

# NEW HONG KONG STORY

Ein Cinematic Action Rollenspiel

## Kurzreferenz Charaktererschaffung

### Einleitung

In **New Hong Kong Story** ist vieles ein klein wenig anders, als in anderen Rollenspielen. Das betrifft auch einige bekannte Begriffe:

| Begriff in NHKS     | Bedeutung in anderen Rollenspielen  |
|---------------------|---|
| Schauspieler        | Der Charakter eines Spielers im Rollenspiel   |
| Regisseur           | Der Spielleiter   |
| Rolle               | Der Charakter innerhalb eines Abenteurers   |
| Starruhm-Punkte     | Erfahrungspunkte  |
| (Kino-)Film         | Ein großes Abenteuer  |
| Kurzfilm            | Ein kleines Abenteuer oder ein „One-Shot“   |
| TV-Serie            | Mehrere kleine Abenteuer  |
| Dreh                | Teil einer Rollenspiel-Session, während der ein Schauspieler seine Rolle ausspielt                |
| Szene               | Ein Teil eines Drehs, bezieht sich zumeist auf eine bestimmte Situation oder einen bestimmten Ort |
| Kampfszene          | Eine besondere (Action-)Szene, die in einer oder mehreren (Kampf-)Runden ausgespielt wird         |
| Kampfrunde          | Teil einer Kampfszene, die bis zu 2 Phasen haben kann   |
| Phase               | Teil einer Kampfrunde   |
| Aktion              | Teil einer Phase  |
| Casting             | Das Verteilen der Rollen an die Schauspieler  |
| Karriere            | Die Entwicklung eines Schauspielers (Charakterentwicklung)  |
| Beginn der Karriere | Die Erstellung eines Schauspielers (Charaktererschaffung)   |

Diese Kurzreferenz soll einen Überblick darüber verschaffen, was man zu Beginn der Karriere eines **Schauspielers** – also der Charaktererschaffung – beachten muss und geht noch kurz darauf ein, wie die Übernahme einer **Rolle** die (Spiel-)Werte eines Schauspielers verändert.

### Proben (S. 87)

**Grundmechanik:** Mit einem **W20** kleiner oder gleich dem Zielwert würfeln.

**Kritische Erfolge:** 1 oder 2 gewürfelt

**Patzer:** 19 oder 20 gewürfelt

### Zielwerte

**Attributswürfe:** Attributswert + 4

**Fertigkeitswurf (gelernt):** Attributswert + Fertigungsstufe

**Fertigkeitswurf (ungelernt):** Attributswert

### Vergleichende Proben (S. 91)

Vergleich, ob Erfolg oder Misserfolg. Wenn beide einen Erfolg haben, hat derjenige mit der größeren Differenz zum Zielwert gewonnen.

### Attributswürfe (S. 20)

Attributswürfe können in besonderen Situationen eingesetzt werden oder wenn es keine passende Fertigkeit gibt.

### Typische Attributswürfe

**Bruchtest (Stärke):** Um Wände, Türen und Gegenstände zu zertrümmern

**Ausdauer (Ausdauer):** Um einen Malus bei längerer körperliche Anstrengung zu verhindern

**Coolness-Faktor (Coolness):** Um nach einem coolen Spruch oder Move einen Bonus auf die nächste Probe zu erhalten oder um Chi-Punkte zu regenerieren (5 bis 15, weitere +10 bei einem kritischem Erfolg)

**Schock (Coolness oder Chi):** Um keinen Malus auf Proben zu erhalten, wenn etwas schreckliches / traumatisierendes passiert ist oder gesehen wurde

**Ziehen, Heben, Stemmen (Stärke)**

### Unterstützung (S. 74, S. 90)

Wenn die Umstände es erlauben, kann ein Schauspieler einen anderen bei einem **Fertigkeits- oder Attributswurf** durch eine **eigene Fertigkeits- oder Attributswurf** unterstützen.

**Bei Erfolg:** Der Unterstützte erhält Bonus von +2

**Bei Misserfolg:** Der Unterstützte erhält Bonus von +1

# NEW HONG KONG STORY

Ein Cinematic Action Rollenspiel

## Kurzreferenz Charaktererschaffung

### Schauspielerbogen

Nachfolgend werden die Werte des Schauspielerbogens beschrieben und welche Regeln für das Erschaffen eines neuen Schauspielers gelten.

#### Neuer Schauspieler

- Starruhm-Punkte:** 125 + 15 weitere, die nur für Martial Arts verwendet werden dürfen
- Award-Punkte:** Keine
- Fertigkeitspunkte:** 200

#### Beschreibung

Den **Namen des Spielers**, sowie **Name** (S. 12), **Geschlecht**, **Alter**, **Größe**, **Gewicht**, **Statur** und **Nationalität** des Schauspielers eintragen. Eine kurze **Beschreibung** (Kleidung, Tattoos, etc.) ergänzen.

#### Starruhm-Punkte (S. 16)

**Starruhm-Punkte** entsprechen den Erfahrungspunkten des Charakters. Zu Beginn seiner Karriere erhält jeder Schauspieler **125 Starruhm-Punkte**, sowie **15 weitere**, die er nur für **Martial Arts** ausgeben darf.

**Starruhm-Punkte** werden zum **Steigern von Attributen** und **Erlernen und Verbessern von Fertigkeiten und Martial Arts Stilen** benötigt. Bei der Erschaffung können **Vorteile** mit ihnen gekauft werden, **Nachteile** bringen zusätzliche Punkte.

Für **je 1 Starruhm-Punkt** kann sich ein Schauspieler **5 Fertigkeitspunkte** (S. 71) zum Erlernen oder Verbessern von Fertigkeiten, **2 Take-2-Punkte** (S. 35) oder **6 Casting-Punkte** (S. 31) kaufen.

#### Während eines Drehs

Der Regisseur kann für erfolgreiche **Stunts** (S. 97) **Starruhm-Punkte** vergeben.

In Absprache mit dem Regisseur kann ein Schauspieler **Drehbuch-Änderungen** während eines Drehs mit **Starruhm-Punkten** bezahlen (S. 254). Solche Änderungen kosten **mindestens 1 Starruhm-Punkt**, abhängig vom Umfang und Schwere der Änderung auch mehr (im Ermessen des Regisseurs).

### Nach einem Dreh (S. 256)

Üblicher Weise erhält ein Schauspieler **2 Punkte pro Kinofilm** und **1 Punkt pro Kurzfilm oder Folge** einer TV-Serie.

Durch **Award-Punkte** und **Film- oder Fernsehpreise** erhält ein Schauspieler **weitere Starruhm-Punkte**.

# NEW HONG KONG STORY

Ein Chromatic Action Rollenspiel

## Kurzreferenz Charaktererschaffung

### Attribute (S. 19)

**Attribute** können zu **Beginn einer Karriere** und **zwischen den Drehs** mit **Starruhm-Punkten** gesteigert werden.

Jeder Schauspieler startet mit einem Wert von **5 in allen Attributen** (Ausgangswert ohne Kosten).

Der **Maximalwert eines Attributs ist 10**.

#### Attribute

**Stärke (STK), Ausdauer (AUS), Geschick (GES), Wissen (WIS), Coolness (COL), Chi (CHI)**

#### Abgeleitete Attribute

**Nahkampf-Angriff, Fernkampf-Angriff, Nahkampf-Verteidigung**

Abgeleitete Attribute passen sich mit jeder Steigerung ihrer Grund-Attribute entsprechend an.

#### Steigern von Attributen

**Jede Steigerung** muss **einzelnd gekauft** werden, aber es sind mehrere Steigerungen auf einmal möglich.

| Neuer Wert | Kosten Starruhm-Punkte |
|------------|------------------------|
| 5          | Ausgangswert           |
| 6          | 10                     |
| 7          | 15                     |
| 8          | 25                     |
| 9          | 40                     |
| 10         | 60                     |

**Beispiel:** Ein Attribut von 5 auf 7 steigern  
 $10 (5 \rightarrow 6) + 15 (6 \rightarrow 7) = 25$  Starruhm-Punkte

### Vorteile (S.41)

**Vorteile** können zu **Beginn einer Karriere** und **zwischen den Drehs** mit **Starruhm-Punkten gekauft** werden (Kosten gemäß Beschreibung).

### Nachteile (S. 62)

**Nachteile** können zu **Beginn einer Karriere** gewählt werden und **bringen zusätzliche Starruhm-Punkte** (gemäß Beschreibung) als Bonus.  
**Zwischen den Drehs** können Nachteile durch **Starruhm-Punkte beseitigt** werden (Kosten: Bonus x 2).

### Martial Arts (S. 169)

Jeder Schauspieler muss zu Beginn seiner Karriere **mindestens einen Kampfstil** wählen. Dazu stehen ihm **15 Bonus-Starruhm-Punkte** zur Verfügung.

Weitere **Starruhm-Punkte** kann er zum Erlernen von neuen und Steigern von bekannten Stilen **zu Beginn** seiner Karriere und **zwischen den Drehs** ausgeben.

### Fertigkeiten (S. 71)

**Zu Beginn** seiner Karriere erhält ein Schauspieler **200 Fertigkeitpunkte** zum Erlernen und Steigern von Fertigkeiten.

Er kann **zu Beginn** seiner Karriere und **zwischen den Drehs** **Starruhm-Punkte ausgeben, um Fertigkeitpunkte zu kaufen**, mit denen er neue Fertigkeiten erlernen und bekannte steigern kann.

Nicht verbrauchte **Fertigkeitpunkte** bleiben erhalten und können auch noch später ausgegeben werden.

Die **maximale Fertigungsstufe ist 10**.

Jede Fertigkeit ist mindestens **einem Attribut zugeordnet**. Bei mehr als einem Attribut wählt der Regisseur das für die Probe passende Attribut.

Einige Fertigkeiten sind nicht auf dem **Schauspielerbogen** zu finden, da sie **Rollen** vorbehalten sind.

**Kampffertigkeiten** werden mit den **abgeleiteten Kampfattributen** (Nahkampf Angriff, Fernkampf Angriff) eingesetzt.

#### Steigern von Fertigkeiten

**Jede Fertigkeit**, die von einem Schauspieler erlernt werden kann, besitzt **Basiskosten**.

**Jede Steigerung** auf eine neue Stufe muss **einzelnd gekauft** werden, aber es sind mehrere Steigerungen auf einmal möglich.

**Kosten Fertigkeitpunkte:** Basiskosten + Neue Stufe

**Beispiel:** Athletik (Basiskosten 3)  
auf Stufe 2 zum Start:  $3+1 (0 \rightarrow 1) + 3+2 (1 \rightarrow 2) = 4+5 = 9$   
von Stufe 2 auf Stufe 3:  $3+3 (2 \rightarrow 3) = 6$

# NEW HONG KONG STORY

Ein Cinematic Action Rollenspiel

## Kurzreferenz Charaktererschaffung

### Abgeleitete Werte

Abgeleitete Werte ergeben sich aus anderen **Attributen** und werden mathematisch auf ganze Zahlen **gerundet**.

### Trefferpunkte (S. 24)

- = **(Ausdauer+4) x 10**
- Die **Lebenspunkte** des Schauspielers
- Basis für die Trefferpunkte einer **Rolle**
- Können durch eine **Rolle erhöht oder gesenkt** werden
- **Maximal 150** (Grenze kann durch **Vorteile** erhöht werden)

### Chi-Punkte (S. 28)

- = **Chi x 10**
- **Pro Runde** können **maximal 20** Chi-Punkte ausgegeben werden
- Durch **Vorteile und Nachteile** veränderbar
- **Rolle** kann Chi-Punkte modifizieren

| Effekt                           | Kosten  |
|----------------------------------|---|
| Attribut temporär steigern       | +1 für je 10 Chi-Punkte, maximal +2 pro Attribut, gilt nur für Attributs- und Fertigungsproben, bis zum Ende der Szene  |
| Zusätzliche Aktion               | +1 Aktion für je 10 Chi-Punkte, insgesamt sind maximal 5 Aktionen pro Runde erlaubt (S. 92)   |
| Initiative verbessern            | Bonus für Initiative-Wurf, muss vor dem Wurf angesagt werden, Bonus +2 für 5 Chi-Punkte oder +3 für 10 Chi-Punkte   |
| Schaden erhöhen                  | Bonus für Schaden, muss vor dem Angriffswurf angesagt werden (geht nicht, wenn bereits ein anderer temporärer Vorteil den Schaden erhöht), Schaden +5 für 5 Chi-Punkte oder +10 für 10 Chi-Punkte |
| Nahkampf-Verteidigung verbessern | Bonus muss vor dem Verteidigungswurf (aber nachdem man getroffen wurde) angesagt werden, +2 für je 5 Chi-Punkte   |
| Martial Arts Effekt              | siehe Beschreibung des Kampfstils   |
| Wuxia-Fähigkeit einsetzen        | siehe Beschreibung der Fähigkeit  |

### Regeneration von Chi-Punkten

- Chi-Punkte können während der Drehs durch coole Aktionen (siehe **Coolness-Faktor**) oder in Drehpausen regeneriert werden.

| Drehpause        | Regeneration |
|------------------|--------------|
| ein paar Stunden | Chi x 4      |
| halber Tag       | Chi x 6      |
| ganzer Tag       | Chi x 10     |

### Initiative (S. 96)

- = **Coolness**
- Wird mit einem **W10** ausgewürfelt

### Nahkampf Angriff (S. 104)

- = **(Stärke x 2 + Chi) / 3**
- Abgeleitetes Attribut
- Basis für Waffenfertigkeit oder Waffenloser Kampf

### Fernkampf Angriff (S. 106)

- = **(Geschick x 2 + Chi) / 3**
- Abgeleitetes Attribut
- Basis für Waffenfertigkeit

### Nahkampf Verteidigung (S. 109)

- = **(Stärke + Geschick + Chi) / 3**
- Abgeleitetes Attribut
- Wird für **Paraden** im Nahkampf verwendet
- Basis für Waffenfertigkeit oder **Waffenloser Kampf**

### Fernkampf Verteidigung

- **Gibt es nicht**
- Entweder Parade mit **Nahkampf-Verteidigung** (z.Bsp. Kugel mit dem Schwert zerteilen, Pfeil mit der Hand fangen) oder **Ausweichen** (S. 103) verwenden

# NEW HONG KONG STORY

Ein Cinematic Action Rollenspiel

## Kurzreferenz Charaktererschaffung

### Nahkampf Schaden

- Schadensbonus, abhängig von **Stärke**

| Stärke | Schadensbonus |
|--------|---------------|
| 5      | 0             |
| 6      | +2            |
| 7      | +3            |
| 8      | +4            |
| 9      | +5            |
| 10     | +6            |

### Fernkampf Schaden

- Schadensbonus, abhängig von **Geschick**

| Geschick | Schadensbonus |
|----------|---------------|
| 5        | 0             |
| 6        | +2            |
| 7        | +3            |
| 8        | +4            |
| 9        | +5            |
| 10       | +6            |

### Take-2-Punkte (S. 35)

- Für je **1 Starruhm-Punkt** können **2 Take-2-Punkte** (S. 35) gekauft werden. Take-2-Punkte können **jederzeit** gekauft werden, **auch während eines Drehs**.
- Take-2-Punkte können ausgegeben werden, um **eine Probe erneut würfeln** zu können (**1 Punkt bei einem normalen Wurf, 2 Punkte bei einem Patzer**)
- Es zählt immer das zuletzt gewürfelte Ergebnis.
- Es dürfen **maximal 3 Take-2-Punkte** für eine einzelne Probe ausgegeben werden. (Ausnahme: Vorteil "Cut!", S. 46)
- **Initiative-Würfe** können **nicht** mit Take-2-Punkten wiederholt werden.

### Award-Punkte (S. 18)

- **Award-Punkte** werden **nach Abschluss der Dreharbeiten** vergeben.
- Jeder Award-Punkt bringt dem Schauspieler **1 Starruhm-Punkt und 2 Take-2-Punkte**.

### Filme

- Liste der Filme in denen der Schauspieler bereits mitgespielt hat und wie viele **Award-Punkte** (0 bis 5) er dafür bekommen hat.

### Awards

- Liste mit besonderen Auszeichnungen und Preisen, die ein Schauspieler gewonnen hat.

# NEW HONG KONG STORY

Ein Cosmotic Action Rollenspiel

## Kurzreferenz Charaktererschaffung

### Rollenbogen (S. 31)

Der **Rollenbogen** beschreibt die Rolle, die ein Schauspieler in einem Film oder eine Serienfolge spielt. Der **Rollenbogen** modifiziert dabei die Werte des **Schauspielerbogens**.

### Boni für Rollen (S. 247)

#### Hauptrolle

- +20 Trefferpunkte
- +20 Chi-Punkte
- 8 Fertigkeiten

#### Nebenrolle

- +10 Trefferpunkte
- +10 Chi-Punkte
- 6 Fertigkeiten

### Fertigkeiten (S. 32)

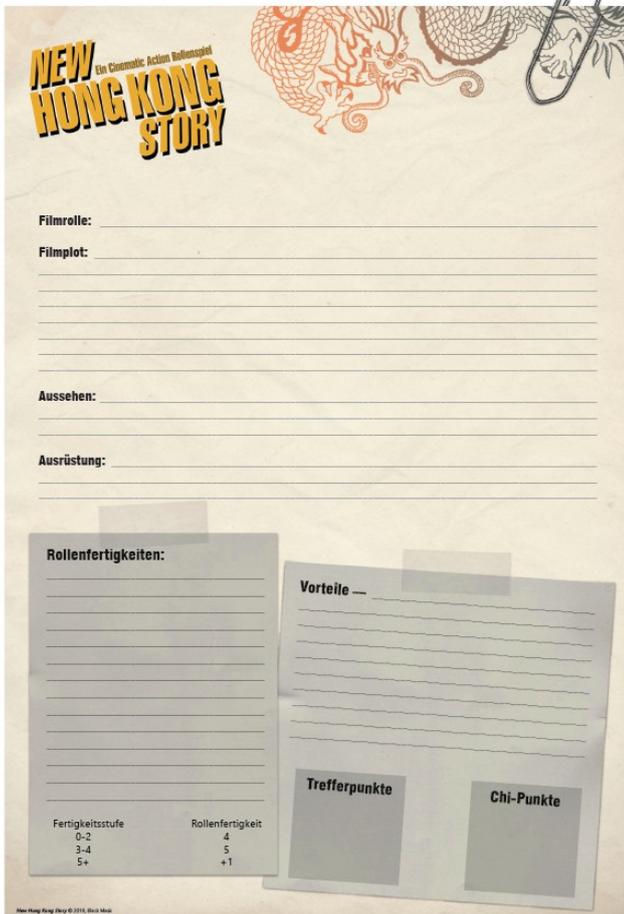
Eine **Rolle** hat eine Liste von **Fertigkeiten**, welche der Rolle zugeschrieben werden. Einige Fertigkeiten gibt es nur für Rollen, nicht für Schauspieler.

Fertigkeiten, die nicht für die Rolle gebraucht werden, bleiben während des Drehs **unverändert** (ihre Werte entsprechen den Werten des Schauspielers).

Fertigkeiten, die auf dem Rollenbogen aufgeführt sind, **modifizieren** (verbessern) die **Fertigkeiten** des Schauspielers für die Rolle:

| Fertigkeitsstufe auf dem Schauspielbogen | Resultierende Fertigkeitsstufe der Rolle |
|--|--|
| 0 bis 2                                  | 4  |
| 3 bis 4                                  | 5  |
| 5 bis 9                                  | Schauspielbogen + 1                      |
| 10                                       | 10                                       |

Die **maximale Fertigkeitsstufe** ist weiterhin **10**.



Die „Kurzreferenz Charaktererschaffung“ steht unter der Lizenz [CC BY-NC-SA 3.0 DE](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/)

Version 1.2 (03.09.2021) von Frank A. Grenz

[New Hong Kong Story](https://www.newhongkongstory.com/) ©2018, Black Mask

