# CHILL — CHARAKTERERSCHAFFUNG

Von den verschiedenen Methoden wird hier nur eine aufgeführt, da sie — abgesehen von Archetypen — für Cons die beste ist. Die Rede ist vom Verteilungssystem. Hier die einzelnen Schritte, die zu einer Erschaffung nötig sind:

1. Nehmen eines Charakterbogens (siehe Kapitel 1, S. 1).
2. Kurzes Nachdenken über den Charakter und eintragen der ersten Notizen (siehe Kapitel 2, S. 1).
3. Kaufen Vorteilen und Nachteilen (siehe Kapitel 3, S. 2).
4. Kaufen von Basisfertigkeiten (siehe Kapitel 4, S. 9).
5. Kaufen von Fertigkeiten (siehe Kapitel 5, S. 9).
6. Kaufen von Disziplinen der Kunst (siehe Kapitel 6, S. 15).
7. Letzte Schliffe (siehe Kapitel 8, S. 15).
8. Übertragen auf den Charakterbogen (siehe Kapitel 9, S. 16).
9. Kurze Charakterbeschreibung (siehe Kapitel 10, S. 16).

## 1 Der Charakter- und Arbeitsbogen

Als erstes braucht der Deliquent einen Charakter- und Arbeitsbogen. Auf diesem Bogen finden sich zwei Sektionen: Die obere, der Charakterbogen, wird wärend des Spieles gebraucht. Der untere dient der Charaktererschaffung. Mit dem unteren beschäftigen wir uns zu erst…

## 2 Erste Gedanken…

Wie soll der Charakter drauf sein? Soll er stark oder schwach, klein oder groß, männlich oder weiblich sein… All diese Gedanken sollten *vor* der Erschaffung durchgeführt werden. Es ist sicherlich nicht verkehrt, auf dem Arbeitsbogen all diese Dinge anzumerken. Bei der Gelegenheit sollten auch die CEP, die *Charakter Erkenntnis Punkte*, irgend wo vermerkt werden. Davon hat jeder Charakter 100 Stück, und sie werden benutzt, um ihn zu entwickeln.

# 3 Vor- und Nachteile

Eigentlich sollten die erst später behandelt werden, doch da sie sich empfindlich auf die CEPs auswirken können, stehen sie bereits hier.

## 3.1 Vorteile

Jeder Vorteil kostet 1 CEP, doch einige können in verschiedenen Stufen gekauft werden. Falls das der Fall ist, sind die entsprechenden Vorteile mit einem * gekennzeichnet.

**Absoluter Orientierungssinn:** Der Charakter weiß immer, wo sich welche Himmelsrichtung befindet. Weiter kennt er jeden Weg, den er einmal gegangen ist.

**Atraktiv:*** Der Charakter hat einen Bonus von 5 auf jeden Wurf, der mit Charm oder Überzeugung zu tun hat und gegen einen Ertreter des anderen Geschlechtes gerichtet ist.

**Ausrüstung:*** Der Charakter hat Zugang zu einer bestimmten Art schwer zu bekommender Ausrüstung. (Komischer Weise denken viele Spieler dabei meistens an Waffen...)

**Beidhändigkeit:** Der Charakter trägt als Haupthand *Beide* ein. Er hat niemals Mali wegen der „falschen" Hand und kann wei einhändige Waffen gleichzeitig führen.[1]

**Connoisseur:** Ein Connoisseur ist jemand, der sich in irgend einer Gepflogenheit des eleganten Lebens zu einem Kenner entwickelt hat. Ein Connoisseur des Essens beispielsweise ein Gourmet. Bei Proben, die etwas mit dem entsprechenden Gebiet zu tun haben, hat der Connoisseur einen Bonus von 10.

**Giftresistenz:*** Jeder Wurf gegen Gifte wird um die Stufe der Fertigkeit aufgewertet. Die Stufe kann maximal 2 betragen.

**Glückspilz:*** Der Charakter startet pro Stufe mit 10 Glückspunkten mehr.

**Gutes Erinnerungsvermögen:** Der Charakter kann bis zu zwei Würfe auf *Perceptions* machen, um sich an irgend etwas zu erinnern, was er einmal gesehen oder gehört hat.

**Gutes Gehör:*** Für jede Stufe kann der Spieler +10 zu jeder Fertigkeit addieren, die mit Hören zu tun hat.

[1] Damit kann er bis zu sechs Angriffen pro Runde führen.

**Guter Geschmacks- und Geruchssinn:*** Wie *Gutes Gehör*, aber für Fertigkeit des Riechens und des Schmeckens.

**Gutes Sehvermögen:*** Selbes für's Sehen.

**Haustier:*** Dieses Haustier kann mit dem Charakter kommunizieren und einfache Befehle ausführen. Je mehr CEPs der Spieler ausgibt, desto größer ist das Tier. Für 1 CEP gibt es eine Maus, für 2 CEP einen größeren Vogel oder eine Katze, 3 CEP ist eine größe Schlange wert und so weiter. Für ein wirklich großes Tier (etwa einen Tiger oder ein Bär) würde mindestens 10 CEP kosten.

**Hexenriecher:*** Der Charakter ist im Erspüren des Bösen besonders gut. Der Divisor (normalerweie 5) in der Formel zu errechnung des Wertes in *Erspüren des Unbekannten* wird pro eingesetzten CEP um 1 gesänkt. Die maximale Stufe ist 3, der Grundwert also $\frac{WNM}{3}$.

**Informationsquelle / Kontakte:*** Hier handelt es sich um Personen, die der Charakter kennt und die bereit sind, ihm mit Informationen zu helfen. Dabei werden die CIP-Kosten danach berechnet, wie gut der Kontakt auf seinem Gebiet ist und wie gut der Charakter mit ihm bekannt ist. Um Verwirrung zu vermeiden, wird das erste je nach Qualität mit S, L oder M (also ebenso wie Fertigkeiten), das letzetre mit eine Zahlenwert zwischen 0 und 2 gekennzeichnet. Eine Übersicht über die Kosten und den tatsächlichen Nutzen findet sich in Tabelle 1, S. 4. Falls ein Charakter für sich in Anspruch nimmt, einen Schlossermeister als Bruder zu haben, so kostet ihn das 4 CEP und wird als *Kontakt: Schlosser M2* notiert.[2]

**Konzentration:** Diese Fertigkeit erlaubt einen Wurf auf Willenskraft, falls eine Aktion wegen einer Störung, Verwundung oder ähnlichem unterbrochen oder erschwert werden soll. Falls der Wurf gelingt, fallen alle Beeinträchtignngen weg.

**Krankheitsresistents:*** Jeder Wurf gegen eine Krankheit wird um die Anzahl der Stufen aufgewertet. Die Fertigkeit kann maximal auf Stufe 2 gekauft werden.

**Mut:*** Angst-Proben werden leichter; pro Stufe kann der Spieler +10 zu seinem Wert addieren. Die Fertigkeit kann maximal auf Stufe 3 erkauft werden.

[2]Dieser Tabelle nach wäre es theoretisch möglich eine, unbestimmte Menge von durchschnittlichen flüchtigen Kontakten zu haben. Die it nicht ganz falsch, es wird ejdoch davon ausgegangen, daß ein Charakter nicht jeden Fleischer, bei dem er sein Abendbrot kauft, aufschreibt…Mit anderen Worten: Es dürfte normaler Weise kein Problem sein, jeder Zeit einen 0 CEP Kontakt zu haben, dies gelten aber wegen ihrer absolut niederwertigen Spielrelevanz nicht als Kontakte.

| CIP | Güte | Verhältnis |
|---|---|---|
| 0 | **Schüler:** Ein ganz gewöhnlicher Vertreter seiner Art, ohne weitere spezielle Kenntnisse. | Flüchtige Bekanntschaft; der Charakter ist zwar Kunde und der Kontakt übernimmt zu seinem gewöhnlichem Satz die eventuelle Aufträge, Freundschaft besteht zwischen ihm und dem Charakter nicht. |
| 1 | **Lehrer:** Der Kontakt ist in seinem Beruf wirklich gut und übernimmt auch vertracktere Aufgaben. | Der Kontakt schätzt den Charakter als guten Kunden, ist sogar mit ihm befreundet und gewährt auch gelegendlich einen Preisnachlaß. Er übernimmt auch wirloch delikate Fälle. |
| 2 | **Meister:** Ein Könner seines Faches. Es gibt wenige Dinge auf seinem Bereich, die er nicht erledigen könnte. | Ein wahrhafter Freund, vielleicht sogar Verwandter, der alles mögliche für den Charakter tun würde. Im Gegenzug würde der Charakter auch alles mögliche für ihn tun. |

Tabelle 1: Kosten für Kontakt-Archetypen

**Nachtsicht:** Dunkleheit schränkt das Gesichtsfeld ein. Ein Charakter mit Nachtsicht sieht doppelt so weit im Dunkeln wie einer ohne (maximal so weit, wie bei Helligkeit...), in totaler Dunkelheit nützt Nachtsicht nichts.

**Privileg:*** Das kann ein Presseausweis, ein Waffenschein (oder die Erlaubnis, eine sonst verbotene Waffe zu führen) oder die Erlaubnis, als Rechtsanwalt zu praktizieren, sein.

**Reichtum:** Die meisten Charaktere sind so oder so nicht ganz arm. Doch dieser Charakter ist reich!

**Schicksal:** Ein sehr...zweischneidiger Vorteil. Der Charakter hat eine Bestimmung, ein bestimmtes Schicksal. Jede Aktion, die ihm der Erfüllung näher bringt, ist um 10 Punkte erleichtert, jede Aktion, die seinem Schicksal entgegensteht, ist um 10 Punkte erschwehrt. (Ein typisches Schicksal wäre *Irgend wann muß der Charakter einem Dämon, dem er knapp entkommen konnte, erneut gegenüber stehen*.) Der Spielleiter sollte sich genau überlegen, ob er diesen Vorteil zuläßt. Er ist nicht verpflichtet, dem Spieler genau zu sagen, was das Schicksal ist.

**Spezialist:*** Der Charakter ist in irgend einer Fertigkeit auf ein bestimmtes Gebiet spezialisiert. Sobald eine Probe auf diese Fertigkeit fällig ist, hat er einen Bonus von 10.

**Tierfreund:*** Der Charakter hat eine natürliche Begabung für den Umgang mit Tieren. Jeder Erfolg einer mit Tieren verbundenen Fertigkeit wird um die Stufe der Tierfreund-Fähigkeit verbessert. Diese Fertigkeit kann maximal auf Stufe 3 erworben werden.

**Verstärkte Regeneration der Willenskraft:** Pro Stunde Schlafenszeit regeneriert der Charakter 1W5 Punkte Willenskraft, falls ihm ein Willenskraft-Wurf gelingt.

**Verstärkte Stamina Regeneration:** Verbessert den Rückerhalt von Stamina pro Runde um 1. Das schließt auch den Rückgewinn durch die Disziplin *Restore Stamnia* ein.

**Verstärkte Wundheilung:** Pro Tag regeneriert der Charakter eine zusätzliche Wundenbox, falls ihm ein Stamina-Wurf am Anfang des Tages gelingt.

**Voraussicht:*** Der Charakter kann pro Stufe einmal wärend des Szenarios um eine Schilderungder Folgen einer geplahnten Aktion bitten.

**Zentraler Charakter:** Kommt nur in gesonderten Situationen und mit besonderer Genehmigung des Spielleiters vor: Der Charakter ist die zentrale Person des Szenarios, also die Person, die am Ende das Monster in die Knie zwingt.

### 3.2 Nachteile

Hier bekommt der Charakter CEPs hinzu. Die Regel betreffs der Addierbarkeit gilt immernoch, und einige der Fertigkeiten wurden mit einem † gekennzeichnet. Diese sollten im Spiel durch gutes Rollenspiel dargestellt werden.

**Abhängiger, 1 bis 3 CEP:** Dies meint keine Drogenabhängigkeit. Vielmehr ist die Rede von Personen (oder Gegenständen), die dem Charakter mehr Wert sind als sein eigenes Leben. Eine Person bringt einen CEP, mehrere an einem Ort 2 CEP, über weitere Strecken verteilte bringen 3 CEP.

**Abhängigkeit, 2 bis 5 CEP:** Der Charakter ist psychisch oder / und physisch von irgend einer schädlichen Substanz abhängig. Er muß pro Tag einen WKR-Wurf druchführen, um nicht den Entzugserscheinungen zu erliegen. Wann das ist, kann der Spielleiter entscheiden, meist jedoch in Stress-Situationen. Verhindern läßt sich das durch regelmäßige Einnahme der Droge. Die Auswirkungen sind Abzüge in Höhe von 25 Punkten auf alle Grundeigenschaften und Fertigkeiten für etwa zwei Stunden. Danach ist ein erneuter Wurf auf WKR fällig. Die

Anzahl der CEPs richtet sich nach der Schädlichkeit und Verfügbarkeit der Droge.

**Alter*** , $\frac{3\ CEP}{5\ Jahre>65\ \wedge\ 2\ Jahre<16}$**:** Dieser Nachteil kann nur nach Kauf der Basisfähigkeiten erworben werden. Die Charaktere müssen für jeweils 3 CEP von STR, STA, GES oder GEW 10 Punkte abziehen (in beliebiger Kombination). Minimal ist ein Alter von 12, Maximal eines von 85 möglich.

**Analphabeth, 2 CEP:** Der Charakter kann weder Lesen noch Schreiben.

**Ausenseiter, 2 CEP:** Der Charakter wird von der sozialen Gesellschaft ausgestoßen. Er kann ein gesuchter Flüchtling sein oder aus anderen Gründen sozial geächtet werden.

**Arm, 1 CEP:** Der Charakter hat sehr wenig Geld zu Verfügung.

**Besessenheit*** † , $\frac{1}{Stufe}$ **CEP:** Der Charakter ist von irgend etwas besessen und versucht bei jeder sich bietenden Gelegenheit, dieses Ziel zu erreichen. Um einer solchen Versuchung zu widerstehen, ist eine Probe auf WKR nötig. Für eine einfache Besessenheit reicht ein S-Erfolg, für jede weitere Stufe muß der Erfolg um eine Kategorie besser sein. Folglich ist die maximale Stufe des Nachteils vier.

**Blindheit, 10 CEP:** Alle Fertigkeiten, die mit Sicht zu tun haben, werden auf $\frac{1}{20}$ gesänkt.

**Einarmigkeit, 3 CEP:** Nachteile je nach Situation und Spielleiterenstcheidung. Ein künstlicher Arm, der so gut wie ein normaler funktioniert, gleicht den Nachteil und die Punkte dafür aus.

**Einhändigkeit, 2 CEP:** Wie Einarmigkeit.

**Flashbacks, 2 oder 4 CEP:** Der Charakter leidet an einem Traumatischen Erlebnis, welches ihm einen Flashback beschehrt, sobald ein Trigger-Effekt auftritt. Den muß er zunächst definieren. Für den doppelten CEP-Wert wird der Flashback nach dem Zufallsprinzip vom Spielleiter einmal wärend des Szenarios ausgelößt.

Sobald ein Flashback auftirtt, muß der Charakter einen WKR-Wurf schaffen, um wieder einsatzfähig zu sein.

**Gespaltene Persönlichkeit, 5 CEP:** Der Charakter hat zwei Persönlichkeiten. Es ist erforderlich, zwei Charaktere zu erschaffen, die beide diesen Nachteil haben. Es empfielt sich nicht, am Anfang so einen Charakter zu spielen.

**Gothic Romanze**$^{\dagger}$ **, 2 bis 3 CEP:** Der Charakter ist eine typische Goth-Romanze verwickelt. Für 2 CEP ist das Ziel seiner Hingabe ein normaler Fall, für 3 CEP ist es vollkommen hilflos und auf Schutz angewiesen. Beispiele können zum Beispiel in *A Chinese Ghost Story* [3, 4, 5] gefunden werden.

**Heimgesucht, 2 bis 5 CEP:** Eine übersinnliche Kreatur jagt den Charakter.

Die CEPs errechnen sich aus den EWS:

| | |
|---|---|
| 2 CEP: | 85 – 105 EWS |
| 3 CEP: | 110 – 120 EWS |
| 4 CEP: | 125 – 135 EWS |
| 5 CEP: | 140 – 150 EWS |

**Impulsiv**$^{\dagger}$ **, 1 CEP:** Erst schießen — dann denken!

**Nachtblindheit, 1 CEP:** Die Distanz, die der Charakter im Dunkeln sehen kann, wird auf die Hälfte reduziert.

**Neugier**$^{\dagger}$ **, 1 CEP:** Der Forscherdrang des Charakters ist stärker als sein Überlebensinstinkt.

**Pechvogel**$^{*}$ **, 1 bis $\frac{GLK}{10}$ CEP:** Pro Stufe startet der Charakter Szenarios mit 10 Glückspunkten weniger.

**Phobie, 1, 2 oder 5 CEP:** Wie bei CoC. Eine Phobie, die einen Angst-Wurf ausmacht, bringt 1 CEP, eine extreme Phobie, die einen Angst-Wurf auf die Hälfte des Willenskraft-Wertes gewirkt wird oder eine normale gegen Tote Dinge und Dunkelheit bringt 2 CEP, und eine extreme Phobie gegen Tote Dinge oder Dunkelheit sogar 5 CEP.

**Psychologisches Leiden**$^{\dagger}$ **, 5 CEP:** Hierunter fallen neben Paranoia (nicht dem Spiel…) auch manische Depression und ähnliches. Der Spielleiter sollte vorher genau überlegen, ob er diesen Nachteil zulassen will und ihn dnn mit dem Spieler sehr genau ausarbeiten.

**Psychologischer Schwachpunkt**$^{*}$ **, $\frac{1}{Stufe}$ CEP:** Dunkle Punkte der Vergangenheit oder kleine, tief verborgene Ängste und Probleme des Charakters. Sie machen sich selten wärend des Spieles bemerkbar, erleichtern es jedoch dem Gegner, Hypnose oder bestimmte Fähigkeiten des *Weg des Bösen* einzusetzen. Pro Stufe wird der dazu erforderliche Erfolg um ein Resultat erleichtert. Die maximale Stufe ist daher 4.

Psychologische Schwachpunkte sind besonders in Abenteuern des Subgeneres *Psychologischer Horror* stimmig. Ein schönes Beispiel für sowohl die Fehler als auch die Anwendung des Wissens findet sich in *Hellblazer* [1].

**Sadismus, 1 CEP:** Ein solcher Charakter ist fasziniert davon, andere Lebewesen leiden zu sehen. Er muß wann immer sich die Gelegenheit

bietet, einem anderen Lebewesen ungestraft (also ohne unmittelbare Auswirkungen für ihn selbst) Schmerzen zuzufügen, einen WKR-Wurf machen, um das nicht zu tun. Dieser Nachteil ist meistens nicht für Spielercharaktere gedacht.

**Schlechtes Gehör, 2 CEP:** Sämtliche Proben, die etwas mit Hören zu tun haben, werden gegen den halben Wert gewürfelt. Dieser Nachteil läßt sich nicht mit einem Hörgerät ausgleichen.

**Schlechte Sicht, 2 CEP:** Wie schlechtes Gehör, nur für die Augen.

**Schlechte Sicht, korrigierbar, 1 CEP:** Der Charakter ist Brillen- oder Kontaktlinsenträger. Keine Auswirkungen, bis er sie verliert. Dann die gleichen wie bei schlechter Sicht.

**Schlechtes Riechen und Schmecken, 1 CEP:** Der Wert für alle Proben, die mit dem Sinnen zu tun haben, wird halbiert.

**Schreckhaftigkeit,* 3 CEP:** Macht sich in wirklichen Stress-Situationen bemerkbar und erschwert Angstwürfe um 10 Punkte pro Stufe. Die maximale Stufe ist 3.

**Schwacher Magen, 3 CEP:** Sobald der Charakter blutige Szenen erlebt, ist ein WKR-Wurf fällig, um nicht in Hysterie zu erbrechen. Das würde ihn für 1W10 Runden beschäftigt halten.

**Selbstüberschätzung† , 1 CEP:** Der Charakter geht davon aus, daß er der einzige ist, der irgend ein Problem lßoen kann. Er hält sich selbst für den besten Mann / die beste Frau für alles.

**Ungewohntes Aussehen, 3 CEP:** Das Aussehen des Charakters ist aus irgend welchen Gründen unmenschlich. Die meisten Menschen reagieren darauf mit panischer Flucht. Bei zwischenmenschlichen Fertigkeitswürfen wird der Erfolg bei Sichtkontakt um eine Kategorie abgewertet.

**Verkrüppelt, 3 oder 5 CEP:** Eine leichte Verkrüppelung halbiert die Bewegungsrate des Charakters und ist 3 CEP wert. Eine schwere Verkrüppelung viertelt ssie und bringt 5 CEP.

**Will nicht Töten, 3 CEP:** Der Charakter lehnt es ab, andere Wesen als definitiv der Dunklen Seite zugehörige zu töten. Er würde sich unter allen Umständen weigern, so etwas zu tun.

**Will nicht verletzen, 6 CEP:** Wie *Will nicht töten*, jedoch noch kritischer — der Charakter will keinem lebendem Wesen Schaden zufügen.

Nachdem diese Dinge eingekauft wurden, kann die restliche Wertvergabe geschehen.

# 4 Die Basisfähigkeiten

Von den 100 CEP können zunächst einmal Basisfähigkeiten gekauft werden. Dabei kosten je 5 Punkte für die Fähigkeiten einen CEP. Dabei können diese 5 Punkte auch verteilt werden, also kann für einen CEP zum Beispiel STR um 3 und GEW und GES je um 1 gesteigert werden. (Für eine Übersicht der verschiedenen Kosten siehe Tabelle 3, S. 18.)

# 5 Fertigkeiten

Fertigkeiten basieren auf Basisfähigkeiten. Hier gibt es irgend wo eine Liste, wo steht, wie das zusammenhängt. Auf jeden Fall können Fertigkeiten auf drei verschiedenen Stufen erlernt werden: *Schüler*, *Lehrer* und *Meister*. Der erste Grad kostet 1 CEP, der zweite 2 CEP und der dritte 4 CEP. Also kostet eine Meister-Fertigkeit 7 CEP.

Es gibt drei Arten von Fertigkeiten: Kampf, Information und Andere. (Auch für diese Kosten finden sich in Tabelle 3, S. 18 eine Übersicht.)

## 5.1 Kampf-Fertigkeiten

Die meisten der hier aufgeführten Kategorien enthallten verschiedene Fertigkeiten, die einzeln erlernt werden müssen. Neben dem Grundwert der Kategorie wird auch der Wert angegeben, den ein in dieser Fertigkeit ungeübter Charakter hat.

**Ausweichen:** $(\frac{GEW+GLK}{2})$, ungeübt: $(\frac{GEW+GLK}{4})$. Diese Fertigkeit nimmt eine Sonderstellung ein. Sie läßt sich gegen jede Art des Angriffs ausführen. Außerdem kann sie auch als normale Fertigkeit eingesetzt werden. Deshalb ist sie dort ebenfalls aufgeführt. Näheres zum Ausweichen innerhalb eines Kampfes findet sich in Kapitel **??**, S. **??**.

**Beidhändigket:** [3] (Kein Grundwert.) Mit dieser Fertigkeit ist es möglich, eine Waffe mit der „falschen“ Hand einzusetzen. Der Wurf erfolgt auf den normale Waffenfertigkeitswert des Charakters multiplziert mit einem entsprechenden Faktor. Dieser findet sich in Tabelle 2, S. 10. Ohne diese Fertigkeit ist ein Charakter nicht in der Lage, seine Waffen auch nur annähernd gezielt parallel zu seiner „guten“ Hand zu koordinieren.

**Bogen:** $(\frac{GES+STR}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+STR}{4})$. Die Fertigkeiten dieser Kategorie sind Armbrust, Lang- und Kurzbogen.

**Fangwaffen:** $(\frac{GEW+GES+STR}{3})$, ungeübt: $(\frac{GEW+GES+STR}{10})$. Hierunter fallen Bola, Lasso und Peitsche.

[3] Diese Fertigkeit ist nicht im originalen Chill-Regelwerk vorgesehen.

| Stufe | Faktor |
|---|---|
| – | 0 |
| S | 0,25 |
| L | 0,75 |
| M | 1 |

Tabelle 2: Modfikatoren für Beidhändigkeit

**Feuerwaffen:** $(GES)$, ungeübt: $\frac{GES}{2}$. Das Feld umfaßt die Fertigkeiten Pistole, Gewehr und Automatische Waffen.

**Martial Arts:** $(\frac{GEW+GES+STR+WKR}{4})$, der ungeübte Einsatz ist nicht möglich. Dieses Feld umfaßt Judo, Karate, Jujutsu, Aikido und all diese Sachen. Diese Fertigkeit kostet das Doppelte an CEP.

**Nahkampf:** $(\frac{GEW+STR}{2})$, ungeübt: $(\frac{GEW+STR}{4})$. Dieses Feld umfaßt Boxen, Ringen, Speer, Dolch / Messer, Macheten (generell scharfe Hiebwaffen), Rapier, Schwert (1h), Schwert (2h), Polearm und Blackjack — was immer das sei...

**Schleuder:** $(\frac{GES+STR}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+STR}{4})$.

**Schwere Waffen:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{20})$. Diese Fertigkeit bezieht sich auf Waffen wie Haubitzen, Stalinorgeln und ähnlichen.

**Wurfwaffen:** $(\frac{GES+STR}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+STR}{5})$. Das Gebiet umfaßt die Bereiche Axt / Tomahawk, Boomerang, Wurspeer, Dolch / Messer und nicht ausbalanzierte Objekte.

## 5.2 Normale Fertigkeiten

Auch bei diesen Fertgkeiten wird neben dem Grundwert der Einsatzwert enes in dieser Fertigkeit nicht geübten Charakters angegeben. Bei den meisten handel es sich tatsächlich um Fertigkeiten, in einigen Fällen jedoch um Fertigkeitskategorien. Bei diesen sind — wie schon bei den Kampfwerten — die einzelnen Fertigkeiten aufgeführt. Falls eine Fertigkeit bstimmte Voraussetzungen erfüllen muß, wird auch das angegeben.

**Administration:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$.

**Akrobatik:** $(\frac{GEW+WNM+STA}{3})$, ungeübt: $(\frac{GEW+WNM+STA}{20})$.

**Angeln und Fischen:** $(\frac{GLK+WNM+WKR}{3})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM+WKR}{10})$.

**Architektur:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{10})$.

**Astrologie:** $(\frac{GLK+WNM+WKR}{3})$, ungeübter Einsatz ist nicht möglich.

**Ausweichen:** $(\frac{GEW+GLK}{2})$, ungeübt: $(\frac{GEW+GLK}{4})$. Diese Fertigkeit wird meistens als Kampf-Fertigkeit eingesetzt. Daher ist sie dort ebenfalls aufgeführt.

**Bildhauerei:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{20})$.

**Charm:** $PER$, ungeübt: $(\frac{PER}{2})$.

**Computer:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$. Diese Fertigkeit kann auch als Informationsfertigkeit benutzt werden. Deshalb wurde sie dort ebenfalls aufgeführt.

**Einschüchtern:** $PER$, ungeübt: $(\frac{PER}{2})$.

**Elektronik:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{10})$.

**Fahren:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{10})$. Dieses Feld umfasst — ähnlich wie die Waffenkategorie — mehrere Fertigkeiten. Sie beziehen sich auf die verschiedenen Fahrzeugtypen. Im Einzelnen sind das: Autos, Seefahrzeuge und Motorräder.

**Filmemachen:** $(\frac{WNM+PER+WKR}{3})$, ungeübt: $(\frac{WNM+PER+WKR}{20})$.

**Flagg-Alphabet:** $(\frac{GES+WNM+WKR}{3})$, ungeübter Einsatz nicht möglich.

**Gesetzeskenntnisse:** $(\frac{GLK+WNM+PER+WKR}{4})$, ungeübter Einsatz nicht möglich.

**Glücksspiel:** $(\frac{GLK+WNM+PER}{3})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM+PER}{10})$.

**Handschriftenanalyse / -fälschung:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{20})$. Diese Fertigkeit kann auch als Informations-Fertigkeit benutzt werden. Deshalb ist sie dort ebenfalls aufgeführt.

**Heimlichkeit:** $(\frac{GEW+GLK+WNM}{3})$, ungeübt: $(\frac{GEW+GLK+WNM}{10})$.

**Hypnose:** $(\frac{GLK+WNM}{2})$, ungeübter Einsatz nicht möglich.

**Jagen / Fallenstellen:** $(\frac{GLK+WNM+WKR}{3})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM+WKR}{10})$.

**Kalligraphie:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{10})$.

**Klempner:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{10})$. Die Resultate *S*, *L* und *M* werden der Übersicht halber benutzt, stehen jedoch — der Berufswelt entsprechend — für *Lehrling*, *Zimmermann* und *Meister*.

**Klettern:** $(\frac{GEW+WNM+STA+STR}{4})$, ungeübt: $(\frac{GEW+WNM+STA+STR}{20})$.

**Kreatives Schreiben:** $(\frac{GLK+WNM+PER}{3})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM+PER}{10})$.

**Kunstverständnis:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$.

**Landwirtschaft:** $(\frac{GLK+WNM+WKR}{3})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM+WKR}{10})$.

**Laufen:** Aktuelles STA, ungeübt: Sonderregel.

**Lippen lesen:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$.

**Malen / Zeichnen:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{20})$.

**Mauern:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{10})$. Zu den Bezeichnungen siehe *Klempner*.

**Mechanik:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{20})$.

**Medizinische Fertigkeiten:** Dies Feld umfasst — ähnlich wie die Waffenkategorien — mehrere Fertigkeiten. Sie müssen einzeln erlernt werden und haben alle den gleichen Grundwert: $(\frac{GES+WNM+STA+WKR}{4})$. Ungeübt können nur die einfachsen Prozeduren mit einem Wert von $(\frac{GES+WNM+STA+WKR}{20})$ durchgeführt werden. Die einzelnen Bereiche sind: Akkupunktur, Allgemeinmedizin, Chirurgie, Chiropraktik, Erste Hilfe, Psychatrie und Tiermedizin.

**Musikinstrumente:** $(\frac{WNM+PER+WKR}{3})$, ungeübt: $(\frac{WNM+PER+WKR}{20})$.

**Photographieren:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt wird ein Wert von $(\frac{GES+WNM}{10})$ für das einfache Machen eines Bildes, $(\frac{GES+WNM}{20})$ für alle darüber hinausgehenden Dinge genutzt.

**Pilot:** $(\frac{GEW+GES+WNM}{3})$, die Fertigkeit kann nur eingesetzt werden, falls sie erlernt wurde.

**Polizeiverhalten:** $(\frac{GLK+WNM+STA}{3})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM+STA}{20})$.

**Psychologie:** $(\frac{GLK+WNM+PER+WKR}{4})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM+PER+WKR}{20})$.

**Raumpilot:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübter Einsatz nicht möglich.

**Reiten:** $(\frac{GEW+WNM+PER}{3})$, ungeübt: $(\frac{GEW+WNM+PER}{20})$.

**Rituelle Magie:** $(\frac{GLK+WNM+WKR}{3})$, ungeübter Einsatz nicht möglich. Diese Fertigkeit ist Voraussetzung für das Wirken ritueller Zauber. Näheres dazu findet sich in Kapitel **??**, S. **??**.

**Savoir-Faire:** $(\frac{GLK+WNM+PER+WKR}{4})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM+PER+WKR}{20})$.

**Schauspielkunst:** $(\frac{WNM+PER+WKR}{3})$, ungeübt: $(\frac{WNM+PER+WKR}{20})$. Diese Fertigkeit kann auch als Informations-Fertigkeit benutzt werden. Deshalb wurde sie dort ebenfalls aufgeführt.

**Schlichten:** $(\frac{GLK+WNM+PER+WKR}{4})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM+PER+WKR}{20})$.

**Schlösserknacken:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{20})$.

**Schwimmen:** Aktuelles STA, ohne diese Fertigkeit ist Schwimmen nicht möglich.

**Singen:** $(\frac{GES+WNM+WKR}{3})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM+WKR}{20})$.

**Skaten:** $(\frac{GEW+WNM+STA}{3})$, ungeübt: $(\frac{GEW+WNM+STA}{20})$.

**Sport:** $(\frac{GEW+WNM+STA}{3})$, ungeübt: $(\frac{GEW+WNM+STA}{20})$. Jede Sportart ist eine eigene Fertigkeit.

**Sprache (Modern):** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübter Einsatz nicht möglich. Jede Sprache muß als einzelne Fertigkeit erlernt werden.

**Sprache (Historisch):** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübter Einsatz nicht möglich. Jede Sprache muß als einzelne Fertigkeit erlernt werden.

**Sprache (Zeichen):** $(\frac{GES+WNM+WKR}{3})$, ungeübter Einsatz nicht möglich.

**Sprengtechnik:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{20})$.

**Spurenlesen:** $(\frac{GLK+WNM+WKR}{3})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM+WKR}{10})$.

**Stibitzen:** $(\frac{GES+GLK+WNM}{3})$, ungeübt: $(\frac{GES+GLK+WNM}{20})$.

**Tanzen:** $(\frac{WNM+PER+WKR}{3})$, ungeübt: $(\frac{WNM+PER+WKR}{20})$.

**Taschenspielertricks:** $(\frac{GES+WNM+PER}{3})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM+PER}{10})$.

**Tierumgang / Training:** $(\frac{GEW+WNM+PER}{3})$, ungeübt:$(\frac{GEW+WNM+PER}{20})$.

**Trivial Pursuit:** $(\frac{GLK+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM}{10})$.

**Überleben:** $(\frac{GLK+WNM+STA+STR+WKR}{5})$,
ungeübt: $(\frac{GLK+WNM+STA+STR+WKR}{20})$.

**Überreden / Überzeugen:** $PER$, ungeübt: $(\frac{PER}{2})$.

**Verkleiden:** $(\frac{GES+WNM+PER}{3})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM+PER}{10})$.

**Vertrautheit:** $(\frac{GLK+WNM+WKR}{3})$, die Fertigkeit kann nur eingesetzt werden, falls sie erlernt wurde. Zu dieser Fertigkeit muß ein bestimmtes Feld (eine Stadt, irgend ein Kultur-Aspekt...) gewählt werden.

**Wassersport:** $(\frac{STA+STR+WKR}{3})$, die Fertigkeit kann nur eingesetzt werden, falls sie erlernt wurde. Als Voraussetung muß der Charakter Schwimmen auf mindestens der gleichen Stufe beherrschen wie Wasserport.

**Zimmerhandwerk:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{10})$. Zu den Stufenbezeichnungen siehe *Klempner*.

## 5.3 Informationsfertigkeiten

Informations-Fertigkeiten werden genutzt, um Informationen zu besorgen. Sie können dabei genutzt werden, um auf das eigene Wissen zurück zu greifen, oder um mit dem eigenen Wissen Forschungen durchzuführen und Ergebnisse zu bekommen. Näheres dazu findet sich unter Kapitel **??**, S. **??**. Die Angaben sind identisch mit denen für normale Fertigkeiten.

**Anthropologie / Archäologie:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$.

**Antiquitätskunde:** $(\frac{GLK+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM}{10})$.

**Astronomie:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$.

**Buchhaltung:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$.

**Computer:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$. Diese Fertigkeit kann auch als normale Fertigkeit benutzt werden. Deshalb wurde sie dort ebenfalls aufgeführt.

**Ermittlung:** $(\frac{GLK+WNM+STA}{3})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM+STA}{20})$.

**Forensik:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$. Um diese Fertigkeit zu erlernen, muß entweder die Fertigkeit *Allgemeinmedizin* oder *Ermittlung* mit dem Meistergrad beherrscht werden.

**Geschichte:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$.

**Geographie / Kartography:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$.

**Handschriftenanalyse / -fälschung:** $(\frac{GES+WNM}{2})$, ungeübt: $(\frac{GES+WNM}{20})$. Diese Fertigkeit kann auch als normale Fertigkeit benutzt werden. Deshalb ist sie dort ebenfalls aufgeführt.

**Journalismus:** $(\frac{GLK+WNM+PER}{3})$, ungeübt: $(\frac{GLK+WNM+PER}{10})$.

**Kunstverständnis:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$.

**Legenden / Überlieferung:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$. Um diese Fertigkeit zu erlernen muß in Geschichte oder Antropologie mit dem Meistergrad beherrscht werden, daß jeweils andere mindestens mit dem Lehrergrad.

**Mathematik:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$.

**Naturwissenschaften:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$. Dieses Feld umfaßt alle Naturwissenschaften. Die einzelnen Gebiete dazu sind Botanik, Chemie, Geologie, Physik und Zoologie.

**Okkultismus / Esoterik:** $(\frac{GLK+WNM+WKR}{3})$, ungeübter Einsatz n. mögl.

**Schauspielkunst:** $(\frac{WNM+PER+WKR}{3})$, ungeübt: $(\frac{WNM+PER+WKR}{20})$. Diese Fertigkeit kann auch als normale Fertigkeit benutzt werden. Deshalb wurde sie dort ebenfalls aufgeführt.

**Religionswissenschaft:** $(\frac{WNM+WKR}{2})$, ungeübt: $(\frac{WNM+WKR}{10})$.

# 6 Die Kunst

Die Kunst beinhaltet die magischen Fähigkeiten, die ein Charakter ohne weitere Kenntnisse wirken kann. Er muß jedoch die angegebene Voraussetzung erfüllen.

Die Kosten für die Künste sind ebenso wie für Fertigkeiten. Will ein Charakter jedoch eine Kunst aus mehr als einer Schuke kaufen, so kostet die zweite Schule das doppelte, die dritte das dreifache und die vierte das vierfache an CEP. (Auch diese Kosten wurden in Tabelle 3, S. 18 dargestellt.)

**Kommunikativ, PER mindestens 60,** $(\frac{WNM+PER}{3})$**:** Hellseher / Prophezeihender Traum, Telepatische Empathie, Telepatisches Senden.

**Unkörperlich, STA mindestens 60,** $(\frac{WNM+STA}{3})$**:** Körperlose Attacke, Verlassen des Körpers, Sèance.

**Schutz, GLK mindestens 60,** $(\frac{WNM+GLK}{3})$**:** Mentaler Schild, Gesteigerte Wahrnehmung, Schutzsphäre.

**Wiederherstellung, STR mindestens 60,** $(\frac{WNM+STR}{3})$**:** Akt der Stärke, Regeneration von Stamina, Regeneration von Willenskraft.

Eine besonderheit ist ***Erspüren des Unbekannten***. Diese Schullose Disziplien besitzt jeder Charakter mit einem Grundwert von $\frac{WNM}{5}$ (abgerundet). Sie kann durch den Einsatz von einem CEP pro Punkt gesteigert werden.

# 7 Rituelle Magie

Falls ein Charakter die Fertigkeit *Rituelle Magie* besitzt, kann er auch Zauber kaufen. Die Kosten sind Identisch mit der Mächtigkeit des Zaubers. Der Spieler sollte sehr genau erklären können, wo der Charakter den Zauber her hat.

# 8 Der letzte Schliff

Nun werden alle Punkte addiert und geszählt und gesehen, wie weit das Ergebnis von 100 entfernt ist. Letzte Korrekturen werden vorgenommen und die einzelnen Daten aufeinander abgestimmt.

# 9 Der Charakterbogen

Jetzt werden die Daten vom Konstruktionsbogen auf den Charakterbogen übertragen. Das geschieht wie folgend:

1. Im Feld *Grudfähigkeiten* Werden die entsprechenden Punkte neben den Grundfertigkeiten eingetragen.
2. Der Spieler entscheidet sich, ob der Charakter Rechts- oder Linkshänder ist. Falls er den Vorteil *Beidhändigkeit* gewählt hat, trägt er das bei der Händigkeit ein.
3. Die Grundbewegungsrate errechnet sich durch $\frac{GEW}{3} + 20$. Das ist die Anzahl von Metern, die der Charakter in einer Runde zurücklegt. Der Wert wird bei *Bewegung* eingetragen.

   Seine Sprintgeschwindigkeit errechnet sich durch $GEW + 50$ und wird unter *Sprint* eingetragen.
4. Bei *Untrainierter Nahkampf* wird $\frac{STR+GEW}{4}$ (abgerundet) eingetragen.
5. Bei *Erspüren des Unbekannten* wird $\frac{WNM}{5}$ (abgerundet) oder der geänderte Wert eingetragen.
6. Um die Regeneration der Willenskraft pro Stunde Schlaf festzustellen, wird der Willenskraft-Wert des Charakters durch $10$ geteilt.
7. Um die Regeneration des Staminas pro Runde festzustellen, wird der Stamina-Wert des Charakters durch $10$ geteilt.
8. Dem Charakter stehen $\frac{STR+STA}{4}$ Wundboxen zur Verfügung. Die anderen werden durchgestrichen.
9. Der Initiativ-Wert des Charakter beträgt $\frac{GEW}{10}$ (abgerundet).
10. Als letztes werden die Fertigkeiten und die Disziplinen übertragen. Dabei werden Name, Grundwert und Stufe gebraucht.

# 10 Charakterbeschreibung

Dazu gehören unter anderem der Name…Wie auch immer, die Beschreibung sollte weit genug gehen, um jeden Spieler eine genaue Idee von diesem Charakter zu vermitteln.

## 11 Charakterentwicklung

Nach Abenteuern erhalten Charaktere (normalerweise) CEP, Charakter Erkenntnis Punkte. Diese dienen dazu, Attribute und Fertigkeiten weiter zu entwickeln. Dies geschieht nach dem selben Modus wie die Erschaffung. Das heißt, für einen CEP können die Grundwerte um 5 Punkte gesteigert werden. Dabei ist zu beachten, daß pro Abenteuer nur ein CEP für die Steigerung von Grundwerten ausgegeben werden kann.[4]

Fertigkeiten werden ebenfalls nach dem gewohnten Schema gesteigert. Das bedeutet, für einen Punkt kann eine Fertigkeit neu gelernt, für zwei Punkte von *Schüler* auf *Lehrer* und für vier Punkte von *Lehrer* auf *Meister* gesteigert werden. ***Achtung!*** Es ist *nicht* möglich, eine Fertigkeit zwischen zwei Abenteuern um mehr als eine Stufe zu steigern oder auf einer höheren Stufe als *Schüler* zu lernen. Ausnahmen (etwa, weil der Charakter eine ganze Weile aussetzt und beispielsweise in einem Krankenhaus arbeitet, um *Chirurgie* von *Schüler* auf *Meister* zu setigern) sind nach Absprache mit dem Spielleiter möglich.

Disziplienen der Kunst können nach dem selben Muster gelernt werden. Wie bei der Erschaffung gilt auch hier, daß Disziplienen der ersten Schule normal kosten, Disziplinenen der der zweiten das doppelte, Disziplienen der dritten das dreifache und Disziplienen der vierten (so es jemanden gibt, der so viele Schulen beherrscht…) das vierfache. Die Disziplin *Erspüren des Unbekannten* kann pro Abenteuer für einen CEP um einen Punkt gesteigert werden. Zur Übersicht über die Kosten und Möglichkeiten siehe Tabelle 3, S. 18.

## Literatur


[1] ENNIS, GARTH und STEVE DILLON: *Lieber John…*. In: *Angst und Schrecken*, Band 5 der Reihe *John Constantine — Hellblazer*, Kapitel 6. Schreiber & Leser, München, 1999.

[2] LADYMAN, DAVID, JEFF R. LEASON und LOUIS J. PROSPERI: *Chill*. Mayfair Games Inc., Niles, Illinois, 1990. Grundregeln, Hardcover-Ausgabe.

[3] SIU-TUNG, CHING: *A Chinese Ghost Story*, Teil 1, 1987. Cannon / VMP, München, 1992.


[4] Diese Regel weicht von den Originalregeln ab; im Chill Grundregelwerk wurde gesagt, für einen CEP gäbe es zwei Punkte für die Grundeigenschaften, und keine Grundeigenschaft dürfe um mehr als vier Punkte pro Abenteuer gesteigert werden. Im Sinne der Konsistenz wurde das geändert[2, S. 86].

| **Gewünschter Effekt** | $\frac{Kosten}{CEP}$ |
|---|---|
| Lernen einer Fertigkeit auf Stufe S | 1 |
| Lernen einer Disziplin der ersten Schule auf Stufe S | 1 |
| Steigern der Fertigkeit *Erspüren des Übernatürlichen* um einen Punkt | 1 |
| Steigern der Basiswerte um 5 Punkte[€] | 1 |
| Lernen einer Disziplin der zweiten Schule | 2 |
| Lernen einer Martial Art auf Stufe S | 2 |
| Steigern einer Fertigkeit von S auf L | 2 |
| Steigern einer Disziplin der ersten Schule von S auf L | 2 |
| Lernen einer Disziplin der dritten Schule auf Stufe S | 3 |
| Lernen einer einer Fertigkeit auf Stufe L[ς] | 3 |
| Lernen einer Disziplin der vierten Schule auf Stufe S. | 4 |
| Lernen einer zweiten Kung-Fu-Schule auf S | 4 |
| Steigern einer Disziplin der zweiten Schule von S auf L | 4 |
| Steigern einer Martial Art von S auf L | 4 |
| Steigern einer Fertigkeit von L auf M | 4 |
| Steigern einer Disziplin der ersten Schule von L auf M | 4 |
| Lernen einer Martial Art auf Stufe L[ς] | 6 |
| Lernen einer Disziplin der zweiten Schule auf Stufe L[ς] | 6 |
| Steigern einer Dsziplin der dritten Schule von S auf L | 6 |
| Lernen einer Fertigkeit auf Stufe M[ς] | 7 |
| Steigern einer Martial Art von L auf M | 8 |
| Steigern einer Disziplin der zweiten Schule von L auf M | 8 |
| Steigern einer Disziplin der vierten Schule von S auf L | 8 |
| Steigern einer zweiten Kung-Fu-Schule von S auf L | 8 |
| Lernen einer Disziplin der dritten Schule auf Stufe L[ς] | 9 |
| Lernen einer Disziplin der vierten Schule auf Stufe L[ς] | 12 |
| Lernen einer zweiten Kung-Fu-Schule auf Stufe L[ς] | 12 |
| Steigern einer Dsziplin der dritten Schule von L auf M | 12 |
| Lernen einer Disziplin der zweiten Schule auf M[ς] | 14 |
| Lernen einer Martial Art auf Stufe M[ς] | 14 |
| Steigern einer Disziplin der vierten Schule von L auf M | 16 |
| Steigern einer zweiten Kung-Fu-Schule von L auf M | 16 |
| Lernen einer Disziplin der dritten Schule auf Stufe M[ς] | 21 |
| Lernen einer Disziplin der vierten Schule auf Stufe M[ς] | 28 |
| Lernen einer zweiten Kung-Fu-Schule auf Stufe M[ς] | 28 |

[€] Das wird hier nur einmal angegeben, obschon bei der Erschaffung natürlich beliebig viele CEP für Basiswerte eingesetzt werden können.

[ς] Dies geht nur bei der Erschaffung, nicht durch in Szenarien erworbene CEP.

Tabelle 3: Übersicht über CEP-Kosten

[4] SIU-TUNG, CHING: *A Chinese Ghost Story*, Teil 2, 1991. Cannon / VMP, München, 1992.

[5] SIU-TUNG, CHING: *A Chinese Ghost Story*, Teil 3, 1991. Vipro Video GmbH, 1992.