

Regelwerk

Eigenschaften

Die Grundlage eines Charakters in "SimplyFight" sind seine Eigenschaften. Diese teilen sich in 6 Kategorien auf: Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, Intelligenz, Willenskraft und Charisma. Die einzelnen Eigenschaften repräsentieren die körperlichen, geistigen und sozialen Kompetenzen eines Charakters. Die Eigenschaften dienen als Basis für Fähigkeiten und entscheiden über den Erfolg oder Misserfolg einer Probe. Wenn eine Aktion ausgeführt werden soll, die von keiner Fähigkeit abgedeckt wird, kann ein Eigenschaftswert verwendet werden. In einem solchen Fall gibt es allerdings keine kritischen Erfolge.

Stärke

Diese Eigenschaft beschreibt die körperliche Stärke eines Charakters. Sie umfasst zum Beispiel das Tragen von schweren Gegenständen oder das Ziehen bestimmter Objekte.

Geschicklichkeit

Die Geschicklichkeit beschreibt, wie geschickt ein Charakter ist. Sie bezieht sich vor allem auf Fingerfertigkeiten wie Taschendiebstahl oder präzises Arbeiten.

Ausdauer

Die Eigenschaft Ausdauer beschreibt die körperliche Belastbarkeit und das Durchhaltevermögen. Sie bestimmt, wie lange anstrengende physische Aktivitäten ausgeführt werden können, bevor Erschöpfung eintritt.

Intelligenz

Intelligenz beschreibt die geistige Reife eines Charakters und wird bei entsprechenden Fähigkeiten eingesetzt. Dazu gehören beispielsweise Proben auf Wissen wie Pflanzen- oder Tierkunde.

Willenskraft

Die Willenskraft beschreibt die geistige Widerstandsfähigkeit und mentale Stärke eines Charakters. Sie ermöglicht es einem Charakter, beispielsweise Furchteffekten zu widerstehen oder mentalen Belastungen standzuhalten.

Charisma

Charisma ist die soziale Eigenschaft eines Charakters. Sie wird verwendet, um mit NPCs zu interagieren und ermöglicht erfolgreiches Lügen, Betrügen oder ähnliche Handlungen.

Fähigkeiten und Proben

Fähigkeiten sind spezifische Aktionen, die ein Charakter erlernt oder gemeistert hat. Sie prägen die Spezialisierung des Charakters und sind entscheidend für das, was ein Charakter wirklich kann. Es ist immer ratsam, passende Fähigkeiten zur Hand zu haben.

Eine Fähigkeit wird in der Regel einer Eigenschaft zugeordnet und profitiert bei einer Probe vom Eigenschaftswert. Das bedeutet, dass der Eigenschaftswert zum Fähigkeitswert addiert werden kann, wenn eine Probe durchgeführt wird. Dabei kann die relevante Eigenschaft je nach Situation und Einfallsreichtum der Spieler variieren. Zum Beispiel könnte das Klettern an einem steilen Hang eher mit der Eigenschaft Stärke verbunden sein, während das Abseilen an einem Seil mit einer passenden Begründung auch unter Geschicklichkeit fallen könnte.

Proben-Bonus

Jede Eigenschaft bietet bei einer Fähigkeitsprobe einen zusätzlichen Bonus. Dieser Bonus wird berechnet, indem der Wert der jeweiligen Eigenschaft durch 5 geteilt wird. Bei einer passenden Fähigkeitsprobe kann dieser Bonus genutzt werden. Der Bonus wird immer abgerundet.

Probe

Bei einer Fähigkeitsprobe wird immer auf den Basiswert einer Fähigkeit plus Eigenschaftsboni gewürfelt. Das Ziel besteht darin, den Wert zu unterbieten oder gleichzuziehen. Eine Probe kann durch bestimmte Umweltfaktoren erleichtert oder erschwert werden. In diesem Fall wird der entsprechende Modifikator zur Zielsumme hinzugefügt.

Beispiel

Max hat einen Fähigkeitswert von 45 auf Klettern. Die dazu gehörige Eigenschaft ist in seiner Situation Stärke. Sein Stärkewert beträgt 31 und gibt ihm somit einen Bonus von $(31 / 5 = 6,2 = 6)$. Die Probe ist erfolgreich, wenn Max eine Gesamtsumme von 51 ($45 + 6$) oder weniger würfelt.

Kritische Ergebnisse

Die Kategorisierung einer Probe als kritischer Erfolg oder kritischer Fehlschlag hängt direkt von deinem Fähigkeitswert ab. Dieser Wert gibt an, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, eine Probe erfolgreich zu absolvieren. Die Differenz zwischen diesem Wert und dem Maximalwert von 100 zeigt die Wahrscheinlichkeit eines Misserfolgs ("Unfähigkeit") an. Kritische Erfolge treten im Bereich der ersten 10% deines Fähigkeitswerts (ohne Eigenschafts-Boni) auf, während kritische Fehlschläge in der Spanne der letzten 10% der Unfähigkeit auftreten.

Beispiel

Für dieses Beispiel hat ein Charakter 60 Punkte für das Stellen einer Falle vergeben, was einer Erfolgchance von 60% entspricht (6% kritisch). Die Wahrscheinlichkeit für einen Misserfolg beträgt in diesem Fall 40% (4% kritisch).

Für eine kritische Erfolgchance von 6% führen Würfelergebnisse von 1 bis 6 dazu, dass diese Probe kritisch absolviert wird.

Mit einer Wahrscheinlichkeit von 40% schlägt die Würfelprobe fehl. Ein kritischer Fehlschlag tritt ein, wenn der Würfel die letzten 4% der Skala erreicht, also die Werte 96 bis 100. In diesem Fall

löst die Falle beim Stellen eher aus oder wird Beschädigt.

Wichtig: Das Würfelerggebnis 100 (0 + 00 auf einem 1w100-Würfel) führt immer zu einem kritischen Fehlschlag, während das Würfelerggebnis 1 immer zu einem kritischen Erfolg führt.

Fähigkeit		70
Erfolg		
Wert	70	
Bereich	1	70
Krit	7	
Bereich	1	7

Misserfolg		
Wert	30	
Bereich	71	100
Krit	3	
Bereich	97	100

Charaktererstellung

Jeder Charakter beginnt sein Abenteuer mit 400 Erfahrungspunkten, die im Folgenden auf Eigenschaften, Fähigkeiten, Werte und Boni verteilt werden.

Vor- und Nachteile

Charaktere sind einzigartig in ihrer Existenz, was sich auch in verschiedenen Vor- und Nachteilen widerspiegelt. In Absprache mit dem Spielleiter können Spieler ihren Charakter mit Vor- und/oder Nachteilen ausstatten. Vorteile kosten in der Regel Erfahrungspunkte, während Nachteile Erfahrungspunkte gewähren.

Es ist wichtig zu beachten, dass Spieler ihre Vor- und insbesondere ihre Nachteile ausspielen sollten und sie nicht nur wählen sollten, um Erfahrungspunkte zu erhalten.

Fähigkeiten

Zu Beginn sollten die vorhandenen Erfahrungspunkte auf Fertigkeiten und Werte verteilt werden. Dabei sollte beachtet werden, dass ein Fähigkeitswert nicht über 100 steigen kann. Es ist sinnvoll, möglichst viele Fähigkeiten auf Werte über 30 oder sogar 70 zu erhöhen, um wertvolle Eigenschaftspunkte zu erhalten.

Eigenschaftspunkte

Eine Fähigkeit, die mehr als **30 Punkte** hat, gilt als **Lehrlingsfähigkeit**. Durch den **Lehrlingsstatus** erhält der Charakter für diese Fähigkeit **3 Eigenschaftspunkte**. Wird eine Fähigkeit auf **70 Punkte** oder höher gesteigert, gilt sie als **gemeistert** und der Charakter erhält weitere **5 Eigenschaftspunkte**, **insgesamt** also **8**.

Eigenschaftspunkte können während der Charaktererstellung verwendet werden, um Eigenschaften zu steigern.

Eigenschaften

Eigenschaften bilden den Grundstein eines Charakters und bestimmen seine allgemeine Beschaffenheit. Die Basis für jede Eigenschaft beträgt 25.

Steigern (Erfahrungspunkte)

Die einzelnen Eigenschaften können während der Charaktererstellung gesteigert werden. Jede Steigerung über 25 kostet pro Punkt über 25, 5 Erfahrungspunkte.

Beispiel

Eine Steigerung von 25 auf 26 kostet daher 5 Erfahrungspunkte.

Eine Steigerung von 30 auf 31 kostet hingegen $(31 - 25 = 6 * 5)$ 30 Erfahrungspunkte.

Zu beachten ist, dass wenn eine Eigenschaft mithilfe von Eigenschaftspunkten erhöht wurde, diese zuerst abgezogen werden müssen. Wenn zum Beispiel die Stärke mithilfe von Eigenschaftspunkten von 25 auf 30 erhöht wurde, bedeutet dies dennoch eine Steigerung um 1, also von 25 auf 26, und kostet nur 5 Erfahrungspunkte.

Steigern (Eigenschaftspunkten)

Eigenschaften können auch mithilfe von Eigenschaftspunkten erhöht werden. Dabei kostet jede Erhöhung immer 1 Punkt.

Weitere Werte

Neben den Fähigkeiten kann ein Spieler auch die Lebenspunkte seines Charakters erhöhen.

Lebenspunkte

Standardmäßig hat jeder Charakter 100 Lebenspunkte. Die Lebenspunkte geben den aktuellen Zustand des Charakters wieder. Wenn sie unter die **Ohnmacht-Schwelle** fallen, wird der Charakter **ohnmächtig** und benötigt medizinische Hilfe. **Sinken sie auf 0, stirbt der Charakter.**

Steigern

Lebenspunkte können während der Charaktererstellung erhöht werden.

Jeder Punkt über 100 kostet 1 Erfahrungspunkt.

Beispiel

Eine Steigerung von 100 auf 101 kostet daher 1 Erfahrungspunkte.

Eine Steigerung von 110 auf 111 kostet hingegen $(111 - 100 = 11 * 1)$ 11 Erfahrungspunkte.

Eine Steigerung von 105 auf 110 kostet hingegen:

$$106 - 100 = 6$$

$$110 - 100 = 10$$

$$10 + 6 = 16 / 2 = 8 * 5 (106, 107, 108, 109, 110) = 40 \text{ Erfahrungspunkte}$$

Ohnmacht

Ein Charakter gerät in Ohnmacht, wenn er die Ohnmacht-Schwelle unterschreitet.

Die Ohnmacht-Schwelle wird basierend auf dem Willensbonus berechnet, welcher wie folgt ermittelt wird:

$$\text{Willensbonus} = (\text{Willenskraft} - 25) / 5$$

Ohnmacht-Schwelle

Die Ohnmacht-Schwelle wird mit folgender Formel berechnet: $15 - \text{Willensbonus}$ (mindestens jedoch 10).

Hoher Schaden

Wenn ein Charakter mit einem einzigen Schlag Schaden in Höhe von $60 + \text{Willensbonus}$ erleidet, tritt ebenfalls Ohnmacht ein. In diesem Fall benötigt der ohnmächtige Charakter medizinische Hilfe,

um wieder handlungsfähig zu werden. Ein ohnmächtiger Charakter kann keine aktiven Handlungen durchführen.

Kampf

Ein Kampf in "SimplyFight" stellt eine spezielle Situation dar. Normalerweise verläuft der Kampf rundenbasiert, wobei eine "Runde" in etwa 2-8 Sekunden in der Spielwelt entspricht. Der Kampf beginnt in der Regel mit der Festlegung der Zugreihenfolge, wofür der Initiative-Wert zu Beginn jedes Kampfes neu bestimmt wird. Eine neue Runde beginnt immer dann, wenn alle Charaktere ihren Zug beendet haben.

Initiative

Die Initiative ist besonders wichtig im Kampfgeschehen, da sie die Reihenfolge der Aktionen bestimmt. Um die Initiative zu bestimmen, wird vor dem Kampf ein W100-Wurf gemacht, und die Geschicklichkeit des Charakters wird addiert. Je höher die Initiative, desto früher ist der Charakter im Kampf an der Reihe.

Defensivmanöver

Ein Charakter kann einen drohenden Angriff abwehren, indem er ein Defensivmanöver einsetzt. Das Defensivmanöver bietet dem Charakter verschiedene Optionen wie Ausweichen, Blocken und sogar einen erschwerten Gegenschlag. Pro Kampfrunde kann ein Charakter das Defensivmanöver einmal ohne negative Auswirkungen einsetzen.

Um ein **Defensivmanöver durchzuführen**, muss der Charakter **vor dem Angriff** des Gegners **ankündigen**, dass er diese Verteidigungsaktion nutzen möchte.

Wenn der Angreifer seine Angriffsprobe erfolgreich besteht, was bedeutet, dass der Angriff treffen würde, kann der Verteidiger seine Defensivprobe ablegen. Hierbei würfelt der Verteidiger mit seinem aktuellen Waffenwert. Die Schwierigkeit dieser Probe erhöht sich um den Wert, um den der Angreifer seine Probe unterboten hat.

Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass die wiederholte Verwendung von Defensivmanövern in der selben Kampfrunde weitere Auswirkungen auf den Kampf hat. Ab dem zweiten Einsatz wird die Angriffsprobe des Angreifers um jeweils 10 erleichtert, während die Verteidigungsprobe des Verteidigers um 10 erschwert wird. Darüber hinaus erhöht sich die Chance auf einen kritischen Misserfolg um jeweils 10 Punkte.

Beispiel zum Defensivmanöver

Der Angreifer hat einen Angriffswert von 60 und würfelt eine 40. Somit hat er seine Probe um 20 unterboten. Der Verteidiger hat einen Verteidigungswert von 50. Allerdings wird seine Verteidigungsprobe um den Wert erschwert, um den der Angreifer seine Probe unterboten hat. In diesem Fall beträgt der effektive Verteidigungswert also 30.

Bei weiteren Gegner wird der Malus und Bonus wie folgt berechnet:

Angreifer Nr.	1	2	3	4	5
Angreifer: Proben Bonus	0	10	20	30	40

Verteidiger: Proben Malus	0	10	20	30	40
Verteidiger: Erhöhung Kritischer Misserfolg	0	10	20	30	40

Kritische Treffer

Ähnlich wie bei den Fähigkeitsproben besteht auch im Kampf die Möglichkeit eines kritischen Treffers. In solchen Fällen erleidet das Ziel **doppelten Schaden**. Es ist außerdem wichtig zu beachten, dass ein Angriff, der kritisch trifft, nicht durch ein Defensivmanöver abgewehrt werden kann.

Abhängig vom Gesamtschaden und möglicherweise anderen Ereignissen kann ein kritischer Treffer zusätzlich eine Wunde oder einen negativen Effekt verursachen. Die genaue Auswirkung liegt im Ermessen des Spielleiters.

Beispiele für Negativeffekte/Wunden:

Einfache Verletzung, tiefer Schnitt etc.	Proben werden bis zur Heilung um X erschwert
Entwaffnung	Der Charakter verliert seine Waffe
Blutung	Der Charakter verliert bis zur Behandlung X Lebenspunkte
Zerstörung von Gegenständen	Der Charakter verliert ein Rüstungsteil oder Waffe die verwendet wird

Waffenarten und Schaden

Improvisierte Waffen (Werkzeuge/Bretter), waffenloser Kampf, Wurfsteine	1W10
Stock	1W10 + 5
Kleine Klingenwaffe (Messer / Dolch)	2W10
Wurfaffen / Einfache Fernkampf (Steinschleuder, Wurfmesser)	3W10
Stumpfe Waffen (Keule, Streitkolben)	4W10
Große Klingenwaffen (Machete, Schwert)	5W10
Fernkampfaffen (Bogen, Pistole)	6W10 - 7W10
Schwere Fernkampfaffen, nicht explosiv (Gewehre)	8W10
Explosive Waffen	10W10

Starthilfe: Charaktererstellung

Fähigkeiten

Klettern Treten Menschenkenntnis Spuren lesen Erste Hilfe Betören Lenken und Führen Überreden Tischlern Bedrohen Beruhigen Wahrnehmung	Rennen Feilschen Sinnesschärfe Lügen Alte Schriften Tierkunde Fahrzeugwissen Sprachen Latein Geographie Spuren lesen Hacken	Faustkampf Lügen Schießen Kochen Fallen stellen Pflanzenkunde Fahren Treten Schneidern Angeln Verstecken
---	--	--