Chill

Regelzusammenfassung

Übersetzer: Der 2nd-System-Meister

25. Januar 2009

Vorwort

Ein Klassiker geht in die nächte Runde… So oder so ähnlich könnte die neue Bearbeitung dieser Regelzusammenfassung (nach sage und schreibe vier Jahren!) wohl bezeichnet werden. Sicher, es gab vorher geringfügige Änderungen – Kung Fu, Rechtschreibfehler, kleinere Korrekturen; aber nun wurde die Zusammenfassung tatsächlich überarbeitet!

Um genau zu sein: Neben Formulierungen wurden diverse Dinge umgestellt, um die Lesbarkeit zu erhöhen. Einiges ist in den Anhang gewandert, anderes wurde einfach nur anders angeordnet. Dazu kamen einige Eränzungen; so enthällt die Auflistung der Kunst nun auch die Erweiterungen aus *Apparitions*. Und im Kapitel über Kampf wurde endlich eine Tabelle mit Waffenwerten eingefügt. An dieser Stelle ganz besonderer Dank an HULK HILMAR. Seine technische Beratung führte zu einer (wie ich hoffe) recht realistischen Kategorisierung der Feuerwaffen. Sie weicht etwas von den Werten aus dem Chill-Grundregeln ab, da die dortigen Werte stellenweise etwas unlogisch erschienen. In diesem Zusammenhang muß auch GRÖSCHL Erwähnung finden – er regt sich regelmäßig über schlechte Regeln für Bogenschützen auf, dank ihm sollten die hier benutzten im Rahmen des Chill-Regelwerks realistisch sein. Ebenfalls beteiligt war er an den Regeln für Feuerstöße.

DER 2^{nd}-SYSTEM-MEISTER, 2007

Einleitung

Dies ist eine deutsche Zusammenfassung der Regeln des amerikanischen Rollenspieles Chill. Bezug wird dabei auf das Grundregelwerk [19] und das Chill Companion [49] genommen, welche in Deutschland nur sehr schwer erhältlich sind. Ergänzt wurde es um einige Regeln, die sich im Laufe des Spielens als sinnvoll oder nötig herausgestellt haben. Ebenfalls mit aufgenommen wurden Regelerweiterungen aus anderen Chill-Publikationen, wenn sie sinnvoll erschienen.[1]

Die Zusammenfassung beginnt mit den grundlegenden Spielmechanismen (etwa den Würfelwürfen), gefolgt von einem Kapitel über Kampf. Die beiden nachfolgenden Kapitel beschäftigen sich mit den beiden Magiesystemen von Chill. Das letzte Kapitel behandelt die Charaktererschaffung und -entwicklung. Im ersten Anhang finden sich die zur Charaktererschaffung notwendigen aber aus Gründen der Übersichtlichkeit ausgegleiderten Vor- und Nachteile sowie mögliche Fertigkeiten.

Im zweten Anhang findet sich ein Charakterbogen. Der letzte beschäftigt sich mit Horror-Subgeneres und dient gleichzeitig als Übersicht über die verschiedenen mit Chill spielbaren Horror-Arten

Bei den Quellenangaben wurde bei Serien, bei denen nicht auf eine bestimmte Folge sondern die Serie als Ganzes Bezug genommen wird, nur der erste Teil oder Band oder die erste Kaufcasette / DVD angegeben.

[1] Bei diesen Modifikationen findet sich eine entsprechende Anmerkung in einer Fußnote.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1

Das Grundgerüst

In diesem Kapitel befindet sich eine Zusammenfassung aller Regeln, die nötig sind, um Chill zu *spielen*. Es findet sich nichts zur Charaktererschaffung, da dies ein Kapitel für sich ist.

Die Regeln werden anhand des (deutschen) Charakterbogens beschrieben. Um die Arbeit mit den original-englischen Bögen zu erleichtern, wurden zur Sicherheit deren englische Bezeichnungen und ihre Entsprechungen in Tabelle 1.7 auf Seite 10 zusammengefasst.

1.1 Die Personalien

Gemeint ist der erste Kasten. Der ***Spielername*** und der ***Charaktername*** stehen für sich; sie brauchen (vermutlich) nicht erklärt zu werden. ***Alter*** ist ebenfalls selbsterklärend und kann alles zwischen 16 und 65 sein. (Das Alter hat keine Auswirkung auf die Entwicklungspunkte.) ***Gr. (Größe)*** und ***Gw. (Gewicht)*** sind ebenfalls selbsterklärend, ebenso die ***Augen-*** und die ***Haar Farbe*** Interessant ist der Punkt ***Händigkeit*** bei dem festgelegt wird, ob der Charakter Rechts- oder Linkshänder ist. Muß er irgend eine Fertigkeit mit der „falschen“ Hand durchführen, so halbiert sich sein Fertigkeitswert. Um Beidhändigkeit zu erlangen, muß der Charakter über den entsprechenden Vorteil verfügen (siehe dazu Anhang A.1.1 auf Seite 47). Falls er dieses Können durch Training erlangt hat (siehe Anhang A.2.1 auf Seite 53), wird das hier nicht eingetragen.

1.2 Die Grundfähigkeiten

Gemeint ist der Kasten mit der Überschrift *Grundfähigkeiten*. Die Werte können zwischen 10 und 90 liegen – mehr (oder weniger) ist für einen Menschen nicht drinn. Der erste ist ***Gewandheit (GEW)***. und meint die Fähigkeit, seinen Körper zu bewegen. Der zweite Wert, ***Geschicklichkeit (GES)***, bezieht sich auf die Fingerfertigkeit. ***Glück (GLK)*** gibt an, wie viel Glück der Charakter hat; es gibt einfach Menschen, die ständig verlorene Brieftaschen finden... Mit ***Persönlichkeit (PER)*** wird umschrieben, welchen Eindruck ein Charakter bei anderen hinterläßt. Dabei handelt es sich um eine Kombination aus Aussehen und Auftreten. ***Warnehmung (WNM)*** meint die Beobachtungs- und Auffassungsgabe eines Charakters. ***Stamina (STA)*** besagt, wie gesund der Charakter, ***Särke (STR)***, wie stark er ist (beides körperlich). Letzterer Wert mal fünf ergibt das Stemmvermögen eines Charakters in Pfund.[1] ***Willenskraft (WKR)*** gibt Aufschluss darüber, wie leicht ein Charakter in Panik verfällt oder einem Zauber wiedersteht.

1.3 Fertigkeiten

Grob gesehen können Fertigkeiten in drei Kategorien geteilt werden: Es gibt Kampf-, normale und Wissens-Fertigkeiten. (Wobei sich diese drei Felder in einigen Fällen überschneiden.)

Normale Fertigkeiten werden eingesetzt, um irgend etwas zu tun; wer beispielsweise Tür öffnen will, für die er keinen Schlüssel hat, legt eine Probe auf Schlösserknacken ab. (Zugegeben, einige benutzen da lieber STR...)

Kampf-Fertigkeiten unterscheiden sich nicht sonderlich von normalen Fertigkeiten und wurden nur zur Übersicht getrennt behandelt. Auf ihren Einsatz wird in Kapitel 2 auf Seite 11 eingegangen.

Informations-Fertigkeiten werden zur Beschaffung von Informationen, entweder durch eigenes Wissen oder durch Nachforschungen, genutzt. Näheres dazu findet sich unter 1.6.5 auf Seite 5.

Ein Charakter kann eine Fertigkeit auf drei verschiedenen Stufen erlernen: Er kann sie als Student (S), als Leher (L) oder als Meister (M).

Jede Fertigkeit hat einen bestimmten Basiswert. Der wird nach einer von der Fertigkeit abhängigen Formel aus den Basisfähigkeiten errechnet. Als Student addiert der Spieler 15 dazu, als Leher 30 und als Meister 50. Die Tabelle 1.1 auf Seite 3 gibt das nochmal im Überblick. Dabei sagt die Spalte *Bei Verbesserung* aus, um wie viele Punkte sich eine Fertigkeit verbessert, wenn ein Charakter sie um eine Stufe steigert.

Falls ein Charakter eine Fertigkeit einsetzen möchte, die er nicht erlernt hat, benutzt er *nicht* ihren Basiswert, sondern einen anderen, nach einer anderen Formel zu errechnenden. In einigen Fällen ist es nicht möglich, eine Fertigkeit einzusetzen, ohne sie erlernt zu haben.

Eine Liste möglicher Fertigkeiten[2] findet sich, zusammen mit den Formeln für den Basis- und den ungeübten Wert, in Anhang A.2 auf Seite 53.

[1] Also mal zweieinhalb für das in Kilogramm.

[2] Sie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit; dort sind alle in [19] und [49] enthaltenen sowie ein paar eigene Fertigkeiten aufgeführt. Mit deren Hilfe sollte es nicht schwehr fallen, bei Bedarf neue Fertigkeiten hinzu zu fügen.

Stufe	Kürzel	Bei Verbesserung	Gesammt
Student	S	+15	+15
Lehrer	L	+15	+30
Meister	M	+20	+50

Tabelle 1.1: Fertigkeitsstufen

1.4 Die Kunst

Bei *der Kunst* handelt es sich um magische Fähigkeiten, die ein Charakter haben kann. Sie werden genauer in Kapitel 3 auf Seite 21 behandelt.

Die Kunst ist in vier Schulen gegliedert, von denen drei jeweils drei und eine sechs[3] Disziplinen beinhalten. Diese Disziplinen werden wie Fertigkeiten (also in den Stufen S, L und M) behandelt. Dazu kommt eine weitere, keiner Schule zugehörige Disziplin namens *Erspüren des Übernatürlichen*, deren Wert auf andere Weise errechnet wird (siehe Kapitel 3.1 auf Seite 21).

1.5 Die „Verbrauchswerte“

Gemeint sind Werte, die sich wärend eines Szenarios ändern. Das sind Stamina, Willenskraft, Glück und Erkenntnis. Hinzu kommt der Kasten mit Wundboxen. Die ersten drei dieser Werte haben gemein, daß sie sich zwar verändern, aber keine Auswirkung auf Fertigkeitsgrundwerte (abgesehen von *Laufen* und *Schwimmen*) haben.

1.5.1 Aktuelles Stamina

Stamina ist ein Maß der Gesundheit. Nimmt ein Charakter Schaden, sinkt der Wert. Sobald er 0 erreicht, ist der Charakter ohnmächtig.

In jeder Runde, die ein Charakter ausruht (das bedeutet, weder körperlich noch geistig angegriffen wird), regeneriert er $\frac{1}{10}$ seines Stamina-Wertes.

Für jede abgestrichene Wundbox wird der Maximalwert des aktuellen Stamina-Wertes um 2 reduziert.

1.5.2 Aktuelle Willenskraft

Willenskraft wird durch Einsatz von Disziplienen der Kunst oder Schocks verbraucht. Sobald sie unter 20 sinkt, will der Charakter nichts mehr mit dem Übernatürlichen zu tun haben und die Gruppe so schnell wie möglich verlassen, um an einen sicheren Ort zu gehen. Fällt der Wert auf 0 (darunter

[3] Nach den originalen Regeln sind es auch in dieser Schule nur drei, es wurden jedoch die Disziplinen aus [1] hinzugefügt.

kann er nicht fallen), ist der Charakter weggetreten und kann nur noch einfachen Befehlen folgen.

Regeneriert wird Willenskraft durch Schlaf. Pro Stunde regeneriert der Charakter 1W10 Punkte. Es wird nur ein Schlaf innerhalb von 24 tunden gezählt, wenn ein Charakter zwei mal zwei Stunde schläft, regeneriert er 2W10, nicht 4W10 Punkte WKR.

1.5.3 Aktuelles Glück

Wärend eines Szenarios können Charaktere ihre Glückspunkte einsetzen, um Würfelwürfe zu verbessern. Das geschieht auf einer eins-zu-eins-Basis. Aus einer 65 läßt sich durch den Einsatz von 25 Glückspunkten also eine 40 machen. Wärend eines Szenarios regenerieren Charaktere kein Glück.

1.5.4 Erkenntnis

Hier stehen CEP, die der Charakter in einem Abenteuer erlangt und als Versicherung beiseite gelegt hat. Für einen solchen CEP kann während des Spieles – so der Spielleiter das zuläßt – ein Wurfergebnis um bis zu zwei Ergebnisse aufgewertet werden.

1.5.5 Die Wundboxen

Diese stellen ernsthafte, körperliche Verletzungen dar. Damit sind Schnitte, Knochenbrüche und ähnliches gemeint. Sobald alle Kästchen ausgefüllt sind, die dem Charakter zur Verfügung stehen, ist er tot. Für jeweils 24 Stunden intensive Bettruhe regeneriert ein Charakter eine Wundbox.

1.6 Das Würfelsystem

Es wird mit W100 (alias W% alias W10W10) gewürfelt. Dabei gibt es grundlegend zwei Arten von Würfen: Generelle Würfelproben und Spezifische Würfelproben. Weiter gibt es noch ein paar Sonderfälle.

1.6.1 Generelle Würfelwürfe

Bei einem genrellenen Würfelwurf (auch als generelle Probe bekannt) wirft der Spieler seinen W100 gegen seinen Wert. Falls höchstens so viel Würfelt, wie sein Wert beträgt, hat er die Probe geschafft. Es ist dabei unerheblich, wie gut er sie geschaft hat.

Falls der Spielleiter die Ansicht vertritt, die Probe sei zu leicht, kann er beliebeige Modifikatoren (etwa *Hälfte des Wertes* oder *erschwert um 20%*) verlangen. Diese werden mit dem Wert des Spielers verrechnet, bevor er seine Probe würfelt.

Resultat	Formel	Bei 84%	KO-Erfolg	
E	$1 - 10erstelle$	1 – 8	1 – 4	immer
B	$(10erstelle + 1) - (\frac{Wert}{2})$	9 - 42	1 – 3	1 – 9
M	$(\frac{Wert}{2} + 1) - (Wert - 10erstelle)$	43 – 75	1 – 2	1 – 6
L	$Wert - (10erstelle + 1)$	75 – 84	1	1 – 3

Tabelle 1.2: Würfelergebnisse

1.6.2 Spezifische Würfelwürfe

Bei diesen Proben ist es wichtig, wie gut der Spieler gewürfelt hat; die Güte seines Erfolges läßt sich wie folgend ablesen: So das Ergebnis innerhalb 10% des entsprechenden Wertes rückwärts gezählt von diesem Wert liegt, ist das ein *L*, ein *Leichter* Erfolg. (Als Faustregel kann die Zehnerstelle des Wertes genommen werden.) Liegt das Ergebnis ziwschen der unteren Grenze des L-Erfolges und der Hälfte, ist es ein *M*, ein *Mittlerer Erfolg*. Zwischen der Hälfte und 10% des Gesammtwertes ist es ein *B*, ein *Besserer Erfolg*. Der Rest ist ein *E*, ein *Exzelenter Erfolg*. (Eine 00 gilt als 100 und ist *immer* ein Fehlschlag.) Tabelle 1.2 auf Seite 5 zeigt einen Überblick und als Beispiel die entsprechenden Erfolgswerte bei einem Basiswert von 84%.

Falls der Spielleiter die Ansicht vertritt, die Probe muß erschwert werden, wird natürlich für die Berechnung von dem neuen Wert ausgegangen. ***Achtung!*** Fällt der Wert dabei unter 10, ist kein *E*-Erfolg mehr möglich.

1.6.3 Angesagte Proben

In manchen Fällen möchte der Spieler das genaue Ergebnis der Probe festlegen. Im Kampf nennt man das einen Angesagten Schuß. In einem solchen Fall wird der Wert, auf den die Probe abgelegt wird, halbiert.

1.6.4 Der Knockdown- oder KO-Erfolg

Einige Fertigkeiten (besonders im Bereich Kampf) ermöglichen ein ganz besonders gutes Ergebnis. Sobald die Probe gelungen ist, wird ein dritter Würfel geworfen. Je nach Erfolgsgüte kann das zu einem KO-Erfolg führen oder nicht ist Tabelle 1.2 auf Seite 5 zu entnehmen.

Im Kampf kann ein Spieler auch durch einen Angesagten Schuß versuchen, einen KO-Erfolg zu bekommen. Die Chancen verbessern sich dann. Auch das steht in der entsprechenden Tabelle.

1.6.5 Informations-Würfe

Informationsfertigkeiten können auf zwei Weisen eingesetzt werden: Entweder kann der Charakter versuchen, sich an etwas zu erinnern, das er im Zusammenhang mit dem Objekt seiner Fertigkeit gelernt haben kann. Oder er kann die Fertigkeit nutzen, um Nachforschungen zu betreiben. In beiden Fällen würfelt der Spielleiter verborgen und teilt dem Spieler das Ergebnis mit. Je besser der Erfolg ist, um so mehr Informationen erhällt der Spieler. Richtlinien dafür finden sich in Tabelle 1.3 auf Seite 7.

Im Falle von Nachforschungen gibt der Spielleiter eine bestimmte Zeit vor. Je nach Erfolg wird diese dann modifiziert.

1.6.6 Angstwürfe

Ein Angst-Wurf ist eine spezielle Probe auf *WKR* und wird in besonderen Stress-Situationen fällig. Das ist zum Beispiel der Fall, wenn ein Charakter eine übernatürliche (und daher meistens feindliche) Kreatur trifft. Bevor der Charakter würfelt, wird zunächst der Angst-Modifikator der Kreatur vom WKR-Wert des Charakters abgezogen. Falls der Charakter in der Vergangenheit diese Kreatur besiegt hat, fällt der Modifikator weg oder wird, falls er 0 betrug, durch eine Erleichterung von 10 ersetzt. Dazu kommt ein Modifikator für die Anzahl der Kreaturen oder Spielercharaktere: Pro zusätzliches Monster kommen 10 dazu, pro begleitenden Charakter werden 10 abgezogen. Das Ergebnis findet sich in Tabelle 1.4 auf Seite 8.

1.6.7 Entgegengesetzte Würfe

Entgegengesetzte Würfe werden fällig, falls zwei Charaktere (etwa Spielercharakter und Nichtcharakter) Proben ablegen, die sich jeweils gegenseitig aufheben sollen. Für beide Charaktere wird ein spezifischer Wurf abgelegt. Erfolg hat, wer das bessere Ergebnis hat.

1.7 Handlungen unter Zeitdruck

Gelegendlich kommt es vor, daß mehrere Charaktere und ihre Gegenspieler in kürzester Zeit eine ganze Reihe von Aktionen gegeneinander ausführen. (Zum Beispiel, wenn ein Haufen ungemütlicher Höllenhunde auf eine Gruppe von Wissenschaftlern zustürmt, die von den Charakteren zu einem bestimmten Ort gebracht werden sollen.) In diesem Fall wird das zeitliche Geschehen in sogenannte *Runden* zu je 5 Sekunden aufgeteilt.

Um festzustellen, in welcher Reihenfolge die Beteiligten ihre Aktionen durchführen, wird für jeden zu Beginn jeder Runde die Initiative ausgewürfelt. Der mit dem höchsten Ergebnis hat die erste Aktion, die anderen folgen in absteigender Reihenfolge. Falls zwei Beteiligte den selben Wert gewürfelt haben, hat – jenach Situation und Spielleiterentscheidung – derjenige mit dem größeren Initiativ-Wert, mit dem größeren Glückswert oder der Gewinner eines weiteren Würfelduelles Vorrang.

Wurf	Wissen	Nachforschung
–	Der Charakter erinnert sich an garnichts	Der Charakter findet nichts.
L	Der Charakter erinnert sich an das naheliegenste. Im Falle der Fertigkeit *Kunstverständnis* wäre das Beispielweise: *Das Bild dort stammt vermutlich von einer Künstlergruppe der mittleren 80er Jahre*.	Der Charakter findet die allgemeinsten Informationen in der vollen Zeit. Im Falle der Fertigkeit *Journalismus* wäre das Beispielsweise: *Der Graf Otto tauchte mehrere Male in verschiedenen Klatsch-Artikeln in einem Zeitraum von 5 Monaten auf.*
M	Der Charakter erinnert sich an etwas Ungewöhnlicheres. In unserem Beispiel wäre das: *Diese Gruppe bestand vor allem aus Kindern reicher Eltern, die sich durch ein Leben in der Armut eines Künstler von diesen distanzieren wollten.*	Der Charakter findet alle L-Informationen in $\frac{1}{2}$ der Zeit und alle M-Informationen in der vollen. In unserem Beispiel wäre das: *Der Graf wurde stets im Zusammenhang mit seiner Frau genannt. Es ging um irgend eine Ehe-Kriese.*
B	Der Charakter erinnert sich an etwas ungewöhnliches. In unserem Beispiel wäre das: *Der Maler dieses Bildes muß der verstorbene Gerald Neroff gewesen sein. Er beging Selbstmord.*	Der Charakter findet alle L-Informationen nach $\frac{1}{4}$, alle M-Informationen nach $\frac{1}{2}$ und alle B-Informationen nach der vollen Zeit. In unserem Beispiel wäre das: *Zu Anfang lief die Ehe gut, doch nach zwei Monaten wechselte das, was in der Scheidung resultierte.*
E	Der Charakter erinnert sich an etwas wirklich ungewöhnliches und unbekanntes. In unserem Beispiel wäre das: *Der Mahler hatte behauptet, er stehe mit wohl- und bösmeinenden Geistern in Kontakt, die ihm beim Mahlen unterstützten und dereinst einen Preis von ihm fordern würden.*	Der Charakter findet alle L-Informationen in $\frac{1}{8}$, alle M-Informationen in $\frac{1}{4}$, alle B-Informationen in $\frac{1}{2}$ und alle E-Informationen in der vollen Zeit. In unserem Beispiel wäre das: *Der Umschwung kam nach einer Meldung über ein Sommerfest, auf beide anwesend waren und das zu Ehren eines bekannten Illusionisten gegeben wurde.*

Tabelle 1.3: Informationswurf-Ergebnisse

Wurf	Ergebnis
–	2W10 Punkte WKR Verlust und 1W10 Runden panische Flucht.
L	1W10 Runden Flucht oder 2W10 Punkte WKR-Verlust.
M	1W5 Runden Flucht oder 1W10 Punkte WKR-Verlust.
B	1W2 Runden Flucht oder 1W5 Punkte WKR-Verlust
E	Keine Effekte.

Tabelle 1.4: Angstwurf-Resultate

Pro Runde kann ein Charakter genau *eine* Rundenaktion ausführen. Ob das, was der Spieler sich dafür wünscht, eine oder mehr Aktionen sind, entscheidet der Spielleiter. Eine Attacke beispielsweise ist eine Rundenaktion, Ausweichen des gleichen.

Die zeitliche Regelung ist besonders für den Kampf (siehe Kapitel 2 auf Seite 11) wichtig, kann aber auch für Verfolgungsjagten oder das Auffangen von herabfallendem Geschirr genutzt werden.

1.8 Die Rückseite des Charakterbogens

Auf der Rückseite des Bogens finden sich weitere für das Spielgeschehen wichtige Daten. Neben dem Hintergrund (der sich natürlich nicht in Regeln fassen läßt. . .) sind das Ausrüstung und Kontake eines Charakters.

1.8.1 Kontakte und Informationsquellen

In vielen Fällen ist es für die Charaktere wichtig, an Informationen zu kommen. Und in vielen Fällen werden sie sicherlich den einen oder anderen Informanten bereits kennen.

Zu jedem Kontakt oder jedem Informanten gehören mindestens ein Name und sein Beruf. Um zu messen, wie gut der Betreffende auf seinem gebiet ist, wird das bereits von den Fertigkeiten her bekannte Schema verwendet (siehe Tabelle 1.5 auf Seite 9). Um festzuhalten, wie gut der Charakter mit seinem Kontakt steht, werden die Zahlen von 0 bis 2 verwendet (siehe Tabelle 1.6 auf Seite 10).

Wäre zum Beispiel Dr. Bradford vom Morpheus-Institut [25] ein langjähriger Kollege eines Spielercharakters, mit dem auch außerhalb der normalen Arbeitszeiten sporadischer Kontak bestände, lautete der Eintrag:
Nathan Bradford, Dr. Med., M1

1.8.2 Ausrüstung

Hier steht alles, was ein Charakter wärend eines Szenarios dabei (oder zumindest Griffbereit) hat. (Waffen brauchen hier nicht aufgeführt zu wer-

Grad	Können
Schüler	Ein ganz gewöhnlicher Vertreter seiner Art, ohne weitere spezielle Kenntnisse. Könnte der Fleischer um die Ecke sein.
Lehrer	Der Kontakt ist in seinem Beruf wirklich gut und übernimmt auch vertracktere Aufgaben. Vielleicht ein Konditor, der gelegendlich auch Hochzeitstorten backt.
Meister	Ein Könner seines Faches. Es gibt wenige Dinge auf seinem Bereich, die er nicht erledigen könnte. In unserm Beispiel ein Arangist, der aus Speisen und Gegebenheiten wahre Kunstwerke erstellen kann, die auch bei und nach dem Verzehr ihren künstlerischen Wert behalten.

Tabelle 1.5: Güte von Spielerkontakten

den, da es für die einen Extrakasten auf der ersten Seite gibt.) Zu beachten ist, dass gerade in der heutigen Zeit insbesondere Sprengstoffe und Schusswaffen nicht überall als legale Besitztümer angesehen werden. Es ist davon auszugehen, dass sich dies Einträge wärend des Szenarios ändern.

1.8.3 Besitz

Anders als Ausrüstung beschreibt Besitz die Dinge, die ein Charakter nicht mit sich herumführt. Das können Autos oder auch Imobilien (letztere sind nochmals extra abgetrennt), aber auch Patente sein. Auch Land gehört dazu (falls ein Charakter in der beneidenswerten Situation sein sollte, so etwas sein Eigen zu nennen). Für gewöhnlich sollte sich an diesen Einträgen wärend des Spiels nichts ändern. Zwar lassen sich hier im Notfall größere Geldmengen freisetzen, doch meistens ist das mit einem gewissen Zeitaufwand verbunden.

Falls ein Charakter Geld benötigt oder Verhandlungen führt, ist es sehr wahrscheinlich, dass sein Verhandlungpartner Informationen über ihn einholt. Grundbesitz wirkt sich in den meisten Fällen positiv auf die Einschätzung des Charakters aus.

1.8.4 Geld und Rücklagen

Das ist eigentlich recht klar; Geld meint natürlich das Geld, auf das ein Charakter jederzeit (über Kreditkarte, Check oder direkt bar) zugreifen kann. Rücklagen hingegen beschreibt festgelegte Gelder, Wertanlagen oder anderes. Wärend sich der erste Wert mit hoher Warscheinlichkeit wärend eines Szenarios ändern wird, sollte das normalwer Weise bei letzterem nicht nötig sein. Zwar besteht auch hier die Möglichkeit, zusätzliche Reserven zu mobilisieren, doch meistens dauert das seine Zeit. Ebenso wie Besitz sind massive Rücklagen eine gute Basis für Verhandlungen.

Wert	Verhältnis
0	Flüchtige Bekanntschaft; der Charakter ist zwar Kunde und der Kontakt übernimmt zu seinem gewöhnlichem Satz die eventuelle Aufträge, Freundschaft zu ihm besteht jedoch nicht.
1	Der Kontakt schätzt den Charakter als guten Kunden, ist sogar mit ihm befreundet und gewährt auch gelegendlich einen Preisnachlaß.
2	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 1.6: Das Verhältnis eines Kontakts zum Charakter

Englisch	Deutsch
Playername	Spielername
Character name	Charakter Name
Age	Alter
Ht., Heights	Gr., Größe
Wt.,Weigths	Gw., Gewicht
Eye color	Augenfarbe
Hair color	Haarfarbe
Handet	Händigkeit
Basic Abilities	Grundfähigkeiten
AGL, Agility	GEW, Gewandheit
DEX, Dexterity	GES, Geschicklichkeit
LCK, Luck	GLK, Glück
PCN, Perception	WNM, Warnehmung
STA, Stamina	STA, Stamina (wer hätte das gedacht...)
STR, Strength	STR, Stärke
WPR, Willpower	WKR, Willenskraft
S, Student	S, Student
T, Teacher	L, Lehrer
M, Master	M, Meister
The Art	Die Kunst
Sensing the Unknown	Erspüren des Übernatürlichen
CIP, Current Insight Points	CEP, Charakter Erfahrungspunkte

Tabelle 1.7: Entsprechungen englischer und deutscher Ausdrücke

Kapitel 2

Kampf und Verletzungen

Es ist wirklich erstaunlich: Ohne Kampfregeln scheint kein Rollenspiel auszukommen… Bei Chill ist ein Kampf im Grunde nichts als eine Reihe von Aktionen, die unter Zeitdruck ausgeführt werden (siehe auch Kapitel 1.7 auf Seite 6). Die Reihenfolge der Kämpfer wird daher wie gewohnt durch den Initativwurf bestimmt. Wann immer ein Charakter eine Kampfaktion ausführt, wird nach folgendem Muster vorgegangen:

1. Der Spieler sagt an, was er tut (siehe 2.1 auf Seite 11).
2. Der Spieler sagt eventuell Schüsse (oder Schläge) oder Dämpfungen der selben an (siehe 2.2 auf Seite 12).
3. Der endgültige Wert, gegen den der Spieler würfeln muß, wird kalkuliert (siehe 2.3 auf Seite 12).
4. Der Verteidiger weicht eventuell aus (siehe 2.4 auf Seite 12).
5. Es wird gegen den Wert gewürfelt und anhand des Ergebnisses und der SR der Waffe wird der Schaden bestimmt (siehe 2.5 auf Seite 12).

2.1 Die Ansage

Hier wird erst einmal geklärt, mit welcher Waffe der Charakter was macht. Eventuell will er ja auch gar keine Waffe einsetzen, sondern einfach weglaufen oder eine Disziplin der Kunst einsetzen.

Eine Attacke ist eine Halbrundenaktion. Das bedeutet, es wäre eigentlich möglich, in einer Runde zwei Attacken durchzuführen. Begrenzt wird dies zum einen durch die Art der Waffe, zum anderen durch die Fähigkeiten des Angreifers; manche Waffen lassen maximal einen Angriff pro Runde zu, und ein untrainierter Angreifer hat maximal eine Attacke pro Runde. Möglichkeiten, sich über diese Begrenzungen hinwegzusetzen, werden in 2.7 auf Seite 14 beschrieben.

Umstand:	**Modif.:**
Der Verteidiger ist unsichtbar, der Angreifer liegt auf dem Boden.	-40
Der Verteidiger hat Stufe M in seiner Verteidigsfertigkeit,	-30
Der Verteidiger ist ein Tier, der Angreifer steht bis zu den Knien oder tiefer im Wasser, der Verteidiger hat Stufe L in seiner Verteidigunsfertigkeit, der Angreifer bewegt sich diese Runde (und hat mit der Waffe nur eine Attacke pro Runde) oder weicht aus.	-20

Tabelle 2.1: Modifikationen für den Nahkampf

2.2 Angesagte Schüsse und Schläge

Ein Charakter kann versuchen, seinen Schuß oder Schlag auf eine bestimmte Körperzone seines Gegners zu richten. Die genauen Auswirkungen bei Erfolg muß der Spielleiter abschätzen. Ein solcher Versuch wird als angesagter Schlag oder Schuß bezeichnet und der Wert des Angreifers halbiert.

Ein Angreifer kann auch versuchen, seinen Schlag abzudämpfen. Dabei sänkt er die SR seiner Waffe um einen beliebigen Wert. Bei einer Nahkampfwaffe hat das keinen Einfluss auf seine Probe, bei einer Fernkampfwaffe gilt das als angesagter Schuß. Daher muß der Wert halbiert werden.

2.3 Festlegen des letztendlichen Wertes

Zusätzlich zu den eventuellen Modifikationen aus 2.2 auf Seite 12 können noch Nah- oder Fernkampfmodifikatoren hinzu kommen: Erstere finden sich in Tabelle 2.1 auf Seite 12, letztere in Tabelle 2.2 auf Seite 13.

2.4 Ausweichen

Falls der Angegriffene die Fertigkeit Ausweichen hat, kann er versuchen, sie gegen einen Angriff einzusetzen. Das beeinflußt natürlich seine weiteren Aktionen (wie in Tabelle 2.1 auf Seite 12 und Tabelle 2.2 auf Seite 13 zu sehen). Ausweichen ist eine Halbrundenaktion und kann nur gegen einen Angriff pro Runde eingesetzt werden. Sie ist erfolgreich, wenn der Erfolg in Ausweichen mindestens so gut wie der des Angriffs ist.

2.5 Bestimmung des Schadens

Jede Waffe hat eine bestimmte Schadensrate (SR). Für jede Erfolggsstufe über L erhöht sich die SR um 1. Anhand Tabelle 2.3 auf Seite 15 wird fest-

Umstand:	Modif.:
Schütze oder Ziel wechselt die Position. (Der Spielleiter bestimmt den aktuellen Wert.)	-60 – -20
Der Angreifer ist unsichtbar. Das Ziel ist in voller Deckung.	-40
Das Ziel hat weniger als $\frac{1}{2}$ Menschengröße. Das Ziel befindet sich nicht mehr in der Kategorie Weit, sondern in der Kategorie Extrem.	-30
Der Schütze befindet sich unter Wasser, das Ziel befindet sich in teilweiser Deckung der Schütze wechselt Waffe oder Ziel in einer Runde (Erschwernis nur auf zweiten Wert).	-20
Das Ziel ist außerhalb der normalen, aber innerhalb der Weiten Abstandskategorie.	-15
Der Schütze läßt Attacken verfallen und zielt statt dessen. Für jede ausgefallene Attacke erhällt er einen Bonus von +5, er kann maximal einen Bonus von +20 bekommen.	+5 – +20
Das Ziel ist in Kernschußweite.	+15
Das Ziel hat doppelte Menschengröße.	+30

Tabelle 2.2: Modifikationen für den Fernkampf

gestellt, wieviel Schaden sie anrichtet.

Der Schaden gliedert sich in zwei Teile: Der erste, STA, verringert den aktuellen Stamina-Wert des Charakters. Der andere, WB, ist die Zahl der zu durchkreuzenden Wundboxen. Wenn ein Charakter zum Beispiel einen Hieb mit einem einhändigen Schwert abbekommt und sein Gegner dabei einen B-Erfolg erzielt, verliert er 4W10 Punkte STA und 1W10 Wundboxen.

2.6 Fernkampf-Waffen

Wärend sich die meisten erforderlichen Werte für Nahkampfwaffen aus Tabelle 2.3 auf Seite 15 entnehmen lassen, ist das mit Fernkampfwaffen anders. Wie den vorhergegangenen Abschnitten zu entnehmen ist, hängt die Probe letzten Endes auch davon ab, wie weit das Ziel vom Schützen entfernt ist. Außerdem stellt sich die Frage, wie viele Schüsse maximal mit der Wafe abgegeben werden können und wie viele Schüsse sich im Magazin befinden. Eine Zusammenfassung dieser Daten findet sich in Tabelle 2.4 auf Seite 19.[1] Die Einträge besagen dabei folgendes:

[1] Diese Regeln weichen ebenfalls von denen im Chill-Regelwerk ab; zunächst wurden die dort angegebenen Werte fon Fuß in Meter umgerechnet und dann, der Enfacheit ahlber, auf die nächste durch fünf teilbare Zahl gerundet. Da die Klassifizierungen dort etwas ungenau waren, wurden sie ebenfalls angepasst und in eingen Fällen verbessert.

Reichweite K: Bis zu diesem Wert gilt die Entfernung als Kernschußweite.

Reichweite N: Die normale, unmodifzierte Schußweite.

Reichweite W: Bis zu diesem Wert gilt die Entfernung als Weit.

Reichweite E: Bis hier gilt die Entfernung als Extrem, alles, was darüber geht, verursacht keinen Schaden mehr.

M: Anzahl der Kugeln im Magazin.

A: Mögliche Angriffe (meistens Schüsse) pro Runde. Gemeint ist der Maximalwert, also der Wert, der mit einer Stufe von M mit der Waffe möglich ist.

LD: Die Ladedauer; so viele Runden werden zum Neuladen benötigt, falls die unter M verzeichneten Schüsse aufgebraucht sind.

SR: Die Schadensrate, mit der nach Tabelle 2.3 auf Seite 15 der Schaden bestimmt wird.

Pistolen werden in drei Kategorien unterteilt: Antike, Militärische und Sportpistolen. In den meisten Fällen wird ein Spielercharakter mit den beiden neueren Kategorien zu tun haben. Sie Im Gegensatz zur ersten sind sie halbautomatisch.

Gewehre teilen sich in Büchsen und Flinten. Die meisten Einsatzgewehre sind Büchsen. Sie werden in normale, Karabiner und halbautomatische Büchsen unterteilt. Flinten können entweder mit Schrot oder mit Flintengeschossen geladen werden. Außerdem kann eine Flinte abgesägt werden. (Meistens wird das bei Schrotflinten passieren – ansonsten gelten für alle Reichweiten $\frac{2}{5}$ des originalen Werts.)

Bögen werden in Klasische (von Liebhabern auch manchmal als *Käulen* bezeichnete), Recurve und Compound unterteilt. Bei den Recurve-Bögen wird weiter die Art der Pfeile (Holz oder ACC) unterschieden. Die Reichweite eines Bogens ist von der benötigten Spannkraft abängig. Selbige wird in lbs (gesprochen *libs*) gemesse. Ein Charakter kann seine doppelte Stärke in lbs spannen.

2.7 Mehrere Attacken pro Runde

Es gibt eine Reihe von Sonderregeln, die es einem Charakter erlauben, mehr als eine Attacke pro Runde durchzuführen.

SR	STA	WB	Typische Waffen
1	1W2-1	keine	Untainiertes Kloppen, Ringen.
2	1W2	keine	Axt, Totschläger, Tomahawk, Shuriken, Boxen.
3	1W5	keine	Keule, Martial Arts auf S.
4	1W10	1W2-1	Boomerang, Dolch, Javelin, Streitkolben, Machete, Nunchaku, Kurzbogen, Martial Arts auf L.
5	2W10	1W2	Antike Pistole, Kompositbogen, Langbogen, Schwert (1h), Rapier, Speer, Martial Arts auf M.
6	3W10	1W5	Schwert (2h), Gewehr, Schrotflinte bei Kategorie Weit oder Extrem.
7	4W10	1W10	Revolver, automatische Pistole, Muskete, Schrotflinte.
8	5W10	2W10	Gewehr, Schrotflinte bei Kernschußweite.
9	6W10	3W10	
10	2×(4W10)	4W10	
11	2×(5W10)	5W10	
12	2×(6W10)	6W10	
13	3×(5W10)	2×(4W10)	
+1	3×(5W10)	+2W10	

Tabelle 2.3: Typische Striking Range Werte

2.7.1 Fertigkeitsstufen

Bei einigen Kampf-Fertigkeiten bringt die Fertgkeitsstufe neben den verbesserten Werten auch zusätzliche Attacken. Wie in Kapitel 2.1 auf Seite 11 beschrieben hat ein untrainierter Angreifer pro Runde eine Attacke und kann seine zweite Halbrunden-Aktion nicht für weitere Attacken nutzen. Sobald er sich mit seiner Waffe etwas beschäftigt (also eine Stufe von S darin erwirbt), kann er auch seine zweite Halbrundenaktion nutzen (sofern die Waffe das hergibt). Auf der nächsten Stufe (L) erhällt er eine zusätzliche Attacke. Mit anderen Worten: Die Bedienung seiner Waffe stellt nun nur noch eine Drittelrundenaktion dar. (Widerum: nur, falls die Waffe das hergibt.) Auf Stufe M schließlich stellen seine Aktionen nur noch Viertelrundenaktionen dar. (Als Beispiel: Ein Charakter mit Pistole auf Stufe M könnte einen Schuß abgeben, Ausweichen und einen weiteren Schuß abgeben, $\frac{1}{4} + \frac{1}{2} + \frac{1}{4} = 1$.)

Die erste dieser Aktion findet zum durch die Initiative erwürfelten Zeitpunkt, die letzte nach der ersten Aktion des Beteiligten mit dem niedrigsten Initiativ-Wurf statt. Der Rest wird gleichmäßig dazwischen verteilt.

2.7.2 Beidhändigkeit

Der Vorteil *Beidhändigkeit* (siehe Anhang A.1.1 auf Seite 47) versetzt einen Charakter in die Lage, mit zwei Waffen zur gleichen Zeit zu agieren. Die Aktionen jeder Hand werden dabei gesondert berechnet. Im nahezu klassischen Fall von zwei eingesetzten Pistolen (oder überhaupt zwei identischen Waffen) finden die Aktionen der rechten und der linken Hand zur gleichen Zeit statt. Falls der Charakter hier unterschiedliche Werte hat (etwa auf Grund verschiedner Waffenarten), müssen eventuelle weitere Aktionen entsprechend berücksichtigt werden. (Falls beispielsweise ein Charakter mit einer Pistole und der Stufe M in der einen und einer Peitsche und Stufe L in der anderen Hand herumfurwerkt, könnte er in einer Runde zweimal schießen, Ausweichen und die Peitsche einmal einsetzen. Ein zweifacher Einsatz der Peitsche geht nicht, da er dafür bei gleichzeitigem Ausweichen $\frac{2}{3} + \frac{1}{2} > 1$ Runden benötigen würde.)

Falls ein Charakter nicht über den Vorteil der Beidhändigkeit verfügt, kann er versuchen, diesen durch gezieltes Training zu erlernen.[2] Dazu benötigt er die Fertigkeit gleichen Namens (siehe Anhang A.2.1 auf Seite 53). Um den tatsächlichen Einsatzwert der Waffe zu bestimmen, wird der normale Einsatzwert des Charakters mit einem von seiner Stufe in Beidhändigkeit abhängigen Faktor (zu finden in Tabelle A.1 auf Seite 54) multipliziert.

2.7.3 Kung-Fu

Diese Erweiterung[2] gründet sich auf die Betrachtung verschiedener Hongkong-Kung-Fu-Klassiker. In diesen wird der Film an einigen Stellen etwas schneller abgespielt, um die Kampfszenen noch actionlastiger zu machen. Da Chill ebenfalls in dem Gebiet der stellenweise physikalisch nicht möglichen Horrorfilme spielt, lag es nahe, auch diesen Effekt in irgend einer Form zu adaptieren.[3]

Kung-Fu gliedert sich in diesen Fall in 12 Schulen, jede nach einem Tier, dessen Bewegungen dabei immitiert werden sollen, benannt. Falls ein Charakter eine Schule lernt, so wirkt sich das wie eine ganz normale Martial Art aus. Sie kostet also das doppelte an Punkten. Veränderungen in der Attackenzahl gibt es, von den bereits weiter oben beschriebenen Regeln betreffs der Fertigkeitsstufen abgesehen, keine.

Interessant wird es erst, sobald er eine zweite Schule erlernt. Dieses ist erst möglich, sobald er seine erste Schule mit Stufe M beherrscht und kostet ihn das doppelte einer normale Martial Art (also das vierfache einer normalen Fertigkeit). Die erste Stufe (S) bringt noch keine weiteren Vorteile. Doch

[2] Diese Regel gibt es im original Chill-Regelwerk nicht.

[3] Zumal der Verfasser dieser Zusammenfassung ein großer Fan von Hongkong- und China-Streifen ist. . .

ab Stufe L wirkt sich das Training auf den gesammten Körper aus: Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Aktionen vereineinhalbfacht sich. Aus Halbrundenaktionen werden Drittelrundenaktionen, aus Drittelrundenaktionen werden Viertelrundenaktionen (es wird abgerundet) und aus Viertelrundenaktioen werden Sechstelrundenaktionen. Im Falle der Stufe M verdopel sich die Anzahl sogar; hier werden selbst aus Rundenaktionen Halbrundenaktionen! Ein chinesischer Profikiller wie etwa Jeffrey [50], der über den Vorteil Beidhändigkeit verfügt und seine zweite Kung-Fu-Schule auf L beherrscht, hat pro Runde somit maximal 12 (pro Hand 6) Schüsse!

Es besteht die theoretische Möglichkeit, eine dritte Schule dazu zu nehmen. Die Kosten betragen hierfür das achtfache einer normalen Fertigkeit. Die Vorteile daraus können leicht selbst errechnet werden. Wer mag, kann das auch für eine vierte Schule (zum 16fachen Preis) tun, es ist jedoch nicht empfehlenswert, das unter normalen Umständen Spielern zu gestatten.

Falls ein Charakter bereits über eine Martial Art verfügt, aber doch auf Dauer Kung-Fu lernen möchte, gibt es eine Möglchkeit, das zu tun: Er muß eine weitere Martial Art dazu nehmen, die seine eigene ergänzt. Diese kostet ihn jedoch nur den einfachen Satz an CEP (also die Hälfte von dem, was es ihn normaler Weise kosten würde). Als Ergänzend sind Martial Arts gemeint, die sich hauptsächlich mit Dingen beschäftigen, welche von der ersten weniger beachtet werden. Im Falle von Karate oder Kickboxen wäre es beispielsweise Judo, im Falle von Jiu-Jitsu wahlweise Judo oder Karate (je nach Ausrichtung des Charakters). Sobald er beide Martial Arts auf Meister hat, kann er eine zweite Kung-Fu-Schule lernen.

2.8 Feuerstöße

Einige Waffen sind in der Lage, Feuerstöße abzugeben. Hierzu wird die gleichname Kampf-Fertigkeit[4] eingesetzt.

Ein Feuerstoß ist immer eine ganze Rundenaktion und ist in seiner maximalen Schußzahl von der Waffe abhängig. Für die Probe werden jeweils drei Schüsse zusammengefasst. Die erste Probe ist dabei um 10 Punkte, die zweite um 20 Punkte und so weiter erschwert. Die SR eines Feuerstoßes wird mit 5 angenommen und für jede treffende Kugel um einen erhöht. Die Güte des Erfolgs hat in diesem Fall keine Auswirkung auf die SR. Bei mehreren Zielen bekommt jedes seine eigene SR, die Anzahl der Kugeln muss von Fall zu Fall über die Gegebenen Umsände bestimmt werden.

Will beispielsweise jemand eine Salve von 12 Kugeln in einen Gegner schießen, muss er dafür vier Proben ablegen, wobei die erste um 10 und die

[4] Diese Regel weicht erheblich von den Chill-Grundregeln ab; dort gibt es hierfür keine eigene Fertigkeit, es wird für jeden Schuß einzeln gewürfelt und die Zielbestimmung geschieht durch gleichmäßiges Verteilen der Treffer.

letzte um 40 Punkte erschwert ist. Falls er alle seine Kugeln ins Ziel bringt, hat er eine SR von 17. Würde eine der Proben mißlingen, wäre es nur 14.

Waffe	**Reichweite**				**M**	**A**	**LD**	**SR**
	K	**N**	**W**	**E**				
Muskete	8	40	80	200	1	1	4	7
Pistole								
Antik	2	10	20	50	1	1	4	5
Militär	2	10	20	50	8	4	1	7
Sport	5	25	50	125	8	4	1	7
Revolver	5	25[α]	50	125	6	4	2[β]	7
Büchse								
Normal	21	110	220	550	1-10[γ]	1	1	8
Halbautomat.	21	110	220	550	1-20[δ]	6	1	8
Karabiner	21	110	220	550	1-10[γ]	4	1	8
Flinte								
Doppelläufig								
Schrot	5	25	50	125	2	2	1	7[ε]
Abgesägt	2	10	20	50	2	2	1	7[ζ]
Geschoss	13	65	130	325	2	2	1	9
Pump Action								
Schrot	5	25	50	125	5	4	2	7[ε]
Abgesägt	2	10	20	50	5	4	2	7[ζ]
Geschoss	13	65	130	325	5	4	2	9
Bogen								
Klassisch	lbs×0,5	lbs	lbs×1,5	lbs×2	x	4	x	5
Recurve								
Holzpfeil	lbs×0,5	lbs	lbs×1,5	lbs×2	x	4	x	5
ACC	lbs×0,6	lbs×1,2	lbs×1,8	lbs×2.4	x	4	x	5
Compound	lbs×0,5	lbs	lbs×2	lbs×3	x	4	x	5
Armbrust	20	40	80	120	x	3	x	6
Dolch / Messer	1	5	10	25	–	3	–	4
Speer	2	10	20	50	–	1	–	7
Axt / Tomah.	1	5	10	25	–	1	–	5
Bummerang	4	20	40	100	–	1	–	4
Javelin	3	15	30	75	–	1	–	4
Shuriken	1	5	10	25	–	4	–	2
Bola	2	10	20	50	–	1	–	4

[α] Bei diesen Werten wird davon ausgegangen, dass der Hahn des Revolvers gespannt und dann geschossen wird. Dadurch wird die Schußfrequenz Gesänkt und die Treffsicherheit erhöht. Wird der Abzug einfach durchgezogen, gelten die Werte der Militärpistole.

[β] Hier wird von der Verwendung eines Wechselmagazins ausgegangen. Einzeln nachladen dauert etwa eine Runde fur zwei Patronen.

[γ] Diese Kugeln befinden sich nicht in einem Magazin, eher in einer Vorrichtung, um sie schnell von Hand nachstecken zu können.

[δ] Es gibt auch größere Magazine, aber 20 Kugeln sind der Standard.

[ε] Für jeweils 25 Meter verringert sich die SR um 1. Bei einer Entfernung von 125 Metern ergibt sich somit eine SR von 2.

[ζ] Für jeweils 10 Meter verringert sich die SR um 1. Bei einer Entfernung von 50 Metern ergibt sich somit eine SR von 2.

Tabelle 2.4: Einige Waffen

Kapitel 3

Die Kunst

Um irgend eine sogenannte Disziplin der Kunst zu erlernen, muß ein Charakter eine Willenskraft von mindestens 50 haben. Hinzu kommt ein Wert von 60 in einer von der Schule abhängigen Eigenschaft. Der tatsächliche Wert ergibt sich aus dem Wahrnehmungs-Wert und der entsprechenden Eigenschaft, beides geteilt durch drei. (Als Formel: $\frac{WNM+Eigenschaft}{3}$, also 12 – 60.) Hinzu kommen, wie bei den Fertigkeiten, je nach Stufe nochmals 15, 30 oder 50. (Somit können Charaktere 27 – 110 in einer Disziplin haben.)

Es gibt vier sogenannte Schulen und die Schullose Disziplin *Erspüren des Unbekannten*. Zu jeder Disziplin sind verschiedene Daten angegeben:

Kosten: Die Kosten an aktueller Willenskraftfür den Einsatz. Falls die sich nicht so einfach bestimmen lassen, steht hier (N/A).

Benötigter Erfolg: Hier steht, was für ein Ergebnis mindestens erforderlich ist, um einen Effekt zu erhalten. Ein G bedeutet, daß ein genereller Wurf, kein spezifischer erforderlich ist.

Reichweite: Gibt an, in welcher Entfernung sich das Ziel der Disziplin befinden muß.

Wirkungsweite: Gibt an, bis in welche Weite der Zauber wirkt.

Pause: Hier steht, wie viel Zeit zwischen zwei Anwendungen liegen muß.

Wirkung: Eine kurze Beschreibung der Disziplin.

3.1 Erspüren des Übernatürlichen

Diese Fertigkeit hat *jeder* Spielercharakter. Der Grundwert beträgt $\frac{WNM}{5}$. Die Erfolgschancen dieser Würfe können nicht durch Einsatz von Willenskraft verbessert werden.

Kosten: 0. (Das bedeutet: Keine!)

Benötigter Erfolg: G

Reichweite: Nur der Benutzer.

Wirkungsweite: Sichtweise.

Pause: Keine.

Wirkung: Übernatürliche Kreaturen hinterlassen in unserer Welt Spuren, die sich mit dieser Fertigkeit finden lassen. Außerdem können sie durch den Einsatz dieser Fertigkeit enttarnt werden.

3.2 Kommunikativ

Die Schule der Kommunikation beschäftigt sich mit dem Senden und Empfangen von Gedanken. Als Grundvoraussetzung muß der Charakter mindestens einen Persönlichkeitswert von 60 haben. Die Grundchance für diese Schule ist $\frac{WNM+PER}{3}$.

3.2.1 Hellsehen / Vorhersagender Traum

Kosten: 2W10 WKR / Gebrauch

Benötigter Erfolg: G

Reichweite: Nur der Benutzer.

Wirkungsweite: Keine.

Pause: 7 Tage.

Wirkung: Bei erfolgreichem Einsatz dieser Disziplin hat der Charakter über Nacht einen prophetischen Traum. Wie das so mit Träumen ist kann dieser sehr viele Wortspiele, Paralelen, Abstraktionen und Ungenauigkeiten enthalten. Je nach Stufe kann der Spieler nach einer (M), zwei (L) oder drei (S) Minuten *realer* Zeit anfangen, sich zu dem vom Spielleiter geschilderten Traum Notizen zu machen.

3.2.2 Telepatische Empathie

Kosten: 1W10 WKR / Gebrauch

Benötigter Erfolg: G

Reichweite: Sichtweise.

Wirkungsweite: Ein Geist.

Pause: 24 Stunden.

Wirkung: Diese Disziplin ermöglich das Lesen der *Emotionen*, ausdrücklich *nicht* der *Gedanken* einer anderen Person, eines Tieres oder einer übermatürlichen Kreatur. Je nach Stufe dauert dieser Zustand eine (S), zwei (L) oder drei (M) Runden an.

3.2.3 Telepatisches Senden

Kosten: 2W10 WKR / Gebrauch.

Benötigter Erfolg: G

Reichweite: Unbegrenzt.

Wirkungsweite: Ein Geist.

Pause: 12 Stunden für die selbe Person, sonst keine.

Wirkung: Diese Disziplin ermöglicht es, einer beliebigen Person eine telepatische Nachricht zukommen lassen. Die Distanz spielt dabei keine Rolle. Die Nachricht kann je nach Stufe eine (S), zwei (L) oder drei (M) Runden lang sein, in jeder Runde können 7 (also insgesammt 7, 14 oder 21) Worte gesendet werden. Der Sender weiß jedoch nicht, ob seine Nachricht angekommen ist.

3.3 Unkörperlich

Diese Schule beschäftigt sich mit all den Dingen, die nicht körperlich sondern eher geistig sind. Die Grundfähigkeit, von der sich die Schule ableitet, ist Stamina, die Grundchance beträgt somit $\frac{WNM+STA}{3}$. ***Warnung!*** Diese Schule ist extrem gefährlich für den Anwender!

3.3.1 Ideoplasmische Manipulation

Kosten: 1W10 WKR / Gebrauch

Benötigter Erfolg: G

Reichweite: Berührung.

Wirkungsweite: Unbegrenzt.

Pause: Keine.

Wirkung: Diese Disziplin[1] ermöglicht es dem Charakter, das wärend einer Sèance (siehe 3.3.5 auf Seite 26) freigesetzte Ectoplasma zu kontrollieren. Der Anwender bestimmt zunächst, aus welcher Körperöffnung das Ectoplasma ausströmt, und kann es danach mit seinen Händen nach Belieben formen. Er hat Kontrolle darüber, so lange er in seiner Konzentration ungestört ist. Soblad die Sèance endet, re-absorbiert er das Ectoplasma.

3.3.2 Körperlose Attacke

Kosten: 1W10 WKR / Attacke.

Benötigter Erfolg: Speziell, siehe **Wirkung**.

Reichweite: Berührung.

Wirkungsweite: Ein Ziel.

Pause: Keine.

Wirkung: Mit dieser Disziplin kann ein unkörperlicher Charakter eine andere nichtkörperliche Wesenheit (übernatürliche Kreaturen, andere Spielercharaktere. . .) angreifen. Dazu müssen die beiden Kontrahenden auf Nahkampfdistanz aneinander herankommen. Ein Angriff gestaltet sich als ein Entgegengesetzter Wurf (siehe Kapitel 1.6.7 auf Seite 6) der Disziplin des Angreifers gegen den WKR-Wert des Angegriffenen. Die Differenz der Erfolge ist ausschlaggebend für die Wirkung:

Um 1 Erfolg besser: Der Angegriffene verliert 1W10 Punkte seiner aktuellen WKR.

Um 2 Erfolge besser: Der Abgreifer verliert 2W10 Punkte seiner aktuellen WKR.

Um 3 Erfolge besser: Der Abgreifer verliert 3W10 Punkte seiner aktuellen WKR.

Um 4 Erfolge besser: Der Abgreifer verliert 3W10 Punkte seiner aktuellen WKR und seine EWS werden, falls er welche besitzt, um 1W10 verringert.

Falls der Angreifer ein Lehrer dieser Disziplin ist, werden den abzuziehenden WKR-Punkten noch zwei, ist er ein Meister sogar vier hinzugefügt. Diese Fähigkeit ist nur dann sinnvoll, wenn sich der Charakter in den unkörperlichen Zustand versetzen kann, etwa über die Disziplin *Verlassen des Körpers* (siehe 3.3.4 auf Seite 25).

[1] Diese Disziplin stammt nicht aus dem Chill-Grundregelwerk, sondern aus der Erweiterung *Apparitions* [1].

3.3.3 Psychoplasmisches Senden

Kosten: 2W10 WKR / Gebrauch

Benötigter Erfolg: G

Reichweite: 7 Meter, Sichtweite oder eine 1 Meile.

Wirkungsweite: Unbegrenzt.

Pause: Keine.

Wirkung: Diese Disziplin[2] hat den selben Effekt wie die unter 3.3.1 auf Seite 23 beschriebene *Ideoplasmische Manipulation*. Anders als dort kann der Charakter das Ectoplasma in einer gewissen Entfernung (auf Stufe S 5 Meter, auf Stufe L bis auf Sichtweite und auf Stude M bis zu einer Meile) manipulieren. Er benötigt seine Hände dafür nicht.

3.3.4 Verlassen des Körpers

Kosten: 1W10 WKR zum Verlassen des Körpers, 1W10 WKR um ihn wieder zu besitzen, bei Stufe S oder L nach 10 bzw. 20 Runden 1 WKR pro Runde, bei Stufe M nach 20 Runden 1 WKR pro zwei Runden.

Benötigter Erfolg: G

Reichweite: Nur die eigene Person.

Wirkungsweite: Unbegrenzt.

Pause: Keine.

Wirkung: Durch diese Disziplin, die in Esoterik-Kreisen auch als *Geistesreise* bekannt ist, kann der spirituelle Körper des Charakters sich von seinem Physischen trennen. Der Versuch, den Körper zu verlassen kostet (egal ob erfolgreich oder nicht) 1W10 Punkte WKR. Um den Körper wieder zu erreichen sind weitere 1W10 Punkte nötig.

Der geistige Teil des Charakters verfügt über die volle Intelligenz und alle Erinnerungen. Er kann alle unkörperlichen Dinge klar und deutlich sehen, Die physische Welt hingegen erscheint verschwommen, allem Leben scheint die Farbei zu fehlen. Für Wahrnehmungen der physischen Welt wird der WNM-Wert um 20 vermindert. Er kann sich dreidimmensional und durch Wände bewegen. Seine Bewegungsrate liegt bei etwa 30 Metern pro Runde. In dieser Form

---

[2] Diese Disziplin stammt nicht aus dem Chill-Grundregelwerk, sondern aus der Erweiterung *Apparitions* [1].

ist es möglich, mit Hilfe der Disziplin *Körperlose Attacke* eine andere nichtkörperliche Kreatur anzugreifen. Ebenso kann der Charakter auf diese Weise angegriffen werden.

Falls der aktuelle WKR-Wert des Charakters unter 20 sinkt, kann er nur versuchen, in seinen Körper zurück zu kommen (was ihn 1W10 Punkte kostet). Andere Aktionen hat er nicht. Falls seine WKR-Punkte auf 0 sinken, stribt er.

Der Körper verfällt in eine Starre. Ein Arzt würde bei einer flüchtigen Untersuchung den Tod diagnostizieren. Fallen aus irgend einem Grund das aktuelle Stamina des Charakters auf 0 und seine Wundboxen auf 5, stirbt der Körper. Sobald der Geist zurückkehrt, teilt er dieses Schicksal. Wirklich gefährlich ist es jedoch, wenn eine übernatürliche Kreatur beschließt, den Körper zu besitzen. Dafür muss sie 3W10 Punkte WKR investieren und ein E Erfolg bei einer Probe auf EWS schaffen.

3.3.5 Sèance

Kosten: 2W10 WKR / Gebrauch oder 1W10 WKR.

Benötigter Erfolg: Speziell, siehe **Wirkung**.

Reichweite: Unbegrenzt.

Wirkungsweite: Eine Kreatur des Unbekannten oder je nach Verwendung.

Pause: Keine.

Wirkung: Mit dieser Fähigkeit ist es möglich, eine übernatürliche Kreatur zu rufen, in etwa zwei Meter Entfernung zu halten und Informationen von ihr zu bekommen. Die Kreatur kann sich wärend der Anwendung nicht von der Stelle bewegen, aber verschiedene (auch körperlose!) Attacken durchführen. Um eine Sèance erfolgreich durchzuführen, muß der Charakter den Namen der Kreatur kennen. Weiter sind ein entsprechender Raum und zwei weitere Charaktere erforderlich.

Die Kreatur kann nur Informationen weitergeben, die sie selbst hat. Zudem gibt sie keine Informationen, weiter, die zu ihrer Vernichtung führen. Um zu sehen, wie viele Informationen der Charakter der Kreatur abringen kann, würfelt der Spielleiter eine Probe mit dem aktuellen WKR der Kreatur gegen den Erfolg des Charakters. Die Anzahl der Informationen hängen ebenso wie die Dauer der Sèance von der Diffrerenz der Erfolgsresultate ab.

Die Kreatur hat einen besseren Erfolge als der Charakter: Kein Erfolg. Die Kreatur erscheint nicht.

Die Kreatur und der Charakter haben den gleichen Erfolg: Nach zwei Runden Sèance erhällt der Charakter eine Information.

Der Charakter hat einen um einen besseren Erfolg: Nach vier Runden Sèance erhällt der Charakter zwei Informationen.

Der Charakter hat einen um zwei besseren Erfolg: Nach sechs Runden Sèance erhällt der Charakter drei Informationen.

Der Charakter hat einen um drei besseren Erfolg: Nach acht Runden Sèance erhällt der Charakter vier Informationen.

Der Charakter hat einen um vier besseren Erfolg: Nach acht Runden Sèance, in denen er nicht von der Kreatur angegriffen werden kann, erhällt der Charakter vier Informationen

Es mag sein, daß ein Charakter die Sèance vorzeitig abbrechen will. Hierbei ist zu beachten, daß er nur eine Information pro zwei volle Runden Sèance bekommt. Sobald seine aktuelle WKR unter 20 sinkt wird die Sèance automatisch beendet. Der Charakter wird für 1W10 Stunden verrückt. Ob die Kreatur am Ende der Sèance verschwindet oder am Ort bleibt, hängt vom Willen des Spielleiters ab. So sie bleibt, kann sie ihren Platz auf jeden Fall verlassen.

Bei einer Sèance tritt mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% Ectoplasma auf.[3] Es dringt aus einer vom Spielleiter zu bestimmenden Körperöffnung des Charakters, bildet silbrige Fäden und sammelt sich schließlich zu seinen Füßen. In manchen Fällen bildet es auch eine Verbindung zwischen ihm und der gerufenen Kreatur. Der Anwender re-absorbiert es, wenn die Sèance zu Ende ist. Sobald Ectoplasma austritt, kann der Anwender bestimmen, wie viel davon er absondert. Dabei verliert er selbst an Substanz, und zwar auf einer 1:1-Basis. Wenn sein Gewicht um mehr als ein Viertel verringert wurde, verliert er für je 500 weitere Gram einen Punkt seines aktuellen Staminas, fällt es auf 0, so stirbt er und das Ectoplasma wird von seinem toten Körper absorbiert.[4]

Ein Charakter kann versuchen, eine Sèance durchzuführen, um Ectoplasma auszustoßen. Das kostet ihn dann nur 1W10 Punkte WKR, es muß jedoch gewürfelt werden, ob das Ectoplasma auftritt.

3.3.6 Sende Erscheinung

Kosten: 2W10 WKR / Gebrauch

Benötigter Erfolg: G

[3] Diese zusätzliche Funktion der Disziplin stammt nicht aus dem Chill-Grundregelwerk, sondern aus der Erweiterung *Apparitions* [1].

[4] Es sei denn, es wird bereits von einer Kreatur des Übernatürlichen kontrolliert.

Reichweite: Unbegrenzt.

Wirkungsweite: Eine Erscheinung.

Pause: Keine.

Wirkung: Diese Disziplin[5] erlaubt es dem Anwender, ein geistiges Abbild seiner selbst an eine ihm bekannte Person zu senden. Das Abbild erscheint dem Empfänger als eine vollständige, wenn auch durchscheinende Gestalt des Senders. Für die Dauer der Sendung (2W10+17 Runden) führt es alle Gesten und Handlungen des Originals aus.

3.4 Schutz

Diese Schule beschäftigt sich mit dem Schutz der Charaktere vor dem Übernatürlichen. Ihre zu Grunde liegende Eigenschaft ist Glück, der Grundwert entsprechend $\frac{WNM+GLK}{3}$.

3.4.1 Mentaler Schild

Kosten: 2W10 WKR / Gebrauch.

Benötigter Erfolg: G.

Reichweite: Sicht.

Wirkungsweite: Alle Personen innerhalb der Sicht, bei Stufe: Student jedoch nur bis zu einer Weite von 10 Metern, bei Stufe: Meister auch bis zu 5 weitere Personen innerhalb eines Umkreises von 33 Metern.

Pause: 12 Stunden.

Wirkung: Diese Disziplin baut einen Schild auf, der für eine Minute viele übernatürliche Angriffe abblockt. Personen, die bereits unter irgend einem übernatürlichen Einfluß stehen, können einen Wurf auf WKR machen. Bei Erfolg wird der Charakter alle Effekte dieser Disziplin loß. (Es gibt jedoch Ausnahmen!)

3.4.2 Gesteigerte Wahrnehmung

Kosten: 2W10 WKR / Gebrauch.

Benötigter Erfolg: G.

Reichweite: Sicht.

[5] Diese Disziplin stammt nicht aus dem Chill-Grundregelwerk, sondern aus der Erweiterung *Apparitions* [1].

Wirkungsweite: Alle Personen innerhalb der Sicht, den Anwender ausgeschlossen.

Pause: 12 Stunden.

Wirkung: Bei Stufe S wird die Wahrnehmung aller Personen um 1W10, bei Stufe L um 10 und bei Stufe M bei 1W10+10 Punkte gesteigert. Das wirkt sich jedoch nicht auf Fertigkeiten oder Disziplinen der Kunst außer *Erspüren des Übernatürlichen* aus.

3.4.3 Schutzsphäre

Kosten: 2W10 WKR / Gebrauch.

Benötigter Erfolg: G.

Reichweite: Person.

Wirkungsweite: 3 oder 6 Meter.

Pause: Keine.

Wirkung: Für eine oder zwei Runden erschafft der Anwender eine Kugel, in die keine übernatürliche Kreaturen eindringen kann. Es kann nicht in die Kugel hereingeschossen werden, wohl aber hinaus. Zauber wirken nicht hienein. Innerhalb der Kugel werden alle bereits wirkende Zauber für die Dauer der Sphäre ausgesetzt. Die Dauer beträgt auf Stufe S und L eine, auf Stufe M zwei Runden. Der Radius beträgt auf Stufe S drei, auf Stufe L und M sechs Meter.

3.5 Wiederherstellung

Diese Schule beschäftigt sich mit Heilung, Ermutigung und Stärkung von Charakteren. Die Grundeigenschaft hierfür ist Stärke, der Grundwert folglich $\frac{WNM+STR}{3}$.

3.5.1 Akt der Stärke

Kosten: 2W10 WKR / Runde.

Benötigter Erfolg: G.

Reichweite: Person.

Wirkungsweite: Auf den Gegenstand (oder was auch immer).

Pause: Keine.

Wirkung: Durch diese Disziplin wird der Charakter für eine Runde ausgesprochen stark. Er kann damit keine Angriffe führen, aber er kann Dinge von großem Gewicht stemmen. Dabei ist das aktuelle Gewicht von der Stufe der Disziplin und der STR des Anwenders abhängig. Bei Stufe S kann er das 20fache, bei Stufe L das 30fache und bei Stufe M das 50fache seies STR-Wertes in Pfund heben. (Ein normaler Charakter kann maximal das 5fache seines STR-Wertes heben.)

3.5.2 Regeneration von Stamina

Kosten: 1W10 WKR / Anwendung.

Benötigter Erfolg: G oder speziell.

Reichweite: Berührung.

Wirkungsweite: Person. (Kann nicht der Anwender sein.)

Pause: 24 Stunden / Person.

Wirkung: Durch diese Disziplin kann der Anwender einer beliebigen Person einmal in 24 Stunden Stamina zurückgeben und Beeinträchtigungen durch Krankheit oder Gift aufheben. Im Falle von Drogen wird zwar die Wirkung, nicht aber die Abhängigkeit beseitigt. Durch Zauber entstandene Beeinträchtigungen werden aufgehoben, falls der Erfolg des Wurfes mindestens ebenso gut wie der des Fluches ist.

Die Regeneration ist von der Stufe der Disziplin abhängig. Auf Stufe S gibt der Anwender 1W10, auf Stufe L 1W10+2 und auf Stufe M 1W10+4 Punkte STA zurück.

3.5.3 Regeneration von Willenskraft

Kosten: 1W10 WKR / Anwendung.

Benötigter Erfolg: G oder speziell.

Reichweite: Berührung.

Wirkungsweite: Person. (Kann nicht der Anwender sein.)

Pause: Keine.

Wirkung: Durch diese Disziplin kann der Anwender einer beliebigen Person Punkte der aktuellen Willenskraft zurückgeben. Hierbei kann der originale WKR-Wert der Person nicht überschritten werden. Die Regeneration ist von der Stufe der Disziplin abhängig. Auf Stufe S gibt der Anwender 1W10, auf Stufe L 1W10+2 und auf Stufe M 1W10+4 Punkte WKR zurück.

Kapitel 4

Rituelle Magie

Diese Art von Magie behandelt Zauber, welche durch ein Ritual hervorgerufen werden. Das kann ein Klatschen in die Hände oder ein mehrstündiger Tanz sein, die Ergebnisse können von einem Feuerball bis hin zur Beschwörung des Todes reichen.[1] Zauber können vom Spielleiter oder – nach Absprache mit diesem – von Spielern erstellt werden. Gelegendlich finden sich bei Szenarien und Kampagnen ebenfalls Zauber. Die hier folgenden Regeln dienen dazu, eine gewisse Konsistenz der Zauber untereinander zu gewährleisten und eine Konvertierung von Zaubern verschiedenen Chill-Universen (etwa einem Szenario aus einem Hellraiser-Setting und einem Totally Pulped Chill-Setting) zu erleichtern.

Um einen rituellen Spruch zu wirken, muß ein Charakter (oder Bösewicht) die Fertigkeit *Rituelle Magie* beherrschen. Des weiteren braucht er die Kenntnisse des Spruchs.

4.1 Das Erstellen eines Zaubers

Ein Zauber besteht grundlegend aus zwei Teilen: Aus der Ursache und der Wirkung. um einen Zauber zu konstruieren, überlegt der Spielleiter sich zunächst, was der Zauber können soll. Dann überlegt er sich, welche Voraussetzungen er zu erfüllen hat, und dann beginnt er, eine Liste von Ursachen abzuklappern. Dabei hat jede einen bestimmten Punktewert, den er für seinen Zauber anhand der Tabelle 4.1 auf Seite 32 festlegen muß. Sobald das geschehen ist, tut er das selbe nochmal für die Wirkungen anhand von Tabelle 4.2 auf Seite 33 und Tabelle 4.1.10 auf Seite 36.

Anhand dieser beiden Zahlenwerte wird jetzt mit Tabelle 4.4 auf Seite 36 der Zaubermodifikator ergründet. Dieser ist wichtig, um den Zauber auszuführen (dazu mehr in Kapitel 4.2 auf Seite 36).

[1] Im Chill Companion wird vorgeschlagen, *die Kunst* vollkommen durch dieses Magiesystem zu ersetzen. Nach Ansicht des Verfassers dieser Zusammenfassung spricht nichts dagegen, beide Magiesysteme nebeneinander existieren zu lassen.

F.	Dauer	Materialien	Assist.	Erfolg	Welten
1	—	—	—	—	Hellraiser
2	15 Minuten	10$	1	G+10	
3	1 Stunde	100$	2	G	Lovecrafts Welt
4	12 Stunden	1000$	5	-15, L	
5	1 Tag	10000$	10	M	Totally Pulped Chill
6	1 Woche	100000$	50	-15, M	
7	1 Monat	1000000$	100	B	
8	1 Jahr	10000000$	500	-15, B	
9	1 Dekade[α]	100000000$	1000	E	
10	70 Jahre+	1000000000$	10000	-15, E	Alice's Wunderland

[α] Eine Dekade sind zehn Jahre.

Tabelle 4.1: Ursachen ritueller Zauber

4.1.1 Ritualdauer

Dies ist die Zeit, die der Zaubernde darauf verwenden muß, den Zauber auszuführen. Das kann von einem Klatschen in die Hände bis hin zu einer Dauer von 70 Jahren reichen.

4.1.2 Materialien

Für einige Rituale werden besondere Dinge gebraucht. Hunde, Jungfrauen, besondere Steine… Dabei ist es nicht wichtig, die genaue Liste von Dingen anzugeben, es reichen sicherlich die Kosten. Aber eine solche Liste verleiht dem Zauber wesendlich mehr Farbe.

4.1.3 Assistenten

Möglicher Weise kann der Zauber nicht von einer Person allein vollbracht werden. Vielleicht muß eine ganze Kirche einen bestimmten Choral singen. Hierbei ist es erforderlich, daß die Beteiligten ebenfalls die Fertigkeit *Rituelle Magie* beherrschen. Ein Ritual mit Assistenten muß wenigstens eine Dauer von 15 Minuten, also mindestens zwei Punkte in *Ritualdauer* haben.

4.1.4 Unterstützende Fähigkeiten

Es mag erforderlich sein, eine weitere Fertigkeit einzusetzen, um den Zauber zu vollbringen. Das kann Singen, Tanzen oder Schnitzen sein, was immer der Spielleiter für angemessen hällt. Die Punkte ergeben sich aus der

F.	Reichweite	Dauer	Wirkungsweite		Entzug
1	selber Raum	—	einzelne Person		5W10 / 2W10
2	Stadtblock	1 Minute	kleiner Raum	2	4W10 / 1W5
3	Stadt	15 Minuten	großer Raum	5	3W10 / 1
4	Kreis	1 Stunde	Stadtblock	10	2W10
5	Staat	1 Tag	Stadt	50	1W10
6	Land	1 Monat	Kreis	100	1W5
7	Kontinent	1 Jahr	Staat	1000	2
8	Hemisphäre$^{\beta}$	1 Dekade$^{\gamma}$	Land	10000	
9	Planet	lebenslang	Kontinent	1000000	Verwirrung$^{\delta}$
10	interstellar	permanent	Planet	1000000000	—

$^{\beta}$ In diesem Falle bedeutet es Erdhalbkugel.

$^{\gamma}$ Eine Dekade sind zehn Jahre.

$^{\delta}$ Kein Schaden; der Zaubernde ist die nächsten 25 Sekunden (fünf Runden) nicht in der Lage, irgend etwas sinnvolles zu tun.

Tabelle 4.2: Wirkungen ritueller Zauber

Erschwernis der Probe und den geforderten Erfolgen. Deshalb findet sich in Tabelle 4.1 auch die Überschrift *Erfolg*.

4.1.5 Magiestärke

Die Magiestärke ist ein Maß, wie einfach es in dem entsprechenden Universum ist, Magie zu wirken. In einer fast normalen Welt ist das sehr wenig, in einer, wo fast jeder Magie wirken kann, sehr viel. Beispiele für verschiedene Stärken finden sich in Tabelle 4.1 auf Seite 32.

4.1.6 Reichweite

Das meint den maximalen Abstand zwischen Zaubernden und Zauberwirkung. Der Zauber kann auf den Zaubernden und seine unmittelbare Umgebung beschränkt sein, aber auch eine interstellare Reichweite haben.

4.1.7 Dauer

Dieses Mal ist die Wirkungsdauer des Zaubers gemeint. Das kann nur ein kurzer Augenblick, manchmal aber auch eine Lebeszeit sein.

4.1.8 Fläche

Damit ist der von der Wirkung betroffene Bereich gemeint. Das kann von einer Person bis hin zu einem ganzen Planeten reichen. Je nach Zauber ist es sinnvoll, den Bereich als Fläche oder als Personenzahl zu messen.

4.1.9 Entzug

Manche Zauber haben auch Auswirkungen auf den Zaubernden. Hierbei muß es sich nicht unbedingt um den Verlust von STA und Wundboxen handeln, es kann auch WKR verloren gehen. Diese Auswirkungen haben nichts mit anderen, eventuell vom Spielleiter erdachten Nebeneffekten (etwa *Der Zaubernde altert jedesmal um zehn Jahre, wenn er den Zauber einsetzt.* zu tun. Ob diese eingerechnet werden (und wenn ja, mit welcher Wirksamkeit) ist dem Spielleiter überlassen.

4.1.10 Endresultat

Dies ist etwas komplizierter. Es gibt mehr Endresultate, als hier aufgelistet werden können. Der Spielleiter muß versuchen, sein gewünschtes Resultat aus der Liste zusammen zu setzen oder in die Beispiele aus Tabelle 4.3auf Seite 34 bis 36. einzupassen. Dabei steht P. für *Probe*, ein G bedeutet dabei, daß es eine generelle ist, wärend S für eine spezifische steht.

Name	**F.**	**P.**	**Wirkung**
Antimagie	5	S	
Bariere	6	G	Erstellt eine unsichtbare Bariere.
Beschwören	6	G	Beinhaltet keine Kontrolle.
Besessenheit	6	S	Der Zaubernde ergreift Besitz vom Körper des Opfers.
Binden	3	G	Sichern einer Tür
	8	S	Binden einer Kreatur an einen Ort oder Gegenstand.
Dimensionsreisen	6	G	
Dunkelheit	3	G	
Erspüren	3	G	
Entkörperung	3	G	Verlassen des Körpers.
Fernsinn	5	G	Der Zaubernde kann seine Sinne an andere Orte schicken.
Feuer	5	G	Setzt ein Zielgebiet in Brand.
Fliegen	4	G	
Gedanken lesen	4	S	
Heilung	2	G	Heilt 1W10 STA.

Wird auf einer der folgenden Seiten fortgesetzt

Tabelle 4.3: Resultate ritueller Zauber

Name	F.	P.	Wirkung
	3	G	Heilt 3W10 STA und 1W5 Wundboxen.
	4	G	Heilt alle physischen Verwundungen
	5	G	Heilt physischen Verwundungen, Krankheiten, Wahnsinn und Blindheit.
Illusionen	6	S	
	7	S	Richtet auch physischen Schaden an.
Kommunikation	3	G	
Kontrolle	6	S	Kontrolle von Lebewesen.
Kristalle	3	G	Bedeckt ein Zielgebiet mit einer dünnen, brüchigen Eiß- oder Kristallschicht.
	4	G	ditto, doch ist die Schicht dick und nicht mit einfacher Kraft zu zerstören.
Langlebigkeit	4	G	Die Wirkungsdauer des Spruches wird zur natürlichen Lebenszeit des Opfers addiert.
Pflanzenwachs.	4	G	
Rüstung	4	G	sänkt jede SR um 2.
	6	G	ditto, um 4.
	8	G	ditto, um 6.
Schaden	4	G	Richtet Schaden an: 1W5 STA.
	5	G	ditto, 1W10 STA.
	6	G	ditto, 3W10 STA.
	7	G	ditto, 4W10 STA und 1W10 Wundboxen.
	8	G	ditto, 5W10 STA und 2W10 Wundboxen.
Schrumpfen	6	G	
Teleportation	7	G	
Tierkontrolle	3	G	
Totenbelebung	7	G	
Transformation	7	S	
Trennen	2	G	Gegenteil von Binden (3).
	7	S	Gegenteil von Binden (8).
Unsichtbarkeit	3	G	
Vergangenheit	2	S	Bringt dem Zaubernden Informationen über die Vergangenheit. Die Reichweite gibt dabei den zeitlichen Rahmen an.
Verzauberung	3	G	Steigert Atribute oder Fertigkeiten um 2W10.
	3	G	Bindet einen Zauber an einen Gegenstand.

Wird auf einer der folgenden Seiten fortgesetzt

Tabelle 4.3: Resultate ritueller Zauber

Name	F.	P.	Wirkung
	4	G	ditto, 4W10.
	5	G	ditto, 6W10.
	6	G	ditto, 8W10.
Wachstum	6	G	
WKR-Angriff	4	G	Richtet 1W5 Punkte Schaden an der WKR an.
	5	G	ditto, 1W10.
	6	G	ditto, 3W10.
	7	G	ditto, 4W10.
	8	G	ditto, 5W10.
Zerstörung	5	G	Zerstört Dinge mit einer Festigkeit von Holz.
	6	G	ditto, Stein oder Stahl.
	7	G	ditto, Alles.

Tabelle 4.3: Resultate ritueller Zauber

4.2 Wirken eines Zaubers

Der Ablauf zum Wirken eines Zaubers sieht wie folgend aus: Zunächst werden alle Voraussetzung (der Charakter muß den Zauber kennen, alle Proben abgelegt und alle Materialien besorgt haben – gerade bei letzterem ist Geld manchmal ein kleiners Problem!) erfüllt. Danach führt er das Ritual durch. Im Anschluss daran erleidet der Zaubernde eventuelle Entzug (auch wenn der Zauber mißlingt). Und wenn ihm dann seine Probe auf Rituelle Magie gelingt, kann er sich der Wirkung seines Zaubers erfreuen…

4.3 Beispiele

Hier folgen nun drei Beispiele, um zu illustrieren, wie ein Zauber entsteht und wie er eingesetzt wird. Es wurden zwei wirklich klassiche Zauber, der Feuerball und die Unsichtbarkeit, gewählt. Der dritte ist eine mehr oder weniger authentische Beschwörung aus dem Mittelalter. Auch diese lassen sich hervorragend in Chill abbilden.

$Pu - Pw$	Zaubermodifikator
> 0	0
0 – -2	-5
-3 – -5	-15
-6 – -10	-25

$Pu - Pw$	Zaubermodifikator
-11 – -15	-40
-16 – -20	-55
-21 – -25	-70
$-25 <$	-90

Tabelle 4.4: Zaubermodifikator

4.3.1 Der Feuerball

Der Feuerball soll durch einen Klatschen der Hände ausgelöst werden. Er soll einem maximal 10 Meter entfernten Gegner Schaden zufügen und die Gegend dabei in Brand setzen. Der Zaubernde nimmt dabei selbst geringen Schaden durch Verbrennungen.

Die Dauer kann bei Klatschen in die Hände vernachlässigt werden, ergibt also 1. Materialien werden auch nicht verbraten (nochmals 1), Assistenten braucht der Zaubernde auch nicht (wieder 1). Weitere Fertigkeiten müssen nicht eingesetzt werden, als kommen auch keine Punkte für unterstützende Fertigkeiten dazu. Die Magiestärke der Welt liegt ebenfalls bei 5. An Ursachen ergeben sich somit 8 Punkte.

Die Reichweite sollte etwa 10 Meter sein – das dürfte eher eine 2 als eine 1 sein. Die Dauer der Wirkung ist gering – Einschlag und weg. Das ergibt 1. Getroffen wird eine einzelne Person (erneut 1), und als Entzug sind 2 vermutlich nicht schlecht (was dann 7 ergibt). Als Resultat kommt, da der Feuerschaden an und für sich reicht, allein Feuer in Frage. Das sind nochmals 5 Punkte. Somit ergeben sich an Wirkung 17 Punkte.

Die 8 Punkten der Ursache abßuglich der 17 Punkte für die Wirkung ergeben -9. Also gibt es auf den Zauber eine Modifikation von -25.

Angenommen, ein Charakter mit einem Wert von 75% in ritueller Magie will diesen Zauber wirken, dann darf er höchstens eine 50 würfeln.

4.3.2 Unsichtbarkeit

Dieser Zauber soll durch das Malen eines Frosches mit magischer Kreide auf die linke Handfläche ausgelößt werden und den Zaubernden für 15 Minuten mitsammt seiner Kleidung unsichtbar machen.

Die Dauer des Zeichnens ist definitiv mehr als 0, also wird hierfür ein Wert von 2 angenommen. Die magische Kreide kostet etwas (zumal, wenn sie nicht selbst hergestellt wird), \$10 sind da sicher nicht zu viel veranschlagt (macht 2). Ein Assistent wird nicht benötigt (also 1), für das Zeichnen des Frosches reicht ein L-Erfolg (also 4).Die Magiestärke der Welt liegt bei 5. An Ursache ergeben sich somit 14 Punkte.

Die Reichweite des Zaubers ist auf den Anwender begrenzt (somit 1). Die Dauer war mit 15 Minuten angegeben (macht 3), die Wirkungsweite ist eine Person (nochmals 1). Sobald der Anwender unsichtbar ist, scheint eine etwa halbminütige Verwirrung nicht unwahrscheinlich (macht 9). Die Wirkung ist Unsichtbarkeit (mit einem Wert von 3). Das ergibt 17 Punkte für die Wirkung.

Die 14 Punkte der Ursache abzüglich der 17 Punkte für die WIrkung ergeben -3. Das bedeutet, um sich mit diesem Zauber unsichtbar zu machen, muß dem Anwender zunächst ein Wurf auf die Fertigkeit *Malen / Zeichnen* gelingen. Danach wird ein Wurf auf Rituelle Magie fällig, der um 15 Punte erschwert ist. Bei gelingen beider Proben ist er für 15 Minuten unsichtbar.

4.3.3 Eine Beschwörung aus dem *Grimoire Armadel*

Dieser Zauber dient als Beispiel, wie „klassische“ Magie des Mittelalters in das Chill-System eingearbeitet werden können. Als Grundlage wurden die Schilderungen aus dem genannten Grimoire [21][2] genommen.

Das Grimoir ist in seiner Anleitung recht spezifisch: Zunächst braucht der Magier einen magischen Kreis. (Der wird nicht im Grimoir beschrieben, doch ein Blick in die Goethia [22, S. 70f] zeigt einen ausgesprochen komplizierten solchen.) Dazu muss der Zaubernde die Sigilie des zu Rufenden (in unserem Falle Samael [21, S. 26]) aufzeichnen. Wer sich das komplexe Gebilde ansieht, wird zustimmen, dass eine Probe auf *Zeichnen* mindestens einen B-Erfolg erbringen sollte, um das erwünschte Ergebnis zu erzielen (was 7 Punkte ergibt). Darüber hinaus muß für speziell diesen Geist drei Tage gefaßtet werden. Das Ritual selbst besteht in der dreifach dreimaligen Anrufung verschiedener Formeln (an drei aufeinanderfolgenden Tagen), womit die Zeit auf etwa eine Woche (was 6 Punkte ergibt) gesetzt wäre. Der Magier braucht keinen Assistenten (also 1 Punkt), die Materialien (Kreide und Kerzen) kommen auf maximal 10$ (was dann 2 Punkten entspricht). Als Welt wird wiederum das TPC-Universum mit 5 Punkten angenommen. Als Ursache kommt der Zauber also auf 21 Punkte.

Die Wirkung findet in dem Raum statt, indem der Zauberer seine Beschwörung durchführt (also 1 Punkt). Über die Dauer ist das Grimoire etwas unklar, hier wird von maximal einem Tag ausgegangen (also 5 Punkte). Samael gehört nicht zu den Geistern, die ihren Beschwörer transportieren, also beschränkt sich die Weite auf den Raum (und somit einen Punkt). Entzug hat der Zauber keinen (das sind 8 Punkte). Die tatsächliche Wirkung sind sowohl die Beschwörung als auch die Kontrolle des Geistes (und daher 6+6, also 12 Punkte). Die Wirkung kommt damit auf 26 Punkte.

Ursache abzüglich Wirkung sind 21-26=-5 Punkte. Die Probe ist also lediglich um 15 Punkte erschwert. Dafür ist der Zauberer auch eine Woche beschäftigt *und* muss seine Zeichnen-Probe schaffen.

[2] Der Verfasser ist sich darüber im Klaren, dass die Natur dieses Buches selbst in okkulten Kreisen eher fragwürdig ist; zudem wurde es hier durch ein anderes Buch, dass vermutlich wenig mit ihm zu tun hat, ergänzt. Aber zum einen waren die Beschwörungen hier schneller umzusetzen, und zum anderen ist die Beschwörung von Samael einfach cooler als die von Asmodis!

Kapitel 5

Charaktererschaffung und Entwicklung

Von den verschiedenen Methoden wird hier nur eine aufgeführt, da sie die freiste Möglichkeit der Erstellung bietet. Die Rede ist vom Verteilungssystem. Hier sind die einzelnen Schritte, die zu einer Erschaffung nötig sind:

1. Kurzes Nachdenken über den Charakter und eintragen der ersten Notizen (siehe 5.1 auf Seite 39).
2. Kaufen Vorteilen und Nachteilen (siehe 5.2 auf Seite 40).
3. Kaufen von Basisfertigkeiten (siehe 5.3 auf Seite 40).
4. Kafuen von Kontakten (siehe 5.4 auf Seite 40).
5. Kaufen von Fertigkeiten (siehe 5.5 auf Seite 41).
6. Kaufen von Disziplinen der Kunst (siehe 5.6 auf Seite 41).
7. Letzte Schliffe (siehe 5.8 auf Seite 42).
8. Übertragen auf den Charakterbogen (siehe 5.9 auf Seite 42).

Als erstes braucht der Deliquent einen Charakter- und einen Arbeitsbogen. Wärend der Charakterbogen für das Spiels verwendet wird, kommt der Arbeitsbogen nur bei der Erschaffung zum Einsatz. Auf ihm wird die Erstellung und Verteilung der CEP vorgenommen, erst später werden diese Daten auf den eigentlichen Charakterbogen übertragen.

5.1 Erste Gedanken...

Wie soll der Charakter drauf sein? Soll er stark oder schwach, klein oder groß, männlich oder weiblich sein... Es ist sicherlich hilfreich, sich diese

Gedanken vor der eigentlichen Erschaffung zu machen und vielleicht sogar das eine oder andere auf dem Arbeitsbogen zu vermerken. Bei der Gelegenheit sollten auch die CEP, die *Charakter Erfahrungs Punkte*, in den linken Kastend es Arbeitsbogens eingetragen werden. Davon hat jeder Charakter 100 Stück, und sie werden benutzt, um ihn zu entwickeln.

5.2 Vor- und Nachteile

Vor- und Nachteile haben drei Funktionen: Neben ihren direkten Auswirkungen auf das Spielgeschehen geben sie zum einen dem Charakter mehr Tiefe, zum anderen kann auf diese Weise der eine oder andere zusätzlich CEP erhalten werden. Für Vorteile müssen CEP aufgewand werden, für Nachteile erhällt der Charakter CEP. Eine komplette Liste aller Vor- und Nachteile findet sich in Anhang A.1 auf Seite 47

Nachdem diese Dinge eingekauft wurden, wird das Endergebnis der noch vorhandenen CEP in den linken Kasten eingetragen. Von diesem Wert wird wärend der restlichen Charaktererschaffung ausgegangen.

5.3 Die Basisfähigkeiten

Von den verbleibenden 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 5.2 auf Seite 45.) Zu beachten ist, das keine Fähigkeit unter 10% oder über 90% liegen kann.

5.4 Kontake

Auch bei Chill sind es Kontakte,[1] die den Charakter weiterbringen. Mehr noch, durch sie ist es möglich, dem Charakter bereits zu Beginn eine gewisse Tiefe zu geben. Dabei werden die CIP-Kosten danach berechnet, wie gut der Kontakt auf seinem Gebiet ist und wie gut der Charakter mit ihm bekannt ist. Obwohl bereits in Kapitel 1.8.1 auf Seite 8 beschrieben wurde, wie sich die Notation zusammensetzt, findet sich in Tabelle 5.1 auf Seite 41 nochmals eine Übersicht über die Kosten und den Nutzen eines Kontakts. 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]

[1] Dies weicht von den originalen Chill-Regeln ab; dort sind Kontakte Vorteile.

[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

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 5.1: Kosten für Kontakt-Archetypen

5.5 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. Auf dem Arbeitsbogen wird zunächst nur verzeichnet, auf welcher Stufe die Fertigkeit erkauft wurde und wie viele CEP das gekostet hat.

Es gibt drei Arten von Fertigkeiten: Kampf, Information und Andere. (Auch für diese Kosten finden sich in Tabelle 5.2 auf Seite 45 eine Übersicht.) Eine komplette Liste aller Fertigkeiten mit den zueghörigen Formeln findet sich in Anhang A.2 auf Seite 53

5.6 Die Kunst

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

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.

Die Kosten für die Künste sind ebenso wie für Fertigkeiten. Will ein Charakter jedoch eine Kunst aus mehr als einer Schule 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 5.2 auf Seite 45 dargestellt.) Hier folgen die Voraussetzungen für die einzelnen Schulen und die zugehörigen Disziplinen:

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 die Disziplin ***Erspüren des Übernatürlichen***. Sie gehört keiner Schule an und wird von jedem Charakter mit mindestens seinem Grundwert (der bei $\frac{\mathrm{WNM}}{5}$ liegt) beherrscht. Sie kann durch den Einsatz von einem CEP pro Punkt gesteigert werden.

5.7 Rituelle Magie

Falls ein Charakter die Fertigkeit *Rituelle Magie* besitzt, kann er auch Zauber kaufen. Leider lassen sich rituelle Zauber nicht gut in ein Schema pressen, daher liegt es im Ermessen des Spielleiters, wie viele Punkte er für einen Zauber veranschlagt. Zudem muß genau geklärt werden, woher ein Charakter einen solchen Zauber hat.

5.8 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.

5.9 Der Charakterbogen

Jetzt werden die Daten vom Arbeitsbogen 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. Schließlich werden die Fertigkeiten und Disziplinen übertragen. und Grundwert und tatsächlicher Wert ergänzt.

11. Auf der Rückseite werden die Kontakte eingetragen; hier bekommen sie auch Namen.

12. Schließlich müssen noch der Hintergrund und die Ausrüstung vermerkt werden; das geschieht am besten nach Rücksprache mit dem Spielleiter.

Nach vervollständigung des Bogens durch den Namen, die Nationalität und den anderen Dingen, die sich in der Kopfzeile der ersten Seite befinden, ist der Charakter fertig, den Boßheiten des Übernatürlichen in's Auge zu blicken!

5.10 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.[3]

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 5.2 auf Seite 45.

[3]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 [19, 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 Disziplin *Erspüren des Übernatürlichen* um einen Punkt	1
Steigern der Basiswerte um 5 Punkte[ε]	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[ζ]	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[ζ]	6
Lernen einer Disziplin der zweiten Schule auf Stufe L[ζ]	6
Steigern einer Dsziplin der dritten Schule von S auf L	6
Lernen einer Fertigkeit auf Stufe M[ζ]	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[ζ]	9
Lernen einer Disziplin der vierten Schule auf Stufe L[ζ]	12
Lernen einer zweiten Kung-Fu-Schule auf Stufe L[ζ]	12
Steigern einer Dsziplin der dritten Schule von L auf M	12
Lernen einer Disziplin der zweiten Schule auf M[ζ]	14
Lernen einer Martial Art auf Stufe M[ζ]	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[ζ]	21
Lernen einer Disziplin der vierten Schule auf Stufe M[ζ]	28
Lernen einer zweiten Kung-Fu-Schule auf Stufe M[ζ]	28

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

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

Tabelle 5.2: Übersicht über CEP-Kosten

Anhang A

Ergänzung zur Charaktererschaffung

In diesem Anhang finden sich die zur Charaktererschaffung benötigten Vor- und Nachteile sowie Fertigkeiten.

A.1 Vor- und Nachteile

Vor- und Nachteile können nur bei der Charaktererschaffung mittels CEP gekauft werden. Einige können auch wärend des Spiels errungen werden.

A.1.1 Vorteile

Vorteile kosten je 1 CEP, können aber, falls sie mit einem * gekennzeichnet sind, in verschiedenen Stufen gekauft werden.

Absoluter Orientierungssinn: Der Charakter weiß immer, wo sich welche Himmelsrichtung befindet und erinnert sich an jeden Weg, den er einmal in seinem Leben gegangen ist.

Atraktiv:* Der Charakter hat einen Bonus von 5 auf jeden Wurf, der mit Charm oder Überzeugung zu tun hat und gegen einen Vertreter 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 zwei einhändige Waffen gleichzeitig führen.[1]

[1] Damit kann er bis zu acht Angriffe pro Runde ausführen.

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 *Warnehmung* 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.

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

Gutes Sehvermögen:* Wie *Gutes Gehör*, aber für's Sehen.

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

Hexenriecher:* Der Charakter ist im *Erspüren des Übernatürlichen* besonders gut. Der Divisor (normalerweie 5) zur Errechnung des Wertes dieser Fertigkeit wird pro eingesetzten CEP um 1 gesänkt. Die maximale Stufe ist 3, der Grundwert also $\frac{WNM}{3}$.

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 Beeinträchtigungen weg.

Krankheitsresistenz:* 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.

Nachtsicht: Ein Charakter mit Nachtsicht sieht im Dunkeln doppelt so weit wie einer ohne (aber nicht weiter, als 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 *Regeneration von Stamnia* ein.

Verstärkte Wundheilung: Wenn dem Charakter am Anfang eines Tage ein Stamina-Wurf gelingt, regeneriert er eine zusätzliche Wundbox.

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 mit besonderer Genehmigung des Spielleiters vor: Der Charakter ist die zentrale Person des Szenarios, also derjenige, um den sich letzten Endes alles dreht (und die meistens beim Finale das Monster in die Knie zwingt).

A.1.2 Nachteile

Auch Nachteile können in Stufen vorkommen. Sind sie zudem mit einem † gekennzeichnet, sollten sie durch gutes Rollenspiel dargestellt werden.

Abhängiger, 1 bis 3 CEP: Damit sind eine oder mehr Personen gemeint, die vom Charakter abhängig und ihm mehr wert als sein eigenes Leben sind. Eine einzelne Person bringt einen , mehrere an einem Ort 2, mehrere über weitere Strecken verteilte Personen 3 CEP.

Abhängigkeit, 2 bis 5 CEP: Der Charakter ist psychisch oder / und physisch von 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. Falls der Wurf mißlingt werden alle Grundeigenschaften und Fertigkeiten für etwa zwei Stunden um 25 Punkte verringert,. Danach ist ein erneuter Wurf auf WKR fällig. Die CEP-Zahl richtet sich nach der Schädlichkeit und Verfügbarkeit der Droge.

Alter*, 3 $\frac{\text{CEP}}{5\text{ Jahre}>65 \wedge 2\text{ Jahre}<16}$: Dieser Nachteil kann erst nach dem Kauf der Basisfähigkeiten erworben werden. Für jeweils fünf Jahre über 65 oder unter 16 muß der Charakter insgesammt 10 Punkte von STA, STR, GES und GEW abziehen, in welcher Kombination ist ihm überlassen. Minimal ist ein Alter von 12, Maximal eines von 85 möglich.

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

Außenseiter, 2 CEP: Der Charakter wurde von der normalen Gesellschaft ausgestoßen. Möglicher Weise ist er ein gesuchter Flüchtling oder aus anderen Gründen sozial geächtet.

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

Besessenheit* †, 1 $\frac{\text{CEP}}{\text{Stufe}}$: 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. Außerdem muß festgelegt werden, wann welche Persönlichkeit zum Tragen kommt. Beide Persönlichkeiten haben die selben örperlichen Attribute. Der Spielleiter sollte sich sehr genau überlegen, ob er diesen Nachteil zulassen möchte.

Gothic Romanze† , 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.

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† , 1 CEP: Erst schießen – dann denken!

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

Neugier† , 1 CEP: Der Forscherdrang des Charakters ist stärker als sein Überlebensinstinkt.

Pechvogel* , 1 bis $\frac{\mathrm{GLK}}{10}$ 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† , 5 CEP: Hierunter fallen neben Paranoia (nicht dem Spiel. . .) auch manische Depression und ähnliches. Der Spielleiter sollte sich vorher Gedanken machen, in Welchem Maße er diesen Nachteil zulassen will und ihn dnn mit dem Spieler sehr genau ausarbeiten.

Psychologischer Schwachpunkt* , 1 $\frac{\text{CEP}}{\text{Stufe}}$: 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* [11].

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 lösen 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 dem Übernatürlichen 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.

A.2 Fertigkeiten

Im folgenden findet sich eine Auflistung aller Fertigkeiten innerhalb von Chill. Sie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, neue Fertigkeiten können aus den bestehenden abegeleitet werden. Bei jeder Fertigkeit ist neben der Formel für den Grundwert auch die für den Wert bei ungeübtem Einsatz angegeben.

A.2.1 Kampf-Fertigkeiten

Die meisten der hier aufgeführten Kategorien enthallten verschiedene Fertigkeiten, die einzeln erlernt werden müssen.

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 2.4 auf Seite 12.

Beidhändigket: [2] (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 A.1 auf Seite 54. 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.

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

Stufe	–	S	L	M
Faktor:	0	0,25	0,75	1

Tabelle A.1: Modfikatoren für Beidhändigkeit

Feuerwaffen: (GES), ungeübt: $\frac{GES}{2}$. Wird in Pistolen und Gewehre geteilt.

Feuerstöße: [3] $(\frac{GES+STR}{4})$, ungeübt: $(\frac{GES+STR}{8})$, erfordert mindestens eine Feuerwaffenfertigkeit.

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), Stangenwaffen und Keulen.

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 ähnliche.

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.

A.2.2 Normale Fertigkeiten

Einige der hier aufgeführten Fertigkeiten sind Fertigkeitskategorien. Bei diesen sind – wie schon bei den Kampfwerten – die einzelnen Fertigkeiten aufgeführt. Falls eine Fertigkeit bstimmte Voraussetzungen erfordert ist 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.

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

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 4 auf Seite 31.

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*.

A.2.3 Informationsfertigkeiten

Es gilt das gleiche wie bei den vorhergegangenen 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: $(\frac{WNM+WKR}{10})$.

Anhang B

Subgneres

Chill ist nicht unbedingt als Kampagnen-Rollenspiel gedacht. Es ist möglich, unterschiedliche Abenteuer in unterschiedlichen, auf die Bedürfnisse angepassten Universen zu spielen. Tatsächlich wird das empfohlen. Wie auch bei Horrorfilmen ist es hierbei üblich, die Abenteuer in verschiedene Subgeneres zu unterteilen; das mag sicherlich, ebenso wie bei Filmen, ausgesprochen schwehr sein, denn jeder Film stellt insich meistens ein ganz eigenes Stück Horror bereit (und sei's nur der des schlechten Drehbuches. . .), doch um einen Spielleiter eine ungefähre Andeutung der beabsichtigten Stimmung zu liefern mögen diese Subgeneres ganz nützlich sein. Hier findet sich eine Auswahl der gängigsten Horror-Subgeneres, verbunden mit Hinweisen, mit welcher Hintergrundmusik und welchen Szenarios sie sich verbinden lassen.

B.1 Der 80er Action-Horror

Die meisten Werke dieser Art (meist sind es Filme) sind eher der Kategorie Action zuzuordnen. Horror wird nur in so weit benutzt, als daß die Atmosphäre für das große Finale, in dem der Schurke durch den typisch-amerikanischen Helden besiegt wird, vorbereitet wird. Dabei ist der Horror nicht immer etwas übernatürliches. Beispiele für dieses Genre sind neben *Predator 1 & 2* [23, 18] oder Blade auch die einzig brauchbare Fortsetzung von Carpenetrs Klassiker Halloween, *H20* [24].

Da typische Oberschurken des 80er-Action-Horrors dazu neigen, für eine Fortsetzung zu überleben, können hiermeit wunderbar Einzelszenarien gespielt werden, bei denen es ungewiß ist, ob Spieler und Spielleiter vor haben, mit dieser Runde nochmals zu spielen.

B.2 Classic S.A.V.E.-Chill

Dies ist weniger ein Subgenere als eine Eigenart. Wichtig ist die Existenz der Geheimorganisation S.A.V.E., der *Societas Argenti Viae Eternitata* oder auch *Ewige Gesellschaft des silbernen Weges*. Hierbei handelt es sich um eine Gesellschaft, die sich dem Kampf gegen das Unbekannte verschrieben hat. Die Charaktere gehören dazu. Bedauerlicher Weise hat die Gesellschaft nicht besonders viel Macht. Beispiele für S.A.V.E.-Plots können der Chill-Antologie *Chilled to the bone* [14] oder der Serie *Poltergeist – die unheimliche Macht* [15] entnommen werden. S.A.V.E. hat den Vorteil, daß die Charaktere recht einfach in die Handlung gestürzt werden können.

B.3 Doomed to fail

Eine Rubrick, die auf eine ganze Reihe von mehr oder weniger schlechten Filmen, zumeist aus dem Splatter Genre, zutrifft. Entscheident ist bei diesen Filmen, daß die Protagonisten zwar verzweifelt kämpfen, am Ende aber durch das Böse besiegt werden. Beispiele hierfür sind *Killer Party* [12] und *Blutnacht des Teufels* [20].

Auch ein solches Abenteuer kann mal ganz reizvoll sein. Als Kampagne bietet es sich nicht an, da die Charaktere am Ende meistens Tod sind.

B.4 Gothic

Gothic-Abenteuer fallen durch ihre sogenannte düstere Romantik auf. Große, finstere Gebäude, tragische, schicksalbehaftete, meist auf düstere Weise gut (oder interessant) aussehende Schurken und hoffnungslose Liebesbeziehungen sind die Schlüsselelemente. Bedeutende Werke zu diesem Thema sind *Dracula* [41] und die Ushio & Tora Episode *Running Wheel* [51].

Gothic-Szenarien bieten sich als Einzelszenarien an. Die Nachteile *Gothic Romanze*, *Heimgesucht* (siehe Anhang A.1.2 auf Seite 51 und die Vorteile *Schicksal* und *Zentraler Charakter* (siehe Anhang A.1.1 auf Seite 49) können hier wunderbar verwendet werden. Ebenfalls denkbar wäre eine Gothic-Kampagne. Als Hintergrundmusik eignen sich düsertere, getragene Stücke, etwa die ersten beiden Alben von THEATRE OF TRAGEDY [42, 43].

B.5 Humor

Was soll man dazu noch sagen? Es gibt jede Menge Material dazu, und aus allem kann man theoretisch ein Chill-Szenario machen. Typische Beispiele sind *Tanz der Vampire* [31], *Fright Night* [17], *Die Addams Fammily* [16, 40], *Die Armeen der Finsernis* [36] und Ghostbusters [32, 33].

Szenarien dieses Genres bieten sich als Einzelszenarien oder zum Auflockern einer Kampagne an. Als musikalischer Hintergrund bietet sich eine Auswahl von Stücken an, welche zwar grundlegend eine gewisse Düsternis verbreiten, jedoch ab und an durch heitere Stücke aufgeheitert wird, etwa der Soundtrack zu *From Dusk till Dawn* [29].

B.6 Moderner Psycho-Horror

Hier geht es zumeist um normale Menschen oder zumindest eine einigermaßen normale Welt, die plötzlich mit dem Übernatürlichen konfrontiert wird. Die Idee liegt darin, dem Leser / Zuschauer die Möglichkeit zu geben, sich mit den Protagonisten der Geschichten oder zumindest ihrem Umfeld zu identifizieren. Eine starke Komponente sind typisch menschliche Emotionen wie Verzweifelung, Neid, Liebe oder Eifersucht. Meist spielen sie eine entscheidende Rolle. Beispiele hierfür sind die meisten Stephen King Bücher, *Die Bücher der Magie* [13], *Hellblazer* [9], *Preacher* [10], *Halloween* [4] und natürlich die Serie *Millennium* [26].

In diesem Genre lassen sich hervorragende Einzelszenarios und Kampagnen gestalten. Je nach Thematik betet sich als musikalische Untermalung entweder etwas langsames, düster-getragenes, oder etwas schnelleres, vielleicht auch härteres an, bevorzugt aus der industrieller klingenden Musikwellt. Als Beispiele seien hier der Soundtrack zu *Lord of Illusions* [27] oder die W.A.S.P.-CD *K.F.D* [48] genannt.

B.7 Scientific Horror

Bei dieser Art von Horror wird der Schrecken nicht durch irgend eine Art von Monstrum, sondern durch moderne Technik ezeugt. Somit ist es der Mensch selbst, der sich hier seinen Gegner schafft oder aber die Technik ansich stellt das Umfeld für alle möglichen (und unmöglichen) Schreckensdinge. Vertreter dieser Gattung sind neben der Serie *Sleepwalker* [25] auch *The Fly (1 & 2)* [8, 47].

Auch dieses Genre bietet sich sowohl für Einzelszenarios als auch für Kampagnen an. Es empfielt sich erfahrungsgemäß nicht, bei dieser Art von Horror ein „klasisches“ Monster auftauchen zu lassen, obwohl solche Kombinationen sicherlich möglich sind. Als musikalische Untermalung bietet sich hier jede Form technischer, mit Synthesizern oder Samplen produzierter Musik an, etwa die letzten beiden Alben von THEATRE OF TAGEDY [44, 45] oder der Soundtrack zu *Spawn* [28].

B.8 Splatter & Gore

Blut, Gedärme, Kettensägen. . . Die Grundidee dieses Generes ist stets die gleiche: Der Zuschauer soll durch die Brutalität geschockt oder zumindest aufgerüttelt werden. Manche Filme haben dabei die Ekel-Effekte zur Kunst erhoben, andere nutzen sie, um eine Handlung zu unterstreichen. Bei einigen Filmen kommt noch eine starke sexuelle Komponente hinzu. Beispiele hierfür sind *Hellraiser* [2, 3], *Nightmare on Elmstreet* [7], *Tanz der Teufel (1 & 2)* [34, 35] und *From Dusk till Dawn* [37].

Szenarien dieser Art können gut für sich allein stehen, auch als Einzelfälle in einer Kampagne sind sie ganz nett; eine komplette Splatter-Kampagne bietet sich nicht an, da ab einem gewissen Punkt eine Abstumpfung eintritt. Als stimmungsfördernde Musik bieten sich hier Soundtracks zu bekannten Splatterfilmen wie *Hellraiser* an, welche durch möglichst wilde, harte Musik wie etwa dem CRADLE OF FILTH-Album *Dusk. . . and her Embrace* [6] unterbrochen werden.

B.9 Teeni-Horror

Unter diese Kategorie fallen Filme, in denen Teenager die Hauptrolle spielen. Oft werden sie mit übermächtigen Gefahren konfrontiert. In dieser Hinsicht gibt es Ähnlichkeiten mit dem psychologischen Horror. Am Ende siegen diese Teenies jedoch immer. In dieser Hinsicht ähneln sie vielen der 80er Action-Horror-Streifen.

Bei diesen Filmen ist es wichtig, daß für möglichst viele Zielgruppen innerhalb der jugendlichen Bevölkerung Identifikations- oder zumindest Sympathie-Möglichkeiten vorhanden sind. Beispiele für dieses Genre sind *The Lost Boys* [38] und die Serie *Buffy – im Banne der Dämonen* [39].

B.10 Totaly Pulped Chill!

Dieses Sub-Genre ist weniger ein Genre. Tatsächlich ist es die Bezeichnung eines Universums, in dem sich all die Suplements und Subgenres vermengen. Es ist eine Welt, in der S.A.V.E. seine Untersuchungen durchführt, Buffy in Sunnydale ihre Vampire killt, Takashi in Japan seinen Kampf mit Susanoo-oh austrägt wärend nur eine Stadt weiter Nagumo erfährt, daß er Chojin ist und in England John Constantine seinen Kampf gegen das Böse führt. Und all diese Dinge können sich mischen, kombiniert werden und auf einander einwirken.

Anhang C

S.A.V.E.

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit dem Spiel in einer ausgesprochen düsteren S.A.V.E.-Welt. Hier kämpfen die Agenten gegen scheinbar übermächtige Gegner, und die Akzeptanz durch die restliche Welt ist nicht gegeben. Die Szenarien in dieser Welt orientieren sich an klassischen Horrorfilmen. Es wird sehr viel Wert auf die Stimmung gelegt. Wenn die Spieler am Ende eines Szenarios sagen „Das war gut; stellenweise echt gruselig!“, dann war es richtig.

Im folgenden wird der Hintergrund von S.A.V.E. dargestellt. Außerdem finden sich Anmerkungen zur Charaktererschaffung, Regelergänzungen und „Einstimmungsvorschläge“.

Dieser Annhang war ursprünglich ein eigenständiges Dokument. Die darin enthaltene originale Einleitung wurde durch diesen Vorsatz ersetzt, die als Vorwort enthaltene Kurzgeschichte findet sich nun als eigener Anhang am Ende der Regelzusammenfassung.

C.1 Die Entwicklung von S.A.V.E.

Die Geheimorganisation *Societas Argenti Viae Eternitata* (Ewige Gesellschaft des Silbernen Weges) hat eine durchaus bewegte Geschichte hinter sich. Sie wurde im Jahre 1844 von Dr. Charles O'Boylan in Dublin als *Societas Albae Viae Eternitata* (Ewige Gesellschaft des Weißen Weges) gegründet. Dr. O'Boylan hatte diverse unerklärliche Ereignisse in einen gemeinsamen Kontext gebracht und war zu dem Ergebnis gekommen, dass es neben den natürlichen, von den Naturgesetzen beeinflussten Wesen auch andere, von ihm als *Übernatürlich*[1] bezeichnete geben müsse. Seine Gesellschaft beschäftigte sich zunächst mit der Erforschung und dem Beweis, dass das

[1] Tatsächlich bezeichnete er sie als *Unknown*, also unbekannt. Auch bezeichnet der englische Originaltext die Gegner als *Agents of the Unknown*, also Agenten des Unbekannten. Angesichts der Tatsache, dass unter Unknown alles zusammengefasst wird, was wir im Deutschen mit *Übernatürlich* bezeichnen, wird hier diese Übersetzung gebraucht.

Übernatürliche existiere. Bei diesen Forschungen kamen O'Boylan und seine Kollegen zu dem Ergebnis, dass dieses *Übernatürliche* generell als feindlich anzusehen ist. Daraus resultierte die neue Aufgabe der Gesellschaft: Erforschung und Bekämpfung des Übernatürlichen.

Bei seinen Forschungen war O'Boylan über einen interessanten Umstand gestolpert: Etwa 0.1% der Menschheit verfügten über die Gabe, das *Übernatürliche* zu erspüren. Das bedeutet, dass sie häufig, sobald etwas Übernatürliches in ihrer Nähe ist, ein Gefühl verspüren, dass ihnen sehr genau mitteilt, dass dort etwas ist.[2] O'Boylan machte es zur Voraussetzung für die Mitgliedschaft bei S.A.V.E., das Übernatürliche erspüren zu können.

In den kommenden Jahren gab es viele Rückschläge (etwa den bedauerlichen Tod O'Boylans auf einer Expedition nach Kairo), aber auch viele Erfolge für S.A.V.E. Auch wenn die Öffentlichkeit naturgemäß nicht von der Existenz des Übernatürlichen zu überzeugen war konnte die Bevölkerung in vielen Fällen vor Wesen, denen auf normale Weise nicht beizukommen war, geschützt werden. Auch die Rekrutierung und die Erforschung der *Kunst*, eine für Menschen in einigen Fällen leicht zu erlernende Form von Magie, machte Fortschritte.

Die Gesellschaft trat dabei stets halb-offiziell auf. In einigen Städten unterhielten sie richtige Häuser, in denen sich Mitglieder mehr oder weniger offiziell treffen konnten. Die Nachbarn hielten sie meistens für irgend eine verschrobene, aber harmlose Gruppe, vergleichbar mit Freimaurern. Auch die Tatsache, dass sich die Mitglieder mittels eines Ringes (den *Inuendo*) gegenseitig zu erkennen gaben steigerte diesen Eindruck. In anderen Städten trafen sich die S.A.V.E.-Agenten als Studiengruppen in Universitäten. Trotz des halb-offiziellen Status legte die Gruppe nach wie vor Wert auf Geheimhaltung. Aus diesem Grund wurde ihr Name Mitte der 80er Jahre auf den heutigen geändert – damit sollte vermieden werden, auch nur in Ansätzen rassistischer Tendenzen verdächtigt zu werden.

Eine recht interessante Entwicklung gab es von ungefähr 1925 bis 1970. In dieser Zeit wurde der Okkultismus Salonfähig, und genauere Untersuchungen ergaben, dass Crowley, Mathers und Konsorten durchaus in der Lage waren, Magie zu wirken. Diese Magie hatte nichts mit der Kunst zu tun (und widerlegte einige S.A.V.E.-Theoretiker, die davon ausgegangen waren, dass Merlin, Papus und Salomon alles Nutzer der Kunst gewesen waren). Sie war sehr viel flexibler, wissenschaftlicher und – konsequent eingesetzt – potentiell machtvoller. Über diese Form der Magie (auch als *Rituelle Magie* bezeichnet, da die meisten Zauber ein komplexeres Ritual erfordern) gab es diverse Diskussionen, die damit endeten, dass sich ei-

[2]Natürlich spüren die meisten Menschen einen Schauer, wenn ihnen um Mitternacht auf dem Friedhof ein Vampir entgegen kommt. Sie würden den auch verspüren, wenn es nur ein Totengräber wäre. Und sie würden nichts spüren, wenn der Vampir ihnen auf einer Dinnerparty ein Glas Wein anböte. Menschen mit der besonderen Gabe, das Übernatürliche zu erspüren, schon.

ne bestimmte S.A.V.E.-Fraktion abspaltete und vorwiegend mit der Erforschung dieser Magie beschäftigte. Der Rest von S.A.V.E. sah diesen Umtrieben eher mit gemischten Gefühlen entgegen; die Verfechter der Rituellen Magie machten keinen Hehl daraus, dass es mit ihren Kräften möglich sei, die Kräfte des Übernatürlichen nachzubilden.

Im Jahre 1990 schlug das Übernatürliche das erste mal richtig zu; das Hauptquartier in Dublin wurde Opfer eines Angriffen ungeahnten Ausmaßes. Die meisten Datenbanken, viele Niederschriften und fast alle in dieser Niederlassung ansässigen Agenten wurden Opfer dieses Angriffs, der später als bis heute nicht geklärter Großbrand in die Zeitungsmeldungen Dublins einging. Nach diesen Ereignissen ging die Organisation in den Untergrund.

In den Jahren 1990 bis 2005 gelang es nach und nach, eine neue Organisationsstruktur aufzubauen. In der Öffentlichkeit gab es S.A.V.E. nicht mehr. Die Agenten trafen sich an sehr gut gesicherten Orten, ihr Erkennungszeichen war nun nicht mehr ein Ring, sondern eine geheime, eingenähte Insignie. Viele verloren gegangene Daten über das Übernatürliche konnten rekonstruiert werden, und das Übernatürliche selbst schien nach der Zerschlagung von S.A.V.E. etwas sorgloser vorzugehen. Mit der Zeit wurden sogar wieder gut verborgene S.A.V.E.-Häuser aufgebaut, und auch die Rekrutierung (in den 90ern zunächst eingeschlafen) nahm wieder zu.

Das böse Erwachen kam im Jahre 2005. Fast zeitgleich wurden fast alle noch existierenden größeren S.A.V.E.-Hauptquartiere ausgelöscht. Es ist bis heute nicht bekannt, wie das Übernatürliche die Positionen kannte, oder wie es gelingen konnte, mehr als zwanzig durchaus auch magisch gut gesicherte Häuser zu vernichten. Analysten sind zu dem Ergebnis gekommen, dass das Übernatürliche in den letzten Jahren ganz erheblich gelernt hat. Vampire, die sich in Datenbanken hacken, sind ebenso wenig unmöglich wie rekrutierte Taktiker der normalen Welt, deren Fertigkeiten im Zusammenhang mit Übernatürlichen zum Einsatz kommen.[3] Darüber hinaus mussten viele Agenten im folgenden Jahr entdecken, dass sie von den Agenten des Übernatürlichen identifiziert werden konnten. Erst nach sehr vielen verstorbenen Forschern wurde die Ursache offenbar: Der Einsatz der Kunst führt dazu, dass alle Wesen des Übernatürlichen in mindestens 20 Kilometern Umkreis mitbekamen, dass und von wem es gewirkt wurde. Dies war nun der Moment, in denen eine gewisse Forschungsgruppe auf den Plan trat und mit nicht zu übersehenden Schadenfreude verkündete, diese Probleme gäbe es mit Ritueller Magie nicht.

Der letzte Angriff hatte S.A.V.E. eiskalt erwischt. Vielleicht wäre das das Ende gewesen, doch einige wenige Quartiere und insbesondere drei extrem

[3] Tatsächlich wird vermutet, dass einige Leiter großer Drogenkartells und Politiker aller Länder Pakte mit dem Übernatürlichen geschlossen haben. Das kann natürlich Paranoia sein, die Vergangenheit hat jedoch gezeigt, dass ein gesundes Maß an Paranoia durchaus Lebens-erhaltend sein kann.

geheime Forschungseinrichtungen hatten überlebt. Naturgemäß änderte sich das Vorgehen bei Rekrutierungen und Forschung erheblich. Bis 2007 gelang es, wieder ein funktionierendes Kommunikationsnetz aufzubauen. Seid dem funktioniert S.A.V.E. wieder. Bisher scheint das Übernatürliche noch nichts davon gemerkt zu haben...

C.2 Die drei Forschungseinheiten

Innerhalb von S.A.V.E. gibt es drei Forschungsprojekte, die so geheim sind, dass der durchschnittliche Spielercharakter vielleicht mal einen Namen gehört haben könnte. Allen drei Projekten ist gemein, dass sie von Veteranen des Kriegs gegen das Übernatürliche geführt werden. Sie sind extrem gut gesichert, wurden noch nie durch das Übernatürliche kompromittiert und erkennen nur selten andere S.A.V.E.-Authoritäten an. *Project Lycos* [30] beschäftigt sich mit der Erforschung von Werwölfen, *Project Merlin* entstand aus der bereits erwähnten Gruppe von Befürwortern der rituellen Magie und erforscht inzwischen auch die Kräfte der Gegenseite, und *Project Tron* erforscht die Möglichkeiten, die das Internet und Computer allgemein bieten. Interessant dürfte an dieser Stelle sein, dass alle drei Projekte miteinander zusammenarbeiten; insbesondere *Project Tron* und *Project Merlin* sahen sich in der Vergangenheit häufiger gezwungen, Wissen auszutauschen und gemeinsame Forschungsgruppen zu bilden. *Project Lycos* ist auf beide angewiesen – und bietet im Gegenzug die Erfahrung in der Analyse übernatürlicher Dinge. Mit Hilfe der über Werwölfe gesammelten Daten war es unter anderem möglich, zu verifizieren, dass die Agenten des Übernatürlichen keine Möglichkeit haben, Rituelle Magie zu orten.

C.3 S.A.V.E. heute

Für den heutigen S.A.V.E.-Agenten (also auch Spielercharaktere) stellt sich die Frage, was seine Geheimgesellschaft denn noch kann. Jeder einzelne Agent ist bei S.A.V.E., weil er von der Richtig- und Wichtigkeit des Kampfes gegen das Übernatürliche überzeugt ist. Doch was erwartet S.A.V.E. von seinen Mitarbeitern, und was bietet die Gesellschaft zur Unterstützung?

C.3.1 Agenten

Die meisten Mitglieder bei S.A.V.E. sind so genannte Agenten. Sie sind meistens ganz normale Menschen, einige von ihnen haben Familie; viele von ihnen sind in Berufen tätig, die es ihnen ermöglichen, frei in der Welt herumzureisen.

Viele Agenten kennen sich inzwischen untereinander.[4] Die in den vergangenen Jahren recht beliebte Team-Bildung ist inzwischen recht schwierig geworden; wenn eine Gruppe von Leuten immer und immer wieder an bestimmten Orten auftaucht fällt das auf. Auf der anderen Seite kann es vorkommen, dass ein Team wirklich hervorragend zusammenarbeitet. Unter diesen Umständen sorgen die Team-Mitglieder dafür, dass ihre weitere Zusammenarbeit nicht weiter verwunderlich ist. (Wenn sie neben de Arbeit auch privat gut miteinander auskommen spricht ja auch nichts dagegen, wenn sie freundschaftlich verkehren und vielleicht auch gemeinsam Urlaub machen.)

Der typische Agent kennt meistens eine Handvoll anderer Agenten, einige S.A.V.E.-Quartiere und deren Verwaltung. Wenn ein Agent sehr lange und erfolgreich dabei ist wird er zwangsläufig mehr kennen lernen, und wenn es die Umstände erforderlich machen wird er vielleicht auch mehr über die drei Forschungsprojekte erfahren.

Die Hauptaufgabe eines Agenten besteht darin, Informationen über das übernatürliche zu sammeln und die Bevölkerung zu schützen. Dabei hat der Schutz der Bevölkerung Vorrang. Für das Spiel bedeutet das, dass von den Charakteren nach ihren Aufträgen Berichte und Auswertungen erwartet werden. (Das ist eine optionale Regel; wenn die Spieler schlicht und ergreifend nicht dazu zu bewegen sind, einen Bericht abzufassen, lässt sich das nicht ändern. Das ganze ist nach wie vor ein Spiel, also wird auch niemand gezwungen. . .)

C.3.2 Struktur

Die breite Basis wird von den eben beschriebenen Agenten gebildet. Viele von ihnen unterhalten ein "eigenes", loses Netzwerk über unverfängliche Mails, Briefe und Kontakte. Koordiniert wird das ganze durch die einzelnen Häuser. Dabei handelt es sich um gut abgeschirmte, gesicherte Bereiche, meistens in größeren Städten. Sie werden von erfahrenen Agenten geleitet. Die Kommunikation der einzelnen Häuser untereinander geschieht generell nur über Kuriere. In unregelmäßigen Abständen werden Treffen aller wichtigen Agenten und Hausvorstände organisiert. Auch ansonsten gibt es gelegentlich S.A.V.E.-Treffen. Diese dienen dem Erfahrungsaustausch und werden mit sehr großer Sorgfalt geplant und gesichert.

Das neue S.A.V.E.-Hauptquartier befindet sich in London, genauer gesagt in Camden. Hier laufen alle Fäden zusammen, und es ist eines der wenigen noch existierenden Häuser, in denen rund um die Uhr eine Besetzung, die sich nur um S.A.V.E.-Arbeiten kümmert, arbeitet. In Camden sitze nur die erfahrensten Agenten und besten Forscher auf dem Gebiet

[4] Die besonders paranoiden halten das nicht für gut, andererseits sehen aber auch sie ein, dass es sich im Sinne der Effizienz nicht vermeiden lässt.

des Übernatürlichen. Selbst die drei Projekte erkennen die Autorität von Camden an.

Wenn ein *Vorfall* lokalisiert wurde kümmert sich das S.A.V.E.-Quartier, das am nächsten dran ist, darum. Der Vorstand überprüft, welche Agenten für die Aufgabe in Frage kommen, kontaktiert sie, gibt ihnen bei einem Treffen eine Übersicht über alles Bekannte und dient ihnen als Ansprechpartner für Probleme. Falls Materialien benötigt werden, die von den Agenten nicht selbst besorgt werden können, kümmert er sich auch darum.

C.3.3 Ressourcen

Nach dem zweiten Schlag des Übernatürlichen sind die Ressourcen von S.A.V.E. etwas eingeschränkt. Die wichtigsten, nämlich die Datenbanken und Forschungsergebnisse bezüglich des Übernatürlichen, sind bedauerlicher Weise ausgesprochen verteilt; einen einheitlichen Stand gibt es nicht. So kann es sein, dass in einem S.A.V.E.-Quartier die Bekämpfung von Barghests mit Hardriegelgewächsen vollkommen unbekannt ist, während es für andere ein alter Hut ist.

S.A.V.E.-Datenbestände sind nur aus den S.A.V.E.-Häusern heraus aufrufbar; eine Verbindung zum Internet gibt es generell nicht. Wenn jemand Informationen anfordert, werden ihm diese meistens per Kurier zugestellt.

Neben den Datenbestand hat S.A.V.E. einige gut getarnte Detekteien und Rechtsbeistände auf der Lohnliste. Bei all zu drastischen Aktionen können die aber auch nichts machen - Möglichkeiten, um eine Ermittlung wegen Einbruch oder Totschlag einfach einzustellen hat die Organisation nicht. (Einzelne Mitglieder mögen über Kontakte oder Fähigkeiten verfügen, das zu tun, aber auch in ihrem Fall ist bei einem solchen Vorgehen Vorsicht geboten. Abgesehen vom Übernatürlichen können auch rachedürstende, enttäuschte und frustrierte Polizeibeamte eine ausgesprochen große Bedrohung darstellen.)

Materialien kann die Organisation nicht besonders gut stellen. Kleinigkeiten (in Amerika fallen Schusswaffe darunter, in den meisten anderen Ländern nicht) sollten kein Problem sein, aber die können sich die Agenten meistens auch selbst besorgen. Wissenschaftliche Ausrüstung kann in seltenen Fällen beschafft werden, doch meistens wird den bedürftigen Agenten nur die Adresse einer Person gegeben, die so etwas besorgen kann oder hat. Die Organisation hat ein gewisses Vermögen in der Hinterhand, doch zum einen sind Einzahlungen nicht ganz einfach, und zum anderen ist die jetzige Fühungsriege mehr als widerwillig, etwas davon auszugeben. Meistens fließt es in die drei Forschungsprojekte.

C.4 Charaktererschaffung

Generell wird die selbe Charaktererschaffung verwendet wie in der Chill-Regelzusammenfassung. Unterschiede gibt es nur in der Magie, den Vor- und Nachteilen und in den Kontakten.

C.4.1 Magie

Die Kosten für das Erlernen der Kunst haben sich nicht geändert. Es besteht jedoch bei jedem Einsatz die Gefahr, dass ein Agent des Übernatürlichen etwas davon mitbekommt. Es mag Situationen geben, in denen das egal ist – etwa, wenn sowieso nur entweder der Agent oder das S.A.V.E.-Team aus dem gebäude kommt. Meistens ist der Einsatz jedoch nicht ratsam. Falls kein Agent in der Nähe ist wird gegen 100-(*Aktuelles Glück des Charakters*) gewürfelt, um zu sehen, ob das Übernatürliche etwas bemerkt. (Bei diesem Wuff können verständlicher Weise keine Glückspunkte eingesetzt werden.) Sind Agenten in der Nähe, bekommen sie den Einsatz automatisch mit.

Rituelle Magie kann nur auf Stufe S erlernt werden, es sei denn, ein Charakter hat als Kontakt einen Mitarbeiter des *Project Merlin* (siehe C.4.3 auf Seite 71). Ein solcher Kontakt ermöglicht Stufe L. Zu Beginn seiner Laufbahn kann ein Charakter keine rituellen Sprüche. Sollte der Spieler den Spielleiter davon überzeugen können, dass er das doch kann, werden Kosten in Höhe der Probenerschwernis mal Zwei in CEP fällig.

C.4.2 Vor- und Nachteile

Die folgenden Vor- und Nachteile fallen weg; wer meint, sein Charakter brauche die trotzdem, muss er das mit seinem Spielleiter ausdiskutieren.
Vorteile:

- Mut (da bei einer guten Runde Angst-Würfe sowieso nicht nötig sind wird dieser Vorteil nicht gebraucht.)
- Reichtum
- Schicksal
- Zentraler Charakter

Nachteile:

- Analphabet
- Außenseiter
- Gespaltene Persönlichkeit

- Heimgesucht (Damit wäre der Agent verbrannt! Das Übernatürliche wüsste genau, wo er steckt, und könnte auf diese Weise sein komplettes Team erledigen. Sollte einem Spieler eine wirklich geniale Idee kommen, wie sich dieser Nachteil trotzdem einsetzen lässt, nur zu!)

- Schreckhaftigkeit (Es gilt das gleiche wie bei dem Vorteil *Mut*)

Dafür sind die folgenden Vor- und Nachteile dazu gekommen:

Kann das Übernatürliche nicht erspüren, 3 CEP: Der Charakter dürfte nach dem Willen des S.A.V.E.-Gründers nicht bei S.A.V.E. sein, da er nicht über die Fähigkeit verfügt, das Übernatürliche zu erspüren. Er ist ein ganz gewöhnlicher Mensch, der durch irgend welche verqueren Situationen zu S.A.V.E. gekommen ist. (Edgar Burminster und Joe Forsmith würden in diese Kategorie fallen.) Solchen Charakteren ist es nicht möglich, Disziplinen der Kunst zu erlernen – aber das ist heutzutage nicht wirklich ein Nachteil. . .

Verfolgt, nach Stärke: Davon gibt es zwei Varianten, eine übernatürliche und eine natürliche.

Die erste ist im Prinzip eine Abwandlung des weggefallenen *Heimgesucht*, die Kosten werden entsprechend berechnet. Der Charakter hat sich einen persönlichen Feind geschaffen, der genau weiß, dass er S.A.V.E.-Agent ist und versucht, ihn zu erledigen. Aus irgend welchen vom Spieler auszuführenden Gründen ist sein Gegner nicht in der Lage, alle Ressourcen des Übernatürlichen zu mobilisieren. Vielleicht ist er ein Vampir, der zwar in seinem Schloss in Transsilvanien sitzt, aber sonst wenig Kontakt zum Übernatürlichen pflegt und seine Rache ganz alleine durchführen will, wer weiß. Jedenfalls taucht der Gegner immer mal wieder auf und macht dem Charakter das Leben schwer. Diese Gegner können durchaus auch Fantasievoll sein; so könnten sie vielleicht im rechten Moment genau den Charakter retten (weil sie ihn ja selbst erledigen wollen), aber alle seine Freunde und Kollegen draufgehen lassen.

Die zweite Variante ist etwas einfacher: Der Gegner ist ein einflussreicher Mensch (vielleicht ein Senator, dem der Spieler mal den Wahlkampf vermiest hat), der alles daran setzt, den Spieler zu ruinieren. Die Stärke des Gegners wird in S, L oder M angegeben, die Kosten werden berechnet, als handele es sich um einen Kontakt der Stufe 1. (Womit ein S-Feind einen, ein L-Feind zwei und ein M-Feind drei Punkte bringt.)

C.4.3 Kontakte

Bei den nachfolgenden Kontakten handelt es sich teilweise um Sonderkontakte, teilweise um ganz normale, für die lediglich erweitere Regeln gelten.

Angehöriger des *Project Lycos*, max. 4 CEP: Dieser Kontakt kann maximal eine Güte von L1 haben. Er kostet das doppelte eines normalen L1-Kontaktes, also 4 CEP. Ein Angehöriger des *Project Lycos* kann einem Charakter mit Erkenntnissen über Werwölfen und gelegentlich sogar Waffen weiterhelfen. Er ist schwer zu erreichen.

Angehöriger des *Project Merlin*, max. 4 CEP: Für diesen Kontakt gilt das gleiche wie für Kontakte zu den anderen Projekten. Ein solcher Kontakt kann, wenn er denn erreicht werden kann, Informationen zu Disziplinen des Übernatürlichen und rituellen Zaubern geben. In seltenen Fällen ist er vielleicht sogar bereit, den Spielercharakter mit rituellen Zaubern zu versorgen.

Angehöriger des *Project Tron*, 4 CEP: Es gilt das gleiche wie für Kontakte zu den anderen Projekten. Ein solcher Kontakt kann (neben den Informationen, die ein normaler, billigerer Kontakt zu einem Hacker bringen würden) Informationen über die Verquickungen des Übernatürlichen mit Computern oder von ritueller Magie mit Computern beschaffen.

S.A.V.E.-Spezialist, max. 5 CEP: Das sind im Grunde ganz gewöhnliche Kontakte, mit dem Unterschied, dass diesen Leuten gegenüber das Übernatürliche kein Geheimnis ist. Ist das Gebiet des Spezialisten ein ganz gewöhnliches, kostet der Kontakt einen CEP mehr als sonst. handelt es sich um ein Gebiet, das mit dem Übernatürlichen zu tun hat, sind die Kosten normal. Solche Gebiete sind zum Beispiel Exorzismus, magische Analyse, Bannzauberei, oder Klassifizierung.

Agent des Übernatürlichen, 3 CEP: Dieser Kontakt hat immer die Stärke S1. Der Charakter kennt einen aktiven Agenten des Übernatürlichen, und aus irgend einem Grund (vielleicht, weil der Charakter etwas gegen den Agenten in der Hand hat) kann oder will der Agent nichts dagegen tun. Das sollte nicht darüber hinwegtäuschen, dass er darauf aus ist, S.A.V.E. zu schädigen. Bei Kontaktaufnahme mit dem Agenten muss der Charakter also extrem vorsichtig zu Werke gehen. Ein solcher Kontakt nützt wenig, er kann höchstens genutzt werden, um dem Übernatürlichen Informationen zu zuspielen. In seltenen Fällen und gegen gute Bezahlung (und hier ist kein Geld gemeint) mag der Agent auch bereit sein, Informationen auszugeben.

Renegater Agent des Übernatürlichen, max, 6 CEP: In sehr seltenen Fällen kommt es vor, dass ein Agent des Übernatürlichen die Nase voll hat und sich absetzt. Um keine falschen Vorstellungen aufkommen zu lassen – diese Agenten sind weder geläutert noch in irgend einer Form *Gut*. Sie sind ebenso Menschen-verachtend und Menschenhassend wie die anderen, die machen das nur auf eigene Rechnung.

Das Übernatürliche kann solche Querköpfe natürlich nicht gebrauchen. Daher werden solche Kreaturen, wenn es sie findet, meistens eliminiert. (Oder schlimmeres.) Ein solcher Kontakt ist für den Charakter eine Gefahr, da er stets auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist (und S.A.V.E. auch nicht ausstehen kann). Er kann jedoch eine wertvolle Informationsquelle sein, da er die meisten Zauber des Übernatürlichen und viele Kreaturen kennt. Die Kosten für einen solchen Kontakt sind doppelt so hoch wie für einen normalen, er ist maximal auf Güte M1 möglich.

C.5 Zum Aufwärmen

Hier folgt nun eine Liste von Material, welches zur Einstimmung auf ein Szenario in dieser Welt gut geeignet ist. Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.[5]

Chilled to the bone (Buch): Dieses Buch wurde von Meyfair Games herausgegeben und beinhaltet Kurzgeschichten zu Chill.

Darkness Falls (Film): Ein recht neuer, aber klassischer Horrorfilm. In einer kleinen Stadt sitzt etwas ausgesprochen böses, das Kinder, die es sehen, tötet. Es tötet auch sonst jeden, der das Pech hat, es zu sehen.

Dracula (Buch): In Bram Stokers Roman ist Dracula ein egoistisches, unfreundliches Monster, das sich zwar durch einen gewissen Stil auszeichnet, trotz des Auftretens jedoch ziemlich bösartig ist.

Evil Dead 1 (Film): Der erste Film aus der zu deutsch *Tanz der Teufel* heißenden Reihe ist von erstaunlicher Wirkung. Die Stimmung ist beklemmend, und das Übernatürliche scheint wirklich übermächtig.

The Fog (Original-Film): Ein Film von John Carpenter. Es handelt sich um eine klassische Geistergeschichte, bei der einige vor 100 Jahren verstorbene Seemänner zurückkehren, um Rache an einem Fischerdorf zu nehmen. Wie auch Halloween glänzt der Film durch seine düstere Stimmung und Gegnern, die eher einer Naturgewalt ähneln.

Halloween (Den Original-Film): John Carpenter's Klassiker[6] ist nicht jedermanns Sache; viele finden ihn langweilig. Er funktioniert eigentlich nur zur späten Stunde. Die Handlung ist dünn (Michael Myers

[5] Und um der Warheit die Ehre zu geben ist sie extrem Subjektiv!
[6] Der nach Ansicht des Autoren hinter *The Fog* zurück bleibt

killt blöde Teenies), die Stimmung ganz hervorragend bedrohlich-düster. Also durchaus vergleichbar mit einem Horror-Szenario. Und er war der erste seiner Art, der viele nicht ganz so gute Nachfolger erzeugt hat.

Hellraiser (Film): Clive Barker's Klassiker. Verworfene Menschen schließen dunkle Pakte mit Wesen, die ihre Vorstellungskraft übersteigen. Ein Film, in dem Splatter-Effekte, psychologische Debakel und eine generell finstere Stimmung zusammenkommen. Die Fortsetzungen waren von sehr unterschiedlicher Qualität, sollten aber besser ignoriert werden. Mit Hellraiser ansich hatten sie nicht so viel zu tun, obwohl die Personen daraus auch in ihnen auftauchen.

Hex (TV-Serie): Ebenso wie das amerikanische Produkt Buffy geht es um Teenies, allerdings in England. Die Serie ist zwar an sehr vielen Stellen ausgesprochen heiter, der Grundtenor der Stimmung ist jedoch extrem finster. Hier geht es um Gegner, die absolut übermächtig sind.

Horror 102: Endgame (Film): Auch wenn sich hier der Einfluss des Übernatürlichen in Grenzen hält hat der Film eine gute Stimmung. Eine Reihe von Psychologie-Studenten nehmen an einem Kurs teil. Er geht über eine Nacht und findet auf dem Gelände einer alten Nervenheilanstalt statt. Punkt 10 Uhr werden alle Tore verriegelt. Und dann beginnt das große Sterben... (Zugegeben, der Film ist nicht wirklich *gut*, aber – wie gesagt – die Stimmung ist extrem düster.)

Nightmare (Film): Der erst Film aus der Elmstreet-Reihe bestiecht durch Atmosphäre und einen wahrhaft undurchsichtigen, durchgeknallten und bitterbösen Bösewicht. Und die Ohnmacht der Opfer, sich gegen Freddy zu wehren, ehe sie nicht nach diversen Toten herausgefunden haben, wer und was er ist.

Urban Gothic (TV-Serie): Diese aus England stammende Produktion besteht aus zwei Staffeln. Jede Folge beschäftigt sich mit einem Horror-Thema, das in London (oder in einem Fall einer seiner Vorstädte) auftreten kann. In jeder Episode greift das Übernatürliche in irgend einer Form ein. In einer Folge geht es um Organhandel, eine andere beschäftigt sich mit intelligenten Zombies. Die Qualität und Stimmung der einzelnen Folgen variiert, die meisten sind jedoch hervorragend geeignet.

Urban Horror (Antologie): Eine Sammlung von Kurzgeschichten, die in Städten angesiedelt sind. Die Qualität und Stimmung variiert, es sind jedoch einige sehr gute dabei.

Sandman: 24 Hours (Comic-Episode): Laut Neil Gaiman (dem Verfasser) eine der wenigen echten Horror-Episoden in der genialen Comic-Reihe *Sandman*. Mehrere Personen haben das Pech, in einem Dinner zu sitzen, welches von einem gewissen D. auserwählt wurde, die Zeit bis zu seinem Kampf mit Morpheus zu überbrücken. Die Leute kommen nicht heraus. Nach und nach erfährt der Leser mehr und mehr über die finstersten Geheimnisse der Personen, und einer nach dem anderen geht zum Zeitvertreib des mysteriösen D.s drauf. Von der Stimmung her sehr beklemmend.

Und hier folgt nun eine Liste von Material, das sich[7] *nicht* besonders gut eignet. Das ist nicht als „Warnung“ zu verstehen; einige der hier aufgeführten Materialien sind ziemlich gut. Die von ihnen verbreitete Stimmung ist einfach eine komplett andere. Wenn hierbei auf Chill Bezug genommen wird, meint daa nicht Chill als System – damit ließen sich Szenarien für jede Art von Film bauen. Es meint das Chill-Setting in der hier beschriebenen Welt. (In anderen Chill-Settings funktionieren einige davon sehr gut.)

Anne Rices Vampir-Chroniken (Bücher): Diese Bücher haben eine große Fan-Gemeinde.[8] Sie haben aber nicht sehr viel mit Horror zu tun. Richtige Monster gibt es dort nicht, hauptsächlich Vampire, die sich selbst Leid tun und auf Selbstfindungstripp sind. Sie werden personifiziert, und als einfach bösartig lassen sie sich nicht abstempeln. Hier geht es eher um Seelenschmerz und solches Zeug. Keinen Horror in dem Sinne. Wer so was haben will, kann Vampire spielen.

Buffy (Film und TV-Serie): Teenie-Horror und ausgesprochen unterhaltsam. Das Übernatürliche ist hier eher etwas, was sich verhauen lässt. Als Vorlage und Stimmungssetzer für eine Kampagne, in der es wirklich um Horror geht nicht geeignet.

Die meisten neueren Dracula-Verfilmungen: In den meisten Filmen wird die Figur des Dracula etwas romantisiert. War er im Buch (und einigen Hammer-Produktionen) noch ein übermächtiger, höchst gemeiner Gegner, so wird er hier eher zu einer tragischen Figur. Manche Zuschauer bedauern ihn, und oft ist er nicht böse, sondern Opfer der Umstände. Das geht an dem Charakter der hier angestrebten Szenarien vorbei.

Interview mit dem Vampir (Film): Sind die Bücher von Anne Rice schon ungeeignet, so ist es diese mega-pathetische Verfilmung erst recht.[9]

[7] Nach Ansicht des Autoren…

[8] Zu der der Autor dieser Zeilen nicht zählt. Er findet sie schlecht geschrieben und die Handlung dem Stil angemessen. Vermutlich sieht er sie als schlechter als sie sind.

[9] Oder anders gesagt: Der Autor konnte mit dem Film wirklich gar nichts anfangen.

Kolchack (Bücher, Filme und TV-Serie): Eine sehr gute Serie, keine Frage. Viele Elemente zeichnen sie auch als Horror-Serie aus. Auf der anderen Seite ist da der genial dargestellte Carl Kolchack, der mit seinem staubtrockenem Stil dem ganzen einen eher coolen Touch verleiht. Durch ihn bekommt die Auseinandersetzung mit dem Übernatürlichen eher Abenteuer-Charakter.[10]

Rormeros Tetralogie der lebenden Toten (Filme): Die Stimmung ist übel, verzweifelt und finster, von daher würde das schon passen. Dagegen spricht, dass die Katastrophe bereits hereingebrochen ist. Die Welt ist bereits von Zombies überrannt. Bei Chill geht es um eine relativ normale Welt, in die das Übernatürliche eindringen will.

Evil Dead 2 und Army of Darkness (Filme): Zwei grandiose Filme. Teilweise haben sie Horror-Elemente, aber in erster Linie sind sie ausgesprochen lustig. Szenarien in diesem Stil machen Spaß, keine Frage. Die Stimmung ist aber eine gänzlich andere – meistens kommen die Spieler (trotz der Leiden ihrer Charaktere) aus dem Lachen nicht heraus![11]

[10]Die neue Serie wird hier nicht behandelt. Es gibt sie nicht. Punkt.

[11]Na ja... das ganze geht dann meistens als *Tales from the crypt* durch.

Anhang D

Zum Abschluss – ein Einstieg

Dieser Anhang befand sich ursprünglich als Vorwort zu einem eigenständigen Artikel über S.A.V.E., der in dem vorhergegangenen Anhang eingegangen ist. Viel Spaß beim Leseb!

Edgar Burminster war Klempner. Zumindest war das der Beruf, unter dem ihn die Stadtverwaltung von Gernville, California, führte. Seine Familie hätte ihn als *liebenden Ehemann und vorbildlichen Vater*, seine Freunde als *einen guten Kerl* bezeichnet. Sein Hehler nannte ihn eine *gute Quelle*.

Mr. Burminster arbeitete häufiger für Firmen, die Häuser sanierten. Er war auf diesem Gebiet ein Experte – einige sagten, wenn er in einem Haus kein Wasserrohr verlegen könne, dann müsse es wohl von Gott als Trockenzone gedacht sein. In dieser Eigenschaft arbeitete er auch häufig bis tief in die Nacht, und da er seine Arbeit stets gut verrichtete ließen ihn seine Auftraggeber oft alleine arbeiten. Und wenn ihm dabei interessante Dinge in den Häusern über den Weg liefen, nun, aus seiner Sicht war das dann nur ein gerechtfertigter Ausgleich. Viele Häuser waren alt, und eigentlich interessierte sich niemand für die Dinge dort. Und sein Hehler nahm ihm das meiste dankend ab. Edgar sah darin kein Unrecht – ohne ihn würden diese Dinge vermutlich auf dem Schrott landen.

An einem Dienstag im Mai fuhrt Edgar mit elf weiteren Kollegen ins nahe Los Angeles; ein Gebäude war ausgebrannt, und nun sollte geprüft werden, was noch zu retten war.

„Ist'n lausiger Job.“ knurrte Joe Forsmith, ein Spezialist für Materialermüdungen. Er kaute auf seinem Kaugummi (Edgar hatte ihn noch nie ohne gesehen) und verlagerte seine magere, ausgezehrte Gestalt in eine etwas bequemere Position. Mit seinen grauen Haaren, den eingefallenen Wangen und den ungesunden Zähnen hielten ihn die meisten für mindestens 60, doch Edgar wusste, dass eine Scheidung, die Trennung von den Kindern, daraus folgender Alkohol-Konsum und selbst auferlegte Überstunden für das Aussehen des gerade 40 gewordenen verantwortlich waren. Zudem war vor einem Jahr sein einziger Bruder in einer Nervenheilanstalt ums Leben gekommen. Joe sprach nicht darüber, und Edgar fragte auch nicht nach.

Er selbst gab da eine bessere Gestalt ab: Gut, er war mit seinen 95 Kilo auf 1,80 Metern etwas dicklich, aber er hatte auch ordentliche Muskeln. Und er sah (seines Erachtens) genau nach seinen 45 Jahren aus, keinen Monat älter.

„Lausiger Job?“ fragte er nach; wenn Joe sich die Mühe machte, mal etwas zu einem Job zu sagen, war das meistens irgend etwas wichtiges; er neigte nicht zum Klatschen.

„War ’ne komische Truppe, die da drin gewohnt hat. Ich glaube, Satanisten oder so etwas.“ Er schüttelte den Kopf. „Habe vor einigen Jahren in der Nachbarschaft einen Job erledigt. Einige der Leute sprachen von Gesängen in der Nacht, Kerzenprozessionen im Garten und anderen Dingen. Einmal habe ich erlebt, wie ein Kind gegen seinen Willen in das Gebäude gebracht wurde. Hat geschrien und um sich getreten. Die Polizei meinte später, das habe alles seine Richtigkeit gehabt; die Eltern des Kindes hätten dort etwas zu erledigen gehabt. Na, wenn sie meinen. Mir waren die Vögel nicht geheuer.“

Edgar zuckte mit den Schultern. „Na, was immer das für Leute waren, die dort wohnten, sie haben sich wohl selbst in die Luft gesprengt. So heißt es jedenfalls.“

„Egal, was es war.“ mischte sich Franke Donati ein. Sie war die einzige Frau in der Kolonne und für die Elektrik zuständig, Außerdem war sie der verlängerte Arm der Firma, für die dieser Job erledigt werden sollte. „Wir prüfen nur, was noch zu retten ist und füllen unseren Bericht aus. Alles andere kann uns egal sein.“

Edgar nickte; so sah er das auch. Joe murmelte irgend etwas unverständliches, hüllte sich dann aber in Schweigen. Nach etwa einer halben Stunde erreichte die Gruppe ihr Ziel.

Das Gebäude lag in einem der etwas besseren Randgebiete. Die Häuser hier hatten Gärten, und keines maß unter zwei Stockwerken. Edgar pfiff durch die Zähne, als er das Grundstück sah; selbst sein für Feinheiten dieser Art ungeschultes Auge konnte an den Mauern erkennen, dass ein Feuer von immenser Hitze gewütet haben musste. Um so erstaunlicher war es, dass die Bäume der Auffahrt nicht in Mitleidenschaft gezogen worden waren.

Vor dem Eingang standen zwei Polizisten. Das war nicht verwunderlich; nach den Ereignissen des 11 Septembers wurden Explosionen, die ganze Gebäude vernichteten, sehr argwöhnisch betrachtet. Franke zeigte die Papiere vor, und die Gesellschaft durfte auf das Gelände fahren.

Die insgesamt 12 Personen stiegen aus; es war 10 Uhr morgens. „Um 13 Uhr machen wir Mittag.“ verkündete Franke. „Ich erwarte bis dahin Ergebnisse!“ Mehr wurde nicht gesagt. Die Männer mussten nicht koordiniert werden. Jeder war auf seinem Gebiet ein Spezialist (oder Gehilfe eines solchen) und wusste daher genau, was er zu tun hatte.

Edgar begab sich umgehend in den Keller. Da die Stadt keinen Plan des Gebäudes hatte wollte er dort vom Zufluss der Kanalisation und des Frischwassers ausgehend eine Karte der originalen Installation erstellen. Die Feuerwehr war so freundlich gewesen eine Leiter aufzustellen. Von der originalen Treppe war nichts übrig geblieben. Vermutlich hatte sie aus Holz bestanden. Die Leiter endete in einem kleinen Raum, der durch ein Fenster in Richtung Straße erhellt wurde und einen Durchgang an der dem Fenster gegenüberliegenden Seite hatte. Edgars Blick fiel als erstes auf ein geschwärztes Rohr, das von der Seite mit dem Durchgang zur Decke führte. Er besah es sich genauer; zweifelsohne war es eine Wasserleitung. Gerade, als er durch den Durchgang gehen wollte bemerkte er eine glänzende, dunkle Masse, die unter dem Fenster lag. Er trat näher.

„Glas." hörte er eine Stimme hinter sich. Auch Joe war in den Keller gestiegen. „Offenbar ist es geschmolzen. Muss eine gewaltige Hitze gewesen sein."

„Hm." Edgar sah nachdenklich zu dem Rohr. „Ich dachte immer, der Schmelzpunkt von Glas ist höher als der von den meisten Metallen!"

„Ist er auch. Scheint so, als sei hier am Fenster die Quelle gewesen, und aus irgend welchen Gründen nahm die Hitze mit steigender Entfernung extrem ab." Joe zuckte die Schultern. „Aber frag' mich nicht, wie das gehen soll – es geht nämlich nicht. Jedenfalls nicht in dem Maße."

„Wenn die Hitze dermaßen abgenommen hat, dann könnte im Nebenraum ja noch so einiges intakt sein!" Edgar machte sich auf den Weg. Joe folgte ihm.

Im Nebenraum war die Zerstörung tatsächlich sehr viel geringer. Edgar konnte ohne Probleme die Zugänge der Kanalisation und der Wasserleitung lokalisieren. Auf der anderen Seite des Raumes kämpfe Joe mit einem Trümmerstück. Es sah aus wie ein Felsbrocken, und keiner von beiden konnte sich erklären, wo es herstammte; in der Decke fehlte nichts, und in den Wänden auch nicht. „Hilf' mir doch mal!" rief der Materialprüfer. Edgar, der alle für ihn interessanten Daten hatte, kam herüber. Gemeinsam wälzten sie den Felsen weg… und starrten entsetzt auf das, was unter ihm gelegen hatte.

„Verdammt!" schimpfte Joe los, als er sich von seinem Schrecken erholt hatte. „Ich dachte, die Feuerwehr und die Polizei hätten alle Leichen geborgen. Für so etwas werden wir nicht bezahlt!" Auch Edgar war entsetzt. Vor ihnen lagen die erst durch den Felsen zerschmetterten und später durch die Hitze verkohlten Überreste eines Menschen. Er schien eine Robe getragen zu haben.

„Was machen wir jetzt? Ich meine… wir können ihn doch nicht einfach liegen lassen, oder?"

„Du wartest hier!" Joe wand sich dem Ausgang zu. „Ich verständige Donati. Die wird das hier lieben! Dann sage ich den Polizisten Bescheid.

Und du kannst dir schon mal überlegen, welche psychischen Schäden dieser Fund bei dir auslösen könnte. Dann kriegen wir vielleicht noch einen Bonus." (Tatsächlich war sich Edgar ziemlich sicher, von diesem Anblick noch eine ganze Weile zu träumen. Er konnte jedoch ein Grinsen nicht unterdrücken – wer körperlich und seelisch so ausgebrannt war wie Joe musste wohl als erstes an die Verwertbarkeit der Sache denken!)

Nachdem sein Kollege weg war, sah er sich die Leiche und die Wand hinter ihr näher an. Offenbar befand sich da eine Art Save. Ursprünglich war er vermutlich durch die Tapete (oder womit immer die Wände verkleidet gewesen waren) verborgen worden, doch die Hitze hatte ihn freigelegt. Der Felsen war so gefallen, dass er ihn eingedrückt hatte. Fast gegen seinen Wille versuchte Edgar, die Save-Tür zu öffnen. Es gelang ihm erstaunlich leicht. Dahinter lag vor allem Asche. Der Klempner kam zu dem Ergebnis, dass es sich vermutlich um verbranntes Papier handelte. Doch mitten in der Asche lag eine helle Kugel. Edgar holte sie vorsichtig heraus. Sie hatte einen Durchmesser von vielleicht sechs Zentimetern und war anscheinend aus Porzellan. Ohne genau zu wissen, warum, steckte er sie in seine Tasche.

Wenig später erschienen Franke und einer der Polizisten. Es wurde noch ein langer und unerquicklicher Tag; zunächst mussten die beiden Männer ein Menge Fragen beantworten (erheblich mehr, als sie gedacht hätten; immerhin hatten sie die Leiche nur gefunden), eine Menge Papier unterschreiben und dann eine Menge Formulare ausfüllen. Gegen 16 Uhr waren sie fertig, aber da die Polizei das gesamte Gebäude nochmals unter die Lupe nehmen wollte konnten sie nichts weiter ausrichten. Somit fuhren sie wieder nach Hause.

Nun, zumindest seine Familie freute sich, ihn doch unerwartet früh wiederzusehen. Gespannt lauschten sie seinen Erzählungen, wie er die Leiche gefunden hatte und was ihn die Polizei alles gefragt hätte.

Seine Frau, Ariadne, war gut fünf Jahre jünger als er. In den letzten Jahren hatte sie etwas zugelegt, aber im Grunde sah sie mit ihren langen, braunen Haaren und dem Stubsnässchen immer noch gut aus. Sein Ältester, Terry, war 12 Jahre alt und hatte sich vor kurzem ein Kaninchen gekauft. Das Geld hatte er mit Hausarbeit verdient. Seine Schwester Maria war zwei Jahre jünger. Und vor kurzem war noch der kleine Barney dazu gekommen; es war für die ganze Familie eine Überraschung gewesen, dass Ariadne nochmals schwanger wurde.

Als er mit seiner Erzählung fertig war bestürmten sie ihn mit Fragen; viel mehr konnte er ihnen aber nicht erzählen – so richtig viel wusste er ja selbst nicht. Von der Kugel erzählte er ihnen nichts. Er legte sie aber, bevor er sich zu Bett legte, in seinen eigenen Save.

Die Nacht brachte keine wirklichen Überraschungen – Edgar träumte ausgesprochen schlecht, von brennenden Leuten, die von Felsen, die aus dem Nichts erschienen, erschlagen wurden, und ihn dann höflich distanziert aufforderten, einen Augenzeugenbericht auszufüllen. Er erwachte am nächsten Morgen schweißgebadet, tat das ganze aber als erklärlichen Albtraum ab.

Die Arbeiten an dem Haus gingen gut voran; bereits nach kurzer Zeit konnte Edgar verlässlich sagen, dass von der Rohrinstallation nichts mehr zu retten war. Da Joe versicherte, die Bausubstanz sei noch in Ordnung und ein Neubau in dieser Gegend von den Kosten erheblich teurer als eine Sanierung, begann er mit der Abschätzung, wie sich eine Neuinstallation am besten verwirklichen ließe. Das hielt ihn auch bis zur Mittagspause beschäftigt. Er bekam jedoch am Rande mit, wie einige Arbeiter und insbesondere Joe von einem Herren in grauem Anzug befragt wurden. *Vermutlich ein Anwalt* dachte er bei sich und maß dem keinerlei Bedeutung zu.

Als die Pausenzeit war ging er mit Joe zusammen in ein nahes Restaurant. Als sie ihr Essen vor sich stehen hatte fragte Joe ihn, ob er am gestrigen Tag etwas bei der Leiche gefunden hätte.

„Wie kommst du darauf?“ Edgar dachte sofort an die Kugel.

„Da war heute so ein Typ und stellte Fragen. Ob wir etwas gefunden oder weggenommen hätten. Ich meinte, außer Asche sei da nichts gewesen.“

Edgar setzte gerade zu einer Antwort an, als sich ein Mann an ihren Tisch gesellte. Er war ziemlich groß, hager, hatte ein rattenhaftes Gesicht und trug einen grauen Anzug. Seine Haare waren – ebenso wie seine Augen – passend zum Anzug grau. Er schien Mitte 50 zu sein. Offenbar war er derjenige, der heute die Fragen gestellt hatte. Unaufgefordert setzte er sich dazu.

„Guten Tag. Mein Name ist Stenhower.“ stellte er sich an Edgar gewandt vor. „Ich vertrete die Interessen von Mr. Clark. Mr. Clark war der Besitzer des Gebäudes, indem Sie zur Zeit arbeiten.“

„War der Besitzer… dann ist er tot?“

„Vermutlich. Aber seine Interessen müssen weiterhin gewahrt werden.“ Mr Stenhower lächelte kurz. „Für seine Nachkommen. Eines seiner Interessen tangiert Sie, Mr. Burminster. Wir sind uns ziemlich sicher, dass Sie gestern einen Gegenstand aus dem Besitz Mr. Clarks entfernt haben.“

Edgar starrte ihn an. Nun, es stimmte, aber es war schon eine ziemliche Unverfrorenheit, ihm das so ins Gesicht zu sagen. „Wie kommen sie darauf?“ fragte er schließlich.

„Nun, wie uns ihr Kollege, Mr. Forsmith, sagte, waren sie der einzige, der bei der Leiche war, und haben den Save geöffnet. Da der Gegenstand, um den es sich dreht, nach Aussagen der Polizei und von Mr. Forsmith…“

„Einen Moment mal!“ mischte Joe sich ein. „Das habe ich nie gesagt. Ich habe nie gesagt, dass Edgar irgend etwas geöffnet oder entfernt hätte, ich…“

„Nun, nicht direkt, stimmt.“ unterbrach der Graugekleidte ihn. „Sie sagten, dass, als sie gingen, der Save noch geschlossen war, und dass er, als sie zurück kamen, offen stand. Und dass da nur Asche drin war. Der Rest ergibt sich daraus."

Joe schnappte nach Luft. Edgar klopfte ihm auf den Arm. „Schon gut, Joe. Wer kann schon gegen einen Rechtsverdreher argumentieren?" Ihm war klar, dass Joe ihm nichts böses wollte. Dann wand er sich wieder an Mr. Stenhower.

„Ich habe keine Ahnung, was genau sie von mir wollen. Ich habe nichts aus dem Save genommen. Sagen Sie ihrer Anwaltskanzlei, dass ich, falls nochmals solche Beschuldigungen aufkommen, rechtliche Schritte gegen Sie einleiten werde."

„Wenn Sie den Gegenstand haben, bringen Sie sich und Ihre Familie in große Gefahr!" Die Stimme des Mannes war jetzt beschwörend. „Sie können damit doch nicht anfangen!"

„Haben Sie nicht verstanden, Mr.?" Joe erhob sich langsam. „Sie sind hier nicht erwünscht! Machen Sie, dass Sie aus unserem Gesichtsfeld verschwinden!"

„Also gut!" Stenhower erhob sich. „Aber sagen Sie später nicht, Sie seien nicht gewarnt gewesen!" Er griff in sein Jacke und zog eine Visitenkarte hervor. „Falls Sie es sich überlegen oder Ihnen die Folgen über den Kopf wachsen, dann rufen Sie mich an. Ich bin zu jeder Tages- und Nachtzeit erreichbar!" Damit verließ er die beiden.

„Donnerwetter!" staunte Edgar, als er sich die Karte ansah. „Anwalt ist er zwar, aber er arbeitet für keine Kanzlei!"

„Sondern?"

„Für eine Detektei!" Nachdenklich steckte Edgar die Karte ein.

Eigentlich hatte Edgar vorgehabt, die Kugel so schnell wie möglich zu einem Hehler zu bringen. Doch als er nach Hause kam hatte er ganz andere Sorgen; irgend jemand hatte Terries Kaninchen getötet, gehäutet und die Innereien an die Außenwand des Stalls genagelt. Die Familie war im Schock. Er war den ganzen Abend damit beschäftigt, erst seine Kinder und später seine Frau zu beruhigen. Zunächst nahm er sich vor, sich den nächsten Tag frei zu nehmen, doch Ariadne versicherte ihm, es reiche, wenn er das einen Tag später mache. Dann sei der Auftrag abgeschlossen. Die Kugel geriet dabei in Vergessenheit.

Auch Am Donnerstag kam Edgar ausgesprochen gut voran. Bis zum späten Nachmittag hatte er die unteren Etagen und das Dach erfolgreich abgeschlossen und musste nun nur noch den zweiten Stock inspizieren. Hier sah er sich mit einem ungewohnten Problem konfrontiert: Er konnte mit einigen der Wände nichts anfangen. Er hatte keine Ahnung, was für ein Material das war. Für seine Arbeit waren das Verhalten der Wände im Falle von Wasserrohrbrüchen und ähnlichem aber wichtig. Also zog er Joe hinzu.

„Das ist… ausgesprochen Interessant!“ meinte sein Kollege. „Auf den ersten Blick hätte ich das für Kalkstein gehalten. Aber das kommt nicht hin; es ist viel widerstandsfähiger, und außerdem schwerer. Auch die Farbe kommt nicht so gut hin.“ Er nahm einen Meißel heraus und schlug ein kleines Stück aus der Wand. „Ich denke, wir müssen das mal näher untersuchen.“

Die beiden Männer traten zu einen der kleinen Tische, die für die Arbeiter in der ganzen Ruine aufgestellt worden waren. Er stand direkt an einem Fenster, doch auch im Sonnenlicht war nicht zu erkennen, was es für ein Material sein könnte. Daher holte Joe seine Ausrüstung.

Etwa eine halbe Stunde hatte er ein Ergebnis. „Das ist wirklich unglaublich!“ teilte er seinem Kollegen mit. „Grundlegend ist es eine Art Beton. Er basiert im wesentlichen auf Kalkstein, aber aus irgend einem Grund wurden neben den normalen Stoffen noch weitere Dinge hinzugefügt. Bislang konnte ich Spuren von Obsidian-, Lapislazuli- und Silberstaub entdecken.“

Edgar zuckte die Schultern. „Wohl ein besonders exquisiter Geschmack. Was manche Leute tun, damit ihre Wand gut aussieht…“ Joe zog eine Grimasse. „Dafür hat das ganze nichts gebracht. Der Staub ist ausgesprochen fein, zu sehen ist von dem ganzen nichts.“ Edgar schüttelte verwundert den Kopf. „Und die haben die Wand in einem Stück gegossen? Kann ich mir gar nicht vorstellen!“

„Haben sie auch nicht. Die haben daraus Steine gefertigt und sie gebrannt. Und die Wand später mit einer ähnlichen Substanz verputzt.“ Er zog sein ausgemergeltes Gesicht in nachdenkliche Falten. „Möchte wirklich wissen, was sie sich davon versprochen haben!“ Edgar schüttelte nur den Kopf. „Was immer es wahr – was kannst du mir über die Eigenschaften dieser Wände erzählen? Vor allem in Hinblick auf Wasser?“

„Da sollte es keine Probleme geben. Das Feuer konnte den Wänden wenig anhaben, und Wasser würde sie ebenso wenig beeindrucken.“ Er hielt kurz inne. „Also, ganz ehrlich, wenn ich etwas Wertvolles hätte, dann würde ich das nicht unten im Keller verstecken, sondern irgend wo hier!“ Beide sahen sich an. Dann wandten sie sich ohne ein Wort der Wand zu. Edgar hielt kurz inne. „Müsste nicht irgend jemand bereits darauf gestoßen sein, wenn es hier ein Versteck gäbe? Franke zum Beispiel?“ Joe lachte. „Nicht, wenn es gut versteckt ist; und vergiss nicht, dass wir wissen, dass wir etwas suchen!“

Sie begannen, die Wand systematisch mit kleinen Hämmern, die zu Joes Ausrüstung gehörten, abzuklopfen. Es war Joe, der schließlich Erfolg hatte. (Es war eine glückliche Fügung, dass sich das Geheimfach auf seinem Bereich befand – Edgar musste sich eingestehen, dass er vermutlich den Unterschied gar nicht gehört hätte!)

„Was nun? Ich könnte es aufbohren!“ Joe wirkte aufgeregt wie ein kleiner Junge.

„Warte!“ Edgar überlegte kurz. „Also, wir wissen, dass da in der Wand ein Hohlraum ist. Und wir wissen, dass sich die Wand hier nicht öffnen lässt. Aber wenn da etwas interessantes drin ist, dann müssen die Bewohner einen Zugang gehabt haben. Und wenn wir von hier nicht dran kommen...“ „...Muss er auf der anderen Seite sein!“ viel ihm Joe ins Wort. „Natürlich, du hast recht!“ Er schnappte sich seinen Koffer und hastete herüber. Edgar schüttelte erneut den Kopf und fragte sich, was sein Kamerad wohl meinte, drüben finden zu können. Bei der Hitze-Entwicklung dürfte nicht viel übrig geblieben sein. Dann viel ihm jedoch ein, was Joe über die Widerstandsfähigkeit des Materials gesagt hatte. Der Materialprüfer wurde am ehesten abschätzen können, ob da noch etwas zu retten sein könnte! So eilte er ihm nach.

Sein Kollege war im Nebenraum damit beschäftigt, Rückstände von irgend etwas verbranntem (vielleicht einem Regal) wegzuräumen. Plötzlich hörte der Klempner ihn leise Pfeifen. „Sieh dir das an!“ rief er leise. „Wer immer die Leute hier waren, die wussten sehr genau, was sie getan haben!“ Er rüttelte an der Wand, und plötzlich sank sie in den Boden.

„Ich kann kaum glauben, dass die anderen das noch nicht gefunden haben.“ Edgar sah in den etwa einen Meter breiten und einen Meter tiefen Raum hinein. „So gut ist es nun auch wieder nicht versteckt!“ „Stimmt!“ gab Joe zu. „Aber erst mal ist diese Wand nur für sehr wenige interessant – die Elektrik verläuft ja aus nahe liegenden Gründen auf der anderen Seite. Und ich war noch nicht hier – mir wäre es aber sicher aufgefallen!“

In der Kammer lag nur ein einziges Buch. „Ob dieser komische Anwalt wohl glücklich darüber ist?“ Joe wirkte ein wenig enttäuscht. Er nahm den schweren Band hinaus und begann, darin zu blättern. Edgar sah ihm über die Schulter.

Offenbar war es eine Art Tagebuch. Zwischen diversen säuberlich datierten Einträgen fanden sich immer wieder eingeklebte Abbildungen. Joe blätterte bis ans Ende. Neugierig sahen sich die beiden Männer den letzten Eintrag an.

> *Wir haben Glück! Das Übernatürliche hat gelernt, aber nicht zu viel. Sie haben letzte Woche Brisbane eingenommen – und sie haben alles verbrannt. Sie hätten unser Wissen erobern und analysieren können, doch das ist nicht geschehen. Sie wissen nicht, wie viel wir wissen, und sie wissen nicht, wie sie daran kommen können. Ich frage mich, wie Brisbane fallen konnte. Vermutlich ein ahnungsloser Neuling, der die Kunst eingesetzt hat. Nun, das wird uns hier nicht passieren. Wir haben unsere Wände letztes Jahr austauschen lassen, die Kombination sollte jeden Geist und jeden Feuer-Elementar abhalten können. Wir sind sicher.*

Beide sahen sich an. Joe sah auf den Text. „Das klingt etwas...“ „... bekloppt!“ vollende Edgar den Satz. Beide lasen die Textstelle nochmal. „Die müssen voll auf Drogen gewesen sein!“ Joe blätterte weiter in dem Buch. Geister, Dämonen, Magie… in jedem einzelnen Eintrag war von Dingen die Rede, die zur sofortigen Einlieferung des Autoren in eine Anstalt gereicht hätten. Plötzlich zuckte Edgar zusammen. „Blätter nochmal zurück!“ verlangte er.

Da war es. Eine Abbildung des Porzellan-Balls, den er mitgenommen hatte. „Das Ding habe ich gefunden; was schreiben sie dazu?“

Joe musterte ihn von der Seite. „Du hast also doch etwas mitgenommen! Und mir nichts davon gesagt!“ Er wirkte etwas gekränkt. „Meine Güte!“ beruhigte Edgar ihn. „Es ist nur ein blöder Porzellan-Ball. Das Ding…“ Er verstummte. Sowohl er als auch Joe lasen mit wachsendem Entsetzen, was in dem Buch stand.

Ein weiterer Beweis für die Bösartigkeit des Übernatürlichen fiel uns durch reines Glück in die Hände. Pete Clover konnte im Rahmen seiner Tätigkeit als Detektiv sichergehen, dass es nicht in die falschen Hände fiel. Sein Beruf führte ihn in eine Nervenheilanstalt bei Washington (den Vorort von Beverly Hills, nicht D.C.), in dem sich ein Massaker ereignet hat. Die Auswertung der Videobänder hat ergeben, dass ein als harmlos eingestufter Patient dafür verantwortlich war. Es begann damit, „versehentlich“ anderen Patienten Schmerzen zuzufügte. Nachdem er ein Messer in seinen Besitz gebracht hatte verstümmelte er einige wegen ihrer Tobsuchtsanfälle an ihren Betten fetgeschnallte Patienten zu verstümmeln. Es gelang ihm sogar, einen Wächter zu töten und an dessen Schlüssel zu kommen. Gegen Elektroschocks und Betäubungswaffen zeigte er sich resistent. Es ist kaum zu glauben, dass alle 45 Insassen, 10 Wächter und 5 Ärzte von einem einzigen Mann getötet wurden. Schockierend ist vor allem die Grausamkeit, mit der er zu Werke schritt. Am Ende tötete er sich selbst mit einem Defibrillator.

Pete fand die Kugel im Raum des Patienten. Aufgrund seiner Erfahrungen mit dem Übernatürlichen nahm er sie an sich. Er gab zu Protokoll, dass er den Drang verspürte, sie zu behalten. Glücklicher Weise tat er das nicht. Wir sind inzwischen ziemlich sicher, dass es sich um die selbe (oder eine ähnliche) Kugel handelt, die vor fünf Jahren in Russland ein komplettes Dorf ausgelöscht hat.

Offenbar fand dort ein Mann die Kugel beim Fischen und brachte sie nach Hause. Schon nach kurzer Zeit wurde die Familie von Anschlägen heimgesucht; die Hunde fand man ausgeweidet auf dem Hof, die Eingeweide im Ofen. In der Nachbarschaft verschwanden Kinder. Und eines Tages kam der Mann nach Hause und fand seine komplette Familie ermordet. Darüber verlor er den Verstand und begann, Amok zu laufen. Die durch die Vorfälle angespannte Atmosphäre entlud sich in einem Blutbad, an dessen Ende nur wenig Dorfbewohner lebten. Sie

> *zogen ausnahmslos weg.*
>
> *Unser Agent Pjetr Skjevled war vor Ort und untersuchte die Vorgänge. Ich möchte seine Methoden nicht in Frage stellen, halte Necromantie jedoch für einen ausgesprochen schlechten Weg. Nun, er erzielte Ergebnisse, fand aber nur wenige Jahre später auf einem Friedhof in Minsk sein Ende. Wie auch immer, Pjetr kam zu dem Ergebnis, dass ganz offenbar der kleine Sohn des Mannes für alle Vorkommnisse verantwortlich war.*
>
> *Dieses Ergebnis verwunderte mich zunächst, doch nachdem ich einige Legenden nachgeschlagen und selbst ein paar Nachforschungen angestellt habe komme ich zu dem Ergebnis, dass er recht hatte. Offenbar ist diese Kugel schon häufiger aufgetaucht. Das Muster ist immer das selbe – jemand findet sie, sie landet an irgend einem Ort, und irgend jemand – vermutlich derjenige, dessen Geist am einfachsten zu manipulieren ist – wird zum Monster.*
>
> *Wir haben das Ding in den Keller-Save gelegt. Die von Mrs. Oligand gezogenen Schutzkreise scheinen die Ausstrahlung im Zaum zu halten.*

Beide Männer sahen sich an. Sie waren blass geworden. „Das... Das ist ein ziemlich geschmackloser Scherz!“ brachte Edgar hervor. „Bestimmt hat dieser Anwalt das hier versteckt!“ Doch Joe schüttelte nur leicht den Kopf. „Die Geschichte mit dem Blutbad in der Nervenheilanstalt ist wahr. Dabei ist mein Bruder ums Leben gekommen.“

Edgar zog sein Handy aus der Tasche und wählte die Nummer seiner Frau. Es bekam keine Verbindung. Dann rannte er die Treppe herunter, aus dem Haus und zu dem Bus. Erst, als er am Steuer saß fiel ihm auf, dass er den Schlüssel nicht hatte.

„Rutsch' 'rüber!“ hörte er Joe Stimme. „In deiner Verfassung kannst du sowieso nicht fahren!“ Der Materialprüfer hatte eine Zange in der Hand, In Sekundenschnelle hatte er den Bus angelassen. Trotz des verärgerten Geschreis der anderen Handwerker fuhr er vom Grundstück. Als er die Straße erreicht hatte gab er Gas.

Es war Abend geworden, und die Dunkelheit brach an. Edgar erinnerte sich noch dunkel, dass er mit Franke gesprochen und ihr irgend etwas von einem Notfall erzählt hatte. Er hatte mehrmals versucht, zu Hause anzurufen, aber keinen Erfolg gehabt. Joe hatte gegen mindestens zwanzig Verkehrsvorschriften verstoßen, und nun näherten sie sich Gernville.

Schon von weitem sahen sie den Feuerschein. Ihre schlimmsten Befürchtungen bewahrheiteten sich, es war tatsächlich das Haus der Familie Burminster. Die Feuerwehr schien technische Probleme zu haben, zumindest gelang es ihnen nicht, das Feuer zu löschen. Immerhin schien es nicht auf die angrenzenden Häuser überzugreifen.

Joe stoppte den Bus an der Feuerwehr-Absperrung, vielleicht 20 Meter vom Haus entfernt. Beide Männer stürmten aus dem Bus und rannten auf die Flammen zu. Ein Feuerwehrmann kam auf sie zu und stoppte sie einige Meter vor dem Grundstück. „Sie können hier nicht durch!"

„Das ist mein Haus!" schrie Edgar. „Was ist mit meiner Familie?" Der Mann schüttelte nur den Kopf. „Haben Sie niemanden retten können?" Der Klempner begann den Mann zu schütteln.

„Beruhigen sie sich!" Der Feuerwehrmann machte sich los. „Wir haben versucht, an das Haus heran zu kommen und dabei zwei Männer verloren. In dem Haus lebt bestimmt nichts mehr. Die Hitze…"

„Da bewegt sich etwas!" ließ sich Joe vernehmen. „Im Obergeschoss, am Fenster!"

Fassungslos sahen Edgar und der Feuerwehrmann zu dem Haus. Tatsächlich sahen sie, wie hinter einem der Fenster eine kleine Gestalt durch die Flammen stolperte. „Terry!" schrie Edgar, doch sein Sohn konnte ihn nicht hören. Trotz seines Entsetzens fragte der Vater sich, warum der Junge nicht zum Fenster kam und versuchte, sich zu retten. Dann, mit erschreckender Deutlichkeit, sah er, dass seinem Sohn die Augen fehlten. An ihrer Stelle waren nur zwei blutende Löcher zu sehen. Während Edgar den Schock noch verdaute tauchte Terrys Schwester auf. Ihre Kleidung brannte, und in ihrer Hand hielt sie ein großes, blutiges Messer. Fassungslos mussten die Männer zusehen, wie sie ihren Bruder erstach und sich danach selbst die Kehle durchschnitt.

Das war das letztem was Edgar sah. Dann verlor er das Bewusstsein.

„Voll-Idioten! Amateure! Gierige, kurzsichtige, selbstsüchtige…" Die Stimme verstummte, als sei dem Sprecher nicht ganz klar, was er als nächstes sagen könne. Edgar öffnete vorsichtig seine Augen.

Er sah eine weiße, gewölbte Decke über sich. Offenbar lag er auf einer Metallpritsche in einem Krankenwagen. Neben sich bemerkte er drei Männer, Joe, den Anwalt Stenhower und einen dunkelhaarigen, kleinen Mann in einem zerknitterten, braunen Anzug. Mehr war von ihm nicht zu sehen, da er mit dem Rücken zur Pritsche stand. Jedenfalls war er es gewesen, der so geschimpft hatte. Und er war noch nicht fertig. „Wir hatten die verdammte Kugel sicher, und was ist? Irgend so ein blöder Handwerker klaut sie und gibt dem Übernatürlichen eine Party." Ganz offensichtlich hatte er bereits eine ganze Weile geschimpft, Mr. Stenhower sah etwas betroffen und Joe zutiefst genervt aus. „Ein Haus niedergebrannt, mindestens drei Personen tot, zwei Kinder aus der Nachbarschaft vermisst, und das alles nur, weil Ihr Freund meinte, er könne mit der Kugel einen Schnitt machen!"

Edgar richtete sich auf. Er wusste nicht genau, was er sagen sollte. Widerstreitende Gefühle tobten in ihm. Er war wütend, auf sich, auf diesen Mann, auf den Anwalt und auf die Feuerwehr. Gleichzeitig hatte er das

Gefühl, in einem Traum zu stecken. Die Ereignisse der letzten Stunden standen ihm klar im Gedächtnis, doch irgend wie erreichten sie ihn nicht. Sein Blick fiel auf seinen linken Arm. Eine Nadel steckte darin, verbunden mit einem Schlauch. Sein Hirn brauchte etwas länger doch dann kam er zu dem Ergebnis, dass es sich wohl um Beruhigungsmittel handeln müsse.

„Was... was genau ist passiert?“ fragte er. Die Worte kamen langsam und etwa verwaschen aus seinem Mund.

„Passiert?“ Der kleine Mann im Anzug drehte sich um. Edgar stellte fest, dass er eine Art Froschgesicht hatte. Es wirkte ebenso zerknittert wie der Anzug. Im Augenblick war es rot, und an der Stirn war eine pulsierende Ader zu sehen. „Passiert? Ich will es Ihnen sagen, Mr. Ich-bin-so-schlau-ich-leite-rechtliche-Schritte-gegen-Sie-ein. Sie haben ein Artefakt unvorstellbarer Bosheit geklaut. Als wir sie aufforderten, es abzugeben, haben Sie sich geweigert. Schlimmer noch, Sie haben es mit nach Hause genommen. Und da hat es von Ihrer Tochter Besitz ergriffen. Und die hat ihre Familie umgebracht. Und vermutlich noch Kinder aus der Nachbarschaft. Das ist passiert!“

„Hey!“ mischte sich nun Joe ein. „Der Mann hat gerade sein Haus, seine Familie und seinen gesamten restlichen Besitz verloren. Also benehmen Sie sich gefälligst!“ Edgar bemerkte durch seinen Drogennebel, dass der Materialprüfer nicht genervt sondern wütend war. Der Mann im braunen Anzug wand sich ihm zu. „Ich...“

Die Tür zum Krankenwagen wurde aufgerissen und unterbrach die aufkeimende Schimpftirade. Ein junger Mann mit Schutzhelm und Arbeitsweste steckte den Kopf herein. „Mr. Stewnard, heute wird das nichts mehr. Das Gebäude ist zwar inzwischen gelöscht, aber die Feuerwehr wird es erst morgen zur Untersuchung freigeben. Sie sagen, es ist noch zu gefährlich.“

„Verdammt!“ Stewnard biß sich auf die Lippen. „Wir müssen diese Kugel wieder beschaffen, bevor sie noch mehr Unheil anrichtet.“

„Kein Problem!“ hörte Edgar sich sagen. „Sie liegt im Save. Er befindet sich ungefähr drei Meter von der Rückwand des Hauses entfernt. Es ist ein besonders gutes Modell, es dürfte nicht beschädigt worden sein. Die Nummer ist 17-33-12.“

„Danke!“ Der junge Mann nickte ihm zu. „Ich hole das dann am besten heute Nacht raus.“ Damit verschwand er. Dafür erschien ein Sanitäter. Er forderte die beiden Anzugträger zum Gehen auf. Joe durfte bleiben. Edgar sank wieder in eine tiefe, traumlose Ohnmacht.

Am nächsten Tag wurde er aus dem Krankenhaus entlassen. Er fühlte sich mieß, doch das volle Gewicht der vergangenen Ereignisse hatte ihn noch nicht getroffen. Das würde ncoh kommen, da war er sich sicher.

Joe war da und holte ihn ab. Edgar war dankbar, dass von dem Materialprüfer keine Fragen kamen, wie es ihm denn ginge. Er stellte seinerseits auch keine Fragen und stieg in den rostigen Mustang, mit dem sein Kollege angerollt war.

„Ich denke, es ist das beste, wenn du erst mal bei mir einziehst.“ Joe zuckte die Schultern. „Wird eine ekelige Zeit – habe all’ mein Flaschen ’rausgeworfen, damit du nicht in Versuchung gerätst.“ Edgar sah ihn von der Seite an. Nun, er war immer gut mit Joe ausgekommen, doch langsam wurde ihm klar, dass die ausgemergelte Gestalt mit dem Kaugummi vermutlich der beste Freund war, den er sich wünschen konnte. Also widersprach er nicht sondern nickte nur dankbar.

Joe wohnte im Nachbarort. Er hatte ein kleines, nun größtenteils leer stehendes Einfamilienhaus. Vor dem Haus parkte ein schnittiger, hellblaumetallic lackierter Sportwagen. Edgar wand sich erstaunt an Joe. „Deiner?“ Der schüttelte nur den Kopf. „Ich parke doch nicht halb auf der Straße!“ Sie fuhren an dem leeren Wagen vorbei auf das Grundstück und stiegen aus.

Zwei Männer kamen auf sie zu. Der eine war unverkennbar der Anwalt Mr. Stenhower. Der andere war ein junger, blonde Mann in Jeans und Baseball-T-Shirt. Er kam Edgar wage bekannt vor.

„Mr. Burminster. Mr. Forsmith.“ Der Anwalt nickte ihnen zu. „Könnten Sie wohl etwas Ihrer Zeit erübrigen?“

„Lassen Sie mich überlegen. . . Familiäre Verpflichtungen haben wir zur Zeit beide nicht, mein Freund hier ist Krank geschrieben und ich wegen des Ausleihens eines Busses zur Zeit freigestellt, bis ich eine saftige Strafe bezahlt habe. Ich denke, wir haben zur Zeit jede Menge Zeit. Aber ich wüßte wirklich nicht, warum wir sie mit Ihnen verbringen sollten!“ Joe musterte die beiden aus zusammengekniffenen Augen.

Der junge Mann grinste. „Na, weil es in dem Lokal hervorragendes Essen gibt und Sie es sich bei Ihren Zukunftsaussichten nicht leisten können, eine Einladung auszuschlagen. Außerdem wollen Sie wissen, wie Sie aus der ganzen Angelegenheit Geld schlagen können!“

Edgar konnte sich ein Lächeln nicht verkneifen. An Joes Mine war deutlich zu sehen, dass der junge Mann eine Achilles-Ferse getroffen hatte. „Joe, ich denke, wir können uns mal anhören, was die beiden zu sagen haben.“

Wenig später saßen sie im Lokal *Emma’s Plain Fare*, jeder mit einer Portion Kartoffelauflauf vor sich. Inzwischen hatte der junge Mann sich vorgestellt. Sein Name war Pete Clowfield, er arbeitete bei der selben Detektei, die auch Mr. Stenhower beschäftigte. Allerdings nicht als Anwalt, sondern als Ermittler.

„Mr. Stewnard lässt Ihnen ausrichten, dass ihm sein Verhalten von letzter Nacht Leid tut.“ Stenhower zuckte die Schultern. „Seine Nerven sind zur Zeit etwas überreizt. Aber wir haben die Kugel dank Ihres Hinweises wieder.“ Damit wand er sich an Edgar. „Ohne Ihre Angaben wäre es sehr schwer geworden, den Save zu finden. Das Grundstück. . . nun, es wäre schwer gewesen.“

„Kann ich mir denken, dass Ihr Boss etwas gestresst ist.“ ließ sich nun Joe vernehmen. „Waren die tollen Wände seine Idee? Haben ja nicht viel gebracht!“

Beide Männer sahen ihn erstaunt an. „Nein, die Wände waren nicht seine Idee. Er ist erst hier angekommen, nachdem das S.A.V.E.-Haus ausgebrannt ist.“ Pete sah die beiden Handwerker durchringend an. „Sie wissen anscheinend eine ganze Menge. Was wissen Sie noch?“

Joe lächelte. Dann holte er das Buch, dass die beiden in dem ausgebrannten Haus gefunden hatten, heraus. „Habe mir das mal angesehen. Ausgesprochen interessant. Und wenn ich es nicht mit eigenen Augen gesehen hätte, würde ich es an den nächsten Psychodoc schicken.“

Der Detektiv und der Anwalt sahen sich an. „Das ändert die Sachlage. ihnen ist hoffentlich klar, dass Sie damit nicht an die Öffentlichkeit gehen können?“ Stenhower sah sich nervös um. Anscheinend fürchtete er, am angrenzenden Tisch könne bereits ein Journalist sitzen.

„Wir sind nicht blöde.“ mischte Edgar sich ein. „Egal, was Mr. Stewnard denkt. Was wollen Sie nun von uns?“

Der Anwalt sah ihn nachdenklich an. „Wissen Sie, eigentlich wollten wir Sie nur bitten, uns zu begleiten, damit wir eine kurze Untersuchung durchführen können. Ob das Übernatürliche vielleicht bereits Sie angegriffen hat. Aber bei Ihrem Kenntnisstand wäre es vermutlich besser, wenn Sie gleich bei uns anfangen würden.“

Da Joe ein wissendes Gesicht machte beschloss Edgar, er müsse dem Mann nicht auf die Nase binden, dass er das Buch noch nicht gelesen hatte. Statt dessen machte er ein undurchdringliches Gesicht. „Warum sollte ich das tun?“

Pete lehnte sich zurück. „Nun, da gibt es mehrere Gründe. Sie haben zur Zeit keinen Lebensinhalt mehr, und wenn sie weitermachen wie bisher geben Sie sich vermutlich zeitlebens die Schuld am Tod ihrer Familie. Vermutlich werden Sie sich innerhalb der nächsten drei Jahre umbringen. Bei uns können Sie gegen die Kräfte, denen Sie ihre jetzige Situation verdanken, etwas tun. Natürlich nicht alleine – wir helfen Ihnen.“

Edgar nickte. „Ich müsste da noch etwas mehr wissen. Bis wann wollen Sie meine Entscheidung?“

„Je früher, desto besser.“ Der Anwalt wand sich an Joe. „Und was ist mir Ihnen?“

„Tja… nach allem, was ich gelesen habe könnten im Kampf mit Ihren Dämonen die Kenntnisse aus mehreren Jahren erfolglosen Scheidungskrieges durchaus von Vorteil sein.“

„Nun, Mr. Forsmith, ihnen ist klar, dass es bei uns keine Bezahlung gibt.“ Stenhower musterte den Materialprüfer. „Ist das kein Problem für Sie?“

Joe schüttelte den Kopf. „Sie werden es nicht glauben, doch auch für mich gibt es wichtigere Dinge als Geld… Ich bin dabei.“

Edgar überlegte kurz. Dann nickte er. „Ich auch.“

Anhang E

Charakterbogen

Hier findet sich der Charakter- und Arbeitsbogen, wie er in Kapitel 5, S. 39 beschrieben. Der untere Teil dient der Erschaffung, der Obere dem Spiel. Dem einen oder anderen mag auffallen, daß sich im oberen Teil keine Eintragungsmöglichkeit für Vor- und Nachteile findet. Ebenso wenig lassen sich Ausrüstungsgegenstände eintragen. Und sicherlich fällt jedem findigen Spieler noch ein halbes Dutzend Dinge ein, die hier fehlen. All das kann getrost auf der Rückseite aufgeschrieben werden, denn die wird fürs Spiel nicht benötigt.

Chill

Planungsbogen

CEP	Vor- / Nachteil	CEP	Vor- / Nachteil	CEP	CEP
Basis					Total

Grundf.	%	CEP	Kontakt	G	V	CEP
GEW:						
GES:						
GLK:						
WNM:						
PER:						
STA:						
STR:						
WKR:						
Zusammen:						

Fertigkeit / Disz.	Stufe	CEP	Fert. / Disziplin	Stufe	CEP
			Ersp. d. Übernat.		

Anmerkungen, Rechnungen und ähnliches:

Chill

Spielername: ____________ Größe: ________ Haarfarbe: ________
Charaktername: ____________ Gewicht: ________ Augenfarbe: ________
Nationalität: ____________ Alter: ________ Händigkeit: ________

Grundfähigkeiten:
Gewandheit (GEW): ________
Geschicklichk. (GES): ________
Glück (GLK): ________
Warnehmung (WNM): ________
Persönlichkeit (PER): ________
Stamina (STA): ________
Stärke (STR): ________
Willenskraft (WKR): ________

Verbrauchswerte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden:
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Insgesammt: ________

Charakter Erfahrungspunkte (CEP): ________

Bewegung ($\frac{GEW}{3} + 20$): ________
Sprint ($GEW + 50$): ________
Initiative ($\frac{GEW}{10}$): ____+1W10
Regeneration von Willenskr. ($\frac{WKR}{10}$): ________
Regeneration von Stamina ($\frac{STA}{10}$): ________
Ungeübter Nahkampf: ($\frac{STR+GEW}{4}$): ________

Vor- und Nachteile: ________

Fertigkeiten und Disziplinen der Kunst:

Fertigkeit / Disz.	B	S	W	Fert. / Disziplin	B	S	W
Ersp. d. Übernat.	$\frac{WNM}{5}$	$\times$					

Bewaffnung:

Waffe	Weite	M	A	LD	B	SR
	/ / /					
	/ / /					
	/ / /					
	/ / /					
	/ / /					
	/ / /					

Hintergrund:

Informationsquellen und Kontakte:

Name	Beruf	Wert	Name	Beruf	Wert

Ausrüstung	Besitz	Geld
	Imobilien:	Rücklagen:

Tabellenverzeichnis

Literatur-, Musik- und Filmverzeichnis

[1] ATHANS, PHILIP: *Apparitions*. Chill. Mayfair Games Inc., Niles, Illinois, 1991.

[2] BARKER, CLIVE: *The hellbound heart*. HarperPaperbacks, a division of HarperCollins Publishers, 1991.

[3] BARKER, CLIVE: *Hellraiser*, Teil 1, 1987. Auf: *Hellraiser – Limited Edition*, Anchor Bay Entertainment, 2000. Metallbox, enthällt Teil 1 und Teil 2. RC0 DVD, NTSC.

[4] CARPENTER, JOHN: *Halloween*, 1978. Auf: *John Carpenter's Halloween*, Anchor Bay Entertainment, 2001. Special Edition mit Hologramm auf dem Cover. RC2 DVD.

[5] Columbia Tristar Home Entertainment, *Ghostbusters 1+2 – DVD Double Pack*. 2001. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[6] CRADLE OF FILTH: *Dusk... and Her Embrace*. RTD, Inc., 1997.

[7] CRAVEN, WES: *A Nightmare on Elmstreet*, Teil 1, 1984. New Line Home Entertainment, Inc., 2006. RC1 DVD.

[8] CRONENBERG, DAVID: *The Fly*, 1985. Auf: *The Fly & The Fly 2*, [46].

[9] DELANO, JAMIE, JOHN RIDGWAY und ALFREDO ALCALA: *Erbsünde 1*, Band 1 der Reihe *John Constantine – Hellblazer*. Schreiber & Leser, München, 1998.

[10] ENNIS, GARTH und STEVE DILLON: *Zähl bis drei und bete*, Band 1 der Reihe *Preacher*. Verlag Thomas Thilsner / Speed, Mai 1998.

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

[12] FRUET, WILLIAM: *Killer Party*, 1985. MGM / UA Entertainment, 1986.

[13] GAIMAN, NEIL und JOHN BOLTON: *1. Buch: Das unsichtbare Labyrinth*, Band 1 der Reihe *Die Bücher der Magie*. Verlag Thomas Thilsner / Speed, 1998.

[14] GARCIA, ROBERT T. (Herausgeber): *Chilled to the bone*. Chill. Mayfair Games Inc., Niles, Illinois, 1991.

[15] GILLARD, STUART: *Der fünfte Schrein*, Folge 1 der Serie *Poltergeist – die unheimliche Macht*. Ausgestrahlt von RTL 2, 2000. Pilotfilm zur Serie.

[16] HILLER, ARTHUR: *The Addams Family goes to school*, Folge 1 der Serie *The Addams Family*, 1964. Auf: *Volume One*, Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Inc. / 20th. Century Fox Home Entertainment, LLC, 2006. 3RC1 DVDs.

[17] HOLLAND, TOM: *Die Rabenschwarze Nacht (Frightnight)*, 1985. AVU-Video-Vertriebs-GmbH, 1999.

[18] HOPKINS, STEPHEN: *Predator*, Teil 2, 1990. Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 1998. Widescreen Series.

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

[20] LESQUE, MICHEL: *Blutnacht des Teufels*, 1973. VPS Film-Entertainment GmbH, 1990.

[21] MATHERS, SAMUELL LIDELL MACGREGOR (Herausgeber): *The Grimoire of Armadel*. Weiser Books, 1995.

[22] MATHERS, SAMUELL LIDELL MACGREGOR und ALEISTER CROWLEY (Herausgeber): *The Goethia – Clavicula Salomonis Regis (The Lesser Key of Solomon the King)*. Samuel Weiser, Inc., 2 Auflage, 1997.

[23] MCTIERNAN, JOHN: *Predator*, 1987. Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 1998. Widescreen Series.

[24] MINER, STEVE: *Halloween H20*, 1998. Buena Vista Home Entertainment, Inc., 1999. RC1 DVD.

[25] NUTTER, DAVID: *Phase 1: Begraben in Bethlehem (Something is buried in Bethlehem)*, Folge 1 der Serie *Sleepwalker*, 1997. Auf: *Sleepwalker Project*, Warner Vision Germany, 2002. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. 3 RC2 DVD Boxed Set.

[26] NUTTER, DAVID: *Pilot*, Folge 01 der Serie *Millennium*, 1996. Auf: *The complete first season*, Twentieth Century Foy Home Entertainment, Inc., 2004. 6RC1 DVDs.

[27] ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK: *Clive Barker's Lord of Illusions*. United Lion Music, Ltd., 1995.

[28] ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK: *Spawn – The Album*. Sony Music Entertainment, Inc., 1995.

[29] ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK: *From Dusk till Dawn*. Sony Music Entertainment, Inc., 1996.

[30] PASS, GEOFF: *Lycanthropes*. Chill. Mayfair Games Inc., Niles, Illinois, 1991.

[31] POLANSKI, ROMAN: *The fearless Vampire killers*, 1966. MGM / UA Home Entertainment Inc. / Turner Entertainment Co., 1995.

[32] REITMAN, IVAN: *Ghostbusters*, Teil 1, 1984. Auf: *Ghosbusters Double Pack*, [5].

[33] REITMAN, IVAN: *Ghostbusters*, Teil 2, 1989. Auf: *Ghosbusters Double Pack*, [5].

[34] RIAMI, SAM: *The Evil Dead*, Teil 1 der Reihe *Evil Dead*, 1982. Anchor Bay Entertainment, 2002. „The Book of the Dead“-Edition, in Deutschland indiziert! RC1 DVD.

[35] RIAMI, SAM: *Evil Dead – Dead by Dawn*, Teil 2 der Reihe *Evil Dead*, 1986. Anchor Bay Entertainment, 2002. Special Edition, in Deutschland indiziert! RC1 DVD.

[36] RIAMI, SAM: *The Army of Darkness – Director's Cut*, Teil 3 der Reihe *Evil Dead*, 1992. Auf: *Bruce Campbell vs. Army of Darkness*, Anchor Bay Entertainment, 2003. RC0 DVD.

[37] RODRIGUEZ, ROBERT: *From Dusk Till Dawn*, Teil 1. Buena Vista Home Entertainment Ltd. Im Deutschen indiziert!

[38] SCHUMACHER, JOEL: *The lost boys*, 1987. Warner Home Video GmbH, 1990.

[39] SMITH, CHARLES MARTIN: *Im Zentrum des Bösen*, Folge 01 der Serie *Buffy im Bann der Dämonen*, 1996. Auf: *Season One: Episode 1 – 12*, Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2001. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[40] SONNENFELD, BARRY: *The Addams Family*, Teil 1, 1991. Auf: *2 things are better then 1!*, Paramount Pictures, 2006. RC1 DVD.

[41] STOKER, BRAM: *Dracula*. Penguin Books Ltd., London, 1994.

[42] THEATRE OF TRAGEDY: *Theatre of Tragedy*. Massacre Records, 1995.

[43] THEATRE OF TRAGEDY: *Velvet Darkness They Fear*. Massacre Records, 1996.

[44] THEATRE OF TRAGEDY: *['mju:zɪk]*. eastwest records / Warner Music Group Germany GmbH & Co Holding OHG, 2000.

[45] THEATRE OF TRAGEDY: *Assembly*. eastwest records / Warner Music Group Germany GmbH & Co Holding OHG, 2002.

[46] Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., *Fox Double Feature: The Fly & The Fly 2*. 2000. RC1 DVD.

[47] WALAS, CHRIS: *The Fly*, Teil 2, 1989. Auf: *The Fly & The Fly 2*, [46].

[48] W.A.S.P.: *K.F.D.* Sanctuary Management Productions Ltd., 1997.

[49] WINNINGER, RAY: *The Chill Companion*. Chill. Mayfair Games Inc., Niles, Illinois, 1992. Hardcover-Ausgabe.

[50] WOO, JOHN: *The Killer*, 1989. Universe Laser & Video Co., Ltd., 1997. Enth. mandarin O.-Ton m. engl. Ut. RC0 DVD.

[51] YUYAMA, KUNIHIKO: *Running Wheel*, Teil 4 der Reihe *Ushio & Tora*, 1993. Auf: *Ushio & Tora 2*, Western Connection, 1995.

Index