

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

Fähigkeit		70
Erfolg		
Wert	70	
Bereich	1	70
Kritisch	7	
Bereich	1	7

Misserfolg		
Wert	30	
Bereich	71	100
Kritisch	3	
Bereich	97	100

Eigenschaftsproben

Sollte ein Charakter für eine bestimmte Situation nicht die richtige Fähigkeit haben, so kann dieser seine Eigenschaften nutzen um eine Probe zu absolvieren. Dies ist aber nur in realem Maße möglich und sollte nur für generelle Dinge ermöglicht werden. Eine Eigenschaftsprobe kann keinen kritischen Erfolg erzielen, dafür aber kritisch Fehlschlagen. Genau wie bei der Fähigkeitsprobe, ist es das Ziel den Wert zu unterbieten oder gleichzuziehen

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

Die Eigenschaften legen den Grundstein für die Charakterbeschaffenheit und beeinflussen seine generelle Ausprägung. Jede Eigenschaft beginnt auf einem Basiswert von 25.

Steigern (Erfahrungspunkte)

Während der Charaktererschaffung besteht die Möglichkeit, die einzelnen Eigenschaften zu erhöhen. Dies geschieht in Schritten von 10, wobei jedoch eine Höchstgrenze von 50 Exp pro Punkt besteht. Das bedeutet, dass die erste Steigerung 10 Erfahrungspunkte kostet, die zweite 20, die dritte 30, und so weiter, bis maximal 50 Exp.

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

Grundsätzlich beginnt jeder Charakter mit 100 Lebenspunkten. Diese Lebenspunkte spiegeln den aktuellen Gesundheitszustand des Charakters wider. Sollten sie unter die **Ohnmacht-Schwelle** fallen, wird der Charakter bewusstlos und benötigt dringend medizinische Hilfe. **Sinken die Lebenspunkte auf 0, führt dies zum Tod des Charakters.**

Steigerungsmöglichkeiten

Während der Charaktererstellung besteht die Möglichkeit, die Lebenspunkte zu erhöhen. Die Kosten für die Steigerung richten sich nach einem gestaffelten System, das auf Basis 2 aufgebaut ist. Allerdings beträgt die Kostenobergrenze 10 Exp pro Lebenspunkt. Das bedeutet, dass der erste Lebenspunkt 2 Exp kostet, der zweite Punkt 4, der dritte 6, und ab dem fünften Punkt werden für jede weitere Steigerung 10 Exp fällig.

Ohnmacht

Ein Charakter gerät in Ohnmacht, wenn er die Ohnmacht-Schwelle (**OhS**) unterschreitet.

Die OhS wird basierend auf der Willenskraft berechnet. Die Basis für die OhS wird nach folgender Formel berechnet:

$$\text{OhS} = \text{Lebenspunkte} / 10 + 5 - \text{Willenskraft-Bonus}$$

Der Mindestwert der OhS beträgt 10.

Hoher Schaden

Wenn ein Charakter mit einem einzigen Schlag Schaden in Höhe von 50 + 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
Wurf Waffen / Einfache Fernkampf (Steinschleuder, Wurfmesser)	3W10
Stumpfe Waffen (Keule, Streitkolben)	4W10
Große Klingenwaffen (Machete, Schwert)	5W10
Fernkampf Waffen (Bogen, Pistole)	6W10 - 7W10
Schwere Fernkampf Waffen, nicht explosiv (Gewehre)	8W10
Explosive Waffen	10W10

Starthilfe: Charaktererstellung

Fähigkeiten

Akrobatik	Golembau	Rennen
Alchemie	Gärtnerei	Rhetorik
Alte Schriften	Hacken	Robotik
Angeln	Handwerkskunst	Sabotage
Antiquitätenbewertung	Heilzauberei	Schamanismus
Architektur	Holzbearbeitung	Scharfsinn
Archäologie	Hypnose	Schattenspiel
Astrologie	IT-Kenntnisse	Schauspielerei
Astronomie	Illusionismus	Schleichen
Auffassungsgabe	Ingenieurswissen	Schneidern
Baukunst	Intrigen	Schnitzen
Bedrohen	Journalismus	Schreibkunst
Begeistern	Kalligrafie	Schwertkampf
Bergbau	Klettern	Schwimmen
Beruhigen	Kochen	Seefahrt
Beschwörung	Konfliktlösung	Seilkunst
Betören	Kriegsführung	Sinnesschärfe
Biologie	Krisenmanagement	Sklaverei
Bogenschießen	Kristallkunde	Spionage
Botanik	Kryptographie	Sprachen
Buchhaltung	Kulturelle Sensibilität	Sprengstoffe
Bühnenkampf	Kunsthandwerk	Spurenlesen
Chemie	Landwirtschaft	Stadtwissen
Diplomatie	Laserwaffen	Steinmetzkunst
Dolchfertigkeit	Latein	Strategie
Drachenreiten	Lehrfähigkeiten	Taktik
Duellieren	Levitation	Tanzen
Dämonen	Loyalität	Tarnung
Einschmeichlung	Lügen	Taschendiebstahl
Einschüchtern	Magie	Telekinese
Empathie	Malen	Telepathie
Erste Hilfe	Manipulieren	Teleportation
Etikette	Maschinenbau	Tierbändigung
Fahren	Mechanik	Tierkunde
Fahrzeugwissen	Mechapilot	Tischlern
Falknerei	Meditation	Treten
Fallenstellen	Medizin	Verhandlung
Fauna	Menschenkenntnis	Verhören
Faustkampf	Meteorologie	Verkleiden
Feilschen	Minensuche	Verstecken
Feng Shui	Musizieren	Waffenschmieden
Feuermachen	Nachtsicht	Wahrnehmung
Fingerfertigkeit	Naturmagie	Wettervorhersage
Flora	Navigation	Wirtschaft
Fotografie	Nekromantie	Zauberkunde
Fremdenführung	Ortskenntnis	Überlebenstraining
Fremdsprachen	Paranormales	Übernatürliches
Führen	Pflanzenkunde	Überreden
Gastronomie	Pharmakologie	Überzeugen
Gaukeln	Physik	
Geographie	Physiotherapie	
Geologie	Programmieren	
Geschichte	Psychokinese	
Geschichtenerzählen	Psychologie	
Gesellschaftsformen	Rechtswissen	
Gifte	Redegewandtheit	
Giftmischen	Reiten	

