

TRODOX PROUDLY PRESENTS

MURKYS — TRODOX —

MURKS - 1999 -

Mein unbrauchbares Radkappenspiel

Idee:

Jörg Naglewski, Sneyheff, der nette Kerl

Ausführung:

der nette Kerl, Sneyheff, Mikyra

Weitere Mitarbeiter:

Jan Eilers, Jörg Naglewski

Lektorat:

Sneyheff, Philipp Blaha, Susanne Peters

Tester:

Kai Lamberton, Anke Willkens, Christoph Kock, Matthias Dopp

Illustrationen:

Matthias Ribbing, Mikyra, John James

Logo:

Matthias Ribbing

Copyright 2019: Veröffentlicht unter CC0 1.0 Universell (CC0 1.0)

Alle Inhalte, inklusive Texte und Grafiken, dürfen zu den angegebenen Lizenzbedingungen verwendet werden.

Vorwort

Willkommen in der Welt der Radkappen.

Radkappen sind, wie viele andere von Unwissenden als tote Materie deklarierte Dinge, in der Tat Lebewesen. Wir haben viele Jahre geforscht und uns mit Radkappen unterhalten, bis wir uns letztendlich entschlossen, ein Rollenspiel über diese fantastischen Kreaturen zu machen, praktisch um etwas mehr Aufmerksamkeit auf Radkappen und ihre Gewohnheiten zu lenken. Mit diesem Rollenspiel können Sie die Rolle einer Radkappe übernehmen und in die wunderbare Welt dieser Individuen eintauchen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß dabei.

Inhaltsverzeichnis

Überblick.....	2	Fertigkeiten.....	10
Spielvorbereitung.....	2	Beweglichkeit.....	10
Inszenierung.....	2	Persönlichkeit.....	10
Abkürzungen.....	2	Stabilität.....	11
Was bin ich?.....	3	Zauber.....	12
Spieler.....	3	Erscheinungsform.....	12
Charakterklasse.....	3	Ziel.....	12
Wer bin ich?.....	4	Wirkungsdauer.....	12
Wesen.....	4	Zauber-Liste.....	12
Attribute.....	4	Charakterklassen.....	14
Zustand.....	5	Adeliger.....	14
Was kann ich?.....	6	Akrobat.....	14
Sprache.....	6	Gammler.....	14
Geschwindigkeit.....	6	Heiler.....	14
Fähigkeiten.....	7	Kämpfer.....	15
Proben.....	7	Künstler.....	15
Tempo.....	9	Magier.....	15
Runde.....	9	Raser.....	15
Phase.....	9	Schwächling.....	15
		Söldner.....	15

Überblick

Ein paar Dinge vorweg. Wir gehen davon aus, dass Sie wissen, was ein Pen & Paper Rollenspiel ist und Sie mit Konzepten wie Spielwerten und Proben vertraut sind.

Sehen darüber hinaus Angaben der Form $2W6+4$ für Sie nicht nach einer Aufgabe aus dem letzten Mathe-Test aus, so sind Sie bestens vorbereitet.

Spielvorbereitung

Um in die Welt der Radkappen einzutauchen, benötigen Sie eine Spielrunde, die idealerweise aus nicht mehr als acht Spielern – das sind zwei PKW – bestehen sollte, sowie die folgenden Materialien:

- 1 Charakterdatenblatt je Spieler
- 4 zehnsseitige Spielwürfel (W10)
- 1 sechseckiger Spielwürfel (W6)
- 1 vierseitiger Spielwürfel (W4)

Weiteres Zubehör wie Radkappen – es wird sie sicherlich freuen, wenn Sie in ihrer Gegenwart spielen – ist zwar nützlich, aber nicht zwingend erforderlich.

Inszenierung

Atmosphäre liebenden Spielern sei empfohlen, auf Schrottplätzen oder in Parkhäusern zu spielen und Motorengeräusche zur akustischen Untermalung einzusetzen. Achten Sie dabei aber bitte darauf, nicht überfahren zu werden und verwenden Sie im Interesse unserer Umwelt nur aufgezeichnete Tonsignale. Radkappen werden Ihnen diese kleine

Abkürzungen

BEW	Beweglichkeit
PER	Persönlichkeit
STA	Stabilität
ZAU	Zauberei
VIT	Vitalität
ZP	Zauberpunkte
GES	Geschwindigkeit
PHA	Phase

Schummelei sicher nachsehen und ihre Mitmenschen werden es Ihnen danken.

Abkürzungen

Um die Regeln kompakt darzustellen, nutzt MURKS eine Reihe von Abkürzungen, die gemeinsam mit den zugehörigen Konzepten eingeführt werden. Sollten Sie beim Lesen dennoch durcheinander geraten, weil Sie die eine oder andere Abkürzung nicht parat haben, kann ein Blick auf die obige Kurzreferenz Abhilfe schaffen.

Was bin ich?

In MURKS übernehmen Sie die Rolle einer Radkappe, die mit Attributen, Fertigkeiten und Zaubern ausgestattet das Leben zu meistern versucht.

Die folgenden Kapitel führen Sie schrittweise durch die Erschaffung eines Charakters und erläutern Ihnen dabei die Regeln.

Spieler

Einen Schritt können Sie bereits jetzt unternehmen. Füllen Sie Ihren Namen in das Feld **Spieler** des Charakterdatenblatts ein.

Der Eintrag hat keinerlei Einfluss auf die Beschaffenheit Ihrer Radkappe. Dies dient einzig dem Zweck, im Falle eines Falles bestimmen zu können, welchem Spieler welches Datenblatt gehört.

Charakterklasse

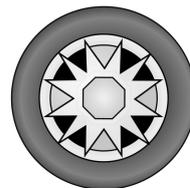
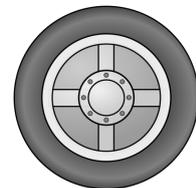
Radkappe ist nicht gleich Radkappe. Um diesem Umstand gerecht zu werden und Ihnen den Einstieg in die Welt der Radkappen zugleich so leicht wie möglich zu machen, haben wir das breite Spektrum in freier Wildbahn antreffbarer Radkappen anhand charakteristischer Merkmale in zehn Klassen eingeteilt.

Das Ergebnis unserer Bemühungen – eine vollständige Liste aller in MURKS verfügbaren Charakterklassen – finden Sie im gleichnamigen Kapitel.

Wählen Sie eine **Charakterklasse** aus und tragen Sie sie auf dem Charakterdatenblatt ein.

Ein starkes Team

DER KÄMPFER
stark + gerecht



DER HEILER
hilfsbereit + ehrlich

DER AKROBAT
neugierig + gelenkig



DER MAGIER
mysteriös + schweigsam

Wer bin ich?

Radkappen sind äußerst vielschichtige Kreaturen, denen eine Charakterisierung durch ihre Klasse allein kaum gerecht werden kann. In diesem Schritt individualisieren Sie daher Ihre Radkappe und machen sie zu einem einzigartigen Geschöpf.

Statten Sie Ihre Radkappe hierzu zunächst mit einem **Namen** aus und tragen diesen auf dem Charakterdatenblatt ein. Den Namen Ihrer Radkappe können Sie frei wählen. Die Seriennummer sollte dabei als Nachname fungieren.

Wesen

Der Bereich **Wesen** des Charakterdatenblatts bietet Ihnen zwei Zeilen Platz, die Einzigartigkeit Ihrer Radkappe weiter herauszuarbeiten. Vorschläge für frei formulierbare Angaben, die Sie hier machen können, finden Sie im Rest dieses Abschnitts.

Ursprüngliche Automarke: Wenn man so will der Geburtsort der Radkappe. Sie wird meistens durch die Charakterklasse eingeschränkt. Ein Raser wird z.B. niemals eine Fiat-500-Radkappe gewesen sein.

Favorisierte Automarke: Nicht immer bleiben Radkappen auf dem selben Auto. Einige suchen sich eine neue Heimat bzw. reisen nur am besten PKW. Manchmal ergeben sich dabei allerdings Schwierigkeiten, beispielsweise wenn sich ein Gammler an einem Rolls festhält.

Glaube: Was glaubt eine Radkappe? Irmischer ist das beste Tuningunternehmen?

Opel ist Gott? Oder hängt sie gar dem Recyclingismus an, der eine Wiedergeburt als Stoßstange, Büroklammer oder Getränkedose verspricht? Denken Sie sich etwas aus.

Attribute

Jede Radkappe besitzt vier **Attribute**, die ihr grundlegendes physisches, mentales und magisches Leistungsvermögen mit einem Zahlenwert im Bereich 1 (unterirdisch schlecht) bis 10 (extrem gut) angeben.

Beweglichkeit (BEW) misst die Gewandtheit und die Reaktion der Radkappe.

Persönlichkeit (PER) steht für die Intelligenz, die Spiritualität und das Selbstbewusstsein einer Radkappe.

Stabilität (STA) gibt die Stärke und die Widerstandskraft einer Radkappe an.

Zauberei (ZAU) ist das Maß für die magische Energie, die in einer Radkappe fließt.

Was kann ich?

Radkappen sind mehr als ein Klumpen rollendes Metall. In diesem Kapitel erfahren Sie mehr über die vielfältige Art und Weise, in der Radkappen mit ihrer Umwelt interagieren und wie Sie dies in Ihrer Spielrunde umsetzen.

Sprache

Alle Radkappen sprechen **Chrom**, die Sprache der Autoteile. Für das menschliche Ohr klingt sie wie ein hohes Kreischen. Neben dem gesprochenen Wort beherrschen Radkappen zwei weitere Kommunikationsformen.

Glese ist eine lautlose Sprache, die auf der Reflexion von Licht basiert. Die Radkappe neigt und dreht sich bei ihrer Übertragung leicht, wobei die Winkel der von ihr reflektierten Lichtstrahlen unterschiedliche Bedeutungen haben. Glese kann nur bei Licht benutzt werden.

Bump ist eine auf Klopfzeichen beruhende Sprache, mit deren Hilfe Radkappen Informationen auch ohne direkten Sichtkontakt

über weite Strecken übermitteln können. Zu ihrer Erzeugung hüpft eine Radkappe leicht auf und ab.

Geschwindigkeit

Eine Radkappe, die nicht an einem Wagenrad befestigt ist und sich in einer aufrechten Position befindet, kann sich aus eigener Kraft rollend fortbewegen.

Die maximale **Geschwindigkeit (GES)**, die sie dabei auf ebener Fläche und ohne Rückenwind erreichen kann, wird in km/h gemessen. Für Raser wird sie mit $1W10+15$ bestimmt, für alle anderen Charakterklassen mit $1W10+10$.

Tragen Sie auch diesen Spielwert auf dem Charakterdatenblatt ein.

Berechnung der Fähigkeitswerte

BEW	Beweglichkeit	8	
	Fertigkeit	Bonus	Wert
+	Abfallen	4	= 12

Addieren Sie Fähigkeits-Bonus und zugehöriges Attribut

Fähigkeiten

Weitere besondere Fähigkeiten, über die Radkappen verfügen, haben wir in zwei Kategorien **Fertigkeiten** und **Zauber** zusammengefasst, deren genaue Details wir in den beiden gleichnamigen Kapiteln zusammengetragen haben.

Wie Attribute werden auch Fähigkeiten mit einem Zahlenwert festgehalten, der das Zusammenspiel von Geschicklichkeit und Können widerspiegelt.

Regeltechnisch bedeutet das, dass sich der **Fähigkeitswert** einer Radkappe aus zwei Komponenten zusammensetzt: einem der Fähigkeit zugeordneten Attribut und einem auf der Charakterklasse basierenden **Fähigkeits-Bonus**. Welche Boni die von Ihnen gewählte Charakterklasse auf ihre Fähigkeiten erhält, erfahren sie in Tabelle 1.1 im Kapitel Charakterklassen.

Tragen Sie die Boni auf dem Charakterdatenblatt ein und berechnen Sie die Fähigkeitswerte Ihrer Radkappe, indem Sie Bonus und zugehöriges Attribut addieren.

Proben

Nicht jeder Versuch einer Radkappe, eine Fähigkeit einzusetzen, muss von Erfolg gekrönt sein. Ein Spieler, dessen Radkappe versucht, eine Fähigkeit einzusetzen, muss daher zunächst eine Probe ablegen, deren

Ausgang über Gelingen und Scheitern der Bemühungen der Radkappe entscheidet.

Der Mechanismus zum Ablegen einer solchen Probe ist dabei stets derselbe: Der Spieler würfelt 2W10 und vergleicht die Summe der Augenzahlen mit dem Fähigkeitswert seiner Radkappe. Übertrifft die erzielte Summe den Fähigkeitswert nicht, so gilt die Probe als gescheitert. Andernfalls gilt sie als gelungen.

Versucht die Radkappe eine Fertigkeit einzusetzen, so hat sie genau dann Erfolg, wenn die abgelegte Probe gelingt.

Beispiel 1: Fertigkeit einsetzen

Rudi Raser brettet mit Vollgas auf einen Abgrund zu, den er bei seiner sportlichen Fahrweise doch glatt ein wenig spät erkannt hat. Nun versucht er seinen Hals zu retten, indem er seine Fertigkeit Vollbremsung (Fähigkeitswert 14) einsetzt.

Rudis Spieler würfelt zwei zehnteilige Würfel und erzielt damit die Augenzahlen 7 und 9. Das reicht leider nicht. Die Summe der beiden Augenzahlen 16 liegt über Rudis Fähigkeitswert.

Funkensprühend schlittert Rudi über den Rand der Klippe und stürzt in die Tiefe ...

(Fortsetzung folgt)

Versucht die Radkappe hingegen einen Zauber zu wirken, so ist eine weitere Besonderheit zu beachten. Denn neben Geschicklichkeit und Können erfordert dies auch den Einsatz von Zauberpunkten.

Wie viele Zauberpunkte dabei nötig sind, ist bei der ausführlichen Beschreibung der Zauber im gleichnamigen Kapitel unter der Bezeichnung **Kosten** angegeben.

Einen Punkt dieser Kosten muss die Radkappe bereits vor dem Ablegen der Probe im Vor-

aus entrichten, um ihren inneren magischen Fluss anzuregen.

Misslingt die Probe, so tritt kein Effekt ein, der bereits eingesetzte ZP ist aber verloren. Das klingt hart – aber keiner hat gesagt das Leben einer Radkappe wäre leicht.

Gelingt die Probe, so kann die Radkappe den gewünschten Effekt hervorrufen, indem sie die restlichen ZP der erforderlichen Kosten ausgibt. Tut sie das nicht, so verpufft der bereits investierte ZP auch hier ohne weiteren Effekt.

Beispiel 2: Zauber einsetzen

Mit Rudi Raser geht es rasant bergab. In freiem Fall saust er auf den Boden zu.

Sein Spieler erinnert sich an Rudis Zauber Fliegen (Fähigkeitswert 12). Eventuell könnte er den Aufprall damit dämpfen oder vielleicht sogar verhindern. Die Kosten sind mit 2 ZP angegeben und über die verfügt Rudi noch.

Der Spielleiter hält das durchaus für möglich, legt wegen Rudis rasantem Sturzflug jedoch fest, dass ihm bis zum Aufschlag nur Zeit für einen Versuch bleibt.

Nun geht es für Rudi ums Ganze.

Rudis Spieler investiert einen ZP und wirft zwei zehnsichtige Würfeln, mit denen er die Augenzahlen 5 und 7 erzielt. Gerade noch einmal gut gegangen. Die Summe der Augenzahlen übersteigt Rudis Fähigkeitswert nicht.



Die Kosten des Zaubers Fliegen waren mit 2 ZP angegeben. Einen hat Rudis Spieler bereits investiert. Nun zahlt er den zweiten ZP, um den Effekt zu aktivieren.

Wir hoffen, dass Rudi aus dem Vorfall seine Lehre zieht, auch wenn wir das bei einem lebensmüden

Draufgänger wie ihm nicht unbedingt erwarten.

Tempo

Radkappen sind äußerst flinke Gesellen. Nicht selten wuseln sie mit einem solchen Affenzahn umher, dass es dem menschlichen Betrachter kaum möglich ist, mit ihrem irren Tempo Schritt zu halten.

Runde

Um auch in besonders hektischen Situationen wie Kämpfen den Überblick zu behalten, können Sie das Spiel in einen rundenbasierten Modus schalten. In diesem Modus wird das Geschehen in der Spielwelt in festen Zeitabschnitten abgewickelt, denen wir die Bezeichnung **Runde** gegeben haben.

Die Länge einer Runde beträgt 3,6 Sekunden. Das klingt zwar total behämmert, bietet aber einen praktischen Vorteil. Die Anzahl der von einer Radkappe oder einem anderen bewegten Objekt in einer Runde zurückgelegten Meter entspricht bei dieser Wahl dem Zahlenwert seiner in km/h angegebenen Geschwindigkeit.

In jeder Runde ist jede Radkappe genau einmal dran und kann, wenn sie es wünscht, in ihrem Zug wahlweise eine oder beide der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- bis zu GES Meter rollen
- eine Fähigkeit anwenden

Eine besondere Ausnahme bilden die beiden Fähigkeiten Abblocken und Gegenrost. Als

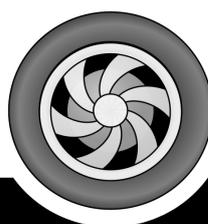
Reaktion auf einen Angriff können sie auch außerhalb des eigenen Zugs eingesetzt werden.

Phase

Die Reihenfolge, in der die Radkappen in einer Runde zum Zug kommen, richtet sich nach ihrer **Phase (PHA)**, einem abgeleiteten Spielwert, der aus $10 \times \text{BEW} + \text{GES} - 10$ berechnet wird. Es beginnt die Radkappe mit dem höchsten Phasewert, danach folgen die anderen Radkappen, in der Reihenfolge ihrer Phasewerte. Besitzen Radkappen denselben Phasewert, so erfolgen ihre Handlungen synchron.

Berechnen Sie den Phasewert Ihrer Radkappe nach obiger Vorschrift und tragen Sie ihn auf dem Charakterdatenblatt ein.

Kurzvorstellung



» *Platz da!*
Jetzt komme ich! «
 flink + wendig

DER RASER

Fertigkeiten

Fertigkeiten stellen die weltlichen Fähigkeiten einer Radkappe dar. Folglich sind sie den drei weltlichen Attributen Beweglichkeit, Persönlichkeit und Stabilität zugeordnet.

Jede Radkappe verfügt über die folgenden Fertigkeiten, die wir Ihnen hier nach zugeordnetem Attribut gruppiert in alphabetischer Reihenfolge vorstellen.

Beweglichkeit

Abfallen: Diese Fertigkeit ermöglicht der Radkappe, von einem Wagenrad abzuspringen.

Aufrichten: Wenn eine Radkappe abgefallen ist und unbeweglich auf dem Boden liegt, kann sie sich mit einer gelungenen Aufrichten-Prob e aufrichten und solange rollen, bis sie gestoppt wird, eine Fertigkeit anwendet oder einen Zauber ausführt.

Crossroad: Die Fertigkeit Crossroad ermöglicht einer Radkappe, Treppen herauf zu rollen und unwegsames Gelände zu passieren, ohne dabei Schaden zu nehmen, umzufallen oder stecken zu bleiben.

Dranklatschen: Mit dieser Fertigkeit kann eine Radkappe sich durch einen Sprung an einem Wagenrad befestigen.

Frisbee: Wenn eine Radkappe rollt, kann sie mit dieser Fertigkeit ab 8 km/h für 10 m in Fahrtrichtung durch die Luft fliegen.

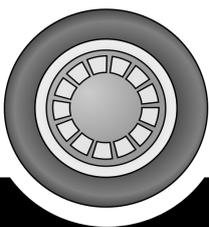
Verstecken: Mit einer erfolgreichen Verstecken-Prob e gelingt es der Radkappe, einer möglichen Entdeckung zu entgehen, indem sie sich im Schatten oder hinter bzw. unter einem Objekt verbirgt.

Persönlichkeit

Entdecken: Mit dieser Fertigkeit kann eine Radkappe ihre Umgebung oder ein bestimmtes Objekt näher inspizieren, um dabei auch solche Details ausfindig zu machen, die einem oberflächlichen Augenschein leicht entgehen. Selbst versteckte Radkappen können mit einer gelungenen Entdecken-Prob e aufgespürt werden.

Geräusche imitieren: Mit dieser Fertigkeit kann eine Radkappe typische Verkehrsgerä-

Kurzvorstellung



» *Alt aber nicht veraltet* «

rostig + erfahren

DER GAMMLER

sche, wie quietschende Reifen, Hupen, etc. simulieren.

Singen: Der Gesang der Radkappen ist für das menschliche Ohr nicht wahrnehmbar, während Radkappen und andere Autoteile dazu in der Lage sind. Der Gesang beruhigt und entspannt aufgeregte Gemüter.

Sprachen: (Bump, Glese) Anders als bei gesprochener Sprache erfordert die fehlerfreie Übertragung einer Nachricht mit Bump oder Glese sowohl auf der Seite des Senders als auch auf der des Empfängers eine gelungene Probe auf die zugehörige Sprach-Fertigkeit.

Misslingt nur eine der beiden Proben, so erscheint die Botschaft dem Empfänger zwar eigenartig zerhackt und leicht verfälscht, ihr Informationsgehalt lässt sich für ihn aber noch immer rekonstruieren. Ernsthafte Missverständnisse oder komplett gescheiterte Kommunikation resultieren nur dann, wenn beide Proben scheitern.

Witze erzählen: Die Fähigkeit, andere durch Witze zum Lachen zu bringen. Verhaufene Proben – schlechte Witze – können Feinde machen.

Stabilität

Abblocken: Mit einer gelungenen Abblocken-Probe kann die Radkappe den Rammstoß einer gegnerischen Radkappe parieren. Sie nimmt dabei keinen Schaden.

Ausbeulen: Mit einer gelungenen Ausbeulen-Probe kann die Radkappe für sich selbst oder für eine andere Radkappe zwei Vitalitätspunkte zurückzubringen. Auf eine Radkappe kann diese Fertigkeit nur einmal täglich angewendet werden.

Festhalten: Wenn ein Mensch, ein Magnet oder ähnliches versucht, eine Radkappe gegen ihren Willen vom Wagenrad zu ziehen, muss sie eine Festhalten-Probe bestehen, um am Rad halten zu bleiben.

Luft rauslassen: Mit dieser Fertigkeit kann die Radkappe Motor-, Auto- und Fahrradreifen zum Platzen zu bringen, indem sie so lange gegen einen Reifen springt, bis dieser platzt.

Rammen: Mit einer erfolgreichen Rammen-Probe greift eine Radkappe eine gegnerische Radkappe oder ähnliches an. Wird ein erfolgreicher Angriff nicht abgeblockt, so erleidet das Opfer des Angriffs 1W6 Schaden.

Vollbremsung: Mit dieser Fähigkeit kann eine Radkappe in voller Fahrt augenblicklich zum Stillstand kommen.

Sorgenkind



» *Aua!*
Das tut so weh! «
 weinerlich + feige

DER SCHWÄCHLING

Zauber

Zauber sind besonders mächtige Fähigkeiten, mit deren Hilfe Radkappen Dinge vollbringen, die mit weltlichen Mitteln nahezu unmöglich scheinen. Im Gegenzug erfordert ihre Anwendung dafür jedoch auch den Einsatz von Zauberpunkten.

Erscheinungsform

Den Zugang zu „Magie“ gestattet eine mysteriöse Zauberkraft, die es Radkappen ermöglicht, die Realität kurzzeitig zu verzerren und wissenschaftlich allgemein anerkannte Naturgesetze außer Kraft zu setzen. Entsprechend der Natur ihrer Quelle treten Zauber daher in zwei Spielarten auf.

Permanentzauber setzen ihre geballte Zauberkraft augenblicklich frei, um die physische Realität in möglichst kurzer Zeit in einen stabilen und mit den Naturgesetzen verträglichen neuen Zustand zu überführen.

Effektzauber hingegen verzichten gänzlich auf eine dauerhafte Wirkung. Sie zielen vielmehr darauf ab, den instabilen Zustand der Realität, in dem Naturgesetze gebogen und verzerrt werden können, möglichst lange auszudehnen. Ihr Effekt verpufft spurlos, sobald die in ihnen wirkende Zauberkraft vollständig aufgezehrt ist.

Effektzauber sind nicht stapelbar. Jeder Effektzauber kann nur einmal auf einem Ziel liegen. Wird er erneut gewirkt, so ersetzt der neue Zauber den alten.

Ziel

Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Angabe „Radkappe“ in der Beschreibung eines Zaubers stets auf die Radkappe, die den Zauber wirkt.

Zauber, die nicht auf die zaubernde Radkappe selbst gewirkt werden, erfordern zusätzlich zu allen in der Beschreibung genannten Einschränkungen freie Sicht auf das Ziel.

Wirkungsdauer

Bei Effektzaubern angegebene Fristen sind stets Maximalwerte. Eine Radkappe kann einen Effektzauber auch früher abbrechen, ohne eine Aktion dafür zu benötigen.

Unabhängig davon, auf welchem Weg ein Zauber endet, klingt sein Effekt erst mit dem Ende der aktuellen Runde ab.

Zauber-Liste

Alle Radkappen sind mit den im Folgenden beschriebenen Zaubern vertraut, die wegen ihres übernatürlichen Aspekts allesamt dem Attribut Zauberei zugeordnet sind.

Ampelmanipulation: Mit diesem Zauber kann eine Radkappe die Signale einer Ampelanlage für etwa eine Minute (17 Runden) frei nach Wunsch manipulieren.

Kosten: 1 ZP

Explodieren: Die Radkappe explodiert, wobei jeder in einem Umkreis von 0,5 m mit 1W4 Schaden zu rechnen hat. Ja – die Radkappe explodiert tatsächlich und stirbt dabei unweigerlich. Möge sie in Frieden ruhen!

Kosten: 3 ZP

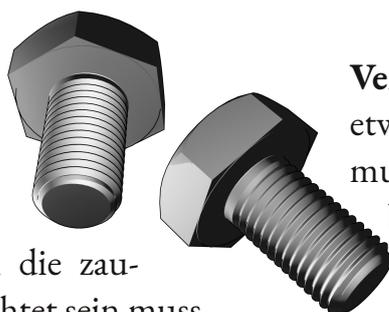
Fliegen: Die Radkappe schwebt für etwa zehn Sekunden (3 Runden) in der Luft und kann sich in dieser Zeit frei bewegen. Nach Ablauf der Frist fällt sie wieder zu Boden.

Kosten: 2 ZP

Gegenrost: Mit einem Gegenrost-Zauber kann ein erfolgter Rosten-Zauber des Gegners aufgehoben werden.

Der Gegenrostzauber muss unmittelbar nach einem Rosten-Zauber angewandt werden, der allerdings nicht zwingend gegen die zauberbernde Radkappe gerichtet sein muss.

Kosten: 1 ZP



Recyclen: Mit Recyclen kann eine Radkappe ihre Zauberpunkte in Vitalitätspunkte im Verhältnis 1:1 umwandeln, die sie wahlweise sich selbst, oder einer anderen Radkappe zugutekommen lassen kann.

Kosten: 1 ZP pro Punkt Vitalität

Rost: Ist eine Radkappe weniger als vier Meter von einer gegnerischen Radkappe entfernt, kann sie diese rosten lassen, was 1W4 Schaden für den Gegner zur Folge hat.

Kosten: 2 ZP

Unsichtbarkeit: Gelingt der Radkappe dieser Zauber, wird nach eigener Wahl entweder sie oder ein hartes Objekt für etwa eine Minute (17 Runden) unsichtbar. Aktionen mit oder gegen eine unsichtbare Radkappe sind nur mit einem um 4 Punkte reduzierten Fähigkeitswert möglich.

Kosten: 3 ZP

Verformen: Mit diesem Zauber kann eine Radkappe Gegenstände aus Metall verformen. Deformierte Radkappen nehmen bei ihrer Verformung keinen Schaden, können jedoch nicht rollen, bis sie wieder in ihre ursprüngliche Form gebracht werden.

Kosten: 2 ZP

Verzinken: Verzinkte Radkappen sind für etwa eine Minute (17 Runden) absolut immun gegenüber Rost-Zaubern. Diesen Zauber kann eine Radkappe sowohl auf sich selbst als auch auf eine andere Radkappe wirken.

Kosten: 2 ZP

Vollgas: Mit diesem Zauber erhöht die zauberbernde Radkappe ihre eigene Geschwindigkeit oder die einer anderen Radkappe um 1W10 für etwa eine Minute (17 Runden).

Kosten: 1 ZP

Charakterklassen

In MURKS stehen Ihnen die in diesem Kapitel aufgeführten Charakterklassen zur Verfügung.

Neben einer Angabe über ihre **Herkunft** und einer **Beschreibung** charakteristischer Merkmale und Wesenszüge finden sie zu jeder Klasse einen Eintrag **Voraussetzung**, bei dem es sich jedoch nicht um eine Voraussetzung im strengen Sinne handelt. Er sollte vielmehr als Tipp für Spieler verstanden werden, die einen besonders archetypischen Vertreter der gewählten Klasse generieren wollen.

Adeliger

Herkunft: Luxus Rolls Royce, Jaguar XJ

Voraussetzung: keine

Beschreibung: Der Adelige ist eine ganz besondere Art von Radkappe. Er sieht sich in einer gehobenen Position über allen anderen Radkappen, geschaffen, um sie zu beherrschen.

Akrobat

Herkunft: Die Akrobaten stammen von Geländewagen (Jeeps).

Voraussetzung: Dieser Typus sollte eine hohe Beweglichkeit und ein gewisses Maß an Stabilität aufweisen.

Beschreibung: Akrobaten sind lebenslustige und draufgängerische Abenteurer, die keiner Gefahr aus dem Weg gehen. Spielen Sie den Akrobaten als einen neugierigen Zeitgenossen, der jede Strapaze auf sich nimmt.

Gammler

Herkunft: halb verrostete Karren (zumeist Opel Manta, VW Käfer)

Voraussetzung: keine

Beschreibung: Der Gammler ist ein Herumtreiber, der schon viel von der Welt gesehen hat. Dier Typus wird von den Künstlern verachtet und weitgehend gemieden.

Heiler

Herkunft: Krankenwagen, Notarztwagen

Voraussetzung: Dieser Typus sollte einen hohen Zauberei-Wert besitzen.

Beschreibung: Der Heiler ist immer darauf bedacht, anderen Radkappen zu helfen. Er gilt als ein aufopferndes und aufrichtiges Glied der Radkappengesellschaft.

Kämpfer

Herkunft: “Schlachtschiffe” (Mercedes Benz, 7er BMW, etc.)

Voraussetzung: Dieser Typus sollte eine hohe Stabilität besitzen.

Beschreibung: Der Kämpfer ist ein Krieger des Guten, der das Böse bekämpft und die Gerechtigkeit schützt. Eine besonderen Narren haben Kämpfer an Schwächlingen gefressen, die ihre Hilfe häufiger benötigen.

Künstler

Herkunft: “exotische” Autos, meist Rolls Royce

Voraussetzung: Dieser Typus sollte eine hohe Persönlichkeit besitzen.

Beschreibung: Künstler sind arrogante, von sich selbst überzeugte Radkappen und halten sich für sehr ästhetisch. Künstler sind Sänger, Poeten und Clowns in einem. Sie besitzen einen hohe Sinn für Ästhetik und Kunst.

Magier

Herkunft: unbekannt

Voraussetzung: Dieser Typus sollte einen hohen Zauberei-Wert besitzen.

Beschreibung: Magier sind mächtige, zauberbegabte Radkappen, die sich auf ihre Magie verlassen. Sie sind sehr wortkarg und können ihre Gefühle nur schwer ausdrücken.

Raser

Herkunft: Sportwagen (Porsche, Ferrari, etc.)

Voraussetzung: Dieser Typus sollte hohe Werte in Beweglichkeit und Zauberei besitzen.

Beschreibung: Der Raser ist ein Hitzkopf, ein lebensmüder Draufgänger, der unter Geschwindigkeitsrausch leidet und diesen immer wieder auslebt.

Schwächling

Herkunft: lahme Krücken, Miniautos (Fiat 250, Trabbi etc.)

Voraussetzung: keine

Beschreibung: Schwächlinge sind weinerliche und feige Radkappen, die sich gern hinter ihren starken Freunden verstecken. Bei Gefahr lassen sie ihre Teamkameraden gern im Stich.

Söldner

Herkunft: Hummer, GP, Lada, Niva, Range Rover

Voraussetzung: Söldner sollten eine hohe Stabilität besitzen.

Beschreibung: Ein ganz besondere Radkappe, quasi der Rambo der Radkappen ist der Söldner. Kurz gesagt, stark und dumm. Rother als der Kämpfer.

Tabelle 1.1: Fähigkeits-Boni nach Charakterklasse

Fähigkeit	A1	A2	G	H	K1	K2	M	R	S1	S2
Abfallen	3	1	4	2	3	3	2	4	3	2
Aufrichten	5	7	3	3	3	3	2	6	3	2
Crossroad	1	5	4	3	2	2	1	1	2	2
Dranklatschen	4	1	2	1	2	1	1	2	5	2
Frisbee	3	2	1	1	1	2	2	4	2	1
Verstecken	4	1	2	1	1	2	1	3	6	4
Entdecken	3	2	3	4	2	5	5	2	3	2
Geräusche imitieren	1	6	1	1	1	4	1	1	1	3
Singen	1	4	1	1	1	5	1	1	1	1
Sprache (Bump)	2	5	2	2	2	5	2	2	2	2
Sprache (Glese)	2	1	3	1	4	5	1	1	5	1
Witze erzählen	1	2	3	1	1	4	1	1	2	2
Abblocken	3	3	3	1	6	2	1	3	1	4
Ausbeulen	2	1	1	4	2	1	1	2	1	3
Festhalten	4	1	2	1	4	1	1	1	5	2
Luft rauslassen	2	1	2	1	4	1	1	1	1	3
Rammen	2	5	3	1	6	1	1	2	1	7
Vollbremsung	2	5	3	5	3	2	2	5	3	3
Ampelmanipulation	0	3	2	0	0	0	3	5	2	1
Explodieren	0	0	0	0	5	0	6	0	0	4
Fliegen	2	1	0	0	0	2	2	4	0	2
Gegenrost	0	6	2	4	2	2	4	0	0	2
Recyclen	0	1	2	6	0	0	3	2	0	2
Rost	0	3	2	2	3	0	6	0	0	3
Unsichtbarkeit	3	1	0	0	0	1	3	0	4	0
Verformen	0	1	0	4	0	0	2	0	0	0
Verzinken	0	2	0	2	0	0	4	0	3	0
Vollgas	2	3	2	4	3	2	5	6	2	2

Legende: A1: Adeliger A2: Akrobat G: Gammler H: Heiler K1: Kämpfer
K2: Künstler M: Magier R: Raser S1: Schwächling S2: Söldner

MURKS 1993

Mein unbrauchbares Radkappenspiel

MURKS 1993 ist ein Rollenspielsystem über lebendig gewordene Radkappen und ihre Abenteuer. Jeder Spieler übernimmt die Rolle einer Radkappe, die mit Attributen, Fertigkeiten und Zaubern ausgestattet, das Leben zu meistern versucht.

Idee:

Jörg Naglewski, Sneyheff, der nette Kerl

Ausführung:

der nette Kerl, Sneyheff, Mikyra

Weitere Mitarbeiter:

Jan Eilers, Jörg Naglewski

Lektorat:

Sneyheff, Philipp Blaha, Susanne Peters

Tester:

Kai Lamberton, Anke Willkens, Christoph Kock, Matthias Dopp

Illustrationen:

Matthias Ribbing, Mikyra, John James

Logo:

Matthias Ribbing

Copyright 2019: Veröffentlicht unter CC0 1.0 Universell (CC0 1.0)

Alle Inhalte, inklusive Texte und Grafiken, dürfen zu den angegebenen Lizenzbedingungen verwendet werden.



Charakterdatenblatt

Spieler: _____

Charakterklasse _____

Name _____

Wesen _____

Fertigkeiten

BEW		Beweglichkeit		
Fertigkeit	Bonus	=	Wert	
+ Abfallen		=		
+ Aufrichten		=		
+ Crossroad		=		
+ Dranklatschen		=		
+ Frisbee		=		
+ Verstecken		=		

PER		Persönlichkeit		
Fertigkeit	Bonus	=	Wert	
+ Entdecken		=		
+ Geräusche imitieren		=		
+ Singen		=		
+ Sprache (Bump)		=		
+ Sprache (Glese)		=		
+ Witze erzählen		=		

STA		Stabilität		
Fertigkeit	Bonus	=	Wert	
+ Abblocken		=		
+ Ausbeulen		=		
+ Festhalten		=		
+ Luft raus lassen		=		
+ Rammen		=		
+ Vollbremsung		=		

Zauber

ZAU		Zauberei		
Zauber	ZP-Kosten	Bonus	=	Wert
+ Ampelmanipulation	█		=	
+ Explodieren	█ █ █		=	
+ Fliegen	█ █		=	
+ Gegenrost	█ █ █		=	
+ Recycling	*		=	
+ Rost	█ █		=	
+ Unsichtbarkeit	█		=	
+ Verformen	█		=	
+ Verzinken	█		=	
+ Vollgas	█		=	

* 1 ZP je Punkt Vitalität

Tempo

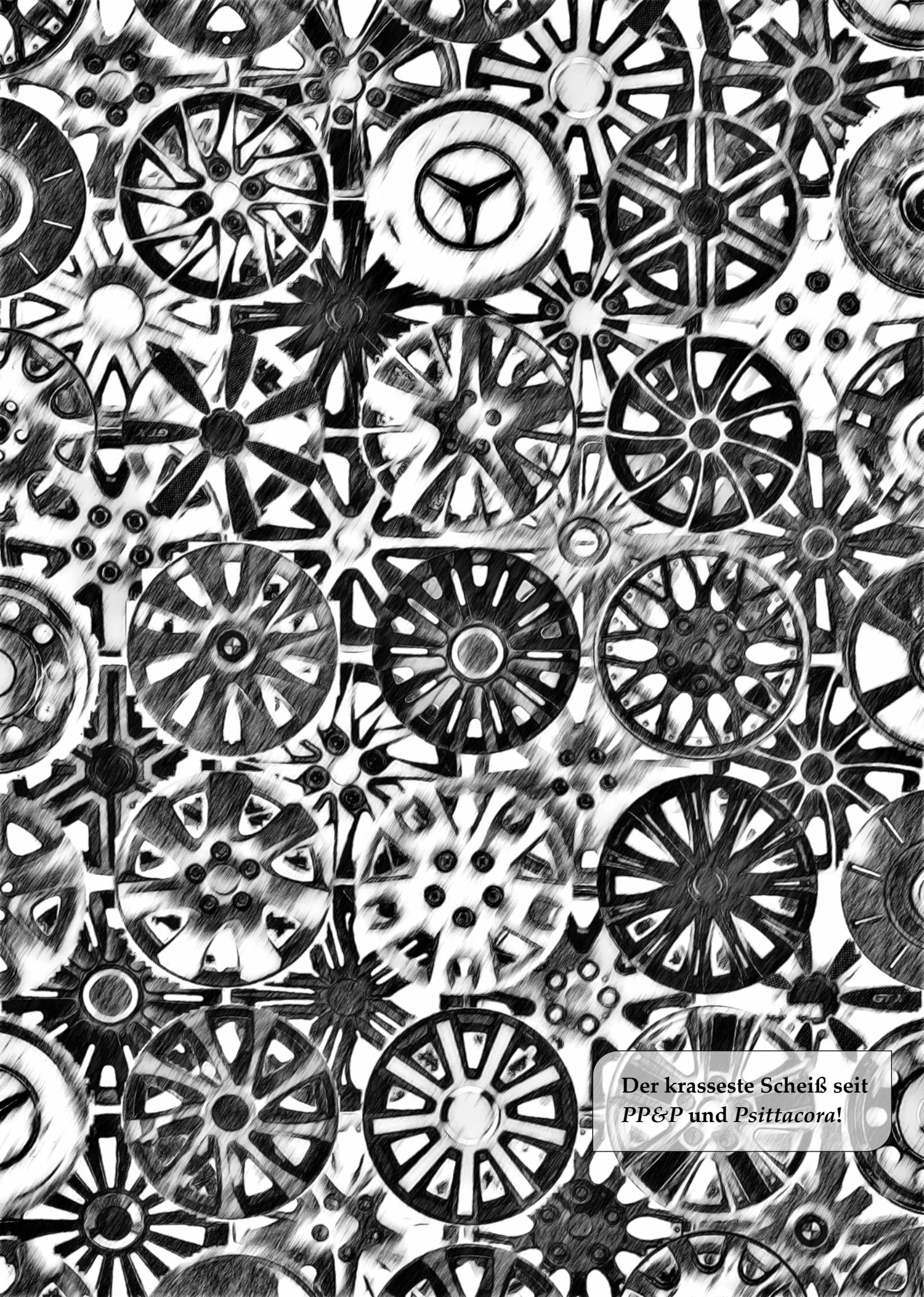
GES	Geschwindigkeit	$1W10 + 10 *$	=	
PHA	Phase	$10 \times BEW + GES - 10$	=	

* Raser erhalten einen Bonus von +5

Zustand

VIT	Vitalität	max	$STA + 1W6$	=																					
momentan		überzählige Kästchen Streichen																							
<table border="1" style="width:100%; height:20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																									

ZP	Zauberpunkte	max	$ZAU + 1W6$	=																					
momentan		überzählige Kästchen Streichen																							
<table border="1" style="width:100%; height:20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																									



Der krassste Scheiß seit
PP&P und *Psittacora*!