

NEW HONG KONG STORY

Ein Cinematic Action Rollenspiel

Kurzregeln für „Under Fire“ Gratisrollenspieltag 2018

Diese Kurzregeln sind nur sehr eingeschränkt und bilden nicht das gesamte Spektrum der Regeln von **New Hong Kong Story** ab.

Was wird benötigt?

- Die Con-Schauspielerbögen
- Die Rollenbögen zu „Under Fire“
- Der Spielplan aus dem GRT-Paket
- Ein paar Counter und Fahrzeuge

Schauspielerbogen

Jeder Spieler wählt einen Schauspieler. Falls jemand gerne eine Frau spielen möchte, ändert er oder sie einfach den Namen auf dem Schauspielerbogen.

Die Attribute auf dem Schauspielerbogen sind die Grundeigenschaften des Schauspielers. Falls Attributwürfe gemacht werden müssen, würfelt der Spieler mit W20 auf Attribut + 4, gleich oder darunter.

Die sekundären Attribute rechts davon werden hauptsächlich für den Kampf benötigt. Starruhm-Punkte erhält der Schauspieler für Stunts und er kann sie für Drehbuchänderungen und Take-2-Punkte ausgeben. Die Award-Punkte kann man für die Kurzregeln ignorieren.

Vorteile geben dem Schauspieler individuelle Boni. Vorteile, die die Werte (Trefferpunkte, Initiative, etc.) des Schauspielers verbessern, sind bei den Beispielschauspielern bereits eingerechnet.

Die Martial-Arts-Stile können in den Kurzregeln leider nicht berücksichtigt werden.

Für Fertigkeitwürfe würfelt der Spieler mit W20 auf Fertigkeitsstufe + Attribut, gleich oder darunter. Das Attribut wählt der Regisseur auf Basis der versuchten Handlung. Der Schauspieler kann auch auf Fertigkeiten würfeln, die nicht erlernt hat. Der Fertigkeitwert ist dann Attribut + 0. Die Zahlen in Klammern bei den Fertigkeiten sind nur für das Steigern der Fertigkeiten relevant und man kann sie für die Kurzregeln ignorieren.

Rollenbogen

Jeder Schauspieler wählt eine Rolle. Die Rolle von Alan Mok sollte auf jeden Fall besetzt werden, auch wenn weniger als fünf Schauspieler mitspielen.

Die Spieler füllen dann ihren Rollenbogen aus.

■ Trefferpunkte werden vom Schauspielerbogen übertragen und der Bonus der Rolle addiert.

■ Chi-Punkte werden vom Schauspielerbogen übertragen und der Bonus der Rolle addiert.

■ Für jede Fertigkeit, die auf dem Rollenbogen aufgeführt ist, liest der Spieler seine Fertigungsstufe auf dem Schauspielerbogen ab und sucht den Wert in der linken Spalte links unten auf dem Rollenbogen und trägt als Fertigungsstufe für die Rolle den Wert aus der rechten Spalte ein. Wenn bei der Fertigkeit der Zusatz „2x“ steht ist der Endwert um eins höher. Wenn die Fertigkeit auf dem Schauspielerbogen nicht vorkommt, wird eine Stufe von null angenommen, sodass die Stufe der Rolle vier ist.

Für Fertigkeitwürfe ersetzt die Fertigungsstufe auf dem Rollenbogen diejenige vom Schauspielerbogen.

Kampf

Initiative wird mit W10 gewürfelt und der Initiativewert vom Schauspielerbogen addiert. Die Rolle mit der höchsten Initiative handelt als erster.

Eine Kampfrunde besteht aus zwei Phasen. In der ersten Phase kann jeder in der Reihenfolge der Initiative zwei Aktionen ausführen. Ein Angriff kostet eine Aktion. Ein Stunt kostet eine Aktion. In der zweiten Phase sind alle Schauspieler, die Extra-Aktionen (durch Vorteile des Schauspielers, Vorteile der Rolle oder gekauft mit Chi-Punkten) haben, noch einmal an der Reihe. Das Maximum sind drei Extra-Aktionen.

Zum Angriff würfelt der Schauspieler mit W20 auf die zur Waffe passende Kampffertigkeit + Nahkampf- oder Fernkampfattribut, gleich oder darunter. Für alle Arten von Martial Arts wird „Waffenloser Kampf“ benutzt. Alle Gegenstände am Set, die der Schauspieler anheben kann, kann er auch als improvisierte Waffen

NEW HONG KONG STORY

Ein Cinematic Action Rollenspiel



benutzen. Als Fertigkeit benutzt er dafür „Diverse Nahkampfwaffen“, wenn er mit der improvisierten Waffe einen Schlag auf den Gegner ausführt, und „Diverse Fernkampfwaffen“, wenn er den Gegenstand wirft.

Alle Waffen haben einen festen Schadenswert. Der Schauspieler addiert dazu seinen Nahkampf-Schadensbonus oder seinen Fernkampf-Schadensbonus. Mit einem kritischen Erfolg (siehe unten) verursacht der Angreifer 10 zusätzliche Schadenpunkte. Den Schaden einer improvisierten Waffe legt der Regisseur fest.

Zur Verteidigung würfelt ein Schauspieler entweder auf Waffenfertigkeit + Nahkampfverteidigung oder auf Ausweichen + GES. Bei einem gelungenen Wurf nimmt er nur halben Schaden (aufrunden). Ist der Wurf gleich dem des Angreifers oder darunter, nimmt er keinen Schaden. Eine Verteidigung kostet keine Aktion. Die zweite Verteidigung in einer Runde bekommt aber einen Abzug von -2, die dritte -4, und so weiter. Ein Angriff mit einem kritischen Erfolg kann nicht verteidigt werden.

Stunts

Gefährliche und schwierige Aktionen sind Stunts. Für einen Stunt gibt es einen Abzug von -2 auf den Fertigkeitswurf. Gelingt der Stunt, bekommt der Schauspieler einen Starruhm-Punkt. Ein besonders schwieriger Stunt kann auch einen Abzug von -4 (-6, -8) haben. Der Schauspieler bekommt nach dem gelungenen Stunt dann 2 (3, 4) Starruhm-Punkte.

Kritische Erfolge und Patzer

Ein Wurf von eins oder zwei ist ein kritischer Erfolg. Die Handlung gelingt besonders gut. Ein Wurf von 19 oder 20 ist ein Patzer. Die Handlung geht spektakulär schief – eine gute Gelegenheit für den Regisseur, sich neue Herausforderungen für den Schauspieler auszudenken.

Starruhm-Punkte

Mit Starruhm-Punkten kann der Schauspieler in den Kurzregeln Take-2-Punkte kaufen oder Drehbuchänderungen vornehmen. Zwei Take-2-Punkte kosten einen Starruhm-Punkt.

Mit einer Drehbuchänderung kann ein Schauspieler zum Beispiel einen Gegenstand, den er braucht, dabei haben oder Dinge zu den Kulissen hinzufügen. Jede Drehbuchänderung muss vom Regisseur genehmigt werden. Man kann damit nicht direkt den Gesundheitszustand eines Gegeners beeinflussen.

Chi-Punkte

Mit Chi-Punkten kann der Schauspieler Boni kaufen. Jeder Schauspieler darf in einer Runde maximal 20 Chi-Punkte ausgeben (außer der mit dem Vorteil „Chi Flow“, bei dem das Maximum 25 ist).

- Eine Extra-Aktion kostet 10 Chi-Punkte
- Ein Schadensbonus von +5 kostet fünf Chi-Punkte (muss vor dem Angriff ausgegeben werden)
- Eine Attributssteigerung um +1 kostet 10 Chi-Punkte (sekundäre Attribute werden nicht neu berechnet; muss vor dem Würfeln ausgegeben werden).

Take-2-Punkte

Für einen Take-2-Punkt kann der Schauspieler einen missglückten Würfelwurf wiederholen. Einen Patzer zu wiederholen, kostet zwei Take-2-Punkte. Man darf maximal drei Take-2-Punkte für einen Würfelwurf ausgeben.

Martial Arts

Die unterschiedlichen Martial-Arts-Stile können im Kurzscenario leider nicht benutzt werden. Man kann stattdessen einfache waffenlose Angriffe machen.

Ein Faustschlag verursacht 10 Schadenspunkte.

Ein Tritt wird mit einem Abzug von -1 auf den Angriffswurf ausgeführt und verursacht 14 Schadenspunkte.

Für jede Stufe, die der Schauspieler für seinen Martial-Arts-Stil erlernt hat, bekommt er in den Kurzregeln +1 eins auf den Schaden seiner waffenlosen Angriffe.

NSCs

NSCs werden nach ihrer Wichtigkeit kategorisiert. Statisten haben keinen Text und tauchen meistens in größerer Anzahl auf. Sprechrollen sind nur geringfügig

NEW HONG KONG STORY

Ein Chinese Action Rollenspiel

wichtiger und haben zumindest etwas Dialog. Nebenrollen sind erstzunehmende Gegner. Hauptrollen sind wichtig und am schwierigsten zu besiegen.

Für Angriffe gegen Statisten bekommt man einen Bonus von +2. Falls ein Schauspieler einen Statisten anspricht, kann der Regisseur diesen zu einer Sprechrolle machen, wenn er antwortet.

Statisten: Trefferpunkte: 20-25, Initiative: $1w10+4$, Angriff: 8, Verteidigung: keine, Aktionen: 1

Sprechrollen: Trefferpunkte: 40-60, Initiative: $1w10+5$, Angriff: 8, Verteidigung: 8, Aktionen: 2

Nebenrollen: Trefferpunkte: 80-100, Initiative: $1w10+6$, Angriff: 10, Verteidigung: 10, Aktionen: 3

Hauptrollen: Trefferpunkte: 120-150, Initiative: $1w10+7$, Angriff: 10, Verteidigung: 10, Aktionen 3

Waffen

Alle Waffen einer Kategorie werden mit derselben Fertigkeit benutzt. Der Schaden einer Waffe ist fest. Der Schauspieler addiert seinen Nahkampf- oder Fernkampf-Schadensbonus.

Pistolen: Fertigkeit: Pistolen & Maschinenpistolen, Schaden: 14

Maschinenpistole: Fertigkeit: Pistolen & Maschinenpistolen, Schaden: 16

Sturmgewehr: Fertigkeit: Gewehre, Schaden: 20

Schrotflinte: Fertigkeit: Gewehre, Schaden: 22

Messer: Fertigkeit: Kleine Nahkampfwaffen, Schaden: 8

Schwert: Fertigkeit: Mittelgroße Nahkampfwaffen, Schaden: 14

Baseballschläger: Fertigkeit: Diverse Nahkampfwaffen, Schaden: 10

Handgranate: Fertigkeit: Diverse Fernkampfwaffen, Schaden: 30

Die Explosion eines Fahrzeugs verursacht 50 Schadenspunkte.



<https://newhongkongstory.de>



@nhksrpg



info@newhongkongstory.de

