen zur Person Ihres Charakters.....	3
1.2	Charakter-Eigenschaften.....	4
1.2.1	Die einzelnen Eigenschaften.....	4
1.3	Die Fertigkeiten.....	5
1.3.1	Beispiele für hilfreiche Fertigkeiten.....	5
1.4	Vor- und Nachteile	6
1.4.1	Beispiele für Vorteile.....	6
1.4.2	Beispiele für Nachteile.....	6
1.5	Erzählung: Ein Spieleabend bei Hank.....	7
2	Proben im Spiel.....	8
2.1	Erzählung: Dunkle Gassen.....	9
3	Kampf, Schaden und Heilung.....	10
3.1	Initiative – Wer ist wann dran?.....	10
3.1.1	Nahkampf.....	11
3.1.1.1	Angriff und Verteidigung.....	11
3.1.1.2	Beispiele für Kampfmanöver.....	11
3.1.2	Fernkampf.....	12
3.1.2.1	Angriff.....	12
3.1.2.2	Verteidigung.....	12
3.1.3	Schaden	13
3.1.4	Heilung.....	13
3.2	Erzählung: Vier Fäuste für ein Halleluja.....	14
4	Charakter-Entwicklung.....	15
4.1	Erfahrung formt den Charakter.....	15
4.1.1	Steigern von Eigenschaften.....	15
4.1.2	Steigern von Fertigkeiten.....	15
4.1.3	Kaufen und Wegkaufen von Vorteilen und Nachteilen.....	15
4.2	Erzählung: Besser probieren UND studieren.....	16
5	Anhang A: Tabellen für den Spielleiter.....	17
5.1	Orientierungswerte für allgemeine Modifikatoren bei Würfelproben.....	17
5.2	Kampfmanöver.....	17
6	Anhang B: Weitere mögliche Vor- und Nachteile.....	18
7	Anhang C: Charaktererstellungsbogen.....	19

1 Charakter-Erschaffung

1.1 Was darf's sein?

Als erstes sollten Sie sich überlegen, wen Sie denn nun spielen wollen. Schmökern Sie ein wenig in den Gaslicht-Erzählungen, denken sie an Bücher und Filme, die in der viktorianischen Zeit spielen, und überlegen Sie, wer Sie schon immer mal sein wollten.

Wenn Sie ein ungefähres Bild von der Person haben, die Sie spielen möchten, sollten Sie sich ein paar Fragen stellen, um das Bild, das Ihnen vorschwebt, klarer zu umreißen. Notieren Sie sich die Antworten ruhig auf dem Hintergrund-Teil Ihres Charakterblattes. Ein Version des Charakterblatts finden Sie im Anhang.

1.1.1 Fragen zur Person Ihres Charakters

- Wie ist das Wesen des Charakters?
- Hat er besondere Abneigungen oder Vorlieben?
- Wie lebt er so?
- Womit verdient er seinen Lebensunterhalt?
- Welche Hobbys hat er?
- Wie ist es um seinen Freundeskreis bestellt?
- Wie steht es um sein Liebesleben?

- Wie ist er in seine heutige Lebenssituation gekommen?
- Was und wo hat er gelernt? Welche Ausbildung hat er?
- Wie und wo ist er aufgewachsen?
- Wie war seine Kindheit?
- Wer war seine Familie?
- Hatte und hat er Geschwister und andere Verwandte neben seinen Eltern?

1.2 Charakter-Eigenschaften

Jeder Charakter verfügt über 8 Eigenschaften, die seine Grundmerkmale darstellen. Sie sind quasi das Zahlen-Grundgerüst, auf dem der Charakter aufbaut. Zu jeder Würfelprobe, die ein Spieler durchführen muss, um zu prüfen, ob seinem Charakter eine Handlung gelingt, wird ein Eigenschaftswert als Basis benötigt.

In diesem Spiel sollen, wie schon gesagt, Zahlen über die Interaktion mit der gespielten physischen Welt entscheiden, das Rollenspiel dagegen bestimmt die Interaktion mit Personen und Situationen. Darum wurde hier auf - in anderen Spielen übliche - Werte wie Charisma und Mut verzichtet.

Eine Eigenschaft ist umso besser, je höher ihr Wert ist (Ausnahme: Reflexe, s.u.). Zur Charaktererschaffung stehen 24 Punkte zur Verfügung, die man frei auf diese Merkmale verteilen kann (Ausnahme auch hier: Reflexe). Wobei zu Anfang auf jede Eigenschaft mindestens 1 Punkt vergeben werden muss und höchstens 6 Punkte vergeben werden können.

Die Wertigkeit der Punkte kann man sich ungefähr wie folgt vorstellen:

1 = miserabel / 2 = schlecht / 3 = durchschnittlich / 4 = gut / 5 = hervorragend / 6 = exzellent.

1.2.1 Die einzelnen Eigenschaften

Stärke

Die physische Kraft der fiktiven Person. Wie schwer kann sie heben, wie hart schlägt sie zu, was kann sie so tragen...

Konstitution

Dieser Wert bestimmt die Ausdauer und Widerstandsfähigkeit des Körpers. Sie besagt, wie lange man rennen kann, wie gut man Schläge wegsteckt oder wie gut man Krankheiten widerstehen kann.

Gewandtheit

Wie beweglich ist der Charakter? Dieser Wert bestimmt, wie gut man sich durch ein Abflussrohr winden kann oder wie begabt man für Yoga ist.

Fingerfertigkeit

Hier geht es um all die kleinen Fummeleien des Lebens, sei es beim Glücksspiel, der Uhrmacherei oder dem Taschendiebstahl.

Wahrnehmung

Wie gut sieht, hört, schmeckt, fühlt und riecht der Charakter? Der Wert sagt aber auch aus, wie aufmerksam der Charakter seine Umgebung wahrnimmt.

Willensstärke

Die Willensstärke beschreibt, wie gut sich ein Charakter konzentrieren und selbst beherrschen kann. Aber auch, wie gut er Beeinflussungen durch Magie, psychische Faktoren und Drogen widerstehen kann.

Rationale und technische Intelligenz

Wie gut der Charakter mit Mathematik und Physik zurechtkommt, wie gut seine technische Begabung ist und Ähnliches. Eine niedrige rationale Intelligenz sagt aber nichts über die allgemeine Intelligenz des Charakters aus. Nur weil jemand nicht gut mit arithmetischen Formeln umgehen kann, heißt das noch nicht, dass er auf den Kopf gefallen ist.

Übernatürliche Begabung

Hierunter fällt alles, was mit der Wahrnehmung und Beherrschung des Übernatürlichen zu tun hat. Es kann die Voraussetzung für hingebungsvollen Glauben sein oder auch das Gespür dafür, wenn mehr hinter der Oberfläche des Alltagsgeschehens liegt, als die gewöhnlichen Sinne verraten.

Reflexe

Dies ist die Geschwindigkeit, mit der ein Charakter reagiert. Dieser Wert ist nicht frei setzbar, sondern errechnet sich nach der Formel $14 - (\text{Gewandtheit} + \text{Wahrnehmung})$. Je niedriger der Reflexwert ist, desto schneller kann man also reagieren. Allerdings ist der Mindestwert immer 1 - schneller geht's nicht.

1.3 Die Fertigkeiten

Eine Fertigkeit ist etwas, worin es ein Charakter in seinem Leben zu einem gewissen Grad der Beherrschung gebracht hat.

Dabei kann es sich von Physik über Akrobatik bis hin zum Schwertkampf und dem Lenken von Fluggeräten um alles handeln, was erlernbar ist. Eine Reihe Fertigkeiten, die in den Abenteuern dieses Spiels besonders nützlich sein könnten, sind unten aufgeführt.

Bei jeder Würfelprobe kann eine passende Fertigkeit zu der für die Würfelprobe bedeutsamen Eigenschaft hinzuaddiert werden. Will ein Charakter also zum Beispiel ein Schloss knacken, addiert er seinen Fingerfertigkeitwert (Eigenschaft) zu seinem Schlösserknacken-Wert (Fertigkeit) und erhält so den für diese Probe ausschlaggebenden Grundwert für die Würfelprobe.

Hat er keine passende Fertigkeit, bleibt ihm nur der Wert der Eigenschaft. Weitere Details zu Würfelproben finden Sie im Bereich 2 – Proben im Spiel.

Bei der Charaktererschaffung kann der Spieler 18 Punkte auf frei wählbare Fertigkeiten verteilen. Auch hier gilt wieder die gleiche Einstufung wie bei den Eigenschaften:
1 = miserabel / 2 = schlecht / 3 = durchschnittlich / 4 = gut / 5 = hervorragend / 6 = exzellent
Es können bei Charaktererschaffung maximal 6 Punkte auf eine Fertigkeit verteilt werden.

1.3.1 Beispiele für hilfreiche Fertigkeiten

<u>bewaffneter Nahkampf</u> (Stärke)	Der Kampf mit dem Schwert, der Peitsche, dem Streitkolben und ähnlichem Gerät
<u>unbewaffneter Nahkampf</u> (Stärke)	Der Kampf mit der Faust
<u>Fernkampf</u> (Wahrnehmung)	Der Kampf mit Schusswaffen aller Art
<u>ballistischer Fernkampf</u> (Wahrnehm.)	ballistische Schusswaffen wie die Armbrust und der Bogen
<u>Ausweichen</u> (Gewandtheit)	Angriffen aller Art ausweichen
<u>Akrobatik</u> (Gewandtheit)	besondere Körperbeherrschung - Salto und Radschlagen, aber auch das Abfangen von Stürzen
<u>Athletik</u> (Konstitution)	Ausdauersport, der einem zum Beispiel beim Lauf über lange Strecken behilflich sein kann
<u>Schleichen</u> (Gewandtheit)	sich unbemerkt bewegen
<u>Verstecken</u> (Wahrnehmung)	sich oder Gegenstände verbergen
<u>Klettern</u> (Gewandtheit)	Wie kommen Sie am besten außen am Big Ben hoch...
<u>Schwimmen</u> (Gewandtheit)	... oder durch die Themse?
<u>Spuren suchen</u> (Wahrnehmung)	Finden Sie den Fingerabdruck, den der Täter am Tatort hinterlassen hat?
<u>Automobile lenken</u> (Wahrnehmung)	Haben Sie Ihren Führerschein dabei?
<u>Kutschen lenken</u> (Wahrnehmung)	Wie halte ich die Pferde so unter Kontrolle, dass sie auch dahin ziehen, wo ich hin will?
<u>Reiten</u> (Gewandtheit)	Das sichere Vorankommen auf Pferden, Kamelen und Ähnlichem.
<u>Fluggeräte lenken</u> (Wahrnehmung)	Runter kommen sie alle...
<u>Erste Hilfe</u> (Fingerfertigkeit)	Die Erstversorgung von Verletzungen
<u>Medizin</u> (Intelligenz)	Eine akademische Fertigkeit, die Kenntnisse in allgemeiner Medizin und Chirurgie beinhaltet. Hier sollte ein entsprechendes Studium zugrunde liegen.

1.4 Vor- und Nachteile

Vor- und Nachteile sind das Salz in der Zahlensuppe des Charakters. Sie beschreiben kleine Eigenarten des Charakters und bescheren ihm dabei auch Boni und Abzüge bei den Würfelproben.

Bei der Charaktererschaffung hat der Spieler 3 Punkte, mit denen er sich Vorteile kaufen kann. Weitere Punkte kann er durch das Inkaufnehmen von Nachteilen bekommen. Allerdings ist es nicht zulässig, Nachteile für mehr als 10 Punkte zu wählen, damit kein Monster herangezüchtet wird.

Unten stehen Beispiele für Vor- und Nachteile, die Ihnen ein Gefühl für den Wert dieser Dinge vermitteln sollen. Wenn Ihnen andere Vor- und Nachteile einfallen, steht es Ihnen frei, diese mit Ihrem Spielleiter abzusprechen. Weitere Beispiele finden Sie im Anhang. Aber denken Sie daran – der Spielleiter hat das letzte Wort!

1.4.1 Beispiele für Vorteile

Adlige Abstammung (3 Punkte)

Der Charakter hat blaues Blut. Er mag zwar keinen Besitz haben, aber einen Titel, was ihm viele Türen und Tore öffnet.

Beziehungen zur Unterwelt (1-3 Punkte)

Vielleicht kennt der Charakter nur genug Leute, um zu wissen, wo er auf illegalem Weg an einen Gegenstand kommen könnte (1 Punkt), vielleicht ist er aber auch selber ein angesehenes Mitglied der Londoner Unterwelt (3 Punkte).

Gesichertes Einkommen (1-4 Punkte)

Der Charakter hat eine warme Unterkunft und immer was zu Essen (1 Punkt) oder vielleicht sogar ein luxuriöses Anwesen inklusive Butler (4 Punkte). Auch alle Abstufungen dazwischen sind - wie immer in Absprache mit dem Spielleiter - machbar.

Gute Wahrnehmung (1 Punkt)

Hier sollte sich der Spieler aussuchen, ob es sich um Sicht, Gehör, Geruchs- oder Tastsinn handelt. Immer wenn es um Proben auf diesen Sinn geht, erhält er einen Bonus von 2 Punkten.

Guter Läufer (1 Punkt)

Der Charakter ist nicht nur schneller als der Durchschnitt, er kommt auch weiter. Wenn es um Laufen geht, hat er 2 Punkte Bonus auf Konstitution.

Einzigartige Eigenschaft (2 Punkte)

Eine Eigenschaft des Charakters hat Potenzial zum Wunderkind. Sie kann bis auf einen Wert von 7 ausgebaut werden.

1.4.2 Beispiele für Nachteile

Behinderung (2 Punkte)

Dem Charakter fehlt entweder ein Arm, ein Bein, ein Auge oder das Gehör. Proben auf damit verbundene Angelegenheiten sind um 2 Punkte erschwert.

Gesucht (1-3 Punkte)

Vielleicht will dem Charakter nur jemand eine Abreibung verpassen (1 Punkt), vielleicht geht es um seine Freiheit (2 Punkte), aber vielleicht will ihm auch jemand wirklich ans Leder (3 Punkte).

Außenseiter (1 Punkt)

Vielleicht ist der Charakter Chinese, vielleicht vertritt er eine extreme politische Richtung. Auf jeden Fall steht er damit am Rande der Gesellschaft und wird gern als erstes Ziel für Spott und böse Verdächtigungen.

Phobie (1-2 Punkte)

Der Charakter hat Angst vor irgendetwas. Ist er in einer Situation, die ihn mit dieser Angst konfrontiert, hat er einen Malus von einem Punkt auf alle Proben. Bei häufigen Auslösern ist dieser Nachteil 2 Punkte wert, bei seltenen 1 Punkt.

Sucht (2 Punkte)

Der Charakter ist süchtig nach einer bestimmten Substanz. Wenn er sie nicht alle 24 Stunden einnimmt, bekommt er durch die Entzugserscheinungen 2 Punkte Abzug auf alle Proben.

1.5 Erzählung: Ein Spieleabend bei Hank

Hier folgt eine Geschichte über Charlie und Jane, die Hank besuchen, um eine Runde Gaslicht zu spielen. Im Detail geht es hier darum, wie sie ihre Charaktere erschaffen.

2 Proben im Spiel

Immer wieder kommt es vor, dass der Charakter mit der vorgestellten physischen Welt interagieren muss, ohne dass man sicher voraussagen könnte, ob ihm das gelingt. Dafür gibt es die Würfelproben.

Steht der Charakter vor einem Problem, das er über eine Würfelprobe lösen will, überlegt sich der Spielleiter, wie kompliziert die Aufgabe ist, und definiert darüber einen Zahlenwert, die sogenannte Schwierigkeit. Als Leitfaden kann hier folgende Einteilung helfen:

3 – simpel; 5 – durchschnittlich; 7 – anspruchsvoll; 9 – schwierig; 12 – sehr kompliziert.

Diese Schwierigkeit kann noch durch besondere Umstände erschwert oder erleichtert werden, eine Tabelle dieser Umstände findet sich im Anhang.

Jetzt wird geschaut, welche Fertigkeit und damit verbundene Eigenschaft der Charakter anwendet, um das Problem zu lösen. Der Eigenschaftswert plus der Fertigkeitwert, der auch Null sein kann, ist der sogenannte Grundwert, der durch Vor- und Nachteile noch beeinflusst werden kann.

Dieser Grundwert wird dann von der Schwierigkeit abgezogen. Kommt ein negativer Wert heraus, ist die Probe automatisch gelungen. Dies erspart viel Würfelrollen für simpelste Tätigkeiten.

Ist der Wert noch positiv, kann der Spieler mit einem sechsseitigen Würfel, einem W6, würfeln. Liegt der erwürfelte Wert über dem Rest der Schwierigkeit, so ist die Probe gelungen. Andernfalls ist sie misslungen.

Würfelt der Spieler aber eine 6, so ist die Probe in jedem Fall gelungen.

Es kann vorkommen, dass man eine Probe gegen eine andere Person würfeln muss, zum Beispiel, wenn man sich verstecken will, während eine Wache nach einem sucht. In diesem Fall würfelt jeder auf seine eingesetzte Fertigkeit plus Eigenschaft, und der höhere Wert gewinnt. Kommen beide auf das gleiche Ergebnis, muss der Wurf wiederholt werden.

2.1 Erzählung: Dunkle Gassen

Charlies und Janes Charaktere Vergil Montgomery und Christa Agathy versuchen, in ein von Scotland Yard versiegeltes Hinterhoflager zu kommen, in dem ein Mord stattgefunden hat. Dabei wenden sie einige ihrer Fertigkeiten in Würfelproben an.

3 Kampf, Schaden und Heilung

3.1 Initiative – Wer ist wann dran?

Gerade in einem Kampf ist es wichtig zu wissen, ob Jack the Ripper schneller ist oder Sie, wenn Sie Ihren Kopf behalten möchten.

Die Reihenfolge hier bestimmt sich aus einer so genannten Meta-Eigenschaft, den Reflexen. Sie errechnet sich aus dem Wert 14 abzüglich der Gewandtheit und der Wahrnehmung des Charakters, darf 1 aber niemals unterschreiten. Sie drückt aus, wie lange der Charakter für eine einfache Handlung wie das Ziehen eines Abzugs oder den Schlag gegen einen Gegner benötigt.

Wie funktioniert das jetzt im Kampf?

Ganz einfach. Der Spielleiter beginnt laut bei Eins zu zählen. Ist er bei einem Wert angekommen, den jemand als Reflexwert hat, sagt der Spieler Bescheid und kann nun eine einfache Handlung ausführen. Danach zählt der Spielleiter weiter bis der nächste Spieler dran ist.

Ein Spieler, der schon dran war, ist das nächste Mal am Zug, wenn der Wert, an dem er zuletzt dran war, plus seinem Reflexwert an der Reihe ist. Wobei er seine Handlung auch bewusst nach verzögern kann.

Sagen wir, Vergil hat Reflexe von 7. Dann ist er das erste Mal bei 7 dran, das nächste mal bei 14, dann bei 21 und so weiter.

Wer ungefähr im Auge behalten will, wie lange ein Kampf dauert, kann davon ausgehen das 12 Zeiteinheiten ungefähr einer Sekunde entsprechen.

3.1.1 Nahkampf

3.1.1.1 Angriff und Verteidigung

Im Nahkampf gibt es zwei Arten von Aktionen, Angriffe und Verteidigungen. Beide laufen nach dem gleichen Muster ab:

Der Nahkampfwert berechnet sich aus der Fertigkeit, mit der man angreifen oder sich verteidigen will, und der dazugehörigen Eigenschaft. Der Spieler muss beim Angriff und beim Verteidigen mit seinem entsprechenden Nahkampfwert über eine Schwierigkeit von 5 kommen. In diesem Fall ist sein Angriff oder seine Verteidigung gelungen. Gelingt ein Angriff und die Verteidigung des Gegners misslingt, so erleidet der Angegriffene Schaden. Gelingen oder misslingen beiden ihre Aktionen, passiert nichts.

Ein Angriff kann gestartet werden, wenn der Charakter in der Initiative an der Reihe ist, und kostet eine einfache Handlung.

Eine Verteidigung kann immer gestartet werden, wenn der Charakter angegriffen wird, und kostet ebenfalls eine einfache Handlung. Will ein langsamer Charakter nicht nur permanent in der Verteidigung sein, kann er auch eine Verteidigung unterlassen, jedoch macht dann der Angreifer automatisch Schaden, sollte sein Angriff gelingen.

Verteidigen kann man sich mit einer entsprechenden Nahkampffertigkeit oder der Fertigkeit "Ausweichen".

Die Spieler können sich auch besondere Aktionen überlegen, um sich im Kampf einen Vorteil zu verschaffen. Diese erhöhen dann die Schwierigkeit ihrer Probe, erschweren aber eventuell auch die des Verteidigers oder erhöhen den Schaden. Auf jeden Fall muss der Spieler aber beschreiben, was sein Charakter tun will.

3.1.1.2 Beispiele für Kampfmanöver

Eine Finte schlagen

Die Schwierigkeit für den Angriff und die darauf folgende Verteidigung wird, nach Wahl des Angreifers, um 1 oder 2 Punkte erhöht.

Besonders kräftig zuschlagen

Der Angriff wird um 1 Punkt erhöht und der Schaden um 2.

Teppich wegziehen

Der Angriff wird um 3 Punkte erschwert und verursacht nur maximal 50% Schaden. Dafür sind alle Aktionen des Verteidigers bei einer misslungenen Akrobatikprobe als Verteidigung um 2 Punkte erschwert, bis er eine einfache Handlung opfert, um wieder aufzustehen.

Sand in die Augen

Der Angreifer macht keinen Schaden und sein Angriff wird um 2 Punkte erschwert, dafür hat der Verteidiger für die nächsten 5 Handlungen, oder bis er eine Handlung für Augenreiben investiert, eine Erschwernis um 2.

Fühlen sie sich frei sich weitere Aktionen je nach Situation auszudenken. Kreativität gewinnt!

3.1.2 Fernkampf

Auch beim Fernkampf gibt es die zwei Arten von Aktionen: Angriffe und Verteidigungen. Der Ablauf ist gleich wie im Nahkampf, die Schwierigkeiten errechnen sich aber anders.

3.1.2.1 Angriff

Jede Fernkampfwaffe hat

- eine Komplexität, die beschreibt, wie schwer die Waffe zu handhaben ist, wenn das Ziel direkt vor einem steht,
- eine Genauigkeit, die angibt, wie gut sie mit größerer Reichweite zurechtkommt.

Die Komplexität liegt meist zwischen 3 und 5 und gibt die Grund-Schwierigkeit für den Angriff vor.

Jetzt überlegt man, wie weit das Ziel in Metern entfernt ist, und teilt diese Strecke durch den Wert der Genauigkeit. Das abgerundete Ergebnis addiert man auf die Grund-Schwierigkeit und hat damit die Schwierigkeit der Angriffsprobe. Wobei natürlich hier auch noch allgemeine Modifikatoren wie bei allen Würfelproben zum Tragen kommen können.

3.1.2.2 Verteidigung

Verteidigen kann man sich gegen Fernkampf nur auf zwei Arten: ausweichen oder etwas zwischen sich und die Kugel bringen.

Ausweichen kann man mit der gleichnamigen Fertigkeit gegen eine Schwierigkeit von 9 bei ballistischen Waffen wie Armbrust und Bogen und 12 bei Schusswaffen.

Alternativ kann man, wenn vorhanden, einen Schild, eine Bratpfanne oder Ähnliches mit der Fertigkeit "bewaffneter Nahkampf" zwischen sich und den Schützen bringen. Auch hier sind die Schwierigkeiten wieder 9 bei ballistischen Waffen und 12 bei Schusswaffen.

3.1.3 Schaden

Alle Waffen, auch Fäuste und Klauen, haben einen Wert für den verursachten Schaden. Dieser Wert, meist irgendwo zwischen 3 und 10, beschreibt, wie groß der Schaden ist, den eine Waffe anrichtet.

Für jedes Vielfache der Konstitution, das der Schaden beträgt, der den Charakter trifft, erhält der Charakter eine Wunde. Jede Wunde erschwert alle Proben eines Chars um einen Punkt.
Hat der Charakter mehr Wunden erhalten, als er Konstitution besitzt, wird er ohnmächtig.

Hat er mehr als anderthalb mal so viele Wunden wie Konstitutionspunkte, verblutet er innerhalb der nächsten halben Stunde, wenn er keine Erste Hilfe bekommt.

Bei mehr als doppelt so vielen Wunden wie Konstitutionspunkten stirbt er nach (Konstitution * Minuten), wenn er keine Erste Hilfe bekommt.

3.1.4 Heilung

Hat ein Charakter Wunden erhalten, will er sie normalerweise auch wieder loswerden. Dies kann in zwei Schritten geschehen: durch medizinische Versorgung oder natürliche Genesung.

Voraussetzung für beides ist eine medizinische Erstversorgung, die Blutungen stillt, Wunden reinigt und ähnliche Sofortmaßnahmen einleitet. Diese erfolgt gegen eine Schwierigkeit von 5 auf die Fertigkeit "Erste Hilfe".

Erhält der Charakter danach keine weitere Versorgung, heilen seine Wunden mit der Zeit. Jede Woche kann der Spieler eine Konstitutionsprobe gegen eine Schwierigkeit von 5 plus Anzahl der Wunden würfeln. Gelingt sie ist eine Wunde verheilt.

Um den Vorgang zu beschleunigen, kann sich der Charakter auch unter das Messer eines Mediziners legen. Steht diesem wenigstens ein Mindestmaß an medizinischem Gerät zur Verfügung, kann er eine Probe auf die Fertigkeit "Medizin" würfeln. Die Schwierigkeit besteht aus 5 plus 2 pro Wunde. Gelingt die Probe, ist eine Wunde sofort geheilt und der Charakter kann jeden Tag eine Konstitutionsprobe zur Heilung der anderen Wunden würfeln, wie oben beschrieben.
Diese Medizin-Probe kann nur einmal für die seit der letzten Behandlung erhaltenen Wunden abgelegt werden.

3.2 Erzählung: Vier Fäuste für ein Halleluja

Vergil und Christa werden in dem Lagerhaus von einem mysteriösen Fremden angegriffen, der knapp entkommen kann und Vergil dabei verletzt. Hier kommt Kampf und Heilung zum Zuge.

4 Charakter-Entwicklung

4.1 Erfahrung formt den Charakter

Nach jedem überstandenen Abenteuer verteilt der Spielleiter 1 bis 4 Erfahrungspunkte an die Charaktere: 1 bis 2 Punkte je nach Schwierigkeit der erfüllten Aufgaben und 0 bis 2 Punkte für die Größe der überstandenen Gefahren.

Diese Punkte kann der Spieler in die Verbesserung seines Charakters investieren.

Es ist sinnvoll, die Gesamtzahl der mit einem Char erhaltenen Erfahrungspunkte zu dokumentieren, um einen Eindruck von der Gesamtstärke des Chars zu erhalten.

4.1.1 Steigern von Eigenschaften

Um eine Eigenschaft zu erhöhen, muss man Punkte in Höhe von (neuer Wert * 3) ausgeben. Eine Eigenschaft darf 6 Punkte nicht übersteigen, es sei denn, man verfügt über den entsprechenden Vorteil.

4.1.2 Steigern von Fertigkeiten

Um eine Fertigkeit zu erhöhen, die noch unter 6 liegt, muss man Punkte in Höhe des neuen Wertes ausgeben.

Um eine Fertigkeit über 6 zu heben, braucht man (neuer Wert * 2) Punkte.

Bei Fertigkeiten, die zum Wirken von Zaubern und Wundern genutzt werden, muss von Anfang an der doppelte neue Wert an Punkten investiert werden da die arkanen Künste ein höchst kompliziertes (und mächtiges) Feld sind.

4.1.3 Kaufen und Wegkaufen von Vorteilen und Nachteilen

Will ein Charakter neue Vorteile kaufen oder sich von Nachteilen freikaufen, muss er (Wert des Vor- oder Nachteils * 5) investieren.

Natürlich muss es für jede dieser Entwicklungen eine rollenspielerische Erklärung geben.

4.2 Erzählung: Besser probieren UND studieren

Christa denkt noch einmal über ihre Erfolge beim Schlösserknacken nach, und Vergil lässt sich von einem Kommilitonen ein paar Abwehrkniffe für die nächste Auseinandersetzung zeigen. Beide steigern ihre Fertigkeiten.

5 Anhang A: Tabellen für den Spielleiter

5.1 Orientierungswerte für allgemeine Modifikatoren bei Würfelproben

schlechte Sicht

Leichter Nebel, Dämmerung	+2
Dichter Nebel, Kerzenlicht	+4
Dunkelheit	+8

Bewegung

Eigene Person in Bewegung	+1
Ziel in Bewegung	+2

Werkzeug

improvisiertes Werkzeug	+3
schlechtes Werkzeug	+1
passendes Werkzeug	0
gutes Werkzeug	-1
hervorragendes Werkzeug	-3

(Bei Handwerksproben nochmal in gleicher Weise auf das zu bearbeitende Material anzuwenden)

Verwundung	+1 pro Wunde
------------	--------------

Weitere Modifikatoren liegen im Ermessen des Spielleiters.

5.2 Kampfmanöver

6 Anhang B: Weitere mögliche Vor- und Nachteile

Name: _____

Portrait

Beschreibung

Eigenschaften

Verteilen Sie 24 Punkte auf die folgenden Eigenschaften mit Ausnahme der Reflexe. Nicht vergebene Punkte verfallen. Ein Mindestwert von 1 darf nicht unterschritten, ein Höchstwert von 6 nicht überschritten werden. Reflexe ermitteln sich folgendermaßen: 14 - (Gewandtheit + Wahrnehmung). Der Wert ist aber immer mindestens 1.

Stärke		Fingerfertigkeit		rationale und technische Intelligenz	
Konstitution		Wahrnehmungsfähigkeit		übernatürliche Begabung / Glaube	
Gewandtheit		Willensstärke		Reflexe	

Fertigkeiten und Wissen

Sie dürfen 18 Punkte auf Fertigkeiten deiner Wahl verteilen, müssen es aber nicht. Nicht vergebene Punkte verfallen. Maximalpunktzahl für jede Fertigkeit ist zu Spielbeginn 6.

Vor- und Nachteile

Sie haben anfangs 3 Punkte für Vorteile zur Verfügung. Weitere Punkte können Sie durch Inkaufnahmen von Nachteilen hinzugewinnen. Maximal dürfen Sie 10 Punkte an Nachteile vergeben.

Vorteile		Nachteile	